M-1815-128-11 F.

HEBDOGICIEL

ISSN - 0760 - 6125

N° 128

Le 7336e journal d'informatique.

28 mars 1986 - Belgique : 83 FB - Luxembourg : 84 Frs - Suisse : 3,60 FS.

11 F

TRAMIEL/HHHHEBDO : MÊME COMBAT

Jack Tramiel, grand manitou d'Atari s'inscrit au club Hebdogiciel, il paiera ses logiciels moins cher ! Juste retour des choses pour le pourfendeur du prix des ordinateurs 16 bits. Mais qu'attendent les PDG d'Apple, d'IBM et de Thomson pour faire la même chose ?

Cette semaine, on roule des mécaniques : grande discussion exclusive avec Jack Tramiel qui d'habitude n'aime guère les journalistes. Il faut dire que nous sommes en quelque sorte confrères. Lui fait baisser les prix des ordinateurs 16 bits en mettant la technologie de ces nouvelles machines à la portée de tous et nous faisons la même chose avec les logiciels en France. Nous étions fait pour nous entendre.
Mais commençons par le commencement, les trois jours du logiciel à la Villette...

ACTE I SCÈNE I : ON MUSARDE

Vous n'avez pas de chance, vous n'avez pas pu venir à la première de ces trois journées, réservée à la presse. Un peu avant la conférence prévue, nous avons pu musarder dans les trois salles louées par Atari : dans la première, lieu de réunion, quelques journalistes et membres d'Atari devisaient, dans la seconde, on mettait des machines en place et dans la troisième, tout le monde était déjà prêt pour le coup d'envoi : machines, programmes, extensions tournaient à plein rendement.
Je profite de ce moment creux pour vous donner le tableau des dix premières ventes de familial en Allemagne, les chiffres entre parenthèses indiquent le classement du mois dernier :

1 - Atari 520 ST (1)
2 - IBM PC-AT (4)
3 - IBM PC-XT (5)
4 - Atari 260 ST (-)
5 - IBM PC (2)
6 - Apple IIe (6)
7 - Macintosh (7)
8 - Compatibles IBM (9)
9 - Commodore PC 10 (3)
10 - Commodore PC 20 (10)

On peut noter, outre la remarquable stabilité d'Apple, l'absence totale de... Schneider,

Suite page 14

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 14

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.

CINOCHE-TELOCHE pages 20, 35

CONCOURS PERMANENTS

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 14

MUSIQUE à écouter page 2

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

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 •

MUSIQUE

SPECIAL PRINTEMPS DE BOURGES

EDITO

Ils remettent ça pour la deuxième fois et ils attendent 100 000 personnes. Qui aurait cru en 77 que ce qui démarrait comme un congrès de babas en mal de chanson à texte, au milieu d'une cité roupillant sur ses vieilles pierres, allait devenir pratiquement le seul festival musical électrique de France ? Cette année plus que jamais, toutes les tendances seront représentées à Bourges : du classique au jazz, de la new wave à la musique africaine, du spectacle de café théâtre au show de star... impossible de tout voir ou bonjour l'overdose. Il reste donc à faire ses choix. A titre indicatif je vous fais part de quelques-uns des miens.

BEN

SHOW DEVANT

★ THE POGUES, le 28/3 : Paris (Eldorado), le 29/3 : Lyon.

PLANS

De deux choses l'une : soit vous connaissez déjà le Printemps et vous vous démerdez, soit ça vous brancherait bien, mais vous ne savez pas trop si ça vaut le coup. Prenons la deuxième supposition. Pouvoir s'offrir chaque jour, pendant dix jours plus de douze heures de musique non-stop, dans une dizaine de salles plutôt confortables, bien chauffées, sans service d'ordre matraqueur, ni public bastonneur, voilà déjà un argument relativement positif. Pouvoir goutter la région est un de ces privilèges dont aucun des festivaliers ne devrait se priver. Pouvoir trouver un hébergement à prix raisonnable est un des bons plans proposés par l'organisation du Printemps. Pouvoir acheter du papier à rouler de toutes les couleurs et de toutes les tailles est à la portée de n'importe quel fumeur qui se balade parmi les multiples échopes de bouffe, de fringues, de livres, de bijoux, de badges, etc. installés le long de l'esplanade qui sert de point de rencontre, de cœur au festival. Pouvoir se procurer des cigarettes est une autre paire de manche, les rares tabacs du coin étant systématiquement dévalisés, si ce n'est fermés. Pouvoir bénéficier d'une réduction de 25 à 40 % sur les concerts et de 20 % sur les tarifs SNCF est l'avantage réservé aux possesseurs de la Carte Printemps, vendue 100 F. Pouvoir se croire en vacances à la mer est totalement exclu, le climat de la région étant passablement maussade à cette époque de l'année.

ZIKMU

L'une des particularités les plus appréciables du Printemps de Bourges, c'est que s'y croisent en toute simplicité, keupons, hardeux, rockies, skinheads, néo-beatniks, romantiques, jeunes gens modernes, jazzeux ou colloqueux de MJC. Chacun peut y goutter à son cru favori, sans être obligé de se fader la tasse de thé de l'autre. Et à l'inverse, un fan en descente de Cramps peut fort bien aller tâter de "L'Esprit qui mord" de Romain Bouteille. Il n'y a pas de contre-indication à la curiosité. Après le raout électrique de Rock/Moto, le samedi 29 mars, les motards du rassemblement de Bourges pourront, par exemple, aller roter leur bière en harmonie avec les Chœurs de l'Opéra de Paris, sur des airs de Berlioz ou de Verdi. Après tout, personne n'a le privilège de la culture... Il faut

bien dire que la programmation 86 tape plus que jamais tous azimuts. Du côté des vedettes et dans l'ordre d'entrée, déjà : Barbara-Depardieu (28/3), Toure Kunda (29/3), Alan Stivell/The Pogues et Nougaro/Lockwood/Portal (30/3), Indochine/Talk Talk (31/3), The Cramps et Cyclope/Thiefaine (1/4), Renaud (2/4), Gainsbourg (3/4), Fine Young Cannibals/Levels 42 (4/4), Véronique Samson/Catherine Lara (5/4), Madness et Higelin (6/4). Je crois pouvoir dire, sans trop me planter, que la scène française est on ne peut mieux représentée, même si c'est un peu au détriment des anglais plus présents l'année dernière avec des grands noms comme Stranglers et Paul Young. Seulement, le principal intérêt de la programmation de Bourges réside ailleurs que dans le shows des gros poissons, entre les lignes, au détour d'une "Scène ouverte", d'un "Tremplin", des "Découvertes" ou d'un spectacle en plein milieu d'après-midi. C'est là qu'un groupe que vous ne connaissez ni des lèvres ni des dents peut vous happer dans son jeu et vous coller la banane pour le restant de la journée. C'est là qu'on ne regrette plus de s'être traîné hors des vapeurs d'oxyde de carbone de la capitale pour arpenter les pavés de Bourges.

SHOW DEVANT

★ LITTLE BOB STORY, le 28/3 : Metz, le 29/3 : Strasbourg, le 2/4 : Clamecy, le 3/4 : Epernay.

HOME-MADE ROCK'N' ROLL

Depuis que vous parcourez cette page en travers chaque semaine, vous avez du vous rendre compte qu'un de mes dadas visait à vouloir reconnaître les bons groupes français. Avec le dixième Printemps, je vais être à la fête, et je l'espère aussi nombre d'entre-vous.

Une bonne soixantaine de groupes encore relativement peu connus défileront en effet au cours de ces dix journées de musique. L'intérêt des programmateurs du Printemps pour le rock d'ici n'a, en fait, connu qu'un éveil fort progressif depuis le début des années 80. Alors que jusqu'en 82 la chanson a toujours primé sur le reste des spectacles, on assiste depuis deux ans à un virage électrique plutôt bien venu. Il est dû en grande partie à la démultiplication du réseau de programmation. Au départ, le choix du programme reposait essentiellement sur l'équipe parisienne de base, qui devait défricher parmi les centaines de cassettes provenant de tous les coins de l'hexagone. On imagine la mine défaite et les angoisses suicidaires des pauvres préposés à l'écoute, obligés de fonctionner à l'aspirine et au valium, quand ils n'étaient pas simplement menacés de surdité pour causes psychiques. Afin de pallier à ces effets pernicieux, ces braves gens sont parvenus depuis deux ans à se décharger du fardeau de l'écoute sélective sur des "antennes régionales", regroupant cette année une dizaine d'associations animées par la passion de la musique. La sélection se fait ainsi moins sur cassette que sur audition public (il s'agit souvent de concours de groupes), et permet de présenter des groupes qui assurent un minimum. Le plan a si bien fonctionné en 85, qu'on pourra voir et entendre, chaque jours et gratuitement cette année, entre cinq et sept jeunes groupes ou jeunes chanteurs sous le label "Découvertes". Dans ce cadre, il y a quelques concerts à ne pas manquer :

- Le dimanche 29, sélection Paris/banlieue avec Nana & Co, Vertigo, Ex Teens, Betty Z'Boob, Blancnègre et Môme Rath à 14h, salle du Forum. Si je ne peux pas vous briefer sur les autres que je connais fort mal, je vous convie à ne pas négliger la bande d'allumés totalement chtarbés de Betty Z'Boob qui font, dans le genre punko-hilarant, un spectacle ravageur et ravagé plein de costumes branques, de gags zhorribles zet immondes, de nanas plantureuses et de morceaux qui vous claquent le beignet sans vous laisser une

SHOW DEVANT

★ WALL OF VOODOO, le 2/4 : Bordeaux, le 3/4 : Rennes.

seconde de répits. Soyez quand même prévenus, Betty Z'Boob est une bande notoire de fouteurs de merde...

- Le lundi 31, Sue et les Salamandres, Gene Everett, Hot Pants, Les Taxidermistes, Non Coupable et Les Infidèles (remember numéros précédents) vous proposent (même endroit, même heure) une musique beaucoup plus dans la lignée traditionnelle du "real rock'n'roll" ou du rockabilly des origines. Pour zéro centime, il faut avouer qu'on ne se moque pas de vous, dans la mesure où tous ces groupes tournent toute l'année et sont loin d'être considérés comme des nulos.

- Superbe affiche aussi, dans le même cadre, le samedi 5 avril avec Portier de Nuit, Opéra Multisteel, Amala, International Sin, T.E.A. et Bad Losers : des bons. Ne connaissant pas encore les groupes programmés les autres jours sur la scène "Découvertes", je vous les laisse découvrir en même temps que moi. La liste des "Tremplins" de 12h et 17h30 (places 30F) est également fort allèchante, avec en vrac Gamine/Les Bandits (29/3), Les Illuminés du 8 décembre/In the Ginza (30/3), Fixed Up/Kingsnakes (31/3), Froggies/Les Innocents (1/4), Violet Eves/Baroque Bordello (2/4), Leda Atomica/Kalashnikov (3/4), Jad Wio/G.N.R. (4/4).

Quant au reste du programme, je vous laisse vous reporter aux affiches et opuscules spécialement édités à votre intention. Notez quand même les temps forts rock : Stephan Eicher le 4/4 à 14h, Giant Sand/Bill Hurley/The Cramps le 1/4 à 17h.

SHOW DEVANT

★ CYCLOPE, le 28/3 : Toulouse, le 29/3 : Decazville, le 30/3 : Marignac.

AFRICAN CONNECTION

Vous n'êtes pas sans avoir remarqué non plus mon faible pour la musique africaine. Gaudeamus ! Le plateau afro du Printemps 86 réunira certains des musiciens les plus dignes d'intérêt travaillant actuellement en France. Un seul regret : deux concerts seulement sont réservés à l'Afrique, ce qui peut sembler un peu léger, malgré la qualité des artistes présentés. Un bon point, en revanche : les deux concerts sont concentrés sur le week-end de Pâques, ce qui permettra aux amateurs de savourer leur musique de prédilection en un temps réduit, tout en pouvant jouer les curieux sur les autres scènes en attendant le meilleur. Le samedi 29 mars à 20h30, la grande salle du Stadium (6000 places) appareillera donc vers les cieux tropicaux. En amuse-gueule, un petit voyage vers les îles du Cap Vert, avec le doux balancement de la musique d'O'asah. Leurs accents portugais vous feront rêver de fado ou de Brésil, avant que leur pirogue n'aborde les rives de la Casamance, pour

SHOW DEVANT

★ MORHO, le 1/4 : Toulouse, le 2/4 : Thuir, le 3/4 : Coursant.

y retrouver Toure Kunda. Ceux qui se souviennent des superbes concerts de l'an passé savent déjà que leur corps se mettra à chalouper avec toute la salle, que toutes les filles leur paraîtront soudain plus belles et qu'ils seront traversés d'une douceur languide, lorsque les voix des trois frères les berceront d'harmonies ancestrales. La formation s'est cependant légèrement transformée depuis un an qu'elle s'éreinte à parcourir le monde (USA, Japon, Antilles, Océan Indien...) : le clavier et l'un des saxophonistes ont à présent quitté le groupe. Souhaitons que leur départ n'altère pas la si belle musique qu'à su nous offrir Toure Kunda.

Second moment privilégié, le concert du Palais des Congrès le 31 mars à 17h marquera enfin la reconnaissance de trois très grands artistes africains : le Zaïrois Ray de trois très grands artistes africains : le Zaïrois Ray Lema, le Malien Salif Keïta et le Sénégalais Youssou N'Dour. L'occasion est rêvée, pour une oreille européenne peu encore habituée, de faire la différence entre trois styles très marqués de musique africaine. Celui d'abord du "Maître Tambour" Ray Lema qui, à l'issue de voyages multiples à travers le monde, est parvenu à réaliser l'osmose parfaite entre la musique zaïroise (celle qu'on entend dans toutes les discothèques afro, mélange de rhumba, de rock, de chacha, de R&B...

SHOW DEVANT

★ H.F. THIEFAINE, le 29/3 : Angoulême.

connue aussi sous le terme général de Soukous) et l'électro-funk-jazz procédant à partir d'instruments à haute technologie, Ray Lema a réellement fait "progresser" la musique africaine et personne ne devra l'oublier dans le futur. Le style de Salif Keïta est, au contraire, directement hérité de la tradition des griots Mandingues. La pureté de sa voix, le charisme presque magique de ce Malien albinos, font de lui le plus grand chanteur d'Afrique de l'Ouest. Il n'a malheureusement pas de groupe attitré, et l'on souhaite que les musiciens qui l'accompagnent à Bourges sauront mettre en valeur les merveilleuses qualités du griot cosmique. Quant à Youssou N'Dour, le plus jeune des grands artistes du Sénégal, son répertoire s'inspire plus particulièrement de la tradition Wolof, celle du désert, aux accents souvent arabisant. S'il a récemment occidentalisé les harmonies de ses chansons (et pas toujours pour le meilleur), Youssou n'en a pas moins gardé les rythmes étranges et imprévisibles, qui font de ses spectacles un festival ininterrompu de danses irrésistibles. Avec sa voix aiguë et sa prestance fougueuse, Youssou N'Dour est capable d'enflammer n'importe quel public.

Il ne vous reste donc qu'à bien vous éclater pour fêter dignement le dixième anniversaire du Printemps de Bourges.

SOLO

ORIC

7336

Goûtez avec des pions, la joie d'un plaisir solitaire...

Pascal CLOCHARD

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

```
 1 REM COMPATIBLE ORIC-1/ATMOS
 2 REM **************
 3 REM **** SOLO ****
 4 REM **************
 5 REM Pascal CLOCHARD 1986
 6 REM HEBDOGICIEL
 8 CLEAR
 10 PAPER0:INK7:HIMEM#77FE:POKE618
,10:CLS
 15 POKE#30E,64
 20 POKE7,0
 30 IFPEEK(#FFFE)=68THENPOKE#24E,2
0:POKE#24F,3
 40 FORI=#450TO#460:READA$:A=VAL("
#"+A$):POKEI,A:NEXT
 41 IFPEEK(#FFFE)<>68THENPOKE#451,
157:POKE#452,231:POKE#454,222
 45 DOKE#2F5,#450
 50 REM ROUTINE MEMORISATION
 60 S=0:REPEAT:READA$:A=VAL("#"+A$
):POKE#400+S,A:S=S+1:UNTILA$="*"
 200 REM REDEFINITION
 210 A$="000402610204000O":X=0
 220 FORI=1TOLEN(A$)STEP2
 230 POKE46080+ASC("@")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
 240 A$="00081647160800O0":X=0:FOR
I=1TOLEN(A$)STEP2
 250 POKE46080+ASC("$")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
 260 A$="0404040404211404":X=0:FOR
I=1TOLEN(A$)STEP2
 270 POKE46080+ASC("%")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
 280 A$="006333454533630O":X=0:FOR
I=1TOLEN(A$)STEP2
 290 POKE46080+ASC("&")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
 300 A$="0062605652340101":X=0:FOR
I=1TOLEN(A$)STEP2
 310 POKE46080+ASC("_")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
 350 POKE#30E,192
 400 GOSUB5000:REM PRESENTATION
 410 GOTO5400:REM MENU
 500 REM TRACE DU JEU
 510 INK0:WAIT10:POKE618,10:POKE#3
0E,64
 520 CURSET18,18,1:DRAW163,0,1:DRA
W0,163,1:DRAW-163,0,1:DRAW0,-163,1
 525 PATTERN60
 530 CURSET19,19,1:DRAW161,0,1:DRA
W0,161,1:DRAW-161,0,1:DRAW0,-161,1
 535 PATTERN255
 540 CURSET20,20,1:DRAW159,0,1:DRA
W0,159,1:DRAW-159,0,1:DRAW0,-159,1
 545 Y=25:FORT=1TO2
 550 X=69:FORI=1TO3
 560 CURSETX,Y,1:DRAW17,0,1:DRAW0,
17,1:DRAW-17,0,1:DRAW0,-17,1
 562 CURSETX+9,Y+9,0:CIRCLE2,1:CIR
CLE1,0:CIRCLE3,1:CIRCLE4,1:CIRCLE5
,1:CIRCLE8,1
 565 X=X+17+5
 570 NEXT
 580 Y=Y+17+5
 590 NEXT
 600 Y=69:FORT=1TO3
 610 X=25:FORI=1TO7
 620 CURSETX,Y,1:DRAW17,0,1:DRAW0,
17,1:DRAW-17,0,1:DRAW0,-17,1
 625 CURSETX+9,Y+9,0:CIRCLE2,1:CIR
CLE1,0:CIRCLE3,1:CIRCLE4,1:CIRCLE5
,1:CIRCLE8,1
 630 X=X+17+5
 640 NEXT
 650 Y=Y+17+5:NEXT
 660 Y=135:FORT=1TO2:X=69:FORI=1TO
3:CURSETX,Y,1:DRAW17,0,1:DRAW0,17,
1
 670 DRAW-17,0,1:DRAW0,-17,1
 675 CURSETX+9,Y+9,0:CIRCLE2,1:CIR
CLE1,0:CIRCLE3,1:CIRCLE4,1:CIRCLE5
,1:CIRCLE8,1
 680 X=X+17+5:NEXT:Y=Y+17+5:NEXT
 690 X1(3,1)=78:Y1(3,1)=34
 700 X1(4,1)=100:Y1(4,1)=34
 705 X1(5,1)=122:Y1(5,1)=34
 710 X1(3,2)=78:Y1(3,2)=56
 715 X1(4,2)=100:Y1(4,2)=56
 720 X1(5,2)=122:Y1(5,2)=56
 725 X1(1,3)=34:Y1(1,3)=78
 730 X1(2,3)=56:Y1(2,3)=78
 735 X1(3,3)=78:Y1(3,3)=78
 740 X1(4,3)=100:Y1(4,3)=78
 745 X1(5,3)=122:Y1(5,3)=78
 750 X1(6,3)=144:Y1(6,3)=78
 755 X1(7,3)=166:Y1(7,3)=78
 760 X1(1,4)=34:Y1(1,4)=100
 765 X1(2,4)=56:Y1(2,4)=100
 770 X1(3,4)=78:Y1(3,4)=100
 775 X1(4,4)=100:Y1(4,4)=100
 780 X1(5,4)=122:Y1(5,4)=100
 785 X1(6,4)=144:Y1(6,4)=100
 790 X1(7,4)=166:Y1(7,4)=100
 800 X1(1,5)=34:Y1(1,5)=122
 805 X1(2,5)=56:Y1(2,5)=122
 810 X1(3,5)=78:Y1(3,5)=122
 815 X1(4,5)=100:Y1(4,5)=122
 820 X1(5,5)=122:Y1(5,5)=122
 825 X1(6,5)=144:Y1(6,5)=122
 830 X1(7,5)=166:Y1(7,5)=122
 835 X1(3,6)=78:Y1(3,6)=144
 840 X1(4,6)=100:Y1(4,6)=144
 845 X1(5,6)=122:Y1(5,6)=144
 850 X1(3,7)=78:Y1(3,7)=166
 855 X1(4,7)=100:Y1(4,7)=166
 860 X1(5,7)=122:Y1(5,7)=166
 870 A$="..... SOLO ......."
 875 CURSET43,8,0
 880 FORI=1TOLEN(A$)
 890 CHARASC(MID$(A$,I,1)),0,1
 900 CURMOV7,0,0
 910 NEXT
 920 CURSET12,19,0:FORI=1TO84STEP2
:CURSET12,100+I,0:FILL1,1,2
 921 FILL1,1,6:CURSET12,100-I,0
 922 FILL1,1,6:FILL1,1,2:NEXT
 930 CURSET35,7,0:FORI=1TO4:FILL1,
1,7:FILL1,1,3:NEXT
 950 REM----
 952 CURSET186,30,0:FILL100,1,0
 955 FORI=0TO87:CURSET192,35+I,1:D
RAW46,0,1:NEXT
 960 A$="droite @"
 970 CURSET195,40,1
 980 FORI=1TOLEN(A$)
 990 CHARASC(MID$(A$,I,1)),0,0
 1000 CURMOV5,0,1:NEXT
 1010 A$="gauche $":CURSET195,50,1
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,0
 1020 CURMOV5,0,1:NEXT
 1030 A$="haut    ^":CURSET195,60,1
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,0
 1040 CURMOV5,0,1:NEXT
 1050 A$="bas     %":CURSET195,70,1
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,0
 1060 CURMOV5,0,1:NEXT
 1070 A$="space  &":CURSET195,90,1
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,0
 1080 CURMOV5,0,1:NEXT
 1090 A$="fin     F":CURSET195,110,
1:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,
I,1)),0,0
 1100 CURMOV5,0,1:NEXT
 1110 CURSET186,30,0:FILL100,1,7
 1112 A$="JOUEUR:":CURSET195,140,0
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,1
 1113 CURMOV6,0,0:NEXT
 1115 CURSET186,140,0:FILL8,1,1
 1120 POKE#413,0:POKE#415,2:CALL#4
00
 1130 POKE#30E,192:RETURN
 1135 REM TRAITEMENT PRINCIPAL
 1140 :
 1150 A(1,1)=2:A(1,2)=2:A(2,1)=2:A
(2,2)=2
 1160 A(6,1)=2:A(6,2)=2:A(7,1)=2:A
(7,2)=2
 1170 A(1,6)=2:A(1,7)=2:A(2,6)=2:A
(2,7)=2
 1180 A(6,6)=2:A(6,7)=2:A(7,6)=2:A
(7,7)=2
 1185 V=1:P=32
 1190 FORY=1TO7
 1200 FORX=3TO5
 1210 A(X,Y)=1:NEXT:NEXT
 1220 FORY=3TO5:FORX=1TO2:A(X,Y)=1
:NEXT:NEXT
 1230 FORY=3TO5:FORX=6TO7:A(X,Y)=1
:NEXT:NEXT
 1231 A(3,9)=1:A(4,9)=1:A(5,9)=1:A
(9,3)=1:A(9,4)=1:A(9,5)=1
 1235 IFX1(3,1)=78THENHIRES:POKE61
8,10:POKE#413,2:POKE#415,0:CALL#40
0
 1238 IFX1(3,1)<>78THENHIRES:PRINT
"UN INSTANT S.V.P ...":GOSUB500
 1240 X=INT(RND(1)*6+1):Y=INT(RND(
1)*6+1)
 1250 IFA(X,Y)=2THEN1240
 1270 CLS
 1280 A$=J$(C)
 1290 CURSET195,160,0
 1295 FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$
(A$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXT
 1298 CURSET186,160,0:FILL8,1,3
 1300 A(X,Y)=0:CURSETX1(X,Y),Y1(X,
Y),0:CIRCLE2,0:CIRCLE3,0:CIRCLE4,0
:CIRCLE5,0
 1310 CIRCLE8,0
 1400 M=X:N=Y:CURSETX1(M,N),Y1(M,N
)-4,3:CHAR95,0,2
 1410 REPEAT
 1430 GET U$:CURSETX1(M,N),Y1(M,N)
-4,3:CHAR95,0,2
 1440 M=M+(U$=CHR$(8) AND A(M-1,N)
<>2ANDM>1)-(U$=CHR$(9) AND A(M+1,N
)<>2ANDM<7)
 1445 N=N-(U$=CHR$(10)ANDA(M,N+1)<
>2ANDN<7)+(U$=CHR$(11)ANDA(M,N-1)<
>2ANDN>1)
 1460 IFU$=" "ANDV=1THENGOSUB2050E
LSEIFU$=" "ANDV=2THENGOSUB2150
 1470 IFU$="F"THENPULL:GOTO7000
 1900 CURSETX1(M,N),Y1(M,N)-4,3:CH
AR95,0,2
 2000 UNTIL P=1:GOTO7000
 2050 IFA(M,N)=0THENPING:RETURN
 2100 PATTERN60:CURSETX1(M,N)-9,Y1
(M,N)-9,2:DRAW17,0,2:DRAW0,17,2:DR
AW-17,0,2
 2110 DRAW0,-17,2
 2120 T1=M:T2=N:V=V+1:PATTERN255:R
ETURN
 2150 IFA(M,N)=1THENPING:RETURN
 2160 IFM=T1ANDN=T2THENPING:RETURN
 2165 IFABS(T1-M)<>2AND T2-N=0THEN
2300
 2167 IFABS(T2-N)<>2AND T1-M=0THEN
2300
 2168 IFABS(T2-N)<>0ANDT1-M<>0THEN
2300
 2169 IFT1-M=0ANDN-T2=2ANDA(M,N-1)
=0THEN2300
 2170 IFT1-M=0ANDT2-N=2ANDA(M,N+1)
=0THEN2300
 2171 IFT2-N=0ANDM-T1=2ANDA(M-1,N)
=0THEN2300
 2172 IFT2-N=0ANDT1-M=2ANDA(M+1,N)
=0THEN2300
 2179 MUSIC1,5,5,0:PLAY1,0,1,500:W
AIT10:MUSIC1,5,1,0:PLAY1,0,1,1000:
P=P-1
 2180 A(M,N)=1
 2190 CURSETX1(T1,T2),Y1(T1,T2),0:
CIRCLE2,0:CIRCLE3,0:CIRCLE4,0:CIRC
LE5,0
 2200 CIRCLE8,0
 2210 A(T1,T2)=0
 2220 CURSETX1(M,N),Y1(M,N),0:CIRC
LE2,1:CIRCLE1,0:CIRCLE3,1:CIRCLE4,
1:CIRCLE5,1
 2230 CIRCLE8,1
 2240 CURSETX1(T1,T2)-9,Y1(T1,T2)-
9,1:DRAW17,0,1:DRAW0,17,1:DRAW-17,
0,1
 2250 DRAW0,-17,1
 2260 IFT1>MTHENT1=T1-1ELSEIFT1<MT
HENT1=T1+1
 2270 IFT2<NTHENT2=T2+1ELSEIFT2>NT
HENT2=T2-1
 2275 IFA(T1,T2)=2THEN2300
 2280 CURSETX1(T1,T2),Y1(T1,T2),0:
CIRCLE2,0:CIRCLE3,0:CIRCLE4,0:CIRC
LE5,0
 2285 CIRCLE8,0:A(T1,T2)=0
 2290 V=1:RETURN
 2300 PING:CURSETX1(T1,T2)-9,Y1(T1
,T2)-9,1:DRAW17,0,1:DRAW0,17,1:DRA
W-17,0,1
 2310 DRAW0,-17,1:V=1:RETURN
 4999 REM PRESENTATION
 5000 HIRES:POKE618,10
 5010 PLAY7,0,0,0: MUSIC1,4,8,15:M
USIC2,4,1,15:WAIT20
 5020 MUSIC1,4,10,15:WAIT20
 5030 MUSIC1,4,12,15:MUSIC2,4,8,15
:WAIT20
 5040 MUSIC1,4,5,15:MUSIC2,5,1,15:
MUSIC3,4,8,15:WAIT200
 5050 SOUND1,1,0:SOUND2,1,0:SOUND3
,1,0
 5055 POKE#30E,64
 5057 CURSET110,180,1:FORI=1TO5:CI
RCLEI,1:NEXT
 5060 FORO=1TO56
 5070 READ X,Y
 5080 CURSETX-10,Y,1:FORI=1TO5:CIR
CLEI,1:SOUND1,Y*I,10:NEXT
 5085 DRAW120-X,180-Y,2:CURSETX-10
,Y,1:FORT=1TO10:NEXT:DRAW120-X,180
-Y,2
 5090 NEXT:SOUND1,1,0:POKE#30E,192
 5095 CURSET110,180,0:FORI=1TO5:CI
RCLEI,0:NEXT
 5100 FORI=54TO116STEP2:CURSET20,I
,0:FILL1,1,3:CURSET20,I+1,0:FILL1,
1,12:NEXT
 5110 A$="POUR ORIC-1 ET ATMOS"
 5120 CURSET30,140,0:FILL8,1,0:CUR
SET60,140,0
 5130 FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$
(A$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXT
 5140 CURSET30,140,0:FILL8,1,1
 5150 PLAY7,0,0,0: MUSIC1,4,8,15:M
USIC2,4,1,15:WAIT20
 5160 MUSIC1,4,10,15:WAIT20
 5170 MUSIC1,4,12,15:MUSIC2,4,8,15
:WAIT20
 5180 MUSIC1,4,5,15:MUSIC2,5,1,15:
MUSIC3,4,8,15:WAIT200
 5190 SOUND1,1,0:SOUND2,1,0:SOUND3
,1,0
 5200 A$=CHR$(96)+" Pascal CLOCHAR
D  1986"
 5205 CURSET30,160,0:FILL8,1,0
 5210 CURSET50,160,0
 5220 FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$
(A$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXT
 5225 CURSET30,160,0:FILL8,1,6
 5230 MUSIC1,4,8,15:MUSIC2,4,1,15:
WAIT20:MUSIC1,4,10,15:WAIT20
 5240 MUSIC1,4,12,15:MUSIC2,4,8,15
:WAIT20:MUSIC1,4,5,15:MUSIC2,5,1,1
5
 5250 MUSIC3,4,8,15:WAIT200:SOUND1
,1,0:SOUND2,1,0:SOUND3,1,0
 5260 CURSET0,50,0:FILL70,1,17:INK
5
 5270 PRINTCHR$(140)"Pressez la ba
rre d'espacement S.V.P":REPEAT:UNT
ILKEY$=" "
 5280 SOUND4,100,0:PLAY0,7,2,3000
 5290 CURSET0,0,0
 5300 FORI=1TO20
 5310 CURSET6*I-6,0,0:FILL200,I,17
0
 5320 NEXT
 5330 PING:RETURN
 5399 REM MENU
 5400 TEXT:CLS:INK3:POKE618,10:Q(1
)=0:Q(2)=0
 5410 PRINTSPC(6)"CHOISISSEZ L'OPT
ION VOULUE"
 5420 PRINTSPC(6)"----------------
----------"
 5430 :PLOT6,10,"1-EXPLICATIONS":P
LOT6,13,"2-JEU"
```

A SUIVRE...

7336, c'est le numéro de la carte d'abonné de Jack Tramiel. Vous vous rendez compte, les mecs qui ont le 7335 et le 7337 ? Un numéro d'écart avec le big boss d'Atari ? Et le vrai big boss, le boss mondial, pas le petit boss français, au demeurant fort sympathique. Ceux qui ont le 7334 et le 7338 ne sont pas loin non plus, mais c'est pas tout à fait ça. Encore qu'ils soient mieux placés que le numéro 2, qui a quand même l'avantage d'être juste derrière le numéro 1 qui lui est incontestablement le premier mais qui - malheureusement - ne sera jamais patron d'Atari, même s'il gagne au loto, fusse-t'il sportif (le loto, pas le numéro 1). Tiens, au fait, le numéro un, il s'appelle Philippe Vaur, il habite à Paris dans le 18ème. Le premier adhérent de province a le numéro quatre, il habite La Garde dans le Var, pas loin de la mer bleue sur laquelle monte une fumée et il s'appelle Marc Lœgel. Ce sont les deux plus rapides adhéreurs et ils ont gagné. A part ça, le retard est presque résorbé. Bientôt, si les petits cochons ne nous mangent pas on aura un service club super-organisé et on vous ouvrira même un local à Paris. Bientôt.
Les procès ? Ça roule ! Bientôt des nouvelles. Bientôt.
Quoi ? Qu'est qu'ils ont gagné, les rapides N°1 et N°4 ? Ah, oui. Philippe et Marc, envoyez-nous une joli photo souriante, on la passera dans l'HHHHebdo et vous avez gagné 20 logiciels. Chacun ? Chacun !
Mais il n'y avait pas de concours prévu ? Chacun !

Gérard Ceccaldi

EGOUT

VIC 20

L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE, IL FAIT HABILLE.

Dans le décor fort peu ragoûtant des égouts de Paris, risquez-vous à la recherche de quatre fabuleux trésors.

Laurent PIVAUT

Mode d'emploi :
Nécessité d'une extension 16 Ko. Pour le reste, c'est un jeu d'aventure, débrouillez-vous...

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

```
10 REM******************
20 REM*******EGOUT******
30 REM*PIVAUT  LAURENT*
40 REM**NOVEMBRE 1985**
50 REM******************
60 REM
70 POKE36879,238
80 POKE36865,240
90 POKE36878,15
100 PRINT"[illegible]
110 PRINT"[illegible]
120 PRINT"[illegible]
130 PRINT"[illegible]
140 PRINT"[illegible]
150 FORI=150TO38STEP-1
160 POKE36865,I
170 POKE36874,I+100
180 NEXTI
190 POKE36874,0
200 FORI=1TO2000:NEXT
210 FORI=38TO150
220 POKE36865,I
230 POKE36874,I+100
240 NEXTI
250 POKE36874,0
260 PRINT"[illegible]
270 PRINT"[illegible]
280 PRINT"[illegible]
290 PRINT"[illegible]
300 PRINT"[illegible]
310 PRINT"[illegible]
320 PRINT"■"
330 FORI=150TO38STEP-1
340 POKE36865,I
350 POKE36874,I+100
360 NEXTI
370 POKE36874,0:POKE36878,0
380 FORI=1TO2000:NEXT
390 GOSUB2620
400 REM
410 REM**********************
420 REM********DONNEES********
430 REM**********************
440 REM
450 DIME$(15),P(29,6),C$(39),L(33)
,Z(16)
460 FORX=1TO15:READE$(X):NEXT:FORX
=1TO29:FORY=0TO5:READP(X,Y):NEXTY,
X
470 DATA DANS  UN ABRI PLACE DENFE
RT-ROCHEREAU
480 DATASUR LEBOULEVARD ARAGO
490 DATASUR LAPLACE SAINT-JACQUES
500 DATAFACE A UNE BOUCHE D'EGOUT
510 DATA DANS  UNE GROTTE AUX PARO
IS ABRUPTES
520 DATASUR UNRADEAU
530 DATADANS  UNE SALLE ENSORCELLE
E DES CROIX SONT GRAVEES SUR LES M
URS
540 DATA SOUS  LES FONDATIONS D'UN
E  MAISON MOYENAGEUSE
550 DATASUR UN MONTICULE
560 DATADANS  UN PUIT CONDAMNE,DAN
S  UNE CAVERNE OBSCURE
570 DATADANS  UNE SALLE PAVEE,SUR
  UNE CORNICHE
580 DATADANS  UNE SALLE MORTUAIRE
590 DATADANS  UNE CHAMBRE DE TORTU
RE*SUR LES MURS DES TRA-CES DE SAN
G*
600 DATA2,,,,,,4,1,3,3,,,3,3,2,2,,
610 DATA,2,,,,,,,,,,,,,,,,5
620 DATA6,,,,8,,,,,,,,7,,,,,,8
630 DATA,,,,14,,,,,,,,,11,,,,,
640 DATA,,,,15,,22,,,,,,,28,,,,,
650 DATA,17,28,,,,16,18,19,,,,,,17
,19,,
660 DATA,18,20,17,,,,21,23,19,,,20
,23,22,,,
670 DATA,,,21,,,24,21,,20,,,25,23,
,,,
680 DATA26,24,,,,,,27,25,,,,,,26,,2
8,,
690 DATA,29,27,16,,,28,,,,,,
700 FORX=0TO39:READC$(X):C$=C$+LEF
T$(C$(X),2):IFX>5THENREADL(X-6)
710 NEXT X:DATA NORD,SUD,EST,OUEST
,HAUT,BAS
720 DATASAC A DOS,1,PELLE,1,CHAT,3
,CORDE,4
730 DATABOITE,30,ALLUMETTES,31,PAR
CHEMIN,8
740 DATALOUP ERRANT,3
750 DATAOS A MOELLE,3,ROCHER,5,GAN
T POUDRE,31
760 DATAPIECES D'OR,31,CARTOUCHES,
31,FUSIL,30
770 DATACLE,31,SOELETTE,18,EPEE RO
YALE,31
780 DATAPOUDRE,31,LAMPE TORCHE,30,
EAU,5,SESAME,31,MUR,31
790 DATA ENORME BARRIERE,4
800 DATAINSCRIPTION,17,AFFICHE,1,G
RAFFITI,26
810 DATAFANTOME DE JEAN VALJEAN QU
I LUI REFUSE LE PASSAGE,22
820 DATATROU ETROIT SUR LE SOL,15,
RATS MANGEURS D'HOMMES,11
830 DATAPLANCHES COINCEES DANSLA B
OUE,5,MONTICULE,8
840 GOTO3000:DATATOMBE,14
850 DATA CREUX EN FACE DE LUI  ET
TOUT AUTOUR DE LUI UNE CREVASSE,13
860 DATACENDRES,31
870 R$="VAREPRJECRPOOUALSABRTILIRA
ATSCSOFRCATADE"
880 GOTO1300
890 REM
900 REM*********************
910 REM*PROGRAMME PRINCIPAL*
920 REM*********************
930 REM
940 PRINT:INPUT"■QUE DOIT-IL FAIRE
■";A$:B$="":S=99:Q=Q+1
950 IFQ>200THEN4230
960 IFS<>99THENIFLEN(A$)>1THENB$=L
EFT$(A$,2)
970 FORX=1TOLEN(A$)
980 IFMID$(A$,X,1)=" "ANDLEN(A$)>X
+1THENB$=MID$(A$,X+1,2)
990 NEXT:F=0
1000 IFLEFT$(A$,3)="INV"THEN2030
1010 IFLEFT$(A$,3)="STO"THEN4790
1020 IFLEFT$(A$,4)="SAUV"THEN3190
1030 IFLEN(A$)>1THENA$=LEFT$(A$,2)
1040 FORX=1TOLEN(C$)STEP2:IFMID$(C
$,X,2)=B$THENS=((X+1)/2)-1
1050 NEXT:FF=0:RETURN
1060 IFL(2)=11ANDL(28)=11THENPRINT
"■AUCUN RAT SURVIVANT■":L(28)=31:
P(11,1)=12
1070 IFL=4ANDL(22)=12THENL(22)=4
1080 IFL=12ANDL(22)=4THENL(22)=12
1090 IFINT(RND(0)*9)>3THENL(7)=L(8
):IFL(8)=0ORL(8)=30THENL(7)=L
1100 IFFF=1THEN940
1110 FF=1:GOSUB940:IFW>0THENIFL=5T
HEN2370
1120 FORX=1TOLEN(R$)STEP2:IFMID$(R
$,X,2)=A$THENF=(X+1)/2
1130 NEXT:PRINT:PRINT
1140 IFS=32ANDF<>10AND(LEN(C$(32))
<200)THENC$(32)="HORRIBLE "+C$(32)
:GOTO1060
1150 ON(F)GOTO1240,1610,1430,1950,
2190,1790,2050,1990,2240,2340,1230
,1610,1430
1160 IFF>13THENONF-13GOTO1570,2430
,2070,2510,2510,2510,2510
1170 REM
1180 REM**********************
1190 REM****INTERPRETATION****
1200 REM**********************
1210 REM
1220 PRINT"VOTRE HEROS NE CONNAISP
AS CE VERBE":GOTO1060
1230 PRINT"AUCUN EFFET":GOTO1060
1240 IFS<6THENIFP(L,S)>0THENL=P(L,
S)
1250 IFS=25THENPRINT"L'EAU EST TRO
P SALE":GOTO1060
1260 IF(S=37)THENIF(H<>0)THENL=10:
GOTO1300
1270 IFS=36AND(L=8ORL=16)THENL=L+1
:IFL=17THENL=9
1280 IFS=38ANDL=13THENPRINT"TROP E
SCARPE POUR LUI"
1290 IFL=5ANDS=35THENL=6:GOTO1300
1300 IFAL=1AND(L(18)=LORL(18)=0)TH
EN1320
1310 IFL>6THENPRINT"IL FAIT NOIR .
 IL NE  VOIT RIEN":GOTO1060
1320 IFL=26ORL=24THENPRINT"■LE SOL
 EST ETRANGE■"
1330 IFL>15THENPRINT"VOTRE HEROS E
ST DANS  UN ECHANGEUR D'EGOUT":GOT
O1350
1340 PRINT"VOTRE HEROS EST "E$(L):
PRINT
1350 Y=1:PRINT:PRINT"IL VOIT: ";
1360 FORX=0TO33
1370 IF(L(X)=L)THENPRINT(C$(X+6)):
Y=0
1380 NEXT:IFY=1THENPRINT"RIEN"
1390 IFL=11THENPRINT"CREUX"
1400 IFL=25THEN GOSUB4280:GOSUB399
0:GOTO4350
1410 PRINT"LES SORTIES SONT: ":FOR
X=0TO5:IFP(L,X)>0THENPRINTC$(X)" "
;
1420 NEXT:PRINT:GOTO1060
1430 IFS=35ANDL=5THENPRINT"BEAUCOU
P TROP LOURD"
1440 IFS=5THENS=28
1450 IFS=28ANDU=0THENPRINT"IMPOSSI
BLE":GOTO1060
1460 IF(S>25)AND(S<>39)ANDS<>28OR(
S<6)THENPRINT"IL NE SAIT QUE FAIRE
?":GOTO1060
1470 IFS=22ANDL(16)=LTHENH=1
1480 IFC>3THENPRINT"IL A DEJA LES
MAINS  PLEINES":GOTO1060
1490 IFS=39ANDL(11)=31ANDL=22THENL
(11)=L:PRINT"PETIT BRUIT":GOSUB405
0:GOTO1060
1500 IF(L(S-6)<>L)AND(L(S-6)<>30)T
HENPRINT"IL NE LE VOIT PAS ICI":GO
TO1060
1510 IFL(S-6)=30ANDL(0)THENPRINT"I
L NE VOIT PAS L'OBJET":GOTO1060
1520 IFS=13THENPRINT"LE "C$(13)" R
EFUSE DE SE LAISSER ATTRAPER":GOTO
1060
1530 IFS=21ANDL(14)=31THENPRINT"PE
TIT BRUIT":GOSUB4050:L(14)=18
1540 IFS=28THENC$(28)="PORTES SOUL
TEES"
1550 IFL(S-6)=30THENK=K-1
1560 L(S-6)=0:C=C+1:GOTO1060
1570 IFS<>9THENPRINT"IL NE PEUT PA
S":GOTO1060
1580 INPUT"■A QUOI■";A$:FF=1:GOSUB
960
1590 IFS<>14ORL(8)<>0THENPRINT"PAS
 ICI":GOTO1060
1600 C$(9)="LA "+C$(9)+" ATTACHEE
A L'"+C$(14):B=1:GOTO1060
1610 IFS=99THEN1300
1620 PRINT" IL VOIT":IFL=5ANDS=4TH
ENPRINTE$(7)" AU DESSUS DE LUI":GO
TO1060
1630 IFS=33ANDL=15THENPRINT"UN AMA
S DE PIERRAILLES":GOTO1060
1640 IFS=6ANDL(0)=0THEN1770
1650 IFS=3ANDL=21THENPRINTC$(14)
1660 IFS<6THENIFP(L,S)>15THENPRINT
"LABYRINTHE D'EGOUTS":GOTO1060
1670 IFS<6THENIFP(L,S)<>0THENPRINT
E$(P(L,S)):GOTO1060
1680 IFS=39ANDL=22ANDASC(C$(32))=6
7THENPRINT"QUELQUE CHOSE BRILLER":
GOTO1060
1690 IFS=12ANDL(6)=0THENPRINT"ALI
BABA":GOTO1060
1700 IFS=25ANDL=5THENPRINT"L'EAU S
ALE S'EVACUER  PAR UN TROU DU MUR"
:GOTO1060
1710 IFS=38ANDL(10)=31ANDL=13THENP
RINT"UN "C$(16);" ET PLUSLOIN UNE
CAVERNE ":GOTO1060
1720 IFS=37ANDL=14THENPRINT"TOI=SO
I":GOTO1060
1730 IFS=29ANDL=17THENPRINT"OCTESW
E MET NUST":GOTO1060
1740 IFS=31ANDL=26THENPRINT"USOIT
USETOST IDI":GOTO1060
1750 IFS=30ANDL=1THENPRINT"AMENE L
ES TRESORS ICI.TAPE 'SCORE'":GOTO1
060
1760 PRINT"RIEN DE SPECIAL":GOTO10
60
1770 FORX=1TO30:IFL(X)=30THENPRINT
C$(X+6)
1780 NEXT:GOTO1060
1790 IFS<60RS>40THENPRINT"QUOI?":G
OTO1060
1800 IFS=27ANDL<>29THENPRINT"AUCUN
 EFFET SUR CE MUR":GOTO1060
1810 IFS=27THENPRINT"IL REMUE!":GO
SUB4110:P(29,1)=15:GOTO1060
1820 IFL(S-6)<>0THENPRINT"IL N'A P
AS CELA":GOTO1060
1830 INPUT"■OU CA■";A$:IFS=6THENL(
0)=L:GOTO1060
1840 Y=S:FF=1:GOSUB960:IFS=6ANDL(0
)=0ANDK<7THENL(Y-6)=30:K=K+1:C=C-1
:GOTO1060
1850 IFY=15AND(S=25ORB$="TR")THENW
=1:C=C-1:L(9)=31:GOTO1060
1860 IFS=10ANDL(4)=0ANDL(5)=0THENL
(5)=31:C=C-1:GOTO1060
1870 IFS=38ANDB=1AND((Y=9)OR(Y=14)
)THENC=C-1:GOTO2410
1880 IFS<>33THENS=Y:GOTO1950
1890 IFY<>23ANDY<>11THENPRINT"IL N
E PEUT L'ATEINDRE":GOTO1060
1900 IFY=23THENP=P+1:L(17)=31
1910 IFY=11THENP=P+10:L(5)=32
1920 IFP>10THENPRINT"■LE SOL EXPLO
SE":GOSUB3880
1930 P(15,5)=13:C$(33)="UN GROS TR
OU PAR TERRE"
1940 C=C-1:GOTO1060
1950 IFS=5THENS=28
1960 IFS<60RS>35THENPRINT"HUN?":GO
TO1060
1970 IFL(S-6)=0THENL(S-6)=L:C=C-1:
GOTO1060
1980 PRINT"IL N'EN A PAS": GOTO106
0
1990 IFS=24ANDL(18)=0THENAL=1
2000 IFS=11ANDL(5)=0THENM=1
2010 IFS=23ANDM=1ANDP=1THENP=11:GO
TO1920
2020 GOTO 1060
2030 PRINT"VOTRE HEROS PORTE:":FOR
X=0TO33:IFL(X)=0THENPRINTC$(X+6)
2040 NEXT:GOTO940
2050 IFS>37ORS<5THENPRINT"EUH??":G
OTO1060
2060 IFS=6THENPRINT"C'EST FAIT":GO
TO1060
2070 IFS=26ANDL=9THENPRINT"BIEN VU
, LA PAROI EST OUVERTE":L=16:GOTO1
060
2080 IFS=26ANDL=16THENPRINT"LA PAR
OI S'OUVRE":L=9:GOTO1060
2090 IFS=5AND(L<>12ORL(14)<>0)THEN
PRINT"FERMEE":GOTO1060
2100 IFS=26THENPRINT"RIEN":GOTO106
0
2110 IFS=5THENC$(28)=C$(28)+" AU S
OL":P(12,1)=4:P(4,0)=12:U=1:GOTO10
60
2120 IFS=37ANDL=14ANDL(16)=31THENL
(16)=14:C$(S)=C$(S)+" OUVERTE":GOT
O1060
2130 IFS<38THENIFL(S-6)<>0THENPRIN
T"IL N'A PAS CELA":GOTO1060
2140 IFS=19THENPRINT"QUELLE SURPRI
SE! DES ":PRINTC$(18):L(12)=L:GOTO
1060
2150 IFS=18THENPRINT"RIEN D'ANORMA
L DE LA  "C$(23)"!":L(17)=L:GOTO10
60
2160 IFS=10ANDL(4)=0ANDL(5)=31THEN
L(5)=L:GOTO1060
2170 IFS=10ANDL(4)=0THENPRINT"VIDE
":GOTO1060
2180 PRINT"IMPOSSIBLE":GOTO1060
2190 IFL=2ANDL(1)=0THENPRINT"IL PA
SSE A TRAVERS LE SOL":L=5:GOTO1300
2200 IFL=3THENPRINT"RIEN SAUF DE L
A BOUE":GOTO1300
2210 PRINT"TROP DURE":GOTO1300
2220 FORX=1TO30:IFL(X)=30THENPRINT
C$(X+6)
2230 NEXT:GOTO1060
2240 IFS<>38OR(L<>13ANDL<>11)THENP
RINT"NON":GOTO1060
2250 IFC+K<4THEN2320
2260 IFC<4ANDL(0)<>0THEN2320
2270 PRINT"■":POKE36879,110:GOSUB3
990:POKE36879,238
2280 PRINT"VOTRE HEROS EST TROP  L
OURD. IL MEURT ECRASE";
2290 PRINT"AU FOND DE LA CREVASSE"
;
2300 PRINT"LE TOUT APRES AVOIR"
2310 PRINT"JOUE"Q"COUPS.":FORT=1TO
6000:NEXTT:GOTO4410
2320 PRINT"IL SAUTE":L=L+2:IFL=15T
HENL=11
2330 GOTO1300
2340 IFS<>32THENPRINT"CA NE BRULE
PAS":GOTO1060
2350 IFL(5)=0THENC$(32)="CENDRES":
P(22,1)=14
2360 GOTO1060
2370 PRINT:PRINT"■L'EAU MONTE■ IL
NE PEUTPAS NAGER.L'ODEUR EST INSUP
PORTABLE."
2380 W=W+1
2390 IFW=4THENPRINT"APRES"Q"COUPS
VOTRE  HEROS S'EST NOYE.":FORT=1TO
6000:NEXTT:GOTO4410
2400 P(6,1)=7:P(6,5)=0:E$(6)="SUR
UNRADEAU SUR UN LAC MAL-ODORANT":G
OTO1120
2410 PRINT"■LE "C$(13)" SUIT  DAN
S LE CREUX  L'"C$(14)"."
2420 PRINT"LE "C$(13)" APPORTELE "
C$(16)" DANS SABOUCHE.":L(10)=L:GO
TO1060
2430 IFL<>1THENPRINT"■PAS ICI ":GO
TO1060
2440 SC=0:IFL(11)=0OR L(11)=1  THE
NSC=SC+1
2450 IFL(10)=0ORL(10)=1 THENSC=SC+
1
2460 IFL(16)=0ORL(16)=1THENSC=SC+1
2470 IFL(6)=0ORL(6)=1THENSC=SC+1
2480 PRINT"VOTRE HEROS(DONC VOUS)A
 RAMENE "SC" TRESORS  SUR 4":FORT=
1TO6000:NEXT
2490 IFSC<4THEN1060
2500 GOTO4650
2510 INPUT"■AVEC QUOI■";A$:IF LEN(
A$)>2 THEN A$=LEFT$(A$,2)
2520 IFA$="MA"ORA$="PI"ORA$="BR"TH
ENPRINT"■IL N'EST PAS SI FORT!!":G
OTO1060
2530 IFA$="TE"THENPRINT"■IL S'ASSO
MME.":GOTO4350
2540 IFS=5THENPRINT"■LA BARRIERE E
ST SOLIDE";
2550 IF(S=32)AND(L(26)=L)THENPRINT
"■IL L'EVITE!!"
2560 PRINT"■RIEN NE SE PRODUIT":GO
TO 1060
2570 REM
```

A SUIVRE...

GWENDOLINE

ZX 81

Pour qu'il puisse rejoindre sain et sauf sa bien aimée GWENDOLINE, aidez votre ami MARIO à ramasser les objets mystérieux éparpillés dans quelques champs plutôt bien protégés...

Olivier DUMAS

Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez le listing 1 (programme chargeur) et après lancement, tapez 848 à la question "Longueur REM ?". Entrez les codes machine du listing 2, puis supprimez les lignes du programme chargeur à l'exception de la ligne 10 REM. Faites POKE 16510,0 (pour transformer cette dernière en 0 REM) et tapez ensuite le programme principal. Les règles sont incluses.

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

LISTING 1

```
  10 REM 00000000000000000000000
000000000000000000000000000
  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 00 0D F1 01 F1 01 00 00
16522 34 00 00 00 05 26 02 00
16530 04 03 01 21 00 00 22 88
16538 40 21 00 00 22 8A 40 3E
16546 05 32 8C 40 3E 05 32 8E
16554 40 3E 26 32 8F 40 3E 00
16562 32 91 40 CD CC 40 CD 64
16570 41 06 13 0E 01 CD F5 08
16578 CD 37 43 CD 0D 43 CD 98
16586 41 C9 11 01 00 3E 83 CD
16594 3D 41 11 11 02 3E 03 CD
16602 3D 41 11 53 02 3E 03 CD
16610 3D 41 11 B6 02 3E 83 CD
16618 3D 41 11 01 00 3E 85 CD
16626 48 41 11 1F 00 3E 05 CD
16634 48 41 11 53 02 3E 05 CD
16642 52 41 11 71 02 3E 85 CD
16650 52 41 2A 0C 40 23 36 87
16658 11 1E 00 19 36 04 11 F2
16666 01 19 36 02 11 1E 00 19
16674 36 01 11 24 00 19 36 07
16682 11 1E 00 19 36 84 11 45
16690 00 19 36 82 11 1E 00 19
16698 36 81 C9 2A 0C 40 19 06
16706 1F 77 23 10 FC C9 2A 0C
16714 40 19 06 11 CD 5C 41 C9
16722 2A 0C 40 19 06 04 CD 5C
16730 41 C9 77 11 21 00 19 10
16738 F9 C9 2A 0C 40 01 18 01
16746 ED 43 84 40 09 36 97 C9

16754 CD 36 42 CD 42 42 CD 36
16762 42 2A 0C 40 ED 4B 84 40
16770 09 36 00 2A 0C 40 ED 4B
16778 86 40 09 36 97 ED 4B 86
16786 40 ED 43 84 40 C9 CD 2C
16794 42 18 16 CD BB 02 7D FE
16802 EF 28 1E FE FB 28 2E FE
16810 F7 28 32 CD 72 41 C3 98
16818 41 3A 8C 40 FE 00 28 62
16826 3A 91 40 FE 01 28 5B 18
16834 DA 7C FE FD 28 1F FE DF
16842 28 27 FE EF 28 2F FE F7
16850 28 37 C3 98 41 7C FE FD
16858 28 38 C3 98 41 7C FE DF
16866 28 3C C3 98 41 21 00 00
16874 22 88 40 CD 72 41 C3 98
16882 41 21 21 00 22 88 40 CD
16890 72 41 C3 98 41 21 DF FF
16898 22 88 40 CD 72 41 C3 98
16906 41 21 01 00 22 88 40 CD
16914 72 41 C3 98 41 3E 00 32
16922 90 40 CD 2C 42 C9 21 FF
16930 FF 22 88 40 CD 72 41 C3
16938 98 41 ED 4B 82 40 0B 78
16946 B1 20 FB C9 2A 84 40 ED
16954 5B 88 40 19 22 86 40 C9
16962 2A 0C 40 ED 5B 86 40 19
16970 7E FE 03 28 1D FE 05 28
16978 19 FE 83 28 15 FE 85 28
16986 11 FE A6 28 69 FE 8C 28
16994 1A FE 8D 28 2D FE 8F 28
17002 43 C9 21 00 00 22 88 40
17010 3A 8C 40 3D 32 8C 40 CD
17018 0D 43 C9 2A 8A 40 23 22
17026 8A 40 CD 0D 43 3A 92 40
17034 3D 32 92 40 CD 8E 43 C3
17042 6B 42 2A 8A 40 11 0A 00
17050 19 22 8A 40 CD 0D 43 3A
17058 93 40 3D 32 93 40 CD 8E
17066 43 C3 6B 42 2A 8A 40 11
17074 32 00 19 22 8A 40 CD 0D
17082 43 3A 94 40 3D 32 94 40
17090 CD 8E 43 C3 6B 42 2A 0C
17098 40 ED 5B 84 40 19 36 1B
17106 CD 2C 42 36 0E CD 2C 42
17114 36 00 CD AF 43 3A 8C 40
17122 3D 32 8C 40 CD AF 43 CD
17130 0D 43 CD AF 43 11 00 00
17138 ED 53 86 40 11 18 01 ED
17146 53 84 40 CD AF 43 CD 64
17154 41 C3 6B 42 CD 20 15 CD
17162 DB 15 C9 06 14 0E 01 CD
17170 F5 08 ED 4B 8A 40 CD 06
17178 43 06 14 0E 09 C5 CD F5
17186 08 3E 00 D7 3E 00 D7 C1
17194 CD F5 08 3A 8C 40 4F 06
17202 00 CD 06 43 C9 01 00 00
17210 3A 8F 40 E6 1F 57 2A 10
17218 40 3A 8E 40 5F 7D FE 00
17226 28 41 09 7E CB 7F 28 23
17234 CB 77 20 0F CB 6F 28 14
17242 23 7E CB 7F 28 FA 01 06
17250 00 18 E2 CB 6F 28 05 01
17258 12 00 18 D9 23 4E 23 46
17266 23 18 D2 CB 6F 28 05 01
17274 06 00 18 C9 1D E6 AF BA
17282 23 4E 23 46 23 20 BE EB
17290 CD 6B 0B C9 3A 92 40 FE
17298 00 20 14 3A 93 40 FE 00
17306 20 0D 3A 94 40 FE 00 20
17314 06 3E 01 32 91 40 C9 3E
17322 00 32 91 40 C9 2A 0C 40
17330 06 18 0E 80 C5 06 20 23
17338 7E 81 77 10 FA 23 C1 10
17346 F3 C9 00 00 00 00 00 00
17354 00 00 00 00 00 00 00 00
```

LISTING 3

```
   0■REM   $ LET ■  LET ■   0   ■A■
 ■  ■ 5  6■RND5   6■RNDY■ M■RNDY■ M■R
NDYAM■RNDY  M■RNDLN ATN RNDLN ?IN
KEY$■<:■ LN PRINT ■LN R?LN $?LN ■
INKEY$TAN )■ Y■LN XINKEY$)) ■Y■LN
 XINKEY$)?■Y■LN XINKEY$)■Y■LN X
INKEY$)■ Y■LN ?INKEY$)3 Y■LN ?IN
KEY$)?■Y■LN ?INKEY$)?■Y■LN ?INKE
Y$E£RND70■)2 ;Q■) PAUSE ■;Q■)2 ;
Q■)8 ;Q■)2 ;Q■)? ;Q■)2 ;Q■TAN E£
RND;■3?7( UNPLOT TAN E£RND;■)LN
?INKEY$TAN E£RND;■LN ?INKEY$TAN
 ?)5 ;( RAND TAN E£RND■/■ GOSUB
?■RND■Q■TAN LN QPILN PIPILN QPIE
£RND GOSUB ?■RND■Q E£RND GOSUB ?
■RND■Q■ GOSUB ?■RND GOSUB ?■RNDT
AN LN GPI/-LN ■? RETURN LOAD C2
 RETURN CLS CI RETURN RUN CMLN ?
INKEY$?■INKEY$U■RND RETURN  C?U■
RND RETURN "C?/ AND ? RETURN CLE
AR C3 RETURN TO CB RETURN LOAD C
J RETURN RUN CR?■INKEY$? RETURN
CLEAR CV?■INKEY$? RETURN TO CW?■
INKEY$5  6■RNDLN ?INKEY$?■INKEY$
55 6■RNDLN ?INKEY$?■INKEY$5 TO C
OPY 6■RNDLN ?INKEY$?■INKEY$5■ 6■
RNDLN ?INKEY$?■INKEY$Y M■RNDLN G
PITAN 5 COPY COPY 6■RNDLN ?INKEY
$?■INKEY$ GOSUB ?■RND"?■4 CLS TA
N E■RND GOSUB ?■RND;6■RNDTAN E£R
ND GOSUB ?■RND;■C; RETURN ■C+ RE
TURN ■C) RETURN ■C? RETURN ■C, R
ETURN ■CH RETURN ■C?TAN 5  6■RND
U■RNDX■RNDLN $?TAN E■RND76■RNDL
N $?U■RNDX■RNDLN ■???PIE■RND)■
;6■RNDLN $?U■RNDX■RNDLN ■???PIE
■RND)M ;6■RNDLN $?U■RNDX■RNDLN
■???PIE£RND GOSUB ?■RND;0.LN GPI
0:LN GPI0 LN ■?U■RNDXM■RNDLN ■?L
N $?LN ■?)  GOSUB ?■RND)/■ GOSU
B ?■RNDLN ■?LN ?INKEY$??PILN 4+■
N <=+TAN ■=:■LN PRINT ■ GOSUB ?■
RNDLN ■?■=:■VAL LN PRINT ■Y NOT
Y NOT AT LN PRINT ■U■RND?■ LN ■?
TAN ■  U■RND NEW 3?E(RND■RND??
RETURN  CINKEY$■?4?ACS ?C=7■ / L
IST ACS ?C■■ ) 7 OR 77777/ABS AC
S ?C■■ /TAN 1 NEW ■■?????4■ FOR
 LN ?■TAN U■RND RETURN  4=U■RND
RETURN  4$U■RND RETURN  4■Y M■RN
DTAN Y M■RNDTAN E£RND■/:■VAL ■/47
AT ( NEXT TAN
   3 REM [redacted]
   4 REM  ********************
          *  GWENDOLINE      *
          *(C) OLIVIER DUMAS *
          *  SEPTEMBRE 1985  *
          ********************
  10 GOSUB 7000
  20 GOSUB 9000
  22 POKE 17331,24
  25 GOSUB 9500
  30 CLS
  40 FOR T=0 TO 9
  42 CLS
  45 LET TAB=T+SGN PI
  50 GOSUB 1000+100*TAB
  60 PRINT AT 20,14;("0" AND TAB
(10);TAB;TAB 23;HSC
  65 POKE 16528,2
  66 POKE 16529,2
  70 RAND USR 16533
  75 LET SC=PEEK 16522+256*PEEK
16523
  80 LET HSC=HSC+SC
  85 LET ZX=20*(5-PEEK 16524)
  86 LET HSC=HSC-ZX
  90 IF NOT PEEK 16528 THEN GOTO
 8000
 100 IF PEEK 16529 THEN GOTO 850
0
 110 IF NOT PEEK 16524 THEN GOTO
 6000
 120 NEXT T
 130 CLS
 140 PRINT "[redacted]
[redacted]"
 150 PRINT AT 10,NOT PI;"VOTRE S
CORE EST DE ";HSC;" PTS."
 160 PRINT AT 15,NOT PI;"  VOULE
Z-VOUS CONTINUER AVEC LE MEME SC
ORE MAIS A UNE VITESSE  SUPERIE
URE ?"
 170 IF INKEY$="O" THEN GOTO VAL
 "200"
 180 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 17
0
 190 GOTO VAL "8030"
 200 LET VIT=VAL V$
 205 IF VIT=NOT PI THEN GOTO 240
 210 LET VIT=VIT-SGN PI
 220 LET V$=STR$ VIT
 230 GOSUB 9570
 240 LET TAB=1
 250 GOTO 40
1101 REM TAB ■
1110 PRINT AT 5,5;"■";AT 3,23;"■
";AT 10,27;"■";AT 11,11;"■";AT 1
5,10;"■";TAB 22;"■"
1115 POKE OB1,6
1120 PRINT AT 2,10;"■";AT 12,2;"
■";TAB 18;"■"
1125 POKE OB2,3
1130 PRINT AT 4,26;"■";AT 9,4;"■
"
1135 POKE OB3,2
1140 RETURN
1201 REM TAB ■
1204 PRINT AT 3,29;"■";AT 4,4;"■
";AT 6,18;"■";AT 11,2;"■";AT 13,
9;"■";AT 15,1;"■";TAB 16;"■";TAB
 22;"■"
1205 POKE OB1,8
1210 PRINT AT 3,8;"■";TAB 22;"■"
;AT 9,8;"■";AT 11,25;"■";AT 13,4
;"■"
1215 POKE OB2,5
1220 PRINT AT 5,10;"■";AT 10,6;"
■";AT  14,27;"■"
1225 POKE OB3,3
1230 RETURN
1301 REM TAB ■
1304 PRINT AT 3,9;"■";TAB 21;"■"
;AT 4,2;"■";AT 6,22;"■";AT 9,3;"
■";AT 12,9;"■";AT 13,26;"■";AT 1
4,12;"■";AT 15,19;"■"
1305 POKE OB1,9
1310 PRINT AT 1,1;"■";AT 4,25;"■
";AT 13,17;"■";AT 14,4;"■"
1315 POKE OB2,4
1320 PRINT AT 2,26;"■";TAB 1;"■"
;AT 9,7;"■";AT 11,24;"■"
1325 POKE OB3,4
1330 PRINT AT 1,6;"■";AT 13,21;"
■"
1340 PRINT AT 2,1;"■  ";TAB 3;"
■";TAB 3;"■";TAB 2;"■  "
1350 RETURN
1401 REM TAB ■
1404 PRINT AT 3,7;"■";AT 4,22;"■
";TAB 24;"■";AT 7,18;"■";AT 8,3;
"■";TAB 26;"■";AT 10,5;"■";TAB 1
9;"■";AT 15,1;"■";TAB 17;"■"
1405 POKE OB1,10
1410 PRINT AT 5,23;"■";AT 7,11;"
■";AT 12,8;"■";AT 13,24;"■";AT 1
4,10;"■"
1415 POKE OB2,5
1420 PRINT AT 2,19;"■";AT 6,10;"
■";AT  11,7;"■";AT 13,25;"■"
1425 POKE OB3,4
1430 PRINT  AT 4,23;"■";AT 10,3;"
■";AT 11,13;"■";AT 13,23;"■"
1440 PRINT AT 5,11;"[redacted]";TAB 10
;"■";TAB 14;"■";TAB 11;"[redacted]";TA
B 5;"[redacted]";TAB 8;"[redacted]";TAB 3
;"[redacted]";TAB 8;"■";TAB 6;"[redacted]"
1450 RETURN
1501 REM TAB ■
1504 PRINT AT 2,4;"■";AT 3,13;"■
";AT 5,4;"■";AT 4,26;"■";AT 8,22
;"■";AT 10,26;"■";AT 12,12;"■";T
AB 21;"■";TAB 4;"■";TAB 15;"■"
1505 POKE OB1,10
1510 PRINT AT 2,16;"■";AT 6,7;"■
";TAB 26;"■";AT 8,13;"■";AT 11,9
;"■";AT 13,25;"■"
1515 POKE OB2,6
1520 PRINT AT 3,22;"■";AT 10,16;
"■";AT 12,16;"■"
1525 POKE OB3,3
1530 PRINT AT 3,18;"■";AT 5,26;"
■";AT 10,9;"■"
1540 PRINT AT 7,11;"[redacted]";TAB 11
;"■";TAB 11;"[redacted]";TAB 17;"
■";TAB 11;"[redacted]";TAB 11;"■"
;TAB 11;"[redacted]"
1550 RETURN
1601 REM TAB ■
1604 PRINT AT 3,10;"■";TAB 26;"■
";AT 5,21;"■";AT 7,16;"■";AT 12,
5;"■";TAB 27;"■";TAB 22;"■";TAB
8;"■"
1605 POKE OB1,8
1610 PRINT AT 2,23;"■";TAB 15;"■
";AT 8,24;"■";AT 10,3;"■";AT 11,
19;"■";AT 12,8;"■";AT 13,16;"■";
TAB 10;"■"
1615 POKE OB2,8
1620 PRINT AT 2,3;"■";AT 6,26;"■
";TAB 6;"■";AT 8,10;"■";TAB 19;"
■";AT 10,15;"■";AT 14,27;"■"
1625 POKE OB3,7
1630 PRINT AT 3,5;"■";TAB 19;"■"
;AT 8,6;"■";TAB 16;"■";AT 11,5;"
■";TAB 12;"■";AT 12,20;"■"
1640 PRINT AT 5,3;"[redacted]";TAB 3
;"[redacted]";TAB 3;"[redacted]";TAB
 8;"[redacted]";TAB 14;"[redacted]";TAB 17;"[redacted]";TAB
3;"[redacted]";TAB 8;"[redacted]";TAB 14;"[redacted]";TAB
17;"[redacted]";TAB 3;"[redacted]";TAB 14;"■"
1650 PRINT AT 10,8;"[redacted]";TAB 3;"[redacted]
";TAB 9;"[redacted]";TAB 4;"[redacted]";TAB 9;"[redacted]";
TAB 4;"[redacted]";TAB 6;"[redacted]";TAB 1
1;"[redacted]";TAB 7;"[redacted]"
1660 RETURN
1701 REM TAB ■
1705 PRINT AT 2,2;"■";TAB 28;"■"
;TAB 7;"■";TAB 12;"■";TAB 20;"■"
;TAB 24;"■";TAB 6;"■■■";TAB 20;"
■";TAB 7;"■  ■";TAB 15;"■■■■■■
 ■";TAB 4;"[redacted]";TAB 14;"■■■■■T
AB 3;"■  ■";TAB 3;"■■■■■■
```

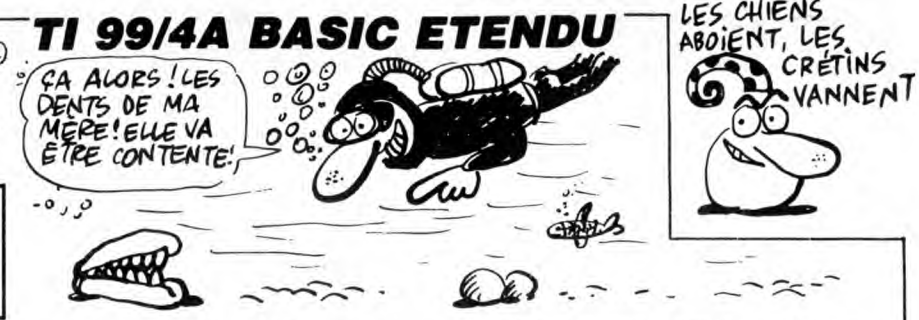
LE TUNNEL INFERNAL

TI 99/4A BASIC ETENDU

Plongez courageusement à la recherche d'un trésor, dissimulé dans un épouvantable tunnel sous-marin peuplé de créatures effroyables...

