M-1815-135-11 F.

HEBDOGICIEL

ISSN - 0760 - 6125

N° 135

16 mai 1986 - Belgique : 83 FB - Luxembourg : 84 Frs - Suisse : 3,60 FS.

11 F

Le premier sac à 500 journal d'informatique

L'IBM A 500 SACS

Eh oui, tout fout le camp, ma pauvre dame ! Même le prix des IBM se casse la gueule : 5000 balles à un chouïa près. Quoi ? C'est pas IBM, c'est des compatibles ? Et alors ?

On trouve depuis peu des compatibles IBM PC à moins de 5000 balles. Intéressant, car avec cette baisse sensible, le PC rentre dans la catégorie du familial grand public, au même titre qu'un Commodore, un Apple ou un Atari. Après tout, un Amstrad 6128 couleur vaut 6000 balles, avec moins de mémoire, un drive trois pouces et un moniteur couleur en plus. L'un dans l'autre, ça se tient. Apparement. Car il y a quand même un détail important : les options...

COMME LA PORSCHE, DIS !

Les options, c'est toujours la même chose. On achète une belle machine, bien rutilante, toute neuve, qui fait bien dans le salon, et puis on s'aperçoit rapidement qu'elle fonctionne, mais... qu'elle serait plus belle avec un boîtier en plaqué or, qu'elle irait plus vite avec un coprocesseur X2 et qu'elle ferait plus de choses avec une interface Turbo. Là, il n'y a pas trente-six solutions : direction le revendeur le plus proche, bonjour monsieur je voudrais un boîtier plaqué or une X2 une Turbo et vite s'il vous plaît je suis très pressé c'est pour ma bécane s'il vous plaît vite merci. Arrivé à ce stade du récit, il nous faut appliquer une vieille méthode que vous connaissez bien : l'organigramme, puisqu'à ce moment précis plusieurs possibilités s'offrent.
Premièrement : vous avez un Amstrad, ou un Commodore, ou un Oric, ou n'importe quoi d'autre. Le monsieur va vous emballer votre X2 et le reste dans un petit sachet plastique et vous dira : voilà monsieur ça fait 122 francs mais vous avez une tête sympa et justement les prix viennent de baisser et c'est mon anniversaire alors je vous fais le tout à 53 francs.
Deuxièmement : vous avez un IBM ou un compatible. Le monsieur en question va soudainement s'affubler d'une cravate et vous dire : certes monsieur mais il faut que vous sachiez que la X2 ne tourne pas sans la X1 que la Turbo ne sert à rien si vous ne possédez pas le Starter Kick et que vous ne pouvez pas monter le boîtier sans les vis platinées mais ne vous inquiétez pas j'ai tout ça en stock ça ne vous coûtera que douze milliards de dollars mais nous acceptons la carte bleue merci monsieur au revoir monsieur.
Eh oui : alors que la guerre sur les prix de l'unité centrale fait rage, les périphériques et les programmes sont toujours vendus au cours de l'or...

C'EST QUOI, UN IBM ?

Il faut savoir plusieurs choses lorsqu'on envisage l'achat d'un compatible PC. D'abord, c'est une technologie très ancienne. Les premiers PC sont sortis en 81. A l'époque, l'Apple II n'était sur le marché que depuis trois ans. On peut légitimement considérer le PC comme une copie de l'Apple par IBM : même volonté d'expansion par les slots (ces connecteurs sur lesquels on peut enficher n'importe quelle carte), même principe de fabrication... Mais deux choses ont dès le début creusé un gouffre entre la politique Apple et la politique IBM.
D'abord, les compatibles : Apple a attaqué tous ceux qui s'étaient risqués à fabriquer des clones, alors qu'IBM a fortement encouragé cette pratique (bien qu'ils s'en défendent; mais on peut remarquer que le copyright IBM ne porte que sur 16 petits kilo-octets de BIOS, alors que la carte-mère est libre de tous droits. Chez Apple, tout sans exception est déposé). Bien entendu, le résultat ne s'est pas fait attendre : le PC est devenu un standard de fait. Bonne façon de s'introduire et de s'imposer sur un marché.
Ensuite, le public visé. Alors qu'Apple a mis le paquet sur l'esprit "clan", en organisant des expositions, en distribuant des gadgets à l'esprit "jeune", en mettant l'accent sur la facilité d'utilisation, IBM a pris le contre-pied et a proposé sa machine aux cadres qui désiraient continuer leur travail à la maison, aux petites entreprises, aux professions libérales.
Par contre, un point commun : le prix, élevé dans les deux cas...
Je reviens sur la technologie. Aujourd'hui, on sait fabriquer des ULAs (Uncommitted Logic Array) et d'autres processeurs qui sur quelques centimètres carrés concentrent les fonctions de plusieurs dizaines de portes logiques. Et du coup, une carte graphique comme celle qui équipe l'IBM, qui mesure 30 bons centimètres de long sur 8 de large, peut tenir sur quatre ou cinq centimètres carrés... On le voit, il ne faut pas s'attendre à une merveille de nouveauté en achetant un PC.

EUH... T'AS L'INTENTION DE PARLER DE LA MACHINE ?

Voyons un peu ce qu'il y a dans les tripes d'un PC. Tout d'abord, le processeur est un 8088, un faux 16 bits qui tourne à 4,77 Mhz. Il est assez rapide et surtout très performant en vitesse et en plus il speede. Il offre aussi l'avantage d'être compatible avec toute la série 80 d'Intel, ce qui veut dire qu'un programme tournant sur PC sera non seulement entièrement compatible mais s'exécutera aussi bien mais plus vite sur un autre processeur. Un autre avantage, réservé aux programmeurs en langage machine : tous les programmes sont automatiquement relogeables !
Alors qu'un PC de chez IBM comporte une ROM basic, il n'y en a pas dans les compatibles. On peut toutefois charger n'importe quel basic à partir d'une disquette, et il en existe un paquet. Quelques problèmes de compatibilité se posent lorsqu'on utilise certains softs pros : le BIOS (système d'exploitation de la machine) étant protégé par IBM, les compatibles ne sont équipés que d'une copie, qui ne reproduit l'original qu'à 97, 95, voire 90%. Et chaque fois qu'un programme fait appel à certaines des routines contenues dans le BIOS, il plante... Et en plus, chaque compatible ayant un BIOS différent, il faut le choisir soigneusement pour que les programmes que vous voulez utiliser fonctionnent.

J'EN AI DEUX !

Les deux compatibles dont au sujet desquels je vais vous causer dans le poste offrent à peu près la même configuration pour un prix à peu près équivalent.
Le premier, c'est le Starway. Prix de vente public : 4990 francs.
Le second est un SIE à 5900 francs en kit.
Tous deux offrent 256 Ko de Ram, une carte graphique couleur (qui permet une résolution de 640 x 200 points en 2 couleurs ou 320 x 200 points en 4 couleurs dans une palette de seize sans contrainte, plus une interface monochrome plus une interface parralèle pour imprimante), un clavier (bien sûr) et un lecteur de disquettes 5'1/4 double face (360 Ko au total).
Pour la même configuration chez IBM, il faut compter... 19000 francs, près de deux briques !
La différence entre ces deux modèles tient en peu de choses : sur le Starway, le capot est en plastique (il est impossible de poser un moniteur dessus, surtout s'il est lourd (!) et c'est dommage car l'engin, comme tous les PC, est plutôt volumineux) et sur le SIE, il est en métal; ce dernier offre une garantie d'un an alors qu'elle n'est que de 3 mois sur le Starway, qui par ailleurs propose un drive un peu moins bon que l'autre. On comprend aussi la différence de prix en regardant les Rams : sur le SIE, ce sont des NEC de 64 Ko alors que sur le Starway ce sont des Rams de plusieurs marques différentes et de 16 Ko seulement, on sent qu'ils ont couru après les stocks pas chers.
Alors que le Starway est vendu déjà monté, le SIE est vendu en kit, mais on peut aller le monter directement dans la boutique qui le vend pour bénéficier d'une assistance technique. Avantage : il est plus facile par la suite de savoir ce qui est en panne, puisqu'on l'a monté soi-même. En plus, il y a qu'à enficher des cartes qui sont fournies déjà montées.

Suite page 14

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 16

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 15

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Les amateurs éclairés vous attendent en page 34

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 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.

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • 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 •

JUSQU'A PLUS SOIF SUR LA CANEBIERE ! !

JEUDI 8 MAI. Plein d'espoir et de poches sous les yeux (bonjour la nuit dans le train !) j'ai débarqué dans la belle ville de Cannes, en ce matin ensoleillé qui annonçait l'ouverture imminente du 39e Festival du Film. A peine le temps de déguster goulûment mon crème et mes deux croissants que l'enfer commençait. Et à quoi ça ressemble l'enfer ? Excellente question, je me remercie de me poser d'aussi remarquables questions ! Comme disait old chap Sartre "l'enfer c'est les autres !". Cette superbe sentence énoncée un soir de concert à Bercy s'applique parfaitement à mes pauvres petons écrasés quotidiennement par des milliers de pieds inconnus et souvent -quelle horreur !- étrangers ! !
Bref, ici c'est la foule, dedans avec les quelque 3000 journalistes qui s'arrachent à qui-mieux-mieux le scoop de dernière minute, plus les 15.000 gros plein de sous (ou qui font semblant) qui tentent d'arnaquer leurs cheeeers confrères en leur fourguant leur camelote au meilleur prix (on appelle ça le Marché du Film, l'énorme face cachée de l'iceberg). Mais la foule c'est surtout dehors qu'elle s'agglutine, se colle, s'étripe, s'englue. Quand le pauvre critique (oui c'est ça, plains-toi, pourri) croit enfin s'enivrer d'un peu d'air frais et marin, le voilà-t-y pas happé, aspiré, reniflé par les hordes de badauds en mal de star ! Or donc jeudi il a d'abord fallu se battre contre l'adversité : passer les 132 fouilles sensuelles et successives, dénicher la délicieuse hôtesse qui cache en son sein votre carte d'accréditation, le sésame miracle qui ouvre beaucoup de portes (hélas pas toutes !), puis repérer les lieux, ce qui, pour un bleu du palais, n'est pas une mince affaire. Enfin établir un planning dantesque... ou comment visionner six à huit films par jour quand on est seul et qu'il faut bien bouffer et dormir ! !

Mais, vous me connaissez et vous aurez déjà compris que tonton Jacq s'est dépêtré comme un chef de ces situations périlleuses. Remarquez le démarrage s'est fait en douceur : le premier jour il n'y avait que 2 films au programme (PIRATES et SALOME) et j'avais déjà vu le second à Paris. Journée relax qui m'a permis d'aller rendre visite à des potes et de tremper mes beaux doigts de pied dans la mer. Comment ? Qui vient de dire qu'il s'en tapait de mes potes et de la mer ? Je préviens, encore une remarque déplaisante et je vais me bronzer sur la plage au lieu de suer derrière ce boudin de machine à écrire !

PIRATES

13/20

de Roman POLANSKI

SAMEDI 10 MAI. Re-réveil catastrophe, ajouté à une bagnole en panne... bonjour la panique matinale. Pfouhhh, j'arrive à l'heure à la projo de FOOL FOR LOVE et me rends vite compte que j'aurais pu profiter de mon pieu deux heures de plus sans scrupule aucun ! !
Mais les journées cannoises sont ainsi faites qu'on ne sait jamais à quelle sauce on va être mangé ! Une seule solution après deux navets consécutifs : la plage. Une glace au rhum, une starlette en mal de strip-tease commercial, un peu de sable dans les yeux me voilà régénéré, prêt à repartir à l'assaut du palais des chefs-d'œuvres maudits !
Résultat des courses : douze jours en plein pays du soleil et un visage d'une pâleur effrayante à l'arrivée... à quand les ultra-violets en salle de projection ?
Pour le reste, à savoir les films, ce pour quoi je me brûle les paupières, plein de petites choses curieuses en ce samedi. "40 m2 Deutchland", un film allemand réalisé par un Turc autour de la vie d'un couple turc... en Allemagne ! Noir c'est noir, ils n'ont plus d'espoir, oh yeahhh ! "Le Déclin de l'Empire Américain" est un super film canadien autour des mœurs dissolues d'une bande d'intellos québéquois (visez l'accent !). Une variation autour de la thèse : plus le plaisir individuel est satisfait dans une civilisation, plus cette société est en déclin. C'est très bavard, très marrant et incroyablement juste, même si la fin est laborieuse à venir ! !
Petite gourmandise : Cactus, un film australien dans lequel on retrouve Isabelle Huppert en accidentée de la route. Son petit minois va bien, merci, c'est juste sa vue qu'a tout pris : elle devient, doucement mais sûrement aveugle, il ne lui reste plus qu'à tomber amoureuse d'un aveugle. C'est chou comme tout, mais à force de rejeter tout sentimentalisme ça en devient maladroit et affecté. Dommage.

FOOL FOR LOVE

11/20

de Robert ALTMAN

avec Sam SHEPARD (Eddie), Kim BASINGER (May), Hary Dean STANTON (Le Vieux) et Randy QUAID (Martin).

Sam Shepard, je me rappelle pas vous l'avoir déjà confessé, c'est l'un de mes dieux. Acteur dans "L'Etoffe des héros", auteur de "L'Ouest le vrai", mari de Jessica Lange, auteur de "Paris Texas", rien ne semblait arrêter ce petit génie de texan branché. Mais comme disait Confucius (environ) : "Tout être mortel est mortel" ! Shepard a écrit Fool for Love, il l'interprète... et le résultat est suant, mortel quoi ! La pulpeuse May (Basinger sans le fouet de "9 Semaines et demi", mais toujours aussi bafouilleuse) coule des jours sans gloire dans un motel pourri au bord d'une route abandonnéééée. Le pied quoi ! Elle fait semblant de bosser, mais on nous fait bien comprendre qu'elle se cache dans ce trou profond pour éviter bien pire. Le bien pire se radine d'ailleurs rapidos, sous les traits burinés d'Eddie, cowboy moyen et donc nettement sale et vulgaire. Il vient chercher sa femme, mais où est May hurle-t-il !, mais que c'est pas seulement sa femme mais ça c'est pour la fin du film et je vous raconterai pas. Et vlan, dix lecteurs de perdus !

Altman en fait des tonnes dans l'obsession du cadre le plus sexuel, le plus torride. C'est lourdingue, et surtout inintéressant ! Harry Dean Stanton en père largué de la réalité passe par là comme une illumination, un repère pour nous sauver de la noyade. Déception, quand tu nous tues...

DIMANCHE 11 MAI. Rien de bien terrible, à part la chaleur ! Mais non je ne me plains pas, au contraire, ça faisait bien 5 ans que le temps était humide (je reste poli, c'est le matin) alors vous pensez si les habitués sont ravis. Hier soir, il a encore fallu s'enfiler "La Dernière image" en sélection officielle, l'histoire cinémascopée de Claire Boyer, jeune institutrice envoyée en Algérie au début de 1940. Tous les personnages sont des stéréotypes ambulants, quand ils ne jouent pas faux, comme la désastreuse Véronique Jeannot qui écrase tout de son insignifiance ! A part ça, les images sont fastueuses, le désert est tout de même diablement photogénique. Et comme un bonheur ne vient jamais seul, re-désert (le Paris-Dakar pour être précis) dans le nouveau Lelouch, qui a fait se tordre de rire toute la salle sans que ça ait été voulu par le réalisateur ! !
Enfin, et pour prouver à quel point le cinoche se renouvelle, re-re-désert dans le formidable film australien "Burke et Wills", qui retrace la première traversée de l'Australie Sud-Nord, à pied et à dos de chameaux ! Humain, pathétique et vrai, priez avec moi pour que le film trouve un distributeur en France, pour que vous ayez droit, vous aussi, à vos petits frissons caniculaires.
Pas un mot, par contre, pour "Ubac", film français tourné piteusement en Argentine : les roches des Andes sont atrocement sous-exploitées, et même le débit rauque de Richard Bohringer n'a pu m'empêcher de piquer mon roupillon du jour ! Quand je me suis réveillé, j'ai voulu demander à quelqu'un de me raconter la chose... mais tout le monde dormait !
Sur ce, faites de beaux rêves en attendant mes aventures de la semaine prochaine. J'ai juste le temps et la place pour donner un dernier bon tuyau. Tchao !

UN HOMME ET UNE FEMME, 20 ANS DÉJÀ

10/20

de Claude LELOUCH

avec Anouk Aimée (Anne Gauthier), Jean-Louis TRINTIGNANT (Jean-Louis Duroc), Richard BERRY (himself), Evelyne BOUIX (Françoise Gauthier, qu'on la lapide ! !) et des tas d'autres, la famille à Lelouch et Thierry Sabine (ni fleurs, ni couronnes), Patrick Poivre d'Arvor, Robert Hossein, Marie-Sophie Pochat, etc, etc.

Pourquoi je vous fais une tartine du générique ? Devinez, hein essayez de comprendre... Là, c'est bien, y en a deux qu'ont pigé : c'est à peu près le seul intérêt du film, de nous faire un tour rapide d'un nombre élevé de valeurs sûres (et bien mûres d'ailleurs) du cinéma français bien-pensant. L'autre intérêt de cette bouillabaisse nostalgique est de nous faire un digest de tout l'éventail de l'art gras et fondant du Lelouch clairvoyant ! Les coulisses du cinéma, chabadabada, les courses de bagnole, chabadabada, le mythe "un homme et une femme", le Paris-Dakar, et j'en passe et des plus chiants. Les catalogues, en général, c'est beau mais froid et glacé. Idem pour ce catalogue-film : les fourre-tout, aussi brillants soient-ils, oublient toujours l'émotion et la nouveauté. Nous dirons donc que "...Vingt ans déjà" est un hommage à Lelouch PAR Lelouch lui-même (on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même) ! A cette condition-là, c'est distrayant. Sinon c'est nul et on peut siffler comme nombre de confrères à la fin de la projection ! !

VENDREDI 9 MAI. Les choses sérieuses commencent ainsi que les réveils difficiles ! Faut dire que la première projection de presse débute à 8H30 le matin, la galère quand on a beaucoup à faire en soirée... voire en nuit. Passons, passons... Juste un petit mot pour vous dire que Pirates a été fraîchement accueilli : presque tout le monde s'accorde à reconnaître que, même pour un film de pur divertissement, ça manque de souffle et d'ampleur. Un abordage trop mou, tout pareil que ma critique (cf. ci-dessus). Aujourd'hui vendredi on a eu droit, dès l'aube, à une catastrophe argentine : POBRE MARIPOSA (Pauvre Papillon). L'équivalent du film argentin de l'an dernier (L'Histoire officielle), mais en beaucoup moins réussi. L'Histoire officielle racontait la découverte des crimes de la junte militaire au pouvoir dans les années 70 par une bourgeoise bien comme il faut (Prix d'interprétation féminine pour Norma Aleandro), alors que "Pauvre Papillon" décrit l'intrusion des chefs nazis en Argentine après la capitulation de 45, Mengele et les autres comiques de la même espèce ! Sujet donc angoissant et original à souhait, mais lent, lent, lent, lonlaire. Le genre de tartine où l'on te cache des "choses" exprès pour faire murir artificiellement le suspens ! Un feu d'artifice, le bonheur en moins !
Je vous passe sur Sleepwalk, un rêve de funambule new-yorkais sympa mais à décrypter d'urgence (on demande Mister Champollion à l'accueil), sur Laputa, le nouveau génocide de nerfs d'Helma Sanders (dont on peut voir en ce moment "L'Avenir d'Emilie") autour de l'union impossible d'un architecte français (Sami Frey) et d'une photographe polonaise (Krystyna Janda). A grimper aux rideaux ! !
Et surtout, surtout, vous ne me demandez pas ce que je pense de "Parlez-moi d'amour" présenté en Sélection officielle. Je suis parti au bout d'une heure, alors que la salle était presque entièrement vidée. C'est vous dire l'intérêt de cette farce brésilienne sur l'amour éternel but impossible, thème décidément très en vogue en ce début de festival !
Et les bons moments, où ils sont les bons moments ? Minute, ils sont dans l'escalier, ils passent la dernière fouille, je les aperçois, leur tends mon micro : "Chères bonnes surprises, pourriez-vous nous parler un peu de vos impressions à Cannes ?". Trêve de plaisanterie, "Beau temps mais orageux en fin de journée" est un film français très drôle, si, si, marrant méchant, impitoyable et bien senti. Micheline Presle et Claude Piéplu en couple défaitiste et ringard, je vous dis pas la classe !
Puis, alors que mes chaussettes suintent d'épuisement, la conférence de presse de "Tenue de soirée" (les fidèles retrouveront ma critique-love du film parue il y a quinze jours). Pêché ici et là : "Un texte de Bertrand Blier, ça commence par un fou-rire et ça termine par une profonde réflexion, et ici par une caresse" (Depardieu), "Les dialogues sont toujours d'une banalité effrayante dans les scénarios, alors qu'avec ceux de Blier, on reçoit ce qu'on avait rêvé, et on bande pour le texte !" (Miou-Miou !). Très chouette, la bande à Blier, le bonheur d'un enthousiasme partagé... le film a beaucoup plu aux journalistes : bon ou mauvais signe ? ?
La journée devait enfin se terminer sur un gros coup de cœur, sur un film anglais que personne n'attendait (MONA LISA) et qui hante tous les cœurs d'artichauts munis d'une carte d'accréditation !

MONA LISA

de Neil JORDAN

16/20

avec Bob HOSKINS (George), Cathy TYSON (Simone) et Michael CAINE (Mortwell).

Ah ça pour une surprise, c'est une surprise ! Le cinéma anglais, je n'arrête pas de le hurler, est en pleine renaissance. D'inspiration et de style. Des histoires simples, émouvantes, belles et surtout marrantes. L'humour ne gâte rien du bonheur de la chose, c'est vous dire le miracle ! George (prononcez Djoooodjje, comme dans Tex Avery) est un petit truand, moche, balourd et incroyablement naïf. Le pigeon en personne. Il sort de prison sans un et trouve un boulot sinistre de chauffeur pour son ex-patron, Mortwell, le salaud fait truand ! Son job : trimballer une sublime call-girl, Simone, de client en client, ou plutôt de cheikh en palace. Le haut du trottoir, en somme ! Petit à petit une chouette amitié va lier le bon gros (sosie de Phil Collins, soit dit en passant) et la belle pute. Deux grands cœurs étaient faits pour se rencontrer ! Mais même Simone, la douce et tendre Simone, va mener George par le bout de son boudin de nez... La virée dans le Londres puant, sordide, véreux commence, le pigeon va y laisser bien des plumes ! ! Ça sent le polar, glauque, gluant et généreux. C'est tout ça mais en plus dans la boîte, y a un cadeau : des dialogues au cutter, une interprétation hors pair, et l'humour, l'amour, tout ce ramassis de trucs inutiles qui fait les bons films. Tout est subtilement dosé dans ce cocktail british qui part, déjà, dans les favoris pour la Palme d'Or. Le film sort sur les écrans dès cette semaine, ne soyez pas en retard d'un régal ! !

AFTER HOURS

16/20

de Martin SCORCESE

avec Griffin DUNNE (Paul Hackett), Rosanna ARQUETTE (Marcy, love), Verna BLOOM (June) et Teri GARR (Julie, re-love !).

Ce soir-là, Paul Hackett n'avait pas sommeil, la télé le faisait chier et son bouquin demandait d'urgence à boire. C'est donc dans un troquet qu'il va être abordé par Marcy, petite blonde toute mignonne et toute malheureuse qui va entraîner Paul dans une nuit folle, délirante, déjantée et pour tout dire, dangereuse pour la santé fragile de notre héros !
De Marcy à Miki et ses immondes sculptures en plâtre, de June à Julie et sa choucroute sur la tête, toutes ne rêvent que d'une seule chose : attirer le plus d'emmerdes à Paulo. Martin Scorcese sort de son chapeau à malices un exercice de style brillantissime. Sa caméra court plus vite que son ombre, et laisse le spectateur aussi haletant que Griffin Dunne poursuivi par une milice urbaine menaçante... C'est hilarant, rapide, démoniaque et ne laisse place à aucun message lourdingue. Un plaisir pur bonbon, servi par une bande de comédiens à couper le souffle. Déjà un triomphe auprès des journalistes...

DOS PATCHER

APPLE

Et pourquoi pas un DOS sur mesure, pour soi, personnellement...