Philippe BRIAUX

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.




```
100 !**********************
110 !*  TUNNEL INFERNAL   *
120 !*                    *
130 !*  BRIAUX PHILIPPE   *
140 !*                    *
150 !*  LE 1-1986         *
160 !**********************
170 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(10):: OPTI
ON BASE 1
180 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,10):
: NEXT I
190 DISPLAY AT(5,8):"*******************
********"
200 DISPLAY AT(7,8):"*       TUNNEL INFER
NAL     *"
210 DISPLAY AT(9,8):"*******************
********"
220 DISPLAY AT(20,3):"VOULEZ-VOUS LES RE
GLES!"
230 DISPLAY AT(22,3):"O pour OUI,N pour
NON" :: CALL KEY(2,K,S):: IF K=6 THEN 24
0 ELSE IF K=15 THEN 310 ELSE IF S=0 THEN
 230
240 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(4)
250 FOR I=1 TO 12 :: CALL COLOR(I,5,4):
 NEXT I
260 DISPLAY AT(3,3):"Pourrez vous traver
ser le    tunnel.pour decouvrir        le
 tresor!"
270 DISPLAY AT(7,3):"La manette de jeu 1
 vous     permet de monter ou de       des
cendre dans le tunnel."
280 DISPLAY AT(13,3):"Vous allez etre at
taque par des creatures sous-marines  qu
i explosent a votre        contact.ou qui
 lancent des  decharges electriques."
290 DISPLAY AT(19,3):"Le bouton de tir v
ous permetd'utiliser votre fusil       so
us-marin.pour continuer   appuyez sur le
 bouton de tir"
300 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN 300
310 C=256 :: CI=256 :: TEP=0 :: PTS=0 ::
 VIE=27 :: LGU=0 :: VIT=5 :: VPO=10 :: D
IM RV$(8)
320 LIG=80 :: VPM=15 :: COLONNE=18 :: RA
NDOMIZE
330 !
340 !*********************************
350 !******REDEFINITION DES CARACTERES**
360 !*********************************
370 !
380 CALL CLEAR :: CALL CHAR(40,"F8FC7E3F
3F7EFCF8"):: CALL COLOR(2,5,16,1,5,5)!OX
YGENE
390 CALL CHAR(48,RPT$("F",16)):: CALL CO
LOR(3,7,1)
400 CALL CHAR(56,"00FF101E031B1F1B033E2"
&RPT$("0",13)&"B00000E1FEE0FEE1"&RPT$("0
",14))!PLONGEUR
410 CALL CHAR(60,"FF7F3F0703030301"&RPT$
("0",16)&"FFFFFEFCF0E0E0C0B"&RPT$("0",15
))!TUNNEL HAUT
420 CALL CHAR(68,RPT$("0",17)&"10303272F
3F7FFF"&RPT$("0",14)&"B0B0C0C0CBFCFBFFFF
")!TUNNEL BAS
430 CALL CHAR(76,"2040FF402"&RPT$("0",23
)&"2850E05028"&RPT$("0",22))!FLECHE
440 CALL CHAR(84,"0000FF"&RPT$("0",26)&"
7050DB507"&RPT$("0",23))!DECHARGE ELECTR
IQUE
450 RV$(1)="C1E3F7FFF8EFCF87"&RPT$("0",1
8)&"BBD4FF7BE0C"&RPT$("0",19)!#14 POISSO
N SCIE
460 RV$(2)="8287CFFDF0FADF8F87"&RPT$("0"
,18)&"1EFE7EC0C0B"&RPT$("0",17)!REQUIN
470 RV$(3)="B0C16274797B74E2C1B"&RPT$("0
",13)&"402111CF1121408"&RPT$("0",15)!POI
SSON MARTEAU
480 RV$(4)="B7C7FCFFFFC0B"&RPT$("0",19)&
"CBF43CFBE"&RPT$("0",23)!POISSON TORPILL
E
490 RV$(5)="0008442313 0F0FFF0F0F13254890
0000848B92E4E8F0F8FFFBF4E2F18884B280" !O
URSIN
500 RV$(6)="01071F3F3F7FFF92529292528A00
0000B0C0F0F8FBFCFE524A52925252000000" !M
EDUSE*
510 RV$(7)="0000100805020408040205081"&R
PT$("0",10)&"704BC5720100B1020578C040700
00" !CRABE
520 RV$(8)="82442B10D03FD0102B44B2"&RPT$
("0",13)&"1020408F008040201"&RPT$("0",12
)!MONSTRE
530 CALL CHAR(92,"08052211884522 01A90224
499425040188 10A40892244B80AA40A412A924A0
00")!EXPLOSION
540 CALL CHAR(100,RPT$("0",9)&"71F7"&RPT
$("F",19)&RPT$("0",8)&"E0FBFE7F7"&RPT$("
F",15))!TRESOR
550 CALL CHAR(116,"0100045001258025011 44
1100441100040000441002480040094002100044
0000")!2 EXPLOSION
560 !
570 !*****************************
580 !***  CREATION DU DECORD     ***
590 !*****************************
600 !
610 CALL SCREEN(4):: CALL HCHAR(1,1,48,1
60):: CALL HCHAR(18,1,48,224)
620 CALL MAGNIFY(3)
630 !
640 !***************************
650 !** DEPLACEMENT TUNNEL *****
660 !***************************
670 !
680 FOR I=1 TO 4 :: C=C-42 :: CALL SPRIT
E(#I,60,7,41,C,0,VIT):: FOR T=1 TO 300 :
: NEXT T :: NEXT I
690 FOR I=5 TO 8 :: CI=CI-42 :: CALL SPR
ITE(#I,68,7,121,CI,0,VIT):: FOR T=1 TO 3
00 :: NEXT T :: NEXT I
700 !
710 !***************************
720 !***** OXYGENE ET VIE********
730 !*****************************
740 !
750 C=0 :: CALL HCHAR(3,3,40,15):: FOR I
=24 TO 26 :: C=C+18 :: CALL SPRITE(#I,56
,2,160,C):: NEXT I
760 !
770 REM*****************************
780 REM*****CREATION DU PLONGEUR*****
790 REM*****************************
800 !
810 CALL SPRITE(#15,56,2,LIG,192)
820 CALL DELSPRITE(#19,#14,#16,#17):: PO
I=0 :: CONT=0 :: POI=INT(RND*2)+1
830 IF POI<>2 THEN 1530
840 DCO=DCO+1
850 IF DCO>10 THEN GOSUB 1710
860 !
870 !*****************************
880 !******CREATION DES POISSONS***
890 !*****************************
900 !
910 CALL CHAR(104,RV$(INT(RND*4)+1)):: C
ALL SPRITE(#14,104,INT(RND*5)+9,INT(RND*
51)+57,24,0,VPO)
920 CALL POSITION(#14,Y,X):: CALL SPRITE
(#17,84,11,Y,X,0,50)!TIR
930 GOSUB 1800
940 CALL POSITION(#17,L3,C3):: IF C3>200
 THEN CALL DELSPRITE(#17):: GOTO 1060
950 CALL COINC(#15,#17,10,CO):: IF CO<>-
1 THEN 1020
960 CALL DELSPRITE(#17,#19):: CALL COLOR
(#15,9):: CALL PATTERN(#15,92)
970 CALL SOUND(1500,-5,0)
980 FOR T=1 TO 20 :: CALL COLOR(#15,11):
: CALL PATTERN(#15,116,#15,92):: CALL CO
LOR(#15,9):: CALL PATTERN(#15,116,#15,92
)):: NEXT T :: CALL DELSPRITE(#15,#14)
990 VIE=VIE-1 :: IF VIE=23 THEN 1130 ELS
E CALL DELSPRITE(#VIE)
1000 FOR T=1 TO 200 :: NEXT T
1010 GOTO 810
1020 GOSUB 1800
1030 DCO=DCO+1 :: IF DCO=10 THEN GOSUB 1
710
1040 CALL COINC(#15,#17,10,CO):: IF CO=-
1 THEN CALL DELSPRITE(#17):: GOTO 960
1050 CALL POSITION(#17,RAN,COLO):: IF CO
LO>200 THEN CALL DELSPRITE(#17)
1060 CALL POSITION(#14,RAN,COLO):: IF CO
LO>200 THEN CALL DELSPRITE(#14)ELSE 1320
1070 GOTO 820
1080 !
1090 !*****************************
1100 !***********FIN DU JEU***********
1110 !*****************************
1120 !
1130 IF LGU=15 THEN 1220
1140 PTS=PTS*TEP :: IF PTS>ROC THEN ROC=
PTS
1150 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR ::
 CALL CHARSET
1160 CALL SCREEN(5)
1170 DISPLAY AT(5,3):"RECORD PRECEDENT":
ROC
1180 DISPLAY AT(15,3):"VOTRE SCORE":PTS:
"POINTS" :: FOR I=1 TO 400 :: NEXT I
1190 DISPLAY AT(20,3):"VOULEZ-VOUS REJOU
ER O/N"
1200 CALL KEY(2,K,S):: IF K=6 THEN 310 E
LSE IF K=15 THEN 1210 ELSE IF S=0 THEN 1
200
1210 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(15,8):"AU
REVOIR !" :: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I ::
 CALL CLEAR :: END
1220 CALL DELSPRITE(#14,#16,#19,#17)
1230 CALL SPRITE(#22,100,16,88,64)
1240 FOR I=2 TO 15 :: FOR F=1150 TO 990
STEP -20 :: CALL SCREEN(I)
1250 CALL SOUND(-100,F,1):: NEXT F :: NE
XT I :: PTS=PTS*2
1260 GOTO 1140
1270 !
1280 !*****************************
1290 !*****TIR DU PLONGEUR**********
1300 !*****************************
1310 !
1320 IF POI<>2 THEN GOSUB 2000 ELSE GOSU
B 1800
1330 CALL KEY(1,K,S):: IF K<>18 THEN CAL
L POSITION(#19,LG,CL):: IF CL>5 AND CL<1
91 THEN 1350 ELSE 1320
1340 CALL POSITION(#15,LI,CO):: CALL SPR
ITE(#19,76,16,LI,CO,0,-20)
1350 CALL POSITION(#14,L5,C5):: IF C5>20
0 THEN CALL DELSPRITE(#14):: GOTO 790
1360 CALL COINC(#19,#14,6,CO):: IF CO=-1
 THEN 1420 ELSE GOSUB 1460
1370 CALL COINC(#19,#16,6,CO):: IF CO=-1
 THEN 1420 ELSE GOSUB 1460
1380 CALL POSITION(#17,L3,C3):: IF C3>20
0 THEN CALL DELSPRITE(#17):: CALL POSITI
ON(#14,LO,CO):: IF CO<150 THEN 920
1390 CALL COINC(#17,#15,10,CO):: IF CO=-
1 THEN CALL DELSPRITE(#17):: GOTO 960
1400 CALL COINC(#19,#14,6,CCO):: IF CO=-
1 THEN 1420
1410 GOTO 1320
1420 CALL DELSPRITE(#19,#17):: CALL MOTI
ON(#14,0,0,#16,0,0)
1430 CALL SOUND(1600,-5,0):: CALL COLOR(
#14,9,#16,9):: CALL PATTERN(#14,92,#16,9
2)
1440 FOR I=1 TO 15 :: CALL COLOR(#14,11,
#16,11):: CALL PATTERN(#14,116,#16,116):
: CALL COLOR(#14,9,#16,9):: CALL PATTERN
(#14,92,#16,92):: NEXT I
1450 CALL DELSPRITE(#14,#16):: PTS=PTS+1
 :: GOTO 820
1460 DCO=DCO+1 :: IF DCO=10 THEN GOSUB 1
710 ELSE RETURN
1470 CALL POSITION(#19,LI,CO):: IF CO>40
 THEN 1350 ELSE CALL DELSPRITE(#19)
1480 !
1490 !*****************************
1500 !** ****CREATURES EXPLOSIVES***
1510 !*****************************
1520 !
1530 CALL CHAR(112,RV$(INT(RND*4)+5)):: 
CALL SPRITE(#16,112,INT(RND*5)+9,INT(RND
*51)+57,24,0,VPM)
1540 GOSUB 2000
1550 CALL MOTION(#16,INT(RND*3)+5,VPM)
1560 CALL COINC(#15,#16,10,CO)
1570 IF CO<>-1 THEN 1590
1580 CALL SOUND(150,-1,4):: CALL DELSPRI
TE(#16,#19):: GOTO 960
1590 CALL MOTION(#16,INT(RND*-2)-4,VPM)
1600 CALL POSITION(#16,A,B):: *IF A<60 T
HEN CALL MOTION(#16,5,VPM)
1610 IF A>100 THEN CALL MOTION(#16,-5,VP
M)
1620 GOSUB 2000
1630 DCO=DCO+1 :: IF DCO=10 THEN GOSUB 1
710
1640 CALL POSITION(#16,LI,CO):: IF CO>20
0 THEN 820
1650 GOTO 1320
1660 !
1670 !*****************************
1680 !***********DECOMPTE*************
1690 !*****************************
1700 !
1710 DCO=0 :: LGU=LGU+1
1720 TEP=TEP+2 :: COLONNE=COLONNE-1 :: C
ALL HCHAR(3,COLONNE,48):: CALL SOUND(100
,1000,2)
1730 IF LGU=15 THEN 1220
1740 RETURN
1750 !
1760 !*****************************
1770 !**DEPLACEMENT POISSONS********
1780 !*****************************
1790 !
1800 CALL COINC(#15,#17,10,CO):: IF CO=-
1 THEN CALL DELSPRITE(#17):: GOTO 960
1810 CALL COINC(#14,#19,6,CO):: IF CO=-1
 THEN 1420
1820 CALL POSITION(#17,L3,C3):: IF C3>20
0 THEN CALL DELSPRITE(#17):: CALL POSITI
ON(#14,LO,CO):: IF CO<150 THEN 920
1830 CALL POSITION(#19,L7,C7):: IF C7<40
 AND C7>5 THEN CALL DELSPRITE(#19):: GOT
O 1320
1840 CALL POSITION(#14,L8,C8):: IF C8>20
0 THEN CALL DELSPRITE(#14):: GOTO 820
1850 CALL COINC(#19,#14,6,CO):: IF CO=-1
 THEN 1420
1860 CALL POSITION(#17,LO,CO):: IF CO>20
0 THEN CALL DELSPRITE(#17)
1870 CALL JOYST(1,X,Y)
1880 IF Y=0 THEN RETURN
1890 IF Y=4 THEN LIG=LIG-8 :: GOTO 1910
1900 IF Y=-4 THEN LIG=LIG+8 :: GOTO 1930
1910 IF LIG<57 THEN LIG=LIG+10 :: CALL S
OUND(50,-8,4)
1920 CALL LOCATE(#15,LIG,192):: CALL SOU
ND(100,1000,3):: RETURN
1930 IF LIG>115 THEN LIG=LIG-10 :: CALL
SOUND(500,-8,4)
1940 CALL LOCATE(#15,LIG,192):: CALL SOU
ND(100,1000,3):: RETURN
1950 !
1960 !*****************************
1970 !******DEPLACEMENT CREATURES***
1980 !*****************************
1990 !
2000 CALL COINC(#15,#16,10,C):: IF C=-1
THEN 1580
2010 CALL COINC(#19,#16,6,CO):: IF CO=-1
 THEN 1420
2020 CALL POSITION(#16,L2,C2):: IF C2>20
0 THEN CALL DELSPRITE(#16):: GOTO 820
2030 IF L2<60 OR L2>100 THEN 1600
2040 CALL JOYST(1,X,Y)
2050 IF Y=0 THEN RETURN
2060 IF Y=4 THEN LIG=LIG-8 :: GOTO 2080
2070 IF Y=-4 THEN LIG=LIG+8 :: GOTO 2100
2080 IF LIG<57 THEN LIG=LIG+10 :: CALL S
OUND(50,-8,4)
2090 CALL LOCATE(#15,LIG,192):: CALL SOU
ND(100,1000,3):: GOTO 1320
2100 IF LIG>115 THEN LIG=LIG-10 :: CALL
SOUND(500,-8,4)
2110 CALL LOCATE(#15,LIG,192):: CALL SOU
ND(100,1000,3):: GOTO 1320
```

ZX 81

Suite de la page 5

```
7200 RETURN
8001 REM [illegible]
8010 PRINT AT 17,0;"HOUUU...LE L
ACHE ....."
8020 GOSUB 6500
8030 CLS
8040 PRINT "[illegible] RESULTAT
[illegible]"
8090 PRINT AT 13,7;"[illegible]
";TAB 7;"[illegible] ECRAN: [illegible]"
;TAB 7;"[illegible]";TAB 7
;"[illegible]";TAB 7;"[illegible] VI
ES: [illegible] NIVEAU [illegible]";TAB 7;"[illegible]
[illegible]";TAB 7;"[illegible]
[illegible]"
8100 LET S$=STR$ HSC
8110 GOSUB 8450
8115 PRINT AT 15,12-LEN S$;S$
8120 LET S$=STR$ (PEEK 16524)
8130 GOSUB 8450
8140 PRINT AT 18,12-LEN S$;S$
8150 LET S$="0"+("0" AND TAB(10)
+STR$ TAB
8155 GOSUB 8450
8160 PRINT AT 15,18;S$
8170 LET S$="00"+V$
8180 GOSUB 8450
8185 PRINT AT 18,18;S$
8190 RAND USR 17327
8200 PRINT AT 21,0;"[illegible]
REJOUER ?"
8210 IF INKEY$="O" THEN RUN
8220 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 82
10
8230 PRINT AT 21,0;"TANT PIS...
A LA PROCHAINE"
8240 GOTO 8240.
8450 FOR I=1 TO LEN S$
8460 LET S$(I)=CHR$ (CODE S$(I)+
128)
8470 NEXT I
8480 RETURN
8500 PRINT AT 17,0;"BRAVO,LE TAB
LEAU NO.";TAB;" EST FINI"
8510 GOSUB 6500
8515 PRINT AT VAL "17",NOT PI;"
"
8520 PRINT AT 17,0;
8530 IF TAB=1 THEN PRINT D$
8540 IF TAB=2 THEN PRINT E$
8550 IF TAB=3 THEN PRINT F$
8560 IF TAB=4 THEN PRINT G$
8570 IF TAB=5 THEN PRINT H$
8580 IF TAB=6 THEN PRINT I$
8590 IF TAB=7 THEN PRINT J$
8600 IF TAB=8 THEN PRINT K$
8610 IF TAB=9 THEN PRINT L$
8620 IF TAB=10 THEN GOTO 120
8630 GOSUB 6500
8640 GOTO 120
9001 REM PRESENTATION
9010 CLS
9020 PRINT "[illegible]"
9030 PRINT "[illegible]"
9035 PRINT "[illegible]"
9040 PRINT "[illegible]"
9045 PRINT "[illegible]"
9050 PRINT "[illegible]"
9055 PRINT "[illegible]"
9060 PRINT "[illegible]"
9065 PRINT "[illegible]"
9070 PRINT "[illegible]"
9075 PRINT "[illegible]"
9080 PRINT "[illegible]"
9190 PRINT AT 15,0;"[illegible]"
9195 PRINT "[illegible] VOULEZ-VOUS LES RE
GLES ?(O/N) [illegible]"
9200 PRINT "[illegible]"
9205 POKE 17331,12
9210 IF INKEY$="O" THEN GOTO 930
0
9215 FOR I=1 TO 3
9216 NEXT I
9220 IF INKEY$="N" THEN RETURN
9225 RAND USR 17327
9230 GOTO 9210
9300 CLS
9301 POKE 17331,22
9310 PRINT TAB 10;"[illegible]"
9320 PRINT AT 3,0;"  VOUS , MARI
O , DEVEZ SAUVER  VOTRE FIANCEE
 (ORIGINAL , NON ?)"
9330 PRINT "POUR CELA , LA TRAVE
RSEE DES   CHAMPS VOUS SEPARANT
 DE VOTRE   BIEN-AIMEE EST INDIS
PENSABLE..."
9340 PRINT "  MAIS VOS CHEFS , A
PPRENANT    CELA ,VOUS ONT CHARG
E DE RAMAS- SER LES OBJETS QUI J
ONCHENT CES CHAMPS ..."
9350 PRINT ,," LES BARRIERES ENT
OURANT VOTRE  TERRAIN D""INVESTI
GATION SONT    ELECTRIFIEES,FAIT
ES DONC GAFFE  DE NE PAS VOUS AP
PROCHER D""ELLESDE TROP PRES ...
.."
9355 RAND USR 17327
9360 GOSUB 9800
9370 CLS
9380 PRINT TAB 10;"[illegible]"
9385 PRINT AT 3,0;"  POUR VOUS C
OMPLIQUER LA TACHE,DES ALARMES O
NT ETE POSEES ET   VOUS DETRUISE
NT SI VOUS ENTREZ  EN CONTACT AV
EC ELLES ..."
9390 PRINT ,,"TOUCHES UTILES :";
TAB 1;"[illegible]--->GAUCHE";TAB 1;"[illegible]--->
BAS";TAB 1;"[illegible]--->HAUT";TAB 1;"[illegible]-
-->DROITE";TAB 1;"[illegible]--->ARRET DU
MOUVEMENT";TAB 1;"[illegible]--->ABANDON"
9395 PRINT ,,"TOUT MOUVEMENT SE
CONTINUE TANT QU""UNE AUTRE TOUC
HE N""A PAS ETE PRESSEE."
9397 RAND USR 17327
9400 GOSUB 9800
9405 CLS
9410 PRINT TAB 10;"[illegible]"
9415 PRINT AT 3,7;"[illegible]"
9417 PRINT ,,"  [illegible]....MARIO"
9420 PRINT ,,"  [illegible]....1 POINT",,,
"  [illegible]....10 POINTS",,,"  [illegible]....50
 POINTS",,,"  [illegible]....ALARMES"
9425 RAND USR 17327
9430 GOSUB 9800
9435 RETURN
9501 REM [illegible]VITESSE[illegible]
9505 CLS
9510 PRINT AT 5,0;"[illegible] TABLE
DES VITESSES [illegible]"
9520 PRINT AT 7,6;"0(DUR,DUR)/9(
FACILE)"
9530 PRINT AT 15,11;"[illegible]"
9535 RAND USR 17327
9540 LET V$=INKEY$
9545 IF V$<"0" OR V$>"9" THEN GO
TO 9540
9550 LET VIT=CODE V$
9555 LET Z$="[illegible]"+CHR$ (VIT+128)
9560 PRINT AT 15,14;Z$
9570 LET VIT=5+(VAL V$*2)
9620 POKE 16515,VIT
9630 POKE 16514,0
9640 RETURN
9801 REM [illegible]INKEY$[illegible]
9805 PRINT AT 21,28;"[illegible]"
9820 PRINT AT 21,28;"<="
9835 PRINT AT 21,28;"="
9845 PRINT AT 21,28;"[illegible]"
9850 IF INKEY$<>"" THEN RETURN
9855 GOTO 9800
9990 STOP
9991 SAVE "GWENDOLINE"
9999 RUN
```

SQUASH BRICK

COMMODORE 64

Repoussez toujours plus loin les limites de votre intelligence supérieure, par la pratique assidue de l'art du "casse briques"...

Michel COLETTE

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

```
10 REM          SQUASH-BRICK
100 POKE53280,11
110 I=25000:IFPEEK(34098)=130THEN2
20
120 PRINT"▯CHARGEMENT DES DONNEES"
130 READA$:IFA$="**"THEN210
140 IFLEN(A$)<>2THEN4000
150 A1=ASC(LEFT$(A$,1))-48
160 A2=ASC(RIGHT$(A$,1))-48
170 IFA1>9ANDA1<17ORA1<0ORA1>22THE
N4000
180 IFA2>9ANDA2<17ORA2<0ORA2>22THE
N4000
190 D=(A1+7*(A1>9))*16+A2+7*(A2>9)
200 POKEI,D:I=I+1:GOTO130
210 GOSUB2000:SYS25070:GOSUB3000
220 POKE53281,11:PRINT"▯REGLES (O
/N) ?"
230 GETA$:IFA$="N"THEN350
240 IFA$<>"O"THEN230
250 PRINT"▯REGLES:"
260 PRINT"──────":PRINT
270 PRINT"DEPLACEMENTS DE LA RAQUE
TTE:"
280 PRINTTAB(8)"▯CRSR DROIT"
290 PRINTTAB(8)"CRSR GAUCHE"
300 PRINT"▯▯UNE BALLE SUPPLEMENTAI
RE TOUS LES 1000  POINTS"
310 PRINT"▯▯BRIQUES TURQUOISES : 1
 POINT"
320 PRINT"          ORANGES    : 2 P
OINTS"
330 PRINT"          VERTES     : 3 P
OINTS"
340 PRINT"          BLEUES     : 4 P
OINTS"
350 INPUT"▯▯▯▯DIFFICULTE (0-9) ";A
$
360 PRINT"▯▯▯▯▯":A=VAL(A$)
370 IFA<0ORA>9ORA<>INT(A)THEN350
380 A=9-A:S=36864
390 POKES+7,10:POKES+8,20
400 POKES+9,0:POKES+10,A
410 PRINT"▯";:SYS33305:POKE53269,0
420 SC=0:FORI=1TO3:Z=PEEK(S+4-I)
430 SC=SC*100+(ZAND15)+(ZAND240)*5
/8
440 NEXT
450 IFSC>HSTHENHS=SC
460 PRINT"▯▯SCORE:";SC
470 PRINTTAB(18)"▯MEILLEUR SCORE:"
;HS
480 PRINT"▯▯▯MEME DIFFICULTE (O/N
) ?"
490 GETA$:IFA$="N"THEN350
500 IFA$<>"O"THEN490
510 GOTO410
2000 PRINT"VERIFICATION":L=5000
2010 A1=25000:A2=25153
2020 N=0
2030 IFA1>9>A2THEN2080
2040 S=0
2050 FORJ=A1TOA1+9:S=S+PEEK(J):NEX
T
2060 READA:IFA<>STHEN2130
2070 A1=A1+10:N=N+1:GOTO2030
2080 S=0
2090 IFA1>A2THEN2120
2100 FORJ=A1TOA2:S=S+PEEK(J):NEXT
2110 READA:IFA<>STHEN2130
2120 RETURN
2130 L=L+N*10:PRINT:PRINT"?SYNTAX
 ERROR IN";L
2140 POKE34098,0:END
3000 L=10000:A1=32768:A2=34098
3010 GOTO2020
4000 L=INT((I-25000)/10)*10+5000
4010 PRINT"?SYNTAX  ERROR IN";L:EN
D
5000 DATAA6,41,A4,42,A9,98,85,11,8
6,43
5010 DATA84,44,A2,00,86,0C,A9,41,8
5,45
5020 DATAA2,00,86,0E,A9,FF,85,0D,8
A,09
5030 DATA80,AA,86,46,A0,00,84,10,A
5,2D
5040 DATAA6,2E,20,EF,B0,20,18,AC,6
0,38
5050 DATAE9,30,90,0E,C9,0A,90,0B,E
9,07
5060 DATAC9,0A,90,04,C9,10,90,01,3
8,60
5070 DATAA9,00,85,FE,A9,80,85,FF,2
0,A8
5080 DATA61,A0,02,B1,49,85,FD,88,B
1,49
5090 DATA85,FC,88,B1,47,C9,02,D0,2
9,B1
5100 DATAFC,C9,2A,F0,22,20,D9,61,B
0,1E
5110 DATA0A,0A,0A,0A,85,02,C8,B1,F
C,20
5120 DATAD9,61,B0,10,18,65,02,88,9
1,FE
5130 DATAE6,FE,D0,02,E6,FF,18,90,C
3,60
5140 DATAA5,3F,A4,40,85,39,84,3A,A
2,0B
5150 DATA20,37,A4,60,00,00,00,00,0
0,00
5160 DATA**
5170 DATA1133,944,1027,1020,1039,1
045,873,1441,1281,1398,1321,836,11
68,1638
5180 DATA1009,347
10000 DATA02,02,05,05,00,00,00,00,
07,00
10010 DATA07,00,03,03,FD,FD,00,00,
FF,FF
10020 DATA00,00,00,00,02,02,FE,FE,
00,00
10030 DATAFF,FF,FE,02,FE,02,00,00,
00,00
10040 DATA00,00,00,00,FD,03,FD,03,
00,02
10050 DATA02,02,01,03,03,03,01,03,
03,03
10060 DATA01,03,03,03,00,00,00,01,
00,00
10070 DATA00,00,02,00,00,00,00,03,
04,00
10080 DATA01,01,FF,FF,00,00,FF,FF,
01,FF
10090 DATA01,FF,00,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF
10100 DATA7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,
FE,FE
10110 DATAFE,FE,FE,FE,FE,FE,00,FE,
FE,FE
10120 DATAFE,FE,FE,FE,00,7F,7F,7F,
7F,7F
10130 DATA7F,7F,13,03,0F,12,05,3A,
30,30
10140 DATA30,30,30,30,02,01,0C,0C,
05,13
10150 DATA3A,33,AD,01,90,29,0F,09,
30,8D
10160 DATA0B,04,AD,01,90,4A,4A,4A,
4A,09
10170 DATA30,8D,0A,04,AD,02,90,29,
0F,09
10180 DATA30,8D,09,04,AD,02,90,4A,
4A,4A
10190 DATA4A,09,30,8D,08,04,AD,03,
90,29
10200 DATA0F,09,30,8D,07,04,AD,03,
90,4A
10210 DATA4A,4A,4A,09,30,8D,06,04,
60,A9
10220 DATAEE,8D,01,D0,AD,10,D0,29,
02,8D
10230 DATA10,D0,AD,1B,D4,29,01,8D,
00,D0
10240 DATA18,AD,1B,D4,29,07,6D,00,
D0,8D
10250 DATA00,D0,AD,1B,D4,29,1F,6D,
00,D0
10260 DATA69,21,6D,1B,D4,8D,00,D0,
90,08
10270 DATAAD,10,D0,09,01,8D,10,D0,
AD,1B
10280 DATAD4,29,01,38,2A,8D,00,90,
60,A2
10290 DATA18,A0,27,20,F0,E9,20,24,
EA,B1
10300 DATAF3,49,FF,91,F3,88,10,F1,
CA,10
10310 DATAEC,60,A0,FF,EA,08,48,8A,
48,98
10320 DATA48,EA,68,A8,68,AA,68,28,
EA,88
10330 DATAD0,EE,CA,D0,E9,60,A2,1E,
20,38
10340 DATA81,20,21,81,A2,1E,20,38,
81,20
10350 DATA21,81,A2,1E,20,38,81,60,
A5,02
10360 DATA38,E9,18,AA,A5,03,E9,00,
4A,8A
10370 DATA6A,4A,4A,A8,38,A5,04,E9,
32,4A
10380 DATA4A,4A,C9,19,B0,60,AA,20,
F0,E9
10390 DATAB1,D1,AE,00,90,C9,FB,90,
56,26
10400 DATA07,C9,FE,90,4C,F0,0B,A9,
20,91
10410 DATAD1,C8,91,D1,88,18,90,08,
A9,20
10420 DATA91,D1,88,91,D1,C8,A5,D2,
29,03
10430 DATA09,D8,85,D2,B1,D1,29,0F,
A8,F8
10440 DATAAD,01,90,18,79,40,80,8D,
01,90
10450 DATA90,19,AD,02,90,69,00,8D,
02,90
10460 DATA29,0F,D0,03,EE,0B,90,90,
08,AD
10470 DATA03,90,69,00,8D,03,90,D8,
EE,04
10480 DATA90,60,AE,00,90,A5,04,38,
ED,03
10490 DATAD0,90,25,C9,04,B0,21,AD,
10,D0
10500 DATA29,02,4A,85,06,A5,02,38,
ED,02
10510 DATAD0,85,05,A5,03,E5,06,D0,
0B,A5
10520 DATA05,C9,18,B0,05,C6,09,38,
B0,01
10530 DATA18,26,07,60,20,18,E5,A9,
00,8D
10540 DATA01,90,8D,02,90,8D,03,90,
A9,03
10550 DATA8D,0B,90,A2,0B,BD,84,80,
9D,00
10560 DATA04,A9,0A,9D,00,D8,CA,10,
F2,A2
10570 DATA07,BD,90,80,9D,20,04,A9,
0A,9D
10580 DATA20,D8,CA,10,F2,A2,00,8E,
0E,DC
10590 DATAA9,33,85,01,86,5F,A2,FF,
86,5A
10600 DATA86,58,A2,D0,86,60,A2,D7,
86,5B
10610 DATAA2,3F,86,59,20,BF,A3,A9,
37,85
10620 DATA01,EE,0E,DC,A9,1E,8D,18,
D0,A2
10630 DATA27,BD,5C,80,9D,D8,3F,CA,
10,F7
10640 DATAA2,27,A9,FB,9D,28,04,A9,
07,9D
10650 DATA28,D8,CA,10,F3,A9,FE,8D,
06,06
10660 DATAA9,FF,8D,07,06,A9,CA,85,
5F,A9
10670 DATA04,85,60,A9,08,85,5A,A9,
06,85
10680 DATA5B,85,59,A9,06,85,58,20,
BF,A3
10690 DATAA2,4F,A9,0E,9D,C8,D8,A9,
0D,9D
10700 DATA18,D9,A9,08,9D,68,D9,A9,
03,9D
10710 DATAB8,D9,CA,10,E9,A9,50,85,
02,A9
10720 DATA04,85,03,A2,17,A0,00,A9,
FD,91
10730 DATA02,A0,27,A9,FC,91,02,A5,
03,29
10740 DATA03,09,D8,85,03,A9,07,91,
02,A0
10750 DATA00,91,02,A5,03,29,03,09,
04,85
10760 DATA03,A5,02,18,69,28,85,02,
90,02
10770 DATAE6,03,CA,D0,CE,A9,FF,8D,
0E,D4
10780 DATA8D,0F,D4,A9,80,8D,12,D4,
A2,7F
10790 DATAA9,00,8D,04,90,9D,40,03,
CA,10
10800 DATAFA,A2,0B,A9,FF,9D,80,03,
CA,10
10810 DATAFA,8D,46,03,8D,49,03,8D,
4C,03
10820 DATA8D,4F,03,A9,7E,8D,43,03,
8D,52
10830 DATA03,A9,3C,8D,40,03,8D,55,
03,A9
10840 DATA01,8D,28,D0,A9,0D,8D,F8,
07,A9
10850 DATA0E,8D,F9,07,A9,03,8D,15,
D0,A9
10860 DATA0F,8D,18,D4,A9,F0,8D,06,
D4,A9
10870 DATABF,8D,00,D4,A9,3D,8D,01,
D4,A9
10880 DATA00,8D,05,D4,A9,F6,8D,03,
D0,A9
10890 DATAAC,8D,02,D0,A9,00,8D,10,
D0,20
10900 DATADB,80,EE,05,90,AD,05,90,
CD,07
10910 DATA90,B0,03,4C,F4,83,A9,00,
8D,05
10920 DATA90,A9,FE,8D,00,DC,A2,00,
AD,01
10930 DATADC,29,04,D0,01,E8,AD,01,
DC,29
10940 DATA80,D0,01,CA,8A,10,22,AD,
10,D0
10950 DATA29,02,D0,07,AD,02,D0,C9,
1F,F0
10960 DATA33,CE,02,D0,AD,02,D0,C9,
FF,D0
10970 DATA29,AD,10,D0,29,01,8D,10,
D0,10
10980 DATA1F,C9,01,D0,1B,AD,10,D0,
29,02
10990 DATAF0,07,AD,02,D0,C9,33,F0,
0D,EE
11000 DATA02,D0,D0,08,AD,10,D0,09,
02,8D
11010 DATA10,D0,EE,06,90,AD,06,90,
CD,08
11020 DATA90,B0,03,4C,86,83,A9,00,
8D,06
11030 DATA90,AE,00,90,A9,00,85,09,
85,07
11040 DATAAD,00,D0,18,7D,00,80,85,
02,AD
11050 DATA10,D0,29,01,69,00,85,03,
AD,01
11060 DATAD0,18,7D,08,80,85,04,20,
66,81
11070 DATAA5,02,18,7D,0C,80,85,02,
A5,03
11080 DATA7D,10,80,85,03,20,66,81,
A5,02
11090 DATA18,7D,18,80,85,02,A5,03,
7D,1C
11100 DATA80,85,03,A5,04,18,7D,20,
80,85
11110 DATA04,20,66,81,A5,04,18,7D,
2C,80
11120 DATA85,04,20,66,81,A4,07,B9,
30,80
11130 DATA4D,00,90,8D,00,90,A5,09,
10,14
11140 DATAAD,01,D0,CD,03,D0,AD,00,
90,90
11150 DATA04,29,02,10,02,09,01,8D,
00,90
11160 DATAA5,07,F0,0A,A9,07,8D,0C,
90,A9
11170 DATA11,8D,04,D4,AD,0C,90,D0,
07,A9
11180 DATA10,8D,04,D4,D0,03,CE,0C,
90,AE
11190 DATA00,90,AD,01,D0,18,7D,58,
80,8D
11200 DATA01,D0,AD,00,D0,18,7D,50,
80,8D
11210 DATA00,D0,AD,10,D0,29,01,7D,
54,80
11220 DATA85,08,AD,10,D0,29,FE,05,
08,8D
11230 DATA10,D0,20,98,80,AE,0A,90,
F0,08
11240 DATAA0,FF,88,D0,FD,CA,D0,F8,
AC,09
11250 DATA90,F0,03,88,D0,FD,AD,01,
D0,C9
11260 DATAFA,90,24,A9,10,8D,04,D4,
20,50
11270 DATA81,CE,0B,90,D0,02,58,60,
AD,0B
11280 DATA90,09,30,8D,27,04,AD,04,
90,C9
11290 DATA98,F0,03,4C,74,83,4C,80,
82,AD
11300 DATA0B,90,09,30,8D,27,04,AD,
04,90
11310 DATAC9,98,F0,03,4C,86,83,AD,
08,90
11320 DATACD,07,90,F0,03,CE,08,90,
4C,80
11330 DATA82,**
11340 DATA21,1029,512,1022,514,24,
11,9,1278,2041,1524,2286,1651,468
11350 DATA243,681,638,587,743,645,
618,695,1169,1027,942,1009,987,972
11360 DATA895,1207,1570,1423,1366,
1465,764,834,1096,1004,1321,1424,1
279,1276
11370 DATA1463,1426,941,880,985,99
8,1023,1200,718,1133,851,760,892,1
075
11380 DATA1178,997,1246,1224,1424,
1191,1207,1349,1155,1293,1346,941,
1095,1336
11390 DATA1225,1405,1052,978,847,5
05,620,1640,1325,900,1353,901,952,
838
11400 DATA1137,1122,1329,1297,1294
,1089,1268,1089,1264,1141,1124,111
3,1514,861
11410 DATA908,1379,975,1148,980,91
3,966,681,893,759,835,757,875,757
11420 DATA932,716,1259,360,1064,10
87,1120,1032,1088,984,987,1112,185
1,1567
11430 DATA1084,1068,907,1225,717,1
262,1161,130
READY.
```

ULYSSE

THOMSON TO7,TO7 70,MO5

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

Participez au premier voyage d'ULYSSE au pays des Lotophages, qui,comme leur nom l'indique, se nourrissent exclusivement de "lotos" : fleurs qui ont la fâcheuse propriété de rendre amnésiques les voyageurs imprudents...

Christian FRUND

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le second par SAVE"L").
Les non-DOSistes devront modifier ainsi les lignes suivantes du listing 1 :

440 BOXF(262,49)-(263,50),1
460 LINE(255,48)-(249,43),1 :LINE-(247,79),1 :LINE-(175,121),1 :FORI = 1TO5 : BOXF(155,121)-(158,123),1 :PLAY"DO" :BOXF(155,121)-(158,123),2 :PLAY"DO" :NEXT

De plus dans le listing 2, les possesseurs de MO5 devront remplacer les POKE (bruitage du clavier) des lignes suivantes par :

370 POKE &H2019, PEEK(&H2019) OR 8
590 POKE &H2019, PEEK(&H2019) AND 247 : LOCATE etc.

Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
G?
10 '*********************************
20 ' PROGRAMME LOTOS---AUTEUR FRUND CHRI
   STIAN : BAUME LES DAMES : 1986
30 '*********************************
40 '+++++++++++++++++++++++++++++++
50 '++++++++++ PRESENTATION ++++++++++
60 '+++++++++++++++++++++++++++++++
70 CLS:SCREEN0,0,1:LINE(167,135)-(162,11
9)
80 FORI=1TO31:READA,B:LINE-(A,B):NEXT:LI
NE(135,55)-(143,47):SCREEN0,0,2:RESTORE2
00:FORI=1TO20:READA,B:LINE-(A,B):NEXT:LI
NE(52,111)-(43,111):LINE(161,135)-(153,9
2)
90 RESTORE210:FORI=1TO12:READA,B:LINE-(A
,B):NEXT:RESTORE220:FORI=1TO6:READA,B,C,
D:LINE(A,B)-(C,D):NEXT:SCREEN0,0,4
100 PSET(139,0):RESTORE230:FORI=1TO6:REA
DA,B:LINE-(A,B):NEXT:PSET(207,23):RESTOR
E240:FORI=1TO3:READA,B:LINE-(A,B):NEXT:R
ESTORE250:FORI=1TO2:READA,B,C,D:LINE(A,B
)-(C,D):NEXT
110 PSET(255,71):RESTORE260:FORI=1TO7:RE
ADA,B:LINE-(A,B):NEXT:PSET(271,95):RESTO
RE260:C=16:D=24:FORI=1TO7:READA,B:LINE-(
A+C,B+D):NEXT:PSET(287,119):RESTORE270:F
ORI=1TO4:READA,B:LINE-(A,B):NEXT:LINE(27
1,131)-(283,131)
120 PSET(287,153):RESTORE280:FORI=1TO3:R
EADA,B:LINE-(A,B):NEXT:PSET(303,199):RES
TORE290:FORI=1TO7:READA,B:LINE-(A,B):NEX
T
130 SCREEN4,0,0
140 COLOR0,4:ATTRB1,0:LOCATE23,11:PRINT"
LE";:LOCATE21,13:PRINT"LOTOS";:ATTRB0,0:
COLOR,0
150 LOCATE28,2,0:COLOR3:PRINT"PRESENTE P
AR";:LOCATE30,4:PRINT"C. FRUND":COLOR2:L
OCATE23,16:PRINT"D'APRES":LOCATE22,18:PR
INT"L'OEUVRE DE":LOCATE24,20:PRINT"L'AED
E":COLOR6:LOCATE21,22:ATTRB1,0:PRINT"HOM
ERE":ATTRB0,0:LOCATE0,0
160 MU1$="T3L1203LA04REFA#LA05RE04LAFA#L
42REL6MIFA#SOLAFA#L24SIL12FA#SOMILAL24RE
"
170 PLAY MU1$
180 DATA155,87,143,63,127,47,103,43,79,
47,55,71,51,87,51,107,55,119,71,143,55,1
75,79,183,103,199,119,183,135,175,159,16
7,151,151,143,119,143,95,127,99,115,103,
103,99,95,95,87,87
190 DATA95,79,111,74,127,74,143,87,151,9
5,159,135,167,135
200 DATA119,37,87,37,71,47,55,63,47,79,4
4,87,44,111,15,191,11,159,15,103,23,55,5
5,15,71,7,95,0,119,0,159,7,191,23,175,39
,159,63,143,47
210 DATA 127,71,111,71,92,77,83,87,95,99
,103,102,115,106,127,102,140,98,140,119,
148,151,156,168
220 DATA 159,7,143,39,119,0,119,31,71,7,
77,33,28,52,47,65,15,103,35,108,12,143,2
5,146
230 DATA207,7,207,15,199,23,191,15,191,7
,199,0
240 DATA223,35,207,47,207,23
250 DATA223,47,231,59,239,47,223,71
260 DATA 243,71,239,75,243,79,251,79,255
,87,247,95,239,95
270 DATA 279,119,271,131,279,143,287,143
280 DATA287,167,303,175,303,151
290 DATA311,199,319,191,315,183,311,183,
303,179,307,175,319,175
300 DATA 287,159,303,167,303,143
310 '++++++++++++++++++++++++++++++
320 '+++++++++++++ CARTE ++++++++++++++
330 '++++++++++++++++++++++++++++++
340 CLS:CONSOLE0,24:SCREEN0,0,0:CLEAR,,5
:DEFGR$(0)=8,149,20,153,177,149,137,0:DE
FGR$(1)=0,0,0,0,119,85,117,0:A$=GR$(0)+G
R$(1):DEFGR$(2)=0,36,180,36,167,165,181,
0:DEFGR$(3)=0,0,238,42,234,170,238,2:DEF
GR$(4)=0,0,174,170,174,168,238,0
350 B$=GR$(2)+GR$(3)+GR$(4)
360 ATTRB0,1:COLOR1:LOCATE9,18:PRINT"AU
PAYS DES LOTOPHAGES":ATTRB0,0:COLOR3:LOC
ATE1,20:PRINT"existe une fleur superbe e
t dangereuse":LOCATE12,21:COLOR5,6:ATTRB
1,0:PRINT"LE LOTOS":COLOR3,0:ATTRB0,0
370 LOCATE7,23:PRINT"qui en mange,oublie
 tout":COLOR3,1:LOCATE1,24:PRINT"SI ULYS
SE EN MANGE IL NE RENTRERA PAS";:COLOR0
380 CONSOLE0,16:SCREEN4,2,0
390 PSET(271,0):RESTORE470:FORI=1TO90:RE
ADA,B:LINE-(A,B):NEXT
400 PSET(0,135):RESTORE500:FORI=0TO32:RE
ADA,B:LINE-(A,B):NEXT
410 RESTORE520:PSET(319,43):FORI=0TO29:R
EADA,B:LINE-(A,B):NEXT
420 RESTORE530:PSET(304,0):FORI=1TO7:REA
DA,B:LINE-(A,B):NEXT:RESTORE540:PSET(132
,29):FORI=1TO7:READA,B:LINE-(A,B):NEXT:R
ESTORE550:PSET(133,48):FORI=1TO8:READA,B
:LINE-(A,B):NEXT
430 RESTORE560:PSET(175,72):FORI=1TO4:RE
ADA,B:LINE-(A,B):NEXT:RESTORE570:PSET(25
9,95):FORI=1TO7:READA,B:LINE-(A,B):NEXT:
RESTORE580:PSET(301,95):FORI=1TO8:READA,
B:LINE-(A,B):NEXT:BOX(214,62)-(217,65)
440 PAINT(103,71),4:PAINT(31,15),4:PAINT
(15,111),4:BOXF(262,49)-(263,50),-2
450 COLOR0,2:LOCATE33,6:PRINTA$:COLOR7,4
:LOCATE24,8:PRINTB$
460 LINE(255,48)-(249,43),-2:LINE-(247,7
9),-2:LINE-(157,121),-2:FORI=1TO5:BOXF(1
55,121)-(158,123),-2:PLAY"DO":BOXF(155,1
21)-(158,123),4:PLAY"DO":NEXT
470 DATA263,15,260,21,266,31,273,35,271,
39,267,36,255,43,247,41,231,47,231,55,22
8,58,241,69,239,71,236,68,233,71,237,75,
235,77,231,75,234,81,231,83,227,79,225,8
3,225,78,224,77,220,72,227,67,231,71,234
,68,223,67,219,63,221,61,218,58,215,59,2
03,47
480 DATA207,39,159,0,153,5,151,13,160,20
,160,28,173,37,181,36,179,40,191,45,197,
51,199,56,195,57,193,53,190,54,188,49,18
3,55,190,62,183,69,183,73,178,72,179,67,
182,66,179,57,172,55,172,53,143,31,141,1
9,127,15,114,26,114,29,110,30,103,26,87,
31
490 DATA89,39,86,40,87,45,71,55,65,71,69
,74,54,97,37,98,31,106,27,105,26,101,6,9
5,0,87,0,63,8,35,55,37,62,15,67,19,63,14
,63,7,57,4,55,0
500 DATA30,107,32,107,34,111,47,111,55,1
03,87,95,127,92,142,82,145,86,143,88,144
,90,150,87,151,88,146,95,150,103,150,109
,145,113,149,119,152,119,156,123,179,123
,191,134,214,134,217,123,231,118,239,119
,238,121,255,127,259,123,281,131,295,119
,310,127
510 DATA319,127
520 DATA311,42,308,39,287,35,275,38,274,
39,282,41,275,43,282,45,261,42,260,45,25
7,45,256,49,259,50,259,63,265,67,264,71,
260,69,265,75,271,73,270,79,273,77,279,8
0,287,81,288,75,295,76,297,73,306,81,313
,76,312,75,319,74
530 DATA311,2,311,10,303,15,297,16,297,9
,291,3,296,0
540 DATA134,39,131,46,129,46,128,39,126,
35,131,32,132,29
550 DATA 137,53,135,55,136,63,133,64,133
,67,129,68,127,53,133,48
560 DATA159,77,159,79,177,85,175,72
570 DATA259,92,251,89,240,88,240,90,247,
93,247,96,259,95
580 DATA310,94,310,91,315,90,315,87,304,
88,305,89,300,91,301,95
590 FORI=0TO2000:NEXT:CONSOLE0,24:RUN"L"
```

LISTING 2

```
10 LOCATE0,0,0:CLS:CLEAR,,15:DEFINTA-Z:U
=0:GN=0:CH=0:T=0:V=0:J0=0:JH=0:GOSUB930
20 SCREEN3,0,0:ATTRB1,1:LOCATE10,5:PRINT
"VOULEZ-VOUS":LOCATE10,15:PRINT"LA REGLE
 ?":FORI=0TO3:SCREEN1,I+1,I+1:FORJ=0TO5:
NEXTJ,I:SCREEN3,0,0:LOCATE30,22:ATTRB0,0
:COLOR5:PRINT"(O/N)"
30 F#=INKEY$:IF#=""THEN30ELSEIF#
="O"THEN CH=1:GOSUB1000ELSEIF#=""N"THEN
30
35 ' OPTIONS
40 CLS:SCREEN.0,0:IF CH=1THEN70
50 P=RND:LOCATE3,0:COLOR3,1:PRINT AVEC M
ANETTE=1":LOCATE3,3:PRINT"AVEC TOUCHES=2
":LOCATE5,5:PRINT"LA OISISSSEZ ? OU 2":C#=
INPUT#(1):IF C#="1"THENU=1ELSEIFC#="2"TH
ENU=2ELSE50
60 LOCATE30,5:COLOR1,3:PRINTU
70 P=RND:COLOR4,2:LOCATE3,8:PRINT"LE NIV
EAU DE JEU":LOCATE5,10:PRINT"CHOISISSEZ
ENTRE 1 ET 8":C#=INKEY$:IF#=""THEN70ELS
E CH=VAL(C#):IF CH<1 OR CH>8 THEN70
80 COLOR2,4:LOCATE30,10:PRINTCH:COLOR6,4
90 LOCATE3,13:PRINT"LA VITESSE D' ULYSSE
":LOCATE5,15:PRINT"CHOISISSEZ ENTRE1 ET
4":C#=INPUT#(1):VT=VAL(C#):IF VT<1 OR VT
>4THEN90
100 IF VT=1THEN V=100ELSEIFVT=2THEN V=50
ELSEIFVT=3THEN V=25ELSEIFVT=4THEN V=0
110 COLOR4,6:LOCATE30,15::PRINTVT:COLOR7
,5
120 LOCATE3,18:PRINT"COMBIEN DE JOCKERS"
:LOCATE5,20:PRINT"CHOISISSEZ ENTRE 0 ET
8":C#=INPUT#(1):JO=VAL(C$):IF ASC(C$)<48
 OR ASC(C$)>56THEN120
130 LOCATE30,20:COLOR5,7:PRINTJO:COLOR3,
0:FORI=0TO30:NEXT:JO1=JO
140 CLS:SCREEN.7,7:ON CH GOSUB 600,700,6
60,770,810,870,910,921:' SELECTION DES T
ABLEAUX
150 IF U=2THEN370
155 ' JEU AVEC MANETTES
160 LOCATE1,24:COLOR7,4:PRINTT;
170 LOCATE37,1:COLOR4,7:PRINTU$:X=37:Y=1
179 IF STICK(0)=0THEN179
180 ON STISK(0)GOTO200,190,210,190,220,1
90,230:GOTO190
189 IF CH=8THENGOSUB361
190 LOCATE1,24:COLOR7,4:PRINTT;:COLOR,7:
ON STICK(0)GOTO200,240,210,240,220,240,2
30:GOTO240
200 X1=0:Y1=-1:GOTO240
210 X1=1:Y1=0:GOTO240
220 X1=0:Y1=1:GOTO240
230 X1=-1:Y1=0
240 PSET(X,Y)" ":X=X+X1:Y=Y+Y1
250 IF T=>300 THEN330
260 XH=X*8:YH=Y*8
263 IF POINT(XH,YH)=-8THEN270ELSE280
270 T=T+1:PSET(X,Y)U$,4:FORI=0TO V:NEXT:
GOTO189
280 IF POINT(XH,YH)=4 THEN GOTO340
290 FORI=1TO5:PSET(X,Y)GR#(13),I,I+1:FOR
J=1TO10:NEXTJ,I:PLAY"O3L24DOREDO"
300 JA=JA+1:IF JA<JO+1 THEN XM=X*8:YM=Y*
8 ELSE330
305 IFXM=0THENXM=8:IF YM=0THENYM=8
310 IF POINT(XM+8,YM)=-8THENX=X+1:Y=Y:GO
TO320ELSE IFPOINT(XM,YM+8)=-8THEN X=X:Y=
Y+1:GOTO320ELSE IFPOINT(XM,YM-8)=-8THEN
X=X:Y=Y-1:GOTO320ELSE IFPOINT(XM-8,YM)=-
8THEN X=X-1:Y=Y
320 PSET(X,Y)U$,4,7:T=T+10:FORI=0TO10:NE
XT:GOTO179
330 CLS:SCREEN1,4,4:ATTRB1,1:LOCATE15,12
,0:PRINT"PERDU":ATTRB0,0:LOCATE0,0,0:FOR
I=0TO500:NEXT:GOTO9000
340 CLS:SCREEN3,1,1:ATTRB1,1:LOCATE15,12
,0:PRINT"GAGNE":FORI=0TO500:NEXT:ATTRB0,
0
341 CLS:IF CH<8THEN CH=CH+1:JA=0:T=0:JO=
JO1:GOTO140 ELSE GOTO9500
360 ' TIRAGE ALEATOIRE POUR TABLEAU 8
361 IF T MOD2=0 THEN W=INT(RND*39):Z=INT
(RND*24):IF W<5 THENRETURN ELSE PSET(W,Z
)F$,1,2
362 RETURN
365 ' JEU AVEC TOUCHES
370 POKE(&H6073),1
380 LOCATE0,0,0:IF INKEY$<>""THEN380
390 LOCATE37,1:COLOR4,7:PRINTU$:X=37:Y=1
:LOCATE1,24:COLOR7,4:PRINTT;
400 IFINKEY$<>""THEN400
410 IFINKEY$=""THEN410
419 IF CH=8THENGOSUB361
420 LOCATE1,24:COLOR7,4:PRINTT;:COLOR,7:
A$=INKEY$:IF A$<>"A" AND A$<>"Z"AND A$<>
"O"AND A$<>"P"THEN480
430 IF A$="A"THENX1=0:Y1=-1:GOTO480
440 IF A$="Z"THENX1=0:Y1=1:GOTO480
450 IF A$="O"THENX1=-1:Y1=0:GOTO480
460 IF A$="P"THENX1=1:Y1=0
470 GOTO480
480 T=T+1:PSET(X,Y)" ":X=X+X1:Y=Y+Y1
490 IF T>300 THEN580
500 XH=X*8:YH=Y*8:IFPOINT(XH,YH)<>-8THEN
520
510 PSET(X,Y)U$,4:FORI=0TO V:NEXT:GOTO41
9
520 IF POINT(XH,YH)=4THEN570
530 FORI=1TO5:PSET(X,Y)GR#(13),I,I+1:FOR
J=1TO10:NEXTJ,I:PLAY"O3L24DOREDO"
540 JA=JA+1:IF JA<JO+1 THEN XM=X*8:YM=Y*
8 ELSE580
550 IF POINT(XM+8,YM)=-8THENX=X+1:Y=Y:GO
TO560ELSE IFPOINT(XM,YM+8)=-8THEN X=X:Y=
Y+1:GOTO560ELSE IFPOINT(XM,YM-8)=-8THEN
X=X:Y=Y-1:GOTO560ELSE IFPOINT(XM-8,YM)=-
8THEN X=X-1:Y=Y
560 PSET(X,Y)U$,4,7:T=T+10:X1=0:Y1=0:GOT
O410
570 CLS:SCREEN3,1,1:ATTRB1,1:LOCATE15,12
,0:PRINT"GAGNE":X1=0:Y1=0:FORI=0TO500:NE
XT:ATTRB0,0
571 IF CH<8THEN CH=CH+1:JA=0:T=0:JO=JO1:
GOTO140 ELSE GOTO9500
580 CLS:SCREEN1,4,4:ATTRB1,1:LOCATE15,12
,0:PRINT"PERDU":X1=0:Y1=0:ATTRB0,0:LOCAT
E0,0,0:FORI=0TO500:NEXT:GOTO9000
590 POKE(&H6073),0:LOCATE24,23:COLOR3,1:
PRINT"FIN DE L'EPISODE";:LOCATE0,0,0:COL
OR4,4:PLAYMU3$:END
595 ' REALISATION DES TABLEAUX
596 '
597 ' TABLEAU1
600 SCREEN,7,7:BOXF(0,0)-(39,31),4
610 RESTORE650:FORI=1TO22:READA,B,C,D:BO
XF(A,B)-(C,D)F$,1,2:NEXT
620 LINE(29,24)-(31,24)F$:LINE(30,18)-(3
0,21)F$:LINE(39,0)-(39,5)F$:LINE(36,0)-(
39,0)F$:LINE(0,4)-(0,8)F$
630 COLOR3,4:FORI=0TO2:LOCATE0,0+I:PRINT
B$(I+1):NEXT
640 RETURN
650 DATA 5,4,13,0,7,0,10,7,14,0,13,4,14,
0,19,7,17,8,19,10,17,11,18,20,20,0,33,4,
27,5,33,7,29,8,31,17,34,0,35,2,0,13,14,2
4,0,12,2,7,3,12,5,10,8,12,9,10,13,12,14,
10,15,24,20,23,21,24,22,14,23,24,25,11,2
6,24,28,20,32,24,39,22,34,21,39,12,37,11
,39,6
655 ' TABLEAU 2
660 GOSUB600:COLOR1,2
670 LOCATE3,8:PRINTF$:LOCATE6,5:PRINTF$:
LOCATE4,6:PRINTF$:LOCATE5,7:PRINTF$:LOCA
TE5,9:PRINTF$:LOCATE7,8:PRINTF$:LOCATE12
,8:PRINTF$:LOCATE21,8:PRINTF$:LOCATE24,6
:PRINTF$:LOCATE35,4:PRINTF$:LOCATE38,3:P
RINTF$:LOCATE11,9:PRINTF$:LOCATE24,9:PRI
NTF$
680 LOCATE33,9:PRINTF$:LOCATE35,10:PRINT
F$:LOCATE20,11:PRINTF$:LOCATE27,11:PRINT
F$:LOCATE28,18:PRINTF$:LOCATE20,18:PRINT
F$:LOCATE32,19:PRINTF$:LOCATE15,17:PRINT
F$:LOCATE3,5:PRINTF$
690 RETURN
695 ' TABLEAU 3
700 DATA 5,0,10,3,22,0,33,7,34,0,35,5,0,
4,1,6,19,5,20,11,32,8,33,18,34,11,36,12,
1,12,3,13,5,9,6,10,7,9,9,16,13,6,15,24,1
6,10,17,11,4,17,10,18,0,20,1,24,2,22,9,2
4,16,23,21,24,21,16,27,24,23,14,24,15,25
,12,28,15,38,13,39,24,34,21,35,22,33,23,
37,34
710 DATA2,6,7,6,11,0,21,0,11,1,11,2,16,2
,19,2,13,4,13,5,10,4,10,8,21,5,21,7,0,7,
0,19,6,14,6,16,3,16,5,16,8,19,10,19,10,2
4,12,24,16,12,16,14,18,15,18,19,19,12,19
,14,20,21,20,22,28,24,32,24,34,13,34,17,
36,0,38,0,37,8,38,8,39,0,39,12,3,9,4,9,8
,8,9,8
720 DATA14,3,15,3
730 BOXF(0,0)-(39,31),4:COLOR3,4:FORI=0T
O2:LOCATE0,0+I:PRINTB$(I+1):NEXT
740 RESTORE700:FORI=1TO22:READA,B,C,D:BO
XF(A,B)-(C,D)F$,1,2:NEXT:RESTORE710:FORI
=1TO24:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)F$:NEX
T
750 PSET(32,19)F$:PSET(28,23)F$
760 RETURN
765 ' TABLEAU 4
770 GOSUB700
780 DATA35,20,36,16,37,4,36,7,36,16,30,1
9,30,21,28,17,30,11,26,11,24,9,22,12,17,
5,11,12,10,20,3,20,6,4,8,5,16,19,2,6
790 RESTORE780:FORI=1TO20:READA,B:PSET(A
,B)F$:NEXT
800 RETURN
805 ' TABLEAU 5
810 DATA0,23,12,24,13,22,19,24,24,23,32,
24,18,4,19,13,18,14,21,18,22,6,23,11,27,
5,28,7,27,10,28,15,27,18,36,19,34,1,35,1
1
820 DATA5,0,39,0,39,1,39,24,33,24,38,24,
20,24,23,24,5,1,5,9,0,4,0,22,4,10,4,12,5
,13,5,14,4,14,4,15,5,16,5,17,4,18,4,21,3
,6,4,6,1,8,2,8,1,13,2,13,1,17,2,17,5,20,
5,21,8,8,15,8,22,8,3,8,11,6,11,7,11,7,12,7
,14,9,3,11,3,9,8,11,8,9,15,14,15,12,2,13
,2
830 DATA14,3,15,3,11,5,13,5,14,6,16,6,17
,6,17,7,12,9,15,9,10,12,17,12,12,18,17,1
8,11,18,11,21,18,1,18,3,22,3,22,5,24,8,2
4,22,26,1,26,5,28,8,28,9,28,16,28,17,31,
22,32,22,21,19,21,20,31,2,31,14,32,14,32
,15,33,14,38,14,36,3,36,11,34,20,36,20,3
4,21,35,21
840 BOXF(0,0)-(39,31),4:COLOR3,4:FORI=0T
O2:LOCATE0,0+I:PRINTB$(I+1):NEXT
850 RESTORE810:FORI=1TO22:READA,B,C,D:BO
XF(A,B)-(C,D)F$,1,2:NEXT:RESTORE820:FORI
=1TO46:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)F$:NEX
T:LINE(1,4)-(1,24)F$
855 PSET(6,4)F$:PSET(6,17)F$:PSET(7,20)F
$:PSET(12,7)F$:PSET(18,20)F$:PSET(20,9)F
$
860 RETURN
865 ' TABLEAU 6
870 GOSUB810
880 DATA3,10,3,15,3,19,1,21,16,14,9,1,12
,19,14,20,17,21,20,19,20,23,22,22,21,2,2
4,3,25,8,25,16,26,21,29,22,37,22,37,16,3
4,17,30,16,29,10,28,2,30,3
890 RESTORE880:FORI=1TO25:READA,B:PSET(A
,B)F$:NEXT
900 RETURN
905 ' TABLEAU 7
910 DATA5,0,39,0,33,1,36,1,30,2,31,2,34,
2,36,2,7,3,10,3,14,3,16,3,31,3,38,3,4,6,
5,6,7,6,9,6,12,6,14,6,16,4,19,4,25,5,26,
5,25,6,27,6,21,7,27,7,20,6,21,6,23,6,32,
6,11,8,12,8,5,9,7,9,14,9,16,9,27,9,29,9,
33,8,34,8,37,8,38,8,36,9,38,9,23,10,27,1
0
911 DATA31,10,32,10,8,12,10,12,15,12,17,
12,22,12,25,12,30,12,33,12,33,11,34,11,3
5,12,36,12,1,14,3,14,6,14,7,14,9,15,10,1
5,4,16,5,16,13,16,19,16,8,18,13,18,15,18
,18,18,18,19,21,19,25,19,30,19,31,20,36,
20,26,21,23,21,23,22,25,22,30,22,37,22,1
,19,4,19
912 DATA10,21,13,21,27,23,28,23,1,22,2,2
2,1,23,7,23,38,24,1,24
913 DATA0,4,0,24,2,6,2,10,5,1,5,5,5,7,5,
8,12,1,12,5,14,4,14,5,17,5,17,7,18,1,18,
2,20,2,20,5,21,2,21,3,22,3,22,4,24,2,24,
3,25,2,25,4,27,1,27,3,28,3,28,4,31,4,31,
5,33,4,33,5,36,4,36,5,39,1,39,24,3,11,3,
12,9,9,9,10,11,9,11,14,19,8,19,12,21,9,2
1,16
914 DATA 26,11,26,16,29,7,29,8,7,10,7,12
,5,12,5,13,10,13,10,14,13,12,13,15,17,13
,17,16,14,12,14,13,20,16,20,17,1,15,1,16
,6,15,6,16,29,13,29,17,33,13,33,14,34,15
,34,17,36,13,36,15,37,14,37,15,7,17,7,19
,15,15,15,17,18,20,18,22,22,18,22,22,23,
14,23,17
915 DATA24,14,24,20,31,14,31,15,32,16,32
,19,37,18,37,20,14,20,14,22,16,21,16,23,
20,21,20,23
917 DATA 14,1,23,6,11,7,15,7,31,7,34,7,3
5,6,38,6,24,8,3,8,17,10,18,9,32,9,37,10,
13,10,14,11,9,2,4,11,27,14,28,12,28,16,2
,17,14,17,3,18,11,19,6,20,5,21,9,20,8,21
,7,22
918 BOXF(0,0)-(39,31),4:COLOR3,4:FORI=0T
O2:LOCATE0,0+I:PRINTB$(I+1):NEXT:RESTORE
910:FORI=1TO102:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C
,D)F$,1,2:NEXT
919 BOXF(8,4)-(9,5)F$,1,2:RESTORE917:FOR
I=1TO30:READA,B:PSET(A,B)F$:NEXT:PSET(3,
11)" ",7,7:PSET(11,7)" ",7,7:PSET 12,2)"
 ",7,7:LINE(1,5)-(1,21)F$,1,2
920 RETURN
921 GOSUB910:' TABLEAU 8
924 DATA19,4,33,8,11,9,9,12,26,13,2,14,3
7,14,37,15,18,16,9,18,27,19,20,19,6,20
925 RESTORE924:FORI=1TO13 :READA,B:PSET(
A,B)" ",7,7:NEXT:PSET(7,13)F$,1,2
929 RETURN
930 'INITIALISATION
940 DEFGR$(0)=24,60,90,231,231,90,60,24:
DEFGR$(1)=60,126,255,219,255,102,36,60:F
$=GR$(0):U$=GR$(1)
950 DEFGR$(2)=1,6,12,20,40,40,40,40:DEFG
R$(3)=0,1,1,0,0,0,0,0:DEFGR$(4)=128,0,0,
128,128,79,240,0:DEFGR$(5)=4,4,2,15,240,
0,0,0:B$(2)=GR$(2)+GR$(3)+GR$(4)+GR$(5)+
CHR$(32)
960 DEFGR$(6)=1,1,1,15,240,64,128,128:DE
FGR$(7)=0,15,242,2,4,4,8,8:B$(1)=CHR$(32
)+CHR$(32)+GR$(6)+GR$(7)+CHR$(32)
970 DEFGR$(8)=36,34,17,10,4,11,48,48:DEF
GR$(9)=0,128,1,255,4,8,208,63:DEFGR$(10)
=1,1,9,255,32,65,130,255:DEFGR$(11)=0,0,
34,255,8,16,32,255:DEFGR$(12)=252,132,13
0,129,2,4,8,240:B$(3)=GR$(8)+GR$(9)+GR$(
10)+GR$(11)+GR$(12)
980 DEFGR$(13)=126,165,219,165,165,219,1
65,126:DEFGR$(14)=60,126,231,195,195,231
,126,60
990 RETURN
995 'PRESENTATION
1000 CLS:SCREEN3,0,0
1010 BOXF(0,0)-(39,10)F$,1,3
1020 COLOR0,3:LOCATE11,5:ATTRB0,1:PRINT"
L'EPREUVE D'ULYSSE"
1030 LOCATE2,13:ATTRB0,0:COLOR3,0:PRINT"
ULYSSE(";:COLOR4,0:PRINTU$;:COLOR3,0:PRI
NT")doit regagner au plus vite";:LOCATE2
,15:PRINT"son navire mais il ne doit pas
 toucher";:LOCATE2,17:PRINT"les fleurs("
;:COLOR1,2:PRINTF$;
1040 COLOR3,0:PRINT")sous peine de ne ja
mais";:LOCATE14,19:COLOR1,4:PRINT"REVOIR
 ITHAQUE"
1050 LOCATE20,22:COLOR3,0:PRINT"TAPEZ SU
R ";:COLOR3,1:PRINT"ENTREE";
1060 IF INKEY$<>""THEN1060
1070 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13)THEN1070
1075 ' EXPLICATIONS
1080 CLS:SCREEN3,0,0:ATTRB0,1:LOCATE9,5:
PRINT"ULYSSE SE DEPLACE GRACE:"
1090 COLOR6:LOCATE8,8:ATTRB0,0:PRINT"1-
A LA MANETTE(0) DE JEU ":LOCATE8,10:PRIN
T"2- AUX TOUCHES:-A -Z -O -P"
1100 BOXF(31,95)-(287,127),7:BOXF(31,95)
-(287,99),4:BOXF(287,99)-(283,127),-5:BO
XF(287,127)-(27,131),4:BOXF-(31,95),4:BO
XF(155,95)-(159,127),-5:BOXF(55,95)-(59,
127),-5:BOXF(183,95)-(187,127),-5
1110 COLOR1,7:LOCATE5,13:PRINT"A";:LOCAT
E21,13:PRINT"O":LOCATE5,14:PRINT"Z":LOCA
TE21,14:PRINT"P":LOCATE10,13:PRINT"->HAU
T":LOCATE10,14:PRINT"-> BAS":LOCATE26,13
:PRINT"->GAUCHE":LOCATE26,14:PRINT"-> DR
OIT"
1120 P=RND:COLOR2,0:LOCATE15,17:PRINT"TA
PEZ LE No DESIRE":A$=INPUT$(1):IF A$<>"1
"AND A$<>"2"THEN1120ELSEIF A$="1"THENU=1
ELSEU=2
1130 COLOR0,2:LOCATE34,17:PRINTU
1140 COLOR0,1:LOCATE1,19:PRINT"ATTENTION
";:COLOR1,0:PRINT" :EN SE DEPLACANT ULYS
SE SE":LOCATE1,20:PRINT"FATIGUE ET IL PE
RD SON ENERGIE, S'IL ";:LOCATE1,21:PRINT
"EST EPUISE, IL NE POURRA PAS REUSSIR"
1150 COLOR6:LOCATE4,22:PRINT"IL DISPOSE
DE 300Pts ENERGIE
1160 LOCATE20,24:COLOR3,0:PRINT"TAPEZ SU
R ";:COLOR3,1:PRINT"ENTREE";
```

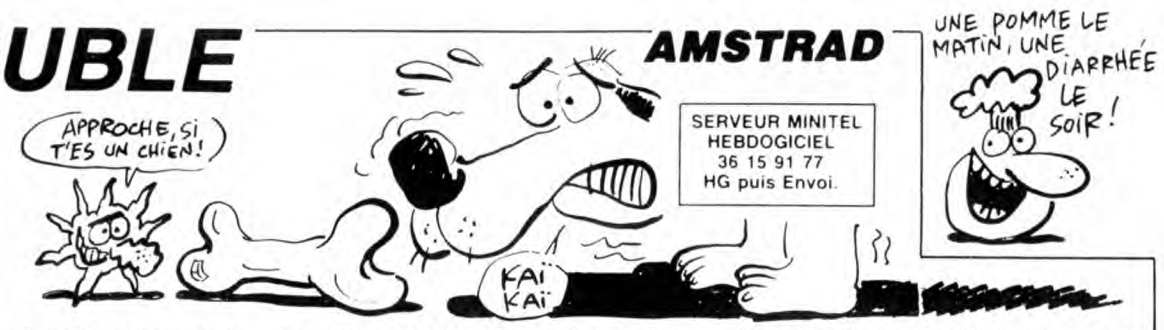
Suite page 30

DOUBLE TROUBLE

AMSTRAD

Deux joueurs : un monstre, un chien, des os, dix tableaux. Le monstre voudrait bien manger le chien qui voudrait bien manger tous les os sans se faire manger par le monstre qui voudrait bien manger le chien qui...

Ahmed BOUYERDENE




```
10 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
20 REM I                   I
30 REM I  AHMED BOUYERDENE  I
40 REM I      PRESENTE     I
50 REM I   DOUBLE TROUBLE   I
60 REM I    FEVRIER 1986    I
70 REM I                   I
80 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
90 SYMBOL AFTER 126
100 SYMBOL 127,255,129,129,129,129
,129,129,255
110 SYMBOL 128,218,218,0,182,182,0
,218,218
120 SYMBOL 129,129,219,255,219,126
,66,36,219
130 SYMBOL 130,195,165,255,90,126,
36,90,231
140 SYMBOL 131,6,7,7,8,16,224,224,
96
150 SYMBOL 132,6,31,15,34,122,240,
248,96
160 SYMBOL 133,8,66,66,66,60,0,0,0
170 SYMBOL 134,56,68,4,4,252,0,0,0
180 SYMBOL 135,1,1,1,31,16,37,192,
0
190 SYMBOL 136,1,113,81,127,16,34,
192,0
200 SYMBOL 137,0,0,0,0,0,0,0,0
210 SYMBOL 138,56,68,4,4,255,0,0,0
220 SYMBOL 139,24,36,66,66,255,0,0
,0
230 SYMBOL 140,56,68,4,2,255,0,0,0
240 SYMBOL 141,16,16,16,16,16,0,0,
0
250 SYMBOL 142,0,0,0,16,16,16,16,1
6
260 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
270 REM I  PRESENTATION & REGLE  I
280 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
290 MODE 1:BORDER 1:INK 0,8:INK 1,
1:INK 3,26
300 PEN 1:FOR A=1 TO 15
310 LOCATE 12+A,6:PRINT CHR$(127):
LOCATE 12+A,20:PRINT CHR$(127)
320 LOCATE 13,5+A:PRINT CHR$(127):
LOCATE 27,5+A:PRINT CHR$(127)
330 NEXT A
340 PEN 3:FOR A=1 TO 9
350 LOCATE 15+A,9:PRINT CHR$(132+A
)
360 LOCATE 24,8:PRINT CHR$(142)
370 NEXT A
380 LOCATE 16,12:PRINT"BOUYERDENE"
390 LOCATE 18,14:PRINT"AHMED"
400 LOCATE 17,16:PRINT"PRESENTE"
410 LOCATE 19,18:PRINT"..."
420 FOR T=1 TO 3000:NEXT t
430 CLS:DEFINT A-Z:MODE 0:BORDER 0
:DIM PAL(15):DEG
440 RESTORE 450:FOR I=0 TO 14:READ
 PAL(I):INK I+1,PAL(I):NEXT
450 DATA 24,24,24,24,24,24,24,0,0,
0,0,0,0,0,0
460 FOR A=1 TO 360 STEP 2
470 PLOT 320,240:DRAW 320+150*COS(
A),240+150*SIN(A),P1
480 P1=P1-1:IF P1<0 THEN P1=13
490 NEXT A
500 INK 15,26:LOCATE 4,21:PEN 15:P
RINT"DOUBLE TROUBLE"
510 FOR T=1 TO 10:FOR J=1 TO 13:FO
R L=1 TO 13
520 INK L,PAL((j+L)MOD 13):NEXT:NE
XT:NEXT
530 LOCATE 4,23:PEN 15:PRINT"LES R
EGLES O/N"
540 IF INKEY(34)=0 THEN 560 ELSE I
F INKEY(46)=0 THEN  680
550 GOTO 540
560 RESTORE 630:FOR DO=1 TO 5:READ
 BD$
570 BD$=STRING$(20," ")+BD$+STRING
$(10," ")
580 FOR I=1 TO LEN(BD$)
590 LOCATE 1,23:PRINT MID$(BD$,I+1
,20);
600 FOR T=1 TO 50:NEXT T
610 NEXT I:NEXT DO
620 WHILE INKEY$<>" ":WEND:GOTO 68
0
630 DATA CE JEU SE JOUE A DEUX  L'
UN DIRIGE UN MONSTRE GRACE AUX TOU
CHES SUIVANTES; POUR ALLER A DROIT
E-D  GAUCHE-S  HAUT-E  BAS-X. LE D
EUXIEME JOUEUR DIRIGE UN CHIEN GRA
CE AUX TOUCHES FLECHEES ...
640 DATA LE BUT DU CHIEN EST DE MA
NGER TOUS LES OS EN FAISANT ATTENT
ION AU TEMPS QUI EST LIMITE. SI LE
 CHIEN SE FAIT ATTRAPPER PAR LE MO
NSTRE IL PERD ALORS A CHAQUE FOIS
10 POINTS AU 1er TABLEAU; 12 Pts A
U 2eme ET AINSI DE SUITE ...
650 DATA LE CHIEN DOIT ABSOLUMENT
MANGER TOUS LES OS (SANS ROTER) AV
ANT QUE LE TEMPS NE SOIT COMPLETEM
ENT ECOULE SINON LA PARTIE SE TERM
INE .VOTRE SCORE NE DOIT JAMAIS ET
RE INFERIEUR A ZERO SINON LA PARTI
E SE TERMINE EGALEMENT ...
660 DATA LORSQUE VOUS AVEZ MANGE T
OUS LES OS LE TEMPS QUE VOUS AVEZ
MIS EST DEDUIT DE VOTRE SCORE. CHA
QUE OS DE MANGES AUGMENTENT VOTRE
SCORE DE 10 POINTS ALORS QUE LES
SUPER OS' VOUS RAPPORTE 40 POINTS
...
670 DATA UNE DERNIERE INDICATION L
ORSQUE LE CHIEN MANGE UN OS UN BIP
 DOIT RETENTIR SINON VOUS AUREZ A
FAIRE A DES OS INVISIBLES  BONNE C
HANCE !!! (APPUYER SUR LA BARRE D'
ESPACEMENT)
680 CLS:MODE 1:INK 0,1:INK 1,24:IN
K 2,8:INK 3,18:BORDER 0:CLEAR:DEFI
NT A-Z:DIM tb(40,25),pal(15):RE=0:
S=0:G=8:D=1:DD=1
690 PEN 1:FOR yt=1 TO 25
700 LOCATE 1,yt:PRINT CHR$(127);:L
OCATE 40,yt:PRINT CHR$(127);
710 tb(1,yt)=1:tb(40,yt)=1: NEXT y
t
720 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40,CH
R$(127));
730 FOR xt=1 TO 40
740 LOCATE xt,3:PRINT CHR$(127);:L
OCATE xt,25:PRINT CHR$(127);
750 tb(xt,3)=1:tb(xt,25)=1:NEXT xt
760 PEN 1:LOCATE 26,2:PRINT CHR$(1
27):LOCATE 28,2:PRINT"SCORE 00000"
770 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
780 REM I CHANGEMENT DE TABLEAU I
790 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
800 RE=RE+1:ON RE GOSUB 930,940,95
0,960,970,980,990,1000,1010,1020,2
140
810 LOCATE 16,11:PRINT SPACE$(13)
820 LOCATE 16,12:PRINT" TABLEAU :"
;RE
830 LOCATE 16,13:PRINT SPACE$(13)
840 FOR YT=4 TO 24:FOR XT=2 TO 39
850 READ D
860 IF D=0 THEN A=32
870 IF D=1 THEN PEN 2:A=128
880 IF D=2 THEN PEN 1:A=131
890 IF D=3 THEN PEN 1:A=132
900 LOCATE XT,YT:PRINT CHR$(A);
910 TB(XT,YT)=D:NEXT XT,YT
920 G=G+2:S=0:OS=0:GOTO 1060
930 RESTORE 2230:x=39:y=4:x1=7:y1=
4:RETURN
940 RESTORE 2490:x=26:y=22:x1=18:y
1=4:RETURN
950 RESTORE 2750:x=38:y=14:x1=20:y
1=4:RETURN
960 RESTORE 3010:x=38:y=24:x1=38:y
1=7:RETURN
970 RESTORE 3270:x=24:y=24:x1=8:y1
=5:RETURN
980 RESTORE 3530:x=21:y=21:x1=27:y
1=4:RETURN
990 RESTORE 3790:x=16:y=4:x1=24:y1
=24:RETURN
1000 RESTORE 4050:x=38:y=24:x1=17:
y1=5:RETURN
1010 RESTORE 4310:x=34:y=24:x1=20:
y1=6:RETURN
1020 RESTORE 4570:x=2:y=4:x1=39:y1
=13:RETURN
1030 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
1040 REM I PROGRAMME PRINCIPAL I
1050 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
1060 EVERY 41,1 GOSUB 1450
1070 IF INKEY(1)=0 AND TB(X+1,Y)<>
1 THEN d=1:GOSUB 1250
1080 IF INKEY(8)=0 AND TB(X-1,Y)<>
1 THEN d=-1:GOSUB 1250
1090 IF INKEY(0)=0 AND TB(X,Y-1)<>
1 THEN D1=-1:GOSUB 1270
1100 IF INKEY(2)=0 AND TB(X,Y+1)<>
1 THEN D1=1:GOSUB 1270
1110 LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT CHR$(1
30)
1120 IF TB(X,Y)=2 THEN GOSUB 1790
1130 IF TB(X,Y)=3 THEN GOSUB 1870
1140 IF (X=X1 AND Y=Y1) THEN GOSUB
 2060
1150 IF INKEY(61)=0 AND TB(X1+1,Y1
)<>1 THEN DD=1:GOSUB 1300
1160 IF INKEY(60)=0 AND TB(X1-1,Y1
)<>1 THEN DD=-1:GOSUB 1300
1170 IF INKEY(58)=0 AND TB(X1,Y1-1
)<>1 THEN DD1=-1:GOSUB 1360
1180 IF INKEY(63)=0 AND TB(X1,Y1+1
)<>1 THEN DD1=1:GOSUB 1360
1190 LOCATE X1,Y1:PEN 1:PRINT CHR$
(129)
1200 GOTO 1070
1210 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIII
1220 REM I   AFFICHAGES   I
1230 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIII
1240 REM 1ER CARACTERE
1250 X=X+D:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT
CHR$(130):LOCATE X-D,Y:PRINT CHR$(
32)
1260 SOUND 1,20,1,5:RETURN
1270 Y=Y+D1:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT
 CHR$(130):LOCATE X,Y-D1:PRINT CHR
$(32)
1280 SOUND 1,20,1,5:RETURN
1290 REM 2EME CARACTERE
1300 X1=X1+DD:LOCATE X1,Y1:PEN 1:P
RINT CHR$(129)
1310 IF TB(X1-DD,Y1)=2 THEN CA=131
1320 IF TB(X1-DD,Y1)=3 THEN CA=132
1330 IF TB(X1-DD,Y1)=0 THEN CA=32
1340 LOCATE X1-DD,Y1:PRINT CHR$(CA
)
1350 RETURN
1360 Y1=Y1+DD1:LOCATE X1,Y1:PEN 1:
PRINT CHR$(129)
1370 IF TB(X1,Y1-DD1)=2 THEN CA=13
1
1380 IF TB(X1,Y1-DD1)=3 THEN CA=13
2
1390 IF TB(X1,Y1-DD1)=0 THEN CA=32
1400 LOCATE X1,Y1-DD1:PRINT CHR$(C
A)
1410 RETURN
1420 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIII
1430 REM I  TEMPS ECOULE   I
1440 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIII
1450 S=S+2:PLOT 16,375
1460 DRAW 16,375:DRAW 16+S,375,2
1470 DRAW 16,376:DRAW 16+S,376,2
1480 SOUND 1,224+S,1,5
1490 IF S<>380 THEN RETURN
1500 LOCATE 10,10:PEN 1:PRINT"LE T
EMPS S'EST ECOULE !!"
1510 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
1520 REM I  REM SCORE FINAL  I
1530 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
1540 LOCATE 34,2:PEN 1:PRINT USING
"######";SC
1550 LOCATE 14,12::PRINT REMAIN(1)
1560 LOCATE 13,12:PEN 1 :PRINT"VOU
S AVEZ PERDU"
1570 FOR T=1 TO 3000:NEXT T
1580 MODE 0:INK 0,0:PAPER 0:PEN 14
:CLG 0
1590 y=310:y1=92:x1=494:x=126
1600 RESTORE 1610:FOR I=0 TO 14:RE
AD PAL(I):INK I+1,PAL(I):NEXT
1610 DATA 9,18,19,21,22,1,2,10,11,
20,23,3,6,26,7
1620 PLOT x,y,0:FOR j=1 TO 28
1630 x=x-5:x1=x1+5:y=y+3:y1=y1-3
1640 DRAW x,y,p1:DRAW x1,y,p1:DRAW
 x1,y1,p1:DRAW x,y1,p1
1650 P1=P1-1:IF P1<0 THEN P1=13
1660 NEXT j
1670 LOCATE 5,9:PRINT"SCORE FINAL"
1680 LOCATE 8,12:PRINT SC
1690 LOCATE 6,16:PRINT "ENCORE O/N
"
1700 FOR J=1 TO 13:FOR I=1 TO 13
1710 IF INKEY(34)=0 THEN ERASE tb,
pal:GOTO 680
1720 IF INKEY(46)=0 THEN 1750
1730 INK I,PAL((j+I)MOD 13):NEXT:N
EXT
1740 GOTO 1700
1750 MODE 1:INK 0,0:INK 3,26:PEN 3
:PAPER 0: FOR i=1 TO 15:CLG i:NEXT
 i:CLS:END
1760 REM IIIIIIIIIIII
1770 REM I  OS PRIS I
1780 REM IIIIIIIIIIII
1790 SOUND 1,200,2,7:TB(X,Y)=0
1800 SC=SC+10:OS=OS+1
1810 IF OS>=27 THEN 1950
1820 LOCATE 34,2:PEN 1:PRINT USING
"######";SC
1830 RETURN
1840 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIII
1850 REM I  SUPER OS PRIS  I
1860 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIII
1870 SOUND 1,200,2,7:TB(X,Y)=0
1880 SC=SC+40:OS=OS+1
1890 IF OS>=27 THEN 1950
1900 LOCATE 34,2:PEN 1:PRINT USING
"######";SC
1910 RETURN
1920 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
II
1930 REM I   DIMINUTION DU SCORE
 I
1940 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
II
1950 LOCATE 19,4:PEN 0:PRINT REMAI
N(1)
1960 FOR T=S+16 TO 16 STEP -1
1970 PLOT T,375,0:PLOT T,376,0
1980 SC=SC-1
1990 SOUND 1,200,1,4
2000 LOCATE 34,2:PEN 1:PRINT USING
"######";SC
2010 IF sc<0 THEN sc=0:GOTO 1540
2020 NEXT T:GOTO 800
2030 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
II
2040 REM I ATTRAPE PAR LE MONSTRE
 I
2050 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
II
2060 SOUND 1,2000,2,7,0,0,10
2070 SC=SC-G
2080 IF SC<0 THEN SC=0:GOTO 1540
2090 LOCATE 34,2:PEN 1:PRINT USING
"######";SC
2100 RETURN
2110 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIII
2120 REM I   VICTOIRE !!!  I
2130 REM IIIIIIIIIIIIIIIIIII
2140 CLS:LOCATE 15,12:PRINT"B R A
V O !!!"
2150 LOCATE 4,14:PRINT"VOUS AVEZ P
ASSE TOUS LES TABLEAUX":LOCATE 13,
16:PRINT"SCORE FINAL";SC
2160 LOCATE 8,18:PRINT"DESIREZ VOU
S REJOUER O/N "
2170 IF INKEY(34)=0 THEN ERASE tb,
pal:GOTO 680
2180 IF INKEY(46)=0 THEN 1750
2190 GOTO 2170
2200 REM IIIIIIIIIIIIIIIII
2210 REM I 1ere TABLEAU  I
2220 REM IIIIIIIIIIIIIIIII
2230 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,
0,0,0,0,0,0
2240 DATA 0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,
1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,
1,0,1,0,0,1
2250 DATA 0,1,1,1,0,0,0,0,1,0,1,1,
1,1,0,0,0,0,1,0,0,2,1,0,0,0,0,0,
0,1,0,1,0,1
2260 DATA 1,0,1,0,1,3,1,0,0,0,0,1,
0,1,0,2,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,
1,1,1,0,1,2,1
2270 DATA 0,0,1,0,1,2,1,0,1,0,0,0,
0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,
0,0,0,0,1,0
2280 DATA 1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,
1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,3,1,0,1,0,1,
0,1,0,1,1,1
2290 DATA 0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,0,0,2,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,0,
1,0,1,0,0,0
2300 DATA 1,3,1,2,1,0,1,1,1,1,0,1,
0,1,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,1,0,1,0,0,
0,1,0,1,0,1
2310 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,2,0,
0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,1,1,1,2,
1,0,1,0,1,0
2320 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,
0,0,0,1,0,1
2330 DATA 0,1,0,1,0,1,3,1,0,1,0,0,
0,1,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,
0,1,1,1,1,1
2340 DATA 1,0,1,0,1,2,1,0,1,1,1,0,
1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,
0,1,2,0,1,0
2350 DATA 0,0,0,0,2,1,1,1,0,1,0,0,
0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,0,
1,2,1,0,1,0
2360 DATA 0,1,0,1,1,1,1,1,1,2,1,0,
1,1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,
0,1,0,0,0,1
2370 DATA 0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,
0,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,0,
1,0,1,0,1,0
2380 DATA 1,0,1,0,1,0,0,1,0,1,3,0,
1,0,1,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,0,0,1,0,0
2390 DATA 0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,
1,1,1,1,0,1,0,1,0,0,1,0,1,1,1,0,1,
0,1,1,1,1,0
2400 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,
0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,2,
0,0,1,0,1,0
2410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,
0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,
1,0,1,1,1
2420 DATA 0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,
0,0,1,0,0,0
2430 DATA 1,0,0,0,1,0,1,3,1,0,0,0,
0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,
1,0,1,1,1,1
2440 DATA 0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,
1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0,0,2,0,0,
0,0,0,1,0,0
2450 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,2,0,
1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,3,0,0
2460 REM IIIIIIIIIIIIIIII
2470 REM I  2eme TABLEAU I
2480 REM IIIIIIIIIIIIIIII
2490 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,2,0,0,
0,0,0,0,3,0
2500 DATA 0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,
1,1,0,0,1,1,1,1,2,0,1,1,1,0,1,1,
1,0,0,1,1,1
2510 DATA 1,1,0,0,1,0,3,1,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
2520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,1,1,
0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,1,1,0,1,1,
1,1,0,0,0,2
2530 DATA 1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,0
2540 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,2,1,1,
1,0,1,1,1,1
2550 DATA 0,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,1,
1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,
1,0,0,0,0,0
2560 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,2,0,0,0,0,2,1,1,0,1,1,1,1,
0,1,1,1,1,0
```

A SUIVRE...

COURSE FOLLE

MSX

Ivre de vitesse, affrontez au volant d'une F1, un circuit particulièrement accidenté...

Jean-Marc LE GROSSEC

```
10 '********************************
20 '**     COURSE FOLLE            **
30 '**PAR J-MARC & ERIC LE GROSSEC**
40 '** SUR M S X  VENO D P C-64   **
50 '** LA CELLE ST CLOUD 1986     **
60 '********************************
70 '************  7 Ko ***************
80 SCREEN1,2
90 KEY OFF
100 FOR N=768 TO 807
110 READ X
120 VPOKE N,X
130 NEXT
140 FOR I=0 TO5:READ S
150 FOR N=S*8 TO S*8+7
160 READ X
170 VPOKE N,X
180 NEXTN,I
190 COLOR 7,1,1:WIDTH19
200 VPOKE 8204,111
210 VPOKE 8205,47
220 VPOKE 8206,28
230 VPOKE 8207,60
240 VPOKE 8208,116
250 FOR Y=0 TO 23 STEP 2
260 READ N:VPOKE(6148+Y*32),N
270 VPOKE (6171+Y*32),N
280 NEXT
290 '*******DECOR***********
300 FOR Y=0 TO23:N=Y*32
310 VPOKE 6147+N,128
320 VPOKE 6149+N,128
330 VPOKE 6170+N,128
340 VPOKE 6172+N,128
350 NEXT
360 FOR I=0 TO1:FOR T=0 TO 31
370 READ X
380 S$(I)=S$(I)+CHR$(X)
390 NEXT:SPRITE$(I)=S$(I)
400 NEXT
410 GOSUB 2270
420 FOR N=0 TO22
430 PRINT"ppp`hhhhhhhhhh`pp
440 NEXT
450 PUT SPRITE1,,1
460 BEEP
470 M$="M2500S2L30CDEFGAB
480 PLAY"O4XM$;","O6XM$;",",R8XM$;"
490 PLAY"O5XM$;","O7XM$;",",XM$;"
500 FOR N=0 TO 1000:NEXT
510 SOUND 9,30:SOUND 10,120:SOUND0,1
520 SOUND1,9:SOUND7,80 :SOUND 8,8
530 X=128:SC=0
540 ON INTERVAL=4 GOSUB 2170
550 INTERVAL ON
560 '******PARCOURS********
570 PRINT"ppabhhhhhhhhhhabpp
580 TP=TP-1
590 PRINT"pp`hhhhhhhhhh`ppJ
600 PRINT"ppcdhhhhhhhhabxp-
610 PRINT"pppcdhhhhhhhabpypM
620 PRINT"xpppcdhhhhhabppqpA
630 PRINT"ypppp`hhhhh`ppppR
640 PRINT"qpppcdhhhabpppppC
650 PRINT"pppppp`hhh`pppppp
660 PRINT"ÇÇÇÇÇÇÇhhhÇÇÇÇÇÇÇ&
670 PRINT"ÇÇÇÇÇÇÇhhhÇÇÇÇÇÇÇ
680 PRINT"ÇÇÇÇÇÇÇÇhhÇÇÇÇÇÇÇE
690 PRINT"ÇÇÇÇÇÇÇÇhhÇÇÇÇÇÇÇR
700 PRINT"pppppp`hh`ppppppI
710 PRINT"xpppppabhhcdpppppC
720 PRINT"ypxpabhhhhcdpppp
730 PRINT"qpypp`hhhhhcdpppL
740 PRINT"pppqabhhhhhhhcdppE
750 PRINT"pppabhhhhhhhhhcdpp
760 PRINT"ppabhhhhhhhhhhhcdG
770 PRINT"pabhhhhhhhhhhhh`R
780 PRINT"p`hhhhhhhhhhhhh`O
790 PRINT"x`hhhhhhhhhhhhh`S
800 PRINT"y`hhhhhhhhhhhhh`S
810 PRINT"q`hhhhhhhhhhhhh`E
820 PRINT"pcdhhhhhhÇÇÇÇÇhabC
830 PRINT"ppcdhhhhhhhhhhh`pp
840 PRINT"ppp`hhhhhhhhhabp+
850 PRINT"ppp`hhhhhhhhabpxL
860 PRINT"ppp`hhhhhhhabpypp
870 PRINT"xpp`hhhhhhabpppqH
880 PRINT"ypx`hhhhhhabpxpppH
890 PRINT"qpy`hhhhhabppypxpH
900 PRINT"ppq`hhhhh`pppqpypE
910 PRINT"ppp`hhhhh`pppppqpD
920 PRINT"ÇÇÇÇhhhhhÇÇÇÇÇÇÇÇO
930 PRINT"ÇÇÇÇhhhhhÇÇÇÇÇÇÇÇ
940 PRINT"ÇÇÇÇÇhhhÇÇÇÇÇÇÇÇP
950 PRINT"ÇÇÇÇÇhhhÇÇÇÇÇÇÇÇR
960 PRINT"pppp`hhh`pppppppE
970 PRINT"pxpabhhhcdpppppppS
980 PRINT"pyp`hhhhhcdpppxppE
990 PRINT"pqabhhhhhhcdppypN
1000 PRINT"pp`hhh`hhhh`ppqppT
1010 PRINT"pabhhh`hhhh`pppppE
1020 PRINT"p`hhhh`hhhh`pppxpN
1030 PRINT"p`hhhh`hhhh`pppypT
1040 PRINT"p`hhhh`hhhh`pppqpp
1050 PRINT"p`hhhhhhhhh`pxpppC
1060 PRINT"pcdhhhhhhhabpypppO
1070 PRINT"xpcdhhhhhabppqppxU
1080 PRINT"yppcdhhhh`ppppppyR
1090 PRINT"qppp`hhhh`xpppppqS
1100 PRINT"pppp`hhhh`ypppxppE
1110 PRINT"pxpp`hhhh`qpppypp
1120 PRINT"pypx`hhhh`ppxpqppF
1130 PRINT"pqpy`hhhh`ppypppO
1140 PRINT"ppxq`hhhh`ppqpppL
1150 PRINT"ppyp`hhhh`pppppppL
1160 PRINT"ppqp`hhhh`pppppppE
1170 FOR I=0 TO34
1180 PRINT"pppp`hhhh`pppppppp
1190 NEXT
1200 PRINT"pppabhhhhcdppxpppp
1210 PRINT"ppabhhhhhcdpyppxp
1220 PRINT"pabhhhhhhhhcdqppyp
1230 PRINT"ÇÇhhhhhhhhhÇÇÇÇqp
1240 PRINT"Çhhhhhh`hhhhhhÇÇÇ
1250 PRINT"Çhhhhhh`hhhhhhÇÇÇ
1260 PRINT"Çhhhhhh`hhhhhhhhÇ
1270 PRINT"Çhhhhhh`hhhhhhhhÇ
1280 PRINT"Çhhhhhh`hhhhhhhhÇ
1290 PRINT"Çhhhhhh`hhhhhhhhÇ
1300 FOR I=0 TO70
1310 PRINT"Çhhhhhh`hhhhhhhhÇ
1320 LOCATERND(1)*18,22:PRINT"Ç":LOCATE0,23
1330 NEXT
1340 PRINT"`hhhhhh`hhhhhhhhh`
1350 PRINT"`hhhhhh`hhhhhhhhh`
1360 PRINT"`hhhhha`hhhhhhhhh`
1370 PRINT"`hhhhab`hhhhhhhhab
1380 PRINT"odhhhcd`hhhhhhhabp
1390 PRINT"p`hhhhc`hhhhhhh`px
1400 PRINT"x`hhhhabhhhhhh`py
1410 PRINT"y`hhhh`cdhhhhhabpq
1420 PRINT"q`hhhh`p`hhhhh`ppp
1430 FOR I=0 TO60
1440 PRINT"p`hhhh`p`hhhhh`ppp
1450 NEXT
1460 PRINT"pcdhhhh`hhhhhabpxp
1470 PRINT"xpcdhhhhhhhhabxpyp
1480 PRINT"ypp`hhhhhhh`pypqp
1490 PRINT"qpp`hhhhhhh`pqppp
1500 PRINT"ÇÇÇÇhhhhhhhÇÇÇÇÇÇ
1510 PRINT"ÇÇÇÇhhhhhhhÇÇÇÇÇÇ
1520 FOR I=0 TO40
1530 PRINT"ÇÇÇhhhhhhhhhÇÇÇÇÇ
1540 IF RND(1)>.4THEN LOCATERND(1)*18,22:PRINT"Ç":LOCATE0,23
1550 NEXT
1560 FOR I=0 TO8
1570 PRINT"ppp`hhhhhhh`ppxpp
1580 PRINT"xpp`hhhhhhh`ppypp
1590 PRINT"yppcdhhhhhhcdpqpp
1600 PRINT"qpppcdhhhhhhcdppp
1610 PRINT"pxpcdhhhhhhcdpp
1620 PRINT"xpypppcdhhhhhhcdp
1630 PRINT"ypqpppcdhhhhhhcd
1640 PRINT"qpppppabhhhhhhab
1650 PRINT"pppppabhhhhhhhabp
1660 PRINT"pppabhhhhhhabpx
1670 PRINT"pppabhhhhhhabpxy
1680 PRINT"pppabhhhhhhabpxpq
1690 PRINT"ppabhhhhhhabppypp
1700 PRINT"pabhhhhhhabpppqpp
1710 PRINT"abhhhhhhabppxpppp
1720 PRINT"cdhhhhhhcdppypppp
1730 PRINT"pcdhhhhhhcdpqpppp
1740 PRINT"ppcdhhhhhhcdpppp
1750 PRINT"ppp`hhhhhhh`pppp
1760 PRINT"ppp`hhhhhhh`pppp
1770 PRINT"ppp`hhhhhhh`pppp
1780 NEXT
1790 PRINT"ppp`hhhhhhh`pppp
1800 PRINT"ÇÇÇÇhhhhhhhÇÇÇÇÇ
1810 PRINT"ÇÇÇÇhhhhhhhÇÇÇÇÇ
1820 FOR I=0 TO30
1830 PRINT"pÇÇÇhhhhhhhÇÇÇÇÇp
1840 LOCATERND(1)*18,22:PRINT"Ç":LOCATE0,23
1850 NEXT
1860 PRINT"ppp`hhhhhhhcdpxpp
1870 PRINT"xpp`hhhhhhh`pypp
1880 PRINT"ypp`hhhhhhhh`pqpp
1890 PRINT"qpp`hhhhhhhh`xppp
1900 PRINT"ppx`hhhhhhhh`yppp
1910 PRINT"ppy`hhhhhhhh`qppx
1920 PRINT"ppq`hhhhhhhhcdppy
1930 PRINT"ppp`hhhhhhhhcdpq
1940 FOR N=0 TO40
1950 PRINT"ppp`hhhhh`hhhhh`pp
1960 NEXT
1970 GOTO 570
1980 'REDEF DES CARACTERES
1990 DATA 195,195,195,195,195,255,255,255
2000 DATA 1,3,6,12,24,63,127,255
2010 DATA 131,6,12,24,48,224,192,128
2020 DATA 193,96,48,24,12,7,3,1
2030 DATA 128,192,96,48,24,252,254,255
2040 DATA 104,0,0,0,0,0,0,0
2050 DATA 112,0,0,0,0,0,0,0
2060 DATA 113,24,24,24,28,28,60,56,0
2070 DATA 120,8,8,24,56,60,92,90,110
2080 DATA 121,106,178,153,219,218,218,126,60
2090 DATA 128,0,56,68,3,0,112,136,6
2100 'ASCII (COURSE FOLLE)
2110 DATA67,79,85,82,83,69,0,70,79,76,76,69
2120 'SPRITE 1 VOITURE
2130 DATA 0,0,0,0,15,31,12,5,7,7,7,15,3,1,0,0,0,0,0,240,248,48,160,224,224,224,240,192,128,0,0
2140 'SPRITE 2 ROUES
2150 DATA 0,2,2,226,224,224,227,2,0,0,48,48,48,0,0,0,0,64,64,71,7,7,199,64,0,0,12,12,12,0,0,0
2160 'DEPLACEMENT DE LA F1
2170 S=STICK(ST)
2180 X=X-4*(S=3)+4*(S=7)
2190 PUT SPRITE 0,(X,16),10
2200 PUT SPRITE 1,(X,16),1
2210 P=INT(X/8)
2220 IF VPEEK(6240+P)<>104 OR VPEEK(6241+P)<>104 THEN 2810
2230 SC=SC+5
2240 FOR H=0 TO TP:NEXT
2250 RETURN
2260 'PRESENTATION
2270 LOCATE0,24
2280 PUT SPRITE 0,(128,16),10
2290 PUT SPRITE 1,(128,16),14
2300 PRINT
2310 PRINT"  COURSE   FOLLE
2320 PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhh
2330 PRINT"   CHOISISSEZ
2340 PRINT
2350 PRINT" 1 -> CLAVIER
2360 PRINT
2370 PRINT" 2 -> MANETTE
2380 PRINT
2390 PRINT" 3 -> REGLES
2400 PRINT:PRINT:PRINT A$=INKEY$
2410 A$=INKEY$
2420 IF A$="1" THEN ST=0:GOTO 2470
2430 IF A$="2" THEN ST=1:GOTO 2470
2440 IF A$="3" THEN 2600
2450 GOTO2410
2460 '**** CHOIX DU NIVEAU ****
2470 PRINT"        NIVEAU
2480 PRINT"pppppppppppppppp
2490 PRINT" 1 -> FACILE
2500 PRINT
2510 PRINT" 2 -> MOYEN
2520 PRINT
2530 PRINT" 3 -> SUICIDAIRE
2540 A$=""
2550 A$=INKEY$
2560 IF A$="1" THEN TP=10:RETURN
2570 IF A$="2" THEN TP=5:RETURN
2580 IF A$="3" THEN TP=-1:RETURN
2590 GOTO 2550
2600 PRINT"  REGLES DU JEU
2610 PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhh
2620 PRINT"VOUS AVEZ PARIE QUE";
2630 PRINT
2640 PRINT"VOUS ARRIVERIEZ A
2650 PRINT
2660 PRINT"PARCOURIR AU VOLANT
2670 PRINT"D'UNE F1 UN CIRCUIT
2680 PRINT"ENDOMMAGE , VOUS
2690 PRINT
2700 PRINT"DEPLACEZ LA VOITURE
2710 PRINT"AVEC LE JOYSTICK OU
2720 PRINT"LES FLECHES DU CUR
2730 PRINT
2740 PRINT"-SEUR.BONNE CHANCE";
2750 PRINT
2760 PRINT
2770 PRINT"ppPRESSEZ ESPACEpp
2780 IF STRIG(0) THEN2300
2790 GOTO 2780
2800 '***** FIN DE LA PARTIE *****
2810 SOUND7,190:SOUND1,0:SOUND8,13
2820 FOR N=255 TO 0 STEP-5
2830 SOUND0,N:SOUND 0,255-N
2840 FOR I=0 TO30
2850 NEXTI,N
2860 SOUND 0,0
2870 FOR N=0 TO500:NEXT
2880 PUT SPRITE 0,,0
2890 PUT SPRITE 1,,0
2900 IF SC>RE THEN RE=SC:PRINT"VOUS AVEZ LE RECORD AVEC"SC"POINTS":GOTO 2920
2910 PRINT"SCORE:"SC"POINTS  LE RECORD EST:"RE
2920 PRINT:PRINT"pppppppppppppppp
2930 PRINT"p ON REJOUE (O/N)p
2940 PRINT"pppppppppppppppp
2950 A$=INKEY$
2960 IF A$="O" THEN GOSUB2270:GOTO 420
2970 IF A$<>"N" THEN 2950
2980 WIDTH32:SCREEN0:COLOR 15,4,4:END
```

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

DEPASSEMENT

FX 702 P

Eprouvez sans risque majeur , vos prétendues qualités de conducteur...

Philippe de LA RUFFIE

Mode d'emploi :
Après l'affichage du titre, l'écran suivant apparaît :

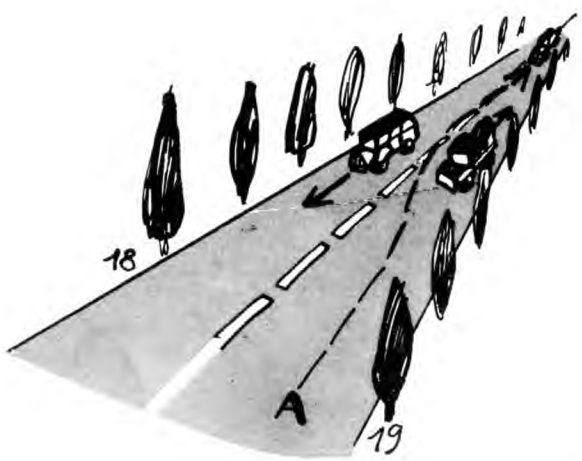
18 ↑/ / A ↑/ 19

- "A" : vous
- "18" : distance qui vous sépare de la voiture venant en sens inverse.
- "19" : distance qui vous sépare de la voiture située devant vous.
- Les deux "↑" : représentent les arbres.
- Les deux "/" : représentent les bords de la route.
- Le "/" du milieu : représente la ligne médiane (que vous avez intérêt à franchir pour effectuer un dépassement).

Vous disposez des commandes suivantes pour vous faufiler entre les voitures :

"0" : pour aller à gauche.
"." : pour aller à droite.
"1", "2", "3" : détermine votre vitesse par rapport à la voiture que vous suivez.
La vitesse de la voiture venant en sens inverse reste constante. Vous ne devez pas heurter les bas-côtés, ni les arbres bien évidemment.

```
LIST #0
  1 PRT " ↑/ DEPASSEMENT ↑/ "
  5 VAC :K=11:D=1:Y$="  ":B=20:C=B:W=C
 10 FOR I=1 TO 3
 15 GSB 250
 30 IF KEY="0";K=K-1:PRT CSR K;"A";:IF K=8;PRT CSR 9;"/";
 31 IF KEY=".";K=K+1:PRT CSR K-1;" A";:IF K=10:PRT CSR 9;"/";
 32 IF KEY="1";D=1
 33 IF KEY="2";D=2
 34 IF KEY="3";D=3
 35 IF K>5;IF K<13 THEN 50
 40 GOTO 200
 50 IF B≤0:B=2*INT (RAN#*20+1):N=6:GSB 100:IF K≤9 THEN 200
 55 IF C=0;C=INT (RAN#*25+6):W=W+C:N=10:GSB 100:IF K≤9 THEN 200
 60 B=B-2:C=C-D:IF C<0:C=0
 65 PRT CSR 0;Y$;CSR 0;B;CSR 15;Y$;CSR 15;C;:GOTO 30
100 PRT CSR N;"0*0";CSR N;"0*0";CSR N;Y$;:RET
200 PRT :PRT "SCRAAAAAAAAASH":W=W-C:K=11:D=1:NEXT I
205 IF W<0:W=0
210 PRT "TOTAL : ";W/10;" KMS":GOTO 5
250 PRT CSR 4;"↑/";CSR 9;"/";CSR 13;"↑/";CSR K;"A";:RET
```



LA GLOIRE ? PREMIÈRE À DROITE

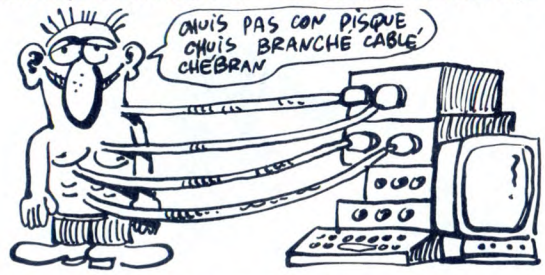
Pas de doute, y a pas que l'HHHebdo qui a tout compris dans le domaine du jeu ! Les logiciels de Mastertronics coûtent 29 ou 49 balles suivant la gamme dans laquelle ils sortent et il y en a de vraiment très bons. Dans les derniers produits commercialisés en France, les amateurs pourront découvrir un jeu d'aventure entièrement commandé par menus déroulants (donc au joystick) et complètement génial : **Spellbound.** Vous incarnez un chevalier magicien et vous devez remettre un peu d'ordre dans le domaine de Gimbal, le magicien fou qui vient encore de rater une incantation et de semer un bordel monstre dans son château.

Les graphismes très rigolos vous placent véritablement dans un décor digne du moyen-âge. Les pièces innombrables se succèdent et ne présentent pas d'obstacle insurmontable au chevalier capable de réfléchir avant d'agir. La magie joue un rôle important dans cette aventure et vous devrez en tirer parti si vous désirez aboutir dans votre quête. Comme les programmeurs de Mastertronics se plaisent à bien faire les choses, vous jouirez d'une musique superbe pendant le déroulement du jeu. Un soft comme on en trouve rarement, même à des prix largement plus élevés. **Spell bound** de *Mastertronics* pour Amstrad, Spectrum et Commodore 64.

SPÉCIAL BRANCHÉS

Cette nouvelle est réservée pour les seuls programmeurs complètement allumés et partis dans le domaine de l'Intelligence Artificielle (IA). Borland International sort, après Turbo Pascal, **Turbo Prolog,** le compilateur Prolog de l'avenir. Destiné d'abord aux compatibles PC, le logiciel arrivera sur le marché dans le courant du mois d'avril à un prix correct : 99,95 dollars (environ 700 francs). Le Prolog est un langage essentiellement tourné vers les systèmes experts, les bases de connaissances et tous les traitements qui font appel à des choix *raisonnables* de la part du programme.

Contrairement à la majorité des langages évolués, celui-ci ne se compose pas d'instructions prédéfinies mais de déclarations de faits (ça fait "pro", hein ?). En gros, à partir du moment où vous lui expliquez à quoi correspond le fait **prout,** il saura l'utiliser dès que vous le lui indiquerez. Enfin, dernière précision, la qualité du compilateur est exceptionnelle puisqu'il permet une vitesse d'exécution environ dix fois supérieure à tout ce qui existe actuellement en micro. En fait, ce compilateur est du niveau de ceux développés pour les ordinateurs japonais de cinquième génération.



Allez ! On arrivera bien à leur montrer qu'on est les meilleurs, à ces faces de citron (le patron de Borland est français).

AU SECOURS ! LES PIRATES REVIENNENT...

Et pas de n'importe où ! Les pirates les plus répandus dans le monde de la micro, c'est quand même les programmeurs : ceux d'Infogrames viennent d'en faire la démonstration dans l'un de leurs nouveaux jeux, **Sortilèges.** Non ! Ils ne sont pas allés pomper des routines chez l'un ou l'autre de leur concurrent, quoique ils ont carrément plagié, sur Thomson, un principe de jeu créé par *Ultimate* dans **Alien 8,** réutilisé par *Gargoyle Games* dans **Sweevo's World** et *Firebird* dans **Chimera.** Le principe se résume à un mode de représentation graphique des pièces dans lesquelles vous passez avec votre personnage. Quel que soit le justificatif de l'histoire, vous avez toujours cette sempiternelle représentation en trois dimensions faite de blocs vus à 45 degrés et s'étageant pour donner un effet de hauteur.

Là-dedans, votre personnage (robot ou humain) se promène toujours selon les quatre mêmes axes : en bas à droite ou à gauche et de même vers le haut. Malgré tout, reconnaissons que cette idée géniale de représentation graphique des décors donne une lisibilité maximale des pièces, ce qui est loin d'être négligeable. Là où Infogrames a fait très fort et il faut bien le reconnaître, c'est qu'ils ont réussi à installer ce système sur Thomson. Cette performance de programmation fait de Sortilèges un jeu vraiment au-dessus de la mêlée sur ce micro. En-dehors de cet aspect visuel, le jeu consiste à parcourir des salles, les unes

après les autres, à la recherche d'un talisman sacré qui vous permettra d'installer votre personnage sur le trône qui lui revient. Un logiciel vraiment extraordinaire que vous vous devez de posséder immédiatement ! **Sortilèges** *d'Infogrames* pour Thomson.

OISEAU DE MAUVAIS AUGURE

William Zachmann est un oiseau de très mauvais augure pour Big Blue (le surnom d'IBM). Zachmann prédit une baisse des bénéfices et des parts de marché dans le domaine de la micro pour le géant américain de l'informatique. Pour Apple, ce n'est guère plus enthousiasmant d'après ce sinistre prédicteur : les bénéfices continueront à affluer dans les coffres de la pomme, mais les ventes ne remonteront pas pour autant, elles baisseront même. Toujours d'après Zachmann, qui ne connaît que le marché américain, seul DEC (un spécialiste américain de bureautique et d'informatique professionnelle) a une chance de vraiment passer une bonne année.

LES BRITICHES BOUFFENT DU CASSOULET

PSS, après s'être fait du blé en achetant les droits de Macadam Bumper sur Amstrad à Ere Informatique continue en important de France Eden Blues et Crafton et Xunk. Pourquoi donc PSS s'intéresse à Ere ? Parce qu'ils ont passé un accord ensemble il y a environ un an. D'après cet accord, Ere est censé commercialiser des produits PSS traduits en français et PSS est supposé faire de même avec des produits Ere. Du côté d'Ere, on a eu Théâtre Europe, Bataille d'Angleterre, Bataille pour Midway et de son côté, PSS s'est traduit Macadam Bumper. Il est donc naturel pour PSS de traduire ces deux softs (Eden Blues et Crafton et Xunk). Bien sûr, ils seront vendu en Angleterre emballés dans des packages en anglais et les softs seront traduits dans la langue de Shakespeare. Le plus beau c'est ce que dit la presse à propos de Crafton et Xunk : "Je ne connais pas d'autre jeu qui mélange des détails aussi spectaculaires, une superbe animation et plus que n'importe quoi d'autre, une liberté d'action démentielle". Le moins qu'on puisse dire c'est que les Anglais n'en reviennent pas !

Alors, on se fait une petite comparaison maison : le prix français de Crafton et Xunk est de 140 francs, soit 14 livres et le prix anglais, traduit, emballé, blanchi avoisine les 110 balles, autant dire que PSS n'a pas vraiment la même politique de prix de Ere.

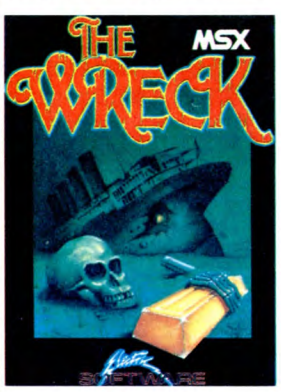
HISTOIRE BELGE

Si jamais votre grand-mère ou votre petite sœur doit passer ses vacances de Pâques en Belgique, c'est le moment de lui donner un peu d'argent pour qu'elle vous ramène votre MSX II. En effet, comme d'habitude, ces sacrés belges se démerdent toujours pour payer leurs micros moins chers que leurs voisins français.

Le Sony Hit Bit F500 se vend là-bas 5850 balles tout compris, au lieu des presque 7000 francs de notre doux pays. On peut bien raconter n'importe quoi sur leur dos, eux ils rigolent et paient moins que nous !

QUI VEUT MON LABYRINTHE ?

Tiens ! Des Anglais ont presque réussi à renouveler le thème archiconnu de la balade dans les labyrinthes. Dans **The Wreck,** vous allez parcourir les coursives d'un cargo chargé d'or échoué au fond de la mer. Comme de bien entendu, la légende des richesses accumulées là vous font rêver. Du coup, vous partez, bouteilles sur le dos, à la chasse au trésor. Dès que vous pénétrez dans l'épave, vous apercevez une importante colonie de poissons divers et de méduses monstrueuses. Vous commencez à vous promener dans le bateau, vous repérant sur la couleur des murs et sur les cadavres d'étoiles de mer, de vipères d'eau ou de poissons jonchant le sol des intersections. Arrivé dans un cul de sac, vous découvrez avec surprise un message qui semble vous indiquer une des lettres du code vous permettant d'ouvrir le coffre du cargo. Repartant en sens inverse, vous vous rendez compte qu'avec un peu de patience et d'astuce, vous arriverez à reconstituer le mot de passe qui vous ouvrira les portes de la fortune.



Quel dommage que les programmeurs *d'Electric Software* se soient cru obligés de créer un jeu basé sur un principe aussi vieux et nul que le labyrinthe. Malgré tout, ils ont réussi à greffer dessus un scénario à peu près cohérent. Malheureusement le graphisme manque de variété, malgré la couleur généreusement distribuée et les attaques de méduses deviennent rapidement lassantes. Mais si vous aimez les jeux où un minimum de réflexion et de mémoire s'imposent pour réussir, vous pourrez vous amuser un bon moment avec celui-là. **The Wreck** *d'Electric Software* pour MSX en cassette et softcard.

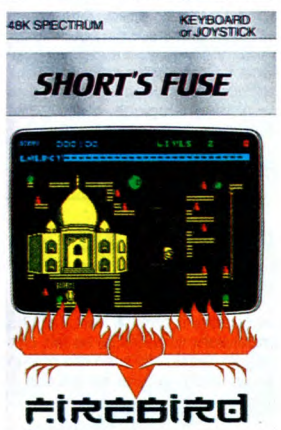
ÇA CONTINUE

Décidément, les anglais font très fort. Après Soft Aid l'année dernière dont le but était de réunir des fonds pour une organisation d'aide contre la faim grâce à des compilations des meilleurs softs, après Off the Hook qui par le même moyen visait la lutte contre la drogue, voici War on Want qui combat lui aussi la faim dans le tiers monde. Les cassettes prévues devront tourner sur Commodore et Spectrum et coûteront 90 balles et quelques. Les titres sont les suivants : Chess II, Bug Eyes, Pedro, Winged Warlord, Mr Freeze, Headbangers, Wizard Warrior, Hunchback II Cybernauts et d'autres encore. Certes, ce sont des titres qui ont eu leurs heures de gloire il y a longtemps mais la cassette en contient plusieurs et ne coûte vraiment pas cher. On peut critiquer les britiches mais par moment on ferait mieux de leur pomper leurs idées.

C'EST TROP NUL

Vous savez à quel point nous abhorrons les softs ringardos, à l'HHHHebdo. Eh bien les éditeurs n'hésitent pas à nous envoyer le pire de leur production rien que pour nous puissions vous dire de surtout ne pas les acheter. Dans le style, c'est Firebird qui vient de faire très fort avec l'un de ses nouveaux jeux pour Spectrum : **Short's Fuse** ne vaut pas vraiment la peine de s'étendre dessus, pourtant un minimum d'explications vous éclaireront sur le pourquoi de notre colère.

Dans ce jeu débile, vous devez déconnecter les détonateurs placés par un infâme personnage nommé Boris. Comme vous ne vous y attendiez sans doute pas, cette action passionnante se déroule dans une vingtaine de tableaux, chacun sensé représenter l'une des grandes capitales de notre planète. Le graphisme souffre d'un manque de finition dramatique : Sam, le héros est tout jaune. Lorsque Sam passe devant une fraction de décor jaune, il disparaît à la vue du joueur. L'angoisse ! Lorsqu'il saute d'un point à un autre, il lui arrive de mourir sans la moindre raison, alors que seul le vide l'entoure. Lorsqu'il se saisit d'un détonateur, il le déconnecte parfois... ou il meurt sans la moindre raison. Lorsqu'un testeur de l'HHHebdo voit ça, il hurle à la mort, essaie désespérément d'invoquer les puissances infernales pour passer quelques tableaux puis il prend son élan et projette la cassette, le micro et la télé de toutes ses forces contre le premier mur à passer par là. Ainsi soit-il ! **Short's Fuse** debaPIOab Firebird pour Spectrum.



RAMBOMANIE ROBOTIQUE

Si vous savez consommer avec modération et apprécier les logiciels basés sur un graphisme style Alien 8, voici venir le premier logiciel où le scénario implique ruse et réflexion du joueur, au lieu de simplement se promener dans des couloirs multiples et labyrintheux. Dans **Chimera,** vous devez diriger un robot sur les pistes cahoteuses et malaisées du terrorisme intergalactique. Un immense vaisseau vient de rentrer dans le système solaire. Vous savez de source sûre que le système de propulsion peut être saboté grâce à des éléments disséminés à bord. A l'aide de votre robot, vous allez devoir rassembler les bombes, les assembler et les déposer aux points névralgiques du vaisseau. Dès que vous aurez accompli votre tâche, vous devrez quitter l'aéronef avant qu'il n'explose, sinon vous y laisserez vos circuits.

Les programmeurs de Firebird ont su faire preuve d'un humour sans pareil dans la conception de ce logiciel : pour la première fois, je rencontre un robot sensible à la soif et à la faim, tenaillé par le plaisir de la possession et fragile au point de mourir au contact d'une petite barrière électrique. Les graphismes sont très bien finis, d'autant que le choix des couleurs rend les différentes salles très profondes. La sonorisation atteint des sommets insoupçonnés (visiblement c'est un musicien professionnel qui s'en est occupé) et la synthèse de voix est compréhensible ! Un vrai miracle ce soft ! A tenter de toute urgence, mais n'oubliez pas de faire un plan ! **Chimera** de *Firebird* pour Commodore 64.

DES SOURIS ET DES SPECTRUM

Non, ce n'est ni un titre de livre, ni un titre de film, c'est un fait : le Spectrum a le droit lui aussi à ses souris. Il en avait déjà une, il était normal que la famille grandisse. Digimouse est une souris à laquelle vous pouvez brancher deux interfaces : une qui coûte cher et qui dure longtemps, une qui coûte moins cher mais qui casse deux semaines après que vous l'ayez achetée. Anamouse est une autre souris pour Spectrum munie de trois superbes boutons. La différence entre les deux est que Anamouse fonctionne de manière analogique, c'est-à-dire que la souris envoie à l'ordinateur une information stricte et précise (1 ou 0, du binaire quoi) alors que Digimouse fonctionne de manière digitale c'est-à-dire qu'elle est plus précise.

Les deux souris coûtent environ 350 balles. Pour Digimouse, l'interface professionnelle qui dure longtemps coûte le même prix que la souris et celle qui casse tout de suite ne coûte que 150 balles. L'interface pour Anamouse avoisine aussi les 150 francs. Tout ceci est en vente en Angleterre, pays du pudding et de Sinclair. Je serais vous, j'irais m'installer là-bas. Pour faire passer le porridge, vous iriez faire un tour dans un magasin de micro, ça vous changerait les idées.

DEVINE QUI JE SUIS

Je ne sers à priori à rien, j'ai des prétentions occultes, je ne fais pas de jolis dessins (je n'en fais même qu'un seul), je sors du baratin à peine compréhensible, je n'aime pas la logique, j'aime me contredire, je travaille particulièrement lentement, j'ai besoin d'accéder sans arrêt à mes fichiers séquentiels sur cassette, et je suis sensé prédire l'avenir ! Vous ne m'avez pas reconnu ? Je suis le logiciel d'astrologie de *No Man's Land* (la maison d'édition d'un gros distributeur de softs, très cher) et je me nomme **Astroscope.** De mon point de vue, comme de celui du testeur d'HHHHebdogiciel, je ne vaux pas grand chose : mes analyses sont lentes et contradictoires, je dispose d'un vocabulaire limité et je ne sais pas vraiment dessiner, mis à part quelques droites entre les différentes maisons astrologiques. Franchement, si vous me voyez en quelque endroit, vous avez la possibilité de m'éviter, je ne vaux même pas le coup d'œil que vous étiez prêt à m'accorder. **Astroscope** de *No Man's Land* pour Amstrad.

PIRATES : VERBOTEN !

Les allemands viennent de se bouger le train à propos du piratage des systèmes informatiques et attention, quand les Allemands décident de faire quelque chose, en général, ça fouette sec ! Ainsi, prenant conscience que le dommage causé par le piratage des gros systèmes avoisinait les 17 milliards de francs en 1984 et que près de 42.500 personnes ont été victimes de pirates sans foi ni loi, les députés du coin ont pondu une loi visant à stopper illico ce genre de pratiques. Pour vous donner un petit aperçu de la chose, sachez que la simple tentative de piratage (vous vous pointez sur un serveur et vous entrez là où vous ne devriez pas) d'un organisme de crédit ou d'une banque peut vous envoyer en prison, quant aux transferts de fonds par ordinateur interposé, ils coûteront la bagatelle de cinq ans de prison. Bien sûr pour que les dirigeants allemands réagissent de la sorte, c'est qu'il y a eu un certain nombre de fraudes particulièrement spectaculaires. Pour faire éclater l'affaire, le groupe d'experts qui a établi le texte de loi a organisé un club à Hambourg qui grâce au code de la Caisse d'Epargne a détourné environ 135.000 marks et ce sans que personne ne sache d'où ça vienne.

Ce que les Allemands viennent de faire, fixe sans doute l'origine d'une chasse aux pirates qui ne fait que commencer. Remarquez, rien n'est joué, les pirates ont encore quelques belles journées devant eux. Tenez, par exemple au Canada, la société LCSI (Les Systèmes d'Ordinateurs Logo Inc.) de Montréal vient de changer sa politique envers ces pratiques. En effet, leur nouveau logiciel, Logowriter, n'est plus vendu comme n'importe quel autre programme, au contraire, c'est un permis d'usage que l'utilisateur achètera, lui permettant de faire autant de copies du soft nécessaires. La boîte qui organise ça a l'air de prendre la chose tout à fait au sérieux puisqu'elle va claquer près de 1,5 million de dollars dans la campagne publicitaire pour le produit. Tiens, petit détail, au Canada on aime les pirates, en Allemagne on les chasse, la France étant située entre le Canada et l'Allemagne, c'est peut-être le seul pays où on les laissera tranquilles !

ET HAN ! TIMBER !

Ce que l'HHHHebdo vous offre aujourd'hui n'est ni un logiciel de simulation de bûcheron, ni un jeu familial pour castor, mais l'un des derniers produits commercialisés par *Budget Software,* la sous-marque d'Alligata. Dans **Superbowl,** vous devrez préparer les actions offensives et défensives de votre équipe de football américain. Tout l'aspect réalisation des actions est entièrement géré par le programme, ce qui ôte la partie la plus chiante de tous les jeux de cet acabit. Les graphismes, malgré l'idée géniale à la base du produit, ne suivent vraiment pas : il est difficile de distinguer les joueurs dès que deux ou trois se superposent. Si l'on s'arrête à ce genre de détails, la sonorisation n'est guère mieux : il n'y en a quasiment pas ! Mais ne jetez pas tout de suite ce jeu à la poubelle : la simulation est très réaliste, les différentes attaques et défenses proposées correspondent à de réelles tactiques de football et sont correctement interprétées par le soft. Un essai courageux malheureusement pas transformé. **Superbowl** de *Budget Software* pour MSX.

THOMSON ENGRANGE

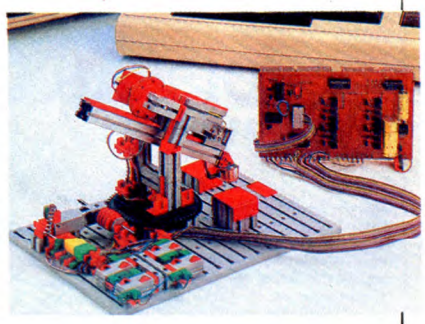
Pour les financiers de la mégaboîte française Thomson, ça baigne : après trois années déficitaires (2 milliards en 82, 1,25 milliard en 83, 35 millions en 84) le fric rentre à nouveau à pleins wagons dans les caisses. L'année 85 permettra de dégager des bénéfices de l'ordre de 400 millions de francs. Parmi les meilleures ventes du groupe, le matériel militaire. Du côté du bouillon, on découvre les composants électroniques et l'informatique. Alors ? Même le Plan Informatique Pour Tous n'arrive pas à combler le trou informatique français ? Décidément, Thomson est trop micro pour être honnête !

IBM COMME TOUT LE MONDE

C'est fou ce qu'on peut raconter dans le "milieu" de la micro professionnelle. Par exemple, on mumure qu'IBM ne se portant pas si bien que ça avec sa gamme PC et accumulant des stocks considérables envisagerait une baisse de prix pour toutes ces machines de type micro. Par exemple, on raconte qu'aux États-Unis, l'IBM PC de base se vendrait à moins de 1.000 dollars soit largement moins de 10.000 francs. Un certain nombre d'experts (je fais exprès de mettre ça, ça rend le problème plus mystique), partirait du principe que le prix deviendrait dans les mois qui viennent un facteur industriel plus important que la simple renommée du logo IBM. En français, ça veut dire que de plus en plus les acheteurs délaissent IBM et se dirigent vers des compatibles uniquement à cause du prix. Ceci expliquerait le succès de boîtes comme Compaq qui ont bâti leur renommée sur leurs prix et sur leur compatibilité IBM. En tout cas, si ces élucubrations sont exactes, le PC passera en dessous des 1.000 dollars, barre on ne peut plus psychologique.

VOICI REVENU LE TEMPS DES LEGO !

On dirait des Lego, mais ce ne sont pas des Lego ! Il s'agit d'une interface des plus bizarres dont l'ultime but est de fabriquer des petits robots et des petits automates pilotables à partir d'un ordinateur. Si vous observez attentivement la photo qui accompagne cet article, vous comprendrez mieux ce que je veux dire. L'appareil, fabriqué par Fishertechnik se branche derrière votre micro (Thomson, Commodore, Apple, Amstrad) et se pilote par programme. Sur un Thomson, par exemple, vous pouvez commander votre interface en Logo grâce à des primitives spéciales. Après avoir construit l'un des automates proposés, vous pouvez faire mumuse. En fait, le produit a plutôt un but éducatif et doit vous initier à la commande par ordinateur. Une initiative intéressante de la part de Fishertechnick. La boîte comprend 2 mini-moteurs, 2 engrenages, 1 électro-aimant, 3 lampes, 8 palpeurs et 2 potentiomètres, de quoi construire un automate parmi un choix de 10 minimum. Bref, si vous voulez vous lancer dans la robotique de collège, c'est ce qu'il vous faut. C'est SPI-Kager à Wissembourg qui s'occupe de la commercialisation de ce produit en France. Malheureusement, le prix est tout à fait regrettable : 4000 francs tout compris. Dommage.



APPLE SUITE DE LA BAISSE

Après la baisse fort intéressante des prix de la série II (on vous l'a dit il y a deux semaines, z'avez qu'à suivre !), Apple continue en la répercutant sur le programme "l'avenir n'attend pas". Ainsi, un Apple IIe 128 Ko plus une carte 80 colonnes ne coûte plus que 4900 balles, et la même chose avec un moniteur et un drive 5"1/4 avoisine les 8000 balles. Vous ne pourrez vous payer tout ça que si vous êtes un établissement scolaire, chose qui m'arrive personnellement tous les dimanches après le film du soir. Sans délirer, les Apple deviennent très intéressants. Pour peu que vous connaissiez bien le directeur de votre bahut et qu'il soit un tantinet escroc, vous avez une petite chance de bénéficier de cette opération.

SONY VA RAMASSER SES BILLES

Alors que nous vous parlions il y a à peine quinze jours du débarquement de Sony dans le cercle très fermé des MSX 2, Philips vient semer son grain de sel dans la mécanique bien huilée des japonais. En effet, en Allemagne, le MSX 2 de Philips vient de sortir. Son arrivée en France est imminente. Qu'a-t-il de plus ou de moins que celui de Sony ? Les deux possèdent 128 Ko de RAM vidéo, 64 Ko de RAM Basic, un lecteur de disquettes 3,5 pouces intégré, un clavier détachable. Non ! Celui de Philips n'est pas vraiment détachable : il coulisse sous l'unité centrale et vient devant celle-ci en se surélevant lorsqu'il est en position d'utilisation. Le drive sera un 720 Ko formaté et trois logiciels seront fournis avec : traitement de texte, base de données et traitement de fichier. Là où ça va vraiment faire très mal, c'est du côté du prix : la configuration avec moniteur couleur sortira sur le marché français aux alentours de 5000 francs. Moins cher que l'Amstrad, et avec des capacités largement supérieures, le MSX 2 de Philips

deviendrait-il la machine de l'année ? Nous devrions avoir la réponse au plus tard au mois de mai, mais plutôt dans le courant du mois d'avril !

RADIOACTIVITÉ

Les monstres de l'espace ont encore frappé ! Ils viennent de prendre possession d'un grand bout de votre territoire national et vous narguent, bien protégés derrière les radiations qu'ils ont généreusement répandues autour d'eux. Comme il semble difficile que vous vous y rendiez en chair et os pour détruire tout ce qui traîne d'étranger sur votre planète, vous décidez d'envoyer l'un de vos derniers modèles de robot de combat pour se charger de l'opération de nettoyage. Celui-ci ressemble fortement à une araignée à quatre pattes, dotée d'une capacité de saut importante, d'une puissance de feu non négligeable et d'une rapidité de mouvement appréciable. Son seul problème réside dans sa capacité de résistance aux radiations. Régulièrement, il faut que le robot passe à la décontamination pour continuer son œuvre salutaire.
Ce jeu d'arcade se rapproche fortement de nombre de jeux de café par sa qualité graphique et sonore. Dans une série de tableaux successifs, vous aurez à exterminer la racaille qui occupe le terrain. Le rendu graphique très bon (le scrolling est excellent), les nombreux aliens tous très réussis et le bruitage complètement infernal font de ce logiciel l'un des meilleurs dans sa catégorie. **Pastfinder**

d'Activision pour Commodore 64 et MSX.

PUTAIN LA MINETTE

Elle vous fait rêver, vous phantasmez comme des bêtes ? Alors allez-y, jetez-vous sur votre chéquier et achetez le nouveau **Samantha Fox Strip Poker** de *Martech*. Comme son nom l'indique, le logiciel n'est qu'un poker de plus sur le marché. Alors quels sont ses arguments pour défoncer les hits de vente ? Simple ! Vous prenez une fille de rêve qui accepte de se dévoiler un minimum (complètement à poil pour être plus précis) et vous la filmez avec une caméra vidéo. Après ce brillant exercice excitant en diable, vous numérisez les meilleures images sur votre micro. Avec ce que vous obtenez, vous avez de quoi hurler devant votre écran pendant des nuits et vous croire en train de jouer réellement avec **Samantha Fox,** une actrice porno anglaise, célèbre Outre-Manche. Du côté du poker, les auteurs offrent de vous opposer jusqu'à

trois adversaires qui tenteront d'analyser votre technique de jeu et de la tourner à leur avantage. En gros, c'est pas demain la veille que vous verrez Sam se découvrir d'un fil. **Samantha Fox Strip Poker** de *Martech* pour Spectrum et Amstrad.

METTEZ-M'EN TROIS !

Le PCW 8256 est une machine à orientation tout ce qu'il y a de plus sérieuse et professionnelle. Destinée à servir de machine à traitement de texte, il serait surprenant que les utilisateurs aient vraiment envie de faire joujou avec le bestiau. Pourtant, le troisième jeu entièrement destiné au 8256 vient de sortir. C'est DDI qui récidive d'ailleurs puisque cet éditeur proposait déjà 3D Voice Chess sur cet engin. Le **3D Clock Chess** est quand même l'un des premiers échiquiers sur ordinateur à proposer la simulation de vrais matchs avec une pendule sur la table.
Cinq modes de jeu sont disponibles dans cette version. De la partie en blitz (une dizaine de minutes pour jouer la partie entière) jusqu'au match de niveau professionnel, tout y passe ! La lisibilité de l'échiquier a été encore améliorée par rapport à celle de 3D Voice Chess, ce qui permet de profiter d'un réel confort de jeu.

Exclusivement en disquette, le jeu vaut 220 balles. Avis à tous ceux qui en ont marre de taper seulement du texte sur ce micro. **3D Clock Chess** de *DDI et CP Software* pour PCW 8256.

LOTUS FAIT TRÈS FORT !

Je dirais même plus : Lotus joue les finauds ! Non seulement ils ne font que des programmes professionnels implantés sur des bécanes professionnelles, mais en plus ils trouvent le moyen de jouer au con avec les titres des applications qu'ils sortent. Ainsi, la dernière en date se nomme "Très Fin" et tourne sur IBM PC et compatible avec Lotus 1-2-3. C'est, comme le dit si bien Lotus , un "programme de gestion prévisionnelle complémentaire de 1-2-3". En fait, si vous êtes à la tête d'une entreprise, vous vous achetez ce soft et vous

devenez le maître du monde. Comment s'appellera la prochaine version ? "Très Nul", "Très Naze", "Très Très" ?

VIVEMENT LE 14

La grande fiesta des MSX 2 continue ! Après l'annonce de Philips de présenter son modèle au Sicob Printemps, du 14 au 19 Avril, Canon se décide enfin à présenter le sien lors de la même manifestation. Contrairement à ceux de Sony et Philips, le V30 est un MSX 2 de seconde génération. seconde génération offre 64 Ko de RAM supplémentaire à l'utilisateur (soit 128 Ko, le compte est bon !).

C'est là que la différence se fait sentir ! Le V30 propose donc ces 256 Ko de RAM, un drive intégré 3,5 pouces (l'emplacement pour le second est prévu) et un clavier

Seconde génération, kézaco ? Les premiers MSX 2 ont tous 128 Ko de RAM vidéo et 64 Ko de RAM utilisateur. C'est imposé par le standard. La première génération applique les obligations du standard. sans rien y rajouter. La détachable. Le tout sera commercialisé au plus tard en septembre aux alentours de 5000 francs, mais qui sait ? Peut-être que la mouche japonaise les piquera et les décidera à diffuser leur nouveau produit avant les vacances !

PAN DANS LA GUEULE DE COMMODORE

C'est encore un coup de ce satané CAS Distribution qui vient de partir. Dans la ligne des Power Products, après la Power Cartridge, voici venir la nouvelle génération d'imprimantes. Le premier modèle à être arrivé sur mon bureau est destiné au Commodore. Ses caractéristiques ont de quoi faire blêmir les commerciaux de Commodore : bidirectionnelle, 80 caractères par seconde, 40 80 ou 120 caractères par ligne, silencieuse car thermique et surtout hyper compacte ! Elle représente un volume équivalent au quart de celui de la MPS 801 ou de la Vic 1525, les imprimantes diffusées par Commodore. Parmi les autres avantages qu'elle offre, mis à part son exceptionnelle compacité, son prix : 995 francs tout compris, avec instructions en français, câble de raccordement au C64 ou C128 et alimentation. Comme vous en avez tous envie, allez donc la mater sur le stand de Power Products pendant le Sicob Boutique.

Si vous ne vous sentez pas trop concerné par les produits pour Commodore, sachez que dans la même gamme d'imprimantes, un modèle compatible avec les IBM PC est prévu pour un lancement lors de ce même Sicob Boutique. Par rapport à l'autre, son prix est nettement plus élevé (entre 2000 et 2500 francs) mais elle offre un avantage de plus, pour des caractéristiques mécaniques équivalentes. Elle a, inclus dans le boîtier, des accumulateurs Nickel-Cadmium qui lui permettent de fonctionner avec les portables et sans source d'énergie extérieure. Pour ces deux modèles, le rouleau de papier représentant l'équiva-

lent de 100 feuilles A4 coûtera 25 balles et vous n'aurez pas de ruban à acheter puisqu'elle est thermique, cong !

TOUJOURS AUSSI NUL

Les programmeurs de FIL ne s'améliorent pas avec le temps ! Alors que nous leur conseillons depuis des mois de travailler l'originalité des produits, ils pondent encore, pour l'Education Nationale - il faut dire - des horreurs particulièrement gratinées. Pour les nanoréseaux, ils viennent de terminer la mise au point de deux logiciels éducatifs réellement passionnants, regardez donc !

Bingo Réseau offre à plusieurs élèves, de jouer à une variante pédagogique du célèbre Bingo (le Loto de nos grand-mères). Chaque joueur dispose d'un poste de travail et doit pointer, à l'aide du stylo optique, la réponse qu'il juge bonne. Bien sûr, seul le premier à répondre correctement est récompensé. Sujet nul, réalisation médiocre, graphisme à l'avenant : tout pour emmerder joyeusement les élèves avec de la micro.

Grand Prix Réseau ne vaut guère mieux que le précédent : encore une fois les élèves connectés au réseau sont mis en concurrence directe par le biais d'un jeu débilissime. Des questions concernant n'importe quel domaine (histoire, géo, sciences naturelles...) sont affichées à l'écran. A chacune est associée quatre réponses possibles. L'élève qui trouve la réponse correcte le premier voit son cheval progresser sensiblement en direction de la ligne d'arrivée, alors que le second avance un peu moins, le troisième presque pas et

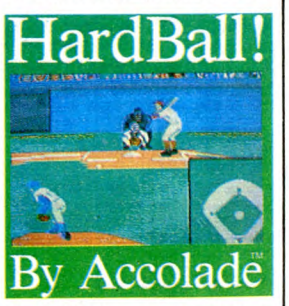
les autres pas du tout. Là encore les graphismes atteignent un niveau proche du néant et l'intérêt pédagogique d'un QCM (questionnaire à choix multiples) n'est toujours pas démontré.

Pauvres écoliers français ! Non seulement ils doivent s'amuser sur du matériel Thomson, mais en plus on leur offre des logiciels absolument ringards. Versons une larme compréhensive sur leur destin si sombre ! **Grand Prix** et **Bingo** de *France Image Logiciel* pour les réseaux Thomson, à 350 balles la disquette ! Vous pouvez quand même aller leur dire ce que vous pensez d'eux lors du Sicob Printemps (du 14 au 19 avril), ils vous attendent sur un stand de 120 mètres carrés : de quoi recevoir un paquet de mécontents simultanément !

ENCORE DE L'EXERCICE ?

Les maniaques de la programmation du sport sur micro s'en donnent à cœur joie ! Semaine après semaine, des nouvelles versions de basket, football, ski, athlétisme sortent de chez les différents éditeurs. Pas un ne fera l'effort de chercher des idées originales, seule compte la qualité d'interprétation d'un thème connu. Heureusement, comme en musique, il existe des virtuoses de la programmation sauvant ces techniques de pompage de l'ire hebdogicielliennne. Dans le style, c'est *Accolade* qui remporte la palme de l'interprétation sur la grande composition baseballesque. **Hardball** est le premier logiciel concernant ce sport essentiellement américain qui rende réellement la troisième dimension.

Les différentes phases du jeu se déroulent sur plusieurs écrans (c'est la première fois que le traitement se passe de cette manière), offrant des vues rapprochées du lanceur, du batteur et du catcheur lorsque eux seuls jouent. Dès que la balle est renvoyée par le batteur, vous disposez d'une vue générale du terrain de jeu, toujours en 3D. Le soft propose plusieurs combinaisons de jeu pour le choix des équipes (seul contre l'ordinateur, à deux joueurs...) qui ouvrent des perspectives de variations pratiquement infinies. Pour ne rien gâcher, le graphisme est complètement génial, l'animation hyperspeed et la sonorisation excellente. Bref, si tous les programmeurs du monde ne sont pas complètement débi-



les, ils éviteront de s'attaquer au baseball : je vois difficilement comment ils pourraient faire mieux que ce **Hardball** *d'Accolade* pour Commodore.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Immortel, a priori, ça vous branche, non ? Parce que vous savez pas quelle galère c'est. L'horreur absolue. On s'emmerde, vous pouvez pas savoir. Vous vous rendez compte, une éternité à pas savoir quoi foutre ? On est plusieurs dans le même cas. On se connaît forcément, tu parles, on se rencontre d'ère en ère. J'ai un copain qui a choisi d'insulter tous les êtres de l'univers, humains ou non, par ordre alphabétique. Ça prend du temps, mais pas encore assez. Il se balade de galaxie en galaxie, à travers le temps, et il injurie consciencieusement tout le monde. Adams a parlé de lui dans l'un de ses bouquins, d'ailleurs. J'en ai un autre qui a décidé de regarder "les surdoués de la 7e compagnie" à l'infini, le pauvre. Sans entracte.

Moi, j'ai préféré récolter toutes les bidouilles possibles et imaginables. J'en ai déjà un bon paquet, mais comme il en apparaît de nouvelles tout le temps, j'engrange sans arrêt. C'est un flot continu. Et ça date pas d'hier, hein, croyez pas ! Il n'y a pas que la Terre ! Sur Alpha du Centaure, les premières ont fait leur apparition il y a une vingtaine de milliards de vos années. J'y étais, bien sûr, toujours sur la brêche. Il est d'ailleurs étonnant de constater que l'évolution de la Terre et d'Alpha a été parallèle, quoique séparée de quelques ères : il y avait déjà un Atari 520 ST, là-bas. Il y avait même un type nommé The Bootleg II qui bidouillait méchamment :

"Voilà comment on déplombe Hippo Backgammon. A l'adresse 5B16 (hexa), il y a un 67, il faut le remplacer par un 60. En 5BD0, il y a 0C 39, on les remplace par 60 22 et en 132CB, on vire le 4E pour mettre 71. De cette façon, il n'y a même plus de lecture de vérification.

Sur le basic, on peut essayer un POKE 18418,X où X est compris entre 0 et 65535 pour redéfinir l'épaisseur des lignes qui entourent les fenêtres. On peut aussi essayer POKE 18394,X, même remarque pour X, et surprise pour le résultat !"

Dire qu'une bidouille comme celle-là a vingt milliards d'années ! Il n'y paraît pas, je trouve. Bêta du Centaure est une galaxie juste à côté d'Alpha, mais qui est apparue beaucoup plus récemment, il y a un million d'années. C'est vous dire si c'est proche, je m'en rappelle comme si c'était hier. J'avais réussi à trouver un groupe nommé Clopinette Masqué Connection, qui m'avait filé tout un tas de trucs :

"Voici la solution de Wizard Of Jolos sur CBM 64 :

Take rod, take ball, open door, move broom, fly, e, n, n, d, wear broom, s, take red draught, take blue draught, take bottle, n, e, e, n, take knife, s, w, kill frog, take slaver, w, get stone, n, n, w, mix red and slaver, fill bottle, throw bottle, take gold key, open gold door, n, kill witch, take quartz, drop knife, s, throw stone, take orange draught, n, n, n, get slugs, mix slug and blue, get bronze key, open bronze door, give quartz to wizard, wait deflagration, move broom, fly, go isle, d, s, search boat, take yellow draught, take bottle, mix orange and yellow, fill bottle, empty into water (l'eau s'évapore), exam floor, dig floor, d, d, d, s, d, take coins, eat fruits, s, turn picture, get wood, look ball, e, e, e, s, e, e, give rod to wizard, get gold coins, thank wizard (sous peine de mort), n, n, n, n, u, w, w, u, w, w, n, enter temple, offer wood, offer bronze key, offer gold key, get master rod.

Et c'est pas fini ! Quelques pokes pour des vies illimitées, toujours sur C64 :

The caïds : POKE 7959, 255
Manic Miner : POKE 15456, 75
Protector 2 : POKE 16425, 6
Battle through time : POKE 22045, 255
Kaktus : POKE 4565, 255
Cricic Mountain : POKE 3566, 100
Cuth'Bert in the jungle : POKE 2659, 5

Pour avoir un million à Ghostbusters : Au lieu du non, tapez Return et 458 comme code."

Je suis passé assez rapidement sur Gravos, une planète assez proche de la Terre (en terme d'années-lumière, tout de même), parce que la civilisation s'est écroulée assez rapidement, une question de soleil qui était trop proche, je sais plus quoi. Là-bas, j'ai eu le moyen de passer Bruce Lee de disquette à disquette sur Amstrad 464, par un type qui s'appelait Devulder :

"Il faut copier le premier programme à l'aide des trois pokes habituels (POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32), puis pour le reste :

MEMORY &14FF
LOAD "PICT.SDS", &1500
SAVE "PICT.SDS", B, 5376, 183
LOAD "PICT.SCN"
SAVE "PICT.SCN", B, 26208, 16384
LOAD "BCODE1", &1500
SAVE "BCODE1", B, 5376, 33791
LOAD "BCODE2", &8C00
SAVE "BCODE2", B, 35840, 2273

Il suffit pour le lancer de faire RUN "le nom que vous avez donné à la première partie basic".

J'avais eu un autre truc, pour Amstrad aussi, à croire que certaines planètes préfèrent certaines machines :

"Pour passer The Way of The Exploding Fist de cassette à disquette sur 464, A. Malcurat tape ce programme :

10 MEMORY &4000 : ITAPE.IN : IDISC.OUT
20 FOR I=64 TO 75 : READ C$: POKE I, VAL("&"+C$) : NEXT
30 LOAD " !FIST" : SAVE "FIST", B, &A573, &108
40 CALL 64 : SAVE "WAY1", B, &C000, &4000
50 POKE 65, 0 : POKE 66, &40 : POKE 68, 0 : POKE 69, &40 : CALL 64
60 SAVE "WAY2", B, &4000, &4000
70 POKE 65, 0 : POKE 66, &80 : POKE 68, &50 : POKE 69, &14 : CALL 64
80 SAVE "WAY3", B, &8000, &1450
90 POKE 65, 0 : POKE 66, &C0 : POKE 68, &BF : POKE 69, &3F : CALL 64
100 SAVE "WAY4", B, &C000, &3FBF
110 DATA 21, 0, C0, 11, 0, 40, 3E, 16, CD, A1, BC, C9

Puis il l'exécute, ce qui recopie le programme, et pour lancer le jeu il utilise ce programme :

5 MEMORY &2999
10 LOAD "FIST", &3000
20 POKE &306D, 0
30 POKE &3001, &8 : POKE &3002, &31
40 POKE &3032, &C9 : POKE &3033, 0 : POKE &3034, 0
50 POKE &3040, &C9 : POKE &3041, 0 : POKE &3042, 0
60 POKE &304E, &C9 : POKE &304F, 0 : POKE &3050, 0
70 POKE &306A, &C9 : POKE &306B, 0 : POKE &306C, 0
80 FOR I=&3200 TO &320B
90 READ A$: POKE I,VAL("&"+A$) : NEXT
100 CALL &3000
110 LOAD "WAY1" : CALL &3200 : CALL &AA27
120 LOAD "WAY2" : CALL &3200 : CALL &AA35
130 LOAD "WAY3" : CALL &3200 : CALL &AA43
140 FOR I=0 TO 15 : INK I, 0 : NEXT
150 LOAD "WAY4" : CALL &3200 : CALL &AA5F
160 DATA 21, 8, 31, 11, FA, AA, 01, 08, 01, ED, B8, C9

Il suffit de le sauvegarder sous le nom "WAY" sur la disquette et de faire RUN "WAY".

J'avais rencontré sur Bananus, petite planète loin de tout, un type nommé Toutankhamon qui m'avait filé ça :

"Pour sortir de certaines difficultés dans l'Aigle d'Or sur TO7/70, une fois que le programme est chargé, faire dans l'ordre :

LIST

Ensuite, faire RUN pour jouer vraiment. Quand vous tombez dans une oubliette, faites CNT C et GOTO 1000 (vous ressortirez ainsi de l'oubliette sans avoir besoin de corde). Ce même GOTO vous permet de faire lever la herse qui est à côté de la clé d'or si vous aviez sauté les pointillés avec S (saut en longueur). Il permet aussi de réouvrir la trappe qui se ferme quand on prend l'Aigle d'Or.

Pour avoir la vocabulaire de Mission Pas Possible, faire dans l'ordre :

LOAD
NEW
LOADM
LOAD

Et charger ensuite le programme "Deprotect" paru dans l'HHHHebdo 112. Faire LIST, on trouvera pas mal d'indications."

C'est sur cette même planète que j'ai rencontré A. K. Livron qui m'a livré ça :

"Pour recopier Stanley sur MO5, faire :

SCREEN 2, 0, 0
LOADM "",,R

Attendre que l'écran change de couleur. Stopper le magnéto et attendre 5 secondes. Remettre le magnéto en marche, ce qui provoque une erreur. Taper LIST puis :

SAVE "STANLEY.BAS"

Puis encore :

CLEAR, 2000
LOADM "CODE.BIN"
SAVEM "CODE.BIN", 2000, 40906, 0

Pour le lancer, taper :

LOAD "STANLEY", R

J'ai même visité une planète qui s'appelait "Pomme". Drôle de nom, hein ? Là-bas, Disko Duck m'a filé ça :

"Pour avoir des vies infinies sur certaines copies de programmes Apple :

Pour Conan, sur le track 5 secteur 9, à partir de l'octet F5, changer CE 4B 03 en EA EA EA. Pour Goonies, sur le track 12 secteur 6 octet F1, remplacer CE 52 10 par EA EA EA. Pour Zorro, sur le track 0E secteur 6 octet A4, remplacer C6 BB par EA EA et sur le track 0C secteur 6 octet 99, remplacer C6 BB par A9 01."

J'en ai d'autres, encore, pensez, en une éternité... Et un jour, j'écrirais cette rubrique sur une autre planète. Si vous voulez être connu dans l'univers entier, envoyez-moi vos trucs !

CHARADELIGNE

Mon premier se compose d'un ensemble de caractères alphanumériques précédés d'un ou deux chiffres. Mon second se compose d'un ensemble de caractères alphanumériques précédés d'un ou deux chiffres nécessairement supérieurs à ceux de mon premier. Mon tout forme un ensemble de deuligne de caractères alphanumériques précédés d'un ou deux chiffres chacune.

Vous avez trouvé ? Vous êtes décidément toujours aussi forts, vous les lecteurs. Pour ma part, il m'a bien fallu trois essais pour arriver à me convaincre du résultat.

Laurent BURY vous invite à connecter un joystick sur votre micro et à tenter d'aller le plus loin possible dans son labyrinthe.

Listing MSX