Philippe PIERNOT

```
 10  TEXT : HOME : SPEED= 255:A$ =
";                    :": INVERSE : H
TAB 12: PRINT A$: HTAB 12: PRINT
     " DOS-PATCHER  1.0 ": HTAB 1
     2: PRINT A$: NORMAL : PRINT
     : HTAB 6: PRINT "ECRIT PAR P
     . PIERNOT, (C) 1985": POKE 3
     4,7: VTAB 8
 20  PRINT "CE PROGRAMME EST DEST
     INE A:": PRINT : PRINT "-AME
     LIORER LES PERFORMANCES DU D
     OS 3.3;": PRINT : PRINT "-PR
     OTEGER VOS LOGICIELS CONTRE
     LA COPIE;":: PRINT "-LIRE DE
     S DISQUETTES PROTEGEES.": PRI
NT : PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE PO
     UR CONTINUER:";: GET A$
 30  HOME : PRINT "PATCH£01:": PRI
NT : PRINT "LE D.O.S. NE PERMET P
     AS LA SAUVEGARDE DE": PRINT
     "PROGRAMMES DE PLUS DE 32K."
     : PRINT : PRINT "VOULEZ VOUS
      CHANGER CETTE VALEUR ? ";
 34 N
 40  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 70
 50  IF A$ <  > "O" GOTO 40
 60  PRINT A$: PRINT : INPUT "ENT
     REZ UN MULTIPLE DE 256:";A: P
OKE 43364,A / 256
 70  HOME : PRINT "PATCH£02:": PRI
NT : PRINT "POUR EXECUTER UNE COM
     MANDE DU D.O.S DANS": PRINT
     "UN PROGRAMME BASIC ON UTILI
     SE CTRL-D.": PRINT : PRINT "
     VOULEZ VOUS CHANGER CE CARAC
     TERE ? ";
 80  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 110

 90  IF A$ <  > "O" GOTO 80
 100  PRINT A$: VTAB 18: HTAB 15:
      PRINT "(CTRL-D=132)": PRINT
: VTAB 16: INPUT "ENTREZ LE CODE
     CLAVIER DU CARACTERE:";A: POK
E 43698,A
 110  HOME : PRINT "PATCH£03:": PR
INT : PRINT "LE CATALOGUE EST SUR
     LA PISTE 17 (DEC).": PRINT
     : PRINT "VOULEZ VOUS CHANGER
      CETTE VALEUR ? ";
 120  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 15
      0
 130  IF A$ <  > "O" GOTO 120
 140  PRINT A$: PRINT : INPUT "EN
      TREZ LE NO. DE LA PISTE:";A:
      POKE 44033,A: POKE 44741,4 *
A: POKE 44745,4 * A + 4: POKE 44
      764,A: POKE 46012,A
 150  HOME : PRINT "PATCH£04:": PR
INT : PRINT "LA DISQUETTE CONTIEN
      T 35 PISTES.": PRINT : PRINT
"VOULEZ VOUS EN RAJOUTER UNE 36 I
      EME ?": PRINT : HTAB 8: PRINT
 "(GAIN DE 4KO SUR UNE FACE)": VTA
B 12: HTAB 39
 160  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 19
      0
 170  IF A$ <  > "O" GOTO 160
 180  PRINT A$: POKE 44725,144: PO
KE 46063,36: POKE 48894,36
 190  HOME : PRINT "PATCH£05:": PR
INT : PRINT "LORS DE LA LECTURE L
      E D.O.S EFFECTUE UNE": PRINT
"CHECKSUM.": PRINT : PRINT "VOULE
      Z VOUS LA SUPPRIMER ?": PRINT
 : PRINT " (PERMET LA LECTURE DE
      DISQUES PLOMBES)": VTAB 14: H
TAB 28
 200  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 23
      0
 210  IF A$ <  > "O" GOTO 200
 220  PRINT A$: POKE 47426,24
 230  HOME : PRINT "PATCH£06:": PR
INT : PRINT "PENDANT UN 'CATALOG'
      LE DOS 3.3 FAIT UNE": PRINT
"PAUSE QUAND L'ECRAN EST REMPLIT.
      ": PRINT : PRINT "VOULEZ VOU
      S SUPPRIMER CETTE PAUSE ?": P
RINT : HTAB 5: PRINT "(UTILE SI L
      E CATALOGUE EST LONG)": VTAB
14: HTAB 37
 240  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 27
      0
 250  IF A$ <  > "O" GOTO 240
 260  PRINT A$: POKE 44596,96
 270  HOME : PRINT "PATCH£07:": PR
INT : PRINT "DESIREZ VOUS QUE LE
      DOS ECRIVE ENTRE LES": PRINT
"PISTES ?": PRINT : HTAB 10: PRINT
 "(PROTEGE LA DISQUETTE)": VTAB 1
      2: HTAB 10
 280  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 31
      0
 290  IF A$ <  > "O" GOTO 280
 300  PRINT A$:A = 48730: POKE A,
      10: POKE A + 1,240: POKE A +
2,7: POKE A + 3,168: POKE A + 4,2
      00: POKE A + 5,152: POKE A +
6,234: POKE A + 7,234: POKE A + 8
      ,234: POKE A + 9,234
 310  HOME : PRINT "PATCH£08:": PR
INT : PRINT "LE DOS RESERVE LES S
      ECTEURS 5 A 15 DE LA": PRINT
"PISTE 2 MAIS NE LES UTILISE PAS.
      ": PRINT : PRINT "VOULEZ VOU
      S LES LIBERER ?": PRINT : HTA
B 7: PRINT "(GAIN DE 2.75K SUR UN
      E FACE)";: VTAB 14: HTAB 27
 320  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 35
      0
 330  IF A$ <  > "O" GOTO 320
 340  PRINT A$:A = 44748: POKE A,
      32: POKE A + 1,223: POKE A +
2,188:A = 48351: POKE A,169: POKE
A + 1,255: POKE A + 2,141: POKE A
      + 3,251: POKE A + 4,179: POK
E A + 5,169: POKE A + 6,224: POKE
A + 7,141: POKE A + 8,252: POKE A
      + 9,179: POKE A + 10,32: POK
E A + 11,251: POKE A + 12,175: POK
E A + 13,96
 350  HOME : PRINT "PATCH£09:": PR
INT : PRINT "ON PEUT SUPPRIMER DE
      S COMMANDES DU D.O.S": PRINT
"POUR PROTEGER UNE DISQUETTE.": PR
INT : PRINT "VOULEZ VOUS EN SUPPR
      IMER ? ";
 360  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 44
      0
 370  IF A$ <  > "O" GOTO 360
 380  PRINT A$: PRINT :A = 43140
 390  READ A$:B =  LEN (A$): PRINT
"VOULEZ VOUS SUPPIMER "A$" ? ";
 400  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 43
      0
 410  IF A$ <  > "O" GOTO 400
 420  POKE A,7
 430  PRINT A$:A = A + B: IF A <
      43268 GOTO 390
 440  HOME : PRINT "PATCH£10:": PR
INT : PRINT "CERTAINES COMMANDES
      DU D.O.S NE SONT PAS": PRINT
"ACCESSIBLES EN MODE DIRECT (OPEN
      ...).": PRINT : PRINT "DESIR
      EZ VOUS Y REMEDIER ? ";
 450  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 48
      0
 460  IF A$ <  > "O" GOTO 450
 470  PRINT A$: POKE 40993,234: PO
KE 40994,234: POKE 40995,234
 480  HOME : PRINT "PATCH£11:": PR
INT : PRINT "VOULEZ VOUS QUE LE D
      .O.S. REVECTORISE LE": PRINT
"RESET ? ";
 490  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 52
      0
 500  IF A$ <  > "O" GOTO 490
 510  PRINT A$: VTAB 16: HTAB 5: P
RINT "(50688 POUR BOOTER DU SLOT
      NO.6)": VTAB 14: INPUT "NOUV
      ELLE ADDRESSE (DEC) ? ";A:B =
40496: POKE B,169: POKE B + 1,A /
256: POKE B + 2,234: POKE B + 11
      ,169: POKE B + 12,A - 256 *
      INT (A / 256): POKE B + 13,
      234
 520  HOME : PRINT "PATCH£12:": PR
INT : PRINT "L'ORDRE NORMAL DES S
      ECTEURS LOGIQUES EST": PRINT
"0 7 14 6 13 5 12 4 11 3 10 2 9 1
      8 15.": PRINT : PRINT "DESI
      REZ VOUS CHANGER CET ORDRE ?
      ": PRINT : HTAB 6: PRINT "(
      CHANGE LA VITESSE DE LECTURE
      )": VTAB 14: HTAB 34
 530  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 56
      0
 540  IF A$ <  > "O" GOTO 530
 550  PRINT A$: VTAB 18: PRINT "L
      E NO. LOGIQUE DU SECTEUR PHY
      SIQUE NO. 0": PRINT "DOIT ET
      RE 0 POUR POUVOIR BOOTER.": P
RINT : FOR A = 0 TO 15: PRINT "NO
      . LOGIQUE DU SECTEUR "A;: INP
UT " ? ";B:C = 4 * A - 15 *  INT
      (A / 4): POKE 46669 + C,B: PO
KE 49080 + C,B: NEXT
 560  HOME : PRINT "PATCH£13:": PR
INT : PRINT "L'OCTET DE SELF-SYNC
      HRONISATION EST 255.": PRINT
"DESIREZ VOUS CHANGER CET OCTET ?
      ": PRINT : VTAB 14: HTAB 3: P
RINT " (252 REND LA COPIE PLUS DI
      FFICILE)": VTAB 12: HTAB 34
 570  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 60
      0
 580  IF A$ <  > "O" GOTO 570
 590  PRINT A$: VTAB 16: INPUT "N
      OUVELLE VALEUR ? ";A: POKE 4
      7166,A: POKE 48224,A: POKE 4
      8865,0
 600  HOME : PRINT "PATCH£14:": PR
INT : PRINT "LE DOS UTLISE DES OC
      TETS POUR REPERER LA": PRINT
"FIN DU CHAMP DE DONNEES.": PRINT
: PRINT "VOULEZ VOUS QU'IL LES IG
      NORE ?": VTAB 16: HTAB 4: PRI
NT "(PERMET DE LIRE UN DISQUE PRO
      TEGE)": VTAB 14: HTAB 32
 610  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 64
      0
 620  IF A$ <  > "O" GOTO 610
 630  PRINT A$: POKE 47415,0: POKE
47425,0: POKE 47426,24
 640  HOME : PRINT "PATCH£15:": PR
INT : PRINT "LE DOS UTLISE DES OC
      TETS POUR REPERER LA": PRINT
"FIN DU CHAMP D'ADDRESSE.": PRINT
: PRINT "VOULEZ VOUS QU'IL LES IG
      NORE ?": VTAB 16: HTAB 4: PRI
NT "(PERMET DE LIRE UN DISQUE PRO
      TEGE)": VTAB 14: HTAB 32
 650  GET A$: IF A$ = "N" GOTO 68
      0
 660  IF A$ <  > "O" GOTO 610
 670  PRINT A$: POKE 47507,0: POKE
47517,0
 680  HOME
10000  DATA INIT,LOAD,SAVE,RUN,C
      HAIN,DELETE,LOCK,UNLOCK,CLOS
      E,READ,EXEC,WRITE,POSITION,O
      PEN,APPEND,RENAME,CATALOG,MO
      N,NOMON,PR£,IN£,MAXFILES,FP,
      INT,BSAVE,BLOAD,BRUN,VERIFY
```

EDITO

Vous n'êtes vraiment pas doué : pas un seul gagnant au concours de pronostics ! C'était pourtant facile, vous inscriviez Spellbound pour Amstrad, Skyfox pour Apple, The last V8 pour Atari, Master of Magic pour Commodore, Xyzolog pour MSX, The Hobbit pour Oric, Sword and Sorcery pour Spectrum, Sortilèges pour Thomson, Mission impossible pour Vic 20, Carotte malicieuse (Zig-zig ?) pour VG 5000 et c'était dans la poche, 10 bonnes réponses et 100 logiciels pour vous. Raté ! Et vous n'avez même pas trouvé 9, 8, 7 ou 6 bonnes réponses. Des nuls ! Qu'est-ce que j'ai fait au petit Jésus pour avoir des lecteurs comme ça ? Vous mériteriez que j'arrête ce concours, mais je suis bon prince, le mois prochain, on remet en jeu les logiciels à gagner, 200 logiciels pour le premier et les autres prix sont aussi doublés. Et cette fois, j'espère que vous allez trouver, on va quand même pas cumuler pendant 107 ans ! Encore que ça ferait un joli lot de 556.400 logiciels à gagner ! Bref, commencez à réfléchir dès maintenant, le bon de participation arrive à la fin du mois.

Les disquettes Amstrad ? Elles arrivent toujours au compte-goutte chez Amstrad France. Les autres n'en ont pas. Ni en Europe, ni au Japon. Ou alors juste quelques centaines à des prix que même les émirs arabes, ils ont pas les moyens. Mais ne désespérez pas, on finira bien par en trouver de ces putains de disquettes 3 pouces. Et à des prix normaux. Si Dieu le veut. Amen.

Gérard Ceccaldi.

PORTEUR

ZX 81

Où des tortues affamées et peu coopératives, occasionneront bien des tracas à un brave porteur courageux...

Thierry PAGES

Mode d'emploi :
Tout d'abord, créez une 10 REM de 22 caractères quelconques, puis tapez et lancez la fin du listing à partir de la ligne 9900. Tapez ensuite le reste du programme, les règles sont incluses.

```
  10 REM E£RND▒" PAUSE 70▒70▒7▒(
LIST TAN
  20 SAVE "PORTEU▒"
  30 LET G=320
  40 GOTO 2730
  45 REM INITIALISATION ET DECOR
  46 REM ***********************
  50 LET E1=PEEK 16398+256*PEEK
16399
  60 RAND USR 16514
  70 PRINT AT 14,23;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
  80 PRINT AT 15,23;"▒▒▒ ILE ▒▒▒"
  90 PRINT AT 14,0;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
 100 PRINT AT 15,0;"▒CONTINENT▒"
 110 GOSUB 1640
 120 GOSUB 2190
 130 LET CC=0
 140 LET Z=0
 150 LET E3=E1+396
 160 LET E2=E1+429
 170 LET Y=11
 180 LET H=5
 190 LET S=0
 200 LET O=1
 210 IF FO=1 THEN LET W=9
 220 IF FO=2 THEN LET W=6
 230 IF FO=3 THEN LET W=2
 235 LET ZZ=6
 237 IF FO=3 THEN LET ZZ=5
 240 LET V=W
 250 LET IN=0
 260 LET E=0
 270 LET N=0
 280 LET L=24
 290 LET M=3
 300 LET K=5
 310 LET X=0
 320 LET T=0
 330 PRINT AT 1,1;"SCORE= ";S;AT
1,22;"HOMME= ";H;"▒▒"
 340 PRINT AT 14,23;O
 350 IF S>G THEN LET G=S
 360 PRINT AT 3,7;"MEILLEUR SCOR
E : ";G
 370 IF H=0 THEN GOTO 3250
 380 GOSUB 0940
 390 GOSUB 0800
 395 REM PROGRAMME PRINCIPAL
 396 REM ******************
 400 LET B=INT (RND*ZZ)+1
 410 IF B=1 THEN LET J=11
 420 IF B=2 THEN LET J=14
 430 IF B=3 THEN LET J=17
 440 IF B=4 THEN LET J=20
 450 IF B>=5 THEN GOTO 3700
 470 POKE E2+132+J,17
 480 GOSUB 1430
 490 IF K=29 THEN GOSUB 0990
 500 IF K=2 THEN GOSUB 1190
 510 IF O=1 THEN GOTO 0550
 515 LET R=INT (RND*Y)+1
 520 IF R=1 AND T=0 AND K>8 THEN
GOSUB 2110
 530 IF R=2 AND T=0 AND K<23 THE
N GOSUB 2150
 540 IF R>=3 AND T<>0 THEN GOSUB
2030
 550 POKE E2+33+J,8
 560 POKE E2+66+J,147
 570 POKE E2+66+J,8
 580 POKE E2+99+J,147
 590 POKE E2+99+J,8
 600 POKE E2+132+J,147
 620 IF K=J THEN GOTO 0820
 630 GOSUB 1430
 640 IF K=2 THEN GOSUB 1190
 650 IF K=J THEN GOTO 0820
 660 IF K=29 THEN GOSUB 0990
 680 POKE E2+132+J,8
 690 POKE E2+99+J,147
 700 GOSUB 1430
 710 IF K=2 THEN GOSUB 1190
 720 IF K=J THEN GOTO 0820
 730 IF K=29 THEN GOSUB 0990
 740 POKE E2+99+J,8
 750 POKE E2+66+J,147
 760 POKE E2+66+J,8
 770 POKE E2+33+J,18
 780 GOSUB 1430
 790 GOTO 0400
 795 REM AFFICHAGE DES TORTUES
 796 REM ********************
 800 PRINT AT 14,11;">▒▒>▒▒>▒▒>"
 810 RETURN
 815 REM PORTEUR TOMBANT A L"EAU
 816 REM ***********************
 820 FOR I=13 TO 21
 830 IF X=1 THEN PRINT AT I-1,J;
"▒"
 840 PRINT AT I,J;"▒"
 850 IF X=1 THEN PRINT AT I-1,J;
"▒"
 860 PRINT AT I,J;"▒"
 870 NEXT I
 880 IF CC=1 THEN GOTO 0900
 890 LET M=M-1
 900 IF T<>0 THEN GOSUB 2030
 910 IF CC=1 THEN GOTO 2460
 915 IF M=0 THEN GOTO 3250
 920 IF IN=CO THEN GOTO 1680
 930 GOTO 0280
 935 REM EFFACEMENT DES POISSONS
 936 REM ***********************
 940 PRINT AT 16,7;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
 950 PRINT AT 17,7;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
 960 PRINT AT 18,7;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
 970 PRINT AT 15,10;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒"
 980 RETURN
 985 REM PORTEUR POSANT UN COLIS
 986 REM ***********************
 990 LET S=S+20
1000 LET X=0
1010 IF CC=1 THEN PRINT AT 6,9;"
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1015 IF CC=1 THEN LET S=S+100
1020 LET CC=0
1030 LET M=3
1040 LET E=E-1
1050 PRINT AT 1,8;S
1060 POKE E3+29,8
1070 IF ABS E>CO/2 THEN GOTO 110
0
1080 PRINT AT 14+E,31;"C"
1090 GOTO 1120
1100 LET N=N-1
1110 PRINT AT 14+N,30;"C"
1120 LET K=23
1130 POKE E2+29,8
1140 POKE E3+29,8
1150 LET L=23
1155 GOSUB 2030
1160 IF CC=1 THEN GOSUB 2460
1170 IF IN=CO THEN GOTO 1680
1180 RETURN
1185 REM PORTEUR QUI PREND UN
1186 REM ********************
1187 REM COLIS (PIEGE ?)
1188 REM ****************
1190 LET L=29
1200 POKE E2+2,8
1210 LET W=W+1
1220 LET IN=IN+1
1230 IF IN>CO/2 THEN GOTO 1290
1240 POKE E3+2,8
1250 POKE E1+2+W*33,8
1260 POKE E3+2,40
1270 IF IN=CO/2 THEN POKE E3+2,8
1280 GOTO 1340
1290 LET V=V+1
1300 POKE E3+1,8
1310 POKE E1+V*33+1,8
1320 POKE E3+1,40
1330 IF IN=CO THEN POKE E3+1,8
1340 LET K=8
1350 POKE E2+8,139
1360 POKE E3+8,168
1370 LET M=8
1380 LET X=1
1390 IF O<3 OR CC=1 THEN GOTO 14
20
1400 LET U=INT (RND*O)+1
1410 IF U=1 THEN GOSUB 2420
1420 RETURN
1425 REM DEPLACEMENT DU PORTEUR
1426 REM ***********************
1430 IF X=1 THEN GOTO 1490
1440 POKE E2+K,8
1450 IF INKEY$="8" AND K<L THEN
LET K=K+3
1460 IF INKEY$="5" AND K>M THEN
LET K=K-3
1470 POKE E2+K,139
1480 GOTO 1550
1490 POKE E2+K,8
1500 POKE E3+K,8
1510 IF INKEY$="8" AND K<L THEN
LET K=K+3
1520 IF  INKEY$="5" AND K>M THEN
LET K=K-3
1530 POKE E2+K,139
1540 POKE E3+K,168
1550 IF T=0 THEN GOTO 1600
1560 IF T=2 THEN GOTO 1590
1570 IF K=8 THEN GOTO 2230
1580 GOTO 1600
1590 IF K=23 THEN GOTO 2310
1600 IF CC=0 OR X=0 THEN GOTO 16
30
1610 LET AA=AA+1
1620 IF AA=BB THEN GOTO 2460
1630 RETURN
1635 REM EFFACEMENT DES COLIS
1637 REM ********************
1638 REM APRES CHAQUE TABLEAU
1639 REM ********************
1640 FOR I=13 TO 14-CO/2 STEP -1
1650 PRINT AT I,30;"▒▒"
1660 NEXT I
1670 RETURN
1675 REM DIFFERENTS TABLEAUX
1676 REM ******************
1680 LET O=O+1
1685 PRINT AT 1,22;"HOMME= ";H;"
▒▒"
1690 GOSUB 2190
1700 GOSUB 1640
1710 IF O<3 THEN LET H=H+FO+1
1715 IF O>=3 THEN LET H=H+FO
1720 IF O=3 THEN GOTO 1810
1730 IF O=4 THEN GOTO 1860
1740 IF O=5 THEN GOTO 1910
1750 IF O=6 THEN GOTO 1970
1760 IF O=7 THEN GOTO 2000
1765 LET ZZ=4
1770 LET Q=2
1780 GOTO 0210
1810 LET BB=20
1820 LET Y=9
```

A SUIVRE...

CHEPHREN

Vous êtes un égyptologue "chébran", dont l'ambition est de découvrir au moyen d'un matériel sophistiqué l'inaccessible sarcophage de Chéphren, fils de Chéops...

Jean-Pierre MARIN

Mode d'emploi :
Ce jeu comporte 4 tableaux. Dans les tableaux 1 et 4, actionnez votre réacteur autonome par appui sur la barre d'espacement ou le bouton de tir du joystick. Usez de même de votre laser frontal dans les tableaux 2 et 3.

1er tableau : tout en évitant la morsure des cobras, tentez de ramener chaque diamant à la lumière du jour, puis suivez la flèche pour accéder au second tableau.

2ème tableau : bien que l'architecture des lieux ne le permette pas, vous devez récupérer deux coffres malgré la menace d'une redoutable chauve-souris. Le fait d'atteindre le monstre à la tête d'un tir de votre laser frontal permet la création progressive d'une première puis d'une seconde échelle, qui vous donneront accès aux coffres et à la sortie (amenez ces derniers un à un vers la sortie).

3ème tableau : vous disposez d'un temps limité pour prendre deux amphores gardées entre deux grilles par un crâne plutôt hideux. Ce dernier doit être atteint plusieurs fois "en plein centre" pour être détruit.

4ème tableau : le fameux sarcophage de Chéphren se trouve à l'abri derrière une grille. Des petits cratères projettent des boules de feu dans le décor où parfois une clé apparaît. Vous devez à l'aide de celle-ci, ouvrir à chaque fois un peu plus la grille pour accéder au sarcophage. Sachez qu'il vaut mieux ne pas attendre tranquillement sur une échelle que la clé apparaisse : vous risquez d'attendre longtemps... A la fin de ce tableau, en route pour un nouveau parcours.

Vous disposez de quatre vies en début de jeu et en obtenez une supplémentaire à chaque tableau franchi. Lors du GAME OVER clignotant, vous pouvez rejouer par appui sur la barre d'espacement ou le bouton de tir.