```
1 X=15:Y=X:CLS:INPUTV:COLOR1,X:SCREEN
2:DRAW"BM10,10R64D50R8U50R62D50R8U50R
58D25R33D145L100U50L50D50L83U169BM27,
30R30D52R45U52R20D52R50U52R20D30R30D9
7L60U48L85D50L50U128":FORI=0TO1:FORJ=
1TO8:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPRITE$
(I)=A$:A$="":NEXT:PAINT(X,Y)
2 W=W+1:H=H+(H=1)-(H=0):X=X-V*(S=3)+V
*(S=7):Y=Y-V*(S=5)+V*(S=1):PUTSPRITE1
,(X,Y),15,H:IFPOINT(X+4,Y+4)=15THENSC
REEN1:PRINT"FIN.SCORE:";W:W=0ELSED=S:
S=STICK(1):IFS=0THENS=D:GOTO2ELSEGOTO
2:DATA129,126,90,126,66,60,66,165,129
,126,90,126,66,60,66,66
```

□□□□□□

Fabrice BELLET vous autorise à placer un caractère au pixel près, en combinant les modes texte et graphique.La syntaxe de sa fonction est : PLACE colonne, ligne, curseur. Colonne entre 0 et 39, ligne entre 0 et 192 et curseur est égal à 0 ou 1.

Listing Thomson 1 et 2

```
0 A$="8601B7620B308C10BF620C308C11BF620E
308C1AAF8C0639504C4143C5000080D681012503
7E07F3308CF27E2B38BD34AD30018C002823038E
0028108C00BF2304108E00BF34201F205454541F
02BD32E835201F2086283DC34117308BBF605A39
":CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"Fonction PLACE"
1 PRINT"Copyright 1986 by Fabrice & HEBD
OGICIEL":PRINT:COLOR,,1:PRINT"Adresse d'
implantation :";:COLOR,,1:INPUT"&H",B$:B
=VAL("&H"+B$):FORT=1TO97:POKEB+T-1,VAL("
&H"+MID$(A$,T*2-1,2)):NEXT:EXECB:CLEAR,B
-1:PRINT:PRINT"Routine implantee";BEEP
```

□□□□□□

```
0 CLS:SCREEN,0,0:A$="DEMONSTRATION":FORT
=1TOLEN(A$):FORX=24TO70STEP2:PLACET*2+5,
X,0:ATTRB1,1:COLORRND*6+1:PRINTMID$(A$,T
,1);:NEXTX,T:FORT=0TO5:SCREEN1:BEEP:SCRE
EN7:BEEP:NEXT:CLS:ATTRB0,0:LINE(0,159)-(
320,159),1:FORT=0TO200:PLACERND*26,RND*1
50:COLORRND*6+1
1 PRINTA$;:NEXT:LOCATE7,20:COLOR5:PRINT"
DEMO",,,,TAB(7)"SORTIE":PSET(5,20)" ",0,
6:PSET(5,22)" ":COLOR7,0:P=169:FORT=0TO1
STEP0:X=STRIG(0):PLACE2,P:PRINT"=>":A=ST
ICK(0):P=P+(A=1ANDP>160)-(A=5ANDP<179):I
FP@8=20ANDX THENRUNELSEIFP@8=22ANDX THEN
CLS:ENDELSENEXT
```

□□□□□□

C'est Tony POURCHIER qui gagne les deux softs de la semaine avec son basic étendu en deuligne.

Listing Amstrad

```
1 A$="019965213B66C3D1BCB065C3CF65
C3DB65C3E765C3FA65C31866C31F66C326
6653534156C5534C4F41C453535741D049
4E56455253C5584FD24FD2414EC4002100
C0117B66010040EDB0C9217B661100C001
0040EDB0C92100C0117B667E471A777812
23137CB520F4C9FE01C0DD7E002100C0FE
002803217B6601FF"
2 B$="3F7EEEFF770B2378B120F6C92132
6636AE180C21326636B6180521326636A6
2100C0117B6614AE7723137CB520F7C9":
A=25999:FOR I=1 TO LEN(A$)/2:POKE
A+I,VAL("&"+MID$(A$,2*I-1,2)):NEXT
:FOR I=1 TO LEN(B$)/2:POKE A+LEN(A
$)/2+I,VAL("&"+MID$(B$,2*I-1,2)):N
EXT:CALL A+1
```

Les nouvelles fonctions sont :

SSAVE : sauve la page graphique en mémoire
SLOAD : charge la page graphique sauvée en mémoire
SSWAP : échange la page graphique avec la sauvegarde
INVERSE,X : pour X=0 inversion de la page graphique, pour X=1 inversion de la page sauvegardée.
OR : effectue un OU entre les deux pages graphiques
XOR : effectue un OU exclusif entre les deux pages graphiques
AND : effectue un ET entre les deux pages graphiques

□□□□□□

Bonne semaine et à la prochaine.

TRAMIEL/HHHHEBDO : MÊME COMBAT

Suite de la page 1

le distributeur allemand de l'Amstrad. Et en première position, bien sûr, l'Atari. Le 260 ST est la même machine que le 520, mais proposée dans une configuration différente : clavier uniquement pour la première, sans drive, sans moniteur, sans logiciel alors que la seconde est complète.

ACTE I SCÈNE II : PRÉ-CONFÉRENCE

Un signal retentit, on se précipite dans la salle de conférence où sont réunis Sig Hartmann, président d'Atari Software, Patric Laffitte, PDG de Memsoft et Denis Friedman, directeur du logiciel en France.

Inutile de vous retranscrire les différentes interventions, en gros, un accord a été signé au niveau mondial pour fournir avec chaque machine, gratuitement, le langage MemDos rebaptisé pour l'occasion MemSoft. Rappelons que MemSoft comprend un basic pour développeurs, un gestionnaire de fichiers séquentiels indexés multiclés et autorise l'utilisation de multiples fenêtres, de la souris et de la couleur. C'est essentiellement un langage fait pour développer des programmes de gestion mais l'énorme avantage, c'est que la logithèque existante sur d'autres machines sous MemDos pourra être portée instantanément sur Atari. Je m'interromps, car justement, qui voilà-t-il pas qui se dirige vers la tribune d'un pas allègre ?

De gauche à droite : Denis Friedmann, Elie Kenan, Jack Tramiel, Sig Hartmann.

ACTE I SCÈNE III : CONFÉRENCE

Ils sont deux : Elie Kénan, nouveau dirigeant d'Atari France, et Jack Tramiel, Président d'Atari Corp. Sous les applaudissements, ils parcourent la distance qui les sépare de leurs places. L'enthousiasme est général, comme dirait l'autre. En tout cas, ça a l'air de faire plaisir à Jack.

Le dialogue entre Tramiel et les journalistes est un vrai plaisir : il est spécialiste d'un art américain nommé le "oneliner", littéralement le "uneligne", qui consiste à sortir une vanne très percutante en un minimum de mots.

"Combien avez-vous vendu de machines jusqu'à présent ?

- Il y a deux semaines, nous en avions vendu 115.000, dont 45.000 en Allemagne.
- Combien pouvez-vous en produire ?
- Autant que le marché pourra en absorber.
- N'allez-vous pas mettre Apple et IBM dans une situation désagréable ? Pensez-vous qu'ils vont continuer à vendre des machines, vu les prix qu'ils pratiquent ?
- J'aime la compétition.
- Et Commodore ?
- (hésitation) Je n'aime pas la compétition... Non, pour Apple et IBM, c'est très simple. Quand ma femme vient à Paris, elle en profite pour acheter des vêtements très chers signés Dior, alors qu'elle a exactement les mêmes aux Etats-Unis pour le tiers du prix. Il y aura toujours des gens qui achèteront une marque plutôt qu'une autre tout simplement parce qu'elle est plus chère et

Suite page 15

TRAMIEL/HHHHEBDO : MÊME COMBAT

Suite de la page 14

que ça fait plus "classe". C'est leur fric, après tout, tant pis pour eux !"
Là intervient un type très rigolo, un distributeur. Chaque fois qu'il se trouve dans une conférence, quelle que soit la machine dont il parle, il pose toujours la même question :
"Vous positionnez votre machine sur deux plans : le plan professionnel et le plan ludique. N'y a-t-il pas une ambiguïté à vouloir jouer sur les deux tableaux, ne risquez-vous pas de perdre sur les deux ?"
Vous voyez déjà comme la question est bête. Je déconne pas, à chaque fois qu'il peut poser cette question, il la pose. Malheureusement, il l'avait déjà posée à Tramiel au mois de mai dernier, en public. Tramiel le regarde, ses yeux s'écarquillent, et il éclate de rire ! Il l'a reconnu. Tout le monde dans la salle en fait autant, se poile, se tape dans le bide en murmurant : "T'as vu ? C'est le dingue !"
"Ecoutez, c'est très simple : je fabrique des ordinateurs pour des humains. Après, ils ont en font ce qu'ils veulent ! S'ils veulent le mettre à la cave, c'est *leur* problème, pas le mien ! S'ils l'utilisent professionnellement, c'est une machine professionnelle. S'ils jouent avec, c'est une machine ludique, et voilà tout !
- Pourquoi ces journées du logiciel ?
- Eh bien (c'est Elie Kénan qui répond), c'est un peu une réponse apportée à certaines questions, euh... ironiques, je dirais, de certains d'entre vous (coup d'œil appuyé vers moi. On lit l'HHHHebdo, au moins...).

- Où en sont les licences avec Thomson ? Est-il vrai qu'ils vont fabriquer des compatibles ST ?
- Pas du tout. Nous avons signé un accord de licence pour les moniteurs couleurs, parce qu'ils font ça très bien. Nous travaillons avec les fabriquants de composants pour nos composants, avec les éditeurs de logiciels pour les logiciels et tout marche très bien comme ça. Il n'est pas question d'étendre cet accord avec Thomson à autre chose que les moniteurs.
- Il y a eu la semaine dernière une réunion organisée par Microsoft sur le standard CD Rom (les disques compacts, prochaine étape de la mémoire de masse). Or, vous êtes le premier à en présenter. Qu'en est-il, de cette réunion ?
- Vous savez, les gens de Microsoft sont des gens très bien. Ils ont fait payer 900 dollars de droit d'entrée à un millier de personnes et n'ont en fin de compte rien décidé du tout. Ça, c'est du business (rires) !"
Fin de la conférence.

ACTE II SCÈNE I : ON POSE

Le groupe se disloque et je m'approche de Jack, suivi de mon fidèle photographe. Nous nous connaissons, puisque je l'avais déjà rencontré à Hanovre l'an passé et à La Villette au mois de mai dernier.
En deux mots, je lui explique l'action du Club HHHHebdo : faire baisser le prix du logiciel en France, faire à l'échelon national ce qu'il fait à l'échelon mondial : en donner plus pour moins. Wouah, ça le branche, ça ! Il accepte immédiatement de poser pour la photo que vous avez en couverture, avec une carte du club à son nom, avec son numéro perso à lui : 7336.

ACTE II SCÈNE II : ON CAUSE

J'ai de la chance : nous sommes relativement isolés et nous avons tout loisir de bavarder entre nous. Tramiel a refusé une interview à Libération, pas à l'HHHHebdo ! Ça c'est du vrai exclusif !
"Vous n'avez pas répondu à ma question sur Commodore, tout à l'heure. C'est vrai que vous avez déclaré que vous vouliez les couler ?
- Pas du tout, je ne suis pas si méchant (dit-il avec un sourire qui en dit long). Et je ne pense pas qu'il soit nécessaire de les pousser pour ça.
- Ça veut dire que Commodore sans vous va inéluctablement se casser la gueule ?
- Non, je ne suis pas un homme-miracle. Simplement, lorsque je suis parti, la philosophie de Commodore a changé. Ils se sont dit qu'en sortant des machines meilleures mais beaucoup plus chères, le public suivrait. Il ne suit pas, tant pis pour eux. Ma propre philosophie, je l'applique maintenant à Atari.
- Donc, sans vous, pas d'issue.
- S'ils chamboulent tout ce que j'ai fait, effectivement...
- On ne vous a pas mis des bâtons dans les roues, des constructeurs jaloux ?
- Non, pas vraiment.
- Nous, ça n'arrête pas...
- C'est normal : quand vous êtes du côté des consommateurs, vous êtes contre ceux qui se font du beurre sur leur dos.
- Vous venez très souvent en France.
- C'est un pays que j'aime beaucoup. Je suis Européen, d'origine, et je me sens toujours moins américain qu'européen. Vous vous rappelez du Kim ?
- Non, pas du tout. C'est quoi ?
- Vous êtes trop jeune ! Ça a été

Suite page 25

COMMUNIQUE

REVENDEURS - PARTICULIERS

Nous assurons dorénavant tout le SAV Sinclair sur le plan national, voici comment procéder : Envoyez nous vos machines dans un paquet poste (- de 5Kg) et en urgent. Retour 8 à 10 jours en contre remboursement.
REVENDEURS contactez nous pour tarifs, tous les composants ZX81, spectrum, microdrive, alphacom 32 QL sont en vente, liste de prix contre 8,80 fr en timbres, devis possibles.

APELEC SYSTEMES
37, rue Gambetta
50 800 VILLEDIEU
TEL: 33-51-30-76 Télex: APELSY 1700116F

T'AS TOUJOURS PAS TON POWER CARTRIDGE COMMODORE ?
ALORS, VAS CHEZ TON REVENDEUR ! 495 F.
TOUJOURS PAS ?
ALORS ENVOIE UN CHÈQUOS DE 510 F. A...
CAS B.P. RETHONDES 60153
TÉL. : 16 (44) 85.60.33
REVENDEURS CONTACTEZ NOUS !
KCS POWER CARTRIDGE FOR YOUR COMMODORE
POWER TOOLKIT
POWER MONITOR
TAPE & DISK TURBO
PRINTERTOOL
POWER RESET
TOTAL BACKUP
16K OUTSIDE
KCS

VIDEOSHOP

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD PCW 8256 ~~5990 F.HT~~ 4997 F.HT encore plus fort

Formation sur D Base II et Multiplan
Cours Collectifs Entreprises
Contrat de maintenance
Nous consulter...

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	360
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD 2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
Imprimante Okimate couleur	2990	770	6	22,80	180

(1) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles. (2) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85
Offres valables sous réserve de stock disponible.

UTILITAIRES
Multiplan (D) 6128-8256 ... 499 F
D Base II (D) 6128-8256 ... 790 F
Turbo Pascal (D) 6128-8256 ... 740 F
Turbo Tutor (D) ... 430 F
Tool Box (D) ... 740 F
Gestion Fichiers-Mailings 6128-8256 790 F
Comptabilité générale 8256 ... 1650 F
Datamat (D) ... 450 F
Textomat (D) ... 450 F
Calcumat (D) ... 450 F
Superpaint (D) ... 395 F
Space Moving (C/D) ... 295/395 F
Dams Assembleur (C/D) ... 295/395 F
Autoformation Assembleur (C/D) 195/295 F
Cours de Solfège (D) ... 249 F

PÉRIPHÉRIQUES
Lecteur + contrôleur disquettes ... 1990 F
Lecteur de disquettes FDI ... 1590 F
Tablette graphique Grafpad II (C/D) 890 F
RS 232 (C) 8256 ... 690 F
Souris AMX ... 690 F
Adaptateur péritel MP 2 (664) ... 490 F
Lecteur K7 + câble (664-6128) ... 390 F
Crayon optique (C/D) synth. vocal français ... 290/425 F
Technimusique ... 490 F
RS 232 (C) ... 590 F
Liaison Amstrad Minitel + soft ... 390 F
Serveur 8256 + Modem ... 3800 F
Logiciel serveur + câbles ... 1500 F

BIBLIOGRAPHIE
Le Basic de l'Amstrad (PS) ... 120 F
102 programmes CPC 464 (PSI) ... 120 F
Super jeux Amstrad (PSI) ... 120 F
Le livre du CPM (PSI) ... 149 F
Trucs et astuces (Micro-Appl.) ... 149 F
Programmes Basic (Micro-Appl.) ... 129 F
Basic au bout des doigts (id.) ... 149 F
Amstrad ouvre-toi (id.) ... 99 F
Jeux d'aventure (id.) ... 129 F
Bible du programmeur (id.) ... 249 F
Langage machine (id.) ... 129 F
Graphisme et sons (id.) ... 129 F
Peeks et Pokes (id.) ... 99 F
Livre du lecteur de disquettes ... 149 F
Initiation D Base II ... 250 F
Le livre du CPM - Micro Appl. ... 149 F

JEUX
Eden Blues (C/D) ... 140/220 F
Fighter Pilot (C/D) ... 99/149 F
Crafton et Xunk (C/D) ... 140/220 F
Sorcery Plus (C) ... 95/185 F
Amélie Minuit (C/D) ... 140/220 F
Macadam Bumper (C/D) ... 160/240 F
Bataille pour Midway (C) ... 140 F
Bataille d'Angleterre (C/D) ... 140/220 F
Mission Delta (C/D) ... 120/195 F
Rallye II (C/D) ... 160/265 F
Empire (C/D) ... 195/265 F
Meurtre à grande vitesse (C/D) 160/229 F
Football (C) ... 120 F
Way of Exploding Fist (C) ... 120 F
Bruce Lee (C/D) ... 120/195 F
Tyrann (C) ... 185 F
Bad Max (C) ... 199 F
3D Voice Chess (C/D) ... 160/199 F
Sold a Million (C/D) ... 120/180 F
Raid (C/D) ... 129/195 F
Mandragore (C/D) ... 245/295 F
La Geste d'Artillac (C/D) ... 290/350 F
L'Affaire Vera Cruz (C/D) ... 160/195 F
Théâtre Europe (C/D) ... 140/220 F
Match Point (C/D) ... 125/195 F
Scrabble (C/D) ... 245/295 F

VIDEOSHOP l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris
Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15
Nom
Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Téléphone
☐ Je désire recevoir une documentation sur :
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT
☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)
ATTITUDES 86003

B.D.!

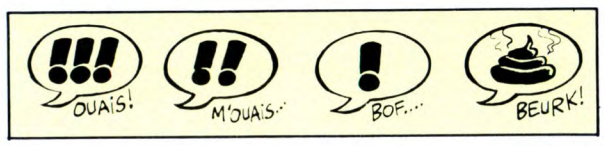
EBDITO

On m'attaque, dis-donc ! Par derrière, lâchement ! Je sais que vous n'allez jamais regarder les cours d'assembleur, vous avez tort, d'ailleurs, ils sont très bien, même moi je les lis quand Carali dessine dedans, mais cette semaine, l'individu qui se charge du cours pour Oric a lâchement profité du fait que personne ne le lit pour placer d'infâmes accusations sur moi et sur mon excelllent confrère de Mini Mire, la rubrique qui n'a pas peur des mots. Donc, profitant de cette attaque imprévue, nous nous sommes alliés et avons formé une plate-forme d'opposition afin de lutter dans la dignité contre cet énergumène. Il faut rétablir la sécurité dans ce journal ! Mais j'ai confiance, dès que notre coalition sera ratifiée par une large majorité, il n'y aura plus d'attaques, et même plus d'agressions dans la rue ni de vols ni de viols ni d'attentats ni de meurtres ni de hold-ups ni de kidnappings. Ça fera les pieds au sieur Broche.
En bd, c'est pas la joie. C'est même carrément tristos. A part un petit album d'Atomium 58...

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 3	FONT	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORBUS GRAVIS	SERPIERI	17
MAESTER ET BOULES DE GOMME	MAESTER	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
KRAKEN	BERNET/SEGURA	17
LA GUERRE DES OREILLES	TRAMBER	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
QUEQUETTE BLUES	BARU	17
OUTSIDERS	RODOLPHE/FERRANDEZ	17
VIET BLUES	MUNOZ/SAMPAYO	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17
LE RIGE	LETENDRE/LOISEL	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODI ET LES RONGEURS	OUIN	16
MY LOFTS	KAFKA	16



KESKIMARIV ?

Alors là, je suis estomaqué. Atomium 58, d'habitude, publie des trucs plutôt dans le style ligne claire, et quand je dis plutôt, je devrais dire miquet : ils ne publient que ça. Pourtant, cette fois-ci, on a droit à un truc drôlement bizarre, tout noir et rouge (donc bichrome, de bi qui veut dire deux et de chrome qui veut dire vélo; notez qu'une bibiroue est une voiture, puisque deux fois deux égale quatre), sinistre, j'irai presque jusqu'à dire que c'est du Edgar Pœ en bandes dessinées, sauf que c'est mieux que Pœ, quand même. Ah ben oui, faut bien que les leaders soient détrônés, quand même, c'est l'entropie, que voulez-vous (c'est dans le dico, ne vous gênez pas pour moi, cherchez, cherchez). Le dessin est complètement nouveau. Usuellement (voyez, je ne répète pas "d'habitude"), j'aime à comparer les styles, ça ressemble à du Hergé, à du Gébé, à du Gotlib, à du Franquin, mais là, j'ai beau chercher, je ne vois pas à quoi je pourrais le comparer. Ça ressemble vraiment à une nouvelle de Pœ, vous n'avez qu'à imaginer ce qu'aurait fait Pœ s'il avait dessiné, je peux pas vous dire mieux. Et j'aime beaucoup, voilà.

CROQUEMITAINE de VAN DEN HEEDE chez ATOMIUM 58, 48 descendants.

ON EN SORTIRA PAS !

Moi, athée comme je suis, la bible, j'y crois pas vraiment. Bon, c'est normal. Il n'en reste pas moins que je l'ai lue, ouais monsieur, comme un roman d'aventures, et j'ai même pris mon pied (surtout avec la genèse, ça baise dans tous les coins avec les femmes, les concubines, les servantes, ça tue, ça vole, on croirait du Spielberg adulte). Il est d'ailleurs étonnant de remarquer que dans cette genèse, qui se passe il y a fort longtemps, plusieurs milliers d'années, les gens vivaient plusieurs siècles, avaient des centaines et des milliers de mômes, bref, c'était complètement irréaliste. Et au fur et à mesure que l'on avance dans le temps, tout ça devient plus normal, les espérances de vie se réduisent, puisque les lecteurs, si on leur disait : "à l'époque actuelle, on peut vivre 1300 ans", répondraient : "arrête, eh, pas à moi, on ne me la fait pas !". Alors que si on leur dit : "dans un passé très lointain, dans un monde où Dieu se balade parmi les mortels, on a des milliers d'enfants", ils marchent. Donc, la genèse est bien plus marrante que le reste.
Mais voilà, Moliterni, alias le fossoyeur, s'en est emparé. Parce qu'il s'est dit que si il adaptait la Bible, personne ne s'apercevrait qu'il n'a aucune imagination. Raté ! C'est nul, illisible, lèche-cul, chiant au possible, comment peut-on se planter à ce point-là en s'inspirant de la Bible ? Faut vraiment être Moliterni !

LES ACTES DES APÔTRES de MOLITERNI et BLASCO (j'ai oublié de parler de lui, le dessineux. Nuuuuuuul ! !) chez DARGAUD, 125 petits pains.

DU RIFIFI POUR GREG

Ça a beau être l'album n° 8, c'est le premier quand même. C'est une histoire parue dans Vaillant en 64 ! Eh oui, il y a 22 ans, ça ne nous rajeunit pas. Greg rapporte du blé, autant en profiter, et on racle les fonds de tiroir sans vergogne (ce qui est compréhensible, vu le prix actuel de la vergogne, mais bougez pas, Ceccaldi va péter le prix bientôt). Bon. Ça a vieilli, quand même. L'humour d'alors (sans jeu de mots) n'est pas l'humour d'aujourd'hui. A la limite, ceux qui avaient dix ans en 64 peuvent jeter un coup d'œil attendri, mais je doute que les punkos de maintenant apprécient cette ouvrage à sa juste valeur.

DU RIFIFI POUR LE PRESIDENT de GREG chez DARGAUD, 37,50 fonds de tiroirs.

SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 19

CIRCULEZ

Y a autre chose à lire cette semaine.

MYTHES de MATENA chez CAMPUS, 48.

EXCLUSIF

Tiens, un Mœbius, un vrai ! Vous allez rire : c'est un Mœbius qui ressemble à du Mœbius. J'explique. Le scénario est bien de Mœbius, le vrai, l'authentique, le seul, l'unique. Mais le dessin est d'un type qui s'appelle Bati, et qui est plus qu'influencé par Mœbius. Il le copie carrément. Et Mœbius l'accepte ? Ben tiens, œuf corse ! Je vais vous narrer ça par le menu.
Figurez-vous que Mœbius adoooore les gens qui le copient. Je déconne pas, hein, c'est vrai. Il leur voue une profonde admiration. Je ne sais pas pourquoi, c'est plutôt bizarre, mais c'est comme ça; alors il a décidé de faire un scénario pour un type qui dessine presque exactement comme lui. Faut dire qu'il est bizarre, le maître. Genre macrobiotique, il croit que les extra-terrestres vont revenir parmi nous et c'est pour ça qu'il s'est payé une île dans le Pacifique, pour les accueillir dignement. Etrange, non ? Et attention, c'est tout ce qu'il y a de plus authentique et c'est un scoop, parce que les autres critiques bd ne s'abaisseraient pas à colporter de tels ragots, mais moi je m'abaisse, tiens, je vais me gêner.
Avantage de Mœbius : ses scénarios peuvent se prendre à deux degrés différents, l'un normal, sf, classique, et l'autre complètement mystique, avec des signes dans tous les coins, des indications, des trucs qui vont par trois et par sept... Reste un album bateau, ni bien ni mal, normal, quoi. Le Nana Mouskouri de la bd.

LE CRISTAL MAJEUR de GIRAUD et BATI chez DARGAUD, 42 étoiles.

TRÈS VIEUX

Très vieux, là. On sent que Cuvelier fait partie des auteurs qui ont eu leur heure de gloire entre 50 et 70 (mille neuf cent, oui). C'est du beau dessin, certes, Alberte, mais ça fait un peu passé, disons que c'est le point culminant d'une technique qui n'a plus cours. Par contre, il y a des nostalgiques de cette technique qui vont être ravis. Il y a des fans de Pellos et de ses Pieds Nickelés, il y en a même qui remontent jusqu'à Forton, il y a aussi des fans de Cuvelier et c'est farpaitement compréhensible. Moi personnellement de mon côté à mon avis, j'aime pas trop. Surtout l'histoire, parce que là, fan ou pas, elle est nulle. Trop de bons sentiments, c'est une constante chez Cuvelier, et puis un sens de l'aventure un peu trop tarzanesque, ou pire : Akim-coloresque.
Une réédition qui fera plaisir aux supporters.

LE ROYAUME DES EAUX NOIRES de CUVELIER chez LOMBARD, 33,50 années de cela.

DES PROGRÈS DE LION

Attention, paradowe, pardon, paradoxe, j'écris trop vite, excusez-moi : le dessin est pas génial, le scénario plutôt bizarre, on n'en a que la moitié parce que c'est à suibvre, pardon à suivre, mais j'aime beaucoup cet album. Ah, estomaqués, hein ? J'aime bien vous étonner. Ça parle d'un clan étrange composé de descendants d'elfes et de lutins, ça paraît complètement irréaliste mais on y croit, parce que c'est bien fait, bien manigancé. Le procédé narratif utilisé relève du simultanéisme (ça y est, il est en crise, le pauvre) : plusieurs actions se déroulent en même temps et le spectateur-lecteur assiste à chacune. Des intellectuels ont dénigré ce procédé, car selon eux c'est usé jusqu'à la corde, mais hein ? C'est aussi con qui si on disait "ce bouquin n'est pas original, parce qu'il est écrit avec des lettres de l'alphabet". Ça serait con, nesspas ? Alors ceux qui n'aiment pas le simultanéisme sont des cons. Ecco.
Bon bouquin, ceci dit. Attendez quand même le deuxième parce qu'ils ont l'air vraiment liés. Celui-là, on n'a pas le moindre petit début d'élément de réponse à toutes les questions qu'on se pose.

LE BAL DES MANDIBULES de STERNIS et COTHIAS chez GLENAT, 39,50 tomes, as usual chez Glénat.

BELLE COUVERTURE !

Bon, alors c'est très joli, très fignolé, pour une fois quelqu'un a compris que la ligne claire pouvait servir un dessin. Tant mieux. Mais on ne peut pas être partout à la fois, au four et au scénario. Donc, cette suite de gags - car c'est une compilation - pêche par son inintérêt. Une fois par mois, une planche perdue au milieu d'autres, ça va, on passe, on peut même apprécier, mais toutes ensemble, c'est vachement léger. Dès que Thomas se sera adjoint un scénariste en béton, il deviendra un très bon auteur. Avant, il n'est que très bon dessinateur, ce qui ne suffit pas pour vendre un album. Remarquons cependant que ses nanas sont tout à fait bandantes.

STAN CAÏMAN de THOMAS chez DARGAUD, 42 alligators (c'est crocodile la même chose).

JE NE

Je ne m'étendrai pas sur les choix éditoriaux de mes confrères de l'Echo des savanes. S'ils veulent publier du Varenne, pas de lézard, c'est noyé dans la masse, on saute les pages et voilà tout. En album, c'est nettement plus dur, parce que si on saute les pages, on ne lit pas l'album du tout et c'est très embêtant, surtout si on l'a acheté.
Le dessin, c'est particulier, dans le genre. C'est "artistique". Avec des guillemets parce que si j'étais artiste, j'aurais plutôt honte qu'on me mette à côté de ça. Mais les scénars, alors là, c'est moins que rien. Vide, creux, rien à dire. C'est un choix : le pôvre Varenne n'avait rien à dire, alors pour faire passer cette carence, il a décidé de foutre du cul partout. Moi, j'adore le cul, plus il y en a et plus je suis content, mais pas quand c'est gratuit. C'est un truc tellement tendancieux que ça doit être en béton. Dommage, c'est à peine en placoplâtre.

EROTIC OPERA de VARENNE chez ALBIN MICHEL, 55 prétextes foireux.

BONJOUR CHERS LECTEURS

J'AI SUBI LE SOLEIL DES ILES TROPICALES ...

J'AI BU DES ALCOOLS FORTS EN PLEIN MIDI ...

J'AI DRAGUÉ LA NIÑA EN DÉCAPOTABLE, SUR LA DIGUE ...

J'AI FAIT L'AMOUR SOUS UN VENTILATEUR EN PANNE ...

J'AI GARDÉ MA VESTE EN TOUTE AUTRE OCCASION ...

J'AI DÉCLENCHÉ DES BAGARRES DANS DES TROQUETS SORDIDES ...

J'AI COURU DES HEURES DANS LA NUIT MOITE ...

J'AI ÉTÉ ROULÉ DANS LA POUSSIÈRE ET LES ORDURES ...

POURTANT RIEN, TOUJOURS RIEN. PAS LA MOINDRE ODEUR, PAS LA MOINDRE EFFLUVE ...

JE RENTRE À PARIS, LEUR DIRE QUE LEUR PRODUIT EST VRAIMENT INCREVABLE ...

RESTEZ FRAIS
SHOOP SHOOP
SHOOP SHOOP
le déodorant corporel increvable
THIRIET

MINI MIRE

SPÉCIAL CADEAU !

C'est l'autre jour en voyant arriver Jacq, le taré qui vous fait une page ciné toutes les semaines que je me suis décidé à vous faire ce spécial Mini Mire. En effet, cet individu cinéphile comme personne est arrivé à la rédaction l'air blême et le bec comme qui dirait enfariné. Cet être qui eu l'intelligence de donner un 20/20 à l'Année du Dragon et qui s'est humilié en disant un bien fou de films comme Rambo ou Inspecteur Lavardin, cet être lunatique et lubrique (sa préférence pour les gros musclés et les petits costauds le prouve) m'a tout bêtement déclaré qu'il "n'y comprend rien à Mini Mire" ! Je vous laisse juger de l'état mental de cet individu ! Avouez que pour ne pas comprendre cette rubrique, il faut avoir ingurgité un certain nombre de petits verres d'eau de vie ou bien s'être écouté 35 fois le Double Live de Magma auquel cas vous pourriez encore être pardonné (NDLR : J'ai rien compris à ce qui précède).
Puis, avec le temps, je me suis laissé dire que ce n'est peut-être pas si évident que ça de piger ce que je raconte à propos de la télématique et j'ai pris la décision de vous expliquer certains points qui pourraient rester obscurs à vos yeux rougeâtres. Il a beau être très bête, l'Alsacien (c'est le nom de Jacq, parce qu'il vient d'Alsace et qu'il fait ses fric-fracs avec une paire de saucisses de Strasbourg, vous savez, la bonne wurscht d'Alsace, ach, grosse filou ! So...), il arrive quand même de temps en temps à aligner quelques mots ayant une signification. (NDLR : Pardon, de quoi y cause ?)
Donc, après une longue réflexion durant laquelle bon nombre de gens me sont apparus (la Vierge, Bernadette Soubirou, Scoubidou, Les Compagnons de la Chanson, etc.), j'ai décidé de vous offrir un Spécial Code cette semaine. Avant de vous inonder en chiffres de toutes sortes, je me dois de vous rappeler un certain nombre d'évidences qu'il faut connaître :

1 - Le Télétel 1 (T1 et aussi dénommé "le 613") s'obtient par le 36 13 91 55
2 - Le Télétel 2 (T2) est au 36 14 91 66
3 - Le Télétel 3 (T3) est au 36 15 91 77 mais sur celui-ci, vous ne pouvez taper que les deux lettres H et G pour pénétrer dans l'unique serveur qui vaut le coup : Hebdogiciel.
4 - Un RTC est un serveur placé sur une ligne directe, c'est-à-dire qu'il ne passe pas par Transpac. RTC veut dire Réseau Téléphonique Commuté.
5 - Un code Transpac est un code que vous tapez une fois que vous avez connecté votre bécane ou votre minitel sur Transpac (l'un des trois Télétel cités plus haut ou encore le Transpac 300 bauds). Il commence forcément par un 1 (ce qui veut dire que le serveur demandé est en France) et est composé de 9 ou 11 chiffres.
6 - Je suis le plus beau.
7 - Bon, tu me les files tes codes ?
8 - Ok, ça vient... Je vais jusqu'à neuf et on y va.
9 - C'est parti !

Voici donc un tableau de codes Transpac et de serveurs en RTC. Tout a été vérifié et tout fonctionnait au moment où ces lignes ont été écrites. Si jamais certains codes ne fonctionnent plus, c'est qu'il y a eu des fuites et que mémère Pampers n'est pas arrivé à temps. Petit tableau des RTC, merci moi-même :

OU ?	NUMERO	REMARQUE
RTC	(1) 42 85 83 22	JCR
RTC	(1) 42 39 54 62	Ordin'Occase
RTC	(1) 48 08 25 44	SMT
RTC	(1) 43 80 37 37	Club du Chien
RTC	(1) 43 62 10 30	Zebra (comme dans Starsky et hutch
RTC	(1) 47 07 69 69	SOS
RTC	(1) 39 46 37 77	Télémarket
RTC	(1) 43 97 14 41	Vinitel
RTC	(1) 38 72 14 46	BDTP
RTC	(1) 45 77 20 60	Restauration
RTC	(1) 48 78 42 42	Vecteur Clé
RTC	(1) 47 42 35 33	INI
RTC	(1) 43 59 52 62	Ribourel (Rendez-vous des jobars)
RTC	84 22 36 33	Viticave
RTC	57 51 91 66	Mutel
RTC	94 79 27 22	Pampelone
RTC	74 96 69 96	ANIC
RTC	(1) 47 61 16 71	Apple et Moi
RTC	(1) 48 78 15 57	Bourse de la micro
RTC	(1) 42 83 86 00	Cosmos 6502
RTC	(1) 43 97 33 33	Computel
RTC	(1) 42 97 61 80	Groupe Communiste
RTC	(1) 45 91 00 73	Call Tell
RTC	(1) 42 04 34 74	Ellis
RTC	(1) 39 62 20 01	Kaezo
RTC	(1) 47 58 51 56	Microcosm
RTC	(1) 48 94 02 50	A.D.N
RTC	38 90 23 13	Cider-1
RTC	44 58 90 74	UPC Tell
RTC	90 69 88 43	Evil Dead I
RTC	90 83 77 93	Evil Dead Pro

Ça vous suffit pas ? Bande de petits salopards ! Vous avez peut-être envie d'un petit paquet de codes Transpac pour faire mumuse durant vos froides nuits d'hiver ! Pourquoi pas.

OU ?	CODE
T1	133000500
T1	159000645
T1	175040978
T1	175041206
T1	131000836
T1	178060475
T1	178020118
T1	178060732
T1	192000359 + ECB33123
T1	17806144221 + CILOE 2 fois
T1	169020221 Puis M + 1824 et OUI
T1	GCAMS puis CEADAL
T1	175060655 + VERA + BAXTER
T2	175041311 ★ PLP
T2	176001663
T2	AAA
T2	NOTA
T2	ACT
T2	SATELIE
T2	TAI
T2	TLM
T2	ASFA
T2	191180101
T2	SSV
T2	191180108
T2	TVP
T2	FCTEL
T2	191180088
T2	191180085
T2	ATEL
T2	159000079
T2	159000130
T2	113001233
T2	MLOCA
T2	106040013
T2	17502071010

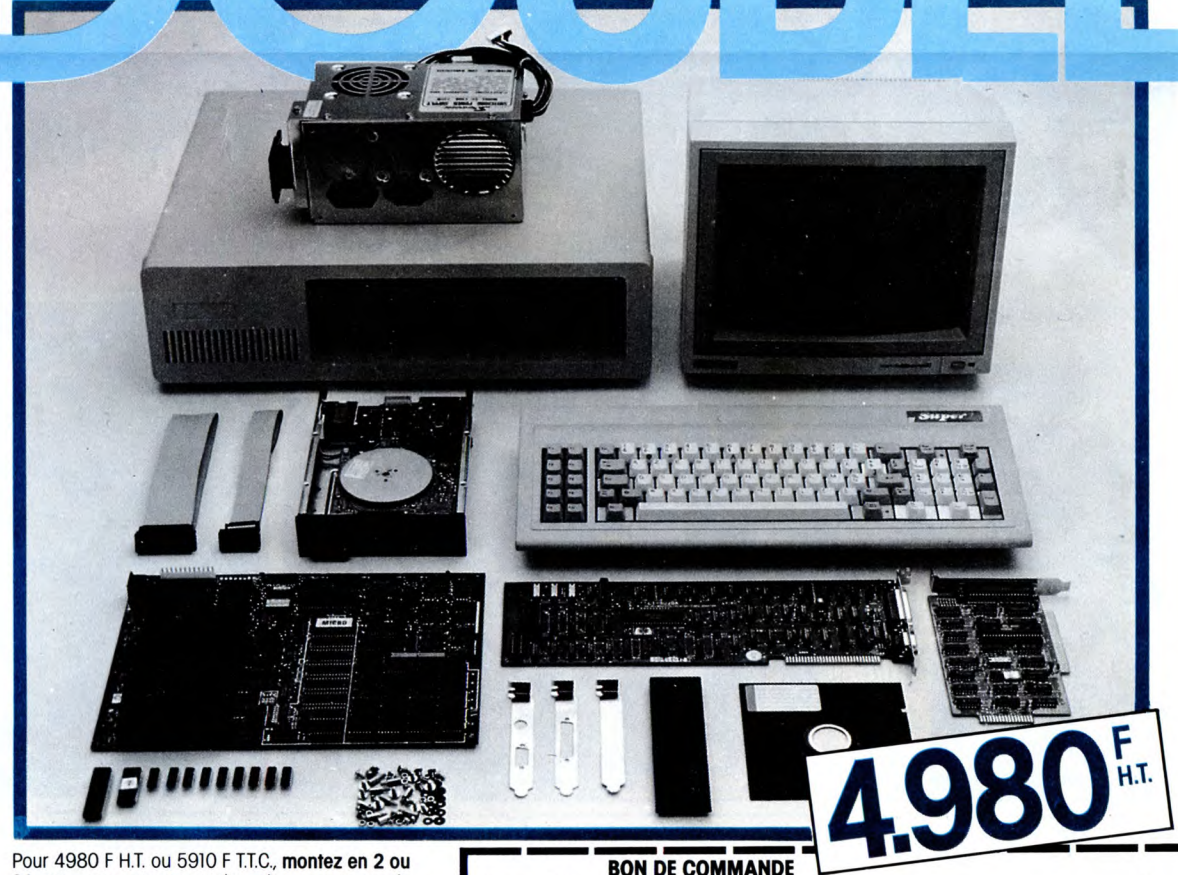
Ça en fait une tartine, hein ! Il y a un moment que je ne m'étais pas défoulé sur le minitel, voilà, c'est fait ! Bien sûr, je tiens à remercier quelques pirates qui m'ont tuyauté pour cet article, en particulier Apple Panic, Digitel, Mr Crackman et d'autres qui ne veulent pas être cités.

Voilà, maintenant je ne veux plus entendre quelqu'un me dire que je garde les bons codes pour moi ! Avis aux amateurs (NDLR : Je pige toujours que dalle).
Apple et Moi dont le numéro est quelque part dans la liste des RTC fait très fort cette semaine, je vous recommande tout spécialement son numéro. Evil Dead aussi casse la baraque.
Je dis un petit bonjour à Arnaque qui est un mec sympa qui ne me file pas de code mais qui est sympa quand même. Je voudrais pas m'imposer plus longtemps, mais je vous signale juste la présence d'une boîte aux lettres sur HG au doux nom d'ESCAPE9G, autrement dit, à mon nom !
Appel à tous les utilisateurs de minitel et à tous les tarés qui passent leurs nuits à tapoter sur le petit clavier marron, une nouvelle publication existe et vous est réservée. Le Télémateur Illustré innove un max. Je vous conseille son achat. C'est bourré de tonnes de vannes délirantes piquées dans des conversations entre minitellistes, c'est plein d'anecdotes et autres farces et c'est particulièrement sympa. Ça coûte 7 francs dans toutes les bonnes boucheries.
Puisqu'on en est aux messages personnels, je tiens à dire un petit mot à propos de l'auteur du cours d'assembleur Oric. Certes, je sais que très peu de mes lecteurs ne jettent ne serait-ce qu'un coup d'œil sur cette rubrique, mais au cas où vous ne le sauriez pas, j'y suis personnellement attaqué. Je me vois donc obligé de répondre ici-même à l'attaque imprévue aussi bien que pas mortadelle du tout de cet individu démoniaque. L'auteur de ce cours a commis l'erreur évidente d'insulter avec moi mon collègue et amis de la page BD, j'ai nommé : Milou. Bien évidemment, nous ne nous laisserons pas faire et la première action contre cette diffamation évidente sera l'établissement d'une plateforme commune et la nomination d'un gouvernement provisoire. Bien entendu, votre serviteur est tout à fait contre la cohabitation avec le lamentable Broche. La suite des événements vous sera racontée lors d'une conférence de presse à l'Elysée. Eh bien, amis du minitel en feu, à la semaine prochaine !

Escapeneufgé.

KIT OU DOUBLE

VOTRE COMPATIBLE PC® EN 3 HEURES D'ASSEMBLAGE



Pour 4980 F H.T. ou 5910 F T.T.C., **montez en 2 ou 3 heures** sans aucune soudure et comme un puzzle votre ordinateur PC compatible IBM*.
Vous économiserez des milliers de francs.
La configuration comporte : Clavier Azerty + Boîtier professionnel + Alimentation + 135W + Carte mère 256 K RAM avec tous ses composants déjà implantés + Carte couleur et monochrome + Carte contrôleur + 1 x 360 Ko lecteur de disquettes + Câbles + Manuel de montage...

* IBM est une marque déposée de IBM Corp
Autres configurations, voir page ci-contre.
* Moniteurs, en option.
M* IN FRANCE
(Matériel français, C.E.E., américain, japonais... testé et garanti).

* Revendeurs, nous consulter.

BON DE COMMANDE
à renvoyer à l'un des magasins de votre choix.

AZ COMPUTER Rive Droite
102, rue Balard - 75015 Paris
Tél. 45.54.24.33 / 45.54.29.59
MICROSHOP Rive Droite
6, rue de Châteaudun - 75009 Paris
Tél. 48.78.80.63
M.T.I.
5, rue des Filles-du-Calvaire - 75003 Paris
Tél. 42.78.50.52
AZ COMPUTER Lyon
139, cours Tolstoï - 69000 Lyon

Je soussigné : NOM _____
Prénom _____
Adresse : _____
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ville _____
Tél. _____

Désignation	Quantité	Prix
Frais de port et d'emb./KIT : + 200 F		
Frais d'exp. sur autres produits, voir p. ci-contre		
TOTAL		

Je joins le règlement de ma commande :
☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat-lettre

Date Signature

LES AMIS D'A.M.I.E SONT NOS AMIS !!

11, bd Voltaire - 75011 Paris (M° République) Tél. (1) 43.57.48.20

EN VENTE PARTOUT !

VOS SPECIALISTES PC COMPATIBLES

AZ COMPUTER Rive Droite
102, rue Balard - 75015 Paris
Tél. 45.54.24.33 / 45.54.29.59

MICROSHOP Rive Droite
6, rue de Châteaudun - 75009 Paris
Tél. 48.78.80.63

M.T.I.
5, rue des Filles-du-Calvaire - 75003 Paris
Tél. 42.78.50.52

AZ COMPUTER Lyon
139, cours Tolstoï - 69000 Lyon

RAM

64 K / 150 ns / Banque de 9 ..... 200 F
256 K / 150 ns Banque de 9 ..... 390 F
si expédition : 30 F

CARTE CONTRÔLEUR DISQUE DUR

Carte pouvant être montée sur IBM/PC ou système kit. Permet le contrôle de tous les disques durs. Le logiciel de formatage et de reconnaissance est écrit sur mémoires mortes. Montage sur IBM ou compatible en quelques minutes ..... 1 490 F
si expédition : 30 F

CARTE COULEUR GRAPHIQUE

25 lignes / 80 col. / 8 x 8.
8 coul. 200 x 300 -
Noir et blanc : 640 x 200 ..... 890 F
si expédition : 30 F
Les sorties couleurs ou noir et blanc sont au standard international.

CARTE EXTENSION MÉMOIRE

256 K sans RAM ..... 490 F
384 K sans RAM ..... 690 F
512 K sans RAM ..... 890 F
si expédition : 30 F

CARTE MULTIFONCTIONS

Horloge + calendrier + RAM disque + RAM spooler + RS 232 + logiciel ..... 1 690 F
si expédition : 30 F

CARTE MONOCHROME GRAPHIQUE

Graphisme de très haute résolution. Egalement disponible sur cette carte : 1 interface parallèle ..... 990 F
si expédition : 30 F

CARTE CONTRÔLEUR DE DISQUETTES

Elle permet de commander de 1 à 4 drives de 48 ou 96 TPI (1 Mo/drive). Livré avec câbles ..... 490 F
si expédition : 30 F

CARTE MÈRE ..... 1 690 F
si expédition : 60 F

CÂBLES

Toute la connectique, nous consulter.
Exemples :
Câble imprimante parallèle ..... 149 F
Câble moniteur couleur Philips ..... 69 F
si expédition : 30 F

SAUVEGARDE

Pour sauvegarde 10 Mo ..... 5 990 F
Pour sauvegarde 20 Mo ..... 6 990 F
si expédition : 60 F

DISQUETTES SFDD PROFESSIONNELLES 4,99 F
GRANDES MARQUES

si expédition par 10 : 20 F
si expédition par 50 : 30 F
si expédition par 100 : 60 F
Autres densités, en stock.

ALIMENTATION 135 W

Compatible avec IBM PC-XT, et dispose de 256 K RAM ..... 890 F
si expédition : 60 F

LECTEUR DE DISQUETTES

500 DF DD 48 TPI ..... 1 290 F
si expédition : 60 F

SOURIS

Avec carte et logiciel pour PC. 990 F
si expédition : 30 F

DISQUE DUR

20 Mgo ..... 6 490 F
si expédition : 60 F

BOÎTE MIXAGE

Imprimante/ordinateur ..... 490 F
si expédition : 30 F

BOÎTIER

Boîtier en tôle peinte. Il est livré avec des caches en plastique (face avant floppy) ..... 590 F
si expédition : 80 F

CLAVIER

Interchangeable avec le clavier d'origine, 84 touches en mode Azerty .. 690 F
si expédition : 60 F

CLAVIER 5151

Mode Azerty. Curseur séparé, il facilite le traitement de texte sur PC. 990 F
si expédition : 60 F

ÉCRAN POUR IBM PC ET COMPATIBLE

9" monochrome ..... 990 F
12" monochrome ..... 990 F
12" monochrome haute résolution ..... 1 290 F
14" monochrome haute résolution, professionnel ..... 1 690 F
14" couleur, pas de 0,41, professionnel . 2 980 F
si expédition : 100 F

Tous ces prix sont T.T.C. Notre matériel est garanti 1 an, pièces et main-d'œuvre.

Documentation et liste complémentaire de nos promotions, sur simple demande.

SALUT LA PROMO

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre-vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leurs choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-jointe, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

Salut les indélicats. Cette semaine, Milou a dû vous le dire, c'est loin d'être le pied. Alors, qu'est-ce que je fais, pour la promo ? D'habitude, il y a toujours un album qui ressort du lot, sur lequel je peux choisir un cadeau original, mais cette week, les keums, que dalle. Alors je vous offre une série de cartes postales de Torres, enveloppée (la série, enveloppées pour les CP et enveloppé pour Torres, choisissez) dans un superbe porte-carte en carton. C'est vraiment mignon. Ceci dit, je vous offre toujours

Kamasutra et Les robinsons du rail aux conditions que vous savez et si vous ne les connaissez pas, faites un effort et consultez le dernier numéro, ou le précédent, ou celui d'avant, démerdez-vous. Voilà. Cette absence de qualité me déphase complètement, je dois dire.
Ah, une dernière chose : le port va augmenter la semaine prochaine. Dépêchez-vous de faire vos emplettes.

☐ Je désire ardemment ne pas me faire avoir par l'augmentation du port et en conséquence, je voudrais recevoir les albums dont il est question sur la liste ci-contre, que j'ai dûment cochée. Faites vite, car je vais me faire écraser par un autobus bientôt.

☐ Je me fous du port, puisque tout ce que je veux est un catalogue gratuit et que par essence il est gratuit.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
CLARKE ET KUBRICK 1	39,50
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
CLARKE ET KUBRICK 3	39,50
MY LOFTS	28,00
LES HARPES DE GREENMORE	100,00
AVANT GUERRE	39,00
QUEQUETTE BLUES PART TOU	42,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
LA GUERRE DES OREILLES	32,00
KRAKEN	69,00
LA COMÈTE DE CARTHAGE	42,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LE RIGE	56,00
KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
OUTSIDERS	55,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
LA LUNE NOIRE	39,50
SUR LA JUNGLE DES DAMNES	42,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LE CRISTAL MAJEUR	42,00
CROQUEMITAINE	48,00
LE ROYAUME DES EAUX NOIRES	33,50
STAN CAÏMAN	42,00
LE BAL DES MANDIBULES	39,50
MYTHES	48,00
DU RIFIFI POUR LE PRESIDENT	37,50
EROTIC OPERA	55,00
LES ACTES DES APOTRES	125,00

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

H 128

EDIT' OSCARS

Bonjour le claque pour tonton Spielberg ! 11 nominations pour "Color Purple" du papa d' E.T. et pas un seul Oscar à l'arrivée ! En face, "Out of Africa" de Sidney Pollack (On achève bien les chevaux, Tootsie) : 11 nominations aussi et 7 statuettes dans sa hotte. L'enfant terrible balayé par l'adulte BCBG. Youpiiii quand même pour William Hurt (Le Baiser de la Femme Araignée), pour Angelica Huston (L'honneur des Prizzi), pour Don Ameche (Cocoon), pour la chanson "Say you, say me" de Lionel Ritchie (Soleil de Nuit), tous chouchoutés par nous. Et, hasard admirable, l'Oscar du meilleur film étranger est allé à "L'histoire officielle", premier au classement de l'HHHebdo la semaine dernière !

Malgré toutes ces bonnes nouvelles, je n'ai pas le cœur à rire : ces enfoirés d'amerloques n'avaient pas accordé la moindre parcelle de nomination à "L'année du dragon". C'est tout dire de la valeur de leur jugement ! ! !

JACQ

LIEN DE PARENTÉ

de Willy RAMEAU

avec Jean MARAIS (Victor), Serge UBRETTE (Clem), Anouk FERJAC (Patricia Guérin), Roland DUBILLARD (Philippe Guérin), Diane NIERDEMAN (Cécile), Charles MILLOT (Werner)

Victor est blanc, vieux, râleur et habite dans le Sud de la France; Clem est noir, jeune, optimiste et traine à Londres. A l'évidence ils n'ont rien de commun et n'étaient sûrement pas faits pour se rencontrer ! Sauf que y a ce foutu lien de parenté qui va tout déclencher : Victor a eu un fils, "son faux cul de fils", qui, à son tour, à fait un enfant dans le dos d'une chanteuse jamaïcaine. Cet enfant, c'est Clément, dit Clem, ça fait plus branché dans ces banlieues blacks de Londres où le rap et le smurf font rage. Père disparu, mère morte, on fait appel au seul parent de Clem encore disponible sur le marché. Et voilà ce brave Victor ramenant ce "sale nègre de petit-fils" dans son hameau paumé à bord de sa 403 centenaire (au moins !). Au village, on n'aime pas les nègres. Surtout çui-là : frimeur, dragueur, bruyant, qui fait du gringue à la seule nana potable du patelin, la fille de l'épicier. C'est mieux que du Pagnol !

Petit à petit, Victor et Clem vont apprendre à s'apprécier, à vivre "en famille" envers et contre l'hostilité des villageois. Il leur faudra un paquet d'engueulades pour accepter les différences de l'autre, mais, comme d'habitude dans le Midi, ça finira dans le pastis et le Martini.

Malgré des tonnes de bonnes intentions, "Lien de parenté" n'arrive pas à convaincre. Les dialogues lapidaires, les décors lumineux à outrance, les personnages stéréotypés relèvent d'un parti-pris formel qui va à l'opposé du "message" assené lourdement par Willy Rameau. En voulant allier le discours hautement moral (halte au racisme, etc.) et une mise en scène esthétisante (qui n'en a donc rien à foutre de la morale), on en arrive à un résultat surprenant mais mou. Les meilleurs sentiments du monde ne feront jamais les meilleurs films. Méditez ces bonnes paroles, chers paroissiens !

DOUCE FRANCE

de François CHARDEAUX

avec Barbara RUDNIK (Lise), Andrea FERREOL (Madame Maurin), Hito JAULMES (Frederic), Hans ZISCHLER (Karl), Patrick BOUCHITEY (Roland), Jacques NOLOT (Jeannot), Paul LE PERSON (le grand père de Fréderic)

Novembre 1942. Poursuivie jusqu'à Marseille pour un crime impardonnable (elle est juive !), l'ex-chanteuse Lise est obligée de se planquer dans la France la plus reculée qui soit. Ça sera Combelles, tout petit village de Haute Lozère où elle va devoir affronter à peu près tout le monde. Les mecs qui voient en elle une espionne nazie. Les femmes qui craignent qu'elle ne débauche leurs maris. Le maire qui ne veut pas d'histoires; la barbouze résistante qui craint les fuites. Tous contre elle, sauf Fréderic, le petit-fils du maire qui vient régulièrement passer des vacances au hameau (il à droit à quelques cours gratuits d'éducation sentimentale !) et Roland, l'instit, le seul à se méfier des ragots colportés un peu hâtivement sur la mystérieuse étrangère. Malheureusement, dans ces périodes troublées de notre histoire, la haine et la connerie n'avaient guère de limites : Roland mourra à cause de sa maîtresse, l'infecte épicière-barmaid Madame Maurin qui crevait de le voir fraterniser avec "l'autre". Lise mourra aussi, atrocement.

Tout ça pour nous démontrer, preuves-bulldozer à l'appui, que la France (et les français) des années 40-45 n'était pas si douce que ça. Le réquisitoire se veut d'autant plus poignant qu'on situe l'action dans un lieu "innocent", peuplé d'habi-

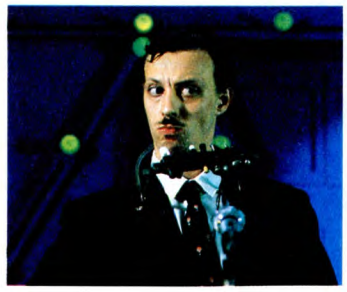
tants BSTR (bien sous tous rapports, bande d'ignares !). La lâcheté et l'intolérance mènent loin quand on se sent menacé par un corps étranger "différent". Hélas les personnages sont tellement caricaturaux qu'on devine, dès le début, tout ce qui va arriver. La Douce France se transforme alors en Douche Froide. Dommage !

SIGNÉ RENART

de Michel SOUTTER

avec Tom NOVEMBRE (Renart) et Fabienne BARRAUD (Herméline)

En liaison étroite avec **Lien de parenté** que vous trouvez sur cette même page, j'ai la joie de vous présenter un nouvel ava-



tar du cinéma qui se cherche. En partant de situations qui eussent pu être vraisemblables, le réalisateur folâtre gaiement entre son envie de coller à la réalité et celle, irrésistible, de divaguer sur d'insondables fantaisies bizaroïdes. Les mauvaises langues diraient (vous me connaissez, c'est pas mon genre !) qu'on fait bizarre quand on a plus rien d'intéressant à dire ! Justement, dans **Signé Renart** y a pas grand chose de bien consistant à déguster. Renart est un brave artiste de cabaret mité, qui doit une vague réussite à son fantastisque ascendant sur la libido de ces dames. Lassé de tourner en rond dans la boite genevoise où il se produit, il fugue en compagnie de sa douce et enceinte compagne, la tendre Hermeline. Ils s'installent dans le bled d'enfance de Renart où ils vivent d'amour et de bals organisés dans une usine désaffectée. Hélas pour les tourtereaux, le milieu suisse (si, si, ça existe) veille !

Bon d'accord, y a Tom Novembre, narquois, tendre ou paumé, il est comme un poisson dans l'eau. Tâche aisée puisque tout l'aquarium lui appartient : on ne voit que lui. Sa voix, ses yeux, son long corps d'haricot magique remplissent l'écran et jettent les autres rôles au rang de faire-valoirs simplistes. Pour le reste, l'émotion, essentielle dans ce genre de mélo, est hachée menu comme si Michel Soutter voulait couper au plus court pour coincer son "héros" dans sa vie de peigne-cul. Rasoir !

AMUSE-GUEULES

Pas de quoi grimper au plafond pour **L'ARAIGNEE DE SATIN,** un épisode hystérique de la vie d'un pensionnat de jeunes filles vers 1920. Enfin, c'que j'vous en dis, c'est ce que j'ai cru comprendre, parce que comme soupe épaisse on fait pas mieux. Doit y avoir du deuxième , troisième, voire quarante-huitième degré que ça ne m'étonnerait guère ! De la directrice (la sulfureuse Ingrid Caven), amateur des culottes des petites filles, à Solange, son amante qui ne supporte que le satin sur sa peau de biche, tous les personnages sont complètement à la masse. Le crime et le vice rôdent dans chaque recoin du film, mais impossible de faire la part du rêve et de la réalité. Enquête policière (une collégienne a fugué) et fantasmes inconscients s'entrechoquent dans la tête du spectateur qui supplie qu'on lui délivre la solution. Plus touffu qu'Euréka, c'est dire !

Re-passions tragiques dans **CONSTANCE.** La belle et troublante Constance enivre les soirées branchées du Auckland d'après-guerre, bien avant que les faux-époux Turenge n'aillent y faire du tourisme ! Envoutée par les stars glamours d'Hollywood, elle travaille son look d'actrice dans l'espoir fou de faire du cinéma ! Ses différentes aventures avec des mecs se soldent par la fuite de Constance qui veut rester totalement libre pour son rêve. Surgit alors Simon Malyon, photographe d'Hollywood, qui sous prétexte de la mettre en valeur, abusera lâchement d'elle. L'élan de Constance est brisé net, elle s'enfonce alors dans la rêverie perpétuelle, une folie douce où il n'y aura plus de différence entre elle et les photos de stars.

Les images sont splendides, Donogh Rees est parfaite en sosie quasi-parfait de Meryl Streep, mais le film rame trop lourdement pour faire naître **à tout prix** de beaux sentiments. J'aime pas trop qu'on me force la main même si, comme ici, c'est très joliment fait !

Absurdité et folie collective au menu des **MONTAGNES BLEUES.** Une comédie satirique géorgienne (URSS) dénonçant les incroyables blocages dus à la bureaucratie. Sosso, jeune écrivain, apporte son nouveau manuscrit à la maison d'édition où il est employé. On va suivre, une année durant, ses tribulations dans une maison dont il connaît tous les rouages, pour parvenir à faire lire son manuscrit aux nombreux membres du comité de lecture. Les uns sont trop occupés à jouer aux échecs, les autres à revendre du sulfate de cuivre livré par erreur et le directeur n'est présent qu'épisodiquement !

Cet univers kafkaïen est approché au même rythme que le héros : doucement, sans heurter. Mais passé la première demi-heure (très drôle) on a tout compris et le reste ne sera que répétitions de moins en moins comiques. A vouloir aller au bout de l'expérience de l'absurde, le film lui-même se termine dans l'impasse, dont on ne sort que par une pirouette délirante inutile. Trop long ! !

HIGHLANDER

de Russell MULCAHY

avec Christophe LAMBERT (Connor Mac Leod), Sean CONNERY (Ramirez), Roxanne HART (Brenda Wyatt), Clancy BROWN (Kurgan) et Beatie EDNEY (Heather)

Il est partout, on ne parle que de lui, Depardieu et Belmondo peuvent aller se rhabiller : Christophe Lambert, dit le mal-rasé, vient d'être intronisé nouvelle star du cinéma français. Plus que ses qualités d'acteurs (honnêtes sans plus, pas de quoi fouetter un César par exemple !), sa phénoménale ascension est due à un flair (la chance ?) sans pareil. Les meilleurs plans du cinoche lui tombent dessus comme par miracle : son regard glauque et sa facilité à déblatérer en engliche (il a la double nationalité franco-amerloque) l'amènent à Hugh Hudson pour **Greystoke :** succès. Quelques copinages bien placés et son goût pour les looks speedés le font grimper dans **Subway,** après la tragique erreur de **Paroles et Musique :** re-triomhe ! Et le voilà embarqué dans l'un des projets les plus fous de cette année cinoche. Dans un rôle d'immortel, qui plus est !

D'abord, un bon conseil : fuyez l'affiche craignos ! Choisir une affiche peinte alors que la photo du film est l'une des plus sensass qu'il m'ait été donné de voir, voilà une gaffe qui pourrait avoir de très facheuses conséquences. Mais je sais bien qu'il n'en sera rien et que mes petits chéris de lecteurs vont tous se précipiter, comme un seul homme, sur cette perle de derrière les fagots !

Pasque tout bêtement c'est réussi, superbe, prenant, virevoltant, chiadé, étonnant, ébouriffant, sexe (Lambert en kilt, j'vous dis pas les mollets !) et tout et tout !

Le tout en question commence là où tout se termine : à Manhattan en 1986. Les rares immortels qui sont encore en vie, après avoir ferraillé durant des siècles pour se débarrasser des seconds couteaux, se retrouvent pour le "Rassemblement" ultime. Ces boy-scouts sanguinaires se disputent "le Prix", un pouvoir qui dépasse l'entendement. Mission de Connor Mac Leod, le bon immortel : tout faire pour que ce pouvoir ne tombe pas entre les mains du méchant immortel, le cruel Kurgan. Premier combat, premières explications : dans le parking du Madison Square Garden et sur un musique-matraque de Queen, deux hommes se battent...à l'épée ! Au temps des missiles à laser, ces ringards d'immortels sont condamnés à se battre à l'arme blanche, la décapitation étant le seul moyen de les envoyer dans l'au-delà ! Evidemment c'est Mac Leod qui gagne ! Pour comprendre d'où peut bien sortir ce bachibouzouk de Mac Leod on s'en va faire un saut 450 ans en arrière, dans les sublimes montagnes écossaises, les Highlands. En 1536, lors d'une guerre de clans, Connor Mac Leod avait été mortellement blessé par Kurgan, mais n'était pas mort ! Accusé alors par sa propre famille d'être habité par le Diable, il est banni du village et s'en va vivre au loin en compagnie de la belle Heather. Cinq ans plus tard débarque, toutes plumes au vent, Juan Sanchez Ramirez, belâtre espagnol qui vient lui révéler sa nature d'immortel. Le temps de sympathiser, et hop ! Ramirez est mis out par l'incontournable Kurgan. Bientôt Heather va mourir d'une mort on ne peut plus naturelle; l'occasion pour Mac Leod de découvrir l'effroyable solitude de ceux qui ne meurent jamais !

Le film procède alors par nombreux allers-retours entre l'Ecosse médiévale et le New

York contemporain; principe qui, pour une fois, n'est absolument pas pénible. Rien que les glissements, très "originaux" (à vous de voir sur pièces), d'une époque à l'autre, mériteraient, à eux seuls, le détour ! La caméra de Russel Mulcahy (des dizaines de clips, puis **Razorback** l'an dernier) ne tient pas une seule seconde en place : travellings, plongées, panoramiques, chaque mouvement sert magnifiquement l'action. Le vertige sans la nausée ! On pourrait juste reprocher au film d'être trop parfait, de cultiver le look au détriment de l'émotion, mais ça ne seraient que râles de pisse-vinaigres. Pour les amoureux de l'Ecosse (moi, moi !) et pour tous les autres, pour les fans de Lambert et pour tous les autres, Highlander est pour vous. Et pour tous les autres !

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pêtés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10 % sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres (mise en service Avril 86).

- Les membres du club Hebdogicel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel recoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de la bénédiction permanente de Ceccaldi.

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel sont les meilleurs.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Les non-membres du club Hebdogiciel sont des cons.

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

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

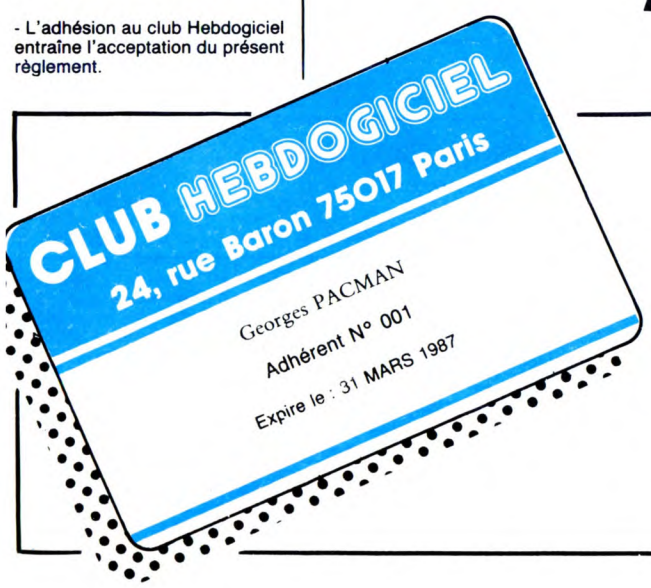
- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

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

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

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

3 badges gratuits aux 5000 premiers adhérents



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.
Si je fais partie des 5000 premiers adhérents, je choisis les trois badges suivants :

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐

Si, par malheur, nom numéro de carte est supérieur à 5000, je me contenterai du badge numéro :

Règlement joint par chèque ☐ Règlement joint par CCP ☐ Règlement joint par mandat-poste ☐

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

Signature :

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

LES MASTERTRONIC SONT LÀ !

Ah ! Ils vous les avaient bien cachés ceux-là, pensez donc, des supers logiciels à ces prix là. Mais Super HHHHebdo vous les apporte sur un plateau.

				A	B	C
COMMODORE	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
SPECTRUM	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
	★★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AMSTRAD	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
	★★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
ATARI 600/800 XL	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31

ONE MAN AND HIS DROID pour Commodore, Spectrum et Amstrad ★★

Vous n'aviez sans doute jamais subodoré la possible existence d'un monde où les règles du jeu puissent être falsifiées à tel point que la seule façon de donner la mort à vos ennemis seraient de les conduire aimablement et diligemment jusqu'à un transmetteur de matière soigneusement dissimulé. Eh bien cet univers existe ! Pire que cela ! Vous devez impérativement apporter de l'aide à votre droïde si vous espérez le revoir un jour. Dans des décors aussi somptueux qu'enchevêtrés, vous aurez à guider d'une main ferme votre petit robot, très doué pour toutes les tâches mécaniques, mais particulièrement stupide. La musique vous portera sur ses ailes, vous laissant vous envoler vers une victoire certaine et l'extermination définitive de toute la gent buggesque.

CAVES OF DOOM pour Amstrad et Spectrum ★★

Le Lord of Darkness vient de vous emprisonner, vous le pauvre explorateur sans défense et presque sans oxygène, sur la planète Doom. Après vous avoir correctement sermonné sur l'inutilité de vous balader sur Son Territoire, il vous envoie faire un séjour mérité dans les célèbres caves de son monde, les caves de Doom. Peuplées de guardes chinoisants sanguinaires, d'oiseaux et de poissons carnivores, de stalactiques et de stalagmites perceurs de combinaison spatiale, vous devrez traverser d'innombrables tableaux en quête d'oxygène et de liberté. Dès que vous en aurez marre de vous planter dans tous les recoins sombres de la planète, vous pourrez toujours éditer des tableaux pour votre grande sœur ! Graphismes et sons fort agréables à l'œil et à l'oreille.

THE LAST V8 pour Commodore, Spectrum, Amstrad et Atari ★★★

Vous vous souvenez de Mad Max ? Sa vie se déroulait dans un monde post-atomique. Ici, c'est pareil, en pire ! Vous faites partie d'une équipe de scientifiques planquée dans un blockhaus lors de l'holocauste final. Votre tâche s'est résumée, de longs mois durant, à développer et préparer un engin capable de résister aux radiations, le V8. Enfin, le jour de la sortie est enfin arrivé. Vous êtes dehors depuis à peine quelques minutes, à moins de cinq kilomètres de la base, lorsque celle-ci vous demande de rentrer au plus vite : le taux de radiations mortelles est en train de monter en flèche. Dans des décors superbement dessinés, vous devrez, aux commandes de votre bolide, parcourir les kilomètres qui vous séparent de la base le plus rapidement possible. Une gageure ?

SPELLBOUND pour Commodore, Spectrum et Amstrad ★★★

La vie de château, rien de tel pour s'éclater. Si en plus vous avez des envies de fortune vite et bien accumulée, vous allez pouvoir vous remplir les poches. Dans ce jeu d'aventure entièrement contrôlé par la manette de jeu, vous devrez rendre à chacun ce qui lui appartient (son marteau à Thor, sa bouteille magique à Fyrin...). La demeure ancestrale, lieu de vos exploits, s'étage sur quatre niveaux tous aussi fournis en salles les uns que les autres. Les décors, jolis comme tout, sont piégés de multiples façons, histoire de vous montrer à quel point la vie de chevalier magicien peut être complexe certaines fois. Un bijou du genre arcade aventure.

MASTER OF MAGIC pour Commodore, Spectrum et Amstrad ★★★

Voici venir la première interprétation correcte sur micro du célèbre jeu de rôle américain Donjons et Dragon. Perdu dans une grotte profonde où vous vouliez passer des vacances peinardes, vous voici agressé par d'ignobles monstres échappés du plus profond de vos cauchemards enfantins. Dans le faisceau de votre lampe, vous distinguez ici une araignée, là une chauve-souris... Prenant votre courage à deux mains, vous décidez d'explorer plus à fond ce mystérieux domaine souterrain. Après quelques couloirs mal équarris, vous débouchez dans une construction ancienne mais solide. Sous vos yeux, des portes fermées semblent vous inviter à chercher plus loin le secret de ce lieu. Un graphisme superbe et une musique envoûtante vous accompagnent dans cette aventure fantastique et superbement réalisée. Génial !

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

APPLE

		A	B	C
★★	A.E	269	242	90
★★	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
★	ANGLAIS 1	425	382	325
★	ANGLAIS 2	425	382	325
★	ANGLAIS 3	425	382	325
★	ANGLAIS 4	425	382	325
★	ANGLAIS 5	425	382	325
	APPLE PANIC	240	216	90
	APPLE SPICE	240	216	90
★★	AXIS ASSASSIN	195	175	90
★	BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
★★★	BARD'S TALE	380	342	280
★★	BATTLE FOR NORMANDY	350	315	135
	BELLE AU BOIS DORMANT	195	175	50
★	BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	135
★★	BRUCE LEE	245	221	180
★★	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
★★★	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
★	CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220	90
★	CENTIPEDE	272	245	50
	CHASSE AU MAGOT	195	175	50
★	CHOPLIFTER	269	242	90
★★	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
★★★	CONAN	275	248	110
★★	CRIME DU PARKING	190	171	127
	CRIQUE CROQUE CRAQUE	100	90	50
★	DAEDALUS	145	130	50
★★	DALLAS QUEST	195	175	90
★	DESIGNER PENCIL	272	245	170
★	EPIDEMIE	195	176	127
★	EVOLUTION	195	175	50
	FEMME NE SUPPORTAIT PAS	195	175	127
	GESTION PRIVEE	800	720	630
★	GHOSBUSTER	328	295	200
★★	HACKER	375	338	227
	HANSEL ET GRETEL	195	175	50
	HERO	272	245	170
★	HOLD UP	315	284	196
★★★	KARATEKA	380	342	238
★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	350	315	230
★★	MANDRAGORE	350	315	200
★	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
★	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
	MICRO SCRABBLE	470	423	290
★★★	MOEBIUS	680	612	430
	MOON PATROL	195	176	50
★★	MUR DE BERLIN	195	176	127
★	OPERATION MERCURY	390	351	270
	OURSONS COMPTENT	195	175	50
	OURSONS S'AMUSENT	195	175	50
★	PARANOIAC	190	171	127
★	PITFALL II	333	300	190
	POOYAN	255	230	90
★	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
	RUEE VERS L'OR	100	90	50
★	SCOOP	396	356	260
★	SKY BLAZER	240	216	120
★★★	SKYFOX	275	248	175
★	SPACE SHUTTLE	328	295	190
★★	SPARE CHANGE	297	267	90
	SPIDER EVASION	134	121	98

ORIC

			A	B	C
★★	SUMMER GAMES II		267	240	197
★	TEMPLE D'APSHAI		195	175	50
★	ULTIMA III		740	666	440
★★	WINTER GAMES		297	267	224
★	WIZARDRY 1		470	423	180
★	WIZARDRY 2		323	291	120
★	WIZARDRY 3		369	332	140
★★	XPER		950	855	656
★	ZAXXON		272	245	70
	1815	K7	160	144	108
★★★	3 D FONGUS	K7	140	126	96
	3 D MAZE	K7	62	56	48
	3 D OXO BG	K7	85	77	63
	3D INVADERS	K7	41	37	29
★★	3D MUNCH	K7	120	108	83
	A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
	AFFAIRE EN OR	K7	144	130	103
★	AIGLE D'OR	K7	160	144	115
★	AOT CYBERMEN	K7	85	77	63
★	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
★	ASSEMBLER DISSASEMBLER	K7	80	72	56
★	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225	175
★	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
★	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225	175
★	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
★	ATLANTIS	K7	140	126	90
	AUTHOR	K7	130	117	29
★	BASIC ETENDU	K7	97	87	61
★	BASIC PLUS	K7	120	108	83
★	BASIC TURBO	K7	140	126	93
	BUDGET FAMILIAL	K7	140	126	96
	BUGS BUSTER	K7	120	108	87
	BUSINESSMAN	K7	140	126	103
★	CHALLENGE VOILE	K7	120	108	85
★	CHALLENGER	K7	125	113	90
★★★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
	CHARACTER	K7	100	90	70
	CHESS	K7	58	52	45
★	CHESS II	K7	41	37	29
★	COBRA	K7	120	108	83
★★★	COBRA PINBALL	K7	120	108	85
	COLOSSAL ADVENTURE	K7	31	28	23
★★	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	167
	COURS DE SOLFEGE	K7	218	196	154
	CRIBBAGE	K7	58	52	45
★	CRYPT-SHOW	K7	92	83	68
	D.A.O	K7	100	90	70
★★	DAMSBUSTERS	K7	58	52	45
	DATASAVE	K7	100	90	70
	DEDAL	K7	106	95	66
★★★	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
★★★	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	162	146	110
★	DON JUAN ET DRAGUEURS	K7	135	122	98
★★	DON'T PRESS LETTER Q	K7	58	52	45
★★	DOSSIER G	K7	133	120	96
★	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
★	DRAUGHTS	K7	58	52	45
	DURENDAL	K7	120	108	83
★	ELECTRO STORM	K7	80	72	38
	EXTENDED BASIC	K7	112	101	45
	FLIGHT 401	K7	74	67	48
★	FLIPPER	K7	140	126	96
★	FORMULE 1	K7	130	117	90
★	FORMULE 1	DSK	189	170	128
	FORTH	K7	97	87	61
★★	FRELON	K7	120	108	83
★	FRIGATE COMMANDER	K7	55	50	42
★	GALAXIANS	K7	80	72	56
	GEST	K7	124	112	76
★	GHOST GOBBLER	K7	62	56	48
	GHOSTMAN	K7	106	95	45
★★★	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	289	260	192
	GRAPHOLOGIE	K7	140	126	96
★	GREEN GROSS TOAD	K7	62	56	48
★★★	HADES	K7	250	225	165
	HARRIER ATTACK	K7	48	43	33
★	HUNCHBACK	K7	58	52	38
	ICE GIANT	K7	80	72	56
★	IMAGES	K7	106	95	66
	INITIATION C.A.O	K7	182	164	122
★	INSECT INSANITY	K7	58	52	38
★	INVADERS	K7	62	56	48
	ISLAND OF DEATH	K7	74	67	48
★	KIT ECRAN	K7	120	108	83
★	LA CITE MAUDITE	K7	140	126	99
	LE DERNIER METRO	K7	139	125	100
	LE MILLIONAIRE	K7	120	108	84
★	LE SPECTRE D'ANNUBIS	K7	139	125	100
	LOGO	K7	287	258	191
★	LONE RAIDER	K7	89	80	56
★★★	LORITEL	K7	396	356	261
★	M.A.R.C	K7	80	72	56
★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	113
★★★	MASTER PAINT	K7	250	225	180
★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120
	MICROGEO	K7	133	120	96
★	MISSION DELTA	K7	85	77	55
	MONITEUR DESSASEMBLEUR	K7	140	126	96
	MONOPOLIC	K7	149	134	107
	MONTSEGUR	K7	137	123	99
	MOTS CROISES	K7	150	135	103
	MOTS CROISES	DSK	219	197	147
★	MR WIMPY	K7	31	28	23
	MULTIGAMES 1	K7	31	28	23
★	MUSHROOM MANIA	K7	48	43	33
★	MYSTERE KIKEKANKOI	K7	182	164	122
★★★	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
★★★	MS-TEL JASMIN	DSK	700	630	400
★★★	NIBBLE SEDORIC	DSK	250	225	135
	OBJECTIF ELYSEE	K7	140	126	101
	ORDI TIERCE	K7	139	125	100
	ORIC BASE	K7	58	52	38
	ORIC CALC	K7	58	52	38
	ORIC FLIGHT	K7	32	29	24
	ORIC MON	K7	58	52	38
	ORIC MUNCH	K7	41	37	29
★	ORIGRAPH	K7	126	113	92
★	ORIGRAPH	DSK	338	304	236
★	PASTA BLASTA	K7	48	43	33
	PLANETE BLEUE	K7	114	103	83
	PLAYGROUND	K7	88	79	65
	POLYFICHIER	K7	168	151	120
★★	PROBE 3	K7	62	56	48
★	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	65
★	RAT SPLAT	K7	41	37	29
	SAGA	K7	150	135	101
★★	SCUBA DIVE	K7	48	43	33
★	SECRET DU TOMBEAU	K7	162	146	110
	SPACE WALL	K7	76	68	57
	STRESS	K7	120	108	83
★★★	SUPER JEEP	K7	140	126	96
★	SUPER METEORS	K7	80	72	56
★	SUPERCOPY	K7	120	108	83
	SUPERFRUIT	K7	62	56	48
★★★	TALISMAN	K7	107	96	67
★	TERMINUS	K7	120	108	84
★★★	THE HOBBIT	K7	58	52	38
★	THE QUILL	K7	180	162	128
	TITAN	K7	107	96	67
	TRESOR DU PIRATE	K7	94	85	69
★	TRIATHLON	K7	150	135	101
★	TRICK SHOT	K7	62	56	48
★	TYRANN	K7	165	149	118
★★★	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
	VORTEXT	K7	264	238	176
	WORLD WAR 3	K7	88	79	65
★★★	XENON 1	K7	97	87	71
★★★	XENON 3	K7	94	85	69
★★	ZEBBIE	K7	62	56	48
	ZODIAC	K7	31	28	23
★★	ZORGONS REVENGE	K7	97	87	71

AMSTRAD

			A	B	C
★	1815	K7	160	144	110
★	1815	DSK	219	197	148
★★	3 D BOXING	K7	121	109	70
★★	3 D BOXING	DSK	177	159	126
★★	3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78
★	3D FIGHT	K7	140	126	97
★	3D FIGHT	DSK	198	178	134
★★	3D GRAND PRIX	K7	121	109	85
★★	3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115
★★	3D MEGACODE	K7	180	162	132
★★	3D MEGACODE	DSK	250	225	176
★★	3D VOICE CHESS	K7	129	116	80
★★	3D VOICE CHESS	DSK	147	132	90
★★	5 ème AXE	K7	182	164	123
★★	5 ème AXE	DSK	198	178	134
★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	157	141	112
★	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	198	178	142
★	AIRWOLF	K7	109	98	63
★	AIRWOLF	DSK	157	141	98
★★	ALIEN	K7	104	94	72
★★	ALIEN	DSK	147	132	101
★★	ALIEN 8	K7	110	99	78
★	ALIEN BREAK I	K7	104	94	76
★★	AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
★★	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
★★	AUTOFORMATION ASSEMBL	K7	193	174	138
★★	AUTOFORMATION ASSEMBL	DSK	295	266	207
★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
★★	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	124
★	BAD MAX	K7	185	167	115
★	BAD MAX	DSK	198	178	120
★★	BALL BLAZER	K7	130	117	81
★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	73
★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127
★★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	210	189	141
★★	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	210	189	141
★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	88
★	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	160
★★	BATTLE OF BRITAIN	DSK	190	171	115
★★	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	85
★	BEACH HEAD	K7	130	117	78
★	BEACH HEAD	DSK	159	152	110
★★★	BORED OF THE RING	DSK	190	171	115
★★★	BORED OF THE RING	K7	85	76	59
★★★	BOULDER DASH	K7	100	90	63

COTES
★★★ INDISPENSABLE
★★ RECOMMANDÉ
★ BON

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

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

	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
ex. :	Pacpoc	Oric Atmos	Disquette	C	121	2	242

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : .....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire. : .....

TOTAL :
Participation aux frais de port : 15,00.
MONTANT A PAYER :

Règlement joint : Chèque Bancaire ☐ CCP ☐

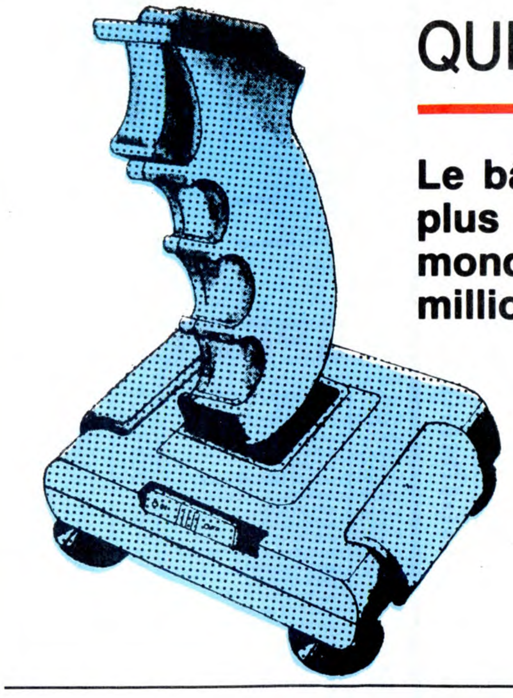
			A	B	C
**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	67
**	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	76
**	BRUCE LEE	K7	110	99	77
**	BRUCE LEE	DSK	170	153	115
*	CAULDRON	K7	98	88	70
*	CAULDRON	DSK	153	138	101
*	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
*	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129
**	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80
**	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
**	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
***	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
***	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	105
**	COMBAT LYNX	K7	109	98	76
**	COMMANDO	K7	107	96	68
**	COMPUTER HITS 6	DSK	180	162	114
**	COMPUTER HITS 10	K7	124	112	77
***	CONFUZZION	K7	87	78	62
**	CONTAMINATION	K7	140	126	104
**	CONTAMINATION	DSK	220	198	160
***	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	104
***	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	160
*	CRAZY GOLF	K7	104	94	72
***	CYRUS CHESS	K7	121	109	85
***	CYRUS CHESS	DSK	155	140	106
***	D BASE 2	DSK	790	711	590
**	DAMBUSTERS	K7	112	101	78
***	DAMS	K7	295	266	202
***	DAMS	DSK	395	356	249
***	DARK STAR	K7	84	76	63
***	DATAMAT	DSK	450	405	312
**	DEFEND OR DIE	K7	97	87	59
**	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71
**	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
***	DEVPAC	K7	305	275	214
***	DEVPAC	DSK	360	324	252
***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
**	DOPPLEGANGER	K7	91	82	58
**	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
***	DUN DARACH	K7	115	104	81
***	DUN DARACH	DSK	140	126	87
*	DUNJON ADVENTURE	K7	112	101	78
***	DUO PACK FIGH EXPLO	DSK	229	206	138
***	EDEN BLUES	K7	140	126	96
***	EDEN BLUES	DSK	220	198	160
*	ELECTRO FREDDY	K7	104	94	72
*	ELECTRO FREDDY	DSK	147	132	101
**	ELIDON	K7	114	103	71
***	ELITE	K7	155	140	95
***	ELITE	DSK	185	166	120
**	EMPIRE	K7	191	172	130
**	EMPIRE	DSK	289	260	193
*	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
*	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
**	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
**	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
*	FORMULA ONE	K7	92	83	69
**	FORTH	K7	234	211	141
**	FORTH	DSK	277	249	195
**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
*	FRANKENSTEIN	K7	130	117	90
**	GALAXIA	K7	74	67	49
***	GENESIS	K7	127	114	88
**	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	266	175
**	GESTE D'ARTILLAC	DSK	350	315	249
**	GRAFPAD 2	K7	941	847	705
**	GRAFPAD 2	DSK	1023	921	765
***	GYROSCOPE	K7	120	108	62
**	HACKER	K7	121	109	85
**	HACKER	DSK	155	140	100
**	HARD HAT MACK	K7	121	116	90
**	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
**	HI-RISE	K7	109	98	68
**	HI-RISE	DSK	145	131	94
***	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	62
***	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
*	HMS COBRA	K7	180	162	123
*	HMS COBRA	DSK	239	215	161
*	HOLD-UP	K7	120	108	83
*	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
**	HYPERSPORT	K7	110	97	76
**	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
**	INFERNAL RUNNER	K7	140	126	97
**	INFERNAL RUNNER	DSK	198	178	134
**	JAMMIN'S	K7	114	103	71
*	JET SET WILLY	K7	97	87	62
*	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
*	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
**	KNIGHT LORE	K7	112	101	78
*	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
***	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
*	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
*	LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
*	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
*	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
***	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
*	LORIGRAPH	K7	191	172	130
*	LORIGRAPH	DSK	289	260	193
**	MACADAM BUMPER	K7	160	144	108
**	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	153
**	MANDRAGORE	K7	245	221	172
**	MANDRAGORE	DSK	295	266	206
***	MANIC MINER	K7	111	100	77
*	MARSPORT	K7	121	109	83
*	MARSPORT	DSK	132	119	95
**	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	77
*	MATCH POINT	K7	96	86	65
**	MELBOURNE PACK	DSK	190	171	115
**	METRO 2018	K7	190	171	115
**	METRO 2018	DSK	215	194	129
**	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
**	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
**	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
**	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
**	MICROSCRABBLE	K7	250	225	190
**	MICROSCRABBLE	DSK	295	265	225
***	MINDSHADOW	K7	114	103	85
***	MINDSHADOW	DSK	155	140	100
**	MINI OFFICE	K7	76	68	55
**	MINI OFFICE	DSK	127	114	88
**	MONTSEGUR	K7	139	125	100
*	MR WON'S LOOPY LAUNDR	K7	104	94	72
***	MULTIP'LAN	DSK	598	448	385
*	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
***	NIGHTSHADE	K7	132	119	78
**	N.O.M.A.D.	K7	112	101	82
*	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	239	215	167
**	ORPHEE	DSK	314	283	209
*	PACK FIVE	DSK	157	141	96
***	PING PONG	K7	112	101	82
*	PLANETE BASE	K7	140	126	97
**	POUVOIR	DSK	198	178	134
**	POUVOIR	K7	162	146	111
**	PROJECT FUTURE	K7	114	103	63
*	PUNCHY	K7	104	94	72
*	PUNCHY	DSK	147	132	101
*	PYJAMARAMA	K7	107	96	75
*	PYJAMARAMA	DSK	147	132	101
*	RAID	K7	112	101	78
*	RAID	DSK	161	152	106
*	RAMBO	K7	109	98	68
***	RASPUTINE	K7	94	85	69
*	RED ARROWS	K7	163	147	76
*	RED ARROWS	DSK	158	142	108
**	RED MOON	K7	87	78	62
**	ROCCO	K7	114	103	63
**	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	63
**	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	114
***	SABRE WULF	K7	112	101	78
**	SCRABBLE	K7	112	101	78
**	SCRABBLE	DSK	155	140	100
*	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
**	SKYFOX	K7	129	116	90
***	SORCERY	K7	95	86	73
***	SORCERY	DSK	160	144	105
***	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
***	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
**	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
**	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
*	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
**	SPACE MOVING	K7	295	266	202
**	SPACE MOVING	DSK	395	356	275
*	SPACE SHUTTLE	K7	264	238	177
*	SPITFIRE 40	DSK	155	140	100
*	SPITFIRE 40	K7	107	96	68
*	SPY HUNTER	K7	110	99	78
***	SPY VS SPY	K7	147	132	84
***	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
**	SPY VS SPY II	K7	105	95	78
**	SPY VS SPY II	DSK	155	140	107
*	STAR STRIKE	K7	80	72	59
**	STARION	K7	125	113	78
*	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70
*	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
***	STRANGELOOP	K7	124	112	76
*	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	70
*	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
**	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	90
**	SUPERSLEUTH	K7	106	95	74
***	SUPER PAINT	DSK	395	356	275
*	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85	76	59
**	TANK BUSTER	K7	101	91	70
*	TAPPER	K7	112	101	78
**	TASCOPY	K7	129	116	94
**	TASCOPY	DSK	276	248	193
***	TASWORD	K7	219	197	155
***	TASWORD	DSK	350	315	231
***	TASWORD 6128	DSK	248	223	148
***	TAU CETI	K7	114	103	71
*	TENNIS 3D	K7	140	126	97
*	TENNIS 3D	DSK	198	178	134
**	TERROR MOLINOS	K7	114	103	70
**	TEXTOMAT	DSK	450	405	282
*	THE COVENANT	K7	87	78	59
**	THE HOBBIT	K7	165	149	113
**	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	171
**	THE QUILL	K7	190	171	128
**	THE QUILL	DSK	294	265	196
**	THEATRE EUROPE	K7	119	107	82
**	THEY SOLD A MILLION	K7	120	108	77
**	THEY SOLD A MILLION	DSK	157	141	110
**	THINK	K7	109	98	76
**	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	67
**	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
**	TRIPLE PACK	DSK	180	162	114
*	WARLORD	K7	99	89	70
*	WARRIOR	K7	143	129	102
*	WARRIOR	DSK	183	165	131
**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	71
**	WHO DARES WINS	K7	96	86	68
**	WHO DARES WINS	DSK	178	160	122
***	WHO DARES WINS II	K7	95	86	62
***	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
*	WINTER SPORTS	K7	124	112	86
*	WINTER SPORTS	DSK	155	140	100
**	WIZARD'S LAIR	K7	122	110	76
**	WIZARD'S LAIR	DSK	140	126	87
***	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	122
*	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	62
**	WORLD SERIE BASE BALL	K7	110	98	68
**	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
**	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	100
*	ZAXXON	K7	121	109	85
**	ZEN	K7	206	185	125
***	ZORRO	K7	110	99	78

ATARI

**	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
**	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	113
**	ARCHON	K7	145	131	102
**	ARCHON DSK	DSK	181	163	127
*	ATTACK MUTANT CAMELS	K7	96	86	72
***	AXIS ASSASSIN	K7	97	87	68
***	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	85
***	BALL BLAZER	DSK	182	164	113
***	BALL BLAZER	K7	121	109	85
*	BATTLE OF NORMANDY	DSK	292	263	185
*	BEACH HEAD	DSK	121	109	85
*	BEACH HEAD	K7	112	101	82
**	BLUE MAX	K7	112	101	82
**	BLUE MAX	DSK	125	112	88
**	BLUE MAX 2001	K7	121	109	85
**	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	117
***	BOULDERDASH	K7	119	107	86
***	BOULDERDASH	DSK	162	146	114
**	BOULDERDASH II	K7	121	109	85
**	BOULDERSASH II	DSK	180	162	117
**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	121	109	82
***	BRUCE LEE	K7	140	126	82
***	BRUCE LEE	DSK	180	162	90
*	CHOP SUEY	K7	109	98	76
*	CHOP SUEY	DSK	157	141	110
*	CHOPLIFTER	DSK	225	203	145
***	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	78
***	COLOSSUS CHESS	DSK	223	201	138
*	COMBAT LEADER	K7	170	153	119
***	CONAN	DSK	170	153	119
**	D-BUG	K7	97	87	68
**	D-BUG	DSK	115	104	85
**	DAM BUSTER	K7	97	87	66
*	DECATHLON	K7	140	126	91
*	DECATHLON	DSK	180	162	117
***	DROP ZONE	K7	121	109	85
***	EIDOLON	DSK	182	164	119
**	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	75
**	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	107
*	ENCOUNTER	K7	125	113	91
**	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	85
**	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	119
*	FIGHTER PILOT	K7	107	96	72
*	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	85
**	FIVE A SIDE	K7	90	82	58
*	FLIP AND FLOP	DSK	162	146	114
**	GHOST CHASER	K7	112	101	82
*	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	112
*	GHOSTBUSTERS	K7	129	116	88
**	GOONIES	K7	112	101	82
*	GREMLINS	K7	114	103	84
**	HACKER	K7	121	109	85
**	HACKER	DSK	180	162	113
**	HARD HAT MACK	K7	121	109	85
**	HARD HAT MACK	DSK	125	112	88
**	JUMP JET	K7	114	103	75
**	JUMP JET	DSK	149	134	106
***	KARATEKA	DSK	380	342	228
***	KENNEDY APPORACH	K7	170	153	119
***	KENNEDY APPORACH	DSK	190	171	130
**	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	208
***	KORONIS RIFT	DSK	173	156	110
***	LODE RUNNER	DSK	427	384	256
***	MEDIATOR	K7	109	98	75
***	MEDIATOR	DSK	155	140	111
***	MERCENARY	K7	121	109	85
***	MERCENARY	DSK	157	141	110
**	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	85
**	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	119
***	MINER 2049er	K7	168	151	118
*	MOON SHUTTLE	K7	74	67	55
*	MOON SHUTTLE	DSK	104	94	73
*	NATO COMMANDER	K7	112	101	82
**	ONE ON ONE	K7	121	109	85
**	ONE ON ONE	DSK	157	141	110
**	PAC MAN	K7	112	101	57
**	PAC MAN	DSK	170	153	81
*	PITFALL II	K7	125	112	88
*	POLE POSITION	K7	121	109	78
*	POLE POSITION	DSK	170	153	81
**	PRINT SHOP	DSK	454	409	320
***	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	157	141	110
**	RED MOON	K7	124	112	81
***	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121	109	85
***	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	163	147	104
**	RIVER RAID	K7	125	112	88
***	ROAD RACE	K7	147	132	94
**	SMASH HITS 1	K7	162	146	114
**	SMASH HITS 2	K7	162	146	114
**	SMASH HITS 3	K7	178	160	125
**	SMASH HITS 4	K7	121	109	85
**	SMASH HITS 4	DSK	157	141	110
***	SOCCER	CAR	163	147	104
***	SOLO FLIGHT	K7	190	171	82
***	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	117
***	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	98
**	SPIDERMAN	K7	101	91	74
**	SPIDERMAN	DSK	107	96	79
*	SPITFIRE ACE	K7	121	109	82
**	SPY HUNTER	K7	121	109	82
**	SPY HUNTER	DSK	170	153	119
***	SPY VS SPY	K7	121	109	85
***	SPY VS SPY	DSK	162	146	114
**	SPY VS SPY 2	K7	119	107	87
**	SPY'S DEMISE	K7	121	109	82
**	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	119
*	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	82
*	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112	88
*	STRIP POKER	DSK	170	153	119
*	STRIP POKER	K7	121	109	82
**	SUMMERGAMES	DSK	157	141	110
***	SUMMERGAMES II	DSK	262	236	127
**	SUPER ZAXXON	K7	113	102	82
**	SUPER ZAXXON	DSK	170	153	119
***	TAPPER	K7	112	101	82
***	TAPPER	DSK	170	153	119
***	ULTIMA III	DSK	210	189	155
***	UP AND DOWN	K7	112	101	82
***	UP AND DOWN	DSK	170	153	119
***	ZORRO	K7	112	101	82
***	ZORRO	DSK	170	153	119

ATARI ST

**	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
	CALENDAR	DSK	245	220	172
***	COLORSPACE	DSK	245	220	172
*	FLIP SIDE	DSK	245	220	172
*	LANDS OF HAVOC	DSK	245	220	172
*	MUDPIES	DSK	245	220	172
	SOFT SPOOL	DSK	245	220	172
**	BBS	DSK	365	328	256
*	DFT IBM/ST	DSK	365	328	256
**	DISK HELP	DSK	365	328	256
**	DOS SHELL MS/DOS EMUL.	DSK	365	328	256
*	KISSED	DSK	365	328	256
**	MI-TERM	DSK	365	328	256
***	BRATACCAS	DSK	410	369	287
***	DEGAS	DSK	430	387	300
*	UTILITIES	DSK	430	387	300
*	M- COPY	DSK	609	548	426



QUICKSHOT II

Le bâton de joie le plus vendu dans le monde. Plus de 4 millions d'adeptes !

A	B	C
85	76	56

COMMODORE

***	4 ème PROTOCOLE	K7	157	141	95
***	4 ème PROTOCOLE	DSK	194	174	121
**	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	108
**	AIR WOLF	K7	97	87	69
**	AMERICAN ROAD RACE	K7	120	108	83
**	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	142
**	ARCADE HALL OF FAME	DSK	157	141	110
**	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	84
**	ARCHON	K7	145	130	101
**	ARCHON	DSK	165	149	120
***	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	67
***	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	83
**	AZTEC	K7	97	87	62
**	AZTEC	DSK	116	104	72
**	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	71
***	BALLBLAZER	K7	115	104	72
***	BALLBLAZER	DSK	180	162	109
**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	130	117	81
**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	160	144	117
*	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	85
**	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	84
*	BEACH HEAD	K7	121	109	79
*	BEACH HEAD	DSK	155	140	108
*	BEACH HEAD II	K7	121	109	78
*	BEACH HEAD II	DSK	170	153	122
**	BLACKWHYCHE	K7	120	108	83
**	BLADE RUNNER	K7	110	99	78
**	BLUE MAX	K7	112	101	78
**	BLUE MAX	DSK	180	162	118
**	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	118
**	BLUE MAX 2001	K7	112	101	78
**	BORROWED TIME	DSK	160	144	117
***	BOULDERDASH	K7	109	98	76
***	BOULDERDASH	DSK	162	146	110
**	BOULDERDASH II	K7	137	123	94
**	BOUNDER	K7	124	112	77
**	BOUNDER	DSK	155	140	106
**	BOUNTY BOB	K7	120	108	83
**	BOUNTY BOB	DSK	180	162	118
**	BOZO'S NIGHT OUT	K7	99	89	46
**	BREAK DANCE	K7	109	98	76
*	BRIAN JACK'S SUPER STAR	DSK	150	135	95
*	BRIAN JACK'S SUPER STAR	K7	109	98	76
***	BRUCE LEE	K7	112	101	78
***	BRUCE LEE	DSK	180	162	118
**	BURNING RUBBER	K7	31	28	24
**	CARTOUCHE MEGAMEM 64 KO	CAR	350	315	258
**	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109	84
*	CAULDRON	K7	130	117	70
*	CENTIPEDE	CAR	150	135	90
*	CHOPLIFTER	K7	121	109	84
*	CHOPLIFTER	CAR	165	148	90
**	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
**	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	121
*	COMBAT LEADER	K7	160	144	117
**	COMBAT LYNX	K7	106	95	74
*	COMIC BAKERY	K7	120	108	83
***	COMMANDO	K7	90	81	70
***	COMMANDO	DSK	160	144	100
***	COMPUTER HITS 10	K7	124	112	77
***	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	62
***	CONAN	DSK	170	153	100
**	COSMIC BOUNCE	K7	80	72	40
**	D-BUG	DSK	120	108	83
*	DALEY THOMSON DECATHLON	K7	87	78	62
***	DALLAS QUEST	DSK	179	161	90
**	DAMBUSTERS	K7	110	99	78
**	DAMBUSTERS	DSK	170	153	115
*	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	DSK	116	104	84
*	DECATHLON	K7	124	112	77
*	DECATHLON	DSK	140	126	95
***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
*	DIG DUG	CAR	170	153	90
*	DONALD DUCK	K7	112	101	78
*	DONALD DUCK	DSK	155	140	115
**	DUNDARACH	K7	120	108	83
***	EIDOLON	DSK	170	153	121
***	EIDOLON	K7	121	109	85
**	ELIDON	K7	119	107	82
**	ELIDON	DSK	196	176	119
***	ELITE	K7	155	140	115
***	ELITE	DSK	215	194	145
**	ENIGMA FORCE	K7	121	109	84
**	ENTOMBED	K7	112	101	78
*	EXTRA TOOL	K7	245	221	165
*	EXTRA TOOL	DSK	245	221	165
***	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	186
**	FIGHT NIGHT	K7	112	101	78
**	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	115
**	FIGHTER PILOT	K7	119	107	74
**	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	99
**	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	68
**	FIGHTING WARRIOR	DSK	160	144	109
**	FIONA RIDES OUT	K7	92	83	65
*	FIVE A SIDE FOOTBALL	K7	72	65	50
**	FLIGHT SIMULATOR II	DSK	644	580	422
**	FORTH	DSK	350	315	244
**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	67
**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	102
***	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	121	109	78
***	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DSK	170	153	120
*	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
*	FRIDAY THE 13 TH	DSK	133	120	93
*	GENESIS	DSK	150	135	90
**	GHETTO BLASTER	K7	105	95	77
*	GHOSBUSTER	K7	124	112	77
*	GHOSBUSTER	DSK	180	162	100
**	GOONIES	K7	115	104	77
**	GOONIES	DSK	160	144	115
**	GROG'S REVENGE	K7	129	116	80
***	GYROSCOP	K7	97	87	62
***	GYROSCOP	DSK	160	144	100
**	HACKER	K7	110	99	81
**	HACKER	DSK	144	130	103
***	HARD BALL	K7	120	108	83
***	HARD BALL	DSK	150	135	110
**	HARD HAT MACK	DSK	140	126	100
**	HARD HAT MACK	K7	121	109	84
*	HERBERT DUMMY RUN	K7	120	108	83
*	H.E.R.O.	K7	125	113	88
*	HURBACK II	K7	96	87	67
	HYPER BIKER	K7	100	90	40
***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	76
***	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	128
**	INDIANA JONES	K7	120	108	83
**	INFERNAL RUNNER	K7	162	146	111
***	INTERNATIONAL SOCCER	K7	178	160	121
**	JAMMIN'	K7	91	82	58
**	JAMMIN'	DSK	116	104	72
**	JET SET WILLY	K7	83	75	59
*	JET SET WILLY II	DSK	106	95	74
**	JUMP JET	K7	111	100	77
**	JUMP JET	DSK	140	126	96
***	KARATEKA	K7	121	109	84
***	KARATEKA	DSK	380	342	224
***	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	83
***	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	110
**	KENSINGTON	K7	145	131	100
**	KONG STRIKES BACK	K7	91	82	64
***	KORONIS RIFT	DSK	165	149	117
***	KORONIS RIFT	K7	121	109	85
**	KUNG FU MASTER	K7	112	101	78
**	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	115
***	KWICK COPY	DSK	295	266	207
*	LAZY JONES	K7	80	72	40
***	LAW OF THE WEST	K7	111	100	76
***	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	110
***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	71
***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	109
***	LODE RUNNER	DSK	140	126	95
***	LODE RUNNER	K7	121	109	84
**	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	68
***	LORDS OF THE RING	K7	165	148	105
**	MACADAM BUMPER	K7	96	87	65
***	MACHINE LIGHTNING	K7	304	274	202
***	MANDRAGORE	K7	239	215	167
***	MANDRAGORE	DSK	297	267	177
***	MANIC MINER	K7	64	58	43
*	MASK OF THE SUN	DSK	180	162	90
***	MASQUERADE	DSK	150	135	110
**	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	77
*	MATCH POINT	K7	96	87	67
*	MAX ASSEMBLEUR	K7	195	176	135
***	MERCENARY	K7	114	103	71
***	MERCENARY	DSK	144	130	99
*	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	180	162	123
**	MICROSCRABBLE	K7	257	231	182
**	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	78
**	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	115
***	MINDSHADOW	K7	120	108	83
***	MINDSHADOW	DSK	250	225	156
***	MOEBIUS	K7	120	108	83
*	MONSTER TRIVIA	K7	112	101	78
*	NICK FALDO GOLF	K7	122	110	84
**	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	130
**	NIGHT MISSION PINBALL	DSK	250	225	130
***	NIGHTSHADE	K7	121	109	76
**	NODES OF YESOD	K7	121	109	84
**	NO GAMES	K7	110	99	68
**	NOW GAMES 2	K7	102	92	75
**	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	239	215	167
**	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	297	267	207
**	ON COURT TENNIS	DSK	124	112	77
**	ONE ON ONE	K7	121	109	84
**	ONE ON ONE	DSK	160	144	95
**	OPERATION CYBORG	K7	140	126	104
**	OPERATION WHIRLWIND	K7	140	126	93

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

			A	B	C
★★	OPERATION WHIRLWIND	DSK	160	144	108
★	OUTLAWS	K7	112	101	78
★★★	PARADROID	K7	100	90	58
★★★	PARADROID	DSK	132	119	91
★★★	PASCAL 64	DSK	350	315	221
★★	PASTFINDER	K7	99	89	72
★★	PASTFINDER	DSK	145	131	104
★★★	PINBALL CONSTRUCTION	K7	180	162	109
★★★	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	127
★★★	PING PONG	K7	112	101	82
★★	PITSTOP II	K7	110	99	77
★★	PITSTOP II	DSK	145	130	101
★	POLE POSITION	K7	112	101	78
★★	POOYAN	DSK	250	225	90
★★	PSI WARRIOR	K7	100	90	70
★★	PSYTRON	K7	96	87	67
★★★	RACING DESTRUCTION SET	K7	157	141	110
★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	127
★★	RAID ON BUNGELING BAY	K7	121	109	84
★★	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	78
★★	RAID OVER MOSCOU	DSK	157	141	110
★★★	RAMBO	K7	97	87	69
★★★	RAMBO	DSK	132	119	91
★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	121	109	84
★★★	*REALM OF IMPOSSIBILITY*	*DSK*	*160*	*144*	*100*
★	RED ARROW	K7	109	98	76
★★	RED MOON	K7	85	76	59
★★★	RESCUE OF FRACTALUS	K7	130	117	82
★★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	103
★★★	REVS	K7	175	158	126
★★★	REVS	DSK	215	194	145
★	RIVER RAID	K7	106	95	77
★	RIVER RAID	DSK	250	225	145
★★	ROAD RACE	K7	114	103	78
★★	ROAD RACE	DSK	153	138	110
★	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	80
★★	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	83
★★	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	108
★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	69
★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	134	121	91
★★	RUPPERT	K7	96	87	67
★★	SABRE WULF	K7	112	101	78
★★	SABRE WULF	DSK	155	139	108
★★★	SCARABEUS	K7	120	108	83
★★★	SCARABEUS	DSK	145	131	105
★★	SCHIZOPHRENIA	K7	96	87	64
★★	SCRABBLE	K7	140	126	100
★★	SCUBA DIVE	K7	80	72	40
★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	127
★★★	SHADOW FIRE	K7	124	112	77
★★★	SHADOW FIRE	DSK	173	156	117
★★★	SHERLOCK HOLMES	K7	160	144	117
★★	SKYFOX	K7	120	108	83
★★	SKYFOX	DSK	157	141	110
★	SLAPSHOT	K7	97	87	69
★★★	SOLO FLIGHT	K7	160	144	117
★★★	SORCERY	K7	109	98	80
★★	SPACE DOUBT	K7	97	87	62
★★	SPACE PILOT II	K7	89	80	63
★★	SPACE PILOT II	DSK	127	114	88
★★	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	72
★★	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	145
★	SPEED KING	K7	107	96	68
★	SPEED KING	DSK	137	123	94
★★	SPELUNKER	K7	121	109	84
★★	SPELUNKER	DSK	131	121	96
★	SPITFIRE 40	K7	121	109	84
★	SPITFIRE ACE	K7	112	101	78
★	SLAPSHOT	DSK	140	126	96
★★	SPY HUNTER	K7	112	101	78
★★	SPY HUNTER	DSK	150	135	110
★★★	SPY VS SPY	K7	112	101	78
★★★	SPY VS SPY	DSK	145	130	101
★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	84
★★	SPY VS SPY II	DSK	145	130	101
★★	SPY'S DEMISE	K7	112	101	78
★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	115
★★	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	78
★★	STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117	85
★★★	STARION	DSK	152	137	103
★★★	STARION	K7	111	100	77
★★	STEALTH	K7	121	109	84
★★	STELLAR 7	DSK	150	135	95
★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	67
★★	STRIP POKER	K7	112	101	78
★★★	SUMMERGAMES	K7	115	104	88
★★★	SUMMERGAMES	DSK	180	162	128
★★★	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	128
★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90
★	SUPERPIPELINE II	K7	99	89	63
★	SUPERZAXXON	K7	110	99	71
★	SUPERZAXXON	DSK	170	153	115
★★	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73	52
★★	TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	150	135	90
★★	TAPPER	K7	112	101	78

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

			A	B	C
★★	TAPPER	K7	112	101	78
★★	TAPPER	DSK	170	153	115
★★	TERROR MOLINOS	K7	101	91	70
★★★	THE HOBBIT	K7	167	150	98
★★★	THE HOBBIT	DSK	167	150	113
★★★	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	94
★★★	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	144
★★	THEATRE EUROPE	K7	127	114	88
★★	THEY A SOLD MILLION	K7	110	99	71
★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	155	140	106
★★	THING ON THE SPRING	K7	96	87	67
★★	THING ON THE SPRING	DSK	120	108	84
★★	TIR NA NOG	K7	114	103	80
★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75	53
★	TOURNAMENT TENNIS	DSK	196	178	120
★★	TOY BIZARRE	DSK	250	225	145
★	TRIVIA	K7	99	89	70
★	TRIVIA	DSK	111	100	77
★★★	ULTIMA III	DSK	170	153	115
★★	UNDERWURLDE	K7	120	108	83
★★	UNDERWURLDE	DSK	155	139	108
★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	78
★★★	URIDIUM	K7	105	95	74
★★★	URIDIUM	DSK	150	135	95
★★	VIRGULE	K7	350	315	244
★★★	VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	469
★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	68
★★	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	115
★★	WHIRLINURD	K7	120	108	83
★★★	WHO DARES WINS II	K7	97	87	67
★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
★	WILD RIDE	K7	85	76	59
★★	WILD WEST	K7	121	109	83
★★	WILD WEST	DSK	157	141	110
★	WINNIE THE POOH	DSK	150	135	95
★★★	WINTERGAMES	K7	110	99	71
★★★	WINTERGAMES	DSK	185	167	141
★★★	WIZARD	K7	121	109	83
★★★	WIZARD	DSK	157	141	110
★★	WIZARDRY	K7	121	109	83
★★	WIZARDRY	DSK	150	135	95
★★	WIZARDS LAIR	K7	120	108	80
★★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	67
★★	XPER	DSK	950	855	648
★★	YIE AR KUNG FU	K7	109	98	71
★★★	Z	K7	145	131	76
★	ZAXXON	DSK	150	135	90
★★	ZENJI	K7	100	90	40
★	ZORK I	DSK	100	90	65
★	ZORK II	DSK	100	90	65
★	ZORK III	DSK	100	90	65
★★★	ZORRO	K7	105	95	74
★★★	ZORRO	DSK	170	153	115

MSX

			A	B	C
	A VIEW TO A KILL	K7	130	117	81
★★★	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
★★	ALIEN 8	K7	121	109	78
★★	ALPHA SQUADRON	CAR	248	233	148
★★	ANTARTIC ADVENTURE	CAR	199	179	149
★★	ATHELIC LAND	CAR	199	179	149
★★	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
	BARNSTORMER SOFTCARD	S	199	179	131
★	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88
	BEAMRIDER	K7	157	141	96
★	BINARY LAND	K7	96	86	68
★	BLAGGER	K7	81	73	52
★	BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
★	BOARDELLO	K7	64	58	43
★	BOOGABOO	K7	89	80	55
★★★	BOULDER DASH	K7	110	99	66
	BRIAN JACK SUPERSTAR	K7	114	103	71
★	BUCK ROGERS	K7	119	77	85
★	BUTAMARU	CAR	199	179	129
	BUZZ OFF	K7	89	80	70
★★	CALCUL	CAR	240	216	180
★★	CHACK'N POP SOFTCARD	S	159	143	107
★★	CHACK'N POP	K7	114	103	71
★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
★★	CHOPLIFTER	CAR	248	223	148
★★★	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107
★★	CIRCUS CHARLIE	CAR	199	179	149
★	CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62
★	COMIC BAKERY	CAR	199	179	149
★★	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59
★	CONTRACT BRIDGE	K7	112	109	85
★	CRAZY GOLF	K7	87	78	69
★★	DECATHLON	K7	107	96	83
★★	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
★	E.I	CAR	198	178	120
★★★	EDDY II	CAR	290	261	217
★★	ELIDON	K7	114	103	71
★★	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
★★★	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
★	FLIGHT PATH 737	K7	109	98	76
★★	FLIGHT PATH ANIROG	K7	97	87	62
★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
★	GALAXIA	K7	64	58	43
★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
★	GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
★★★	GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440
★★	H.E.R.O	K7	147	132	90
★	HARVEY SMITH SHOWJUMPING	K7	97	87	68
★	HEAVY BOXING	CAR	199	179	129
★★	HOLE IN ONE	CAR	240	216	180
★	HUNCHBACK	K7	81	73	52
	HUSTLER	K7	64	58	43
★★	HYPER SPORT I	CAR	199	179	149
★★	HYPER SPORT II	CAR	199	179	149
★★★	ILLUSIONS	K7	145	131	109
★★	JET BOMBER	K7	145	131	110
★★	JET SET WILLY	K7	64	58	43
★	JET SET WILLY II	K7	97	87	65
★	JUMP JET	K7	114	103	71
★★★	KING VALLEY	CAR	240	216	181
★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
★★	LAZY JONES	K7	101	91	72
★	LE MANS	K7	114	103	71
★	LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161
★★	LODE RUNNER	CAR	248	223	148
★★	MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	172
★★	MANIC MINER	K7	91	82	58
★	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83
★	MAZE MAX	K7	120	108	84
★★	MISTER CHING	CAR	199	179	129
★★	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
	MONKEY ACADEMY	CAR	199	169	149
★★	MOPIRANGER	CAR	199	179	149
★	MUE	CAR	290	261	217
	MUTANT MONTY	K7	79	71	63
	MX BASE	K7	234	211	170
★	MX CALC	K7	234	211	170
	MX FONCTION	K7	234	211	170
★	MX GRAPH	K7	234	211	170
	MX MATH	K7	234	211	170
★	MX STAT	K7	234	211	170
★	MX STOCK	K7	234	211	170
★★	MX TEXT PRO	K7	234	211	170
★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	80
★★★	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
★★	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
★★★	PASTFINDER	K7	107	96	83
★	PICTURE PUZZLE	CAR	199	179	129
★★★	PING PONG	CAR	240	216	160
★	PITFALL II	K7	107	96	83
★	PSYCHEDELIA	K7	68	61	48
★★	PYRO-MAN	K7	145	131	109
★★	RAID ON BUNGELAY BAY	CAR	251	226	150
★★★	RED MOON	K7	79	71	63
★	RETURN TO EDEN	K7	121	109	80
★	RIVER RAID	K7	99	89	63
★★	ROAD FIGHTER	CAR	240	216	180
★★★	ROLLERBALL	CAR	240	216	174
★★	SCION	CAR	248	223	148
	SHARK HUNTER SOFTCARD	K7	199	179	131
★	SKY JAGUARD	CAR	240	216	180
★	SLAPSHOT	K7	107	96	68
★★	SNOWBALL	K7	112	101	78
★★	SORCERY	K7	116	104	80
★	SPACE ATTACK	CAR	199	179	129
★★	SPACE TROUBLE	CAR	199	179	129
★★	STAR SEEKER	K7	109	98	80
★	SUPER BILLARD	CAR	199	179	129
★★	SUPER CHESS	K7	92	83	70
★	SUPER COBRA	CAR	199	179	149
★★	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
★★	TAROT	K7	236	212	176
★	TENNIS	CAR	240	216	180
★★	TEX	K7	239	215	172
★★	TEX	DSK	265	257	205
★★	THE HOBBIT	K7	140	126	107
★★★	THE WRECK	K7	114	103	71
★★★	THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
★	TIME PILOT	CAR	199	179	149
★★★	TRACK AND FIELDS I	CAR	199	179	149
★★★	TRACK AND FIELDS II	CAR	199	179	149
★★	XO7 COMMUNICATION	K7	337	303	235
★★★	XYZOLOG	K7	95	86	62
★★★	XYZOLOG SOFTCARD	S	159	143	107
★★★	YIE AR KUNG FU	CAR	240	216	180
★★	ZAXXON	K7	119	107	85

THOMSON

			A	B	C
	1815 TO7/70	K7	160	144	110
	3 D KIT	K7	182	164	127
★★	5 ème AXE	K7	190	171	127
★★★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	157	141	118
★★	AIGLE D'OR	K7	160	144	127
★	AIR ATTACK	K7	191	172	134
	ANDROIDES	K7	186	167	117
★	ANGLAIS 1	K7	210	189	165
★	ANGLAIS 2	K7	210	189	165
★	ANGLAIS 3	K7	210	189	165
★	ANGLAIS 4	K7	210	189	165
★	ANGLAIS 5	K7	210	189	165
★	ANGLAIS 6	K7	210	189	165
★	ANGLAIS 7	K7	210	189	165
★★★	ANIMATIX	K7	240	216	165
	ARSENE LAPIN	K7	153	138	107
★★	ASS DES ASS	CAR	350	315	240
	ASTRO-COUPLE	K7	205	185	149
★	ATLANTIS	K7	140	126	101
★	BEACH HEAD	K7	195	176	156
★	BIDUL	K7	96	86	65
★★★	BLITZ	CAR	490	441	390
	BUDGET FAMILIAL	K7	162	146	115
★★★	C.A.O	K7	314	283	213
★★★	CARACTOR II	CAR	790	711	630
	CARTE DE FRANCE	K7	158	142	118
	CARTE DU CIEL	K7	205	185	142
★★	CHALLENGE	K7	195	176	142
	CHALLENGE VOILE	K7	120	108	88
★★	CHATEAU DE LA MORT	K7	120	108	88
★	CHATEAU NOIR ET DRAGON	K7	205	185	149
★★	CHOPLIFTER	CAR	345	311	275
★★★	CHRISTANN	K7	182	164	127
★	COLISEUM	K7	182	164	127
★	COLORCALC	CAR	990	891	790
★★	COLORPAINT TO7/70	CAR	990	891	790
★	CONTROLE AERIEN	K7	495	446	348
★	COQ'INN	K7	140	108	92
	CORPS HUMAIN	K7	150	135	97
	COURSE AUX LETTRES	K7	94	85	71
★	CROCKY II	K7	120	108	88
★★★	DEBUG	K7	175	158	136
★★	DIEUX DU STADE	DSK	190	171	133
★★	DIEUX DU STADE	K7	150	135	105
★★	DIEUX DU STADE TO9	DSK	190	171	133
	ECHECS 3.7 MO5	K7	120	108	88
★	ELIMINATOR	K7	120	108	88
★	EMPIRE	K7	191	172	134
★	EUROSPACE	K7	495	446	283
	EXTRA MISSION	K7	107	96	20
★	FBI	K7	190	171	121
★★★	FLIPPER II	K7	182	164	127
★★★	FOOTBALL	K7	175	158	129
★★	FORTH	K7	330	297	223
★★★	FOX	K7	145	131	90
★	FULGUR	K7	195	176	143
	GEOMANCIE	K7	112	101	82
★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	200
★	*GRAPHIQUES TO7/70*	*DSK*	*590*	*531*	*470*
	GRAPHOLOGIE	K7	152	137	113
★	IL L'INTRUS	K7	155	140	99
★★	IMPERIALIS	K7	203	183	148
★★	JUDOKA	K7	195	176	143
★★	KARATE	K7	180	162	126
★★	KARATE	DSK	210	189	140
★★	KARATE TO9	DSK	230	206	150
	LA MALEDICTION DU THAAR	K7	180	162	132
★★	LAS VEGAS	K7	250	225	160
★★	LAS VEGAS	DSK	290	261	190
★★	LAS VEGAS TO9	DSK	320	288	210
★★	LASA	K7	330	297	235
	LE MILLIONAIRE	K7	132	119	100
	LES 7 MAGICIENS	K7	158	142	118
★★★	LORANN	K7	190	171	130
★★★	LORITEL	K7	396	356	266
★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	160
★★★	MANDRAGORE	DSK	290	261	190
★★★	MANDRAGORE TO9	DSK	290	261	190
★	METEO 7	K7	96	86	65
★	MEUTRE A GRANDE VITESSE	K7	180	162	125
★	MICRO SCRABBLE	K7	250	225	200
	MICROSCILLO	K7	250	225	160
	MILLE BORNES	K7	130	117	99
	MINER 2049	CAR	345	311	275
★	MINICALC	K7	241	217	174
★★★	MINOTAURE	K7	140	126	101
★	MISSION DELTA	K7	170	153	125
★	MISSION PAS POSSIBLE	K7	160	144	110
★★★	MONITEUR ODIN	K7	297	267	202
★	MONOPOLIC	K7	152	137	113
	NUMERO 10	K7	195	176	156
	OCEANIA	K7	191	172	134
★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	160
★★	ORBITAL MISSION	K7	243	219	175
★	ORDINADOMI	K7	250	225	160
	PILOT	K7	155	140	108
	PINGO	K7	96	86	65
	PLANETE INCONNUE	K7	195	176	156
★	POLYPHONIA TO7/70	CAR	490	441	390
★★	POP POP	K7	195	176	143
	POSEIDON	K7	219	197	159
★	PRAXITELE TO7/70	CAR	990	891	790
★	PULSAR II	K7	140	126	101

COTES
★★★ INDISPENSABLE
★★ RECOMMANDÉ
★ BON

			A	B	C
	RAID SUR TENERE	K7	203	183	148
	REGATES	K7	182	164	133
★★	RELANCE DISK TO7/70	DSK	988	889	678
	ROGER ET PAULO	K7	96	86	65
★★★	RUNWAY	K7	155	140	116
★★	SAN PABLO	K7	163	147	121
★★	SCAR FINGER	K7	185	167	136
★	SCRIPTOR TO7/70	CAR	890	801	710
★	SOLEIL NOIR	K7	149	134	106
★★★	SORTILEGE	K7	190	171	130
★	SPACE SHUTTLE	K7	264	238	181
★★	STANLEY	K7	140	126	101
★	STATISTIQUE TO7/70	DSK	990	891	790
★★★	STRESS	K7	120	108	92
★★★	STRESS MO5	K7	120	108	88
★	SUPER JIMMIE	K7	182	164	133
★★	SUPER TENNIS	K7	203	183	148
★	THESAURUS	K7	203	183	148
★	THOMCALC	K7	150	135	95
★★	THRESHOLD	CAR	345	311	275
★★	TOP CHRONO	K7	140	126	101
	USINE INFERNALE	K7	107	96	20
★	VIN SUR VIN	K7	256	230	179
	VOL SOLO	K7	265	239	210
	VOTEZ POUR MOI	K7	200	180	145
★★	VOX MO5	K7	178	160	131
★★	YETI	K7	162	146	115

SPECTRUM

			A	B	C
★★	3 WEEKS IN PARADISE	K7	121	109	78
★★	3D MOVER	K7	170	153	126
★★★	4 ème PROTOCOLE	K7	182	164	120
★	AIR WOLF	K7	84	76	58
★★★	ALIEN 8	K7	110	99	66
★★	ANDROID	K7	66	59	51
★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79
★★	ARCHON	K7	129	116	90
★★★	ART STUDIO	K7	160	144	110
★★	ASTRO CLONE	K7	97	87	68
★★	ATIC ATAC	K7	69	62	47
★★★	B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68
★★	BACK PACKERS	K7	104	94	73
★★	BACK TO SKOOL	K7	84	76	59
★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
★	BALLE DE MATCH	K7	124	112	47
★★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59
★★	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83
★	BEACH HEAD	K7	97	87	55
★	BEAR BOVVER	K7	25	23	8
★★	BLADE RUNNER	K7	109	98	76
★	BLUE MAX	K7	97	87	68
★	BORED OF THE RING	K7	84	76	59
★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68
★	BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85
★★★	BRUCE LEE	K7	97	87	68
★	BUCK ROGERS	K7	97	87	68
★	CHESS THE TURK	K7	78	70	59
★★	COMBAT LYNX	K7	110	99	40
★★	COMMANDO	K7	94	85	55
★★	COMPUTER HITS 10	K7	129	109	85
★★	COMPUTER HITS 6	K7	84	76	59
★★★	CONFUZION	K7	87	78	63
★	CORN CROPPER	K7	25	23	8
★★	COSMICS WAR TOADS	K7	97	87	68
★★	CRITICAL MASS	K7	120	108	84
	CROCKY	K7	64	58	40
	D. THOMSON'S DECATHLON	K7	84	76	58
	D. THOMSON'S SUPERTEST	K7	84	76	58
★	DALLAS	K7	64	58	40
★★	DAMBUSTERS	K7	121	109	85
★★★	DARK STAR	K7	95	86	63
★★	DEATH WAKE	K7	99	89	71
★	DESIGNER PENCIL	K7	111	100	71
★★	DOOMDARK REVENGE	K7	121	109	85
★★	DUNDARACH	K7	121	109	78
★★	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59
★	EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	86
★★★	ELITE	K7	145	131	86
★★	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83
★	EVIL CROWN	K7	121	109	85
★★★	FAIRLIGHT	K7	121	109	83
★	FIGHTER PILOT	K7	84	76	47
★★	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53
★	FORBIDDEN PLANET	K7	97	87	68
★	FORMULA ONE	K7	97	87	68
★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	84	76	55
★★★	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	121	109	78
★★	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86
★★	GLADIATOR	K7	109	98	55
★★	GLASS	K7	97	87	66
★	GO TO HELL	K7	85	77	56
★★	GOONIES	K7	97	87	59
★	GUNFRIGHT	K7	121	109	79
★★★	GYRON	K7	121	109	79
★★★	GYROSCOPE	K7	89	80	64
★★	HACKER	K7	97	87	68
★★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
★	H.E.R.O.	K7	73	66	56
★★★	HIGWAY ENCOUNTER	K7	97	87	68
★★★	HOBBIT	K7	157	141	101
★	HULK	K7	121	109	78
★★	HUNCHBACK	K7	78	70	30
★	HUNCHBACK II	K7	78	70	57
★	HYPERSPORTS	K7	97	87	68
★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	97	87	68
★	INTERCEPTEUR COBALT	K7	88	79	70
★★★	INTERNATIONAL KARATE	K7	84	76	58
★	JAWS	K7	25	23	8
★★	JET SET WILLY	K7	84	76	59
★★	JET SET WILLY II	K7	87	76	59
★	JEU DE DAMES	K7	120	108	85
★	JUGGERNAUT	K7	97	87	68
★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	79
★★	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59
★★	KOROTONI WILF	K7	68	61	50
★★	LAZY JONES	K7	87	78	63
★★	LODE RUNNER	K7	107	96	76
★	LOMBRICS	K7	94	85	55
★★★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89	80	64
★★★	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113
★★	LORIGRAPH	K7	191	172	131
★★	MACADAM BUMPER	K7	96	86	67
	MANAGER	K7	130	117	95
★★	MANDRAGORE	K7	239	215	172
★★★	MANIC MINER	K7	68	61	50
	MANOIR DU DOCTEUR GENIUS	50	45	25	
★★★	MARSPORT	K7	121	109	85
★	MATCH DAY FOOTBALL	K7	96	86	67
★	MATCH POINT TENNIS	K7	109	98	76
★★	MEGAHITS 10	K7	125	113	70
★★	METABOLIS	K7	84	76	59
★★	MICRO OLYMPICS	K7	122	110	85
★★	MICRO SCRABBLE	K7	257	231	183
★★★	MIKIE	K7	96	86	69
★★	MINDSHADOW	K7	91	82	59
★★	MISTER FREEZE	K7	40	36	25
★★	MOON CRESTA	K7	79	71	58
★	MORDON'S QUEST	K7	84	76	58
★★★	MOVIE	K7	96	86	59
★	MUGSY/HELLFIRE	K7	60	54	40
★★	MUGSY 2	K7	90	81	63
★	NEVER ENDING STORY	K7	121	109	85
★★	NICK FALDO GOLF	K7	121	109	85
★	NIGHT GUNNER	K7	84	76	41
★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	79
★★	NODES OF YESOD	K7	121	109	78
★★	N.O.M.A.D	K7	96	86	66
★★	NOW GAMES	K7	109	98	76
★★	NOW GAMES II	K7	109	98	76
★★	ON THE RUN	K7	84	76	58
★★	ONE ON ONE	K7	121	109	85
★	PANIQUE	K7	66	59	51
★★★	PANZADROME	K7	97	87	68
★★★	PAWS	K7	84	76	59
★	PEDRO	K7	25	23	8
★★★	PING PONG	K7	110	99	79
★	POINTING JOE	K7	64	58	40
★	POLE POSITION	K7	97	87	68
★	PRINT PLUS	K7	124	112	91
★★	PROFANATION	K7	97	87	68
★★	PROJECT FUTURE	K7	79	71	57
★	PSYCHEDELIA	K7	68	61	50
★★★	PSYTRON	K7	97	87	68
★★★	RAID OVER MOSCOU	K7	97	87	68
★★	RAMBO	K7	89	80	64
★★★	RASPUTIN	K7	96	86	59
★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	91	82	59
★★	RIDDLER'S DEN	K7	97	87	68
★	RIVER RAID	K7	73	66	56
★★★	ROBIN OF SHERLOCK	K7	97	87	68
★★	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121	109	83
★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	109	98	76
★★	ROLAND'S RAT RACE	K7	84	76	59
★★★	ROLLER COASTER	K7	86	77	62
★	RUNNESTONE	K7	97	87	59
★★	RUPPERT	K7	97	87	68
★★★	SABOTEUR	K7	109	98	76
★	SABRE WULF	K7	121	109	78
★★	SCHIZOPHRENIA	K7	97	87	68
★	SCUBA DIVE	K7	50	45	15
★★	SHADOW OF THE UNICORN	K7	180	162	115
★★	SHADOWFIRE	K7	115	104	82
★★★	SHERLOCK HOLMES	K7	145	131	90
★	SIR FRED	K7	121	109	85
★★	SIR LANCELOT	K7	68	61	50
★★	SKYFOX	K7	134	121	97
★	SOFTWARE STAR	K7	84	76	59
★★	SORCERY	K7	137	123	100
★	SORDERON'S SHADOW	K7	122	110	85
★	SOULS OF DRACON	K7	97	87	68
★★	SOUTHERN BELLE	K7	97	87	68
★★	SPACE SHUTTLE	K7	97	87	68
★★★	SPIDERMAN	K7	92	83	66
★★	SPITFIRE 40	K7	121	109	83
★★	SPORTS HERO	K7	79	71	58
★★	SPY HUNTER	K7	97	87	62
★★	SPY VS SPY	K7	121	109	78
★★	STAR SEEKER	K7	121	109	85
★★★	STAR STRIKE	K7	72	65	50
★★	STARBLITZ	K7	64	58	40
★★★	STARION	K7	97	87	68
★★	STARQUAKE	K7	97	87	53
★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	68
★★	STONKERS	K7	64	58	30
★★	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
★	SUPER PIPELINE II	K7	97	87	68
★★	SUPER SILVER PACK	K7	143	129	94
★	SUPERBOWL	K7	121	108	85
★★	SWEEVO'S WORLD	K7	80	72	53
★★★	SWORDS AND SORCERY	K7	121	109	78
★	TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	67	60	42
★★★	TAPPER	K7	97	87	68
★★★	TAU CETI	K7	95	86	62
★	TERROR MELINOS	K7	97	87	68
★★	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	66
★	THE BUGGLE	K7	122	110	85
★	THE COVENANT	K7	97	87	63
★★	THE CUSTARD KID	K7	54	49	41
★	THE DUKES OF HAZZARD	K7	87	78	63
★★	THE LEGEND OF AVALON	K7	92	83	66
★★	THE RATS	K7	120	108	84
★★	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	69
★★	THINK	K7	96	86	69
★★	TIR NA NOG	K7	121	109	83
★★	TOMAHAWK	K7	112	101	72
★	TOY BIZARRE	K7	96	86	71
★★	TRASHMAN	K7	68	61	50
★★	TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	68	61	50
★★★	UNDERWURLDE	K7	121	109	79
★★	VOX	K7	170	153	126
★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
★★	WINTERGAMES	K7	97	87	68
★★★	WINTERSPORT	K7	121	109	85
★	WIZARD LAIR	K7	85	77	60
★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	84	76	56
★★★	WORLD SERIES BASKETBALL	K7	97	87	68
★	XCEL	K7	81	73	62
★★	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55
★	ZAXXON	K7	116	104	60
★★	ZENJI	K7	96	86	71
★	ZIP ZAP	K7	64	58	44
★★★	ZORRO	K7	97	87	68
★	ZZOOMM	K7	25	23	8

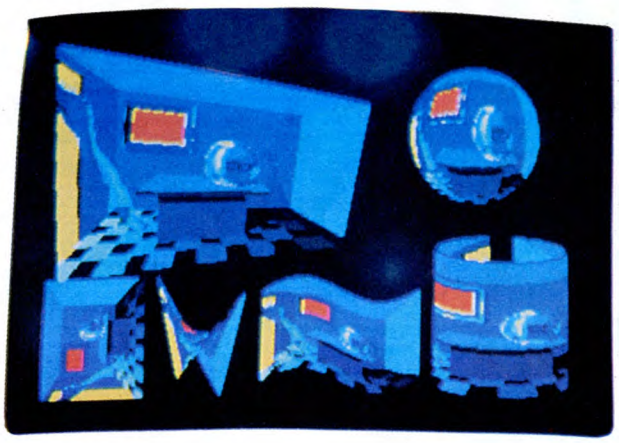
TRAMIEL/HHHHEBDO : MÊME COMBAT

Suite de la page 15

le tout premier micro. Déjà, je ne l'avais destiné - et je ne l'ai implanté qu'en Europe. Le marché américain n'est pas du tout le même. Chacune de mes machines a été pensée pour le marché européen.
- Vous allez vraiment construire une usine à Berlin ?
- C'est probable. Je suis en pourparlers avec plusieurs villes, mais Berlin semble être celle qui sera choisie en dernier ressort.
- Et la console de jeu basée sur le 68000, c'est une rumeur ou pas ?
- Non, c'est en bonne voie. Mais elle sera destinée exclusivement au marché japonais.
- Japonais ? Pourquoi ?
- Parce que les Japonais sont comme ça : ils préfèrent les consoles où il suffit d'enficher une cartouche pour jouer. Chaque peuple a ses habitudes, son comportement.
- Nous n'en aurons pas une seule ?
- Si, quelques-unes, mais je ne forcerai pas dans ce sens. Ça ne se vendrait pas bien ici.
- Où en est votre procès avec Amiga ?
- Je n'ai pas de procès avec Amiga, mais avec Commodore !
- Comment ça ?
- Lorsque j'ai laissé tomber Commodore, je me suis dit que j'allais prendre ma retraite. Au bout de trois mois, je m'emmerdais ferme, alors j'ai monté une société qui s'appelait TTL, Tramiel Technology Limited. Là, j'ai demandé à Amiga (alors une société indépendante) de poursuivre des recherches sur un co-processeur dont j'avais eu l'idée. Et puis Warner m'a proposé de reprendre Atari - ce sont eux qui sont venu me chercher - et à ce moment-là, Commodore a racheté Amiga, emportant avec eux toutes les recherches et les brevets qu'ils avaient développés pour moi.
- D'où le procès. Et ça en est où ?
- Je ne peux pas en parler : le secret de l'instruction.
- Mais l'issue vous semble favorable ?
- Aucune importance. Le ST est sorti, ce n'est plus qu'une question de fric, c'est-à-dire sans importance."

ACTE III SCÈNE I : ON DÉAMBULE

Ok, conférence terminée, interview menée à bien, si on allait voir les logiciels, maintenant ? On est là pour ça, merde !
Andromeda présente son dernier bébé. Vous avez quelque part dans cet article une photo qui montre ce qu'il sait faire : à partir d'une image créée par Néo ou tout autre utilitaire de dessin, il peut la déformer, la dupliquer, la tordre, l'enrouler autour d'une forme quelconque, la plaquer sur une sphère, la faire bouger, l'agrandir, la diminuer : un bijou. Le produit est déjà rapide, mais il n'est pas au point, il ira quatre fois plus vite dans la version finale. Ah bon ! Dans un coin, un grand type blond me saute sur le poil : il est Belge à n'en plus pouvoir et me raconte les possibilités de son soft d'animation à grands coups d'alleï une fois. J'acquiesce comme quoi effectivement, les masques d'écran, les objets multiples, c'est drôlement fort, ah, on peut mettre 16 couleurs dans chaque objet, et les animer, ben dites-donc, ça alors, je suis tout chamboulé, on peut même établir des priorités en cas de collision ? Stupéfiant. Et ça s'appelle comment ? Animatic ? Et c'est distribué chez qui ? C'est pas distribué, dis-donc. Justement, il est venu là pour chercher un éditeur, il croyait que j'en étais un. J'en suis pas, mais merci pour la démo.
Je suis attiré par des sonorités bizarres : oui, des programmes qui gèrent la prise midi ! Malheureusement, uniquement pour DX-7 et DX-9 (cherchez pas, c'est des synthés). Avec des belles possibilités, tout de même. Un peu plus loin, je tombe nez à nez avec le stand Loriciels, nouveau distributeur d'Activision, qui exhibe Music Studio. Là, c'est la claque : ce logiciel est un véritable éditeur de portée. Il fait pour la musique ce qu'un traitement de textes fait pour un texte : on peut recopier, rajouter, coller, rechercher des occurences, transposer, changer des enveloppes (avec la souris. L'attaque est trop forte ? Hop, un coup de souris et le piano devient violon. La tenue est trop faible ? Hop, un coup de souris et le violon devient orgue. Le pied complet !), sélectionner certaines voies, le must absolu en musique pour l'instant. Loriciels devait aussi présenter Loritel sur ST, mais c'est pas prêt. On attendra (NDLR : Comme on attend Loritel sur Thomson depuis octobre dernier).
Sur le stand Antic, j'aperçois un logiciel que j'avais vu à Londres il y a trois semaines : CAD 3D. C'est celui qui permet de dessiner n'importe quoi en trois dimensions, avec éclairage paramétrable et calcul de faces cachées, couleur et noir et blanc, la Rolls du dessin en relief. Je vais pour faire une photo, mais malheureusement le stand est tenu par un espèce de charlot qui à chaque fois que je veux cliquer quelque part me saute sur le paletot en hurlant : "Cette option n'est pas disponible, cette option n'est pas disponible !". Malgré mes injonctions répétées ("mais enfin, je le connais mieux que vous, ce programme, quand même !") je n'arriverai pas à le convaincre de me laisser faire un dessin. Donc, pas de photo.

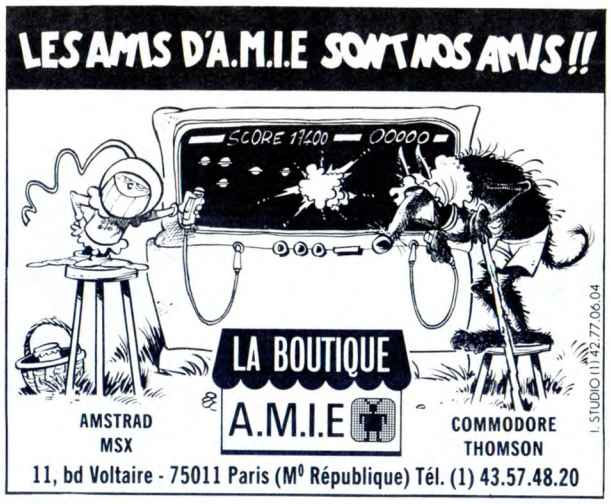


ACTE III SCÈNE II : LES MÊMES

Sur quoi on tombe, là ? Un écran minitel ? Sur ST ? Eh oui, un émulateur minitel, tout en couleurs (la version monochrome ne propose malheureusement pas de niveaux différents de gris, c'est tout noir ou tout blanc, dommage), des options dans tous les coins, terminal, serveur, filtrage de codes, etc. Prix prévu : 600 balles. Chérot. Il est vrai que l'équivalent sur Mac vaut... Bref, je vais pas vous obliger à mettre en marche votre poumon artificiel. Cher quand même. Mais beau. Faut ce qu'y faut.
Et juste à côté d'Emulcom (j'avais oublié de vous donner son nom), une boîboîte (une boîboîte, c'est pareil qu'une boîte, sauf qu'on ne sait pas ce qu'elle contient) qui se révèle après un examen attentif être une boîte (c'est-à-dire que j'ai compris ce qu'il y avait dedans).
Hein ? Vous voulez savoir aussi ? C'est vrai, excusez-moi, j'oubliais que vous étiez là. C'est un émulateur MS/DOS. Prix non fixé, mais certainement pas donné, vous foutez ça au cul de votre bécane et vous avez accès à tous les softs MS/DOS. Belle prouesse technique, inintéressante si on n'a pas l'intention d'utiliser les logiciels d'IBM.
Hippo me déçoit beaucoup. Déjà, leur backgammon a une sérieuse tendance à ne tirer que des doubles en fin de partie, ce qui est prodigieusement énervant (mais en cliquant sur les dés avec le bouton de droite de la souris, on peut rejouer d'autres tirages, ça rééquilibre les forces, non mais, je vais pas me laisser faire par un programme imbécile, non ?), non seulement leur digitaliseur vidéo est pour le moins simpliste (en tout cas bien moins bon que celui de CICI), mais en plus leur échantillonneur est brumeux. Impossible de savoir si on peut le brancher sur la prise midi. Ce serait pourtant intéressant : vous enregistrez un son quelconque sur l'Atari à l'aide d'un micro (phone), disons le bruit d'une éponge mouillée contre un mur, vous branchez l'Atari à un synthé et vous pouvez jouer d'un nouvel instrument que vous venez de créer : l'épongeon. Il vous reproduit ce bruit sur toutes les notes du clavier. Ça serait important de savoir, non ? Ben non, ils ne savent pas, désolé. Heureusement que j'ai la doc : ça n'est pas possible. En fait, ça se résume à un logiciel qui existe déjà sur Apple, Commodore, Oric...

ACTE IV SCÈNE I : ON S'EN VA

On voit d'autres trucs, en passant. Des langages, bien sûr, douze tonnes, des basic, des C, des Lisp, des Fortran, des Modula 2, des Pascal, des Gilbert, des Albert, et d'autres encore. Le premier qui ne développe pas est un con !
Des jeux aussi : Time bandits, qui est déjà tellement répandu en version pirate que la société d'édition a renoncé à le commercialiser avant d'avoir rajouté cinquante tableaux, The Pawn, un jeu d'aventure avec des graphismes à se taper la tête contre une casserole, Mom and me, un logiciel gentil, bref, il y en a dans tous les recoins.
Démonstration réussie !



ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir !
Et si vous vous abonniez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

ECONOMISEZ 122 FRANCS

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

ABONNEMENT

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron 75017 PARIS

MEMBRES DU CLUB DEDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 450 francs pour 52 numéros, au lieu de 52 x 11 = 572 francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 230 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 : .....
N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

	France :	Etranger :
1 an :	☐ 450 francs	☐ 530 francs
6 mois :	☐ 230 francs	☐ 270 francs

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

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS — MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ
Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY

HORAIRES
Lundi
14 h • 19 h
Mardi/Samedi
10 h • 13 h
14 h • 19 h

128 D — **6 390 F**
Ordinateur 128 K portable avec 1571 intégré, clavier détachable type IBM, 100% compatible C 64+ CPM +

1571 — **3 250 F**

MONITEUR COULEUR 1901 — **3 890 F**
Haute résolution 40/80 colonnes avec câbles.

MONITEUR COULEUR — **3 390 F**
Haute résolution 40/80 col. compatible 128 avec câbles

1 C 128
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 5 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU — **3 650 F**
Crédit : comptant 650 F
+ 12 mensualités 285,68 F

1 C 128
+ 1 LECT. DISK
+ 4 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU — **5 190 F**
Crédit : comptant 890 F
+ 12 mensualités 409,48 F

1 C 128
+ 1 MONITEUR COUL
+ 1 LECT. CASSETTES
+ 1 MANETTE DE JEU
+ 5 JEUX — **5 990 F**
Crédit : comptant 990 F
+ 12 mensualités 475,28 F

1 C 128 — **4 290 F**
+ 1 MONITEUR MONOCHROME
40/80 col. avec câble
Crédit : comptant 690 F
+ 12 mensualités 342,82 F

MAGIC MOUSE — 790 F
SOURIS 128 — 550 F

1 C 64 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col.
+ 1 LECT. DISK + CADEAU — **4 290 F**
Crédit : comptant 690 F
+ 12 mensualités 342,82 F

1 C 64
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 1 MONITEUR COULEUR
+ 1 MANETTE DE JEU
+ 6 JEUX — **4 250 F**
Crédit : comptant 650 F
+ 12 mensualités 342,82 F

1 C 64
+ 1 MONITEUR MONOCHROME
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 6 JEUX — **2 990 F**
Crédit : comptant 490 F
+ 12 mensualités 238,06 F

1 C 64
+ 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
Pal — **2 290 F**
Péritel — **2 650 F**
Crédit : comptant 450 F
+ 12 mensualités 209,50 F

1 C 64
+ 1 LECT. DISK
+ 1 CADEAU SURPRISE
Pal — **3 690 F**
Péritel — **3 990 F**
Crédit : comptant 590 F
+ 12 mensualités 323,78 F

GRAPH PAD — 910 F
DIGITALISEUR D'IMAGES — 1 800 F
POWER CARTRIDGE — 490 F
Utilitaire extrêmement puissant. Accélère de 5 à 10 fois cassettes et disquettes.
Interface imprimante.
Back-up cassettes et disquettes.

C 64 l'ordinateur aux 7 000 programmes

C 64 Pal	1 990 F
LECTEUR DISK 1541	1 790 F
IMPRIMANTE MPS 801	1 390 F
INTERFACE IMPRIMANTE PARALLELE	
MONITEUR MONOCHROME 40/80 colonnes pour C128	1 150 F
MONITEUR COULEUR 36 cm	2 590 F
MONITEUR MONOCHROME	890 F
SOURIS + SOFT C/D	790 F
CRAYON OPTIQUE	450 F
CAPOTS DE PROTECTION	120 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT	
COMPATIBLE MINITEL	1 490 F
MODEM DIGITELEC +	1 990 F
MODEM DIGITELEC 2100 (intelligent)	2 990 F

Imprimante STAR SG 10 C compatible Commodore NLQ
SUPER PROMO
Tous les jeux Commodore disponibles

Amstrad

CADEAU!
Pour l'achat d'un AMSTRAD 6 jeux + 1 manette de jeu gratuits.

AMSTRAD CPC 6128 128 K — **4 490 F**

CPC 6128 monochrome — **5 990 F**
CRÉDIT : comptant 890 F + 12 mens. 342,82 F

CPC 6128 couleur — **2 690 F**
CREDIT : comptant 990 F + 12 mens. 475,28 F

CPC 464 monochrome — **3 990 F**
Crédit : comptant 490 F
+ 12 mensualités 209,50 F

CPC 464 couleur
Crédit : comptant 590 F
+ 12 mensualités 323,78 F

Imprimante DMP 2000	2 290 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces	N.C.

NOUVEAU !
GRAPH PAD — 910 F
Nouvelle tablette graphique pour AMSTRAD
MODEM DIGITELEC à partir de 1 490 F
version AMSTRAD

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	289 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 - K	380 F
TURBO 50 - K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	110 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	350 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	640 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F
L. BASIC (Bas.étendu) - D	695 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	1 190 F
PASCAL 64 - D	350 F
VIRGULE SENIOR - D	750 F

LES DERNIERS HITS...

3 D FIGHT - C/D	140/240 F
3 D VOICE CHESS C/D	130 F/155 F
5EME AXE C/D	185 F/199 F
AFFAIRE VERA CRUZ - C/D	155/185 F
A VIEW TO A KILL - C/D	115/155 F
AMELIE MINUIT - C/D	119 F/185 F
BAD MAX - C/D	170/190 F
BALLE DE MATCH - C/D	115 F/175 F
BATTLE OF BRITAIN - C/D	115 F/190 F
BRUCE LEE - C/D	99 F/155 F
CAULDRON - C/D	89 F/145 F
DAMBUSTERS - C	115 F
DECATHLON - C	89 F
EMPIRE - C/D	210 F/290 F
EXPLODING FIST - C	99 F
FIGHTER PILOT - C/D	89 F/139 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	89 F/199 F
FOOT - C/D	175 F/195 F
GREMLINS - C/D	99 F/155 F
HACKER - C/D	99/155 F
HIGHWAY ENCOUNTER - C/D	89 F/139 F
INFERNAL RUNNER - C	140 F
JUMP JET - C/D	99 F/139 F
LA GESTE D'ARTILLAC - C	240 F
MACADAM BUMPER - C/D	135 F/199 F
MANDRAGORE - C/D	235 F/250 F
MATCH DAY - C	99 F
METRO 2018 - C/D	170 F/190 F
ORPHEE - D	295 F
PING PONG - C	89 F
RAMBO - C	89 F
RAID OVER MOSCOW - C/D	99 F/145 F
RALLY II - C/D	160 F/260 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	89/129 F
SCRABBLE - C/D	240 F/300 F
SKYFOX - C	115 F
SORCERY - C/D	99 F/145 F
SPY VS SPY II - C/D	105 F/155 F
TENNIS 3 D - C/D	140/190 F
THESAURUS - C/D	165/199 F
THEY SOLD A MILLION - C/D	110/165 F
WARRIOR - C/D	130 F/195 F
WHO DARES WIN II - C/D	85/135 F
YIE AR KUNG FU - C/D	99/155 F
ZORRO - C	99 F

Atari

130 XE + Lect. disk 1050	2 990 F
Magnéto-cassette	450 F
Atari text	890 F
Gestion familiale	120 F
Visicalc - tableur	890 F
Macro-assembleur	450 F

ATARI 130 XE — **5 190 F**
+ lect. disk 1050
moniteur couleur 36 cm péritel
comptant 990 F + 12 mens. de 400 F

ATARI 130 XE — 3 650 F
+ lect. disk 1050 + moniteur monochr.
comptant 750 F + 12 mens. de 277 F

520 STF — **5 990 F**
Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé d'un cordon Péritel pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.
Livré avec Logo - Basic. Néochrome et traitement de texte.
Notices en français.

Moniteur monochrome HR — 1 990 F
Moniteur couleur HR — 3 990 F

1040 STF — **9 990 F**
Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 ½ p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400.

AVEC moniteur couleur — **11 990 F**
Lecteur disk SF 354 - 360 K — 2 000 F
Lecteur disk SF 314 double face 720 K — 2 700 F
Disk dur - 10 Méga. Nous consulter.
Pack First Word (traitement de texte), DB Master (fichier), K Spread (tableur) — 1 500 F

CANON PW 1080, NLQ 160 cps, friction - traction, compatible Epson — 3 450 F
Digitaliseur d'images — 1 800 F

JEUX

Brattacas : superbe jeu d'aventure avec manette	390 F
Sundog : Aventure dans l'espace	490 F
Ultima II : Jeux de rôle	590 F
King Quest II : Aventure	590 F
Mindshadow : Aventure	590 F
Hacker	490 F
Transylvania	390 F
Borowed Time	490 F
Grimson Crown	390 F
et toute la gamme Infocom	

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F

LOGICIELS UTILITAIRES

VIP professionnel : logiciel intégré équivalent Lotus 1-2-3	1 890 F
Zoomracks : logiciel intégré	990 F
Hipposimple : gestion fichiers	690 F
K Spread : tableur	490 F
Metacomco : macro-assembleur	920 F
GST - Macro-assembleur	590 F
K. Seka - assembleur	490 F
GST Compilateur C	690 F
Modula 2, donne accès au GEM	1 450 F
Forth ST	450 F
Pascal	N.C.
Degas	390 F
Typesetter ST	390 F
etc...	

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy
75005 PARIS
Je, soussigné, M. _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél. : _____
marque du matériel _____
commande le matériel suivant _____
_____
pour la somme totale de : _____
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
N° CB _____ Validité : _____
Signature : _____ Date : _____
carte bleue
DEMANDE DE CREDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : _____
Montant de la commande _____
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : _____ Date : _____
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
HEBDOGICIEL - MARS

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

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

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

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

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.

PRIX D'A.M.I.E

AMSTRAD

CPC 464 Mono	2680 F
CPC 464 Couleur	3980 F
CPC 6128 Mono	4480 F
CPC 6128 Couleur	5980 F
PCW 8256	nous consulter

SUPER PROMO

CPC 6128 Mono + adaptateur couleur	4730 F

COMMODORE

C 64 + Lecteur K7	1990 F
C 64 + Lect. Disq.	3250 F
C 128 + Lect. Disq. 1570	5500 F
C 128 D + Moniteur Mono	7300 F
C 128 D + Moniteur 1901	9900 F

PROMO ÉTUDIANT
PC 10 — 12800 F

SUPER PROMO
C 64 + Lect. Disq. + Moniteur Couleur — 5250 F

SONY

MSX 1 HIT BIT 501 F	1990 F
MSX 2 HIT BIT 500 F	5980 F

SUPER PROMO
501 F + Moniteur Mono — 2880 F

THOMSON

T 07 70 + Lecteur K7	3990 F
MO 5 + Lecteur K7 + Crayon optique	2990 F
Disquette 3"	35 F
Cassettes vierges (10)	60 F
Papier listing (550 f)	65 F
Boîte rangement	150 F
Poignée de jeu	de 90 à 250 F
Souris	550 F
Crayon optique à partir de	290 F
Power Cartridge	490 F
Modem	1990 F

LIBRAIRIE : PSY-SYBEX-M.A.-CEDIC-NATHAN

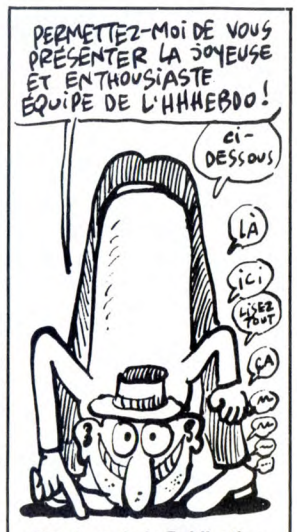
LA BOUTIQUE A.M.I.E

LOGICIELS : LORICIELS-ERE-ALLIGATA-AMSGOLD-EPYX-DATA SOFT-ACTIVISION

REMISE AUX COLLECTIVITÉS

11, bd Voltaire - 75011 Paris (M° République) Tél. (1) 43.57.48.20

LILLE
CHEZ : TERACOM-INELCOM
COMMODORE
MATERIELS + LOGICIELS + RADIO-AMATEUR + CB
VENTES - REPARATIONS
CIBOR BOUTIQUE - Tél. : 20.54.83.09
12, rue de la Piquerie - 59800 LILLE



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

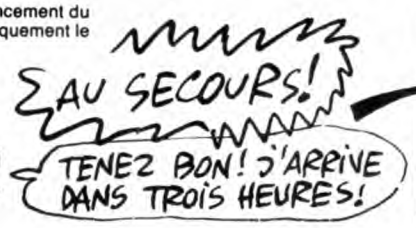
CRISTAL CASTLE

AMSTRAD

Pour maintenir votre roi bien aimé sur son trône convoité, risquez votre vie sur les ramparts du mystérieux château d'IGOR, à la recherche d'un précieux cristal.

Dominique et Nicolas VERJOT

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier, qui contient la présentation, charge et lance automatiquement le programme principal. Les règles sont incluses.



SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

LISTING 1