Nota : la possibilité est offerte de choisir un des quatre tableaux comme tableau initial, en permutant les REM des lignes 460 à 490.

```
10 ' Chéphren
20 '
30 ' écrit par Jean Pierre MARIN
40 ' 33 - GRADIGNAN
50 ' 1986
60 '
70 '
80 COLOR,1,1
90 SCREEN2,2,0
100 DEFINTA-Z
110 OPEN"grp:"AS#1
120 '
130 ' enregistrement des sprites
140 '
150 FORX=14336TO16288STEP32
160 FORY=1TO32
170 READA:VPOKEX+Y-1,A:ZZ!=ZZ!+A
180 NEXT:NEXT
190 IFZZ!<>105109!THENSCREEN0:PRINT"e
rreur dans les datas des sprites":END
200 '
210 ' presentation
220 '
230 TA=1:GOSUB7880
240 COLOR1
250 A=0:B=4:C=8:D=0
260 X=0
270 GOSUB8680
280 Y=146
290 A$=" 1- CLAVIER"
300 B$=" 2- JOYSTICK"
310 FORPX=4TO110STEP4
320 PR=PR+1
330 IFPR=2THENPR=0:LO=LO+1:PSET(PX,14
8),11:PRINT#1,MID$(A$,LO,1):PSET(PX,1
58),11:PRINT#1,MID$(B$,LO,1)
340 GOSUB1100
350 FORT=1TO80
360 NEXT:NEXT
370 C$=INKEY$
380 IFVAL(C$)<>1ANDVAL(C$)<>2THEN370
390 JS=VAL(C$)-1
400 GOSUB1450
410 FORZ=1TO36:GOSUB1100:FORT=1TO100:
NEXT:NEXT
420 FORT=1TO1000:NEXT
430 GOSUB6850
440 AN=4
450 FORT=0TO17:PUTSPRITET,(0,209):NEX
T
460  TA=1:GOSUB5720
470 'TA=2:GOSUB6030
480 'TA=3:GOSUB6510
490 'TA=4:GOSUB7330
500 YB=83:EC=0
510 XD=8:YC=125
520 IG=0
530 FL=35:S1=37
540 XF=-1:SR=0
550 Y6=139
560 A=0:B=4:C=8:D=0
570 E=12:F=16:G=20:H=12
580 I=25:J=28:K=31:L=25
590 IG=0:IFTA=3THENGOSUB6750
600 COLOR3:INTERVALOFF:GOSUB6960:FORT
=1TO50:NEXT
610 '
620 ' interruptions
630 '
640 ONTAGOTO650,710,770,840
650 X=0:Y=12:TB=4:X1=0:Y1=76:P1=2:L1=
240:D1=4:S1=37
660 GOSUB1090
670 ONSPRITEGOSUB3470
680 ONSTRIGGOSUB1480,1480
690 ONINTERVAL=4GOSUB2160
700 GOTO890
710 X=20:Y=12:TB=9:NE=0:P3=1:XS=212:Y
S=156:IX=-4:O2=39:O1=44
720 ONSPRITEGOSUB3860
730 ONSTRIGGOSUB3520,3520
740 ONINTERVAL=5GOSUB3730
750 GOSUB1090
760 GOTO890
770 X=0:Y=100:TB=12:X3=130:Y3=100:P3=
1:Y6=77:N3=0
780 GOSUB1090
790 ONSPRITEGOSUB4370
800 ONSTRIGGOSUB3550,3550
810 ONINTERVAL=2GOSUB4120
820 GOSUB1210
830 GOTO890
840 X=0:Y=144:TB=16:X4=16:Y4=120:P4=2
:L4=232:D4=6:N4=55:C4=9:X5=232:Y5=76:
P5=2:L5=16:D5=-8:N5=56
850 GOSUB1090
860 ONSPRITEGOSUB4910
870 ONSTRIGGOSUB1480,1480
880 ONINTERVAL=9GOSUB4670
890 IFAN<>1THENGOSUB6910
900 SPRITEON:STRIG(JS)ON:INTERVALON
910 '
920 ' deplacements
930 '
940 ONSTICK(JS)+1GOSUB960,1210,1090,1
090,1090,1330,970,970,970
950 FORT=1TO5:NEXT:GOTO940
960 RETURN
970 IFPOINT(X+4,Y+30)<8THEN1900
980 SWAPE,F:SWAPE,G:SWAPG,H
990 X=X-4:DS=-4
1000 ONTBGOSUB2300,2350,2400,2620,283
0,2730,2790,2830,2830,3140,3140,3140,
3140,3140,3310,3310,3330,3330,3310
1010 SPRITEOFF
1020 PUTSPRITE10,(X,Y+2),5,F
1030 PUTSPRITE11,(X,Y+2),6,F+1
1040 PUTSPRITE12,(X,Y),3,F+2
1050 PUTSPRITE13,(X,Y+16),12,F+3
1060 FORT=1TO17:NEXT
1070 SPRITEON
1080 RETURN
1090 IFPOINT(X+10,Y+30)<8THEN1900
1100 SWAPA,B:SWAPA,C:SWAPC,D
1110 X=X+4:DS=4
1120 ONTBGOSUB2530,2500,2450,2340,285
0,2810,2970,2920,2870,3170,3170,3170,
3170,3190,3370,3390,3350,3370,3370
1130 SPRITEOFF
1140 PUTSPRITE10,(X,Y+2),5,B
1150 PUTSPRITE11,(X,Y+2),6,B+1
1160 PUTSPRITE12,(X,Y),3,B+2
1170 PUTSPRITE13,(X,Y+16),12,B+3
1180 FORT=1TO17:NEXT
1190 SPRITEON
1200 RETURN
1210 IFPOINT(X+7,Y+26)<8THENRETURN
1220 SWAPI,J:SWAPI,K:SWAPK,L
1230 Y=Y-4:DS=0
1240 TB=-(Y=144)-2*(Y=100)-3*(Y=56)-4
*(Y=12)-(TA=2)*5-(TA=3)*10-(TA=4)*15
1250 SPRITEOFF
1260 PUTSPRITE10,(X,Y+2),5,24
1270 PUTSPRITE11,(X,Y+2),6,J
1280 PUTSPRITE12,(X,Y),3,J+1
1290 PUTSPRITE13,(X,Y+16),12,J+2
1300 FORT=1TO17:NEXT
1310 SPRITEON
1320 RETURN
1330 IFPOINT(X+7,Y+34)<8THENRETURN
1340 SWAPI,J:SWAPI,K:SWAPK,L
1350 Y=Y+4:DS=0
1360 TB=-(Y=144)-2*(Y=100)-3*(Y=56)-4
*(Y=12)-(TA=2)*5-(TA=3)*10-(TA=4)*15
1370 SPRITEOFF
1380 PUTSPRITE10,(X,Y+2),5,24
1390 PUTSPRITE11,(X,Y+2),6,J
1400 PUTSPRITE12,(X,Y),3,J+1
1410 PUTSPRITE13,(X,Y+16),12,J+2
1420 FORT=1TO17:NEXT
1430 SPRITEON
1440 RETURN
1450 '
1460 ' sp on strig tab 1 et 4
1470 '
1480 STRIG(JS)OFF:INTERVALON
1490 SR=(DS=4)*0-(DS=-4)*12
1500 XF=(DS=4)*1-(DS=-4)*9
1510 ONDS+5GOTO1530,,,,1520,,,,1530
1520 STRIG(JS)ON:RETURN
1530 IFSTICK(JS)=0THEN1680
1540 FL=35
1550 FORM=YTOY-12STEP-4
1560 X=X+DS:GOSUB1770
1570 NEXT
1580 FL=34
1590 FORM=Y-12TOYSTEP4
1600 X=X+DS:GOSUB1770
1610 NEXT
1620 STRIG(JS)ON
1630 PUTSPRITE14,(0,209)
1640 IFPOINT(X+7,Y+30)<8THENX=X-2*DS:
GOTO1900
1650 A=0:B=4:C=8:D=0
1660 E=12:F=16:G=20:H=12
1670 RETURN940
1680 FL=35
1690 FORM=YTOY-12STEP-4
1700 GOSUB1770:NEXT
1710 FL=34
1720 FORM=Y-12TOYSTEP4
1730 GOSUB1770:NEXT
1740 STRIG(JS)ON
1750 PUTSPRITE14,(0,209)
1760 RETURN
1770 IFX<0ORX>240THENX=(X<0)*0-(X>240
)*240
1780 SPRITEOFF
1790 PUTSPRITE10,(X,M+2),,SR
1800 PUTSPRITE11,(X,M+2),,SR+1
1810 PUTSPRITE12,(X,M),,SR+2
1820 PUTSPRITE13,(X,M+16),,SR+3
1830 PUTSPRITE14,(X+2+XF,M+18),15,FL
1840 FORT=1TO15:NEXT
1850 SPRITEON
1860 RETURN
1870 '
1880 ' chute
1890 '
1900 ONSPRITEGOSUB1860
1910 PUTSPRITE14,(0,209)
1920 INTERVALOFF:STRIG(JS)OFF
1930 RETURN1940
1940 ONDS+5GOSUB980,,,,980,,,,1100
1950 ONDS+5GOSUB980,,,,980,,,,1100
1960 Y=Y+2:X=X-4*(DS=-4)+4*(DS=4)
1970 IFPOINT(X-3*(DS=-4)-11*(DS=4),Y+
27)<8THEN1950
1980 PLAY"t170m5000s112n1n2"
1990 PUTSPRITE11,(X,209)
2000 FORT=1TO1000:NEXT
2010 PUTSPRITE12,(X,Y+12),,F+2
2020 PUTSPRITE11,(X,Y+16),,F+1
2030 FORT=1TO500:NEXT
2040 PUTSPRITE10,(X,Y+12),,F
2050 FORT=1TO5000:NEXT
2060 AN=AN-1
2070 FORT=10TO16:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
2080 IFAN<1THENTA=0:GOTO8290
2090 IFTA=2THENGOSUB6390
2100 PUTSPRITE27+AN,(0,209)
2110 LINE(105+AN*10,186)-(109+AN*10,1
91),1,BF
2120 IFTA<>3THEN560ELSE590
2130 '
2140 ' sp on interval tab 1
2150 '
2160 ONP1GOTO2170,2240
2170 Y1=-(TB=4)*76-(TB=3)*76-(TB=2)*1
20-(TB=1)*164-(TB=0)*76
2180 X1=INT(RND(-TIME)*2)*240
2190 P1=2
2200 D1=-(X1=0)*4+(X1=240)*4:IFD1=0TH
ENP1=1
2210 L1=-(X1=0)*240-(X1=240)*0
2220 S1=-(X1=0)*37-(X1=240)*36
2230 RETURN
2240 X1=X1+D1:IFX1=L1THENP1=1:RETURN
2250 PUTSPRITE15,(X1,Y1),8,S1
2260 RETURN
2270 '
2280 ' test bordure tab 1
2290 '
2300 IFX>4THENRETURN
2310 IFDI=1ORPOINT(12,170)<>7THENX=X+
4:RETURN
2320 DI=1:LINE(8,165)-(15,170),1,BF
2330 SC=SC+30:GOSUB7020
2340 RETURN
2350 IFX>4THENRETURN
2360 IFDI=1ORPOINT(12,126)<>7THENX=X+
4:RETURN
2370 DI=1:LINE(8,121)-(15,126),1,BF
2380 SC=SC+30:GOSUB7020
2390 RETURN
2400 IFX>4THENRETURN
2410 IFDI=1ORPOINT(12,82)<>7THENX=X+4
:RETURN
2420 DI=1:LINE(8,77)-(15,82),1,BF
2430 SC=SC+30:GOSUB7020
2440 RETURN
2450 IFX<244THENRETURN
2460 IFDI=1ORPOINT(252,82)<>7THENX=X-
4:RETURN
2470 DI=1:LINE(248,77)-(255,82),1,BF
2480 SC=SC+30:GOSUB7020
2490 RETURN
2500 IFX<244THENRETURN
2510 X=X-4
2520 RETURN
2530 IFX<244THENRETURN
2540 IFPA=0THENX=X-4:RETURN
2550 PA=0
2560 SC=SC+500:GOSUB7020:AN=AN+1:GOSU
B6910
2570 INTERVALOFF:FORT=1TO1000:NEXT
2580 FORT=10TO27:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
2590 SPRITEOFF:STRIG(JS)OFF
2600 PLAY"t170m5000s117o4cego5ceo4go5
ceo4ceao5dfo4ao5dl4f"
2610 TA=2:GOSUB6060:GOTO8890
2620 IFX>4THENRETURN
2630 IFDI=0THENX=X+4:RETURN
2640 PLAY"t170m5000s118o2ao3deo2ao3el
4f"
2650 INTERVALOFF:DI=0:XD=XD+4:PRESET(
XD,38)
2660 GOSUB5700:INTERVALON
2670 SC=SC+30:GOSUB7020
2680 IFXD=24THENPA=1
2690 RETURN
2700 '
2710 ' test bordure tab 2
2720 '
2730 IFX>20THENRETURN
2740 IFNE=6THENX=X+4:RETURN
2750 NE=NE+1
2760 LINE(11,172-NE*3)-(14,170-NE*3),
3,BF
2770 FORT=1TO100:NEXT
2780 X=X+4:RETURN
2790 IFX>28THENRETURN
2800 X=X+4:RETURN
2810 IFX<228THENRETURN
2820 X=X-4:RETURN
2830 IFX>12THENRETURN
2840 X=X+4:RETURN
2850 IFX<248THENRETURN
2860 X=X-4:RETURN
2870 IFX<240THENRETURN
2880 IFCO=1ORPOINT(245,38)<>9THENX=X-
4:RETURN
2890 CO=1:LINE(238,28)-(249,38),1,BF
2900 SC=SC+50:GOSUB7020
2910 RETURN
2920 IFX<232THENRETURN
2930 IFCO=1ORPOINT(235,82)<>9THENX=X-
4:RETURN
2940 CO=1:LINE(230,72)-(241,82),1,BF
2950 SC=SC+50:GOSUB7020
2960 RETURN
2970 IFX<244THENRETURN
2980 IFCO=0THENX=X-4:RETURN
2990 INTERVALOFF:CO=0:YC=YC-12:PRESET
(257,YC)
3000 GOSUB6480:INTERVALON
3010 SC=SC+50:GOSUB7020
3020 IFYC<>101THENRETURN
3030 CO=0
3040 SC=SC+500:GOSUB7020
3050 AN=AN+1:GOSUB6910
3060 INTERVALOFF
3070 FORT=1TO1000:NEXT
3080 FORT=10TO17:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
3090 PLAY"t170m5000s117o4cego5ceo4go5
ceo4ceao5dfo4ao5dl4f"
3100 TA=3:GOSUB6540:GOTO8890
3110 '
3120 ' test bordure tab3
3130 '
3140 IFX>-4THENRETURN
3150 X=X+4
3160 RETURN
3170 IFX<IG+40THENRETURN
3180 X=X-4:RETURN
3190 IFX<248THENRETURN
3200 STRIG(JS)OFF:INTERVALOFF
3210 ONINTERVAL=10GOSUB3160
3220 SC=SC+500:GOSUB7020
3230 AN=AN+1:GOSUB6910
3240 FORT=1TO1000:NEXT
3250 FORT=10TO13:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
3260 PLAY"t170m5000s117o4cego5ceo4go5
ceo4ceao5dfo4ao5dl4f"
3270 TA=4:GOSUB7360:GOTO8890
3280 '
3290 ' test bordure tab 4
3300 '
3310 IFX>0THENRETURN
3320 X=X+4:RETURN
3330 IFX>12THENRETURN
3340 X=X+4:RETURN
3350 IFX<220THENRETURN
3360 X=X-4:RETURN
3370 IFX<228THENRETURN
3380 X=X-4:RETURN
3390 IFX<164THENRETURN
3400 IFPC=1THENGOSUB3420:PC=0:Y6=Y6+4
:SC=SC+10:GOSUB7020:INTERVALOFF:PSET(
174,Y6),1:DRAW"o1h6bm+1,-2d2bm+2,+0d2
bm+2,+0d2":INTERVALON:IFY6=167THENINT
ERVALOFF:LINE(168,162)-(175,170),1,BF
:RETURN8730
3410 X=X-4:RETURN
3420 PLAY"t170m5000s118o2ao3deo2ao3el
4f"
3430 RETURN
3440 '
3450 ' sp on sprite tab 1
3460 '
3470 SPRITEOFF:INTERVALOFF
3480 GOTO1900
3490 '
3500 ' sp on strig tab 2 et 3
3510 '
3520 IFNE=0THENRETURN
3530 LA=2:NE=NE-1
3540 LINE(11,169-NE*3)-(14,167-NE*3),
13,BF
3550 INTERVALON
3560 ONDS+5GOSUB3580,,,,3630,,,,3640
3570 LA=1:RETURN
3580 IFX<24THENRETURN
3590 FORV=XTO0STEP-4
3600 PUTSPRITE16,(V-12,Y-14),15,38
3610 NEXT
3620 PUTSPRITE16,(0,209)
3630 RETURN
3640 IFX>224THENRETURN
3650 FORV=XTO240STEP4
3660 PUTSPRITE16,(V+12,Y-14),15,38
3670 NEXT
3680 PUTSPRITE16,(0,209)
3690 RETURN
3700 '
3710 ' sp on interval tab 2
3720 '
3730 ONP3GOSUB3770,3800
3740 IFXS>232ORXS<20THENIX=-IX:XS=XS+
IX
3750 PUTSPRITE15,(XS,YS),6,01
3760 RETURN
```

Suite page 28

TANK OF TRON II

AMSTRAD

Dans le microcosme démoniaque d'un puissant ordinateur, tentez à bord d'un tank électronique puissamment armé de venir à bout des patrouilleurs belliqueux envoyés par le redoutable M.C.P (Master Control Program).

Sylvain KOUBJANIAN

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

LISTING 1

```
10 REM TANK OF TRON II
20 REM
30 REM Affichage du titre
40 REM
50 CLS:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:PAP
ER 0:INK 1,2:INK 2,11:INK 3,26
60 LOCATE 1,3:PEN 1:PRINT CHR$(138
);STRING$(2,CHR$(143));CHR$(133);C
HR$(128);CHR$(142);CHR$(141);CHR$(
128);CHR$(141);CHR$(128);CHR$(138)
;CHR$(133);CHR$(139);CHR$(133);CHR
$(138);CHR$(133);
70 LOCATE 1,4:PEN 2:PRINT CHR$(128
);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128);CH
R$(138);CHR$(133);CHR$(138);CHR$(1
33);CHR$(143);CHR$(141);CHR$(142);
CHR$(133);CHR$(138);CHR$(141);CHR$
(135);CHR$(128);
80 LOCATE 1,5:PEN 3:PRINT CHR$(128
);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128);CH
R$(138);CHR$(135);CHR$(139);CHR$(1
33);CHR$(143);CHR$(128);CHR$(139);
CHR$(133);CHR$(138);CHR$(133);CHR$
(139);CHR$(132);
90 LOCATE 1,6:PEN 3:PRINT CHR$(128
);CHR$(130);CHR$(129);CHR$(128);CH
R$(130);CHR$(129);CHR$(130);CHR$(1
29);CHR$(131);STRING$(2,CHR$(128))
;CHR$(129);CHR$(131);CHR$(129);CHR
$(130);CHR$(129);
100 LOCATE 21,3:PEN 1:PRINT CHR$(1
36);CHR$(135);CHR$(141);CHR$(128);
CHR$(139);CHR$(135);CHR$(131);CHR$
(133);
110 LOCATE 21,4:PEN 2:PRINT CHR$(1
43);CHR$(128);CHR$(138);CHR$(133);
CHR$(138);CHR$(141);CHR$(133);CHR$
(128);
120 LOCATE 21,5:PEN 3:PRINT CHR$(1
39);CHR$(132);CHR$(142);CHR$(129);
CHR$(138);CHR$(133);CHR$(129);CHR$
(128);
130 LOCATE 21,6:PEN 3:PRINT CHR$(1
28);CHR$(131);CHR$(129);CHR$(128);
STRING$(2,CHR$(131));STRING$(2,CHR
$(128));
140 LOCATE 13,8:PEN 1:PRINT CHR$(1
38);STRING$(2,CHR$(143));CHR$(133)
;STRING$(2,CHR$(131));CHR$(141);CH
R$(128);CHR$(136);CHR$(135);CHR$(1
41);CHR$(128);CHR$(141);CHR$(128);
CHR$(138);CHR$(133);
150 LOCATE 13,9:PEN 2:PRINT CHR$(1
28);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128);
STRING$(2,CHR$(140));CHR$(131);CHR
$(128);CHR$(143);CHR$(128);CHR$(13
8);CHR$(133);CHR$(143);CHR$(141);C
HR$(142);CHR$(133);
160 LOCATE 13,10:PEN 3:PRINT CHR$(
128);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128)
;CHR$(143);CHR$(130);CHR$(141);CHR
$(128);CHR$(139);CHR$(132);CHR$(14
2);CHR$(129);CHR$(143);CHR$(128);C
HR$(139);CHR$(133);
170 LOCATE 13,11:PEN 3:PRINT CHR$(
128);CHR$(130);CHR$(129);CHR$(128)
;CHR$(131);CHR$(128);CHR$(130);CHR
$(129);CHR$(128);CHR$(131);CHR$(12
9);CHR$(128);CHR$(131);STRING$(2,C
HR$(128));CHR$(129);
180 LOCATE 33,8:PEN 1:PRINT CHR$(1
30);CHR$(139);CHR$(135);CHR$(129);
CHR$(130);CHR$(139);CHR$(135);CHR$
(129);
190 LOCATE 33,9:PEN 2:PRINT CHR$(1
28);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128);
CHR$(128);CHR$(138);CHR$(133);CHR$
(128);
200 LOCATE 33,10:PEN 3:PRINT CHR$(
128);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128)
;CHR$(128);CHR$(138);CHR$(133);CHR
$(128);
210 LOCATE 33,11:PEN 3:PRINT CHR$(
130);STRING$(2,CHR$(131));CHR$(129
);CHR$(130);STRING$(2,CHR$(131));C
HR$(129);
220 LOCATE 11,25:PEN 3:PRINT "Pati
entez s.v.p...."
230 LOCATE 3,15:PRINT "CHARGEMENT
EN COURS...."
240 LOCATE 14,17:PRINT CHR$(164);"
 KOUBOJANIAN Sylvain"
250 RUN "!"
```

LISTING 2

```
10 REM TANK OF TRON II (2)
20 REM
30 CLS:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:PAP
ER 0:INK 1,2:INK 2,6:INK 3,14
40 LOCATE 13,2:PEN 1:PRINT "TANK O
F TRON II"
50 WINDOW #1,1,40,5,24
60 LOCATE 6,6:PEN 2:PRINT "par KOU
BOJANIAN Sylvain ";CHR$(164);" 198
6"
70 LOCATE 12,13:PEN 3:PRINT "I";"
---)";" Instructions"
80 LOCATE 12,20:PRINT "J";" --->";
" Jeu"
90 RESTORE 2460
100 READ s
110 IF s=0 THEN 90
120 SOUND 7,s,20,7
130 IF INKEY(35)<>-1 THEN GOSUB 16
0:GOTO 30
140 IF INKEY(45)<>-1 THEN GOTO 330
150 GOTO 100
160 REM
170 REM INSTRUCTIONS
180 REM
190 CLS #1:PEN #1,2
200 PRINT #1," Vous etes le heros
 de TRON, Flynn,    genial createu
r de jeux video. Vous     avez ete
 desintegre par le MCP(Master   Co
ntrol Program) en une myriade de
    particules electroniques. Vous
 reprenez conscience dans un unive
rs ou les"
210 PRINT #1
220 PRINT #1,"programmes vivent so
us l'apparence de   leurs createur
s. Un univers domine par  le demon
iaque MCP. Vous devez echapper  au
x assauts programmes des
    patrouilleurs du MCP. Vous pil
otez un   tank electronique dote d
'un canon laser"
230 PRINT #1:PRINT #1,"ultra-puiss
ant. Votre mission consiste  a det
ruire les patrouilleurs envoyes
 par le MCP."
240 IF INKEY$<>"" THEN 240
250 LOCATE 2,25:PEN 1:PRINT "Appuy
ez sur une touche pour continuer"
260 CALL &BB18
270 CLS #1:PEN 2:PRINT #1," Apres
 une duree de combat d'environ 6 m
inutes, un tank de patrouille envo
ye   par le MCP apparaitra devant
vous. Vous devrez monter le viseur
 de votre tank   le plus haut poss
ible, ainsi vous serez sauve."
280 PRINT #1:PRINT #1," Pour cont
roler votre viseur, utilisez les t
ouches de deplacement du curseur
 ou le joystick, et pour tirer, ap
puyez  sur la barre d'espace ou le
 bouton de   tir."
290 PRINT #1:PRINT #1:PRINT #1,"
Bonne Chance"
300 IF INKEY$<>"" THEN 300
310 CALL &BB18
320 RETURN
330 REM
340 REM JEU
350 REM
360 CLS:MODE 0:INK 0,0:INK 2,24:IN
K 3,26:INK 5,2
370 SPEED INK 1,1
380 WINDOW 1,20,1,25:PAPER 0
390 FOR d=1 TO 25:PRINT CHR$(11);
400 FOR et=1 TO 9:XX%=RND*640:YY%=
RND*400:PLOT XX%,YY%,3:NEXT et:NEX
T
410 REM
420 REM Combat tank contre patroui
lleurs        du MCP
430 REM
440 SPEED KEY 1,1
450 REM
460 REM Redefinition des nombres
470 REM
480 SYMBOL AFTER 32
490 SYMBOL 48,&7C,&C6,&C6,&CE,&CE,
&CE,&7C
500 SYMBOL 49,&18,&18,&18,&38,&38,
&38,&38
510 SYMBOL 50,&7E,&66,&6,&7E,&60,&
6E,&7E
520 SYMBOL 51,&7E,&66,&6,&3E,&E,&6
E,&7E
530 SYMBOL 52,&CC,&CC,&DC,&FE,&1C,
&1C,&1C
540 SYMBOL 53,&7E,&66,&60,&7E,&E,&
6E,&7E
550 SYMBOL 54,&7E,&66,&60,&7E,&6E,
&6E,&7E
560 SYMBOL 55,&7E,&66,&C,&C,&1C,&1
C,&1C
570 SYMBOL 56,&3E,&36,&36,&7E,&6E,
&6E,&7E
580 SYMBOL 57,&7E,&66,&6E,&7E,&E,&
E,&E
590 SYMBOL 64,&0,&0,&0,&0,&3,&6,&1
C,&F
600 SYMBOL 168,&0,&0,&0,&0,&C0,&60
,&38,&F0
610 SYMBOL 169,&7F,&FF,&FF,&FF,&E0
,&E0,&E0,&E0
620 SYMBOL 170,&FE,&FF,&FF,&FF,&7,
&7,&7,&7
630 SYMBOL 171,&FE,&82,&C0,&4,&4,&
C0,&82,&FE
640 SYMBOL 172,&7F,&41,&3,&20,&20,
&3,&41,&7F
650 wall=0:i=REMAIN(1):INK 4,24:PR
INT CHR$(23)CHR$(0);:vie=4
660 SOUND 1,499,300,7:SOUND 2,500,
300,7:FOR j=1 TO 16:INK 1,j:FOR r=
1 TO 99:NEXT:NEXT
670 REM
680 REM Dessin du sol electronique
                (quadrillage)
690 REM
700 PLOT 0,160,4:DRAW 80,176:PLOT
0,120:DRAW 130,176:PLOT 0,60:DRAW
180,176:PLOT 50,50:DRAW 230,176:PL
OT 175,50:DRAW 280,176:PLOT 320,50
:DRAW 320,176:PLOT 445,50:DRAW 370
,176:PLOT 570,50:DRAW 420,176:PLOT
 640,60:DRAW 470,176:PLOT 640,120:
DRAW 520,176
710 PLOT 640,160:DRAW 570,176
720 f=176
730 s=2
740 MOVE 0,f
750 DRAWR 640,0
760 f=f-s
770 s=s+4
780 IF f>0 THEN 740
790 REM
800 REM Dessin du tableau de bord
haut          et bas
810 REM
820 PLOT 20,380,5:DRAW 80,380:DRAW
 80,370:DRAW 20,370:DRAW 20,380:PL
OT 90,380:DRAW 180,380:DRAW 180,36
0:DRAW 90,360:DRAW 90,380:PLOT 190
,380:DRAW 420,380:DRAW 420,350:DRA
W 190,350:DRAW 190,380:PLOT 430,38
0:DRAW 520,380:DRAW 520,360:DRAW 4
30,360
830 DRAW 430,380:PLOT 530,380:DRAW
 590,380:DRAW 590,370:DRAW 530,370
:DRAW 530,380:PLOT 30,377,3:DRAW 7
5,377:DRAW 75,373:DRAW 30,373:DRAW
 30,377:PLOT 100,377:DRAW 100,375:
PLOT 100,367:DRAW 100,365:PLOT 115
,377:DRAW 115,375:PLOT 115,367:DRA
W 115,365
840 PLOT 130,377:DRAW 130,375:PLOT
 130,367:DRAW 130,365:PLOT 145,377
:DRAW 145,375:PLOT 145,367:DRAW 14
5,365:PLOT 160,377:DRAW 160,375:PL
OT 160,367:DRAW 160,365:PLOT 440,3
77:DRAW 440,375:PLOT 440,367:DRAW
440,365:PLOT 455,377:DRAW 455,375:
PLOT 455,367
850 DRAW 455,365:PLOT 470,377:DRAW
 470,375:PLOT 470,367:DRAW 470,365
:PLOT 485,377:DRAW 485,375:PLOT 48
5,367:DRAW 485,365:PLOT 500,377:DR
AW 500,375:PLOT 500,367:DRAW 500,3
65:PLOT 537,378:DRAW 580,378:DRAW
580,374:DRAW 537,374:DRAW 537,378:
PLOT 210,375,11
860 DRAW 225,375:DRAW 225,360:DRAW
 210,360:DRAW 210,375:PLOT 240,375
:DRAW 260,375:DRAW 260,360:PLOT 29
0,375:DRAW 310,375:PLOT 300,375:DR
AW 300,360:PLOT 325,375:DRAW 340,3
75:DRAW 340,360:DRAW 325,360:DRAW
325,375:DRAW 340,360:PLOT 375,375:
DRAW 375,360
870 DRAW 360,360:PLOT 397,375:DRAW
 397,360:PLOT 397,373:DRAW 405,373
:PLOT 391,360:DRAW 397,360
880 PLOT 0,380,5:DRAW 20,360:DRAW
70,360:DRAW 80,350:DRAW 170,350:DR
AW 180,340:DRAW 430,340:DRAW 440,3
50:DRAW 530,350:DRAW 540,360:DRAW
590,360:DRAW 640,380
890 PLOT 0,40,5:DRAW 640,40
900 ENV 3,5,10,20:LOCATE 16,1:PEN
4:PRINT CHR$(171);CHR$(172);:LOCAT
E 18,1:PEN 14:PRINT vie;
910 ENT 1,239,20,1:ENV 2,7,-2,2
920 tv=1/12:DEF FNt(x)=INT(x*tv+0.
5)*12:d=0:prg=0:LOCATE 1,25:PEN 14
:PRINT "TIME     ";:PAPER 4:PRINT "
                ";:PAPER 0
930 INK 4,24:INK 11,6:INK 2,6:INK
6,18
940 inv=0:INK 14,26:PEN 14:LOCATE
1,1:PRINT "SCORE 0":LOCATE 1,24:PE
N 4:PRINT "HIGH ";STR$(hi);
950 EVERY 1500,2 GOSUB 1980
960 PRINT CHR$(23)CHR$(1);:xp=320:
yp=160:xm=320:ym=180
970 x=xp:y=yp:GOSUB 1020
980 GOSUB 1090
990 IF wall THEN GOSUB 2130 ELSE G
OSUB 1500
1000 GOSUB 1090
1010 GOTO 980
1020 REM
1030 REM Dessin du viseur
1040 REM
1050 MOVE x-75,y+10:DRAWR -10,0,14
:DRAWR 0,50,14:DRAWR 65,0,14:DRAWR
 0,-10,14:PLOTR 30,-2:DRAWR 0,12,1
4:DRAWR 67,0,14:DRAWR 0,-50,14:DRA
WR -12,0,14
1060 PLOTR -5,-20:DRAWR 17,0,14:DR
AWR 0,-50,14:DRAWR -67,0,14:DRAWR
0,10,14:PLOTR -28,2:DRAWR 0,-12,14
:DRAWR -67,0,14:DRAWR 0,50,14:DRAW
R 10,0,14
1070 MOVE x-50,y+10:DRAWR -10,0,14
:DRAWR 40,30,14:DRAWR 0,-10,14:PLO
TR 30,-2:DRAWR 0,12,14:DRAWR 40,-3
0,14:DRAWR -10,0,14
1080 PLOTR -4,-20:DRAWR 15,0,14:DR
AWR -40,-25,14:DRAWR 0,8,14:PLOTR
-30,2:DRAWR 0,-10,14:DRAWR -40,25,
14:DRAWR 10,0,14:RETURN
1090 REM
1100 REM Deplacement du viseur
1110 REM
1120 ox=xp:oy=yp:j=JOY(0):IF j>0 T
HEN 2040
1130 IF INKEY(1)+INKEY(2)+INKEY(0)
+INKEY(8)+INKEY(47)=-5 THEN RETURN
1140 IF NOT INKEY(1) THEN xp=xp+12
:IF xp>=625 THEN 1190
1150 IF NOT INKEY(8) THEN xp=xp-12
:IF xp<=15 THEN 1190
1160 IF NOT INKEY(2) THEN yp=yp-12
:IF yp<=10 THEN 1190
1170 IF NOT INKEY(0) THEN yp=yp+12
:IF yp>=305 THEN 1190
1180 x=ox:y=oy:GOSUB 1020:x=xp:y=y
p:GOSUB 1020:IF NOT (INKEY(47) AND
 INKEY(76)) THEN 1240 ELSE RETURN
1190 IF yp<305 THEN 1200 ELSE IF w
all THEN 2340
1200 ENV 3,5,10,20:ENT 1,239,20,1:
ENV 2,7,-2,2:SOUND 2,600,60,4,3,0,
8:x=ox:y=oy:GOSUB 1810:yp=160:xp=3
20:GOSUB 1810
1210 GOSUB 1020:x=xp:y=yp:GOSUB 10
20
1220 vie=vie-1:IF vie<0 THEN 1920
ELSE LOCATE 18,1:PEN 14:PRINT vie;
1230 RETURN
1240 REM
1250 REM Tir
1260 REM
1270 IF wall THEN 2280
1280 ENV 3,5,10,20:ENT 1,239,20,1:
ENV 2,7,-2,2
1290 MOVE xp-10,yp:DRAW 320,160,2:
DRAW xp+10,yp,2:SOUND 1,60,0,3,2,1
:pl=pl-5
1300 MOVE xp-10,yp:DRAW 320,160,2:
DRAW xp+10,yp,2
1310 hit=0:IF SGN(320-xm)<>SGN(xm-
xp) THEN RETURN
1320 IF SGN(160-ym)<>SGN(ym-yp) TH
EN RETURN
1330 mx=xm-320:my=ym-160:px=xp-320
:py=yp-160
1340 IF my=0 THEN gm=1E+09
1350 IF py=0 THEN gp=1E+09
1360 IF my=0 OR py=0 THEN 1380
1370 gm=mx/my:gp=px/py
1380 df=MAX(ABS(gm),ABS(gp))*0.15
1390 IF ABS(gm-gp)>df THEN RETURN
1400 SOUND 2,800,50,4,3,0,8
1410 x=xm:y=ym:GOSUB 1880:GOSUB 14
40:ym=160:xm=320:d=0:GOSUB 1880
1420 inv=inv+INT(pl):PEN 14:DI:LOC
ATE 7,1:PRINT STR$(inv);:EI
1430 RETURN
1440 REM
1450 REM Dessin du patrouilleur
1460 REM
1470 p=8*d:q=16*d:MOVE x-2*p,y+p*0
.5
1480 DRAWR q,-p,2:DRAWR 0,p,2:DRAW
R q,-p,2:DRAWR 0,p,2:DRAWR -q,-p,2
:DRAWR 0,p,2:DRAWR -q,-p,2:DRAWR 0
,p,2
1490 RETURN
1500 REM
1510 REM Deplacement du patrouille
ur
1520 REM
1530 IF d=0 AND RND>0.2 THEN RETUR
N
1540 IF d<>0 THEN 1640
1550 xf=INT(RND*640):yf=INT(RND*16
0):s=0:d=0.25:pl=101:xm=xf:ym=yf
1560 IF (yf>148 AND yf<172) OR (xf
>308 AND xf<332) THEN 1550
1570 ON INT(RND*4+1) GOSUB 1580,15
90,1600,1610:GOTO 1620
1580 xf=0:RETURN
1590 xf=640:RETURN
1600 yf=0:RETURN
1610 yf=320:RETURN
1620 xc=(xf-320)/64:yc=(yf-150)/64
1630 RETURN
1640 s=s+2:pl=pl+0.5:ox=xm:oy=ym:x
m=FNt(xc*s+320)
1650 ym=FNt(yc*s+200):x=ox:y=oy:GO
SUB 1440
```