```
10 REM ********************
40 REM *   CRISTAL        *
60 REM * PAR VERJOT D & N  *
90 REM ********************
100 REM ** 1 ER PAGE DE PRESENTATI
ON **
110 MODE 0:SPEED INK 50,50:INK 0,0
:INK 1,1:INK 2,24:INK 3,6:INK 4,7:
INK 5,8:INK 6,3:INK 7,26:INK 8,15:
INK 9,18:INK 10,10:INK 11,11:INK 1
2,16:INK 13,24,3:INK 14,3,24:INK 1
5,2:PAPER 0:PEN 15:BORDER 0:CLS
120 SYMBOL AFTER 165
130 SYMBOL 165,15,63,63,103,195,19
5,195,231
140 SYMBOL 166,248,252,252,230,195
,195,195,231
150 SYMBOL 167,255,254,254,95,101,
50,31,15
160 SYMBOL 168,255,127,127,253,42,
86,252,248
170 SYMBOL 170,28,62,46,110,238,12
6,62,28
180 SYMBOL 172,62,73,73,73,127,119
,62,42
190 SYMBOL 173,126,255,165,215,231
,243,235,126
200 SYMBOL 174,56,125,226,193,192,
192,192,192
210 SYMBOL 175,192,192,192,192,193
,194,125,56
220 SYMBOL 176,124,66,65,65,65,65,
126,68
230 SYMBOL 177,72,68,66,66,66,66,1
30,130
240 SYMBOL 178,4,56,80,16,16,16,16
,16
250 SYMBOL 179,16,16,16,16,16,80,1
80,24
260 SYMBOL 180,29,50,97,96,96,48,2
4,12
270 SYMBOL 181,4,2,3,131,67,99,182
,28
280 SYMBOL 182,16,16,16,16,16,16,1
6,32
290 SYMBOL 183,24,36,36,66,66,66,6
6,126
300 SYMBOL 184,126,66,66,66,66,66,
66,129
310 SYMBOL 185,128,64,96,96,96,96,
96,96
320 SYMBOL 186,96,96,96,96,96,99,2
54,124
330 SYMBOL 187,128,66,126,98,96,96
,100,124
340 SYMBOL 188,124,100,96,96,96,12
6,130
350 SYMBOL 193,56,68,130,130,130,1
31,128,128
360 SYMBOL 194,28,34,65,65,65,193,
1,1
370 SYMBOL 195,128,128,131,130,130
,130,68,56
380 SYMBOL 196,1,1,193,65,65,65,34
,28
390 SYMBOL 197,62,65,129,158,160,1
60,184,132
400 SYMBOL 198,132,184,160,160,158
,129,65,62
410 SYMBOL 199,60,66,153,149,149,1
53,130,132
420 SYMBOL 200,130,185,165,165,165
,185,66,60
430 SYMBOL 201,248,132,130,178,170
,170,170,170
440 SYMBOL 202,170,170,170,178,130
,132,248
450 SYMBOL 203,60,66,153,165,165,1
65,165,165
460 SYMBOL 204,165,165,165,165,165
,153,66,60
470 SYMBOL 205,62,65,129,158,160,1
60,160,166
480 SYMBOL 206,169,165,165,165,153
,129,66,60
490 SYMBOL 207,24,36,66,66,66,66,3
6,24
500 SYMBOL 208,24,36,66,66,66,66,6
6,66
510 SYMBOL 209,66,66,66,66,66,66,3
6,24
520 SYMBOL 210,62,65,129,158,160,1
60,160,160
530 SYMBOL 211,160,160,160,160,158
,129,65,62
540 SYMBOL 212,64,160,160,160,160,
160,160,160
550 INK 11,24,18:LOCATE 5,20:PEN 1
1:PRINT CHR$(193)+CHR$(194)+CHR$(1
97)+CHR$(199)+CHR$(201)+CHR$(203)+
CHR$(205)+CHR$(208)+CHR$(210)+CHR$
(208)+CHR$(197)+CHR$(212);
560 INK 4,18,24:LOCATE 5,21:PEN 4:
PRINT CHR$(195)+CHR$(196)+CHR$(198
)+CHR$(200)+CHR$(202)+CHR$(204)+CH
R$(206)+CHR$(209)+CHR$(211)+CHR$(2
09)+CHR$(198)+CHR$(211);
570 LOCATE 12,19:PEN 11:PRINT CHR$
(207);:LOCATE 14,19:PRINT CHR$(207
);
580 PEN 7:LOCATE 1,2:PRINT CHR$(16
5)+CHR$(166);:LOCATE 19,2:PRINT CH
R$(165)+CHR$(166);:LOCATE 1,3:PRIN
T CHR$(167)+CHR$(168);:LOCATE 19,3
:PRINT CHR$(167)+CHR$(168);
590 LOCATE 4,2:FOR D=1 TO 14:READ
A:PEN 13:PRINT CHR$(A);:NEXT D:LOC
ATE 4,3:FOR C=1 TO 14:READ B:PEN 1
4:PRINT CHR$(B);:NEXT C
600 DATA 174,176,178,180,178,183,1
85,32,174,183,180,178,185,187,175,
177,179,181,182,184,186,32,175,184
,181,182,186,188
610 SYMBOL 189,114,253,250,253,250
,253,250,117
620 SYMBOL 190,0,68,186,124,40,124
,238,68
630 SYMBOL 191,0,0,132,254,132,0,0
,0
640 SYMBOL 192,30,26,26,18,30,12,1
2,28
650 FOR R=4 TO 18 STEP 6:FOR E=2 T
O 18 STEP 5:PEN 2:LOCATE R,17:PRIN
T CHR$(189);:LOCATE E,14:PEN 7:PRI
NT CHR$(191);:PEN 9:LOCATE 6,10:PE
N 12:LOCATE 13,16:PRINT CHR$(170);
:PEN 15:LOCATE 13,17:PRINT CHR$(19
2);
660 NEXT :NEXT
670 PEN 5:FOR J=1 TO 50:T$=" VERJO
T D & N ET HEBDOGICIEL VOUS PRESEN
TENT: ":LOCATE 1,7:CALL &BD19:PEN
5:PRINT MID$(T$,J,20);:LOCATE 1,8:
PEN 3:PRINT MID$(R$,J,20);:FOR T=1
 TO 300:NEXT T:NEXT J
680 PEN 12:LOCATE 7,24:PRINT "[TOU
CHE]";:CALL &BB06
690 REM ** 2 EME PAGE DE PRESENTAT
ION *
700 RESTORE 700:BORDER 4:INK 0,0:S
PEED INK 10,10:FOR i=1 TO 15:READ
c:INK i,c:NEXT i:DATA 6,2,23,18,24
,12,9,26,9,10,11,12,13,14,15
710 MODE 0:INK 1,0:PAPER 4:CLS:WIN
DOW 1,20,1,11:PAPER 3:CLS:WINDOW 1
,20,1,25:PAPER 4
720 FOR i=202 TO 270 STEP 2:MOVE 1
88,i:DRAWR 265,0,6:NEXT i
730 FOR i=272 TO 278 STEP 2:MOVE 1
88,i:DRAWR 19,0:MOVER 21,0:DRAWR 1
9,0:MOVER 147,0:DRAWR 19,0:MOVER 2
1,0:DRAWR 19,0:NEXT i
740 FOR i=272 TO 280 STEP 2:MOVE 2
68,i:DRAWR 107,0:NEXT i
750 FOR i=282 TO 314 STEP 2:MOVE 2
76,i:DRAWR 91,0:NEXT i
760 FOR i=316 TO 320 STEP 2:MOVE 2
76,i:DRAWR 7,0:MOVER 13,0:DRAWR 7,
0:MOVER 13,0:DRAWR 11,0:MOVER 13,0
:DRAWR 7,0:MOVER 13,0:DRAWR 7,0:NE
XT i
770 s!=2:RESTORE 850:i=1:GOSUB 910
780 MOVE 100,0:DRAW 300,200:MOVE 3
40,200:DRAW 540,0
790 s!=1:x=280:y=230:GOSUB 990
800 s!=1.5:x=250:y=220:GOSUB 990
810 s!=2.4:x=210:y=205:GOSUB 990
820 s!=3.3:x=152:y=180:GOSUB 990
830 s!=4.4:x=80:y=140:GOSUB 990
840 PAPER 3:PEN 8
850 DATA 1,1,1,3,-68,0,3,0,40,3,12
,0,3,0,-5,3,8,0,3,0,5,3,12,0,3,0,-
5,3,8,0,3,0,5,3,12,0,3,0,-5,3,8,0,
3,0,10,3,16,0,3,0,-10,3,8,0,3,0,5,
3,12,0,3,0,-5,3,8,0,3,0,5,3,12,0,3
,0,-5,3,8,0,3,0,5,3,12,0,3,0,-40,3
,-68,0
860 DATA 1,-24,40,3,0,20,3,6,0,3,0
,-3,3,4,0,3,0,3,3,6,0,3,0,-3,3,4,0
,3,0,3,3,8,0,3,0,-3,3,4,0,3,0,3,3,
6,0,3,0,-3,3,4,0,3,0,3,3,6,0,3,0,-
20,1,-36,-40,3,0,16,3,12,6,3,12,-6
,3,0,-16,1,-4,0,3,0,15,3,-8,4,3,-8
,-4,3,0,-15
870 DATA 1,0,12,3,16,0,1,0,2,3,-16
,0,1,4,2,3,8,0,3,0,-5,1,-4,0,3,0,7
,1,-4,-2,3,0,-5,1,-46,10,3,2,1,3,4
,0,3,0,5,3,2,1,3,2,-1,3,0,-5,3,4,0
,3,2,-1,3,-2,-1,3,-4,0,3,0,-5,3,-2
,-1,3,-2,1,3,0,5,3,-4,0,3,-2,1
880 DATA 1,84,0,3,2,1,3,4,0,3,0,5,
3,2,1,3,2,-1,3,0,-5,3,4,0,3,2,-1,3
,-2,-1,3,-4,0,3,0,-5,3,-2,-1,3,-2,
1,3,0,5,3,-4,0,3,-2,1,0,0,0
890 PEN 1:GOTO 1000
900 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,
6:INK 2,18:PAPER 1:PEN 0
910 MOVE 319,199
920 READ a,b!,c!:IF a=0 THEN RETUR
N
930 b!=b!*s!:c!=c!*s!
940 ON a GOTO 950,960,970,980
950 MOVER b!,c!:GOTO 920
960 DRAW b!,c!,i:GOTO 920
970 DRAWR b!,c!,i:GOTO 920
980 MOVE b!,c!:GOTO 920
990 INK 8,6:PAPER 6:LOCATE 9,10:PE
N 8:PRINT CHR$(173);:LOCATE 12,10:
PRINT CHR$(173);
1000 PEN 2:INK 3,2:PAPER 4:LOCATE
1,14:PRINT "UN FORMIDABLE JEU D'";
:LOCATE 1,16:PEN 1:PRINT "AVENTURE
 DONT VOUS";:PEN 8:LOCATE 1,18:PRI
NT "ETES LE HEROS : ";:INK 10,16:P
EN 10:PRINT CHR$(32)+CHR$(170)+CHR
$(32);:LOCATE 17,19:PEN 2:PRINT CH
R$(32);
1010 PRINT CHR$(192)+CHR$(32);:PAP
ER 4:INK 11,6,2:PEN 11:LOCATE 1,21
:PRINT "   PATIENTER S.V.P.";:LOCA
TE 1,22:PRINT " CHARGEMENT EN COUR
S";
1020 SPEED INK 50,50:PAPER 1:INK 1
2,24,3:INK 13,3,24:PEN 12:LOCATE 4
,24:FOR U=1 TO 14:READ V:PRINT CHR
$(V);:NEXT U:PEN 13:LOCATE 4,25:FO
R T=1 TO 14:READ N:PRINT CHR$(N);:
NEXT T
1030 DATA 174,176,178,180,178,183,
185,32,174,183,180,178,185,187,175
,177,179,181,182,184,186,32,175,18
4,181,182,186,188
1040 FOR A=1 TO 360:DEG:ORIGIN 40,
350:DRAW 30*COS(A),30*SIN(A),5:NEX
T
1050 FOR T=1 TO 360:INK 14,26:ORIG
IN 500,350:DRAW 50*COS(T),10*SIN(T
),14:NEXT:FOR I=1 TO 360:ORIGIN 55
0,355:DRAW 50*COS(I),10*SIN(I),14:
NEXT:FOR U=1 TO 360:ORIGIN 350,350
:DRAW 50*COS(U),10*SIN(U),14:NEXT
U:FOR G=1 TO 360:ORIGIN 300,355
1060 DRAW 50*COS(G),10*SIN(G),14:N
EXT G
1070 BORDER 4,6:RUN "!"
```

LISTING 2

```
10 REM ********************
20 REM *  CRISTAL CASTLE *
30 REM *    LISTING 2    *
90 REM ********************
100 ON BREAK GOSUB 3220
110 REM*****************
120 REM*** OPTIONS  ***
130 REM*****************
140 DIM S(10):DIM P$(10)
150 R=1:XC=10:TA=1:VIE=2:TP=15:SC=
0:MODE 0:INK 0,0:INK 1,1:INK 2,24:
INK 3,6:INK 4,2:INK 5,4:INK 6,7:IN
K 7,8:INK 8,9:INK 9,15:INK 10,10:I
NK 11,11:INK 12,16:INK 13,26:INK 1
4,3,24:INK 15,24,3:BORDER 0:PAPER
0:CLS
160 P$(1)="LE PROGRAMMEUR":P$(2)="
GUGUS":P$(3)="JEAN":P$(4)="FRANCOI
S":P$(5)="ERIC":P$(6)="PAUL":P$(7)
="PIERRE":P$(8)="SYLVAIN":P$(9)="D
AVID":P$(10)="DOMINIQUE"
170 KEY 139,"MODE 1:PEN 2:PAPER 0:
CLS"+CHR$(13):SYMBOL AFTER 97
180 SYMBOL 165,0,0,132,254,132,0,0
,0
190 SYMBOL 166,15,63,63,103,195,19
5,195,231
200 SYMBOL 167,248,252,252,230,195
,195,195,231
210 SYMBOL 168,255,254,254,95,101,
50,31,15
220 SYMBOL 169,255,127,127,253,42,
86,252,248
230 SYMBOL 170,24,60,60,60,126,255
,255,24
240 SYMBOL 171,24,255,66,66,36,24,
24,24
250 SYMBOL 172,160,144,72,36,18,9,
5,3
260 SYMBOL 174,56,125,226,193,192,
192,192,192
270 SYMBOL 173,64,64,224,160,240,2
08,96,64
280 SYMBOL 175,192,192,192,192,193
,194,125,56
290 SYMBOL 176,124,66,65,65,65,65,
126,68
300 SYMBOL 177,72,68,66,66,66,66,1
30,130
310 SYMBOL 178,4,56,80,16,16,16,16
,16
320 SYMBOL 179,16,16,16,16,16,80,1
80,24
330 SYMBOL 180,29,50,97,96,96,48,2
4,12
340 SYMBOL 181,4,2,3,131,67,99,182
,28
350 SYMBOL 182,16,16,16,16,16,16,1
6,32
360 SYMBOL 183,24,36,36,66,66,66,6
6,126
370 SYMBOL 184,126,66,66,66,66,66,
66,129
380 SYMBOL 185,128,64,96,96,96,96,
96,96
390 SYMBOL 186,96,96,96,96,96,99,2
54,124
400 SYMBOL 187,128,66,126,98,96,96
,100,124
410 SYMBOL 188,124,100,96,96,96,12
6,130
420 SPEED INK 20,20:X=4:FOR I=1 TO
 14:READ A:PEN 14:LOCATE X,2:PRINT
 CHR$(A);:X=X+1:NEXT I:PEN 15:X=4:
FOR U=1 TO 14:READ B:LOCATE X,3:PR
INT CHR$(B);:X=X+1:NEXT U
430 DATA 174,176,178,180,178,183,1
85,32,174,183,180,178,185,187
440 DATA 175,177,179,181,182,184,1
86,32,175,184,181,182,186,188
450 PEN 13:LOCATE 1,2:A$=CHR$(166)
+CHR$(167):B$=CHR$(168)+CHR$(169):
PRINT A$;:LOCATE 19,2:PRINT A$;:LO
CATE 1,3:PRINT B$;:LOCATE 19,3:PRI
NT B$;
460 PEN 4:LOCATE 4,10:PRINT "PRESS
EZ :";:PEN 6:LOCATE 6,12:PRINT "[1
] JEU";:PEN 7:LOCATE 6,14:PRINT "[
2] REGLES";
470 PEN 3:LOCATE 3,20:PRINT "BONNE
 ";:PEN 3:PRINT "CHANCE !!!";
480 PEN 12:LOCATE 7,23:INPUT "1 OU
 2 ";C
490 IF C<1 OR C>3 THEN GOTO 480
500 IF C=1 THEN R=1:GOTO 2380
510 IF C=2 THEN SYMBOL AFTER 32:GO
TO 910
520 SYMBOL 189,120,88,89,79,127,24
0,240,128
530 REM ********************
540 REM *                  *
550 REM * T R A C E   D E S *
560 REM *                  *
570 REM *  T A B L E A U X  *
580 REM *                  *
590 REM *   ( DE 1 A 9 )   *
600 REM ********************
610 REM ** TRACE T1 **
620 SYMBOL 192,0,0,0,0,0,225,225,2
55
630 SYMBOL 193,0,0,136,80,32,80,13
6,0
640 SYMBOL 194,0,99,132,132,100,20
,20,227
650 SYMBOL 191,0,0,16,56,60,124,60
,24
660 SYMBOL 195,34,85,85,86,85,85,8
5,37
670 SYMBOL 196,48,64,64,68,96,68,6
4,48
680 SYMBOL 197,16,56,84,84,16,16,1
6,16
690 SYMBOL 198,16,16,16,16,16,16,1
6,16
700 SYMBOL 199,24,60,126,66,106,82
,66,60
710 SYMBOL 200,60,36,66,169,145,13
7,129,126
720 SYMBOL 201,60,60,36,36,36,36,3
6,231
730 SYMBOL 202,16,56,56,120,208,14
4,16,16
740 SYMBOL 203,1,2,4,8,208,96,112,
144
750 SYMBOL 204,128,64,32,16,9,7,6,
5
760 SYMBOL 205,60,44,44,36,60,24,2
4,28
770 SYMBOL 206,0,0,0,65,255,65,0,0
780 SYMBOL 207,62,65,85,73,65,65,7
3,93
790 SYMBOL 208,93,73,65,65,65,65,6
5,62
800 SYMBOL 211,5,9,18,36,72,144,16
0,192
810 SYMBOL 212,10,5,22,20,14,11,5,
6
820 SYMBOL 213,126,255,165,215,231
,243,235,126
830 SYMBOL 209,102,122,118,106,94,
98,60,24
840 SYMBOL 210,62,73,73,73,127,119
,62,42
850 SYMBOL 216,16,56,121,125,255,2
55,255,255
```

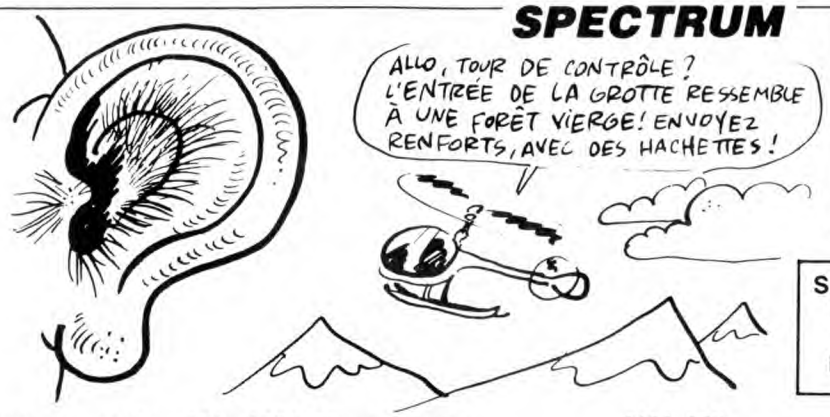
Suite page 29

008

SPECTRUM

Dans la peau de James BONG, célèbre agent secret Français (?), tentez de récupérer,aux commandes de votre hélicoptère, les quatre perles de la couronne d'Angleterre dissimulées dans une grotte par Arsène LAPIN (dit "le chaud").

Patrick FOULON



SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
  50 BORDER 0: PAPER 0: INK 4
 100 CLS : PRINT AT 11,9; FLASH
1; Un instant SVP": GO SUB 8000
 200 GO TO 6000
2000 REM ########
2499 REM musique
2500 REM ########
2501 BEEP .2,2
2502 BEEP .2,2
2503 BEEP .2,2
2504 BEEP .4,7
2505 BEEP .4,7
2506 BEEP .4,9
2507 BEEP .4,9
2508 BEEP .6,14
2509 BEEP .2,10
2510 BEEP .2,7
2511 BEEP .2,7
2512 BEEP .2,7
2513 BEEP .2,5
2514 BEEP .4,3
2515 BEEP .6,12
2516 BEEP .2,9
2517 BEEP .2,5
2518 BEEP .8,7
2520 RETURN
5000 GO SUB 5500
5100 PRINT AT 10,5; FLASH 1;"Dem
arrez votre magneto."; FLASH 0:
PAUSE 100
5200 LOAD "008"
5500 PRINT #1; INK 2; PAPER 1;"
    [Pressez une touche]        "
5510 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 55
10
5520 IF INKEY$="" THEN GO TO 552
0
5525 CLS : PRINT
5600 RETURN
5980 REM ##########################
5990 REM
        Programme principal
5991 REM ##########################
6000 CLS
6005 FOR z=1 TO 30
6006 FOR n=1 TO 7: FOR t=0 TO 1
6010 PRINT AT 5,4; INK n; BRIGHT
 t;"Presentation ==> 1"
6011 PRINT AT 8,4; INK n; BRIGHT
 t;"Regle        ==> 2"
6020 PRINT AT 11,4; INK n; BRIGH
T t;"jeu        ==> 3"
6025 PRINT AT 14,4; INK n; BRIGH
T t;"Sauvegarde ==> 4"
6030 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 60
50
6031 NEXT t
6032 NEXT n
6033 FOR n=7 TO 1 STEP -1: FOR t
=1 TO 0 STEP -1
6034 PRINT AT 5,4; INK n; BRIGHT
 t;"Presentation ==> 1"
6035 PRINT AT 8,4; INK n; BRIGHT
 t;"Regle        ==> 2"
6036 PRINT AT 11,4; INK n; BRIGH
T t;"jeu        ==> 3"
6037 PRINT AT 14,4; INK n; BRIGH
T t;"Sauvegarde ==> 4"
6038 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 60
50
6039 NEXT t: NEXT n: NEXT z
6050 INPUT a$
6051 LET n=VAL a$
6052 IF n>4 THEN GO TO 6050
6053 IF n=4 THEN GO TO 9999
6054 IF n=3 THEN GO TO 5000
6055 IF n=1 THEN GO TO 6100
6056 IF n=2 THEN GO TO 6200
6080 REM ##########################
6090 REM
        Presentation
6099 REM ##########################
6100 CLS : BRIGHT 1: BORDER 0: P
APER 0: INK 1
6120 PRINT AT 4,3;"▛▜";AT 5,3;"
▌▐";AT 6,3;"▙▟": INK 7
6130 PRINT AT 4,6;"▛▜";AT 5,6;"▙
▟";AT 6,6;"▌▐": INK 2
6140 PRINT AT 4,8;"▙▟";AT 5,8;
"▌▐";AT 6,8;"▌ ▐": INK 1
6151 PRINT AT 4,12;"▛▜";AT 5,12;
"▛▜";AT 6,12;"▙▟": INK 7
6152 PRINT AT 4,14;"▛▜";AT 5,14;
"▜▛";AT 6,14;"▟▙": INK 2
6153 PRINT AT 4,19;"▛▜";AT 5,19;
"▛▜";AT 6,19;"▙▟": INK 1
6154 PRINT AT 4,21;"▛▜";AT 5,21;
"▌▐";AT 6,21;"▙▟": INK 7
6155 PRINT AT 4,23;"▛▜";AT 5,23
;"▛▜";AT 6,23;"▌▐": INK 2
6156 PRINT AT 4,26;"▛▜";AT 5,26
;"▛▜";AT 6,26;"▙▟": INK 1
6160 PRINT AT 12,10;"▛▜";AT 13,
10;"▌▐";AT 14,10;"▙▟";AT 15,
10;"▌▐";AT 16,10;"▙▟": INK 7
6170 PRINT AT 12,14;"▛▜";AT 13,
14;"▌▐";AT 14,14;"▙▟";AT 15,
14;"▌▐";AT 16,14;"▙▟": INK 2
6180 PRINT AT 12,18;"▛▜";AT 13,
18;"▌▐";AT 14,18;"▛▜";AT 15,18
;"▌▐";AT 16,18;"▙▟": BRIGHT 0
: INK 4: GO SUB 2500: PAUSE 100:
GO TO 6000
6190 REM ##########################
6195 REM
        Regles
6199 REM ##########################
6200 CLS : BRIGHT 1: INK 2: PRIN
T AT 1,11;"L'AFFAIRE": INK 6
6210 PRINT AT 3,1;" Scandale en
Angleterre les 4"
6220 PRINT " perles de la couron
ne viennent"
6230 PRINT " d'etre volees!Mais
on connait"
6240 PRINT " le nom du voleur AR
SENE LAPIN"
6250 PRINT " ..... Il a laisse s
a carte"
6260 PRINT " plus une lettre dis
ant ceci:"
6270 PRINT " "-Je vous laisse 1
chance de"
6280 PRINT " retrouver les perle
s.Il vous"
6290 PRINT " suffira de trouver
la grotte"
6300 PRINT " ou elles sont cache
es....."
6310 PRINT " Mais voila,vous ,Ja
mes Bong,le"
6320 PRINT " celebre agent secre
t FRANCAIS"
6330 PRINT " avez trouve la fame
use grotte"
6340 PRINT " mais,a peine y etie
z-vous"
6350 PRINT " entre,qu'un eboulem
ent s'est"
6360 PRINT " produit obstruant l
'entree..."
6370 PAUSE 0
6380 CLS : INK 2: PRINT AT 1,14;
"Le Jeu": INK 4
6390 PRINT AT 3,2;"GRAPHISMES ":
 INK 6
6400 RESTORE 6410: FOR f=0 TO 23
: READ a: POKE USR "l"+f,a: NEXT
 f
6410 DATA 16,16,16,16,16,84,56,1
6,0,32,64,255,64,32,0,0
6411 DATA 0,4,2,255,2,4,0,0
6420 PRINT AT 5,1; INK 4;"◀"; IN
K 6;" et "; INK 4;"▶"; INK 6;"
 ==> Vous"
6430 PRINT AT 7,1; INK 3;"▲"; IN
K 6;"          ==> Un Coffre"
6440 PRINT AT 9,1; INK 2;"✖"; IN
K 6;"          ==> Un Monstre"
6450 PRINT AT 11,1; INK 5;"●"; I
NK 6;"          ==> Une Perle"
6460 PRINT AT 13,1;"Dans chaque
"piece" se trouve"
6470 PRINT AT 14,1;"un coffre ou
 une perle garde"
6480 PRINT AT 15,1;"par un monst
re.Les coffres"
6490 PRINT AT 16,1;"contiennent
des "surprises""
6500 PRINT AT 17,0;"
    9                   Touches:
    ↑
  6◀▶7
    8"
6520 PAUSE 0: CLS : RESTORE 6530
: FOR f=0 TO 23: READ a: POKE US
R "l"+f,a: NEXT f
6530 DATA 255,127,15,1,0,0,0,0,0
,0,0,0,1,15,127,255,0,0,0,0,128,
240,254,255
6540 BRIGHT 0: GO TO 6000
7900 REM ##########################
7901 REM
        Caracteres graphiques
7902 REM ##########################
7903 REM
7904 REM  A:●
7905 REM
7906 REM  B:▲
7907 REM
7908 REM  C:✖
7909 REM
7910 REM  D:▼
7911 REM
7912 REM  E:◀
7913 REM
7914 REM  F:▶
7915 REM
7916 REM  G:▌
7917 REM
7918 REM  H:▐
7919 REM
7920 REM  I:▛
7921 REM
7922 REM  J:▜
7923 REM
7924 REM  K:▙
7925 REM
7926 REM  L:▟
7927 REM
7928 REM  M:▗
7929 REM
7930 REM  N:▖
7931 REM
7932 REM  O:▝
7933 REM
7934 REM  P:▘
7935 REM
7936 REM  Q:▞
7937 REM
7938 REM  R:▚
7939 REM
7940 REM  S:▟
7941 REM
7942 REM  T:▙
7943 REM
7944 REM  U:▜
7945 REM
7946 REM  B:▛
 Pour l'obtenir appuyez sur INV.
VIDEO,sur GRAPH et sur B(ne pas
oublier de revenir en TRUE VIDEO
)
7947 REM
7948 REM  C:▗
7949 REM
7950 REM  D:▖
7951 REM
7952 REM  E:▝
7953 REM
7954 REM  F:▘
7955 REM
7956 REM  G:▞
7957 REM
7958 REM  H:▚
7959 REM
7960 REM  I:▟
7961 REM
7962 REM  J:▙
7963 REM
7964 REM  K:▜
7965 REM
7966 REM  L:▛
7967 REM
7968 REM  M:▗
7969 REM
8000 RESTORE 8001: FOR i=USR "a"
TO USR "u"+7: READ a: POKE i,a
NEXT i
8010 DATA BIN 00111100
8011 DATA BIN 01111010
8012 DATA BIN 11111101
8013 DATA BIN 11111111
8014 DATA BIN 11111101
8015 DATA BIN 11111101
8016 DATA BIN 01111010
8017 DATA BIN 00111100
8019 REM
8020 DATA BIN 00010000
8021 DATA BIN 00010000
8022 DATA BIN 00111000
8023 DATA BIN 00111000
8024 DATA BIN 01111100
8025 DATA BIN 01111100
8026 DATA BIN 11111110
8027 DATA BIN 11111110
8028 REM
8029 DATA 0,129,66,102,90,60,66,
165
8030 DATA BIN 01111111
8031 DATA BIN 01111111
8032 DATA BIN 00111110
8033 DATA BIN 00111110
8034 DATA BIN 00011100
8035 DATA BIN 00011100
8036 DATA BIN 00001000
8037 DATA BIN 00001000
8038 REM
8040 DATA BIN 10000000
8041 DATA BIN 11000000
8042 DATA BIN 11000000
8043 DATA BIN 11000000
8044 DATA BIN 11100000
8045 DATA BIN 11100000
8046 DATA BIN 11100000
8047 DATA BIN 11110000
8048 REM
8050 DATA BIN 11110000
8051 DATA BIN 11100000
8052 DATA BIN 11100000
8053 DATA BIN 11100000
8054 DATA BIN 11000000
8055 DATA BIN 11000000
8056 DATA BIN 11000000
8057 DATA BIN 10000000
8058 REM
8060 DATA BIN 00000001
8061 DATA BIN 00000011
8062 DATA BIN 00000011
8063 DATA BIN 00000011
8064 DATA BIN 00000111
8065 DATA BIN 00000111
8066 DATA BIN 00000111
8067 DATA BIN 00001111
8068 REM
8070 DATA BIN 00001111
8071 DATA BIN 00000111
8072 DATA BIN 00000111
8073 DATA BIN 00000111
8074 DATA BIN 00000011
8075 DATA BIN 00000011
8076 DATA BIN 00000011
8077 DATA BIN 00000001
8078 REM
8080 DATA BIN 11111111
8081 DATA BIN 11111100
8082 DATA BIN 11111100
8083 DATA BIN 11111000
8084 DATA BIN 11110000
8085 DATA BIN 11000000
8086 DATA BIN 11000000
8087 DATA BIN 00000000
8088 REM
8090 DATA BIN 11111111
8091 DATA BIN 00111111
8092 DATA BIN 00111111
8093 DATA BIN 00011111
8094 DATA BIN 00001111
8095 DATA BIN 00000011
8096 DATA BIN 00000011
8097 DATA BIN 00000000
8098 REM
8100 DATA BIN 11111111
8101 DATA BIN 11111110
8102 DATA BIN 11110000
8103 DATA BIN 10000000
8104 DATA BIN 00000000
8105 DATA BIN 00000000
8106 DATA BIN 00000000
8107 DATA BIN 00000000
8108 REM
8110 DATA BIN 11111111
8111 DATA BIN 01111111
8112 DATA BIN 00001111
8113 DATA BIN 00000001
8114 DATA BIN 00000000
8115 DATA BIN 00000000
8116 DATA BIN 00000000
8117 DATA BIN 00000000
8118 REM
8120 DATA BIN 00000000
8121 DATA BIN 00000000
8122 DATA BIN 00000000
8123 DATA BIN 00000000
8124 DATA BIN 00000001
8125 DATA BIN 00001111
8126 DATA BIN 01111111
8127 DATA BIN 11111111
8128 REM
8130 DATA BIN 00000000
8131 DATA BIN 00000000
8132 DATA BIN 00000000
8133 DATA BIN 00000000
8134 DATA BIN 10000000
8135 DATA BIN 11110000
8136 DATA BIN 11111110
8137 DATA BIN 11111111
8138 REM
8140 DATA BIN 00111100
8141 DATA BIN 01111110
8142 DATA BIN 11100111
8143 DATA BIN 00000000
8144 DATA BIN 11111111
8145 DATA BIN 11111111
8146 DATA BIN 11111111
8147 DATA BIN 11111111
8148 REM
8150 DATA BIN 00000000
8151 DATA BIN 00000111
8152 DATA BIN 00000010
8153 DATA BIN 00011110
8154 DATA BIN 11110111
8155 DATA BIN 01111110
8156 DATA BIN 00000111
8157 DATA BIN 00000000
8158 REM
8160 DATA BIN 00000000
8161 DATA BIN 11100000
8162 DATA BIN 01000000
8163 DATA BIN 01111000
8164 DATA BIN 11101111
8165 DATA BIN 01111110
8166 DATA BIN 11100000
8167 DATA BIN 00000000
8168 REM
8170 DATA BIN 00000000
8171 DATA BIN 11111110
8172 DATA BIN 00010000
8173 DATA BIN 01110001
8174 DATA BIN 10011111
8175 DATA BIN 11111000
8176 DATA BIN 00100000
8177 DATA BIN 01110000
8178 REM
8180 DATA BIN 00000000
8181 DATA BIN 01111111
8182 DATA BIN 00001000
8183 DATA BIN 10001110
8184 DATA BIN 11111001
8185 DATA BIN 00011111
8186 DATA BIN 00000100
8187 DATA BIN 00001110
8188 REM
8190 DATA BIN 11000001
8191 DATA BIN 01110101
8192 DATA BIN 10101010
8193 DATA BIN 01011000
8194 DATA BIN 00111100
8195 DATA BIN 00101010
8196 DATA BIN 10000011
8197 DATA BIN 10100001
8198 REM
8200 DATA BIN 00000000
8201 DATA BIN 00001000
8202 DATA BIN 00100000
8203 DATA BIN 00001000
8204 DATA BIN 00100100
8205 DATA BIN 00010000
8206 DATA BIN 00000000
8207 DATA BIN 00000000
8250 RETURN
9999 SAVE "Pres.008" LINE 1
```

LISTING 2

```
   8 REM
  40 GO SUB 7000
  45 GO SUB 6000
  50 GO SUB 3000
 100 PRINT OVER 1; BRIGHT 1;AT x
,y; INK 4;a$
 105 PRINT #0;AT 1,23; INK 2;fue
l;" "
 106 IF fuel<1 OR vie<1 THEN GO
TO 1000
 107 IF fuel<60 THEN BEEP fuel/1
000,40-(fuel/2)
 110 GO SUB j
 111 LET dd=INT (RND*5)+1
 120 IF INKEY$=j$ THEN LET y=y-1
: LET fuel=fuel-1: LET a$="◀": P
RINT AT x,y+1;" "
 130 IF INKEY$=k$ THEN LET y=y+1
: LET fuel=fuel-1: LET a$="▶": P
RINT AT x,y-1;" "
 140 IF INKEY$=i$ THEN LET x=x+1
: LET fuel=fuel-1: PRINT AT x-1,
y;" "
 150 IF INKEY$=h$ THEN LET x=x-1
: LET fuel=fuel-1: PRINT AT x+1,
y;" "
 155 IF w=5 AND t=9 AND x=14 AND
 y=1 AND o=4 THEN PRINT AT x,y;a
$: GO TO 1100
 156 IF x>21 OR x<0 OR y>31 OR y
<0 THEN GO TO 200
 160 IF ATTR (x,y)=66 OR ATTR (x
,y)=71 THEN GO TO 1000
 170 IF ATTR (x,y)=67 THEN GO TO
 2000
 175 IF ATTR (x,y)=69 THEN GO TO
 400
 190 GO TO 100
 200 IF y>31 THEN LET u=w-1: GO
SUB 4500
 205 IF y<0 THEN LET w=w+1: GO T
O 50
 210 IF x<0 THEN LET t=t-1: GO S
UB 4600
 220 IF x>21 THEN LET t=t+1: GO
SUB 4700
 230 GO TO 100
 300 PRINT BRIGHT 1; INK 7;"
                                  ": R
ETURN
 400 GO SUB 2500
 401 IF w=5 AND t=9 THEN LET u=1
 410 IF w=5 AND t=8 THEN LET v=1
 420 IF w=1 AND t=8 THEN LET s=1
 430 IF w=2 AND t=10 THEN LET r=
1
 431 LET fuel=fuel+50
 435 PRINT AT x,y;" "
 436 LET o=o+1
 440 PAUSE 0: GO TO 100
 500 RESTORE 505: FOR n=0 TO 15:
 READ a: POKE USR "p"+n,a: NEXT
n
 505 DATA 0,7,2,30,247,126,7,0,0
,224,64,120,239,126,224,0
 506 RETURN
 550 RESTORE 555: FOR n=0 TO 15:
 READ a: POKE USR "p"+n,a: NEXT
n
 555 DATA 0,254,16,113,159,248,3
2,112,0,127,8,142,249,31,4,14
 556 RETURN
 600 LET b=b+1
 605 IF b>=g THEN LET j=700: RET
URN
 610 PRINT AT aa,b; INK 4;" "; I
NK 2; BRIGHT 1;"C": RETURN
 700 LET b=b-1
 705 IF b<=h THEN LET j=600: RET
URN
 710 PRINT AT aa,b; INK 2; BRIGH
T 1;"C"; INK 4;" ": RETURN
 800 BEEP .1,1: BEEP .1,2: BEEP
.1,3: BEEP .1,4: BEEP .1,5: RETU
RN
 801 LET k=.6: BEEP k,0
 802 BEEP k*2/3,0
 803 BEEP k/3,0
 804 BEEP k,0
 805 BEEP k*2/3,3
 806 BEEP k/3,2
 807 BEEP k*2/3,2
 808 BEEP k/3,0
```

A SUIVRE...