Suite page 26

LES SAUTEURS

Ici pas de trempoline, savourez plutôt la joie cérébrale du saut sur damier...

Alain SENECHAL

Mode d'emploi :
Nécessité d'une extension 8 Ko. Avant le chargement ou la frappe de ce programme, faites :
POKE 7168, 0 : POKE 43, 1 : POKE 44, 28 : NEW
Les règles sont incluses.

```
10 DATA162,15,142,14,144,162,240,1
42,12,144,162,230,160,230
20 DATA136,192,100,208,251,202,224
,200,208,244,162,0,142,12,144,96
30 FORI=16300TO16329:READA:POKEI,A
:NEXT
70 DATA"     ┌────────────┐     ","
   |LES SAUTEURS|    ","     └───
─────────┘  "
75 DATA"1"," CE JEU CONSISTE A
","DEPLACER SUR UN DAMIER"
80 DATA"      UN ←SAUTEUR←      ",
"1","UN SAUTEUR EST UN PION"
85 DATA" QUI SAUTE D'UNE FACON","
  BIEN DETERMINEE.   "
90 DATA"  LE PLUS CONNU  EST  ","
   CERTAINEMENT LE   ","       -CA
VALIER-     "
95 DATA"    DU JEU D'ECHECS.   ","
 ICI IL Y EST DEFINI  ","SOUS LE N
OM DE SAUTEUR"
100 DATA"←3-2←CAR IL SE DEPLACE","
 DE 3 CASES DANS UNE  ","  DIRECTI
ON PUIS DE 2  "
105 DATA"    DANS UNE AUTRE,   ","
ORTHOGONALE A LA 1ERE ","£"
110 DATA"1","■ CE JEU,AUX MULTIPLE
S ","VARIANTES,VOUS PERMET "
115 DATA"  DE DECOUVRIR AUSSI  ","
  LE SAUTEUR ←4-2←   ","QUI,LUI,S
E DEPLACE DE "
120 DATA" 2 CASES VERT. PUIS 4  HO
RIZ.OU 4 VERT. PUIS 2 HORIZONTALES
.        ","↑"
160 DATA130,69,57,130,68,57,145,83
,65,162,156,65,34,156,145,210
165 DATA83,145,57,68,130,57,69,130
,210,145,156,34,65,156,162,65
170 DATA0,3,4,26,48,32,30,4,0,0,22
4,80,64,48,40,32
175 DATA8,8,16,16,16,8,15,0,24,20,
16,8,12,10,248,0
180 DATA255,255,248,245,253,243,23
5,251,255,63,223,167,243,251,135,2
23
185 DATA231,215,247,239,207,175,22
4,255,239,239,247,247,247,239,15,2
55
190 DATA3,3,3,1,7,15,23,23,128,136
,136,8,248,192,192,192
195 DATA19,19,2,2,2,2,6,0,128,128,
128,128,128,128,192,0
200 DATA252,252,252,254,248,240,23
2,232,127,119,119,247,7,63,63,63
205 DATA236,236,253,253,253,253,24
9,255,127,127,127,127,127,127,63,2
55
210 DATA255,255,255,255,255,255,25
5,255,0,0,0,0,0,0,0,0
220 DATA0,7,15,31,63,63,35,35,0,22
4,240,248,252,252,196,196
230 DATA62,62,31,18,18,31,7,0,124,
124,252,72,72,248,224,0
240 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
300 DATA96,96,67,82
310 DATA69,65,84,69,68,96,66,89,96
,83,69,78,69,67,72,65,76,96
499 POKE36879,8:PRINT"♥";
500 READQ$:IFLEN(Q$)<>23THENPRINT"
ERREUR DANS LES DATAS":END
510 GOTO520
515 READQ$
517 IFQ$="1"THENQ$="
        "
520 FORK=1TOLEN(Q$):C=ASC(MID$(Q$,
K,1))
540 IFC<32ORC=146OR(C>143ANDC<160)
THEND=C
545 IFC=32THENPRINT" ";:GOTO580
550 IFC=92THEN600
555 IFC=94THEN700
560 IFC=95THENPRINTCHR$(34)CHR$(34
)"■";:GOTO580
570 PRINTCHR$(D)CHR$(C)"■ ■";:SYS
16300
580 NEXTK:D=0
590 GOTO515
600 FORI=0TO2000:NEXT
610 FORJ=38TO160:POKE36865,J:POKE3
6876,J+90:NEXT:POKE36876,0
620 POKE36879,126:PRINT"♥";:POKE36
865,38
650 GOTO515
700 FORI=0TO3000:NEXT
710 FORQ=46TO0STEP-2
720 POKE36876,255-Q:FORG=0TO2:NEXT
730 POKE36876,0:POKE36867,Q:NEXT
740 POKE36867,6:PRINT"♥■ VEUILLEZ
PATIENTER..."
810 FORI=0TO503:POKE5640+I,PEEK(32
776+I):NEXT
815 FORJ=0TO591:POKE6144+J,PEEK(33
280+J):NEXT
820 FORI=0TO207:READA:POKE5120+I,A
:NEXT
821 FORJ=0TO7:READA:POKE5376+J,A:N
EXT
822 FORI=0TO21:READF:POKE4602+I,F:
POKE38394+I,0:NEXT:POKE36869,205
890 PRINT"♥":POKE36869,192:PRINTCH
R$(14):POKE36867,48
900 PRINT"AU BAS DE L'ECRAN,IL Y A
URAT ECRIT:"
905 PRINT"■/─┐:■ QUI SIGNIFIT "
910 PRINT"NBRE DE COUPS POSSIBLE";
912 PRINT"■/─\:■ QUI SIGNIFIT "
914 PRINT"NBRE DE COUPS JOUES"
915 PRINT"■■QUEL TYPE DE SAUTEUR ■
"
920 PRINT"        ■1■ ─♠X♠L\‾─"
925 PRINT"        ■2■ ●♠/‾/─ 4-2"
930 INPUTTY
940 IFTY=1THEN1000
950 IFTY=2THEN1100
960 GOTO890
1000 IFER=1ANDTY=1THEN2090
1002 IFER=1ANDNL=7THENPRINT"♥";:PO
KE36869,205:GOTO2006
1003 IFER=1ANDNL=9THEN2205
1004 IFER=1ANDTY=2THEN2195
1005 PRINT"■■   VOUS DEVREZ DONC
 ";"PARCOURIR LES 64 CASES";
1010 PRINT" DE L'ECHIQUIER SANS  R
EPASSER SUR UNE.":TX=64
1015 PRINT"VOUS PARTEZ D'OU VOUS
LE DESIREZ."
1020 FORP=0TO7000:NEXT:CD=0
1030 NL=8:C(1)=40:C(2)=48:C(3)=86:
C(4)=90
1040 GOTO2090
1100 C(1)=38:C(2)=50:C(3)=130:C(4)
=134
1110 PRINT"■■■QUEL TAILLE DE DAMIE
R    DESIREZ VOUS ?     ■"
1120 PRINT"        ■7■ 7X7"
1130 PRINT"        ■8■ 8X8"
1140 PRINT"        ■9■ 9X9"
1150 INPUT"■";NL
1160 IFNL<7ORNL>9THEN1150
1165 IFNL<>8THEN2000
1170 PRINT"SUR QUELLE COULEUR DE
 CASE DESIREZ VOUS         COMMENCE
R ?"
1180 PRINT"BLANCHE(■B■) OU NOIRE(■
N■)":INPUTA$
1185 IFA$="B"THENCD=21:TX=32:GOSUB
8100:GOTO2090
1190 IFA$="N"THENCD=20:TX=32:GOSUB
8300:GOTO2090
1200 GOTO1180
2000 PRINTCHR$(142)"♥";:POKE36869,
205
2003 IFNL=9THENTX=40:GOTO2200
2005 IFNL=7THENA$="":TX=24:GOSUB81
00
2006 FORJ=1TO2:PRINT"TTUUTTUUTTUUT
T":NEXT
2007 FORI=0TO2:GOSUB8005
2010 NEXTI:W=0:PRINT"■############
##■       ♠ | ─ ‾ ‾ _ |   "
2015 PRINT"■"TAB(14+W)"■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
2020 GOSUB8040
2030 MA=7
2040 GOTO3000
2090 PRINTCHR$(142)"♥";:POKE36869,
205
2100 A$="TT":B$="UU":FORI=0TO1:PRI
NT"UUTTUUTTUUTTUU";A$:NEXT
2105 FORI=0TO1:PRINT"TTUUTTUUTTUUT
T";B$:NEXT
2110 FORI=1TO3:GOSUB8005:NEXT
2120 W=2:GOSUB8040
2130 PRINT"■"TAB(15+W)"■■■■■■■■■■■
■■■‾"
2135 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■#####
###########■":PRINT"♠ | ─ ‾ ‾ _ |
 |
2140 PRINT"■"TAB(14+W)"■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■"
2145 MA=8
2150 GOTO3000
2195 IFER=1ANDCD=21THEN2090
2197 IFER=1ANDCD=20THEN2090
2200 GOSUB8100:TX=40
2205 PRINT"♥";:POKE36869,205:B$="U
UTT":A$="TTUU":FORI=0TO1:PRINT"TTU
UTTUUTTUUTT";B$:NEXT
2210 FORI=0TO3:GOSUB8005:NEXT
2220 W=4:GOSUB8040
2230 PRINT"■"TAB(15+W)"■■■■■■■■■■■
■■■‾■■■_"
2240 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■###
###############■":PRINT"♠ | ─ ‾
_ | | \      "
2250 PRINT"■"TAB(14+W)"■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■"
2260 MA=9
3000 D=0:IFER=1THEN12050
3010 D=D+1
3015 IFD<2THENGOSUB9000:GOTO3030
3020 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
;"X┌| _‾ ─ |┌\♠ ■"
3030 GETA$
3040 IFA$=""ORA$=" "THEN3030
3050 X=ASC(A$)-65:IFX<0ORX>=MATHEN
3030
3055 POKE4572,ASC(A$):POKE38364,0
3060 GETB$:IFB$=""ORB$=" "THEN3060
3070 Y=VAL(B$)-1:IFY<0ORY>=MATHEN3
060
3080 POKE4573,ASC(B$)+64:POKE38365
,0
3085 FORI=0TO5:POKE36876,240:NEXT:
POKE36876,0
3090 P1=4118+2*X+44*Y
3100 D1=PEEK(P1)
3105 IFD<2THEN9050
3110 IFD1=2ORD1=6ORD1=10ORD1=14ORD
1=18THENGOSUB9100:GOTO3020
3120 P=P1-P2
3130 Q=(P+C(1))*(P+C(2)):R=(P+C(3)
)*(P+C(4))
3140 S=(P-C(1))*(P-C(2)):T=(P-C(3)
)*(P-C(4))
3145 IFQ*R*S*T<>0THENGOSUB9100:GOT
O3020
3160 POKEP2-22,0:POKEP2-21,1:POKEP
2,2:POKEP2+1,3
3170 IFD1=20ANDTY=1THENJ=10
3175 IFD1=20ANDTY=2THENJ=18
3180 IFD1=21ANDTY=1THENJ=6
3185 IFD1=21ANDTY=2THENJ=14
3190 POKEP1-22,J-2:POKEP1-21,J-1:P
OKEP1,J:POKEP1+1,J+1:P2=P1
3200 G$=STR$(D):B1=VAL(LEFT$(G$,1)
):B2=VAL(RIGHT$(G$,1))
3205 IFD>9THENB1=VAL(LEFT$(G$,2))
3210 PRINT"■";"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■"TAB(6)"/─\┘";CHR$(B1+176);CHR$
(B2+176);
3220 IFD=TXTHEN10000
3225 NP=0
3230 FORA=1TO4
3240 H=PEEK(P1+C(A)):IFH=20ORH=21T
HENNP=NP+1
3250 H1=PEEK(P1-C(A)):IF(H1=21ORH1
=20)AND(P1-C(A))>4096THENNP=NP+1
3270 NEXTA
3280 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
";"/─┐┘"CHR$(NP+176)"♥"TAB(12)"
 ┐"
3290 IFNP=0THEN11000
3300 PRINT
3310 GOTO3010
8005 FORG=0TO1
8010 PRINT"UUTTUUTTUUTTUU";A$
8020 NEXTG
8027 FORJ=0TO1
8030 PRINT"TTUUTTUUTTUUTT";B$:NEXT
J:RETURN
8040 PRINT"■"TAB(15+W)"┤■■■┼■■■┤■■
■ ■■■■ ■■■■ ■■■‾":RETURN
8100 POKE36869,192:PRINTCHR$(14)"♥
■■ VOTRE CASE DE DEPART SERAT DONC
 UNE |L♠/─|‾"
8105 PRINT" VOUS DEVEZ PASSER SUR
  TOUTES LES CASES"
8107 PRINT"BLANCHES SANS REVENIR
SUR UNE SEULE."
8110 CD=21:FORK=0TO7000:NEXT:POKE3
6869,205:PRINTCHR$(142):PRINT"♥";
8120 RETURN
8300 POKE36869,192:PRINTCHR$(14)
8305 PRINT"♥■ VOTRE CASE DE DEPART
 EST DONC /┌\─‾."
8310 PRINT"■    VOUS AUREZ A
PASSER SUR TOUTES LES"
8320 PRINT"  CASES NOIRES SANS    R
EVENIR SUR UNE SEULE."
8330 FORH=0TO7000:NEXT:CD=20:RETUR
N
9000 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■─
♠●‾ ‾‾♠─| ■";:RETURN
9050 IFCD=0THEN3170
9055 IFD1=CDANDD<2THEN3170
9060 IFD1<>CDTHENPRINT"■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■─ ┌●| L ♠/─‾ ─┌/‾/─";
9065 FORI=0TO20:POKE36875,255:NEXT
:POKE36875,0
9070 FORI=0TO800:NEXT:PRINT"■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■
    ";:D=D-1:GOTO3010
9100 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■┐
‾|\|‾ ‾──‾/─ ■■■":FORI=0TO20:POKE3
6875,255:NEXT
9110 POKE36875,0:FORI=0TO700:NEXT:
PRINT"┐                  ":RETURN
10000 DATA"-2",240,2,237,2,232,2,2
25,2,240,1,240,1,237,1,237,1,232,1
,232,1,225,2,228,2
10010 DATA231,2,232,2,232,2,228,1,
228,1,231,1,231,1,232,2,232,2,240,
2,237,2,232,2,225,2
10020 DATA240,1,240,1,237,1,237,1,
232,1,232,1,225,2,228,2,231,2,232,
2,232,2,228,1,231,1
10030 DATA231,1,232,2,232,5,-1,0
10040 RESTORE
10050 READA$:IFA$<>"-2"THEN10050
10060 READA,B:IFA=-1THEN10080
10070 POKE36875,A:FORI=0TO90*B:NEX
T:POKE36875,0:GOTO10060
10080 PRINT"♥"
10090 POKE36869,192:PRINTCHR$(14)"
   | _ ♠ X ┌ ! ! ! ! "
10100 PRINT"  VOUS AVEZ REUSSI A"
10110 PRINT"    PARCOURIR LES :"
10120 PRINTTX"CASES DU DAMIER"
10130 PRINT"■VOUS RECOMMENCEZ(O/N)
 ";
10135 INPUTA$
10140 IFA$="N"THENEND
10150 IFA$="O"THENER=0:GOTO890
10160 GOTO10130
11000 I=254
11010 POKE36876,I:FORK=0TO30:NEXTK
:I=I-2:IFI=110THEN11020
11015 GOTO11010
11020 POKE36876,0
11030 FORI=0TO3
11040 POKEP1-22,22:POKEP1-21,23:PO
KEP1,24:POKEP1+1,25
11050 FORK=0TO50:POKE36875,255:NEX
T:POKE36875,0
11060 POKEP1-22,32:POKEP1-21,32:PO
KEP1,32:POKEP1+1,32
11070 FORJ=0TO50:POKE36875,0:NEXT
11080 NEXTI:PRINT"♥":POKE36869,192
11090 PRINTCHR$(14)" VOUS AVEZ T─
‾/ !!!"
11100 PRINT"■■■IL VOUS RESTAIT:"
11110 PRINTTX-D"CASES A PARCOURIR"
11120 PRINT"VOULEZ VOUS VOIR UNE"
11130 PRINT"DES SOLUTIONS DE CE "
11140 PRINT" JEU(O/N)";:INPUTA$
11150 IFA$="O"THENER=1:GOTO12000
11160 IFA$="N"THEN10130
11170 GOTO11120
12000 PRINTCHR$(14)"♥";
12010 PRINT" VOUS ALLEZ VOIR LA
FACON DE FAIRE"
12020 PRINT"■ VOUS DESIREZ QUELLE
 VITESSE DE DEFILEMENT  DES COUPS?
"
12030 PRINT"■ UN COUPS TOUTE LES X
  SECONDES"
12035 INPUT"X=";VC
12040 IFTY=1THENSO$="-12"
12041 IFNL=7THENSO$="-13"
12042 IFNL=9THENSO$="-16"
12043 IFNL=8ANDCD=20THENSO$="-14"
12045 IFNL=8ANDCD=21THENSO$="-15"
12048 GOTO1000
12050 RESTORE
12060 READA$:IFA$<>SO$THEN12060
12065 READB$:IFB$="F"THENFORI=0TO3
000:NEXT:GOTO12200
12070 X=VAL(LEFT$(B$,1)):Y=VAL(RIG
HT$(B$,1))
12080 P1=4118+X*2+Y*44
12085 POKEP1-22,0:POKEP1-21,1:POKE
P1,2:POKEP1+1,3
12090 FORI=0TO5:POKE36876,240:NEXT
:POKE36876,0
12110 FORI=0TOVC*990:NEXT
12120 GOTO12065
12200 PRINT"♥":POKE36869,192
12210 PRINTCHR$(14)"QU'EN PENSEZ V
OUS ?"
12220 FORL=0TO1000:NEXT:PRINT" PAS
 MAL UN !!"
12230 PRINT"■■■■■"
12240 GOTO10130
13000 DATA"-12",00,21,40,32,20,01,
22,10,02,14,33,41,53,61,73,65
13010 DATA77,56,37,45,57,76,55,67,
46,34,13,05,17,25,06,27,35,47,26
13020 DATA07,15,03,11,23,31,43,64,
72,60,52,71,50,42,30,51,70,62,74
13030 DATA66,54,75,63,44,36,24,16,
04,12,"F"
13040 DATA"-13",41,54,61,32,01,30,
43,36,23,52,65,34,05,12,25,56,63,5
0,21,14,45,16,03,10
13050 DATA"F","-15",77,46,17,04,35
,06,37,24,55,26,57,44,75,62,33,02,
15,22,53,66,73,60,31
13060 DATA00,13,20,51,64,71,40,11,
42,"F","-14",07,14,01,30,23,10,03,
32,25,12,05,34,27,56
13070 DATA43,50,21,52,45,16,47,76,
63,70,41,72,65,36,67,74,61,54,"F",
"-16",01,30,61,74
13080 DATA81,50,21,52,83,70,41,10,
03,16,23,54,85,72,43,12,05,18,25,3
2,63,76,45,14,07,38
13090 DATA67,36,65,78,47,34,27,58,
87,56,"F"
```

WILD HORSE II

AMSTRAD

Au volant d'un bolide infernal à six roues, prouvez à vos concurrents que vous êtes vraiment le meilleur...

Olivier et Raphael GUTIERREZ

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite les listings 1 (présentation) et 2 (programme principal). Les listings 3 et 4 sont destinés à créer respectivement les fichiers binaires "PGMLM" et "DATAS" à la suite du programme principal (compatibilité avec le modèle 6128). Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
10 DEFINT i
20 BORDER 1:PAPER 0
30 RESTORE
40 MODE 1
50 FOR i=1 TO 16
60 READ a,b,c
70 PLOT a,b,c
80 READ d,e
90 WHILE d<>0.1
100 DRAWR d*4,e*4:READ d,e
120 WEND
130 NEXT
140 LOCATE 25,25:PEN 3:PRINT"is lo
ading..."
145 RUN"!WILD2
150 DATA 100,350,1,5,-30,5,0,5,10,
5
160 DATA -10,5,0,5,30,-6,0,-4,-20,
-5
170 DATA 10,-5,-10,-4,20,-6,0,0.1,
0.1
180 DATA 250,350,1,0,-30,5,0,0,30,
-5,0,0.1,0.1
190 DATA 300,350,1,0,-30,15,0,0,5,
-10
200 DATA 0,0,25,-5,0,0.1,0.1
210 DATA 380,350,1,0,-5,2,0,0,-20,
-2,0
220 DATA 0,-5,18,0,2,2,0,26,-2,2,-
18,0,0.1,0.1
230 DATA 412,330,1,0,-20,5,0,0,20,
-5,0,0.1,0.1
240 DATA 100,180,2,-4,-7,-2,0,-14,
-26
250 DATA -2,0,0,-2,2,-2,4,0,0,2,4,
2,0
260 DATA -2,-3,-6,2,-2,4,0,0,2,9,8
,10
270 DATA 2,0,8,1,0,0,-8,11,0,8,4,-
4,2
280 DATA 2,2,4,2,-4,2,7,4,6,2,-6,0
,-8
290 DATA -2,7,6,-5,0,-5,-2,3,4,6,2
,-10
300 DATA 0,-12,-6,0,-7,-1,0,0,9,4,
4,-4
310 DATA -1,-3,-1,-3,0,-4,7,0.1,0.
1
320 DATA 270,160,2,0,-26,13,0,2,2,
0,24,-15,0,0.1,0.1
330 DATA 290,145,2,0,-18,3,0,2,2,0
,16,-5,0,0.1,0.1
340 DATA 350,160,2,0,-26,5,0,0,10,
5,0
350 DATA 0,-10,5,0,0,11,-2,2,2,2,0
,9
360 DATA -2,2,-13,0,0.1,0.1
370 DATA 370,145,2,0,-6,5,0,0,6,-5
,0,0.1,0.1
380 DATA 440,160,2,-2,-2,0,-12,2,-
2,8
390 DATA 0,0,-5,-10,0,0,-3,2,-2,11
,0,2
400 DATA 2,0,12,-2,2,-8,0,0,5,10,0
,0,3
410 DATA -2,2,-11,0,0.1,0.1
420 DATA 510,160,2,0,-24,2,-2,13,0
,0,5
430 DATA -10,0,0,6,10,0,0,5,-10,0,
0,5,10
440 DATA 0,0,5,-15,0,0.1,0.1
450 DATA 450,210,3,36,3,0.1,0.1
460 DATA 510,218,3,1,-2,0.1,0.1
470 DATA 530,226,3,1,-3,0.1,0.1
480 DATA 490,200,3,38,7,0.1,0.1
```

LISTING 2

```
10 '++++++++++++++++++++++
20 '+                    +
30 '+     WILD HORSE II  +
40 '+                    +
50 '+      par Olivier   +
60 '+                    +
70 '+      et Raphael    +
80 '+                    +
90 '+      GUTIERREZ     +
100 '+                   +
110 '++++++++++++++++++++++
120 MEMORY 35000
130 IF PEEK(&A420)<>0 THEN 180
140 LOAD"!PGMLM"
150 LOAD"!DATAS"
160 FOR i=&A418 TO &A41D
170 POKE i,0:NEXT
180 ENT -1,10,5,1,1,20,1,1,-20,1,1
0,-5,1
190 ENV 1,10,1,9,1,0,250,1,0,100,1
0,-1,9
200 ENT 2,20,-60,1,100,30,5
210 ENV 3,1,15,5,1,-2,10,13,-1,20
220 ENT 4,120,-10,10
230 SYMBOL 240,0,&F7,&84,&84,&F4,&
14,&14,&F7
240 SYMBOL 241,0,&BD,&25,&25,&25,&
25,&25,&BD
250 SYMBOL 242,0,&EF,&28,&28,&EC,&
48,&28,&2F
260 SYMBOL 243,0,151,146,146,242,1
46,146,151
270 SYMBOL 244,0,233,137,137,143,1
69,169,233
280 SYMBOL 245,0,151,146,210,178,1
46,146,151
290 SYMBOL 246,0,174,168,168,174,1
68,168,78
300 SYMBOL 247,0,234,170,170,234,1
70,170,174
310 SYMBOL 248,0,1,1,1,1,1,1,1
320 SYMBOL 249,0,15,1,1,15,8,8,15
330 SYMBOL 250,0,15,1,1,15,1,1,15
340 SYMBOL 251,0,174,164,164,164,1
64,164,78
350 SYMBOL 252,0,238,136,136,238,1
30,130,238
360 KEY 138,"paper 0:mode 2:list"+
CHR$(13)
370 KEY 143,"edit ":KEY DEF 19,0,1
43
380 '-------------------
390 '  initialisations
400 '-------------------
410 FOR i=&A604 TO &A620:POKE i,0:
NEXT
430 POKE &A40B,0:POKE &A40C,4:POKE
 &A40D,&A6
440 POKE &A40E,1:POKE &A40F,5:POKE
 &A410,5
450 POKE &A415,0:POKE &A416,0:POKE
 &A417,10
460 BORDER 7:INK 0,0:INK 1,24:INK
2,7
470 INK 3,9:INK 4,26:INK 5,15:INK
6,20
480 INK 7,8:INK 8,10:INK 9,26,0:IN
K 10,0,26
490 INK 11,17:INK 12,18:INK 13,22:
INK 14,0,26
500 INK 15,16
510 GOSUB 1770
515 GOSUB 1290
520 MODE 0:SPEED INK 5,5:RANDOMIZE
 TIME
530 y=70:CALL &A420,1,320,y
540 TAG
550 FOR i=0 TO 25:IF i MOD 2=0 THE
N j=14 ELSE j=9
560 PLOT 70+40,399-i*16,j:PRINT CH
R$(233);
570 PLOT 542+40,399-i*16,j:PRINT C
HR$(233);:NEXT
580 PLOT 8,216,7
590 PRINT CHR$(206)CHR$(206)CHR$(2
06);
600 PLOT 8,224,7
610 PRINT CHR$(206)CHR$(206)CHR$(2
06);
620 PLOT 20,399,13:PRINT CHR$(243)
;
630 PLOT 56,399:PRINT CHR$(244);
640 PLOT 8,383:PRINT CHR$(240)CHR$
(241)CHR$(242);
650 PLOT 8,300,13:PRINT CHR$(240)C
HR$(241)CHR$(242);
660 GOSUB 1640
670 CALL &A3AD
680 PLOT 10,180:PRINT CHR$(245);
690 PLOT 44,180:PRINT CHR$(246)CHR
$(247);
700 PLOT 28,148,12:PRINT CHR$(247+
niv);
710 PLOT 20,100,13:PRINT CHR$(251)
CHR$(252);
720 PLOT 30,80,12:PRINT CHR$(250-v
);
730 TAGOFF:PLOT -1,-1,0
740 EVERY 4-niv GOSUB 860
750 EVERY 1000,1 GOSUB 1010
760 SOUND 1,3500,30000,3,0,4
770 '----------------------
780 ' Programme principal
790 '----------------------
800 DI
810 IF INKEY(1)=0 THEN CALL &A420,
1,320+x,y:x=x+8:CALL &A420,1,320+x
,y
820 IF INKEY(8)=0 THEN CALL &A420,
2,320+x,y:x=x-8:CALL &A420,2,320+x
,y
830 CALL &A534,320+x,y+2
840 IF PEEK(&A411)<>0 THEN 1090
850 EI:GOTO 800
860 CALL &A49D,INT(RND*400)+140
870 RETURN
880 '-------------------
890 ' montee + bonus
900 '-------------------
910 DI
920 IF PEEK(&A412)=1 THEN CALL &A5
86,320+x+8,y-2 ELSE CALL &A586,320
+x,y-2
930 y=y+20:CALL &A420,PEEK(&A412),
320+x,y
940 POKE &A417,1
950 CALL &A386
960 POKE &A417,10
970 EI:RETURN
980 '-------------------
990 '  test fin
1000 '-------------------
1010 DI
1020 IF y>200 THEN DI:GOTO 2590
1030 SOUND 2,60,620,0,1,1
1040 AFTER 230,2 GOSUB 910
1050 EI:RETURN
1060 '-------------------
1070 '      choc
1080 '-------------------
1090 t=REMAIN(0)+REMAIN(1)+REMAIN(
2)
1100 CALL &BCA7
1110 SOUND 1,2000,0,0,3,0,30
1120 SOUND 2,2050,0,0,3,0,25
1130 POKE &A42C,&9E:POKE &A42D,&A1
1140 IF PEEK(&A412)=1 THEN CALL &A
420,1,320+x+8,y ELSE CALL &A420,1,
320+x,y
1150 v=v+1
1160 IF v=3 THEN POKE &A42C,&D8:PO
KE &A42D,&A0:V=0:X=0:GOSUB 1460:GO
TO 1510
1170 TAG:PLOT 30,80,12:PRINT CHR$(
250-v);:TAGOFF
1180 POKE &A42C,&D8:POKE &A42D,&A0
1190 FOR i=1 TO 500:NEXT i
1200 ORIGIN 0,0,138,582,400,0
1210 CLG 0:CALL &A420,1,320,y
1220 ORIGIN 0,0,138,574,400,0
1230 x=0:GOSUB 1290
1240 GOSUB 1380
1250 GOTO 740
1260 '-------------------
1270 'init pos. voitures
1280 '-------------------
1290 RESTORE 1310
1300 FOR i=0 TO 24:READ KO:POKE &A
604+i,KO:NEXT
1310 DATA 111,0,240,0,255,175,0,14
0
1320 DATA 0,255,239,0,184,1,255,63
,1
1330 DATA 180,0,255,143,1,104,1,25
5
1340 RETURN
1350 '-------------------
1360 '      piste
1370 '-------------------
1380 ORIGIN 0,0,0,640,400,0:TAG
1390 FOR i=11 TO 25:IF i MOD 2=0 T
HEN j=14 ELSE j=9
1400 PLOT 580,399-i*16,j:PRINT CHR
$(233);:NEXT
1410 TAGOFF:PLOT 1,1,0
1420 RETURN
1430 '-------------------
1440 '      fin
1450 '-------------------
1460 scb=PEEK(&A415):sch=PEEK(&A41
6)*256
1470 hib=PEEK(&A416+niv*2):hih=PEE
K(&A417+niv*2)*256
1480 IF scb+sch<hib+hih THEN 1500
1490 POKE &A416+niv*2,scb:POKE &A4
17+niv*2,sch/256
1500 RETURN
1510 PRINT CHR$(22)CHR$(1)
1520 SOUND 1,2000,50,15
1530 SOUND 1,2500,50,15
1540 SOUND 1,2700,100,15
1550 FOR I=0 TO 15:PEN I
1560 LOCATE 8,10:PRINT"GAME OVER"
1570 FOR W=1 TO 300:NEXT
1580 NEXT
1590 PRINT CHR$(22)CHR$(0)
1600 PEN 1
1610 GOTO 410
1620 '-------------------
1630 ' aff. hi score/niv
1640 '-------------------
1650 POKE &A3AE,&17+niv*2:POKE &A3
B7,&16+niv*2
1660 POKE &A3B1,&F2:POKE &A3B2,&C0
1670 POKE &A3BA,&F8:POKE &A3BB,&C0
1680 CALL &A3AD
1690 POKE &A3AE,&16:POKE &A3B7,&15
1700 POKE &A3B1,&82:POKE &A3B2,&C2
1710 POKE &A3BA,&88:POKE &A3BB,&C2
1720 RETURN
1730 ZONE 10:FOR i=&A380 TO &A400:
PRINT HEX$(i)" "HEX$(PEEK(i),2);:N
EXT
1740 '-------------------
1750 '     MENU
1760 '-------------------
1770 MODE 1
1780 IF  INKEY$<>"" THEN 1780
1790 LOCATE 13,4
1800 PRINT"WILD HORSE II"
1810 LOCATE 13,5
1820 PRINT"-------------"
1830 LOCATE 2,10
1840 PRINT"NIVEAU DE DIFFICULTE"
1850 LOCATE 2,11
1860 PRINT"--------------------"
1870 LOCATE 4,13
1880 PRINT"TRES FACILE.........[1]
"
1890 LOCATE 4,15
1900 PRINT"MOYEN ..............[2]
"
1910 LOCATE 4,17
1920 PRINT"TRES DIFFICILE .....[3]
"
1930 LOCATE 7,22
1940 PRINT"[4].....REGLES DU JEU..
...[4]"
1950 A$=INKEY$
1960 IF A$="4" THEN GOSUB 2010:GOT
O 1770
1970 WHILE A$<"1" OR A$>"3"
1980 GOTO 1950:WEND
1990 NIV=VAL(A$)
2000 RETURN
2010 MODE 0
2020 LOCATE 1,2
2030 PRINT" Au volant de votre"
2040 LOCATE 6,3
2050 PRINT"six roues"
2060 FOR i=1 TO 1500:NEXT
2070 CALL &A420,1,294,344
2080 ENV 2,1,0,200,15,-1,15
2090 SOUND 1,2500,100,7,0,2
2100 SOUND 1,2000,300,7,2,2
2110 WHILE SQ(1)>127:WEND
2120 LOCATE 1,8
2130 PRINT"Essayez de gagner"
2140 PRINT:PRINT"le GRAND PRIX en"
2150 PRINT:PRINT"depassant le plus
 de"
2160 PRINT"concurrents possible"
2170 RESTORE 2200
2180 FOR i=0 TO 24:READ KO
2190 POKE &A604+i,KO:NEXT
2200 DATA 90,0,140,0,255,130,0,220
,0,255
2210 DATA 170,0,44,1,255,130,0,124
,1,255
2220 DATA 90,0,204,1,255
2230 FOR i=1 TO 3000:NEXT
2240 FOR i=1 TO 5
2250 CALL &A49D
2260 NEXT
2270 GOSUB 2510
2280 FOR i=1 TO 3700:NEXT
2290 PRINT"  TAPEZ UNE TOUCHE"
2300 CALL &BB06
2310 MODE 1
2320 LOCATE 2,1
2330 PRINT"Pour gagner , vous deve
z arriver au"
2340 PRINT:PRINT" niveau du drapea
u a damier qui est sur"
2350 PRINT:PRINT" le bord de la pi
ste."
2360 PRINT:PRINT " Plus le temps p
asse,plus votre bolide
2370 PRINT:PRINT" se rapproche de
la ligne d'arrivee et"
2380 PRINT:PRINT" il devient de pl
us en plus difficile"
2390 PRINT:PRINT" d'eviter les voi
tures qui apparaissent"
2400 PRINT:PRINT" en haut de l'ecr
an."
2410 PRINT:PRINT" Chaque fois que
la sirene retentit , "
2420 PRINT:PRINT" votre voiture av
ance et vous beneficiez"
2430 PRINT" d'un bonus de 100 poin
ts."
2440 PRINT:PRINT" ATTACHEZ VOTRE C
EINTURE"
2450 PRINT:PRINT"       et appuyez
sur une touche..."
2460 CALL &BB06
2470 RETURN
2480 '-------------------
2490 '    moteurs
2500 '-------------------
2510 SOUND 1,2500-INT(RND*500),80,
15,0,2
```

A SUIVRE...

TAROT

Vous êtes las des jeux d'arcades ? Que diriez-vous d'une partie de tarot contre un EXL expérimenté...

Michel MOUROT

SUITE DU N° 134