EXELDOMINO

EXELVISION EXL 100

Sans trop vous miner, tentez de dominer votre machine aux dominos.

Jean-Michel MACHECOURT

```
1 !EXELDOMINO par J.M MACHECOURT
2 CALL HROFF:CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,10,162,5,45,162,200,45,10)
3 CLS "6MB":CALL COLOR("06MHLI"):CALL HRON("M",1,17):CALL EXEC(50432)
4 CALL DM(16,0):RANDOMIZE:DIM A(28),B(28),C(19),D(19),E(19),F(19)
5 DATA 0,0,1,0,1,1,2,0,2,1,2,2,3,0,3,1,3,2
6 DATA 3,3,4,0,4,1,4,2,4,3,4,4,5,0,5,1,5,2
7 DATA 5,3,5,4,5,5,6,0,6,1,6,2,6,3,6,4,6,5,6,6
8 FOR I=1 TO 28:READ A(I):READ B(I):NEXT I
9 R,S,G,H=6:K,L,M,N=8:XG=320:XH=303:YG=54:YH=96
10 FOR I=1 TO K
11 J=INTRND(28):IF A(J)=8 THEN 11 ELSE C(I)=A(J):D(I)=B(J):A(J)=8
12 J=INTRND(28):IF A(J)=8 THEN 12 ELSE E(I)=A(J):F(I)=B(J):A(J)=8
13 NEXT I:CALL DO(M):GOSUB 98:CALL COLOR("06MH")
14 !
15 FOR I=1 TO L:IF E(I)=G AND F(I)=H THEN 16 ELSE NEXT I:CALL DM(1,G):GOTO 18
16 GOSUB 74:CALL DV(293,75,G,H):GOTO 43
17 !
18 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 18
19 IF V=49 THEN 22
20 IF V<>48 THEN 18
21 CLS:FOR I=1 TO K:IF C(I)=G AND D(I)=H THEN 23 ELSE NEXT I:CALL DM(2,3)
22 G=G-1:H=H-1:PAUSE .5:IF G>0 THEN 15 ELSE CALL DM(12,3):GOTO 94
23 CALL DM(13,1):C(I),D(I)=8:GOSUB 97:N=N-1:CALL DV(293,75,G,H):GOTO 25
24 !
25 IF N<>0 THEN 26 ELSE CALL DM(15,3):GOTO 94
26 FOR I=1 TO L
27 IF E(I)=G AND F(I)=G THEN S=G:GOSUB 74:GOSUB 76:GOTO 43
28 IF E(I)=H AND F(I)=H THEN R=H:GOSUB 74:GOSUB 85:GOTO 43
29 IF E(I)=G THEN S=F(I):GOTO 31
30 IF F(I)=G THEN S=E(I) ELSE 32
31 GOSUB 74:GOSUB 81:GOTO 43
32 IF E(I)=H THEN R=F(I):GOTO 34
33 IF F(I)=H THEN R=E(I) ELSE 35
34 GOSUB 74:GOSUB 90:GOTO 43
35 NEXT I
36 !
37 FOR I=1 TO 28:IF A(I)<>8 THEN 40 ELSE NEXT I:CALL DM(3,3):FOR I=1 TO 19
38 IF C(I)=G OR D(I)=G OR E(I)=G OR F(I)=G OR C(I)=H OR D(I)=H THEN 43
39 IF E(I)=H OR F(I)=H THEN 43 ELSE NEXT I:CALL DM(12,3):GOTO 94
40 CALL DM(4,0):L=L+1:M=M+1:CALL DO(M)
41 J=INTRND(28):IF A(J)=8 THEN 41 ELSE E(L)=A(J):F(L)=B(J):A(J)=8:GOTO 25
42 !
43 IF M>0 THEN CALL DM(5,0) ELSE CALL DM(11,3):GOTO 94
44 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 44
45 CLS:IF V<>49 THEN 51
46 !
47 FOR I=1 TO 28:IF A(I)<>8 THEN 48 ELSE NEXT I:CALL DM(6,1):GOTO 25
48 J=INTRND(28):IF A(J)=8 THEN 48
49 CALL DM(7,0):N=N+1:K=K+1:C(K)=A(J):D(K)=B(J):A(J)=8:GOSUB 98:GOTO 43
50 !
51 IF V<>48 THEN 43 ELSE CALL DM(8,1)
52 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 52
53 IF V<48 OR V>54 THEN 52 ELSE LOCATE (20,28):T=V-48:PRINT T
54 LOCATE (21,28):PRINT T:PAUSE .5
55 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 55
56 IF V<48 OR V>54 THEN 55 ELSE LOCATE (20,32):U=V-48:PRINT U
57 LOCATE (21,32):PRINT U:PAUSE .5
58 FOR I=1 TO K:IF C(I)=T AND D(I)=U OR C(I)=U AND D(I)=T THEN 60 ELSE NEXT I
59 CALL DM(2,3):GOTO 43
60 IF C(I)=G AND D(I)=G THEN S=G:GOSUB 72:GOSUB 76:GOTO 25
61 IF C(I)=H AND D(I)=H THEN R=H:GOSUB 72:GOSUB 85:GOTO 25
62 IF C(I)=G AND D(I)=H THEN IF T=G THEN 64 ELSE 68
63 IF C(I)=H AND D(I)=G THEN IF T=H THEN 67 ELSE 65
64 IF C(I)=G THEN S=D(I):GOTO 66
65 IF D(I)=G THEN S=C(I) ELSE 67
66 GOSUB 72:GOSUB 81:GOTO 25
67 IF C(I)=H THEN R=D(I):GOTO 69
68 IF D(I)=H THEN R=C(I) ELSE 70
69 GOSUB 72:GOSUB 90:GOTO 25
70 CALL DM(14,3):GOTO 43
71 !
72 CALL DM(13,1) : N=N-1:D(I),C(I)=8:GOSUB 98:RETURN
73 !
74 CALL DM(9,0) : M=M-1:CALL DO(M):E(I),F(I)=8:RETURN
75 !
76 IF XG<64 AND XG>47 AND YG=54 THEN 82
77 IF XG<40 AND YG=54 THEN 78 ELSE 79
78 XG=XG+8:YG=29:CALL DV(XG,YG,G,S):YG=23:G=S:XG=XG+22:RETURN
79 IF YG=54 THEN XG=XG-19:CALL DV(XG,YG,G,S):G=S:RETURN
80 IF XG<60 THEN 83 ELSE CALL DV(XG,YG,G,S):G=S:XG=XG+19:RETURN
81 IF XG<30 AND YG=54 THEN 78
82 IF YG=54 THEN XG=XG-34:CALL DH(XG,YG,S,G):G=S:RETURN
83 CALL DH(XG,YG,G,S):G=S:XG=XG+34:RETURN
84 !
85 IF XH<90 AND XH>68 AND YH=96 THEN 91
86 IF XH<69 AND YH=96 THEN 87 ELSE 88
87 YH=115:XH=XH-8:CALL DV(XH,YH,R,H):YH=124:H=R:XH=XH+15:RETURN
88 IF YH=96 THEN XH=XH-19:CALL DV(XH,YH,H,R):H=R:RETURN
89 IF XH<70 THEN 92 ELSE CALL DV(XH,YH,H,R):H=R:XH=XH+19:RETURN
90 IF XH<69 AND YH=96 THEN 87
91 IF YH=96 THEN XH=XH-34:CALL DH(XH,YH,R,H):H=R:RETURN
92 CALL DH(XH,YH,H,R):H=R:XH=XH+34:RETURN
93 !
94 CALL DM(10,3)
95 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 95 ELSE IF V=48 THEN RUN
96 CALL HROFF:CLS "BCC":CALL EXEC(50439):END
97 !
98 X=4:Y=155:IF YH=96 THEN Z=140 ELSE Z=155
99 FOR I=Z TO 169:CALL LINE("M",0,I,319,I):NEXT I
100 FOR I=1 TO K
101 IF C(I)=8 OR D(I)=8 THEN 104
102 IF X>=310 THEN X=4:Y=140
103 CALL DH(X,Y,C(I),D(I)):X=X+35
104 NEXT I:RETURN
105 !
106 SUB DH(X,Y,G,H)
107 FOR I=1 TO 33:CALL LINE("W",X+I,Y,X+I-4,Y+10):NEXT I
108 CALL LINE("R",X+17,Y,X+13,Y+10)
109 FOR I=11 TO 14:CALL LINE("B",X-3,Y+I,X+29,Y+I):NEXT I
110 FOR I=1 TO 4:CALL LINE("B",X+33,Y+I,X+29,Y+10+I):NEXT I
111 CALL LINE("W",X-3,Y+10,X-3,Y+14)
112 CALL LINE("W",X+28,Y+10,X+28,Y+14)
113 ON G+1 GOSUB 116,117,118,119,121,122,123
114 X=X+16:ON H+1 GOSUB 116,117,118,119,121,122,123
115 GOTO 128
116 RETURN
117 X=X+6:Y=Y+5:GOSUB 124:X=X-6:Y=Y-5:RETURN
118 X=X+7:Y=Y+2:GOSUB 124:Y=Y+5:X=X-2:GOSUB 124:X=X-5:Y=Y-7:RETURN
119 GOSUB 117
120 X=X+3:Y=Y+2:GOSUB 124:X=X+6:Y=Y+5:GOSUB 124:X=X-9:Y=Y-7:RETURN
121 GOSUB 120:X=X+1:Y=Y+7:GOSUB 124:X=X+10:Y=Y-5:GOSUB 124:X=X-11:Y=Y-2:RETURN
122 GOSUB 117:GOSUB 121:RETURN
123 GOSUB 118:GOSUB 121:RETURN
124 CALL PLOT("B",X,Y)
125 CALL PLOT("B",X,Y+1)
126 CALL PLOT("B",X+1,Y)
127 CALL PLOT("B",X+1,Y+1):RETURN
128 X=X-16:SUBEND
129 !
130 SUB DV(X,Y,G,H)
131 FOR I=1 TO 16:CALL LINE("W",X+I+4,Y-6,X+I-7,Y+19):NEXT I
132 CALL LINE("R",X,Y+7,X+16,Y+7)
133 FOR I=20 TO 24:CALL LINE("B",X-6,Y+I,X+9,Y+I):NEXT I
134 FOR I=1 TO 5:CALL LINE("B",X+20,Y-6+I,X+9,Y+19+I):NEXT I
135 CALL LINE("W",X+9,Y+19,X+9,Y+24)
136 CALL LINE("W",X-7,Y+19,X-7,Y+24)
137 X=X+9:ON H+1 GOSUB 140,141,142,143,145,146,147
138 Y=Y+13:X=X-6:ON G+1 GOSUB 140,141,142,143,145,146,147
139 Y=Y-13:X=X+6:GOTO 152
140 RETURN
141 GOSUB 148:RETURN
142 X=X-4:GOSUB 148:X=X+8:GOSUB 148:X=X-4:RETURN
143 GOSUB 148
144 X=X+6:Y=Y-3:GOSUB 148:X=X-12:Y=Y+6:GOSUB 148:X=X+6:Y=Y-3:RETURN
145 GOSUB 144:X=X-2:Y=Y-3:GOSUB 148:X=X+5:Y=Y+6:GOSUB 148:X=X-3:Y=Y-3:RETURN
146 GOSUB 148:GOSUB 145:RETURN
147 GOSUB 142:GOSUB 145:RETURN
148 CALL PLOT("B",X,Y)
149 CALL PLOT("B",X,Y+1)
150 CALL PLOT("B",X+1,Y)
151 CALL PLOT("B",X+1,Y+1):RETURN
152 X=X-9:SUBEND
153 !
154 SUB DO(M)
155 FOR I=1 TO 14:CALL LINE("M",0,I,319,I):NEXT I
156 X,Y=1:FOR I=1 TO M:FOR J=1 TO 5:CALL LINE("B",X,Y+J,X+33,Y+J):NEXT J
157 CALL LINE("W",X,Y,X+33,Y):CALL PLOT("R",X+17,Y)
158 X=X+35:IF X>310 THEN X=1:Y=8
159 NEXT I:SUBEND
160 !
161 SUB DM(P,Q)
162 CLS
163 ON P GOTO 164,165,166,167,168,169,170,171,172,173,174,175,176,177,178,179
164 Q$=STR$(Q):Q$="PAS DE DOUBLE "&Q$&" ET VOUS? OUI=0/NON=1":GOTO 180
165 Q$="VOUS N'AVEZ PAS CE DOMINO":GOTO 180
166 Q$="PLUS DE PIOCHE.JE PASSE":GOTO 180
167 Q$="JE PIOCHE":GOTO 180
168 Q$="0 POUR JOUER / 1 POUR PIOCHER":GOTO 180
169 Q$="PLUS DE PIOCHE.VOUS PASSEZ":GOTO 180
170 Q$="VOUS PIOCHEZ":GOTO 180
171 Q$="INDIQUEZ SES VALEURS    ../.. ":GOTO 180
172 Q$="JE JOUE":GOTO 180
173 Q$="UNE AUTRE PARTIE ? OUI=0":GOTO 180
174 Q$="J'AI GAGNE":GOTO 180
175 Q$="LE JEU EST BLOQUE":GOTO 180
176 Q$="VOUS JOUEZ":GOTO 180
177 Q$="CE DOMINO NE CORRESPOND PAS":GOTO 180
178 Q$="VOUS AVEZ GAGNE":GOTO 180
179 Q$="EEXXEELLDDOOMMIINNOO"
180 LOCATE (20,(40-LEN(Q$))/2):PRINT Q$
181 LOCATE (21,(40-LEN(Q$))/2):PRINT Q$:IF Q<4 THEN PAUSE Q
182 SUBEND
```

AMSTRAD

Suite de la page 27

```
860 SYMBOL 217,32,112,240,248,252,
253,255,255
870 SYMBOL 218,16,56,124,126,126,2
55,255,255
880 SYMBOL 219,56,124,116,118,119,
126,124,56
890 SYMBOL 220,13,18,57,124,125,12
4,124,56
900 SYMBOL 221,8,28,62,127,127,65,
34,28
910 SYMBOL 222,102,187,19,18,18,18
,52,114
920 SYMBOL 223,18,18,18,18,18,146,
91,102
930 IF C=1 THEN 950
940 GOTO 2370
950 INK 5,3:PAPER 1:CLS:PAPER 5:PE
N 0
960 SYMBOL 242,8,8,8,8,8,8,8,255
970 SYMBOL 243,0,0,0,0,0,0,0,255
980 IF C=2 THEN GOTO 2290
990 C=0
1000 FOR BX=1 TO 20 STEP 2
1010 FOR BY=18 TO 24
1020 B1$=CHR$(242):B2$=CHR$(243)
1030 LOCATE BX,BY
1040 IF BY/2<>INT(BY/2) THEN 1070
1050 PRINT B1$;B2$;
1060 GOTO 1080
1070 PRINT B2$;B1$;
1080 NEXT
1090 NEXT
1100 PAPER 1
1110 PIE$=CHR$(216)+CHR$(217)+CHR$
(218)
1120 PAPER 5:FOR I=1 TO 18 STEP 3:
LOCATE I,25:PEN 10:PRINT PIE$;:NEX
T I:LOCATE 19,25:PRINT CHR$(216)+C
HR$(217);:PEN 2
1130 WINDOW#1,1,20,1,7:PAPER#1,0:C
LS#1:PEN#1,3:LOCATE#1,10,4:PRINT#1
,STRING$(10,CHR$(143));CHR$(133);:
LOCATE#1,10,3:PRINT#1,STRING$(10,C
HR$(192));:LOCATE#1,19,3:PRINT#1,C
HR$(138);CHR$(133);
1140 LOCATE#1,19,2:PRINT#1,CHR$(13
8);CHR$(133);:LOCATE#1,19,1:PRINT#
1,CHR$(214);CHR$(215);:PEN#1,4:LOC
ATE#1,XC,2:PRINT#1,CHR$(193);:LOCA
TE#1,1,7:PEN#1,7:PEN#1,4:LOCATE#1,
10,7:PRINT#1, "tableau:";USING"#";
TA;
1150 PEN 10:PAPER 1:FOR MC=10 TO 1
7:LOCATE 19,MC:PRINT CHR$(133);:NE
XT MC:LOCATE 17,10:PRINT CHR$(135)
;CHR$(131);:PEN 2:LOCATE 17,11:PRI
NT CHR$(171);:LOCATE 17,12:PRINT C
HR$(170);
1160 PEN 9:LOCATE 15,8:PRINT "SUPE
R";:LOCATE 15,9:PRINT "BONUS";:ORI
GIN 545,238:DRAW 0,-100,5
1170 GOTO 1620
1180 TA=2:C=1:TP=15:REM ** TRACE T
2 ***
1190 WINDOW#2,1,20,8,25:PAPER#2,1:
CLS#2:PEN#1,4:LOCATE#1,10,7:PRINT#
1,"tableau:";USING"#";TA;:PAPER 5:
PEN 0:IF TA=2 THEN SC=SC+100
1200 FOR BX=1 TO 20 STEP 2:FOR BY=
20 TO 25
1210 LOCATE BX,BY
1220 IF BY/2<>INT(BY/2) THEN 1250
1230 PRINT B1$;B2$;
1240 GOTO 1260
1250 PRINT B2$;B1$;
1260 NEXT
1270 NEXT
1280 PAPER 5:FOR I=1 TO 18 STEP 3:
LOCATE I,25:PEN 10:PRINT PIE$;:NEX
T I:LOCATE 19,25:PRINT CHR$(216)+C
HR$(217);:PEN 2
1290 PEN 10:PAPER 1:FOR MC=10 TO 1
9:LOCATE 19,MC:PRINT CHR$(133);:NE
XT MC:LOCATE 17,10:PRINT CHR$(135)
;CHR$(131);:PEN 2:LOCATE 17,11:PRI
NT CHR$(171);:LOCATE 17,12:PRINT C
HR$(170);
```

Suite page 31

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

JUDOKA

CANON X07

En usant au mieux de votre science des arts martiaux, tentez de délivrer la belle princesse prisonnière du temple du diable...

Pierre DOR

Mode d'emploi :
Tourne sur version de base. ATTENTION, lors de la frappe de ce programme, TOUS les caractères entre guillemets (lettres, chiffres ou signes autres que les FONT$) qui ne font pas partie d'un texte cohérent, sont à taper en mode GRPH.
L'appui sur une touche quelconque interrompt la présentation.
Vous devez pour délivrer la princesse, faire preuve d'une grande maîtrise des arts martiaux en affrontant trois épreuves de difficulté croissante :

- 1ere épreuve : parer des étoiles meurtrières.
- 2ème épreuve : parer les attaques d'un adversaire armé d'un bâton.
- 3ème épreuve : parer les attaques de dangeureux rapaces.

Vos parades s'effectuent à l'aide des touches directionnelles du curseur de la manière suivante :

- Flèche haut : coup de pied vers le haut.
- Flèches haut/droite : bond avec coup de pied vers le haut.
- Flèche droite : coup de pied devant soi.
- Flèche bas : bond avec coup de pied vers le bas.
- Flèches bas/droite : bond avec coup de pied devant soi.

La perte du niveau de vie des belligérants, est symbolisées par la diminution des colonnes situées à gauche et à droite de l'écran.

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

```
0   JUDOKA par PIERRE DOR sur CANON X-07
 (16K)
10 FONT$(128)="0,0,0,12,16,32,64,64
12 FONT$(129)="0,0,240,12,0,16,32,32
14 FONT$(130)="0,0,0,0,128,64,32,32
16 FONT$(131)="0,0,0,0,0,32,16,16
18 FONT$(132)="128,128,128,128,64,64,36,
16
20 FONT$(133)="124,96,252,16,124,128,252
,128
22 FONT$(136)="252,0,252,0,252,124,128,1
28
24 FONT$(137)="252,0,252,0,252,248,4,4
26 FONT$(138)="248,24,252,32,248,4,252,4
28 FONT$(139)="0,0,0,0,0,0,128,0
30 FONT$(144)="12,16,60,4,4,4,12,240
32 FONT$(145)="252,0,252,0,0,28,224,0
34 FONT$(146)="252,0,252,0,4,12,204,44
36 FONT$(147)="252,0,252,0,128,192,192,2
20
38 FONT$(148)="252,0,252,0,0,96,152,4
40 FONT$(149)="192,32,240,128,128,128,12
8,252
42 FONT$(150)="32,32,24,4,4,0,0,0
44 CLS:PRINT"  /:: ?","  []ANOB";"  2345
UV","    YY";
48 A$="            POURREZ VOUS SAUVER LA
PRINCESSE DU TEMPLE DU DIABLE ?..."
50 FORH=1TO80
52 LOCATE9,1:PRINTMID$(A$,H,10)
54 IFINKEY$=""THENNEXT:GOTO50
100 CLS:CONSOLE,,,0,0:DEFINTA-Z:A=RND(0)
*100+1:I=4
102 GOSUB9100
104 CONSOLE1,1:LOCATE15,3:PRINT"[[[[[[";:
CONSOLE0,4
106 LOCATE15,2:PRINT"[[["+CHR$(140)+"[[[";
107 LOCATE15,1:PRINT"[[[[[[":LOCATE15,0:P
RINT"/:;?;"
108 LINE(0,0)-(0,31):LINE(1,31)-(1,0)
110 LINE(2,0)-(2,31):LINE(3,31)-(3,0)
112 LINE(85,0)-(85,31):LINE(86,31)-(86,0
)
114 LINE(87,0)-(87,31):LINE(88,31)-(88,0
)
500 FONT$(128)="0,0,0,0,0,60,64,72
502 FONT$(129)="0,100,148,144,148,160,18
8,96
504 FONT$(130)="0,128,128,192,32,160,160
,32
506 FONT$(131)="44,28,12,0,0,0,0,0
508 FONT$(132)="192,204,8,132,136,144,96
,128
510 FONT$(133)="4,8,8,16,12,0,0,0
512 FONT$(136)="12,48,240,28,252,12,12,0
514 FONT$(137)="192,0,0,0,128,64,32,16
516 FONT$(138)="8,132,96,24,4,0,0,0
518 FONT$(139)="0,0,128,64,32,208,56,56
520 FONT$(144)="192,0,0,252,0,0,124,128
522 FONT$(145)="0,12,12,252,28,32,192,0
524 FONT$(146)="204,48,68,136,16,32,64,1
28
526 FONT$(147)="112,192,0,0,0,0,0,0
528 FONT$(148)="0,0,0,0,0,48,48,240
530 FONT$(149)="140,144,144,144,72,72,12
0,240
532 FONT$(150)="0,0,0,0,0,0,12,16
534 FONT$(151)="32,76,68,60,0,0,0,0
536 FONT$(152)="0,100,232,4,136,144,96,1
28
538 FONT$(224)="136,80,4,8,0,16,77,128
540 FONT$(153)="0,64,128,184,116,4,8,0
542 FONT$(154)="0,0,0,0,0,0,0,0
544 FONT$(156)="0,24,36,48,48,144,96,0
546 FONT$(157)="0,0,0,0,0,0,0,0
548 FONT$(225)="0,0,0,0,48,12,0,0
550 FONT$(228)="0,0,0,0,0,0,192,252
552 FONT$(229)="24,36,36,36,20,28,112,13
6
554 FONT$(231)="0,0,0,0,0,0,128,192
556 FONT$(233)="32,28,0,0,0,0,0,4
558 FONT$(236)="0,240,32,60,60,64,128,32
560 FONT$(237)="160,208,144,224,96,152,1
28,128
562 FONT$(239)="8,16,16,16,16,16,28,56
564 FONT$(240)="48,80,136,132,128,128,0,
0
566 FONT$(241)="128,128,64,32,144,80,117
,224
568 FONT$(242)="24,36,36,36,20,28,16,40
570 FONT$(244)="0,0,252,0,0,0,0,0
572 FONT$(245)="0,28,240,220,0,0,0,4
574 FONT$(246)="64,136,16,252,60,64,128,
32
576 FONT$(247)="160,208,156,224,0,128,12
8,128
578 FONT$(249)="48,72,72,72,56,76,196,13
2
580 FONT$(251)="0,0,0,0,0,192,64,64
582 FONT$(252)="32,28,0,0,4,4,0,0
584 FONT$(253)="32,228,28,248,4,8,252,56
586 FONT$(254)="128,128,120,4,224,24,4,0
588 FONT$(155)="0,0,0,0,192,48,204,60
590 FONT$(158)="12,16,228,248,4,4,0,0
592 FONT$(159)="32,100,156,248,4,8,252,6
0
900 LOCATE2,1:PRINT"Y:/":LOCATE2,2:PRINT
"TXN":LOCATE3,3:PRINT"VOQ"
902 GOSUB8500
1000 L=J:J=STICK(0):IFL=JTHENJ=0
1002 ONJGOSUB2300,2000,2400,2100,2200
1050 IFC<>0AND(ET=0ORET=2)THENLOCATEX,Y:
PRINT"  ";
1052 ONET+1GOSUB3000,3200,3100,3200
1100 IFS=1THENS=0:LOCATE2,0:PRINT"    ":
ELSEIFJ=0ANDC<>0THEN1000
1102 LOCATE2,1:PRINT"Y:/":LOCATE2,2:PRIN
T"TXN":LOCATE3,3:PRINT"VOQ"
1104 GOTO1000
2000 S=1
2002 LOCATE2,3:PRINT"    ";:LOCATE2,2:PR
INT"JA "
2004 LOCATE2,1:PRINT"?[45":LOCATE2,0:PRI
NT"/:;U":RETURN
2100 S=1
2102 LOCATE2,3:PRINT"    ";:LOCATE2,2:PR
INT"JA "
2104 LOCATE2,1:PRINT"?[23":LOCATE2,0:PRI
NT"/:;":RETURN
2200 S=1
2202 LOCATE2,3:PRINT"    ";:LOCATE2,2:PR
INT"JA0Q"
2204 LOCATE2,1:PRINT"?[N":LOCATE2,0:PRIN
T"/:;":RETURN
2300 LOCATE4,3:PRINT"  ";:LOCATE4,2:PRIN
T"45":LOCATE5,1:PRINT"U":RETURN
2400 LOCATE4,3:PRINT"  ";:LOCATE4,2:PRIN
T"23":RETURN
3000 IFC=0THENX=12:Y=RND(A)*4:C=1
3002 X=X-1:IFX>5THEN3020
3004 IFY=3THENIFJ=2ORJ=4THENY=Y-1
3005 IF(Y=3ANDJ=5)OR(Y=2ANDJ=3)OR(Y=1AND
(J=4ORJ=1))OR(Y=0ANDJ=2)THEN3012
3006 IFY=0AND(J=0ORJ=1ORJ=3)THENY=Y+1
3007 IFSCREEN(X,Y)=32THENX=X-1:GOTO3006
3008 LOCATEX,Y:PRINT"?";:BEEP-1,7:C=0:V=
V+1:PRESET(1,V):PRESET(2,V)
3010 FORH=0TO500:NEXT:IFV=30THEN9000ELSE
RETURN
3012 LOCATEX+1,Y:PRINT"77";:BEEP-2000,5:
FORH=0TO500:NEXT:LOCATEX+1,Y:PRINT"  ";
3014 C=0:O=O+2:PRESET(86,0):PRESET(87,0)
:PRESET(86,0-1):PRESET(87,0-1)
3016 IFO<30THENRETURN
3018 LINE(87,0)-(87,30):LINE(86,0)-(86,3
0):GOTO8000
3020 LOCATEX,Y:IFD=1THEND=0:PRINT"E.";EL
SEPRINT",G";:D=1
3022 RETURN
3026 IFO<30THENRETURN
3100 IFX<8THEN3000
3102 IFP=1THENY=Y-1:IFY<0THENP=0ELSEGOTO
3000
3104 Y=Y+1:IFY>3THENP=1:GOTO3100ELSE3000
3200 IFC=0THENZ=RND(A)*4+1:ONZGOSUB3300,
3304,3308,3312
3202 C=C+1
3204 ONZGOTO3206,3208,3208,3210
3206 X=1:IFJ=1ORJ=4THEN3220ELSEIFC=1THEN
3232ELSERETURN
3208 X=2:IFJ=3THEN3220ELSEIFC=1THEN3232E
LSERETURN
3210 X=3:IFJ=5THEN3220ELSEIFJ=2ORJ=4ORC<
1THENRETURNELSE3232
3220 LOCATE6,X:PRINT"?";:BEEP-2000,5:FOR
H=0TO500:NEXT
3222 LOCATE6,X:PRINT"  ";:C=0
3224 O=O+2:PRESET(86,0):PRESET(87,0):PRE
SET(86,0-1):PRESET(87,0-1)
3226 IFO<30THENRETURN
3228 LINE(87,0)-(87,30):LINE(86,0)-(86,3
0):LOCATE7,1
3230 PRINT"    ":LOCATE7,2:PRINT"    ":LOC
ATE7,3:PRINT"    ";:GOTO8000
3232 IFSCREEN(4,X)=32THENY=3:A$="7   "EL
SEY=4:A$="7  "
3234 LOCATEY,X:PRINTA$;:BEEP-1,7:C=0:FOR
H=0TO500:NEXT
3236 V=V+1:PRESET(1,V):PRESET(2,V)
3238 IFV=30THEN9000ELSE RETURN
3300 LOCATE6,1:PRINT"ZCJ@":LOCATE7,2:PRI
NT"16B":LOCATE7,3:PRINT"D-9 ";
3302 RETURN
3304 LOCATE7,1:PRINT" 8@":LOCATE6,2:PRIN
T"LMRP":LOCATE7,3:PRINT"D-9 ";
3306 RETURN
3308 LOCATE7,1:PRINT"    ":LOCATE6,2:PRIN
T"ZCIW":LOCATE7,3:PRINT"^FHK";
3310 RETURN
3312 LOCATE7,1:PRINT"    ":LOCATE7,2:PRIN
T" IW":LOCATE6,3:PRINT"LOSHK";
3314 RETURN
8000 ET=ET+1:O=0
8002 LOCATE17,2:PRINTCHR$(140+ET);
8004 GOSUB8500
8006 IFET=3THEN8600ELSEIFET=2THEN8010
8008 RETURN
8010 FONT$(153)="0,0,4,248,200,20,28,0
8012 FONT$(154)="0,0,224,24,48,16,8,252
8014 FONT$(156)="0,28,20,8,112,108,0,0
8016 FONT$(157)="252,8,16,48,112,192,0,0
2
8018 RETURN
8500 OUT&HF4,255
8502 OUT&HF3,0
8504 FORH=255TO0STEP-1
8506 OUT&HF2,H
8508 NEXT:RETURN
8600 CLS:PRINT"BRAVO !!! Vous avez VAINC
U ! et sauve laprincesse !!!"
8610 IFINKEY$=""THEN8610ELSE9001
9000 CLS:PRINT"Desole !","Vous avez perd
u...":GOTO8610
9001 CLS:PRINT,"DESIREZ VOUS REJOUER"
9002 IFTKEY("O")THENRUN
9004 IFINKEY$=""THEN9004
9006 GOTO9002
9100 FONT$(128)="252,252,196,188,196,248
,132,252
9102 FONT$(129)="252,252,196,188,188,188
,196,252
9104 FONT$(130)="252,252,140,116,4,124,1
32,252
9106 FONT$(131)="252,252,204,180,180,180
,180,252
9108 FONT$(132)="252,252,252,252,252,252
,252,252
9110 FONT$(132)="252,252,252,252,252,252
,252,252
9112 FONT$(140)="236,204,236,236,236,236
,196,252
9114 FONT$(141)="196,184,248,228,220,188
,128,252
9116 FONT$(142)="196,184,248,224,248,184
,196,252
9118 FONT$(143)="244,228,212,180,128,244
,244,252
9120 RETURN
```

THOMSON TO7, TO7 70,MO5

Suite de la page 8

```
1170 IF INKEY$<>""THEN1170
1180 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13)THEN1180
1190 CLS:BOX(0,0)-(39,24)"*",5:COLOR3:LO
CATE4,1,0
1200 PRINT"IL EXISTE  8 TABLEAUX DIFFERE
NTS:":LOCATE4,3:PRINT"Leur difficulte va
 en  croissant":LOCATE4,5:PRINT"Il est p
ossible  de commencer par":LOCATE4,7:PRI
NT"n'importe  quel tableau en tapant":LO
CATE4,9:PRINT"son No (de 1 a 8) .Si le t
ableau"
1210 LOCATE4,11:PRINT"est reussi,le suiv
ant se trouvera":LOCATE4,13:PRINT"automa
tiquement  selectionne-"
1220 LOCATE6,15:PRINT"Il faudra egalemen
t  choisir la":LOCATE4,17:PRINT"vitesse
 de jeu:1(LENT)->4(RAPIDE)":LOCATE6,19:PR
INT"Enfin, des JOCKERS peuvent etre":LOC
ATE4,21:PRINT"utilises(jusqu'a 8)mais il
s font":LOCATE4,23:PRINT"perdre 10 Pts e
nergie"
1230 COLOR4,5:LOCATE20,39:PRINT"TAPEZ SU
R ENTREE";:A$=INPUT$(1):IF A$<>CHR$(13)T
HEN1230
1240 COLOR3,0:RETURN
8000 ' FIN DE JEU
9000 CLS:SCREEN,4,4:ATTRB1,1:LOCATE0,2:C
OLOR1:PRINT"MAIS":ATTRB0,1:LOCATE1,4:COL
OR7:PRINT"ATHENA":ATTRB0,0:COLOR2:LOCATE
1,5:PRINT"LA DEESSSE":LOCATE0,6:PRINT"AU
X YEUX PERS":LOCATE1,9:COLOR3:ATTRB0,1:P
RINT"SAUVE ULYSSE...":LOCATE0,10:ATTRB0,
0
9100 GN=0:GOTO10000
9500 GN=1
10000 FORI=0TO104STEP104:FORJ=7TO11STEP4
10010 LINE(63+I,J)-(143+I,J),0:LINE(63+I
+77*I/100,7)-(63+I+77*I/100,11),0:NEXTJ,
I
10030 RESTORE10040:FORI=1TO12:READA,B,C,
D:LINE(A,B)-(C,D),0:NEXT
10040 DATA 152,130,152,15,158,15,158,130
,167,5,143,5,143,5,143,13,143,13,167,13,
167,13,167,5,152,0,152,5,152,0,158,0,158
,0,158,5,147,13,147,15,147,15,163,15,163
,15,163,13
10050 FORI=0TO1:FORJ=71TO119STEP24
10060 LINE(J+96*I,12)-(J+96*I,15),6:LINE
-(J+96*I+8,23),6:LINE-(J+96*I+16,23),6:L
INE-(J+96*I+24,15),6:NEXTJ,I:LINE(239,12
)-(239,15),6:LINE(167,12)-(167,14),0:LIN
E(158,15)-(161,15),0
10070 RESTORE10080:FORI=1TO7:READA,B:LIN
E(263,103)-(A,B),1:NEXT:LINE(151,39)-(13
1,24),1:LINE(151,46)-(111,24),1:LINE(151
,55)-(83,24),1
10080 DATA 240,16,207,24,183,24,160,25,1
60,43,160,51,160,59
10090 PSET(279,92),0:RESTORE10100:FORI=1
TO19:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT:PSET(23,1
51),0:RESTORE10110:FORI=1TO5:READA,B:LIN
E-(A,B),0:NEXT:LINE(215,171)-(246,158),0
:LINE(264,147)-(270,143),0
10091 LINE(278,96)-(257,113),0:LINE-(257
,111),0:LINE(277,100)-(265,113),0:LINE-(
245,125),0:LINE(236,130)-(223,134),0:LIN
E(215,134)-(191,136),0:LINE-(119,136),0:
LINE-(79,134),0:LINE-(47,125),0:LINE-(15
,111),0
10092 LINE(278,111)-(248,130),0:LINE(239
,136)-(224,143),0:LINE(214,145)-(199,148
),0:LINE(167,149)-(188,149),0:LINE(155,1
49)-(135,149),0:LINE(127,149)-(104,149),
0:LINE(94,149)-(79,148),0:LINE(71,147)-(
47,145),0:LINE-(23,135),0
10100 DATA 271,99,256,111,243,119,239,11
9,235,123,231,126,199,130,127,130,79,125
,47,119,23,108,16,103,9,89,4,91,15,111,2
3,143,23,151,17,167,47,174
10110 DATA 15,159,7,164,0,167,3,170,47,1
74
10119 IF L>1THENL=0:GOTO10130
10120 PSET(16,95-L),2:LINE-(23,99-L),2:L
INE-(47,105-L),2:LINE-(79,106-L),2:LINE-
(111,103-L),2:LINE-(127,99-L),2:L=L+1:GO
TO10119
10129 IFL>1THENL=0:GOTO10140
10130 PSET(17,103-L):LINE-(47,111-L),2:L
INE-(79,112-L),2:LINE-(79,112-L),2:LINE-
(111,111-L),2:LINE-(127,107-L),2:L=L+1:G
OTO10129
10139 IF L>1THENL=0:GOTO10150
10140 PSET(48,119-L),2:LINE-(111,119-L),
2:LINE-(127,116-L),2:L=L+1:GOTO10139
10149 IF L>1THENL=0:GOTO10160
10150 LINE(48+L,118)-(48+L,103),2:LINE(8
1+L,106)-(81+L,125),2:LINE(112+L,103)-(1
12+L,127),2:LINE(128+L,99)-(128+L,129),2
:L=L+1:GOTO10149
10160 RESTORE11000:PSET(312,64),3:FORI=1
TO6:READA,B:LINE-(A,B),3:NEXT:LINE(305,5
5)-(303,55),3:LINE-(303,60),3:BOXF(303,5
7)-(305,59),3
10170 RESTORE11010:PSET(296,69),3:FORI=1
TO9:READA,B:LINE-(A,B),3:NEXT:LINE(296,7
3)-(299,68),3:LINE-(303,65),3:LINE-(311,
67),3:LINE-(319,71),3
10180 RESTORE11020:PSET(291,64),7:FORI=1
TO7:READA,B:LINE-(A,B),7:NEXT:LINE(272,1
46)-(295,138),7:LINE(297,79)-(296,103),7
:LINE-(300,138),7:LINE-(295,141),7:LINE(
298,135)-(295,136),7
10190 FORI=0TO2:LINE(283,96+16*I)-(283,1
02+16*I),7:LINE(281,99+I*16)-(285,99+I*1
6),7:NEXTI
10195 FORI=0TO2:LINE(291,104+16*I)-(291,
110+16*I),7:LINE(289,107+I*16)-(293,107+
I*16),7:NEXTI
10200 PSET(79,139),0:LINE-(78,135),0:LIN
E-(83,133),0:LINE-(88,136),0:LINE-(88,13
9),0:LINE-(84,139),0
10210 RESTORE11030:PSET(101,144),0:FORI=
1TO6:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10220 RESTORE11040:PSET(130,145),0:FORI=
1TO6:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10230 RESTORE11050:PSET(160,145),0:FORI=
1TO6:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10240 RESTORE11060:PSET(191,146),0:FORI=
1TO5:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10250 RESTORE11070:PSET(219,140),0:FORI=
1TO5:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10260 LINE(237,118)-(231,103),5:LINE-(22
7,105),5:LINE-(233,118),5:LINE(242,126)-
(250,140),5:LINE-(257,136),5:LINE-(277,1
73),5:LINE(239,128)-(247,143),5:LINE-(24
2,146),5:LINE-(257,177),5:LINE(250,140)-
(265,173),5:LINE-(247,143),5
10270 LINE(243,125)-(239,124),0:LINE-(23
5,129),0
10280 RESTORE11080:PSET(82,137),0:FORI=1
TO8:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10290 RESTORE11090:PSET(103,140),0:FORI=
1TO8:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10300 RESTORE11100:PSET(134,143),0:FORI=
1TO8:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10310 RESTORE11110:PSET(195,143),0:FORI=
1TO8:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10320 RESTORE11120:PSET(223,135),0:FORI=
1TO8:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10330 RESTORE11130:PSET(163,143),0:FORI=
1TO8:READA,B:LINE-(A,B),0:NEXT
10340 LINE(219,178)-(303,175),0:LINE-(28
0,175),0:LINE-(255,178),0:LINE-(239,178)
,0:LINE-(223,175),0:LINE-(207,175),0
10350 LINE(188,178)-(178,178),0:LINE(166
,175)-(143,175),0:LINE(124,178)-(111,178
),0:LINE(91,175)-(83,175),0:LINE(66,178)
-(51,178),0:LINE(37,176)-(23,176),0:LINE
-(15,178),0:LINE-(0,178),0
10360 PSET(58,154),7:RESTORE12000:FORI=1
TO12:READA,B:LINE-(A,B),7:NEXT:LOCATE5,1
9:COLOR2,4:PRINTGR$(14)
10370 IF CH=8 ANDGN=1 THEN LOCATE5,19:CO
LOR,1:PRINTGR$(14):GN=0
10500 LOCATE32,0:COLOR7:PRINT"VOULEZ":LO
CATE34,1:PRINT"VOUS":LOCATE31,2:PRINT"RE
JOUER":FORI=0TO3:LOCATE35,4:COLORI:PRINT
"O/N":PLAY"DO":NEXT
10600 A$=INPUT$(1):IF A$<>"N"ANDA$<>"O"T
HEN10600ELSEIFA$="O"THENCLS:GOTO10
11000 DATA 311,55,307,51,303,50,299,51,2
95,55,291,62
11010 DATA298,63,303,61,311,63,314,66,31
9,71,307,68,303,68,299,71,296,79
11020 DATA 281,89,281,119,272,139,272,15
1,295,143,295,103,291,64
11030 DATA99,140,103,138,107,138,111,140
,111,144,107,144
11040 DATA 130,143,135,140,142,140,143,1
43,143,145,136,147
11050 DATA157,143,160,140,169,140,171,14
3,169,146,167,146
11060 DATA 191,140,199,138,203,143,202,1
45,199,146
11070 DATA  216,140,216,135,223,133,228,
135,227,137
11080 DATA 86,138,50,179,51,184,36,199,2
2,199,39,176,47,176,82,137
11090 DATA 107,142,80,172,82,178,67,199,
53,199,71,173,77,172,103,140
11100 DATA 138,145,105,175,107,183,91,19
9,75,199,95,175,102,173,134,143
11110 DATA 199,143,175,175,179,178,167,1
99,151,199,166,175,171,174,195,143
11120 DATA 227,136,202,175,204,185,194,1
99,179,199,193,175,197,174,223,135
11130 DATA 167,143,141,175,145,182,131,1
99,115,199,131,175,137,175,163,143
12000 DATA58,156,55,156,50,163,36,163,31
,156,29,156,29,154,31,154,36,147,49,147,
55,154,58,154
18999 ' FIN DE PARTIE
19000 MU3$="T404L48MIL24FAREREL18PL48MIL
24FAREREL18PL48LAL24SOLASOSOFAL48MIL48MI
"
19601 IF U=2THEN590ELSELOCATE24,23:COLOR
3,1:PRINT"FIN DE L'EPISODE";:LOCATE0,0,0
:COLOR4,4:PLAY MU3$:END
```

SNAKY

APPLE

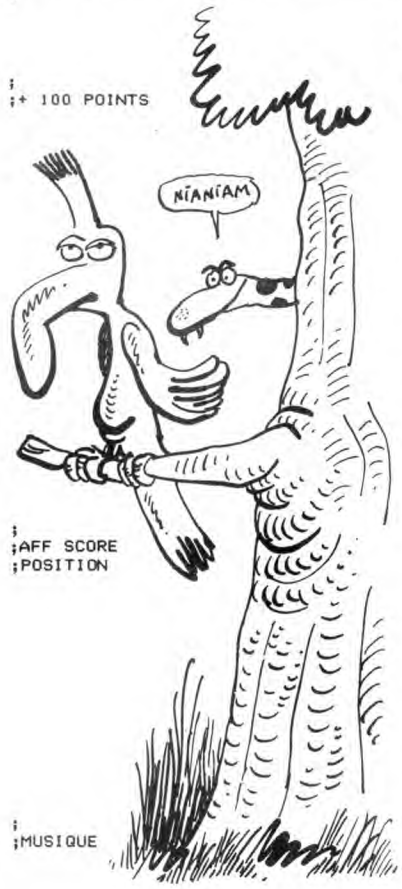
Ou la lutte pour la vie d'un serpent fou... et affamé.

Jean-Christophe SALMON

SUITE DU N° 127

```
6409: A4 19      557  A2      LDY  $19
640B: AD 30 C0   558          LDA  $C030
640E: 88         559  A1      DEY
640F: D0 FD      560          BNE  A1
6411: CA         561          DEX
6412: D0 F5      562          BNE  A2
6414: E6 19      563          INC  $19
6416: A5 19      564          LDA  $19
  6259: AD 01 03  339           LDA  $301
  625C: C9 BA     340           CMP  #$BA

6418: D0 D8      565          BNE  MUL
                 566                          ;
641A: A9 0D      567          LDA  #$0D       ;RECOLORE LE CORPS EN JAUNE
641C: 20 64 F8   568          JSR  $F864
641F: A6 18      569          LDX  $18
6421: BC 00 20   570  REC     LDY  $2000,X
6424: BD 00 30   571          LDA  $3000,X
6427: 20 00 F8   572          JSR  $F800
642A: CA         573          DEX
642B: D0 F4      574          BNE  REC
                 575                          ;
642D: A9 07      576          LDA  #$07       ;RECOLORE LA TETE EN BLEU
642F: 20 64 F8   577          JSR  $F864
6432: AC 00 20   578          LDY  $2000
6435: AD 00 30   579          LDA  $3000
6438: 20 00 F8   580          JSR  $F800
                 581                          ;
                 582                          ;BONUS + MUE DU SERPENT
643B: A9 08      583  BONUS   LDA  #$08       ;MARRON POUR MUE CORPS
643D: 20 64 F8   584          JSR  $F864
6440: A6 18      585          LDX  $18
6442: BC 00 20   586          LDY  $2000,X
6445: BD 00 30   587          LDA  $3000,X
6448: 20 00 F8   588          JSR  $F800
                 589                          ;
644B: A9 07      590          LDA  #$07       ;BLEU POUR NE PAS RECOUVRIR LA TET
                                               E
644D: 20 64 F8   591          JSR  $F864
6450: AC 00 20   592          LDY  $2000
6453: AD 00 30   593          LDA  $3000
6456: 20 00 F8   594          JSR  $F800
                 595                          ;
6459: EE 03 03   596          INC  $303       ;+ 100 POINTS
645C: AD 03 03   597          LDA  $303
645F: C9 BA      598          CMP  #$BA
6461: D0 32      599          BNE  AFF
6463: A9 B0      600          LDA  #$B0
6465: 8D 03 03   601          STA  $303
6468: EE 02 03   602          INC  $302
646B: AD 02 03   603          LDA  $302
646E: C9 BA      604          CMP  #$BA
6470: D0 23      605          BNE  AFF
6472: A9 B0      606          LDA  #$B0
6474: 8D 02 03   607          STA  $302
6477: EE 01 03   608          INC  $301
647A: AD 01 03   609          LDA  $301
647D: C9 BA      610          CMP  #$BA
647F: D0 14      611          BNE  AFF
6481: A9 B0      612          LDA  #$B0
6483: 8D 01 03   613          STA  $301
6486: EE 00 03   614          INC  $300
6489: AD 00 03   615          LDA  $300
648C: C9 BA      616          CMP  #$BA
648E: D0 05      617          BNE  AFF
6490: A9 B0      618          LDA  #$B0
6492: 8D 00 03   619          STA  $300
                 620                          ;
                 621                          ;AFF SCORE
6495: A9 15      622  AFF     LDA  #$15       ;POSITION
6497: 85 24      623          STA  $24
6499: AD 00 03   624          LDA  $300
649C: 20 ED FD   625          JSR  $FDED
649F: AD 01 03   626          LDA  $301
64A2: 20 ED FD   627          JSR  $FDED
64A5: AD 02 03   628          LDA  $302
64A8: 20 ED FD   629          JSR  $FDED
64AB: AD 03 03   630          LDA  $303
64AE: 20 ED FD   631          JSR  $FDED
64B1: AD 04 03   632          LDA  $304
64B4: 20 ED FD   633          JSR  $FDED
64B7: AD 05 03   634          LDA  $305
64BA: 20 ED FD   635          JSR  $FDED
                 636                          ;
64BD: A2 60      637          LDX  #$60       ;MUSIQUE
64BF: 8E 20 03   638          STX  $320
64C2: 20 AE EF   639          JSR  $EFAE
64C5: A5 9F      640          LDA  $9F
64C7: 4A         641          LSR
64C8: 4A         642          LSR
64C9: 4A         643          LSR
64CA: 18         644          CLC
64CB: 69 40      645          ADC  #$40
64CD: 8D 21 03   646          STA  $321
64D0: AC 21 03   647  BIP1    LDY  $321
64D3: AD 30 C0   648          LDA  $C030
64D6: 88         649  BIP2    DEY
64D7: D0 FD      650          BNE  BIP2
64D9: CE 20 03   651          DEC  $320
64DC: D0 F2      652          BNE  BIP1
                 653                          ;
64DE: C6 18      654          DEC  $18        ;BOUCLAGE BONUS
64E0: F0 03      655          BEQ  APTCH      ;SAUT TROP LONG
64E2: 4C 3B 64   656          JMP  BONUS
                 657                          ;
                 658                          ;RATATION + ATTENTE
64E5: A9 14      659  APTCH    LDA  #$14       ;POSITION
64E7: 85 25      660          STA  $25
64E9: 20 22 FC   661          JSR  $FC22
64EC: A9 07      662          LDA  #$07
64EE: 85 24      663          STA  $24
                 664                          ;
64F0: AD 1A 65   665          LDA  DATA       ;PERMUTATION
64F3: 8D 35 65   666          STA  DATA+27
64F6: A2 00      667          LDX  #$00
64F8: BD 1B 65   668  BOUKL   LDA  DATA+1,X   ;BOUCLE DECALAGE
64FB: 9D 1A 65   669          STA  DATA,X
64FE: 20 ED FD   670          JSR  $FDED
6501: E8         671          INX
6502: E0 1B      672          CPX  #$1B
6504: D0 F2      673          BNE  BOUKL
                 674                          ;
6506: A2 50      675          LDX  #$50       ;BOUCLE D'ATTENTE
6508: A0 FF      676  WAIT1    LDY  #$FF
650A: 88         677  WAIT2    DEY
650B: D0 FD      678          BNE  WAIT2
650D: CA         679          DEX
650E: D0 F8      680          BNE  WAIT1
                 681                          ;
6510: AD 00 C0   682          LDA  $C000      ;ATTENTE ESPACE POUR NOUVEAU JEU
6513: C9 A0      683          CMP  #160
6515: D0 CE      684          BNE  APTCH
6517: 4C 00 60   685          JMP  DEBUT
                 686                          ;
651A: D0 CF D5
      D2 A0 D2
      C5 CA CF
      D5 C5 D2
      AC A0 A7
      C5 D3 D0
      C1 C3 C5
      A7 A0 AA
      AA AA A0   687  DATA     ASC  "POUR REJOUER, 'ESPACE' *** "
```



SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

Table des symboles ordre alphabetique

```
-A1........$640E   -A2........$6409   -AFF.......$6495   -ALL.......$62B2
-APTCH.....$64E5   -ATT1......$60F3   -ATT2......$60FC   -ATTTCH....$6151
-BC1.......$62BC   -BC2.......$62C5   -BC3.......$62CA   -BCATT1....$61D0
-BCATT2....$61D2   -BIP1......$64D0   -BIP2......$64D6   -BONUS.....$643B
-BOUKL.....$64F8   -BRUIT1....$629C   -BRUIT2....$62A1   -C1........$6201
-C11.......$6210   -C2........$62D4   -C22.......$622E   -C3........$62E0
-C32.......$62EC   -C4........$62F8   -C51.......$630B   -C52.......$6312
-C6........$6310   -CADRE.....$6014   -CPS.......$63FB   -DATA......$651A
-DD1.......$61A4   -DD2.......$61B3   -DD3.......$61C2   -DEBUT.....$6000
-DEPL......$6177   -EB........$6237   -ENN.......$60CB   -EXBON.....$623C
-FDD.......$61CE   -FIN.......$63EE   -HAUT......$6046   -INSA......$60A9
-INSB......$60BD   -JEUBCL....$6164   -LONG......$6041   -MUL.......$63F2
-NP........$6345   -PBF.......$63E4   -PT........$6390   -PTF.......$6272
-REC.......$6421   -WAIT1.....$6508   -WAIT2.....$650A
```

table des symboles ordre numerique

```
-DEBUT.....$6000   -CADRE.....$6014   -LONG......$6041   -HAUT......$6046
-INSA......$60A9   -INSB......$60BD   -ENN.......$60CB   -ATT1......$60F3
-ATT2......$60FC   -ATTTCH....$6151   -JEUBCL....$6164   -DEPL......$6177
-DD1.......$61A4   -DD2.......$61B3   -DD3.......$61C2   -FDD.......$61CE
-BCATT1....$61D0   -BCATT2....$61D2   -C1........$6201   -C11.......$6210
-C22.......$622E   -EB........$6237   -EXBON.....$623C   -PTF.......$6272
-BRUIT1....$629C   -BRUIT2....$62A1   -ALL.......$62B2   -BC1.......$62BC
-BC2.......$62C5   -BC3.......$62CA   -C2........$62D4   -C3........$62E0
-C32.......$62EC   -C4........$62F8   -C51.......$630B   -C6........$6310
-C52.......$6312   -NP........$6345   -PT........$6390   -PBF.......$63E4
-FIN.......$63EE   -MUL.......$63F2   -CPS.......$63FB   -A2........$6409
-A1........$640E   -REC.......$6421   -BONUS.....$643B   -AFF.......$6495
-BIP1......$64D0   -BIP2......$64D6   -APTCH.....$64E5   -BOUKL.....$64F8
-WAIT1.....$6508   -WAIT2.....$650A   -DATA......$651A
```

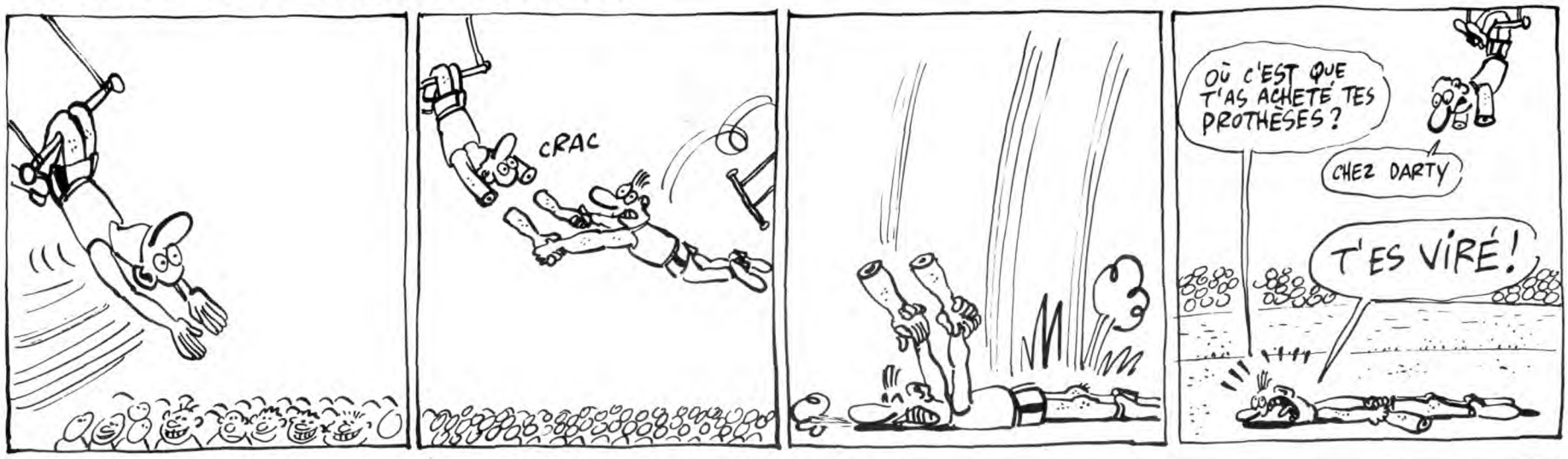
AMSTRAD

Suite de la page 29

```
1300 ORIGIN 545,238:DRAW 0,-100,5:
PEN 9:LOCATE 15,8:PRINT "SUPER";:L
OCATE 15,9:PRINT "BONUS";
1310 PAPER 5:PEN 0:FOR B0=1 TO 20
STEP 4:LOCATE B0,18:PRINT B1$;B2$;
:LOCATE B0,19:PRINT B2$;B1$;:NEXT
1320 XC=XC+1:PAPER 0:PEN 4:LOCATE
XC,2:PRINT CHR$(193);:LOCATE XC-1,
2:PRINT " ";
1330 GOTO 1620
1340 TA=3:C=0:TP=15:REM ** TRACE T
3 **
1350 PAPER#2,1:CLS#2:XC=XC+1:PAPER
 0:PEN#1,4:LOCATE#1,10,7:PRINT #1,
"tableau:";USING "#";TA;:PEN 4:LOC
ATE XC,2:PRINT CHR$(193);:LOCATE X
C-1,2:PRINT " ";:PAPER 5:PEN 0
1360 FOR BX=1 TO 20 STEP 2:FOR BY=
18 TO 24
1370 LOCATE BX,BY
1380 IF BY/2<>INT(BY/2) THEN 1420
1390 PRINT B1$;B2$;
1400 GOTO 1430
1410 PAPER 1:PEN 9:LOCATE 15,8:PRI
NT "SUPER";:LOCATE 15,9:PRINT "BON
US";:ORIGIN 545,238:DRAW 0,-100,5:
IF TA=5 THEN 1610
1420 PRINT B2$;B1$;
1430 NEXT
1440 NEXT
1450 PAPER 5:FOR I=1 TO 18 STEP 3:
LOCATE I,25:PEN 10:PRINT PIE$;:NEX
T I:LOCATE 19,25:PRINT CHR$(216)+C
HR$(217);:PEN 2
1460 PEN 10:PAPER 1:FOR MC=10 TO 1
7:LOCATE 19,MC:PRINT CHR$(133);:NE
XT MC:LOCATE 17,10:PRINT CHR$(135)
;CHR$(131);:PEN 2:LOCATE 17,11:PRI
NT CHR$(171);:LOCATE 17,12:PRINT C
HR$(170);
1470 PEN 9:LOCATE 15,8:PRINT "SUPE
R";:LOCATE 15,9:PRINT "BONUS";:ORI
GIN 545,238:DRAW 0,-100,5:ON TA GO
TO 1,1,1620,1,1620,1,1620,1,1620
1480 LOCATE BX,BY
1490 TA=4:REM ** TRACE T4 **
1500 C=1:TP=15:GOTO 1190
1510 TA=5:REM ** TRACE T5 **
1520 C=0:TP=15:GOTO 1350
1530 TA=6:REM ** TRACE T6 **
1540 C=1:TP=15:GOTO 1190
1550 TA=7:REM ** TRACE T7 **
1560 C=0:TP=15:GOTO 1350
1570 TA=8:REM ** TRACE T8 **
1580 C=1:TP=15:GOTO 1190
1590 TA=9:REM ** TRACE T9 **
1600 C=0:TP=15:GOTO 1350
1610 REM ** INITIALISATION **
1620 A=5:B=17:XF=1:YF=17:XZ=15:YZ=
17:K=INT(RND*13)+7:TD$=CHR$(219):C
D$=CHR$(205):CSD$=CHR$(189):BD$=CH
R$(173):F$=CHR$(165):Z$=CHR$(206)
1630 IF TA=1 THEN GOTO 1660
1640 IF TA=2 THEN GOTO 1790
1650 IF TA=4 THEN GOTO 1660
1660 PEN 10:PAPER 1:CALL &BD19:XF=
XF+1:XZ=XZ-1:LOCATE XF,YF:PRINT F$
;:LOCATE XZ,YZ:PRINT Z$;:LOCATE XF
-1,YF:PRINT " ":LOCATE XZ+1,YZ:PRI
NT " ":LOCATE 2,YZ:PRINT " ":LOCAT
E 16,YF:PRINT " ":FOR I=1 TO 100:N
EXT:IF XF=A OR XZ=A THEN GOTO 2110
1670 IF XF>=16 THEN XF=1
1680 IF XZ<=2 THEN XZ=14
1690 IF TA=1 THEN GOTO 1790
1700 IF TA=2 THEN GOTO 1790
1710 IF TA=4 THEN GOTO 1790
1720 IF TA=6 THEN GOTO 1790
1730 IF TA=8 THEN GOTO 1790
1740 IF K>14 THEN K=INT(RND*13)+7
1750 LOCATE K,17:PEN 3:PRINT CHR$(
220);
1760 IF K=A THEN SOUND 1,478,10,6:
GOTO 2130
```

A SUIVRE...

Le programme de Jean-Marc VERAN, vous permettra de réaliser "proprement", quelques expériences instructives sur les échanges caloriques.