```
505 IF TOUR<>1 THEN 512
506 LOCATE (21,1):PRINT R$&" A TIRE LA PLUS PETITE CARTE.":PAUSE 3
512 GOSUB 9100:CALL COLOR("OBY"):LOCATE (1,9):PRINT R$
513 FOR I=0 TO 3
514 RE(I)=DO+1+I:NEXT I
539 !
540 ! DISTRIBUTION
545 FOR I=0 TO 3:FOR Y=0 TO 5:FOR Z=0 TO 20:J(I,Y,Z)=0:NEXT Z:NEXT Y:NEXT I
550 RANDOMIZE:A=0:Z=INTRND(78)
551 FOR I=0 TO 5
552 FOR W=RE(0)TO RE(3):WW=W
553 IF WW>7 THEN WW=WW-8 ELSE IF WW>3 THEN WW=WW-4
554 FOR Y=1 TO 3
555 Z=Z+1
556 IF Z>78 THEN Z=1
557 J(WW,INT(P(Z)/100),(P(Z)-INT(P(Z)/100)*100)-1)=1
558 NEXT Y:NEXT W
559 Z=Z+1
560 IF Z>78 THEN Z=1
561 IF A>5 THEN 600 ELSE CHIEN(A)=P(Z):A=A+1
562 NEXT I
600 ! ETUDE CHIEN
601 FOR Z=0 TO 5:RC(Z)=0:NEXT
602 FOR Z=0 TO 5:I=INT(CHIEN(Z)/100)
604 Y=CHIEN(Z)-100*I:IF Y=14 THEN RC(I)=1
606 NEXT
650 GOSUB 6500
669 !
670 ! REPARTITION PAR JOUEUR
672 CALL COLOR("OYb"):FOR WW=0 TO 3
674 GOSUB 7100
677 NEXT
690 ! PETIT SEC ?
692 FOR W=0 TO 3
694 IF C$(W,0)="01"AND C$(W,5)=""THEN GOSUB 8000:GOTO 495
696 NEXT
700 ! ETUDE DU JEU
701 FOR Z=0 TO 3:E(Z)=0:G(Z)=0:NEXT
702 F=0:FOR W=RE(0)TO RE(3):WW=W
704 IF WW>3 THEN WW=WW-4
706 IF WW=2 THEN 750
708 S,L,AT,B,Q,CD,CR,RD,R,D=0
711 V$=C$(WW,0):H=LEN(V$)
712 IF H<12 THEN AT=1
713 IF H>10 AND H<18 THEN AT=2
714 IF H>16 AND H<24 THEN AT=3
716 IF H>22 THEN AT=4
717 IF LEN(V$)<9 THEN 723
718 HH$=SEG$(V$,LEN(V$)-9,2)
719 IF H>18 AND VAL(HH$)>12 THEN AT=AT+1
720 IF H>18 AND VAL(HH$)>15 THEN AT=AT+1
723 IF J(WW,0,0)=1 THEN B=B+1
724 IF J(WW,0,20)=1 THEN B=B+1
725 IF J(WW,5,0)=1 THEN B=B+1
726 FOR I=1 TO 4:TEST=0:TES2=0:V$=C$(WW,I)
727 IF V$=""THEN Q=Q+1:GOTO 737
728 IF LEN(V$)<4 THEN 734
729 IF SEG$(V$,LEN(V$)-3,4)="1314"THEN RD=RD+1:TEST=1
730 IF SEG$(V$,LEN(V$)-3,4)="1214"THEN CR=CR+1:TEST=1
731 IF SEG$(V$,LEN(V$)-3,4)="1213"THEN CD=CD+1:TES2=1
732 IF TEST<>1 AND J(WW,I,13)=1 THEN R=R+1
733 IF TES2<>1 AND J(WW,I,12)=1 THEN D=D+1
734 IF LEN(V$)=2 THEN S=S+1
736 IF LEN(V$)>13 THEN L=L+1
737 NEXT I:E(WW)=(.8*RD+.6*CR+R+.6*D+.2*CD)+5*B+.3*S+.6*L+Q+5*AT
750 NEXT W
799 !
800 ! QUI PREND
801 F=0:FOR W=RE(0)TO RE(3):WW=W
802 IF WW>3 THEN WW=WW-4
803 IF WW=2 THEN GOSUB 9000:GOTO 812
804 IF E(WW)<12 THEN G(WW)=0:GOTO 810
805 IF E(WW)>=12 AND E(WW)<18 THEN G(WW)=1
806 IF E(WW)>=18 AND E(WW)<26 THEN G(WW)=2
807 IF E(WW)>=26 AND E(WW)<30 THEN G(WW)=4
808 IF E(WW)>=30 THEN G(WW)=6
810 IF (WW=RE(0)OR WW=RE(0)+4)THEN IF G(WW)<>0 THEN PF=WW:F=G(WW)
811 IF WW=RE(0)OR WW=RE(0)+4 THEN 830
812 IF WW=0 THEN ZZ=4 ELSE ZZ=WW
813 IF G(WW)>G(ZZ-1)THEN PF=WW:F=G(WW):GOTO 830
814 TEST=1:G(WW)=0:GOTO 830
815 IF WW=0 THEN ZZ=4 ELSE ZZ=WW
816 G(WW)=G(ZZ-1):GOTO 850
830 GOSUB 6600
842 IF TEST=1 THEN TEST=0:GOTO 815
850 NEXT W
855 IF F=0 THEN LOCATE (21,1):PRINT "ON REDONNE":PAUSE 3:GOSUB 9100:GOTO 499
860 AT=79:A=0
861 IF F<3 THEN 1000
862 FOR Z=0 TO 5:I=INT(CHIEN(Z)/100):Y=CHIEN(Z)-100*I
864 IF F=4 THEN CD=72:RD=1:GOSUB 9200
866 IF F=6 THEN CD=78:RD=7:GOSUB 9300
868 NEXT Z
870 GOTO 2000
999 !
1000 ! PRIS DU CHIEN
1001 TES4=0:EC=0:CD=72:RD=1:Q,R,D=0
1002 GOSUB 7950:FOR Z=0 TO 5:I=INT(CHIEN(Z)/100)
1004 Y=CHIEN(Z)-100*I
1005 IF PF<>2 THEN J(PF,I,Y-1)=1
1006 CALL AFCAR(I,Y,7,13+4*(Z+1)):NEXT Z
1008 IF PF=2 THEN 1100
1012 WW=PF
1016 GOSUB 7100
1020 ! ORDRE FONCTION LONG
1022 Q=0:TEST=0
1024 FOR Z=1 TO 4:N(Z)=Z:E(Z)=LEN(C$(PF,Z)):NEXT
1026 FOR I=1 TO 3
1028 IF E(I)<=E(I+1)THEN 1032
1029 TES4=E(I):E(I)=E(I+1):E(I+1)=TES4
1030 TES4=N(I):N(I)=N(I+1):N(I+1)=TES4
1031 GOTO 1026
1032 NEXT
1034 !
1035 ! ECART
1036 IF E(1)=0 THEN FOR Z=1 TO 3:N(Z)=N(Z+1):E(Z)=E(Z+1):NEXT Z:N(4),E(4)=0
1037 IF E(4)<>0 THEN I=N(4) ELSE I=N(3)
1038 IF J(PF,I,12)=1 AND J(PF,I,13)=1 THEN Y=13:GOSUB 9200:EC=EC+1
1039 IF J(PF,I,11)=1 AND J(PF,I,13)=1 THEN Y=12:GOSUB 9200:EC=EC+1
1042 IF J(PF,N(1),13)=1 THEN R1=E(1)-2 ELSE R1=E(1)
1044 FOR Z=1 TO R1 STEP 2:I=N(1):HH$=C$(PF,I)
1045 Y=VAL(SEG$(HH$,Z,2)):GOSUB 9200:EC=EC+1
1046 IF EC=6 THEN 1070
1048 NEXT Z
1049 IF N(4)=0 THEN HH=2 ELSE HH=3
1051 IF J(PF,N(HH),11)=1 THEN I=N(HH):Y=12:GOSUB 9200:EC=EC+1
1053 IF EC=6 THEN 1070
1056 IF HH<>2 THEN HH=HH-1
1057 FOR Z=1 TO E(HH)STEP 2:I=N(HH):HH$=C$(PF,I)
1059 Y=VAL(SEG$(HH$,Z,2)):IF Y<14 THEN GOSUB 9200:EC=EC+1
1060 IF EC=6 THEN 1070
1061 NEXT Z
1062 IF EC<>6 THEN HH=HH+1:GOTO 1057
1070 ! SORTIR ECART
1072 GOSUB 8200
1090 GOTO 2000
1099 ! ECART SUD
1100 CALL COLOR("ORW"):LOCATE (21,1):PRINT "FAITES VOTRE ECART":L=6:C=17:EC=0
1102 PAUSE 3:LOCATE (L,C):PRINT CHR$(14)
1109 GOSUB 9100:LOCATE (21,2):PRINT "ENCORE ";6-EC;" CARTES":CALL KEY1(R,D)
1112 IF R=32 THEN 1200 ELSE IF R=130 THEN GOSUB 6000:L=L+5
1113 IF R=128 THEN GOSUB 6000:L=L-5
1114 IF R=129 THEN GOSUB 6000:C=C+4
1115 IF R=131 THEN GOSUB 6000:C=C-4
1118 IF C>15 AND L>16 THEN L=6
1120 IF C<15 AND L>16 THEN L=11
1124 IF C>15 AND L<6 THEN L=16
1125 IF C<15 AND L<11 THEN L=16
1128 IF L=6 AND C>37 THEN C=17
1129 IF L<>6 AND C>37 THEN C=5
1130 IF L=6 AND C<17 THEN C=37
1131 IF L<>6 AND C<5 THEN C=37
1135 GOSUB 6100
1140 GOTO 1109
1200 ! SORTIR ECART
1201 GOSUB 6000:CALL EFC(L,C)
1202 IF L<>6 THEN 1250
1203 Z=((C-13)/4)-1:IF CHIEN(Z)=0 THEN 1500
1204 I=INT(CHIEN(Z)/100):Y=CHIEN(Z)-100*I
1208 EC=EC+1:GOSUB 9200:CHIEN(Z)=0:GOTO 1500
1250 Z=(C-1)/4
1252 TES4=0:GOSUB 8500
1254 IF TEST=1 THEN 1109
1258 I=INT(CAR/100):Y=CAR-100*I:GOSUB 9200:EC=EC+1
1500 IF EC<6 THEN 1109
1502 FOR I=0 TO 5:IF CHIEN(I)=0 THEN 1510
1504 Y=INT(CHIEN(I)/100)
1506 J(PF,Y,(CHIEN(I)-100*Y)-1)=1
1510 NEXT I
1515 GOSUB 8200
1520 GOSUB 9100:GOSUB 7900
1560 GOSUB 6500
1999 !
2000 ! JEU
2001 !
2002 WW=PF:GOSUB 6600:TOPT=0:FOR Z=0 TO 3:FOR H=0 TO 4:K(Z,H),N(H)=0
2003 E(H)=0:NEXT H:NEXT Z:EX,D,R=0
2004 PETBOU=0:GOSUB 7925
2006 ! DEBUT
2007 FOR MEN=1 TO 18
2008 PJ=0:FOR Z=0 TO 3:G(Z)=0:NEXT Z
2010 FOR W=RE(0)TO RE(3):WW=W
2012 IF WW>3 THEN WW=WW-4:DEB=RE(0)
2014 IF WW=2 THEN GOSUB 3000:GOTO 2027
2016 IF WW=PF THEN GOSUB 4500:GOTO 2020
2018 GOSUB 4000
2020 IF WW=0 THEN L=2:C=7
2022 IF WW=1 THEN L=5:C=3
2024 IF WW=3 THEN L=5:C=11
2026 CALL AFCAR(I,Y,L,C)
2027 J(WW,I,Y-1)=0:GOSUB 7100
2028 G(WW)=100*I+Y:IF W=RE(0)THEN CM,CI=I:JOE=WW:HAUT=Y:GOTO 2034
2029 IF CI=CM THEN 2032
2030 IF I<>0 THEN 2034
2031 IF Y>HAUT THEN HAUT=Y:JOE=WW ELSE 2034
2032 IF (I<>CI AND I=0)THEN CM=I:HAUT=Y:JOE=WW:GOTO 2034
2033 IF I=CI THEN IF Y>HAUT THEN HAUT=Y:JOE=WW
2034 NEXT W
2036 ! QUI A LA MAIN
2037 FOR Z=0 TO 3:RE(Z)=JOE+Z:NEXT
2038 ! RAMASSE PLI
2039 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)=1 AND MEN<>18 THEN TOPT=1:GOTO 2042
2040 IF G(Z)=1 AND MEN=18 THEN PETIT=1:PRO=JOE:GOTO 2042 ELSE PETIT=0
2041 NEXT Z
2042 IF EX=1 THEN 2045
2043 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)=501 THEN EX=1:JO2=JOE:PE=Z:GOTO 2045
2044 NEXT Z
2045 IF JOE<>PF THEN 2050
2046 FOR Z=0 TO 3
2047 IF G(Z)<>501 THEN I=INT(G(Z)/100):Y=G(Z)-100*I:GOSUB 9200
2048 NEXT Z:GOTO 2054
2050 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)=501 THEN GOTO 2052
2051 I=INT(G(Z)/100):Y=G(Z)-100*I:GOSUB 9300
2052 NEXT Z
2054 IF EX=1 AND MEN=18 THEN 2056 ELSE 2082
2056 IF PE<>PF THEN 2062 ELSE FOR Z=72 TO AT STEP -1:Y=P(Z)-100*(INT(P(Z)/100))
2057 IF Y<11 AND Y>1 THEN EC=P(Z):P(Z)=501:GOTO 2060
2058 NEXT Z
2060 I=INT(EC/100):Y=EC-100*I:GOSUB 9300:GOTO 2082
2062 IF JO2<>PF THEN I=5:Y=1:GOSUB 9300:GOTO 2082
2064 FOR Z=0 TO A:Y=P(Z)-100*(INT(P(Z)/100))
2065 IF Y<11 AND Y>1 THEN EC=P(Z):P(Z)=501:GOTO 2068
2066 NEXT Z
2068 I=INT(EC/100):Y=EC-100*I:GOSUB 9200
2082 GOSUB 7925:NEXT MEN:GOTO 5000
2999 !
3000 ! JEU DE SUD
3002 ! POIGNEE?
3004 CALL COLOR("OWb"):IF MEN=1 THEN 3006 ELSE 3030
3006 PQ$="":LOCATE (21,1):PRINT "POIGNEE ? 10-13-15 >1=OUI  0=NON"
```

A SUIVRE...

D.A.O

THOMSON MO5

Justifiez ici l'achat d'un crayon optique, par quelques fabuleuses réalisations picturales...

Daniel SANCHEZ

Mode d'emploi :
L'emploi de ce logiciel nécessitant le crayon optique, il est vivement conseillé de régler ce dernier avec soin lors de l'apparition du trait blanc vertical. L'utilisateur dispose pour exprimer son talent, d'une feuille de 272 ★ 200 points et de 34 fonctions symbolisées par des icônes affichées verticalement à gauche et à droite de l'écran.

Fonctions d'exécution (situées à gauche) : pointez à l'aide du stylo optique la fonction désirée (coloration mauve et émission d'un son) et validez en pointant la zone "dessin". En fin d'exécution, un son est émis et la coloration mauve disparaît. Annulation possible (erreur éventuelle) en pointant d'abord la fonction erronée, puis la nouvelle fonction choisie (ceci tant que la dernière fonction n'est pas validée). Exception toutefois lors du choix de l'épaisseur du tracé (fonctions de définitions) qui ne nécessite pas de validation hors de la zone de pointage.

Fonctions de définition (situées à droite) : sélection analogue à celle des fonctions d'exécution, hormis l'absence de validation hors de la zone de pointage. Ces fonctions ne peuvent être changées qu'après exécution des fonctions d'exécution.

DESCRIPTIF DES FONCTIONS :

Gomme : vous disposez de trois types de gommes pour effacer un tracé :
1) trait fin (point par point)
2) trait moyen (4 points par 4 points)
3) trait fort (9 points par 9 points)

Feuille : affichage d'une nouvelle "feuille" (14 couleurs de fond, hormis le rouge et le noir). Réinitialise E.

Trait : définition du trait fin, moyen ou fort, pour toutes les fonctions du tracé.

Trait à "main levée" : pointez le point de départ, effectuez votre tracé "à main levée" et pointez le point d'arrivée.

Ligne droite : relie le point de départ au point d'arrivée.

Ligne droite en petits pointillés : (voir ligne droite).

Ligne droite en trait mixte : (voir ligne droite).

Ligne droite en grand pointillés : (voir ligne droite).

Cercle ou disque : pointez d'abord le centre, puis l'extrémité du rayon.

Ellipse ou ellipse pleine : pointez l'extrémité gauche, l'extrémité droite, puis le point de passage (obligatoirement entre les deux premiers).

Carré ou carré plein : dessine un carré dans n'importe quelle position, après pointage de l'origine et de la fin d'un des côtés (un carré destiné à sortir de l'écran ne se dessine pas).

Rectangle ou rectangle plein : dessine un rectangle à base horizontale, après pointage des deux extrémités d'une de ses diagonales.

Triangle ou triangle plein : pointez les trois sommets.

Trapèze ou trapèze plein : pointez les quatre sommets dans le même sens de rotation.

Points (fins, moyens ou gros) : pointez le début, déplacez le crayon optique sans appuyer et pointez la fin.

A — Caractère (minuscule, standard, double hauteur, double largeur ou bien les deux) : une fois la fonction validée, choisissez le caractère ou le signe au clavier et pointez l'endroit de l'affichage. La couleur de fond du caractère affiché se détermine par la couleur du point de la zone pointée.

Sauvegarde du dessin exécuté : après validation, "C ?" clignote en bas à gauche de l'écran. Positionnez votre bande, placez votre magnétophone en mode enregistrement et appuyez sur "O". En fin de sauvegarde, les fonctions sont réinitialisées mais le dessin est conservé.

Chargement d'un dessin préalablement sauvegardé : après validation et clignotement de "C ?", positionnez votre bande, placez votre magnétophone en mode lecture et appuyez sur "O". En fin de lecture, les fonctions sont réinitialisées et le dessin affiché peut être modifié.
Nota : par souci de simplicité, les dessins sont sauvegardés sous le même nom (repérage au niveau de la bande).

Couleurs : pointez le rectangle accolé à la couleur choisie. Un témoin vert confirme votre choix.

E — Fonction "écriture" : ce sigle allumé, les points tracés par les fonctions quelle que soit la couleur seront des points "écriture" parfaitement définis sur des points "fond", mais des tirets sur des points "écriture".

F — Fonction "fond" : exactement l'inverse de la fonction "écriture".

1 — Première page de fonctions : affichage de la première page de fonctions.

2 — Deuxième page de fonctions : affichage de la deuxième page de fonctions.

Nota : il ne tient qu'à vous d'inclure dans ce programme, la fonction de remplissage de figure fermée de Jérôme LECORNU, publiée dans la rubrique "deulignes" du numéro 123.

```
1 '++++++++++++++++++++++++++++++++++
2 '+  DESSIN ASSISTE SUR ORDINATEUR  +
3 '+        AVEC CRAYON OPTIQUE      +
4 '+ 1/85-Daniel SANCHEZ-Villeurbanne+
5 '++++++++++++++++++++++++++++++++++
6 '
8 GOSUB15000
10 '++++++++REGLAGE DU CRAYON++++++++++
20 CLS:SCREEN0,4,4:COLOR,5
30 LOCATE12,6,0:PRINT"REGLAGE DU CRAYON"
:BOX(88,40)-(240,64),1
40 COLOR,3:LOCATE2,10,0:PRINT"APPUYER UN
E PREMIERE FOIS SUR L'ECRAN":LOCATE5,12,
0:PRINT"PUIS POINTER JUSTE SUR LE TRAIT"
:LOCATE13,14,0:PRINT"QUI APPARAITRA"
50 IF PTRIG=0 THEN 50
60 WAIT
70 SCREEN,,15
500 '++++++DEFINITION SYMBOLES+++++++++
510 CLEAR,,128
520 DEFGR$(0)=255,128,128,129,130,132,13
6,144:DEFGR$(1)=255,1,1,129,65,33,17,9,25:
DEFGR$(2)=152,148,138,133,131,129,128,25
5:DEFGR$(3)=41,81,161,65,129,1,1,255
530 DEFGR$(4)=255,128,128,128,128,128,12
8,191:DEFGR$(5)=255,1,1,1,1,1,1,253:DEFG
R$(6)=128,128,128,128,128,128,128,255:DE
FGR$(7)=1,1,1,1,1,1,1,255
540 DEFGR$(8)=191,128,128,128,128,128,12
8,255:DEFGR$(9)=253,1,1,1,1,1,1,255
550 DEFGR$(10)=191,191,128,128,128,128,1
28,255:DEFGR$(11)=253,253,1,1,1,1,1,255
560 DEFGR$(12)=255,128,142,145,161,161,1
60,152:DEFGR$(13)=255,1,25,5,5,5,137,113
:DEFGR$(14)=132,130,130,162,164,152,128,
255
570 DEFGR$(15)=255,128,128,128,128,128,1
28,128:DEFGR$(16)=255,1,1,9,17,33,65,129
:DEFGR$(17)=129,130,132,136,144,128,128,
255
580 DEFGR$(18)=255,1,5,9,1,33,65,1:DEFGR
$(19)=129,130,128,136,144,128,128,255
590 DEFGR$(20)=255,128,128,135,136,144,1
60,160:DEFGR$(21)=255,1,1,225,17,9,5,5:D
EFGR$(22)=160,144,136,135,128,128,128,25
5:DEFGR$(23)=5,9,17,225,1,1,1,255
600 DEFGR$(24)=255,128,159,144,144,144,1
44,144
610 DEFGR$(25)=255,128,128,135,143,159,1
91,191:DEFGR$(26)=255,1,1,225,241,249,25
3,253:DEFGR$(27)=191,159,143,135,128,128
,128,255:DEFGR$(28)=253,249,241,225,1,1,
1,255
620 DEFGR$(29)=255,128,131,132,136,144,1
44,144:DEFGR$(30)=255,1,225,17,9,5,5,5:D
EFGR$(31)=144,144,136,132,131,128,128,25
5:DEFGR$(32)=5,5,9,17,225,1,1,255
630 DEFGR$(33)=255,128,131,135,143,159,1
59,159:DEFGR$(34)=255,1,225,241,249,253,
253,253:DEFGR$(35)=159,159,143,135,131,1
28,128,255:DEFGR$(36)=253,253,249,241,22
5,1,1,255
640 DEFGR$(37)=255,128,131,132,136,144,1
28,128
650 DEFGR$(38)=255,1,225,241,249,253,253
,253
660 DEFGR$(39)=255,128,128,134,133,136,1
36,144:DEFGR$(40)=255,1,1,1,129,97,25,9:
DEFGR$(41)=144,160,176,140,131,128,128,2
55:DEFGR$(42)=17,17,33,33,65,193,1,255
670 DEFGR$(43)=255,128,128,134,135,143,1
43,159:DEFGR$(44)=255,1,1,1,129,225,249,
249:DEFGR$(45)=159,191,191,143,131,128,1
28,255:DEFGR$(46)=241,241,225,225,193,19
3,1,255
680 DEFGR$(47)=255,128,128,143,136,136,1
36,136:DEFGR$(49)=136,136,136,136,136,14
3,128,255:DEFGR$(48)=255,1,1,241,17,17,1
7,17:DEFGR$(50)=17,17,17,17,17,241,1,255
690 DEFGR$(51)=255,128,128,143,143,143,1
43,143:DEFGR$(52)=255,1,1,241,241,241,24
1,241:DEFGR$(53)=143,143,143,143,143,143
,128,255:DEFGR$(54)=241,241,241,241,241,
241,1,255
700 DEFGR$(55)=255,128,128,129,130,132,1
36,144:DEFGR$(56)=255,1,1,1,129,129,65,6
5:DEFGR$(57)=160,152,134,129,128,128,128
,255:DEFGR$(58)=33,33,17,145,105,25,1,25
5
710 DEFGR$(59)=255,128,128,129,131,135,1
43,159:DEFGR$(60)=255,1,1,1,129,129,193,
193:DEFGR$(61)=191,159,135,129,128,128,1
28,255:DEFGR$(62)=225,225,241,241,121,25
,1,255
720 DEFGR$(63)=255,128,131,132,136,144,1
36,136:DEFGR$(64)=255,1,1,193,49,13,9,17
:DEFGR$(65)=132,132,130,130,129,129,128,
255:DEFGR$(66)=17,33,65,65,129,1,1,255
730 DEFGR$(67)=255,128,131,135,143,159,1
43,143:DEFGR$(68)=255,1,1,193,241,253,24
9,241:DEFGR$(69)=135,135,131,131,129,129
,128,255:DEFGR$(70)=241,225,193,193,129,
1,1,255
740 DEFGR$(71)=255,1,249,9,9,9,9,9:DEFGR
$(72)=159,137,133,131,129,128,128,255:DE
FGR$(73)=9,9,9,9,249,1,1,255
750 DEFGR$(74)=255,1,5,9,17,33,1,129:DEF
GR$(75)=129,128,132,136,144,160,128,255:
DEFGR$(76)=255,1,5,9,1,1,65,129:DEFGR$(7
7)=129,128,128,136,144,160,128,255
760 DEFGR$(78)=255,129,189,161,161,161,1
61,185:DEFGR$(79)=161,161,161,161,161,18
9,129,255:DEFGR$(80)=161,161,161,161,161
,161,129,255
770 DEFGR$(81)=255,128,128,129,131,134,1
32,128:DEFGR$(82)=255,1,193,193,193,193,
193,193:DEFGR$(83)=128,128,128,128,131,1
31,128,255:DEFGR$(84)=193,193,193,193,24
1,241,1,255
780 DEFGR$(85)=255,128,131,135,140,140,1
28,128:DEFGR$(86)=255,1,193,225,49,49,97
,193:DEFGR$(87)=129,131,134,140,143,143,
128,255:DEFGR$(88)=129,1,1,1,241,241,1,2
55
790 DEFGR$(89)=255,128,170,128,170,128,1
70,128:DEFGR$(90)=255,1,169,1,169,1,169,
1:DEFGR$(91)=170,128,170,128,170,128,128
,255:DEFGR$(92)=169,1,169,1,169,1,1,255
800 DEFGR$(93)=255,128,182,182,128,155,1
55,128:DEFGR$(94)=255,1,217,217,1,109,10
9,1:DEFGR$(95)=182,182,128,155,155,128,1
28,255:DEFGR$(96)=217,217,1,109,109,1,1,
255
810 DEFGR$(97)=255,128,187,187,187,128,2
38,238:DEFGR$(98)=255,1,185,185,185,1,23
9,239:DEFGR$(99)=238,128,187,187,187,128
,128,255:DEFGR$(100)=239,1,185,185,185,1
,1,255
820 DEFGR$(101)=255,1,1,1,1,1,1,1:DEFGR$
(102)=140,146,146,158,146,146,128,255:DE
FGR$(103)=135,136,152,159,152,152,128,25
5:DEFGR$(104)=225,17,25,249,25,25,1,255
830 DEFGR$(105)=255,128,142,159,145,145,
145,159:DEFGR$(106)=159,145,145,145,145,
128,128,255
840 DEFGR$(107)=255,128,135,143,152,152,
152,159:DEFGR$(108)=255,1,225,241,25,25,
25,249:DEFGR$(109)=159,152,152,152,152,1
52,128,255:DEFGR$(110)=249,25,25,25,25,2
5,1,255
850 DEFGR$(111)=255,128,153,164,164,156,
130,161:DEFGR$(112)=255,1,153,37,37,57,6
5,133:DEFGR$(113)=161,130,156,164,164,15
3,128,255:DEFGR$(114)=133,65,57,37,37,15
3,1,255
860 DEFGR$(117)=255,129,129,129,133,135,
131,129:DEFGR$(118)=255,129,129,129,161,
225,193,129:DEFGR$(119)=191,160,172,172,
160,191,128,255:DEFGR$(120)=253,5,53,53,
5,253,1,255
870 DEFGR$(121)=255,129,131,135,133,129,
129,129:DEFGR$(122)=255,129,193,225,161,
129,129,129
900 '+++++++INITIALISATION++++++++
910 J=0:K=0:C=0:KK=0:PI=3.141593:A$="A50
4RE#":B$="A503RE#":COND=0:KV=0
920 IF CCC<>0 THEN CCC=POINT(33,2):GOTO1
000ELSE CCC=-8
1000 '++++++CADRES++++++
1020 IF DES=1 THEN PLAYB$:GOTO1030ELSE B
OXF(32,0)-(303,199),-8
1025 '++AFFICHAGE FONCTIONS DE DROITE++
1030 BOXF(304,0)-(319,64),-12:BOXF(304,6
5)-(319,72),-15:BOXF(304,73)-(319,136),-
12:BOXF(304,137)-(319,199),-15
1040 LINE(304,0)-(304,199),0:LINE(311,0)
-(311,64),0:LINE(311,72)-(311,136),0:LIN
E(319,0)-(319,199),0
1050 FOR I1=0 TO 136 STEP8:LINE(304,I1)-
(319,I1),0:NEXTI1
1105 I3=1
1110 FOR I2=0 TO 7
1120 BOXF(312,I3)-(318,I3+6),I2:I3=I3+8
1130 NEXT I2
1140 I3=73
1150 FOR I2=8 TO 15
1160 BOXF(312,I3)-(318,I3+6),I2:I3=I3+8
1170 NEXT I2
1180 BOXF(305,1)-(310,7),-3
1181 LOCATE38,17,0:COLOR1,3:PRINTGR$(78)
:LOCATE38,18,0:PRINTGR$(79):LOCATE39,17,
0:COLOR4,3:PRINTGR$(78):LOCATE39,18,0:PR
INTGR$(80)
1185 COLOR4,2:LOCATE38,19,0:PRINTGR$(81)
+GR$(82):LOCATE38,20,0:PRINTGR$(83)+GR$(
84)
1187 COLOR4,14:LOCATE38,21,0:PRINTGR$(85
)+GR$(86):LOCATE38,22,0:PRINTGR$(87)+GR$
(88)
1190 BOX(304,184)-(319,199),0:BOXF(305,1
85)-(318,198),-12
1200,'++AFFICHAGE FONCTIONS DE GAUCHE++
1210 BOXF(0,0)-(31,7),-12:BOXF(0,8)-(31,
199),-15:BOX(0,0)-(31,7),0
1220 '+++++SYMBOLES 1 ERE PAGE+++++++
1225 COLOR4,14
1230 LOCATE0,1,0:PRINTGR$(0)+GR$(1):LOCA
TE0,2,0:PRINTGR$(2)+GR$(3)
1240 LOCATE2,1,0:PRINTGR$(24)+GR$(71):LO
CATE2,2,0:PRINTGR$(72)+GR$(73)
1250 COLOR4,3:LOCATE0,3,0:PRINTGR$(4)+GR
$(5):LOCATE0,4,0:PRINTGR$(6)+GR$(7):COLO
R4,14
1260 LOCATE2,3,0:PRINTGR$(4)+GR$(5):LOCA
TE2,4,0:PRINTGR$(8)+GR$(9)
1270 LOCATE0,5,0:PRINTGR$(4)+GR$(5):LOCA
TE0,6,0:PRINTGR$(10)+GR$(11)
1280 LOCATE2,5,0:PRINTGR$(12)+GR$(13):LO
CATE2,6,0:PRINTGR$(14)+GR$(7)
1290 LOCATE0,7,0:PRINTGR$(15)+GR$(16):LO
CATE0,8,0:PRINTGR$(17)+GR$(7)
1300 LOCATE2,7,0:PRINTGR$(15)+GR$(18):LO
CATE2,8,0:PRINTGR$(19)+GR$(7)
1305 LOCATE0,9,0:PRINTGR$(15)+GR$(74):LO
CATE0,10,0:PRINTGR$(75)+GR$(7)
1306 LOCATE2,9,0:PRINTGR$(15)+GR$(76):LO
CATE2,10,0:PRINTGR$(77)+GR$(7)
1310 LOCATE0,13,0:PRINTGR$(20)+GR$(21):L
OCATE0,14,0:PRINTGR$(22)+GR$(23)
1320 LOCATE2,13,0:PRINTGR$(25)+GR$(26):L
OCATE2,14,0:PRINTGR$(27)+GR$(28)
1330 LOCATE0,11,0:PRINTGR$(29)+GR$(30):L
OCATE0,12,0:PRINTGR$(31)+GR$(32)
1340 LOCATE2,11,0:PRINTGR$(33)+GR$(34):L
OCATE2,12,0:PRINTGR$(35)+GR$(36)
1350 'LOCATE0,13,0:PRINTGR$(37)+GR$(30):
LOCATE0,14,0:PRINTGR$(6)+GR$(32)
1360 'LOCATE2,13,0:PRINTGR$(15)+GR$(38):
LOCATE2,14,0:PRINTGR$(6)+GR$(7)
1370 LOCATE0,15,0:PRINTGR$(39)+GR$(40):L
OCATE0,16,0:PRINTGR$(41)+GR$(42)
1380 LOCATE2,15,0:PRINTGR$(43)+GR$(44):L
OCATE2,16,0:PRINTGR$(45)+GR$(46)
1390 LOCATE0,17,0:PRINTGR$(47)+GR$(48):L
OCATE0,18,0:PRINTGR$(49)+GR$(50)
1400 LOCATE2,17,0:PRINTGR$(51)+GR$(52):L
OCATE2,18,0:PRINTGR$(53)+GR$(54)
1410 LOCATE0,19,0:PRINTGR$(55)+GR$(56):L
OCATE0,20,0:PRINTGR$(57)+GR$(58)
1420 LOCATE2,19,0:PRINTGR$(59)+GR$(60):L
OCATE2,20,0:PRINTGR$(61)+GR$(62)
1430 LOCATE0,21,0:PRINTGR$(63)+GR$(64):L
OCATE0,22,0:PRINTGR$(65)+GR$(66)
1440 LOCATE2,21,0:PRINTGR$(67)+GR$(68):L
OCATE2,22,0:PRINTGR$(69)+GR$(70)
1450 BOX(0,184)-(31,199),0:BOXF(1,185)-(
30,198),-12
1455 IF K=0 THEN 3000
1460 IF KV=1 THEN RETURN
1500 '++++SYMBOLES 2 eme PAGE+++++++
1510 COLOR4,14
1520 LOCATE0,1,0:PRINTGR$(0)+GR$(1):LOCA
TE0,2,0:PRINTGR$(2)+GR$(3)
1530 LOCATE2,1,0:PRINTGR$(89)+GR$(90):LO
CATE2,2,0:PRINTGR$(91)+GR$(92)
1540 LOCATE0,3,0:PRINTGR$(93)+GR$(94):LO
CATE0,4,0:PRINTGR$(95)+GR$(96)
1550 LOCATE2,3,0:PRINTGR$(97)+GR$(98):LO
CATE2,4,0:PRINTGR$(99)+GR$(100)
1560 LOCATE0,5,0:PRINTGR$(15)+GR$(101):L
OCATE0,6,0:PRINTGR$(102)+GR$(7)
1570 LOCATE2,5,0:PRINTGR$(15)+GR$(101):L
OCATE2,6,0:PRINTGR$(103)+GR$(104)
1580 LOCATE0,7,0:PRINTGR$(105)+GR$(101):
LOCATE0,8,0:PRINTGR$(106)+GR$(7)
1590 LOCATE2,7,0:PRINTGR$(107)+GR$(108):
LOCATE2,8,0:PRINTGR$(109)+GR$(110)
1600 'LOCATE0,9,0:PRINTGR$(115)+GR$(101)
:LOCATE0,10,0:PRINTGR$(116)+GR$(7)
1610 COLOR4,13
1620 FOR JJ8=9 TO 11 STEP2:FOR I=0TO2STE
P2:LOCATEI,JJ8,0:PRINTGR$(111)+GR$(112):
LOCATEI,JJ8+1,0:PRINTGR$(113)+GR$(114):N
EXT I:NEXT JJ8
1630 COLOR4,14:LOCATE0,13,0:PRINTGR$(117
)+GR$(118):LOCATE0,14,0:PRINTGR$(119)+GR
$(120)
1640 LOCATE2,13,0:PRINTGR$(121)+GR$(122)
:LOCATE2,14,0:PRINTGR$(119)+GR$(120)
1645 COLOR4,13
1650 FOR JJ8=15TO 21 STEP2:FOR I=0TO2STE
P2:LOCATEI,JJ8,0:PRINTGR$(111)+GR$(112):
LOCATEI,JJ8+1,0:PRINTGR$(113)+GR$(114):N
EXT I:NEXT JJ8
1670 IF KV=2 THENRETURN
3000 '++++++BRANCHEMENTS+++++++++++++
3010 INPUTPEN X,Y
3020 IF X>31 AND X<304 OR X<0 OR Y<0 THE
N3010
3030 IF X>303 THEN 3032 ELSE3100
3032 IF Y<136 THEN GOSUB10100
3040 XY=FIX(Y/8)
3042 IF XY>16 THEN3082
3050 BOXF(305,8*XY+1)-(310,8*XY+7),-3:PL
AY"A504DO"
3060 GOSUB10000
3070 IF L=1 THEN3000
3080 IF C>=0 THEN IF XY>7 THEN C=XY-1 EL
SE C=XY ELSE IF XY>7 THEN C=-XY ELSE C=-
XY-1
3081 GOTO3000
3082 IF XY=17 OR XY=18 THEN IF X<313 THE
N5700 ELSE7700
3084 ON XY-18 GOTO6500,6500,8500,8500,30
00,3000
3100 XY=FIX((Y-8)/16)+1
3110 IF X<16 THEN3120 ELSE3200
3120 IF K=0 THEN 3130 ELSE3150
3130 ON XY GOTO 5000,5100,5200,5400,5600
,5800,6000,6200,6400,6600,6800,3000
3150 ON XY GOTO 5000,11000,11600,11800,3
000,3000,12600,3000,3000,3000,3000,3000
3200 IF K=0 THEN 3210 ELSE3230
3210 ON XY GOTO 7000,5150,7200,7400,7600
,7800,8000,8200,8400,8600,8800,3000
3230 ON XY GOTO 11200,11400,12000,12200,
3000,3000,12800,3000,3000,3000,3000,3000
3500 '+++++PRISE DE POINTS++++++++
3510 INPUTPEN X3,Y3
3520 IF J=0 THEN IF X3<32 OR X3>303 THEN
 3510
3522 IF J=1 THEN IF X3<32 OR X3>302 OR Y
3>198 THEN 3510
3524 IF J=2 THEN IF X3<32 OR X3>301 OR Y
3>197 THEN 3510
3530 BOXF(X3,Y3)-(X3+J,Y3+J),C
3540 GOSUB10300
3550 IF PTRIG=1 THEN 3550
3560 INPUTPEN X2,Y2
3570 IF J=0 THEN IF X2<32 OR X2>303 THEN
 3560
3572 IF J=1 THEN IF X2<32 OR X2>302 OR Y
2>198 THEN 3560
3574 IF J=2 THEN IF X2<32 OR X2>301 OR Y
2>197 THEN 3560
3580 BOXF(X2,Y2)-(X2+J,Y2+J),C
3590 GOSUB10300
3600 IF PTRIG=1 THEN 3600
3610 INPUTPEN X1,Y1
3620 IF J=0 THEN IF X1<32 OR X1>303 THEN
 3610
3622 IF J=1 THEN IF X1<32 OR X1>302 OR Y
1>198 THEN 3610
3624 IF J=2 THEN IF X1<32 OR X1>301 OR Y
1>197 THEN 3610
3630 BOXF(X1,Y1)-(X1+J,Y1+J),C
3640 GOSUB10300
3650 IF PTRIG=1 THEN 3650
3660 INPUTPEN X0,Y0
3670 IF J=0 THEN IF X0<32 OR X0>303 THEN
 3660
3672 IF J=1 THEN IF X0<32 OR X0>302 OR Y
0>198 THEN 3660
3674 IF J=2 THEN IF X0<32 OR X0>301 OR Y
0>197 THEN 3660
```

Suite page 32

KORVUS INVASION

SPECTRUM

En usant au mieux du puissant laser de la base VDX 14, repoussez l'attaque sournoise des robots et soucoupes kamikazes des envahisseurs KORVUS...

Patrick RICCO

Mode d'emploi :
tapez et lancez le listing 1 (datas L.M.), puis tapez le listing 2 (programme principal) en procédant comme suit pour la saisie des caractères graphiques :

_ = espace
G = mode graphique (CAPS-SHIFT/9)
CS/SS = CAPS-SHIFT/SYMBOL-SHIFT

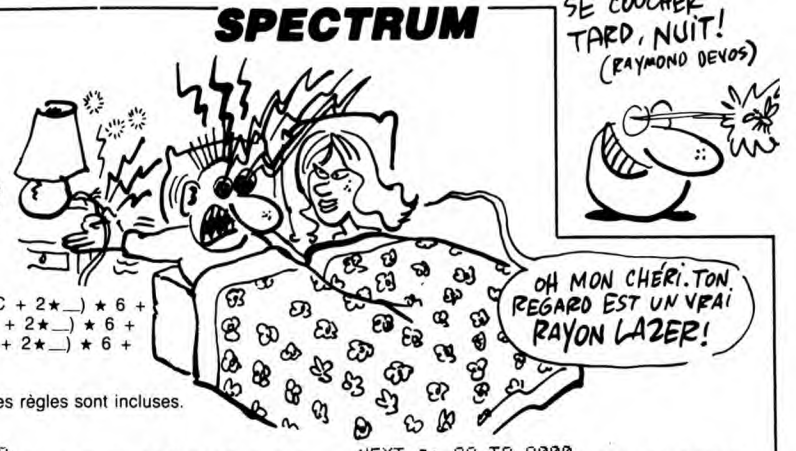
En ligne 6040 :

D$ = _ + CS/SS + 2 + G, ABC + G
E$ = _ + CS/SS + 4 + G, DEF + G
F$ = _ + CS/SS + 2 + G, GHI + G

En ligne 6200 :

O$ = (33★_) + (CS/SS + 2) + G(ABC + 2★_) ★ 6 +
(4★_) + (CS/SS + 4) + G(DEF + 2★_) ★ 6 +
(4★_) + (CS/SS + 2) + G(GHI + 2★_) ★ 6 +
(35★) + G

Sauvegardez le total par GOTO 9899. Les règles sont incluses.



LISTING 1