CALORIMETRIE

EXELVISION EXL 100

```
10 CLS
20 CALL COLOR("0BCHL")
30 LOCATE (5,8):PRINT "CCAALLOORRIIMMEETTRRIIEE"
40 LOCATE (6,8):PRINT "CCAALLOORRIIMMEETTRRIIEE"
50 CALL COLOR("0BC")
60 LOCATE (9,11):PRINT "EXPERIENCE AVEC UN"
70 LOCATE (11,13):PRINT "CALORIMETRE DE"
80 LOCATE (13,16):PRINT "BERTHELOT"
90 LOCATE (20,25):PRINT "JMV-13/10/85"
100 PAUSE 10
110 CLS
120 LOCATE (3,5):PRINT "Ce programme vous permet de realiser"
130 LOCATE (4,1):PRINT "des experiences de calorimetrie avec un"
140 LOCATE (5,1):PRINT "calorimetre dit de Berthelot."
150 LOCATE (7,5):PRINT "Pour cela on dispose d'un petit"
160 LOCATE (8,2):PRINT "recipient et d'un calorimetre equipe"
170 LOCATE (9,2):PRINT "d'un thermometre."
180 LOCATE (11,5):PRINT "Les experiences se deroulent"
190 LOCATE (12,2):PRINT "de la maniere suivante:"
200 LOCATE (13,5):PRINT "1_Remplissage du calorimetre avec"
210 LOCATE (14,5):PRINT "l'eau et stabilisation de la tem-"
220 LOCATE (15,5):PRINT "perature"
230 LOCATE (16,5):PRINT "2_Introduction du produit a tester"
240 LOCATE (17,5):PRINT "et mesure de la temperature."
250 PAUSE 25
260 CLS
270 LOCATE (10,5):PRINT "3 types d'experiences sont possibles"
280 LOCATE (12,10):PRINT "1_Experiences sur des solides."
290 LOCATE (14,10):PRINT "2_Experiences sur des liquides."
300 LOCATE (16,10):PRINT "3_Experiences sur les chang-"
310 LOCATE (17,12):PRINT "ements de phase"
320 PAUSE 10
330 CLS
340 LOCATE (2,2):PRINT "DETAIL D'UNE EXPERIENCE"
350 LOCATE (4,5):PRINT "Premiere phase"
360 LOCATE (5,5):PRINT "1_Remplissage du petit recipient"
370 LOCATE (6,7):PRINT "donner la temperature de l'eau T0"
380 LOCATE (7,7):PRINT "et son poids M0,T0<100,M0<1000"
390 LOCATE (8,5):PRINT "2_Transvasement puis fermeture du"
400 LOCATE (9,7):PRINT "calorimetre, TF=temp.calorimetre"
410 PAUSE 15
415 CLS
420 LOCATE (4,5):PRINT "Deuxieme phase"
430 LOCATE (5,5):PRINT "1_Choix du type de produit a tester"
440 LOCATE (6,7):PRINT "solide liquide ou changement de"
450 LOCATE (7,7):PRINT "phase"
460 LOCATE (8,5):PRINT "2_Choix du produit"
470 LOCATE (9,5):PRINT "3_Donner la masse du produit MS,ML"
480 LOCATE (10,7):PRINT "ou PCG<1000"
490 LOCATE (11,5):PRINT "4_Donner la temperature de celui-ci"
500 LOCATE (12,7):PRINT "immersion dans de l'eau a la"
510 LOCATE (13,7):PRINT "temperature choisie TS ouTL<100"
520 LOCATE (14,5):PRINT "5_Transvasement dans calorimetre"
530 LOCATE (15,5):PRINT "6_Mesure de la temperature apres"
540 LOCATE (16,7):PRINT "stabilisation"
550 LOCATE (17,5):PRINT "7_Fin d'experience."
560 PAUSE 30
570 CLS
580 LOCATE (10,5):PRINT "UNITES"
590 LOCATE (12,7):PRINT "Temperature=degre celsius"
600 LOCATE (13,7):PRINT "Poids=grammeforce"
610 PAUSE 5
620 CLS
800 CALL COLOR("0BC")
900 MX=320
910 CC=.109
920 TA=15+INTRND(8)
1000 CLS "BCC"
1010 LOCATE (5,4):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),12)&CHR$(6)
1020 FOR I=6 TO 16
1030 LOCATE (I,5):PRINT CHR$(31)
1040 LOCATE (I,16):PRINT CHR$(19)
1050 NEXT I
1060 LOCATE (17,5):PRINT RPT$(CHR$(29),12)
1070 LOCATE (7,6):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),8)&CHR$(6)
1080 FOR I=8 TO 15
1090 LOCATE (I,7):PRINT CHR$(31)
1100 LOCATE (I,14):PRINT CHR$(19)
1110 NEXT I
1120 LOCATE (16,7):PRINT RPT$(CHR$(29),8)
1130 LOCATE (16,8):PRINT CHR$(12)
1140 LOCATE (16,13):PRINT CHR$(12)
1150 LOCATE (13,12):PRINT CHR$(1)
1160 FOR I=2 TO 12
1170 LOCATE (I,12):PRINT CHR$(3)
1180 NEXT I
1190 FOR I=11 TO 16
1200 LOCATE (I,25):PRINT CHR$(31)
1210 LOCATE (I,31):PRINT CHR$(19)
1220 NEXT I
1230 LOCATE (17,25):PRINT RPT$(CHR$(29),7)
1231 LOCATE (1,32):PRINT "TA=";TA
1260 PAUSE 2
1270 K=1:J=2
1280 GOSUB 5000
1290 LOCATE (2,3):PRINT "TF="
1300 PAUSE 1
1310 GOSUB 5100
1320 GOSUB 5400
1370 GOSUB 5500
1510 LOCATE (21,1):PRINT "Donnez la masse d'eau du recipient"
1520 INPUT "M0=";M0
1530 LOCATE (21,1):PRINT "                                        "
1531 LOCATE (22,1):PRINT "                    "
1540 IF M0>1000 THEN GOTO 1580
1550 IF M0<100 THEN GOTO 1600
1560 LOCATE (11,33):PRINT "M0=";M0
1570 GOTO 1640
1580 LOCATE (21,1):PRINT "Masse d'eau trop grande M0<1000"
1590 GOTO 1610
1600 LOCATE (21,1):PRINT "Masse d'eau trop faible M0>100"
1610 PAUSE 2
1620 LOCATE (21,1):PRINT "                                        "
1630 GOTO 1510
1635 PAUSE 2
1640 GOSUB 5200
1650 PAUSE 2
1660 GOSUB 5300
1670 PAUSE 1
1680 LOCATE (13,26):PRINT RPT$(CHR$(32),5)
1690 LOCATE (12,8):PRINT RPT$(CHR$(45),6)
1700 GOSUB 5700
1830 MC=M0
1831 LOCATE (18,2):PRINT "MC=";MC
1832 F=(TA-T0)/ABS(TA-T0)
1840 TF=((MX*CC*TA)+(M0*T0))/((MX*CC)+M0)
1850 TY=INT(TF+.5)
1860 TX=T0
1870 LOCATE (2,6):PRINT TX
1880 IF TX=TY THEN GOTO 1920
1890 TX=TX+F
1900 PAUSE 1
1910 GOTO 1870
1920 TC=TY
1930 LOCATE (19,1):PRINT "Travaux sur des solides ----------) S"
1940 LOCATE (20,1):PRINT "Travaux sur des liquides ----------) L"
1950 LOCATE (21,1):PRINT "Sur changements de phase ----------)CP"
1960 INPUT "Votre choix =";CH$
1961 LOCATE (19,1):PRINT "                                        "
1962 LOCATE (20,1):PRINT "                                        "
1963 LOCATE (21,1):PRINT "                                        "
1964 LOCATE (22,1):PRINT "                                        "
1965 IF CH$="S"THEN GOTO 2100
1966 IF CH$="L"THEN GOTO 3100
1967 IF CH$="CP"THEN GOTO 4100
1968 GOTO 1930
2100 LOCATE (19,1):PRINT "Choix du solide:FER,ARGENT,VERRE,PLOMB,"
2110 LOCATE (20,1):PRINT "ALUMINIUM,SOUFRE,CHARBON"
2120 CS=0
2130 INPUT "Votre choix=";SO$
```

A SUIVRE...

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur APPLE

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 95 100 105 110 114 118 122 126
COMMODORE -» 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126
ORIC -» 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123
AMSTRAD -» 111 115 119 123 127
APPLE -» 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124
SPECTRUM -» 112 116 120 124 127
THOMSON -» 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125
MSX -» 113 117 121 125

PAS DE PANIQUE !

C'est un scandale ! Contrairement à la plupart des machines, votre APPLE II est incapable d'afficher directement du texte en haute résolution. Aussi allez-vous y remédier cette semaine grâce à l'HHHHEBDO.

OU IL EST QUESTION DE TABLE

Il faut tout d'abord redéfinir les caractères et éventuellement en créer de nouveaux. Pour cela on place dans une table (située dans la zone $1800-$1FFF) la première ligne, puis la seconde... et enfin la huitième ligne de chacun des 256 caractères. Je rappelle qu'un caractère est une matrice de 8 lignes et 7 colonnes. Ceux qui ont la comprenette difficilette trouveront ci-dessous un petit programme en BASIC (horreur !) pour rentrer la table à peu de frais.

```
1 FOR C = 0 TO 255
2 PRINT "CARACTERE :";C
3 FOR L = 0 TO 7
4 PRINT "LIGNE ";L;
5 INPUT " :";V
6 POKE 6144+C+L*256,V
7 NEXT L,C
```

Par exemple pour créer un J tapez (pas trop fort !) : 56, 48, 48, 48, 51, 27, 14, 00 (valeurs obtenues en convertissant les lignes de binaire en décimal). N'oubliez pas de laisser de l'espace entre les caractères, horizontalement et verticalement).

DE LA FAÇON D'UTILISER LE PROGRAMME

Après avoir rentré le programme faites comme suit pour afficher un caractère à l'écran :

1- placer dans $E6 le numéro de la page graphique où l'affichage doit avoir lieu ($20 ou $40).

2- placer dans $F9 le masque d'écran. $00 : ne fait rien. $7F : inversion vidéo (remplace le noir, le bleu et le violet respectivement par du blanc, du rouge, et du vert, et réciproquement). $80 : changement de couleur (remplace le bleu et le rouge respectivement par du violet et du vert, et réciproquement). $FF : même résultat que $7F suivi de $80 (c'est-à-dire remplace le noir, le bleu, et le violet respectivement par du blanc, du vert, et du rouge, et réciproquement).

3- Ça va ? Vous suivez toujours ? Si oui passez à la suite, sinon prenez un cachet d'aspirine et relisez pas à pas le paragraphe précédent. Pour ceux qui ont tout compris (ou qui font semblant !), placez dans l'accumulateur le numéro de caractère à afficher (valeur comprise entre $00 et $FF).

4- mettre dans X le numéro de la ligne.

5- mettre dans Y le numéro de la colonne.

6- faire un JSR $0300.

Ainsi pour afficher le caractère numéro 18 à la ligne 3, colonne 4, dans la page 1 et en inversion vidéo, tapez :

```
LDA £$20
STA $E6
LDA £$7F
STA $F9
LDA £$12
LDX £$03
LDY £$04
JSR $0300
RTS
```

UN EXEMPLE D'APPLICATION

On se propose maintenant d'afficher non plus un seul caractère mais une chaîne de caractères, terminée par un 00 pour indiquer la fin. Pour cela on se donne les coordonnées où on veut l'afficher, et son adresse. J'émets cependant une restriction dans la mesure où la chaîne devra tenir sur une seule ligne. On utilise le précédent programme d'affichage de caractères, ce qui donne une routine du genre :

```
LDY £$00 -    + charge le
LDA ($00),Y   ! caractère
BEQ $0B -     + si 0, fin
LDX $02 -     +
LDY $03       ! affichage
JSR $0300 -   +
INC $03 -     +
BNE $EF       ! autre car
RTS -         +
```

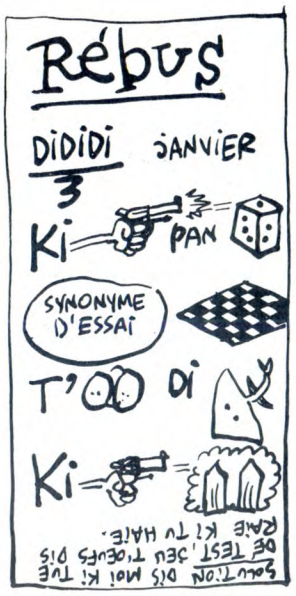
Avec en $00-$01 l'adresse de la chaîne, en $02 le numéro de ligne, en $03 le numéro de colonne (ne pas oublier non plus d'initialiser correctement les adresses $E6 et $F9).

DIS-MOI COMMENT ÇA MARCHE

Détaillons maintenant le fonctionnement du programme d'affichage de caractères. Pour ceux que l'aspect technique n'intéresse pas (c'est à dire les fainéants, les tristes sires où les dieux du LM) rendez-vous au dernier paragraphe pour la conclusion. Pour les courageux voici les explications.
On commence par sauver l'accumulateur par un PHA, on récupère ensuite l'adresse de la ligne correspondant à la position du caractère sur l'écran (en tenant compte du numéro de page graphique par un EOR $E6) et on la place en $FA-$FB (de $301 à $30B sur le listing).
Puis, en $30D et $30E, on récupère le numéro de caractère à afficher (précédemment empilé par le PHA) et on le met dans le registre X.
Ensuite ($30F-$325) vient la boucle qui affiche le caractère proprement dit. Examinons-la de plus près si vous le voulez bien.

LA BOUCLE !

Le LDA $1800,X rappelle la première ligne de la matrice caractère (on utilise la table précédente, située aux adresses $1800 à $1FFF, et X contient le numéro du caractère). Le EOR $F9 permet d'inverser ou de changer les couleurs du caractère (trouvaille géniale isn't it ?), tandis qu'en $314 on stocke la première ligne.
Puis de $316 à $31B on incrémente l'adresse où va avoir lieu le stockage de la seconde ligne du caractère.
Ensuite il faut accéder, par l'intermédiaire de la table en $1800 à cette fameuse seconde ligne. Pour cela LE PROGRAMME VA S'AUTO-MODIFIER ! Mais pas de panique, vous garderez toujours le contrôle de votre chère (et même très chère comparée au 520 ST) bécane. Une fois cette ruse pour le moins diabolique révélée (si si, j'y tiens) le reste devient de la toupie de chansonnier (il y a longtemps que je voulais la faire ! gnarf !). On incrémente en effet l'adresse $311, ce qui change le LDA $1800,X en un magnifique



LDA $1900,X qui correspond bien à la seconde ligne de la matrice caractère. Il ne reste plus qu'à voir si les 8 lignes ont été affichées; si ce n'est pas le cas on recommence le cycle à partir de $30F (le test à lieu entre $320 et $326).
Enfin, une fois l'affichage terminé il ne faut pas oublier pour autant de remettre le programme dans son état initial afin de pouvoir faire de nouveau appel à ses bons et loyaux services (on stocke pour cela $18 en $311).

CODE SOURCE

```
0300-  48          PHA
0301-  BD 2D 03    LDA  $032D,X
0304-  85 FA       STA  $FA
0306-  BD 45 03    LDA  $0345,X
0309-  45 E6       EOR  $E6
030B-  85 FB       STA  $FB
030D-  68          PLA
030E-  AA          TAX
030F-  BD 00 18    LDA  $1800,X
0312-  45 F9       EOR  $F9
0314-  91 FA       STA  ($FA),Y
0316-  18          CLC
0317-  A5 FB       LDA  $FB
0319-  69 04       ADC  £$04
031B-  85 FB       STA  $FB
031D-  EE 11 03    INC  $0311
0320-  AD 11 03    LDA  $0311
0323-  C9 20       CMP  £$20
0325-  D0 E8       BNE  $030F
0327-  A9 18       LDA  £$18
0329-  8D 11 03    STA  $0311
032C-  60          RTS

032D-  00 80 00 80 00 80 00 80
0335-  28 A8 28 A8 28 A8 28 A8
033D-  50 D0 50 D0 50 D0 50 D0

0345-  00 00 01 01 02 02 03 03
034D-  00 00 01 01 02 02 03 03
0355-  00 00 01 01 02 02 03 03
```

BON, LA CONCLUSION

Bienvenue à ceux qui n'ont pas lu les explications techniques ! Ce super programme ne sert pas seulement à afficher du texte en haute résolution, mais à bien d'autres choses : il permet par exemple de stocker sous forme condensée des tableaux pour des jeux d'arcade (c'est la technique employée dans LODE RUNNER, BELOW THE ROOT, ULTIMA, MR ROBOT ...). Cette technique consiste non plus à créer des lettres, mais à définir des caractères graphiques (comme une brique par exemple); la place mémoire occupée par un tableau est alors 960 octets (taille de la page texte) ce qui permet de faire tenir sur une face plus de 100 écrans ! A vous de trouver d'autres utilisations et rendez-vous dans quatre semaines (vous pouvez m'écrire pour m'informer des thèmes que vous souhaitez voir aborder dans ces colonnes).

Philippe PIERNOT

Langage machine... Sur ORIC

AVÉ

Comme à mon habitude, je tiens à m'excuser le plus platement possible auprès des deux ou trois lecteurs qui continuent à me suivre dans les embourbés chemins tortueux des cours d'assembleur. Je suis en effet la victime d'un vignoble complot (nouveau, il est arrivé) dont le seul but est de rendre mes articles incompréhensibles. Je me débrouille très bien tout seul, merci.

STADE DE L'ARTICLE

Arrivé à ce stade de l'article, je dirai tout d'abord bonjour à ceux qui arrivent directement dans le stade sans passer par la case départ et donc sans toucher 20.000 balles (★). Ensuite, je suis en mesure d'affirmer qu'il ne reste plus qu'un seul lecteur. Et je te connais, toi, fidèle lecteur. Tu es bien entendu J... G... de R... dans le O... (en F...), que je désignerai dorénavant par JGRO(F) afin de faciliter la prononciation. Lecteur, je te vénère.

VIF DU DEBAT

Nous allons maintenant entrer dans le vif du débat. Et tout d'abord bonjour à ceux qui entrent directement dans le vif du débat. (NACEDFE : dans le seul but d'entamer la polémique : MINI MIRE, c'est nul) (NDLA : NACEDFE = Note à cet enfoiré de faux énergumène. Je suis en mesure d'ailleurs de révéler son identité : SHEILA. Eh oui !)

CORRECTION

Je vais maintenant corriger le petit exercice que j'avais donné la dernière fois.
Et tout d'abord bonjour à ceux qui viennent directement ramasser une sacrée correction sans s'être fait avoir par les paragraphes précédents.
Et ensuite bonjour à ceux qui viennent s'expliquer. Vous comprendrez pourquoi en lisant la suite.
Et de plus bonjour à tout le monde car je suis d'un naturel poli.
Voici le programme. Bien entendu, plusieurs solutions sont possibles. J'en présente deux. Deux est écrit en toutes lettres car ça fait plus de caractères. Sans compter les caractères utilisés à expliquer pourquoi deux est écrit en tout lettres.

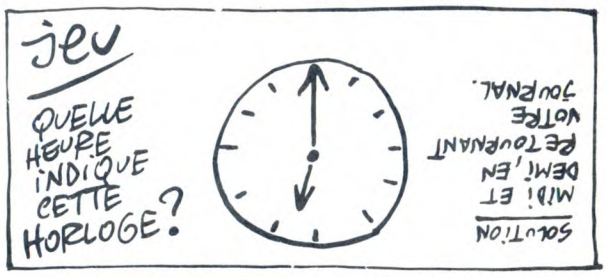
Figure 1

```
100 "          ORG PATIN
110 '
120  TOTO:     PLA
125 "          TAY
130 "          STA $00
140 "          PLA
150 "          STA $01
160 "          INY
170 "          BNE TO1
180 "          SEC
190 "          ADC #$00
200 "TO1:      PHA
210 "          TYA
220 "          PHA
230 "          LDY #$01
240 "          LDA ($00),Y
250 '
251 ' Je fais ce que je veux avec
252 ' le paramètre.
253 '
260 "          RTS
```

EXPLICATIONS

Voici les commentaires de ce court programme.
Et tout d'abord, je dis à ceux qui arrivent directement à ce paragraphe de retourner au précédent, sinon ils ne sauront pas ce que de quoi on cause. Non mais !
Il y a deux problèmes à résoudre :
-Récupérer le paramètre
-Ajuster l'adresse de retour pour sauter le sus-nommé paramètre.
Rappelons que lors de l'appel d'un sous-programme, l'adresse de retour -1 est empilée.
Le paramètre se trouve donc à l'adresse de retour ce qui nous donne le moyen de résoudre le premier problème. Ensuite, pour retourner correctement, il va falloir incrémenter l'adresse de retour, pour sauter le paramètre. D'où les commentaires suivants :

100 : vous placez la routine où vous voulez, cela m'importe peu.
110 : une apostrophe pour aérer un peu.
120 : on récupère l'adresse de retour (-1) poids faible sur la pile.
125 : on la sauve dans Y pour plus tard car on est prévoyant.
130 : on la sauve aussi dans $00 pour le pointeur, vous verrez plus tard.



140 : on récupère maintenant le poids fort de l'adresse de retour.
150 : que l'on sauve dans $01.
160 : il est maintenant de bon ton de réempiler l'adresse de retour. Mais il faut auparavant l'incrémenter.
180 : incrémenter éventuellement le poids fort aussi (petit rappel des leçons précédentes : SEC : ADC # $00 est comme CLC : ADC # $01)
200 : on réempile maintenant le poids fort d'abord.
220 : puis le poids faible.
230 : on va maintenant récupérer le paramètre. Nous (JGRO(F) et moi) avions sauvé l'ancienne adresse de retour, c'est-à-dire l'adresse du paramètre -1 dans le pointeur $00-$01. Il faut donc indexer avec la valeur 1 pour récupérer le paramètre.
240 : ce qui est fait avec brio ici-même, tardivement j'en conviens (NDLA : finissime allusion à une BD de Tardi qui s'appelle ICI-MEME. Pour insister lourdement, je dirais qu'avec ICI-MEME, Tardi atteint l'âge MUR).

AUTRE SOLUTION

Je vais exposer une autre solution au problème, sans la commenter trop.
Et tout d'abord bonjour à tous, celui qui a choisi directement l'autre solution, je l'en remercie. Si, si sincèrement.

Fig 2

```
100 "          ORG COUFFIN
110 '
111 ' prendre le pointeur de pile
112 '
120 "TOTO:     TSX
121 '
122 ' prendre l'adresse de retour
123 '
130 "          LDA $0101,X
140 "          LDY $0102,X
141 '
142 ' et la sauver dans le pointeur
143 '
150 "          STA $00
160 "          STY $01
170 '
171 ' incrementer l'adresse de retour
172 '
180 "          INC $0101,X
190 "          BNE TO1
200 "          INC $0102,X
210 '
211 ' saisir le paramètre
212 '
220 "TO1:      LDY #$01
230 "          LDA ($00),Y
240 '
241 ' faites-lui subir tous les outrages
242 '
243 ' et ensuite, retour à l'envoyeur
244 '
250 "          RTS
```

Ce procédé est plus court, mais touche à X. Dur pour lui !

AMUSONS-NOUS UN PEU

Nous allons voir une autre manipulation sur la pile.
Et tout d'abord sincères salutations à ceux qui sont venus sciemment se faire manipuler. Ils sont vraiment tarés. JGRO(F), mon dernier lecteur, vient de se barrer devant si peu de reconnaissance de ma part. De tarte (NDLA : c'est nul. C'est du niveau de MINI-MIRE, c'est tout dire. D'abord, quand on appelle sa rubrique du même nom qu'un produit de vaisselle, ça ne peut être que nul. Je vais en prendre plein la gueule dans le prochain MINI-MIRE. Ça me fera de la pub. Et s'il ne dit rien, sa lâcheté éclatera aux yeux du monde entier. Sa lâcheté n'a d'égal que celle de l'auteur de ce foutoir qu'est la page de pseudo critique BD. Il vient même jusqu'à profiter de mon article pour faire de la pub. Inutile de vous dire que j'adore la polémique, je ne donne pas cher de ma peau. Adieu monde cruel ! Heu, bon, allez, je vous aime bien, déconnez pas les mecs !).
Le problème est le suivant : vous avez conçu un programme (NDLA : tiens ? On parle d'informatique ici ?) capable de se reloger tout seul, ce qui est très bien (hein, messieurs les auteurs d'assembleur !). Il va tout de même falloir savoir à quelle adresse a été chargé le programme sans le demander à l'utilisateur, ça serait mesquin.
La solution est la suivante : effectuer un JSR bidon en ROM sur un RTS de préférence. La pile va garder la trace de l'adresse de retour donc de l'emplacement de votre programme. Étonnant, non ?

Fig 3

```
100 "          ORG N'IMPORTE OU
110 '
120 ' les IRQ doivent être évitées
121 ' afin qu'elles ne viennent pas
122 ' perturber le sommet de la pile
123 '
124 "          PHP
130 "          SEI
131 '
132 ' il y a à cette adresse la routine
133 ' qui efface l'écran. On fait d'une
134 ' pierre deux coups.
135 '
140 "TEST:     JSR $CCCE ; CC0A oric-1
141 '
142 ' récupérer le pointeur de pile
143 '
150 "          TSX
151 '
152 ' lire l'adresse de retour, qui
153 ' etait en fait TEST+2
154 ' Y est utilisé aul lieu de X a
155 ' cause d'un  bug   du 6502:
156 ' en page 00 indexe par X, le poids
157 ' fort de l'adresse n'est pas
158 ' incrémenté: LDA #FF,X si X vaut 2
159 ' est équivalent à LDA $01 et non
160 ' LDA $0101.
161 '
170 "          TXA
180 "          TAY
190 "          LDA $00FF,Y ;poids faible
200 "          LDY $0100,X ;poids fort
210 "          PLP
220 '..........
```

FIN DE L'ARTICLE

L'article tire maintenant à sa fin.
Et tout d'abord bonjour à ceux qui viennent directement tirer l'article. Enchanté... vraiment.
Nous avons vu un maximum de magouilles sur la pile. La prochaine fois nous continuerons en dissertant aussi sur les interruptions, sujet à ne pas mettre entre toutes les mains. Ceci sera peut-être un excellent lien avec l'étude des boîtiers d'entrées-sorties. Enfin peut-être. Je ne sais pas.

Fabrice Broche.

(★) procédé pompé sur les articles de ... couic !

AMSTRAD

CHERCHE lecteur de disquettes DDI-1 pour Amstrad CPC 464. Laurent Royne, 58 rue de Chateau-Briand, 44150 Ancenis.

ECHANGE nombreux programmes pour CPC 664 et 6128, contre moniteur couleur Amstrad ou autre, ou bien téléviseur couleur avec prise péritel, ou encore imprimante. Gérard au (1) 43 40 78 27.

CHERCHE copieur performant et programmes pour 6128. C.Zehren, 4 rue des Jardins, 57440 Algrange.

VENDS Amstrad CPC 464 du 15.02.85, garanti 11 mois, moniteur monochrome, 10 programmes du commerce, 3 livres, 20 revues, joystick, 3000F. Tél. (1) 42 25 02 94 entre 9 et 11h ou 16 et 19h.

ECHANGE très nombreux programmes sur disquette pour Amstrad. William Riesele, 154 rue Legendre, 75017 Paris. Tél. (1) 46 27 54 45.

VENDS collection d'Amstrad Magazine, User et Computing-Amstrad, synthétiseur vocal Technimusique. Echanges divers sur disquette. Roger Soimosan, 16 rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79.

ECHANGE logiciels sur disquette contre synthétiseur vocal ou stylo optique. Robert Rastelli, lotissement Le Beau Réoua, 57130 Jouy aux Arches. Tél. (16) 87 60 72 18.

ECHANGE très nombreux logiciels de jeu et utilitaires pour Amstrad. Tél. (1) 47 37 88 24 après 14h.

ACHETE, cause perte, copie disquette CP/M 2.2 Dr Logo pour CPC 664. Ivan Bonassin, 44 rue Professeur Morat, 69008 Lyon. Tél. (16) 78 75 58 14 après 21h.

VENDS K7 originales pour Amstrad. J.M.Sache, 8 rue Leclerc, 74300 Cluses.

ECHANGE logiciels Amstrad sur disquette. Cherche compilateur Basic, A/D Dams et astuces. Pascal Deveaux, 22 rue Moyenne No 195, 18150 La Guerche. Tél. (16) 48 74 23 03 après 17h30.

CHERCHE contacts pour échanges de logiciels pour Amstrad 6128. Didier Allain, 31 cité des Pins, 29116 Mœlan sur Mer. Tél. (16) 98 39 62 36.

VENDS Amstrad 6128 couleur, logiciels, neuf, sous garantie, 5500F. Tél. (1) 43 02 84 35.

VENDS Amstrad CPC 6128, écran monochrome vert, avec manuel et disquettes systèmes, jeux, 4000F, sous garantie. Tél. (1) 46 71 07 02 le soir.

VENDS Amstrad 6128 couleur, sous garantie, nombreux programmes, livres, 5200F à débattre. Tél. (1) 39 58 81 06.

ECHANGE plus de 160 logiciels sur tous les CPC (K7 ou disquette). Cyril Courttal, 25 rue Anatole France, 78360 Montesson. Tél. (1) 30 53 14 55.

CHERCHE notice de Tasprint, toute aide pour éditer des caractères redéfinis sur l'imprimante. Cherche désespérément un lecteur de disquettes DD1 pour CPC 464 à prix argus. Michel Tellier, 6 rue Jean Bouin, 95600 Eaubonne.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, lecteur de disquettes DDI-1, joystick, logiciels sur K7, 4500F. Thierry Loron, 19 boulevard H.Poincaré, 95200 Sarcelles. Tél. (1) 39 90 78 78.

ECHANGE nombreux jeux et utilitaires pour Amstrad CPC 464. Pascal Del Bano, 19 rue René Camier, appartement 445, 93000 Bobigny.

ECHANGE 20 jeux contre lecteur de disquettes DDI-1 en parfait état et livre. Gilles Gougey, 48 rue du Creusot, 71670 Le Breuil.

VENDS Amstrad 464 couleur, un an, accessoires et revues, 3000F. Tél. (16) 47 39 69 41 après 20h.

CHERCHE programmes ou K7 de jeu, utilitaires, trucs et astuces, bidouilles de copie de programmes protégés. Christophe Plassais, 33 rue Paul Verlaine, 36000 Châteauroux.

ACHETE logiciel de copie pour Amstrad CPC 464. Eric Lahandé, La Roche Noire, 22740 Lézardrieux.

ECHANGE logiciels de jeu pour Amstrad CPC 464. Olivier Schaffner, 46 rue de Soultz, 67100 Strasbourg. Tél. (16) 88 84 10 36 après 19h.

VENDS, achète ou échange logiciels pour Amstrad CPC 464 sur K7. Philippe Chenet, 6 rue Gustave Courbet, 70000 Vesoul. Tél. (1) 84 76 41 71 après 19h.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 464, au Mans. Arnaud au (16) 43 81 90 91.

ECHANGE logiciels de jeu sur disquette ou K7 pour Amstrad 664. Jean Marie Brissez, 2 rue des Canes, 88630 Coussey.

VENDS logiciels originaux sur disquette. Tél. (1) 44 48 59 61 après 18h.

ATARI

VENDS Atari 800 XL encore sous garantie, lecteur de K7 1010 Atari, manettes, nombreux Atariens et livres, péritel, 150 jeux et utilitaires, 1300F. Patrick Sportouch, 3 allée Ducroult, 95500 Gonesse. Tél. (1) 39 85 38 47.

CHERCHE contacts pour échanger idées, trucs et astuces sur Atari 800 XL. Cherche imprimante 1029 (pour 1000F) en parfait état de marche d'occasion. M.Guiller, 41 rue du Chemin Vert, 37300 Joué Les Tours.

VENDS 520 ST complet avec câble péritel et une quinzaine de logiciels, 6500F. Henri au (16) 30 24 44 07.

CHERCHE contact avec possesseurs d'Atari 800 XL, pour échanges de K7 et de listings. Olivier au (16) 21 82 03 36 après 17h45.

ECHANGE logiciels pour Atari 800 XL sur K7. Régis Etourmy, 15 avenue Jacques Cassard, 44250 St Brevin Les Pins.

VENDS Atari 800 XL sécam, très bon état, péritel, lecteur de K7, joystick, 4 jeux, cours de programmation, documentation, valeur 2600F, vendu 1500F. Fabrice Féaux au (16) 44 05 77 24 après 18h.

CHERCHE et échange pour Atari 800 XL, bidouilles pour les meilleurs logiciels actuels. J.Cridelauze, cité CEA, 13140 Miramas.

CANON X07

VENDS Canon X07 16K, imprimante table traçante 4 couleurs X710, transformateur d'alimentation, livres, logiciels, neuf 4500F, vendu 3000F. Tél. (16) 47 67 77 67 après 20h ou le week-end.

CHERCHE pour Canon X07, XM 101 (8K), en très bon état, pour 400F maximum. Cherche aussi utilisateur de Sharp PC 1500 A. Emmanuel Dupas, 12 rue Pierre Curie, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS extension 8K pour Canon X07, 100F. Olivier au (1) 46 77 65 75.

APPLE

VENDS Apple IIe complet avec imprimante Rietman, 12000F et Apple II+ avec un seul drive, 6000F, avec programmes, le tout 16000F. M.Vallée, 49 rue Ramponeau, 75020 Paris. Tél. (1) 43 66 01 93.

CAPTAIN CRACK cherche pirates en tous genres pour échanges constructifs. Rendez vous sur Anti Bal "Captain Crack". Non-Apple restez en dehors.

ECHANGE plusieurs logiciels de jeu, bidouilles, fichiers, contre un compilateur Basic. Christophe, 1 place de l'Eglise Rouillon, 72700 Allonnes. Tél. (16) 43 24 86 16.

VENDS Apple IIe, clavier Qwerty, 2 lecteurs de disquettes, carte 80 colonnes, câble imprimante, excellent état, 6000F. John au (1) 45 00 65 45 entre 19 et 20h.

Salut ! Je me sépare la mort dans l'âme de mon Apple IIe avec moniteur, carte féline, souris, imprimante FX 80, carte graphique APL. Bien sûr de nombreux programmes l'accompagnent. Et pour ça, vous m'en donnez combien ? 30.000 ? Non ! 25000 ? Non ! 20000 ? Non ! Je vous mets le tout à 16.000 balles. Un cadeau ! Guy, le soir, au (1) 43 76 60 83.

VENDS Apple IIc, moniteur IIe, souris, joystick, Appleworks, nombreux programmes, livres, 9000F. Ludovic au (1) 43 93 78 91.

COMMODORE

ECHANGE ou vends plus de 350 logiciels sur K7 pour Commodore 64. Vends adapateur CGV pour adapter la prise péritel sur Antenne (état neuf, garanti 1 an), 300F. Jean Yves Peron, 48 boulevard Boisson, 13004 Marseille. Tél. (16) 91 49 24 63.

VENDS CBM 64, lecteur de K7, lecteur de disquettes 1541, moniteur couleur 1701, imprimante MPS 801, une centaine de programmes sur disquette, 5500F le tout. Eric Ravis, 18 square A.France, 91100 St Germain-Lès-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

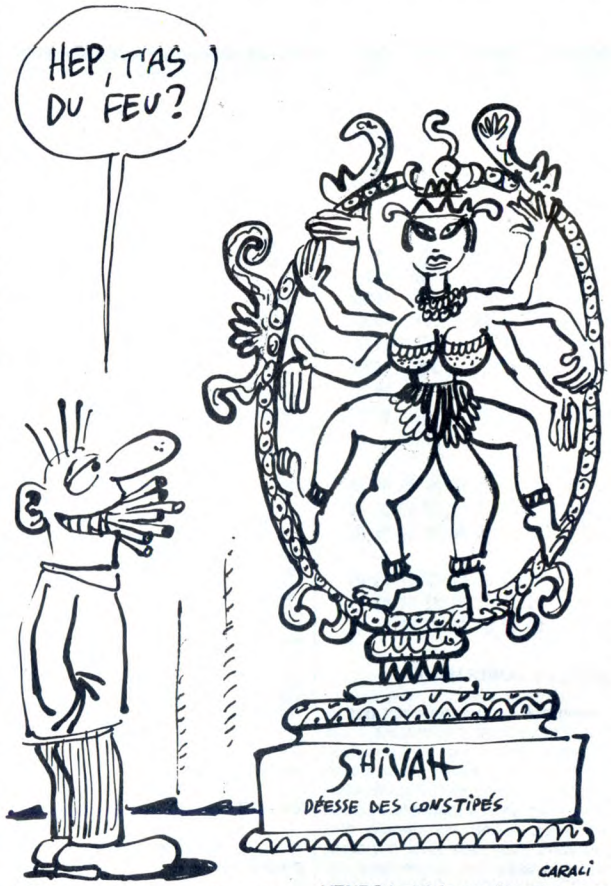
ECHANGE programmes pour Commodore 64 avec 1541. Jean Claude Chailloux, 3 impasse Boileau, 85100 Le Chateau d'Olonne.

VENDS imprimante Seikosha GP 100 VC, interfacée spécialement pour Commodore 64, Vic 20 et 128, 1500F. Laurent Pivaut, 19 avenue Gueugnon, 93140 Bondy. Tél. (1) 48 47 59 46.

ECHANGE ou vends nombreux programmes sur K7 pour CBM 64. Laurent Delaporte, 50 route Nationale, 90000 Roppe. Tél. (16) 84 29 80 82 après 18h.

ECHANGE jeux et utilitaires sur K7 pour CBM 64. Tél. (16) 60 05 15 66 après 17h de lundi à vendredi.

VENDS Commodore 64, drive 1541, lecteur de K7, 80 jeux, joystick, le tout sous garantie, 4000F (valeur 7000F). Rémi Ranguin, 1 rue Louis Bouchet, 92360 Meudon la Forêt. Tél. (1) 46 30 67 53.



VENDS ou échange programmes sur CBM 64 avec 1541. Alain Schmidt, 2 C Allée du Parc, 57158 Montigny les Metz.

ECHANGE nombreux jeux ou utilitaires pour CBM 64 sur disquette. Christian Auguste, 24 avenue de la Gare, Champlan, 91160 Longjumeau.

ECHANGE nombreux logiciels pour Commodore 64, sur disquette. Ronan Le Pape, 6 rue de la Ferme Redoute, 97200 Fort de France, Martinique.

COCHONOU CRACK BAND, salut Mac, Yoyosoft, Lenysoft, Microkid's, et voudrait prendre contact avec de vrais crackers sur C 64.

VENDS Commodore 128D, moniteur couleur 1901, imprimante Star SG 10 C, lecteur de K7, nombreux logiciels sur disquette et K7, Power Cartridge, traitement de texte Virgule, état neuf, peu servi, sous garantie, acheté le 15 janvier 1986, 13000F. M.Ould au (1) 42 49 02 37 après 19h.

VENDS ou échange plus de 500 programmes sur Commodore 64, possède toutes les dernières nouveautés. Alain Stoltz, 28 rue de l'Hôtel de Ville, 54240 Jœuf. Tél. (16) 82 22 52 01 après 19h.

VENDS CBM 64 péritel, magnétophone, drive 1541, cartouche Fast Load Epyx, bouton de reset, 3500F le tout, en cadeau, 3 livres (valeur 600F), 50 HHHHebdos, revues, 100 programmes sur disquette, joystick. Vends imprimante MPS 803, traitement de texte, utilitaire de dessin, 1500F, moniteur couleur Fidelity CM 14, 2000F. Daniel aau (1) 39 62 60 57 après 18h.

CHERCHE correspondant(e) pour échange de programmes sur K7 et disquette pour CBM 64. Christophe Rizzo, 10 ancien Chemin d'Aix, 13720 La Bouilladisse.

VENDS Vic 20, 16K, Super Exp, magnétophone, cartouche Star Battle, K7 Qbert, autoformation avec 2 K7, K7 avec moulte programmes de l'HHHHebdo (les meilleurs), Quickshot II, encyclopédie du Vic 20 en 8 volumes, documentations, livres, 2600F, le tout en très bon état, valeur 4000F. Christophe au (1) 61 86 03 09.

ECHANGE nombreux jeux sur Commodore 64 sur 1541 ou K7. Eric Verdoulet, route de St Paul, 26130 Montsegur sur Lozon. Tél. (16) 75 98 10 65 après 18h.

VENDS plus de 450 programmes pour CBM 64, 1000F. L.Boumeddane, 9 avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

VENDS CBM 64 péritel avec 1530, 350 jeux et utilitaires, 2 joysticks, 5 livres, 3800F. Cherche 1541 à 1000F maximum. J.Charles Baptista au (1) 48 26 42 14 après 17h.

VENDS Vic 20, livre du Vic 20, lecteur de K7, 1000F. Pierre Fechter, rue Leclerc, 67150 Nordhouse. Tél. (16) 88 98 07 10.

VENDS logiciels sur disquette pour C 64. F.Bleger, 233 A route de Bindernheim, 67600 Hilsenheim. Tél. (16) 88 85 41 00.

ECHANGE jeux sur K7 pour CBM 64. Jean-Charles au (1) 48 26 42 14 après 17h30.

ECHANGE programmes sur K7 ou disquette pour Commodore 64. V.Renard, 34 rue du Val, B4110 Flemalle, Belgique.

ACHETE extension mémoire 16K pour Vic 20 à bon marché. Stéphane Lepage, association du haut St Jean, 05000 Gap.

ECHANGE nombreux jeux sur disquette pour Commodore 64. Vincent au (16) 88 98 67 31 après 18h30.

VENDS Commodore 64 pal sécam, K7, 2 joysticks, 4 livres, 4 logiciels d'aventure, 10 logiciels de jeu, 2000F à débattre. Christine ou Marc Bernollin au (16) 65 60 11 15 aux heures de repas.

HECTOR

VENDS Hector 2HR, moniteur monochrome orange, Basic III, dictionnaire du Basic III, 8 K7 de jeu, 5 K7 d'autoformation au Basic III, 10 K7 vierges, plusieurs revues et programmes, 2500F. Pascal Bernard, 15 avenue des Bricheres, 89000 Auxerre. Tél. (16) 86 52 31 49 après 19h.

MSX

VENDS imprimante Philips VW 20 MSX, 80 colonnes, 40 cps, entraînement par traction ou friction, impression graphique, feuilles, encore sous garantie, 1800F. Norbert Ploton, 5 place de la Gare, 42510 Balbigny. Tél. (16) 77 28 20 88.

ORIC

VENDS Atmos péritel, moniteur noir et blanc, magnétophone et logiciels, revues Théoric (10 numéros), 1500F. Eric au (16) 30 55 16 05.

VENDS Atmos, cordons, jeux, livres, 750F le tout. Tél. (16) 60 05 15 66 après 17h.

VENDS logiciels originaux pour Oric 1 et Atmos. Dominique Laurence, 1 rue Raoul-Huguet, 02100 St Quentin. Tél. (16) 23 68 14 36 après 18h30.

VENDS Atmos, adaptateur noir et blanc, magnétophone, 110 programmes, 10 HHHHebdos, 15 SVM, 1100F le tout. Christian au (16) 78 90 70 31 sur Lyon.

CHERCHE, à prix raisonnable, déplombeur de jeux sur K7 pour Oric Atmos. Franck Blaanc, Perrigny sur l'Ognon, 21270 Pontailler sur Saône.

THOMSON

VENDS extension télématique TO7 70, 1200F, TO7 70 avec manettes et contrôleur, magnétophones, extension télématique, livres et jeux, 5000F. Tél. (16) 49 60 20 02.

VENDS TO7, 16K, magnétophone, Basic, jeux, 2500F. Tél. (16) 46 60 47 82 après 18h.

VENDS, échange, programmes pour MO5. Xavier Cailleton, 22 rue de l'Homme Trou, 79000 Niort. Tél. (16) 49 73 10 77 après 17h.

VENDS pour Thomson TO7, cartouche Tridi 444 Vifi Nathan neuve, mode d'emploi, valeur 325F, vendu 150F, port à ma charge. Emmanuel Dupas, 12 rue Pierre Curie, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS TO7 70, clavier mécanique, Basic, lecteur de disquettes, lecteur de K7, documentation, cartouche Scriptor, gestion, programmes, valeur 9850F, vendu 5500F. Tél. (1) 42 61 60 97.

VENDS TO7 70, LEP, LED, modulateur sécam, manettes, contrôleur de communication, modules, livres, disquettes, Invasion. Bruno Mercier, Champmilan, Bt X No 544, 03000 Moulins. Tél. (16) 70 46 14 03.

VENDS MO5 64K, magnétophone, crayon optique, extension musique et jeu, 2 manettes de jeu, 4 K7 (Stanley, Pulsar II, L'Aigle d'or, Space Shuttle Simulator), livres Le guide du MO5 et La découverte du MO5, 3700F. Emmanuel Martin, 7 venelle des Hirondelles, 95200 Sarcelles. Tél. (1) 39 94 12 42.

SPECTRUM

VENDS Spectrum "+" 48K pal, interface manettes, 19 logiciels, 3 livres, 1500F. Franck Durand, rue François Perrin, 38510 Morestel. Tél. (16) 74 80 09 60 après 18h.

VENDS ZX Spectrum 48K, 2 livres, 50 logiciels, magnétophone, interface joysticks, 2 joysticks, 1800F le tout. Tél. (1) 45 87 36 91.

VENDS ZX Spectrum 48K, 14 jeux, 5 livres (dont 3 bouquins), péritel, câbles, 2320F. Christophe Joly, P Traverse du Clos Fleuri, Accates, 13015 Marseille. Tél. (16) 91 60 94 27 après 18h.

VENDS ZX Spectrum "+", 48K, péritel, interface joystick Turbo, entrée cartouches ROM, joystick Quickshot II, 25 logiciels de jeu, livres, valeur 4300F, vendu 1900F. François au (1) 39 64 98 78 après 19h.

CHERCHE possesseurs de Spectrum 48K pour échanges de logiciels. Michel au (1) 30 31 03 88 à partir de 18h.

TI 99

VENDS TI 99/4a (12.83), magnétophone Texas, alimentation, péritel, 8 livres de jeu et de programmation, 3 modules (Carwar, Parsec, Magie des Nombres), paire de manettes de jeu, module Basic étendu (manuel anglais), K7 Le Basic par soi-même, K7 Ti Basic par soi-même, 2000F le tout. Jean-Pierre Flaquières, 48 rue de l'Orme au Charron, 77340 Pontault-Combault.

ECHANGE logiciels pour Ti 99. David Soulas, 20 allée du Grand Pré, 42390 Villars. Tél. (16) 77 79 13 76.

VENDS pour Ti 99/4a, boîtier, carte d'extension périphérique, 900F. Cherche éditeur assembleur. François-Pierre Moriceau, 30 avenue Jean Martin, 49800 Trelaze. Tél. (16) 41 69 03 62.

VENDS Ti 99/4a, lecteur de K7, Basic étendu et livres, 2 manettes de jeu, module Cars War, nombreux programmes, 1600F. Tél. (16) 54 71 45 92 après 18h.

DIVERS

VENDS Sinclair QL, moniteur ambre HRG Zénith, 2 drives 3"5 720K formatés, interface contrôleur, interface câble convertisseur/tampon série-parallèle, neuf 13000F, vendu 9000F, possibilité de vente au détail, nombreux logiciels. C.Leblond, 12 rue Montaigne, 37300 Joué Les Tours. Tél. (16) 47 67 77 67 après 20h ou le week-end.

VENDS téléviseur noir et blanc, 1000F, téléviseur couleur, 2000F, prix à débattre, en excellent état. Le Niçois au (1) 62 96 46 37.

VENDS Vidéopac Philips, 17 cartouches, 1000F à débattre. Tél. (16) 46 32 33 31.

VENDS Vidéopac Jet 25, 18 K7 (25 jeux), 1800F à débattre. Emmanuel Kosinec, 89 rue de Verdun, 57100 Terville. Tél. (16) 82 34 15 22.

VENDS ou échange un clavier type IBM neuf avec emballage (prix de vente 550F) contre une souris avec logiciel pour C 64/128. Olivier au (1) 43 64 34 06 après 18h15.

VENDS VG 5000 sous garantie, magnétophone, 3 K7 de jeu (Mission Oméga, US Rallye, Hélicoptère), 2 livres de programmes, 1300F (échange possible avec drive Atari). Tél. (1) 46 60 48 71.

ECHANGE hélico télécommandé Hélimax 40 avec moteur, télécommande 6 voies, accessoires, en très bon état et prêt à voler, d'une valeur de 4000F, contre un Amstrad 6128 et accessoires ou PCW 8256. Bruno Motyka, St Franchy, 58330 St Saulge. Tél. (16) 86 58 24 43.

ACHETE listings ou HHHHebdo No 65 à 74, pour Tandy TRS 80. Jean Marc Rolin, 8 rue Nungesser, 19100 Brive. Tél. (16) 55 88 31 45.

VENDS PB 700, FA 10, 3x4K, programmes sur K7 ordinaires, documentations, très bon état, 4000F. L.Drutel, 35 rue du 4 Août, 69100 Villeurbanne. Tél. (16) 78 85 40 36.

VENDS Lynx 96K, très bon état (2 ans), manuel, logiciels, K7 de jeu et de démonstration, cordon magnétophone, moniteur monochrome, 3000F le tout. M.Via La Meix, 54110 Dombasle sur Meurthe. Tél. (16) 83 48 24 88.

VENDS Spectravidéo 318, magnétophone, Expander, contrôleur, lecteur de disquettes, extension 64K, centronics, câble, 60 logiciels, livres, valeur 12600F, vendu 5600F. Vends diverses revues d'informatique. Eric Chenailler, 7 place St Ayoul, 77160 Provins. Tél. (16) 64 28 00 73 ou (16) 64 00 03 08 le week-end.

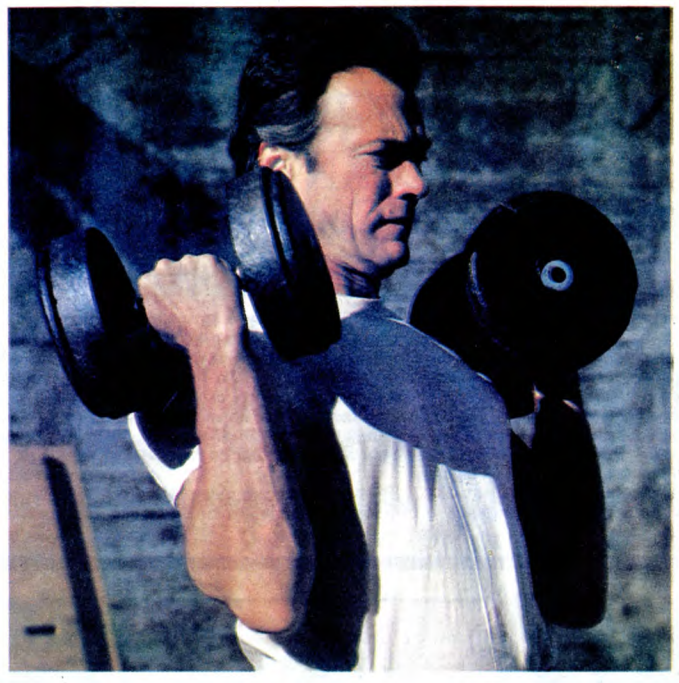
VENDS VG 5000 Philips, 2 manettes, péritel, magnétophone, 4 K7, 2 livres, manuel, valeur 3000F, vendu 2200F. Tél. (16) 64 32 58 81 après 18h30.

VENDS Aquarius 16K, Expander, cartouche, livre, adaptateur UHF, notice, 1000F à débattre. Dominique Boirard, Bisson Gosier, 97190 Le Gosier.

FILM NOIR

Dix films en V. O.
dont quatre totalement inédits.
Après Tension, le 29 mars,
voici, *Three Strangers*,
un inédit de Négulesco (1949)
avec Peter Lorre et
Sydney Greenstreet,
le dimanche 6 avril à 22h30
sur FR3.
Merci Patrick Brion.

BOMBYX



LA BONNE CHAIR

CE PLAISIR QU'ON DIT CHARNEL

Film de Mike Nichols (1971) avec Jack Nicholson, Art Garfunfkel, Candice Bergen, Ann Margret et Rita Moreno.

Au milieu des fiftie's, deux jeunes étudiants partagent leur chambre et leurs confidences. Jonathan (Nicholson) et Sandy (Garfunkel) ne pensent qu'à çà : le SEXE. Poussé par Jonathan, le timide Sandy aborde Susan (Bergen) désespérément,

étudiante elle aussi. Il progresse très lentement et le soir venu raconte tout à Jonathan.
Excité ce dernier courtise secrètement Susan. Son approche, très directe, lui vaut les faveurs de la jeune fille. Susan a commis une erreur, rompt avec Jonathan et épouse Sandy qui n'en saura jamais rien. Des années plus tard, ils se retrouvent. Bien installés professionnellement, ils demeurent toujours incapables d'être heureux sentimentalement. Leur incompréhension des femmes, leur peur de l'échec sexuel les minent complètement malgré leurs nombreuses conquêtes.
Peinture au vitriol du machisme américain en pleine débandade au début des années 70. Humour ravageur, dialogues incisifs, mécanique implacable qui conduisent le sentimental utopique et l'égrillard amer à la solitude définitive. Une descente aux enfers avec un Nicholson particulièrement inspiré.

Diffusion le jeudi 3 avril à 20h35 sur Canal +.

DEVIL IN MISS JONES N°2

Film de Henri Pachard (1972) avec Anna Ventura et Georgina Spelvin.

Enfer et damnation, Miss Jones est de retour. Bien plus délurée que lors de sa dernière visite, elle porte des dessous fripons et connaît les sept positions capitales sur le bout des doigts. Sa mise à l'Index loin de lui faire crier Pouce, la pousse à introduire son Annulaire dans son... (cochez la case vide de votre choix) Pour une symphonie en rut mineur. *Auricularem est*, dixit Satan.

Diffusion le 5 avril sur Canal + à minuit.

LES DÛRS DE DÛR

ATTAQUE

Film de R. Aldrich (1956) avec Jack Palance, Eddie Albert, Lee Marvin et Robert Stauss.

En 1944, dans les Ardennes belges, le capitaine Cooney (Albert) dirige la compagnie "Fragil Fox". Excédés par sa lâcheté et son incompétence, ses deux lieutenants Costa (Palance) et Woodruff en réfèrent au colonel Bartlett (Marvin) qui par calcul préfère soutenir Cooney et donne l'ordre à la compagnie de prendre un village.
Cooney envoie Costa en avant attaquer la première maison, une mission périlleuse car en terrain découvert. Costa réussit, capture deux allemands et demande de l'aide par radio. Cooney refuse. Costa conduit les prisonniers au Q.G et revient bien décidé à faire la peau à Cooney. Woodruff le retient de justesse. Bartlett envoie toute la compagnie tenir le village. Dont acte. Mais des chars ennemis y pénètrent aussi. Âmes sensibles s'abstenir. Voici un récit de guerre sauvage avec des personnages, des vrais, qui se haissent, se flinguent sans pitié mais sans frime. À coté de ces G'Is implacables, Rambo fait figure d'enfant de troupe.

Diffusion le mardi 1er Avril à 23h00. sur FR3

LE CIEL PEUT ATTENDRE

Film de Warren Beaty (1978) avec Beaty Warren, Julie Christie et James Mason.

Par suite d'une erreur d'un ange gardien, un footballeur meurt dans un accident de la route à la place d'un autre. Une telle injustice indispose Saint-Pierre qui le renvoie sur terre, vierge de souvenir, dans la peau de celui qui devait mourir, un riche manager.
Tout va pour le mieux lorsque des flashs de sa vie antérieure viennent perturber son train-train bourgeois.
L'atmosphère intimiste et fantastique supportera mal les coupures de pub. Dommage. Warren Beaty fait preuve de talent mais sa tronche m'insupporte, alors je vous offre Clint Eastwood, beaucoup plus crédible en sportif.

Diffusion le 31 Mars à 20h35 sur la 5. Photo Ciné +, 2 rue de l'Étoile 75008 Paris.

LAISSE BÉTON

film de Serge Le Péron (1984) avec J. Gangnet, K. Ayadi, Y. Rajai, N. Ciccodicola et J.P. Kalfon

Deux potes, Brian et Nourredine le quart de siècle à eux deux, (Gangnet et Ayadi), se font du blé en revendant à Mick, un receleur, le produit de leurs rapines dans les supermarchés. Le flouze amassé doit servir à aller à Frisco, leur ville de rêve. Brian y a vécu, il y a 10 ans, avec son vieux aujourd'hui au ballon. Brian se fait gauler par les keufs. Au cours de l'interrogatoire à la maison poulaga, Gégène (ça s'invente pas), le chef fait chanter Brian. S'il ne leur vend pas son complice, son père, qui doit être libéré sous peu, restera au violon plus longtemps. Dûr, dûr. Le môme craque et balance Nourredine.

Pour une première péloche, Le Péron fait fort. Sans tomber dans le film socio-beur, il dépeint avec une pudeur rare un monde souvent loin de ce qu'imaginent les adultes. Grâce à une caméra tendre et distante, il esquisse des personnages forts attachants.

Diffusion le 2 Avril à 22h45 sur FR3

CRASSES

Ambiance crado qui suinte l'arnaque, personnage miteux qui crache la hargne, voilà le vrai décor du film noir : urbain, alcoolisé, baignant dans la pourriture.

HAMMETT

Film de Wim Wenders (1982) avec Frederic Forrest, Peter Boyle, Lidia Lei, Elisha Cook et Samuel Fuller.

Dashiell Hammett (Forrest), ancien détective privé, gagne sa vie en écrivant des nouvelles policières pour magazines. Jimmy Ryan, un vieux copain, vient requérir son aide pour retrouver Crystal Long, une jeune chinoise. Pestant contre Ryan, il l'accompagne à Chinatow où celui-ci disparaît. Et d'un.
Un dénommé Gary l'aborde, soi-disant journaliste il recherche lui aussi Bouchon de Verre. Et de deux.
En rentrant chez lui, il tombe sur Joyau de Baccara, venue se réfugier chez lui car elle est poursuivie pour avoir assisté à un meurtre. Et de trois.
Sur ce Hammett se convoque en Assemblée générale et décide sur le champ et à l'unanimité que la journée a été suffisamment remplie et qu'il est temps de s'octroyer un whisky. Break.
Atmosphère, atmosphère, le San Francisco de la prohibition est merveilleusement reconstitué. Wenders allie à merveille l'intrigue policière et le drame intérieur du créateur. Lorsque la réalité catapulte la fiction, la vie et l'œuvre de Hammett s'entrecannibalisent. Confusion, non enrichissement. Superbe, bien sûr.

Diffusion le dimanche 6 avril sur C + à 20h35.

L'HOMME DE LA TOUR EIFFEL

Film de Burgess Meredith (1949) avec Burgess Meredith, Charles Laughton et Franchot Tone.

Dans un café parisien, un homme présente sa maitresse à sa femme et lui annonce qu'il la quitte. La légitime signale à la nouvelle qu'il est sans le sou et attend après un héritage. À la sortie du café, l'homme se voit remettre un billet lui proposant l'élimination de sa tante contre une grosse somme d'argent.
L'inspecteur Maigret est appelé quelques jours après sur les lieux d'un crime, une riche propriétaire assassinée avec sa camériste. Maigret (Laughton) arrête le coupable présumé mais ne croit pas en sa culpabilité.
Adapté d'un Simenon, remake de "La Tête d'un homme" de Duvivier (1932), Meredith a respecté l'atmosphère psychologique de Simenon. La performance de Laughton, toujours aussi génial, est à comparer à celle de Harry Baur, un autre éléphant du cinéma.

Diffusion le vendredi 4 avril à 21h00 sur Canal +.

MOI...JE

Noirs ? Oui mais de crasse. En effet, la France compte plus de télés que de baignoires. On pourrait tout de même se laver dans une bassine ou un lavabo, mais non... MOI... JE nous présente des crados, des vrais qui puent. Ils se lavent une fois tous les 3 mois (sic) et on deux paires de chaussettes pour l'année. Vous reconnaîtrez vous ?
Un numéro de plus pour cette excellente émission qui risque sa tête au surlendemain des élections.

Diffusion le 2 Avril à 22h00 sur A2

RISQUES TOUT

HALLELUIAH

Film de King Vidor (1929) avec Daniel L. Haynes, Nina Mae MC Kinney et William E. Fountaine.

Zeke obtient cent dollars pour la récolte de coton de la famille. Une entraineuse de choc, Chick, le convainct de les jouer aux dés contre Hot Shot (son amant). Hot Shot les roule de première (les dés), de plus il triche et roule Zeke et Spunk, le frangin à Zeke, dans la farine. Zeke furieux réclame son fric. Bagarre. Spunk meurt. Effondré Zeke ramène le corps à la maison et se fait pasteur.
Las, la première pécheresse qu'il baptise est cette diablesse de Chick qui l'entortille à nouveau. Il abandonne sa fiancée et suit Chick. Ouvrier et misérable, il ne retient pas longtemps Chick, qui pas chic, se tire avec son amant, coucou le revoilou .. Zeke.
Premier film tourné sur, et uniquement avec des noirs, on y retrouve l'atmosphère des petites gens du Sud de E. Caldwell. Un des premiers chef d'œuvres du parlant.

Diffusion le vendredi 4 avril à 23h00 sur A2 en V.O.

LA FLAMBEUSE

Film de R. Weinberg (1981) avec L. Massari, L. Terzieff et G. Blain.

Dans le XIVe arrondissement, un petit troquet fait tripot. Une famille emménage dans un trou à rats (un bac à rats) près de l'éstaminet tenue par Black-Jack. Dans une période de désœuvrement, la jeune mère de famille (Massari) à les boules (de billard) et joue son vatout à-tout va dans l'aventure du jeu. De fil en aiguilles, et de roulettes en belotes, elle y laissera sa (che) mise, l'argent du ménage et sa vie de famille.
Sur une idée de plutôt séduisante, le film ne décolle hélas pas. Ce n'est sûrement pas la faute des comédiens qui font ce qu'ils peuvent, mais la construction narative pèche par son côté banque-ale

Diffusion le 1er Avril à 20h40 sur A2

FEMMES DE PERSONNE

Film de C. Frank (1984) avec M. Keller, F. Cottençon, C. Cellier, J.L. Trintignant, E. Etienne, P. Arditi et P. Léotard

Quatre copines bossent dans un cabinet de radiologie. Isabelle (Cellier) en a raz le scanner de sa vie conformiste. Elle jette son mari, pour une nuit, dans les bras de Julie (Etienne), comme ça pour voir...

De son côté, Cécile (Keller) accumule les amants d'une nuit, et manque de peu de s'éprendre de Michel (Trintignant). Ouf, elle rompt de justesse.
Reste Adeline (Cottençon) dont le contentieux envers son ex-amant est si lourd qu'elle tente de se flinguer. Mais les petites camarades veillent au grain (de beauté)...
Si on ne trouve quasiment rien à dire quant à l'interprétation encore une fois excellente, le scénario lui, manque totalement de consistance passé l'exposition des personnages. Christopher Frank est -hélas- coutumier du fait.

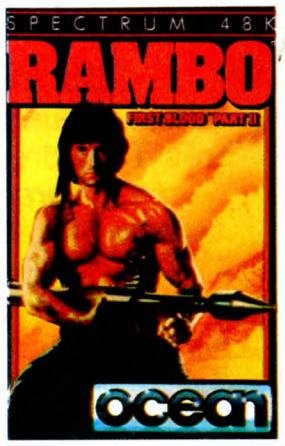
Diffusion le 3 Avril à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

RAMBO FIRSTBLOOD PART II d'OCEAN pour Amstrad, Commodore et Spectrum

Quel enfoiré ce Trautman, le colon de la base. Il veut m'envoyer au casse-pipe, faut croire que j'ai une tronche qui ne lui revient pas vraiment. Bref, me voilà au pied du mur, obligé de passer à l'action pour la seule satisfaction de ce satané sous-off. Pour vous situer un peu l'ambiance, il veut que j'aille jouer au photographe aux alentours d'un camp de prisonniers de guerre et que je lui ramène la pelloche comme preuve de la présence de prisonniers ricains dans cette jungle infâme et moite. Bien entendu, il faut que je réussisse cette mission avec comme seule arme un couteau format cure-dent. Franchement, y en a qui ne doutent de rien !

Et il se croit encore obligé de faire le mariole, ce mouille-cul de Trautman : "n'engagez le combat sous aucun prétexte, n'éliminez un ennemi que si votre vie est réellement en danger... Et surtout n'essayez pas de porter secours à vos compatriotes !" Comme si je risquais de sauter sur tout ce qui bouge avec mon couteau et de prendre d'assaut un camp militaire ! Bon allez assez ressassé de mauvais souvenirs, c'est parti ! Jusqu'ici pas de surprise : les quelques hommes qui patrouillent dans le coin ne s'attendent pas à recevoir de la visite. Ils se promènent dans la forêt comme s'ils étaient chez eux. Il ne leur manque plus que de s'arrêter pour boire le thé à cinq heures et le bouquet sera complet.

Quelle bande de rigolos, même pas prêts à faire la guerre et déjà l'arme au poing. Putain ! J'aurais jamais cru qu'ils aient le culot de construire un camp aussi grand que celui-là. Trautman ne m'avait pas dit tout ce qu'il savait. Celui-là mériterait bien que je lui pèle la peau des fesses.

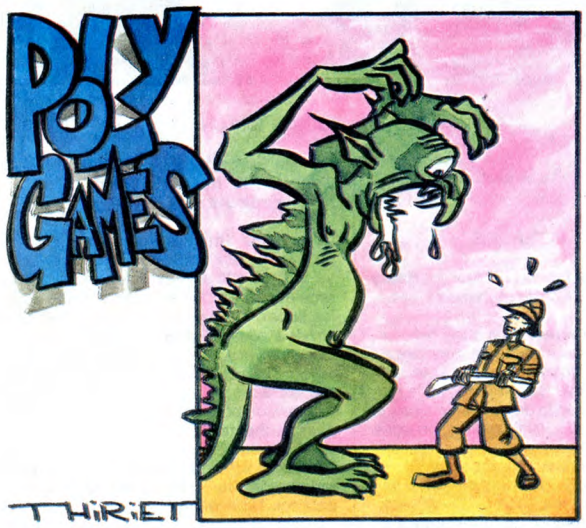


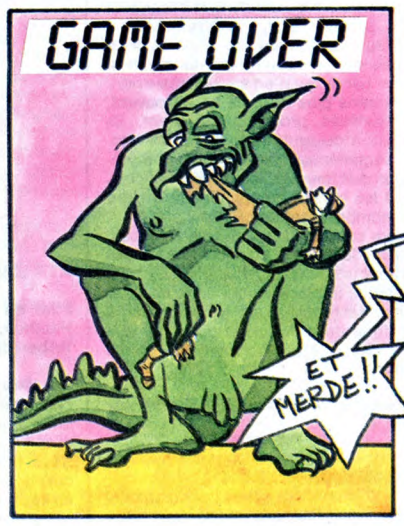
Nom de dieu ! Banks ! Ces asiates l'ont chopé et ne l'ont même pas achevé. Il faut que je fasse quelque chose... Bordel, si je pouvais le libérer avant que les gardes donnent l'alerte, je pourrais encore l'emmener jusqu'à l'hélicoptère et le sortir de ce bourbier !

Si vous aimez les jeux d'arcade où la réflexion tient une part ridiculement petite, vous allez pouvoir bondir sur votre joystick ! Dans Rambo, seuls les graphismes et le son vous guident sur la route de la gloire : il vous suffit de vous tailler un chemin sanglant dans les rangs adverses pour remporter de brillantes victoires (évasion de votre copain Banks, décollage en hélico...). Cette bonne simulation guerrière ne souffre que d'un seul inconvénient : être fortement inspirée des Commando et autres Who Dares Wins. Malgré tout, Rambo est un très bon jeu à vous offrir.

MENU

AMSTRAD A. BOUYERDENE	Double Trouble page 9
AMSTRAD D. et N. VERJOT	Cristal Castle page 27
APPLE J. Christophe SALMON	Snaky page 31
CANON X07 Pierre DOR	Judoka page 30
CBM 64 Michel COLETTE	Squash Brick page 7
EXL 100 J.M. MACHECOURT	Exceldomino page 29
FX 702 P Ph. de la RUFFIE	Dépassement page 10
MSX J.M. Le GROSSEC	Course Folle page 10
ORIC P. CLOCHARD	Solo page 3
SPECTRUM P. FOULON	008 page 28
TI 99/4A (be) P. BRIAUX	Tunnel Infernal page 6
Thomson MO5 Christian FRUND	Ulysse page 8
VIC 20 Laurent PIVAUT	Egout page 4
ZX 81 Olivier DUMAS	Gwendoline page 5





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

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

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

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

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

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

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1 090 F ☐
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2 200 F ☐
Imprimante EPSON LX 80 friction 3 660 F ☐
Tracteur pour LX 80 285 F ☐

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1 090 F ☐
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2 390 F ☐

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

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

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

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

PASCAL
Nécessite le boîtier périphérique. Nouveau langage de programmation structurée. Comporte l'éditeur, l'assembleur, le linker, et la carte P. code qui contient toutes les routines nécessaires à l'élaboration de votre programme. Nécessite la 32 K.
OFFRE EXCEPTIONNELLE : . . . . . 3.500 F ☐

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

MASH

POLE POSITION

MUSIC MAKER

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 . . . . . 90 Frs

LOT N° 2
MODULE BASIC ETENDU
MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS
LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX
K 7 HEBDOGICIEL N° 1
L'ENSEMBLE .....895 F ☐

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

LOT N° 3
PROGRAMMATION LOGO.
MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS.
EXTENSION 128 K INDISPENSABLE.
MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS
L'ENSEMBLE . . . . . 2 300 F ☐

LOT N° 4
INTERFACE SERIE EXTERIEURE
IMPRIMANTE EPSON PW 40
(COMPATIBLE TI ET MINITEL)
. . . . . 2 830 F ☐

BON DE COMMANDE PROMO
MARS 86
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code Postal .....
Ville .....
Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 43.25.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC
Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange

MODULES TEXAS ORGANISATIONS
Gestion de fichiers 260 F ☐
Gestion privée 360 F ☐
Multiplan microsoft 1150 F ☐
Gestion de rapports 375 F ☐
Statistiques 350 F ☐
Editeur assembleur 690 F ☐

MODULES D'ACTION
Parsec 250 F ☐
Congo Bongo 250 F ☐
Munch mobile 250 F ☐
Buck rogers 350 F ☐
Retour du pirate 250 F ☐
Mash 250 F ☐
Hopper● 250 F ☐
Jaw breaker● 150 F ☐
Moonmine 250 F ☐
Adventure land 150 F ☐
Burger time● 250 F ☐
Star treck 250 F ☐
Treasure Island 250 F ☐

MODULES ATARISOFT POUR TI 99
Moon patrol 219 F ☐
Jungle hunt 219 F ☐
Pole position 250 F ☐
Protector II 250 F ☐
Defender 219 F ☐
Picnic Paranola 250 F ☐
Donkey Kong 250 F ☐
Miss Pacman 250 F ☐

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

MODULES EDUCATION
Addition-Substraction I 120 F ☐
Addition-Substraction II 120 F ☐
Addition-Canon 120 F ☐
Division-démolition 120 F ☐
Early Reading 120 F ☐
Meteor multiplication● 120 F ☐
Multiplication I 120 F ☐
Alligator mix 120 F ☐

SERIE JEUX D'AVENTURE
Adventure pirate 350 F ☐
Voodoo castel K7 150 F ☐
Glaost town K7 150 F ☐
Count K7 150 F ☐
Mistery fun house K7 150 F ☐
Savage island K7 150 F ☐
Pyramide of doom K7 150 F ☐
Demon attack K7* 250 F ☐
Streech odyssée K7 150 F ☐

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

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