```
1 DATA 33,0,4,17,1,0,229,213,205
,181,3,209,225,1,50,0,175,237,66
,48,241,201,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,6,10,33,150,0,17,10,0,197,20
5,181,3,193,16,243,201,0,0,0,0,0
,0,33,0,1,17,5,0,229,213,205,181
,3,209,225,1,50,0,175,237,66,48,
241,201,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,33
,0,2,17,3,0,229,213,205,181,3,20
9,225,1,150,0,175,237,66,48,241,
201,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,19
7,6,10,14,200,13,32,253,16,249,1
93,201,0,31,30,229,213,197,237,9
1,97,176,79,99,46,253,123,183,23
7,82,222,0,237,82,222,0,95,22,0,
237,82,48,1,35,34,97,176,133,124
,6,255,4,153,48,252,120,60,193,2
09,225,201,0,0,62,10,17,0,0,6,60
,197,28,20,28,20,28,20,0,0,205,9
9,176,42,97,176,58,72,92,203,63,
203,63,203,63,203,231,211,254,66
,0,0,0,16,251,68,0,0,0,16,251,20
3,167,211,254,67,0,0,0,16,251,69
,0,0,0,16,251,193,16,197,201,0,6
,10,197,33,0,88,14,22,6,32,126,1
98,9,119,35,16,249,13,32,244,205
,84,176,33,0,88,14,22,6,32,126,2
14,9,119,35,16,249,13,32,244,193
,16,215,201,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,206,11,243,80,243,13
,206,11,226,80,206,11,227,80,30,
23,220,10,206,11,228,6,15,23,220
,10,215,24,2,0,7,0,13,25,219,2,2
19,2,77,0,0,224,87,113,14,219,2,
219,2,219,2,77,0,183,92,243,13,2
06,11,228,80,206,11,229,80,28,23
,220,10,206,11,235,80,22,23,220,
10,215,24,177,51,56,150,219,2,21
9,2,77,0,40,87,216,0,39,87,140,8
,92,14,0,71,192,87,113,14,243,13
,33,23,198,30,199,175,118,27,3,1
9,33,0,2,0,1,254,247,237,120,31,
31,31,31,31,212,238,177,1,254,23
9,237,120,31,31,31,31,31,212,254
,177,1,254,239,237,120,31,31,31,
31,212,15,178,1,254,239,237,120,
31,31,31,212,32,178,201,58,176,9
2,254,0,200,61,50,176,92,201,0,0
,0,0,0,58,177,92,254,18,200,60,6
0,50,177,92,201,0,0,0,0,0,58,177
,92,254,2,200,61,61,50,177,92,20
1,0,0,0,0,0,58,176,92,254,31,200
,60,50,176,92,201,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0
2 DATA 0,0,0,0,0,0,3,24,126,36
,24,36,66,129,129,0,0,0,0,0,0,0,
192,7,31,63,120,63,31,15,7,255,2
55,255,60,255,255,255,255,224,24
8,252,30,252,248,240,224,4,8,16,
32,64,32,24,60,24,60,126,126,255
,255,0,0,32,16,8,4,2,4,24,60,126
,90,126,24,24,102,129,129,255,12
9,129,129,129,129,129,255,14,30,
54,124,216,240,224,0,56,124,206,
135,3,3,6,12,0,127,3,0,0,0,0,0,2
48,252,248,192,192,254,192,192,7
,12,24,224,224,24,12,7,192,255,0
,0,0,0,255,192,192,204,220,236,2
36,220,204,192,0,0,0,0,3,127,0,0
,192,192,254,192,192,248,252,248
,126,90,126,24,24,24,24,24
100 FOR n=45000 TO 45620: READ
a: POKE n,a: NEXT n
200 FOR n=65368 TO 65536: READ
a: POKE n,a: NEXT n
```

LISTING 2

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS
15 LET ms=32700
25 GO SUB 6500
30 GO SUB 6000
31 GO SUB 9500
33 GO SUB 6200
35 LET l=6: LET c=15: POKE 237
29,l: POKE 23728,c
40 FOR f=1 TO 17 STEP .5
50 LET ff=ff+1
100 IF f=1 THEN LET z=INT (RND*
32)+1: LET v=INT (RND*32)+1: LET
w=INT (RND*32)+1
120 IF f=1 THEN LET a$(z)="J":
LET a$(v)="J": LET a$(w)="J"
121 IF f=1 THEN LET m$(z)="U":
LET m$(v)="U": LET m$(w)="U"
680 LET x=l: LET y=c
702 LET touu=USR 45500
704 LET c=PEEK 23728: LET l=PEE
K 23729
734 IF f>=1 THEN PRINT AT f,0;l
$
735 PRINT AT f+1,0; INK 6;a$
736 BEEP .005,-10
737 PRINT AT f+1,0; INK 6;m$
738 IF f>=17 THEN GO SUB 2000
748 PRINT AT x,y;" "
750 PRINT OVER 1; PAPER 0; INK
2;AT l,c;"K"
780 LET x=l: LET y=c
782 LET touu=USR 45500
784 LET c=PEEK 23728: LET l=PEE
K 23729
785 PRINT AT x,y;" "
788 PRINT OVER 1; PAPER 0; INK
2;AT l,c;"K"
790 IF INKEY$="0" THEN GO SUB 8
10
795 NEXT f
800 IF ff<=450+INT (sc/200) THE
N GO TO 40
805 GO SUB 6200: GO TO 1100
810 INK 7
815 PLOT 0,24: DRAW (c*8)+4,176
-(l*8)-28
820 PLOT 255,24: DRAW ((c*8)-25
2),152-(l*8)-4
830 LET son=USR 45000
840 PLOT 0,24: DRAW OVER 1;(c*8
)+4,176-(l*8)-28
850 PLOT 255,24: DRAW OVER 1;((
c*8)-252),152-(l*8)-4
891 IF i THEN IF a$(c+1)<>" " A
ND (l=f+1 OR l=f+1.5) THEN LET p
t=pt+100: LET a$(c+1)=" ": LET m
$(c+1)=" ": GO SUB 1000
892 IF u THEN IF a$(c+1)<>" " A
ND r=l THEN LET pt=pt+200: LET a
$(c+1)=" ": LET m$(c+1)=" ": GO
SUB 1000
895 IF p4 THEN IF c=j+1 AND l=g
+1 THEN BORDER 2: LET son=USR 45
203: BORDER 0: LET pt=200: LET q
=0: GO SUB 950: LET g=17: GO SUB
910
899 RETURN
900 PRINT AT 0,26; INK 0; PAPER
5; FLASH 1;"VIES=";vie: FOR g=0
TO 150: NEXT g
902 BEEP .3,0: LET vie=vie-1: I
F NOT vie THEN PRINT AT 0,26; IN
K 0; PAPER 5;"VIE =0": FOR g=0 T
O 10: GO SUB 5000: BEEP .003,0:
NEXT g: GO TO 9000
905 PRINT AT 0,26; INK 0; PAPER
5;"VIES=";vie: RETURN
910 LET sc=sc+pt: LET pt=0: IF
sc<=0 THEN LET sc=0
915 IF sc>=40000 THEN LET bv=bv
+1
916 IF bv=1 THEN BEEP .1,20: LE
T vie=vie+1: PRINT AT 0,26; INK
2; PAPER 4;"VIES=";vie: BEEP .5,
-20: PRINT AT 0,26; INK 0; PAPER
5;"VIES=";vie
920 PRINT AT 0,0; INK 0; PAPER
5;"SCORE=";sc;"[redacted]";AT 0,14; INK
2; PAPER 0;"KORVUS "
925 BEEP .01,20
930 RETURN
950 IF g<=17 THEN FOR t=0 TO 3:
PRINT AT g+t,j;s$: NEXT t
990 RETURN
1005 PRINT AT l-1,c;"L"
1010 PRINT AT l+1,c-(c>0);"M"
1020 PRINT AT l,c+(c<30);"/"
1021 BORDER 2: LET SON=USR 45203
: BORDER 0
1023 PRINT AT l-1,c;" "
1024 PRINT AT l+1,c-(c>0);" "
1025 GO SUB 910
1026 IF i THEN IF a$="
" THEN PRI
NT AT l,0;a$: GO TO 40
1030 RETURN
1100 LET l=6: LET c=15: LET i=0:
LET u=1: LET a$=c$: LET a$(1)="
": LET c$=""
1110 PRINT AT 21,0;l$
1120 INK 6
1150 FOR r=2 TO 17
1160 FOR d=0 TO 10
1170 PRINT INK 6;AT r,0;a$
1175 GO SUB 4000
1176 IF a$=l$ THEN GO SUB 5000:
GO SUB 6200: GO TO 3000
1180 LET a$=a$(LEN a$)+a$( TO (L
EN a$)-1)
1200 NEXT d
1210 PRINT AT r,0;l$
1220 NEXT r
1235 PRINT AT 21,0; INK 6;a$
1240 LET tm=0: FOR f=1 TO 32
1250 IF a$(f)="J" THEN LET tm=tm
+200
```

Suite page 29

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	5920 F
Lecteur K7	350 F
Lecteur Disq. DD1	1990 F
Lecteur Disq. DD12	1490 F
Imprimante DMP 2000	2290 F
Imprimante LX 80	–
Imprimante OKIMATE	2990 F
Imprimante MCP 40	950 F
Imprimante TP 100	2250 F
Adaptateur Péritel MP 1	395 F
Adaptateur Péritel MP 2	495 F
Crayon optique LP 1	290 F
Souris AMX	690 F
Synthétiseur vocal	390 F
Synthétiseur musical	495 F
MODEM	1990 F
Émulateur Minitel	890 F
RS 232	590 F
Tablette graphique	–
Doubleur JOYSTICK	220 F
Extension mémoire 64K	590 F
Extension mémoire 256K	1190 F
Disque Silicone 256K	1190 F
Moniteur Couleur	2200 F

COMMANDEZ PAR MINITEL ET GAGNEZ UN MICRO 36.15.91.77 Tapez : MINIP Mot-clé : SHOP

N'oubliez pas la Foire A.M.I.E le 17 mai !

COMMODORE

Unité Centrale :	C 64	1800 F
	C 128	2990 F
	C 128 D	6400 F
	AMIGA	19300 F
	PC 10 serie II	15350 F
	PC 20 serie II	23660 F
	PCAT	40260 F
Lecteur cassette 1530		350 F
Lecteur disquette 1541		1800 F
	1570	2450 F
	1571	3250 F
Imprimante :	MPS 801	1300 F
	MPS 1000	–
Moniteur :	Mono s/son	890 F
	Mono a/son	1100 F
	Couleur CIAGI	2100 F
	Couleur 1702	2500 F
	Couleur 1901	3500 F
Interface PAL RVB		450 F
Crayon optique		410 F
Souris		550 F
Synthétiseur		640 F
MODEM		1990 F
Émulateur Minitel		390 F
RS 232		650 F
POWER CARTRIDGE		490 F
Tablette graphique		–
Clavier musical		620 F

19 300 F TTC

AMIGA TE VOILA !

L'AMIGA existe, je l'ai rencontré.
Chez A.M.I.E. une salle d'expo lui est consacrée.
Un show-room permanent pour une démo, l'ordinateur de la seconde génération ne laisse pas indifférent. Les softs sont au rendez-vous.
Étonnez-vous. 11, bd Voltaire 75011 Paris.

"Promo Fête des Mères"

C 64 + lecteur K7	1990 F
C 64 + lecteur Disq.	3250 F
C 128 + 1571	6200 F
C 128 D + 1901	9600 F
CPC 464 Mono + Interface Couleur	2850 F
CPC 6128 Couleur + Imprimante	6870 F
PCW 8256 + DBase II + 10 disquettes	6790 F

ACCESSOIRES :	
Poignée de jeux QS I	70 F
QS II	90 F
DAEWOO	120 F
PRO	220 F
TURBO	220 F
Boîte rangement 50 disq. 5" 1/4	150 F
Boîte rangement 100 disq. 5" 1/4	225 F
Boîte rangement 30 disq. 3"	150 F
Housse C 64	70 F
C 128	90 F
CPC 464	70 F
CPC 6128	70 F
Capot C 64	120 F
C 128	150 F
Pince à disquette	60 F
Tous cordons à la demande	–
CONSOMMABLES :	
Cassettes vierges C20 (les 10)	60 F
Disquettes 5" 1/4 SP DD (les 10)	90 F
Disquette 3"	35 F
Papier listing	–
Ruban encreur	–
Recharge stylo table traçante	–
LOGICIELS :	
CATALOGUE. ENVOI SUR DEMANDE	
LIVRES :	
MICRO APPLICATION-PSI-SYBEX-NATHAN-etc.	

REMISES AUX COLLECTIVITÉS
Ouvert du Lundi au Samedi de 9 h 00 à 19 h 00

SERVICE APRES-VENTE

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

LA BOUTIQUE A.M.I.E

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

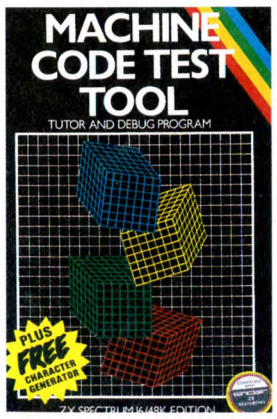
BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM
ADRESSE
TÉL
RÉFÉRENCES PRIX

CATALOGUE SOFT : ☐
Participation aux frais d'envoi ..... + 20 F
Règlement : je joins F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

D'EXALTANTES AVENTURES

Fanas d'assembleur et de Spectrum, OCP pense à vous ! Avec Full Screen Editor Assembler et Machine Code Test Tool, vous voici armé de deux softs qui ne demanderont qu'à vous accompagner dans vos expéditions les plus dangereuses vers les horizons hexadécimaux des octets les plus noirs de votre bécane.
Le premier est un assembleur plein écran. Comme tout assembleur qui se respecte, celui-ci permet d'assembler, de charger les registres, de créer des labels, d'exécuter des sauts, etc. Comme vous pouvez le voir, c'est un assembleur classique. Mais il contient des pseudo-instructions peu courantes (wait, définition de messages et bien d'autres), de plus il permet le chargement direct en code ASCII, et les messages d'erreurs sont en clair. C'est donc un outil très pratique et très souple. Seul regret, il ne comporte pas de debugger. Mais, le Machine Code Test Tool est un debugger et il complète très intelligemment



l'assembleur. Ce debugger permet la création de points d'arrêt, la visualisation du contenu des registres, la conversion du décimal à l'hexadécimal, les sauts directs, etc. Evidemment ces programmes sont destinés à ceux qui connaissent déja le langage machine, et ceux-ci apprécieront la simplicité d'utilisation de ces softs. Comme je l'ai déja dit, ces deux logiciels se complètent très bien, mais pourquoi deux programmes à la place d'un seul ? Hein, quoi ? Ah, c'est pour s'en mettre deux fois plus dans les poches, je comprends !
Full Screen Editor Assembler et **Machine Code Test Tool** de *OCP* pour Spectrum.

C'EST L'EXTASE !

Si ma mémoire est bonne, je crois me rappeler vous avoir déjà parlé d'une boîte de softs nommée "Créalude", pas vrai ? Bon, ben allez fouiller dans vos tiroirs, je vais vous en recauser aujourd'hui. Dans "Créalude", il y a "créa" et "lude". "Créa" vient du serbo-croate à intégration binaire "création" et "lude" vient du flamand-corse "ludique" qui signifie "jeu". Donc, on en déduit la fort judicieuse relation ésotérique selon laquelle cette boîte fait des logiciels de création qui ont dans le même temps une activité ludique. C'est fou ce que c'est futé !
Extasie est le logiciel de création graphique qui manquait à votre vieil Apple II ravagé par la syphilis et le sida. Pourquoi donc est-il si intéressant ? C'est simple, pour deux raisons : la première, les dessins que l'on fait avec sont superbes et donnent franchement l'impression de ne pas sortir d'un vieil Apple tout cradoc. La deuxième, sa facilité d'utilisation est exquise, foutrement exquise. Tout fonctionne grâce à un système de fenêtres rochereau (vanne parisienne d'Enfer) complètement pompé sur GEM qui lui-même est une pâle copie de la Rom du Macintosh (qui a bien dû être pompée quelque part ailleurs, chez Rank Xerox, par exemple...) et qui a maintes fois prouvé son efficacité de par le passé. D'autre part, ce soft vous offre la possibilité de mélanger des fonctions noir et blanc avec des fonctions couleurs. Explicatures : sur l'Apple II, les contraintes en ce qui concerne le graphisme sont exubérantes. Pourquoi ? Parce que. Parce que quoi ? Parce que que. Par exemple, vous ne pouvez pas afficher un point en couleur de la taille d'un seul pixel alors qu'en noir et blanc c'est un jeu d'enfant. Or la plupart des logiciels de dessin sur la bécane ne permettent pas d'utiliser les fonctions noir et blanc à fond avec d'autres fonctions, moins puissantes, en couleur.
Résultat : ce logiciel est excellent. Toutes les caractéristiques d'un bon soft de dessin sont réunies : loupe, remplissage, motifs, compilation des sauvegardes, et autres. A la qualité du soft, il faut ajouter le fait que le logiciel n'est pas protégé et qu'il sera sans doute commercialisé par Apple dans les packages de la gamme II. Pour une fois qu'on aurait volontiers acheté ce soft avec ses deniers au lieu de le pirater !

DERNIÈRE CUVÉE

Micro Application, champions toutes catégories des retards dans les sorties des bouquins spécifiques au ST, continue la longue série des livres qui donnent l'impression d'être bons mais qui ne le sont qu'à moitié. Je m'explique : vous prenez "Graphismes et Sons sur Atari ST", le numéro 9 de la série réservée à cette bécane. Vous ouvrez l'ouvrage de vos mains soignées et entretenues puis vous jetez un œil attendri sur le sommaire. C'est à ce moment là que vous apercevez cinq chapitres bien garnis. Le premier s'occupe des bases nécessaires à tout

apprentissage, le deuxième prétend vous emmener "du point à l'œuvre d'art". Ça commence au Logo et ça se termine curieusement au basic. Ah bon ? Parce que le C et l'assembleur, ils puent ? Non, franchement, c'est pas sérieux. Comment voulez-vous utiliser les possibilités graphiques et sonores de l'Atari en basic ou en Logo ? Voyons... un peu de bon sens.
Le troisième chapitre est relatif aux graphiques et autres diagrammes toujours en basic. Sans commentaire. Le chapitre suivant est censé vous montrer de la 3D. Les appels au GEM par l'intermédiaire du basic sont souvent utilisés mais restent assez chiants. La suite n'est guère meilleure, excepté un petit passage à propos de géométrie fractale. La partie réservée aux sons couvre en tout et pour tout 30 pages ce qui est peu, bien peu malgré quelques programmes en C. 250 pages pour 149 francs, rapport qualité/prix pas génial.
La suite est un peu plus intéressante puisqu'elle prétend vous faire vous "mettre au C sur l'Atari". Pari difficile à tenir surtout quand on connaît le délicat problème des compilateurs C existant sur la machine : sans un bon méga de RAM et deux lecteurs de disquettes, il faut sacrément s'accrocher. M'enfin, passons.
Sans faire aucune allusion au GEM et aux routines graphiques, ce livre vous apprendra les notions élémentaires sur le C en prenant sans cesse le basic en exemple. La méthode est connue et efficace. Le seul problème est que les listings fournis ne correspondent pas à des impressions directes sorties d'une imprimante ce qui fait que les espaces sont négligés et les oublis sont fréquents. De quoi s'arracher les cheveux si vous voulez faire un réel apprentissage par l'exemple.

10 POUR 1

Y a un truc qui me dérange, c'est le manque d'imagination des éditeurs. Que ce soit pour les scénarios ou pour la politique commerciale, ils appliquent tous les mêmes recettes. Un jour, un petit rigolo a eu l'idée de sortir une cassette avec plusieurs logiciels dessus pour le prix d'un seul et vlan, maintenant on en trouve partout. Donc, c'est une mode et Beau Jolly a fait comme les autres avec 10 Computers Hits 2 sur C64. Sur cette cassette vous avez droit aux logiciels suivants : Superpipeline 2 (Taskset), Mutant Monty (Artic), Henrys House (English Software), Gribblys Day Out (Hewson), Snooker (Visions), Mama Llama (Llamasoft, paix à tous les frères), Raskel (Alligata), Aqua Racer (Bubblebus), Frenzy (Micropower), Circus (Adventure Soft). Je suppose que vous connaissez la plupart de ces programmes, mais si votre mémoire (vive) flanche, sachez que les meilleurs programmes

sont : Superpipeline 2 et Gribblys Day Out. Mais les autres ne sont pas nuls, sauf Snooker qui est un billard à la con. Et si vous n'êtes pas de mon avis c'est que vous n'avez jamais touché un vrai billard de votre vie. Alors, si vous cherchez des bons softs pour pas cher, pensez à **10 Computers Hits 2** de *Beau Jolly* sur C64.

QUAND LA POLITIQUE S'EN MÊLE...

Vous connaissez le simulateur de vol **F-15 Strike Eagle** de Microprose ? Mais en avez-vous la doc originale, c'est-à-dire la version américaine ? Parce que la version anglaise n'est pas complète : ils ont volontairement oublié de recopier une phrase que je vous livre sans plus attendre :
"You are a pilot of a $20 millions fighter. Your mission orders have just come through for an anti-terrorist strike against Libyan targets."
Je traduis pour ceux qui ont abandonné l'école après leur cinquième année de maternelle : "Vous êtes le pilote d'un chasseur de 20 millions de dollars. Vos ordres de mission viennent d'arriver, vous devez effectuer un raid antiterroriste en Libye".
No comment, but I don't want to sell any baril of petrol to America ! comme dirait un colonel de ma connaissance...

KARATE

Y a quelque temps, on vous avait glissé un mot sur Ere comme quoi ils allaient sortir de nouveaux produits mais sous une autre marque. Eh bien le premier soft de cette sous-marque est arrivé, il s'appelle Karaté, il tourne sur Oric et c'est de Gasoline Software. Déja, je sens le doute monter en vous : Ere relance sa production sur Oric ? Oui et non, c'est une sous-marque, donc pour ne pas faire de concurrence à la boîte principale, Gasoline doit trouver une politique commerciale différente, c'est simple non ? Bien, allons voir comment est ce soft. Comme son nom l'indique c'est un logiciel de karaté. L'animation des personnages n'est pas vraiment parfaite, mais comme c'est sur Oric on laisse passer cette fois. Les dessins sont jolis, mais pas variés puisque c'est toujours le même. Les commandes sont précises, mais on regrette le joystick; ceci dit, les Oriciens commencent à avoir l'habitude de s'en passer. Et en plus la sonorisation est bonne. En résumé, c'est un soft de bonne qualité, et comme les nouveautés sont plutôt rares sur cette bécane on est content de pouvoir s'en mettre un sous la dent. Et pour Gasoline, c'est prometteur.
Karaté de *Gasoline Software* sur votre Oric bien vide depuis pas mal de temps.

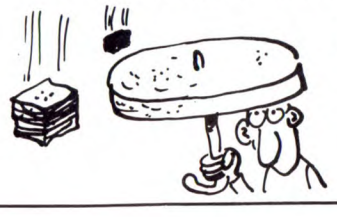
HISTOIRE DE PEDAGOGOS

Deux softs éducatifs sur Thomson, ça vous branche ? Restez quand même, vous serez pas déçus. Ces chefs-d'œuvre de l'informatique française répondent aux noms de

Bric à Brac et Question, et c'est Edimicro qui édite ces deux programmes. Alleï, on attaque, une fois (bonjour à nos amis Belges). Bric à Brac est un jeu de logique, il paraît qu'il permet de rendre les chiards plus intelligents, le tout dans la joie et la gaieté. Le principe de ce logiciel est simple, il faut retrouver un assemblage géométrique parmi d'autres. Evidemment, ce soft est destiné aux plus jeunes, en gros aux alentours de 5 ou 6 ans. Et c'est là que ça marche pas, pour qu'un programme intéresse les mômes il faut qu'il soit attirant. Or Bric à Brac est terne, sans musique, avec des dessins qui ne bougent pas, bref ce programme est au même niveau que les pédagogos : chiant.
Basta, passons au suivant de ces messieurs.
Question est un logiciel portant sur la grammaire. Tous les éléments d'une phrase sont associés à une couleur, et l'élève doit trouver la bonne couleur (passionnant, n'est-il pas ?). Ce soft cible les 6-7 ans, mais il est aussi chiant que son cousin.
Un truc est à savoir : ces deux programmes font partie d'une collection qui en contient 5 autres, et qu'ils sont l'œuvre d'une équipe de pédagogos et d'informatichiens. Mais le pire, c'est que je suis certain que ces deux saloperies se vendront. Vous voyez, vous avez eu raison de rester, alors puisque vous êtes ici, crions ensemble : pauvres mômes !
Bric à Brac et **Question** de *Edimicro* pour TO7, TO7/70 et MO5.

UNE COMPILATION, UNE !

Y a des compilations qui tombent de partout, cette fois c'est Sparklers Special, ça tourne sur Spectrum et c'est de Thorn Emi Computer Software. Je vous rassure tout de suite, sur les quatre programmes de cette compilation un seul vaut le coup : Tower Of Evil. Comme d'habitude, il faut trimbaler un bonhomme en faisant gaffe aux petites bêtes qui traînent dans tous les coins. C'est rapide, les petits charlots sont tout mignons et ils bougent vachement. Voila,



c'est bien fait et tout et tout, ça vaut le coup d'œil. Autrement, nous trouvons Orc Attack, c'est une histoire de château fort qu'il faut défendre et c'est nul. Stagecoach est au même niveau (nul), c'est une histoire nulle de cowboy qui ne tient pas sur son cheval. Le dernier se nomme River Rescue et c'est beurk. A l'actif (ou plutôt au passif) des trois derniers cités, l'animation pourrie, les dessins foireux, et j'en passe. Voila, je ne vous ferais pas l'injure d'en dire plus à leur sujet. Bon, c'est bien tout ça, mais on achète ou pas ? Ben je sais pas trop, la question est : n'est-ce pas un peu chérot pour un soft valable mais vieux et trois autres nuls ? Je vous laisse trancher !
Sparklers Special de *Thorn Emi Computer Software* pour Spectrum.

PAS POUR TOUT LE MONDE

Incroyable, extraordinaire, fulgurant, j'en passe et des meilleures ! C'est la première fois que je vois un soft pour Amstrad à vocation professionnelle qui ne soit pas nul-archi-nul. Vous voyez les jaquettes, là, au-dessus, ou à côté, je sais pas, vous les voyez ? Retenez bien les noms qui sont écrits dessus, **AMX Calc, AMX Fonction, et AMX Graph/Stat.** Tout ça, ça sort de chez Apsoft (confondez pas !). Accrochez-vous, c'est parti.

Amx Calc est, comme son nom l'indique, un tableur, "une feuille électronique de calcul" pour être plus précis. La gestion par menus déroulants est un plus pour ce genre de logiciels, car elle simplifie la vie, mais à un point que vous pouvez pas imaginer. Allez, je vous livre pêle-mêle les possibilités du soft : entrée des données (heureusement !), chargement et sauvegarde du fichier, impression, graphiques, calculs, et j'en oublie sûrement. On a la sensation bizarre d'être un vrai professionnel. Il y a quand même quelques points noirs, mais que voulez-vous, personne n'est parfait : la lenteur du Basic, d'abord, et puis des impossibilités physiques que je m'en vais vous expliquer. Pour la première, je vais vous donner un exemple : choix de l'option "charger un fichier", je reçois tout à fait normalement la question "Nom du fichier à charger ?", et je réponds "HHHHEBDO". Comme le fichier n'existe pas, je lis : "Fichier inexistant" et, au lieu de revenir au menu, je me retrouve à la question "nom du fichier". Vous voyez d'ici la merde dans laquelle on se retrouve si on a oublié le nom du fichier à charger. La seconde impossibilité est la même que la première, car à chaque réponse éronnée le soft repose inlassablement la même question sans qu'aucune aide ne soit donnée. Dommage.

Amx Fonction est déjà un peu moins performant que le premier. Il permet de tracer des fonctions mathématiques puis d'imprimer ou de sauvegarder le résultat. L'utilisateur peut définir sa propre équation cartésienne, paramétrée, polaire ou différentielle. Il choisit ensuite le type de tracé (courbe ou surface) et attend deux heures pendant que se fait le zoli dessin. Encore une fois, des tonnes de paramètres sont redéfinissables, ce qui permet d'avoir un tracé des courbes les plus complexes. A réserver aux amateurs et aux nullos en maths.

Amx Graph/Stat est un logiciel de "graphiques de gestion et de traitement statistique des données". Encore une fois, c'est la diversité qui prime : on a droit à toutes les sortes de graphiques, des simples histogrammes aux diagrammes sectoriels, cylindriques ou polaires, en passant par la pyramide des âges et par la courbe de type Y = F(X). A noter que les fichiers réalisés et sauvegardés avec Amx Calc peuvent être récupérés et représentés grâce à ce soft. J'vais pas vous refaire dix lignes sur les défauts, ce sont les mêmes que pour les deux précédents. Encore une fois, c'est pour une élite dont je ne fais Dieu merci pas partie. De toute façon, il faut être honnête : la doc est vraiment une doc, bien complète et bien utile.

Amx Calc, Amx Fonction et **Amx Graph/Stat** de *Apsoft* pour Amstrad.

LA SAGA DE L'AVENTURE

Le paradis des pirates c'est l'Apple II, et peu d'éditeurs se risquent à sortir des nouveautés sur cette bécane. La raison en est simple, dès qu'un nouveau jeu apparaît il est piraté de partout en moins de temps qu'il n'en faut à l'éditeur pour l'avoir distribué correctement. Malgré tout, certains s'accrochent. C'est le cas de Réseau Planétaire. Leur petit dernier est la version française de Master Eamon, c'est une série de jeux d'aventures. C'est-à-dire qu'il existe plusieurs disquettes de scénario qui complètent le master. Il est dommage que la plus grande partie de ces aventures soit en texte, mais ainsi on apprécie mieux la qualité de chaque histoire : un scénario génial vous accrochera aussi bien qu'une aventure graphique. A signaler, ces aventures sont gérées par un système d'options auquel on a accès par le clavier. Tout ceci est très bien mais ne risque pas d'assurer le succès à cette gamme de jeux, et c'est pourquoi Réseau Planétaire les propose à des prix relativement bas (le master plus une disquette scénario vous coûteront 100 F, ceci uniquement par correspondance). En plus il existe des disquettes utilitaires qui vous permettront de créer vos propres aventures, et Résau Planétaire pourra les éditer si elles en valent le coup. En conclusion, nous sommes en présence d'un ensemble cohérent qui risque de faire parler de lui, pour un prix plus que raisonnable sur Apple.

Master Eamon Réseau de *Réseau Planétaire* pour Apple 2.

5+5=10

Vous savez ce que j'aime, moi, dans les compilations ? Ben c'est tout simplement qu'on a plusieurs softs pour le prix d'un. Bien sûr, certains sont meilleurs que d'autres, mais si on sait choisir, on peut quand même faire une bonne affaire. Certaines compilations vous offrent trois titres, d'autres cinq. **10 Computer Hits 2** vous en propose 10. Accrochez-vous, les voici en une seule fois, avec le nom des éditeurs entre parenthèses : Codename Mat (Microméga), Wizards Lair (Bubble Bus), Technician Ted (Hewson), Mutant Monty (Artic), Snooker (Visions), Android 2 (Vortex), On the run (Design Design), Covenant (P.S.S), Superpipeline 2 (Tasket) et Circus (Adventure Soft). Ouf ! Si vous lisez régulièrement l'HHHHebdo (honte à vous si ce n'est pas le cas, soyez maudits jusqu'à la douzième génération, que les corbeaux de l'enfer vous bouffent le foie, que la putréfaction infernale vous ronge les entrailles, que la mère Denis vienne vous embrasser, que les démons maléfiques vous agrafent les genoux ensemble !), vous connaissez déjà la plupart de tous ces jeux. Les bons sont les numéros 1, 5, 6, 8 et 10. Si on sait compter, ça fait 5 bons jeux et 5 nuls, puisqu'il y en a dix sur la cassette. J'ai pas assez de place pour vous faire une description détaillée de chacun d'entre eux, mais vous pouvez (vous êtes même obligés de) me faire confiance. Le meilleur, c'est quand même Circus, un jeu d'aventure graphique dont voici en quelques mots le scénario : tombé en panne d'essence à des dizaines de kilomètres de toute habitation, vous partez à la recherche d'une aide providentielle quand soudain se dresse devant vous la tente d'un cirque pas si ordinaire que ça. On croirait un sujet de dissertation, mais ça n'en est pas un.

Mise à part l'intrigue bidon, on a droit à des dessins jolis tout plein et à un bon analyseur de syntaxe (enfin !).

Cinq bons jeux sur 10 pour le prix d'un seul, c'est pas un bon plan, ça ?

10 Computers Hits 2 de *Beau-Jolly* (pas peu fiers d'eux, les mec !) pour Spectrum.

TOUS AU SALON !

Savez-vous où est situé Montluçon ? Je parie que vous ignorez tout de cette superbe ville, bande d'ignares incultes. Et je suis presque aussi sûr que vous ignorez tout du salon "Forum Informatique" qui aura lieu les 23, 24 et 25 mai prochain. Vous n'êtes décidément pas bons à grand-chose. Alors apprenez que cette manifestation aura lieu au centre socio-culturel Athanor dans la salle Oméga (3800 mètres carrés rien que pour eux) de Montluçon. Les organisateurs, à savoir l'I.U.T de Montluçon et son association de soutien "Proteco", la ville de Montluçon, la chambre de Commerce et d'Industrie de Montluçon-Gannat et la Jeune Chambre Economique de Montluçon comptent bien accueillir 10.000 personnes et 45 exposants (si vous n'êtes pas de Montluçon, vous serez quand même bien traités). 3000 maires ont été invités pour l'inauguration et 4500 invitations ont été distribuées ce qui fait pas mal de monde, avouez-le.

Vous y trouverez des stands de... micro et aussi des stands de... micro. Ce n'est jamais qu'un salon de plus, me direz-vous. Vous n'aurez pas tort mais je vous rétorquerai que, pour une fois que ces foutus salon ne se déroulent pas à Paris, on ne va pas cracher dans la soupe (elle est déjà assez dégueulasse).

A noter : les organisateurs ont créé à cette occasion un superbe, que dis-je, un génial logo destiné "aux gorgones prolétariens de type prisunicards de province", je vous le recommande, vous m'en direz des nouvelles.

Un dernier détail avant de vous laisser faire une croix sur votre agenda aux dates de l'expo, l'itinéraire sera fléché depuis les entrées de la ville, il y aura à votre disposition un parking de plusieurs hectares et tout ce qu'il faut pour boire et manger en famille. Vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas y aller.

Pour tous renseignements : 70 29 36 55, poste 369, Monsieur Pigeonnier.

COMMUNIQUEZ DONC, BANDE DE NULS !

Pour la modique somme de 90 francs, Soracom vous propose de "Communiquer avec votre Amstrad". C'est une bonne idée qui en intéressera plus d'un. Le bouquin épais de quelque 200 pages bien remplies comprend trois grandes parties. La première cause de l'architecture interne et déroutera ceux qui s'attendaient à de la jactance pour gosses de 4 ans puisqu'on y explique ce qu'est un Gate Array, on y décrit le PPI 8255 et d'autres composants essentiels de votre Amstrad. La deuxième partie est composée d'un certain nombre de programmes dont un moniteur de morse, un émetteur-récepteur de SSTV (Slow Scan TV ou encore Télévision à balayage lent) et même un programme de réception télécopie. La dernière partie concerne les interfaces telles les cartes télécopie et SSTV, les démodulateurs CW et RTTY de même que les cartes Mageco.

Enfin un livre où le basic côtoie l'assembleur et où les explications ne sont ni chiantes, ni trop compliquées. Les possesseurs d'Amstrad fanas de communications diverses se retrouveront très bien dans cet excellent bouquin écrit par Eddy Dutertre et Denis Bonomo qui est rédacteur en chef de CPC et de Théoric ce qui constitue, en soi, une référence.

LES ROSBIFS ONT BOUFFÉ DU CHEVAL

Lorsque tonton Sugar a racheté la marque Sinclair, il s'est complu à affirmer à qui voudrait bien l'entendre que les produits Sinclair ne subiraient aucun changement de prix. Ça se passait en avril dernier, et on vous en avait alors beaucoup causé. Mais voilà t'y pas que ce cher Alan, surnommé également "la Girouette Erratique" (cherchez dans le dictionnaire) annonce maintenant une baisse de 40 livres en espèces sonnantes et trébuchantes sur le Spectrum 128, ce qui ramènerait son prix de vente à 140 livres au lieu de 180, soit environ 1400 balles. Le Spectrum plus, lui, sera vendu au prix alléchant de 100 pounds. Su-sucre précise quand même que cette baisse n'en est pas vraiment une, puisque les deux titres de Ocean (the Never Ending Story et Daley Thompson's Supertest) ne seront plus inclus dans le joli paquet noir. Quand on sait que chacun de ces deux softs vaut 10 livres, on calcule que 10 + 10 = 20, et donc qu'il manque 20 billets anglais pour que le compte soit bon. La baisse de prix effective du 128 serait donc de 20 livres, ce qui n'est déjà pas mal.

On chuchote tout bas que la raison de cette grande braderie est qu'Amstrad veut écouler les stocks de "vieux" Spectrums avant de lancer son propre modèle. Le plus amusant dans tout ça, c'est que Malcom Miller, le directeur commercial d'Amstrad, croit que cette dévaluation "va augmenter *dramatiquement* les ventes du 128". Il a déjà peur qu'il arrive aux futurs spectrumistes la même chose qu'actuellement aux amstradéistes, entendez par là une pénurie de machines ! Amstrad va pourtant continuer la production du 128 au moins jusqu'à ce que la version avec lecteur de cassettes intégré soit disponible, c'est-à-dire en septembre. Encore plus inquiétant est le fait que si les petits anglais possédant un Spectrum en panne peuvent le renvoyer à Amstrad comme ils veulent, c'est pas encore le cas chez nous. Vous avez donc le choix entre attendre pendant un temps indéterminé que Sugar en ait terminé avec ses magouilles à la con, et racheter une autre bécane (pas un CPC de préférence à moins que vous ne désiriez retomber dans le même piège).

Bon, je résume pour ceux qui n'auraient pas eu le courage de tout lire : le Spectrum 128 passe à 140 livres (1400 francs auvergnats), le Spectrum Plus s'achète au prix ridicule de 100 livres (10 billets de 100 unités monétaires et crémeuses normandes), et ceux qui attendent que leur Sinclair soit réparé peuvent repasser dans quelques années. Décidément, les anglais sont bien rancuniers, hein Jeanne ?

CLUB, CLUB, CLUB

Microfer est un club qui réunit les cheminots pratiquant la micro-informatique en dehors des heures de grève (NDLR : le con ! On va encore s'attirer les foudres de la Céguété. C'est pas malin, ça !). Et vous ne connaissez pas la meilleure : en collaboration avec les cibistes réunis dans l'association Radio-Banlieue-Ouest de Nanterre et le comité d'établissement de la direction informatique de la SNCF (ils aiment bien les grands termes), ces bougres d'informateux mettent sur pied un rallye-promenade dans la région de Mantes-La-Jolie. Tous ceux que ça branche sont priés de s'inscrire à Microfer, 1bis, rue d'Athènes 75009 Paris. Une participation de 50 balles vous sera demandée. Bonne promenade.

CHAT D'EAU FAILLE HEURE

Je suis sceptique. Comme une fosse. Non, Lacroix pas. Enfin, bref. Pour la décaper, lisez Mini-Mire (série de jeux de mots suggérée par le nullissime Escapeneufgé) (NDLEsc9G : Le malade ! Il raconte n'importe quoi ! Il a bu. Dis, pépère, tu t'es enfilé combien de litrons aujourd'hui, hein ? C'est pas croyable ça !) (NDA : Escape ! T'es à la rédac, maintenant ?) (NDPassant anonyme : Reprenons...) (NDLR : Dites donc, les mecs, ça vous dérangerait de causer d'informatique au lieu de glander ?). Je me demande à quoi ça sert de faire un jeu où tout est basé sur la beauté des dessins. Par exemple, Shadow Fire, c'est un jeu au scénario ringard, comme vous l'allez bientôt pouvoir juger, avec un son mignon mais lassant à force de l'écouter et un graphisme... euh... ben... Joli ? Non, c'est pas assez fort. Génial ? C'est mieux, mais... Extraordinaire ? Voilà, c'est ça. Extraordinaire.

Vous avez 1 heure et 40 minutes pour accomplir la mystérieuse Mission. Quelle mission ? Puisqu'on vous dit qu'elle est mystérieuse, voyons ! En fait, ça parle de nouveaux vaisseaux dont un certain général Zoff possèderait les plans. Ces vaisseaux seraient capables d'aller de planète en planète, alors que les actuels ne peuvent franchir l'orbite d'une planète, et que tout ça c'est très compliqué. Bref, si ce général Zoff possède vraiment ces plans, il pourra détruire tout l'Empire, tandis que si c'est l'Empereur qui les détient, il pourra massacrer Zoff. C'est aussi simple que ça. Donc, vous et vos amis devez vous introduire chez Zoff et trouver les plans. Génial, non ?

Non.

Entièrement contrôlé au joystick et par icônes, ce jeu présente la singulière particularité d'être injouable. Quoi que vous fassiez, vous reviendrez toujours au même endroit du jeu, c'est-à-dire au début. De deux choses l'une : ou y a un bug, ou je sais pas y jouer. Mais après avoir passé deux heures dessus, je pencherais plutôt pour la première solution.

La musique est certes jolie, mais ce sont toujours les mêmes notes qui reviennent inlassablement, sauf pour le joueur.

Shadowfire de *Beyond Software* pour Amstrad.

MINI MIRE SPECIAL DOUCHKA

Salut les rustres ! Comment allez-vous ? J'espère que vous n'avez pas trop mangé de bonbons et de gâteaux secs, ça ne serait pas raisonnable. Tonton Escape ne va pas être content si vous ne lui avez pas écrit (Mini Mire, Hebdogiciel, 24, rue Baron, 75017 Paris).

Comme vous avez pu vous en rendre compte, j'ai une dent comme qui dirait viscérale contre les PTT et leur intolérable façon de vous envoyer chier et de passer au-dessus des lois les plus élémentaires de justice envers le consommateur. J'ai noté de par un courrier télématique abondant sur la boîte aux lettres ESCAPE9G du serveur de l'HHHHebdo (HG en T3) que, vous aussi, à quelques très rares exceptions, vous êtes forts mécontents des fameux services "exceptionnels" que cette administration vous offre. J'imagine votre tronche quand, en allumant votre télé, vous êtes tombé sur le spot publicitaire "bougez avec la poste".

Personnellement, cela m'a rappelé une petite histoire que je ne peux m'empêcher de vous narrer : savez-vous à quoi on reconnaît un agent des PTT dans un magasin de chaussures ? C'est évident, voyons : c'est le seul qui essaye les boîtes !

Trève de plaisanterie. Je viens de recevoir une lettre que je me dois de vous signaler. Il s'agit d'une nouvelle organisation, la TEA minitel, à ne pas confondre avec l'ETA Militaire. TEA signifie Transpac Ennemy Association. D'après la lettre qu'ils m'ont fait parvenir, leurs intentions ne sont pas du tout pacifiques. Leur but : faire réagir les PTT et les pousser à sortir de leurs gonds. Leur arme : le minitel.

Constituée d'un bon nombre de "déçus" du minitel, cette association compte bien faire du bruit en "cassant" Transpac une ou deux fois grâce à la technique de surcharge des lignes. Leur plan est simple : en faisant se connecter un maximum de gens au même moment sur Transpac, ils supposent que le système ne supportera pas la charge. S'ils parviennent à faire sauter Transpac, les médias en parleront et si les médias en parlent, les PTT réagiront en conséquence sans pouvoir leur reprocher de s'être tout bêtement connectés au réseau.

Dans le fond, je ne suis pas trop contre cette opération. L'intolérable politique de l'autruche des PTT vis-à-vis des consommateurs mécontents ne peut être contrecarrée que par des actions spectaculaires qui pourraient faire se déchaîner les médias. Seulement je vois mal une poignée de revenchards saturer tout un réseau parfaitement organisé qui sait répondre à ce type de problèmes. Il faut savoir que depuis le crash du mois de juin, Transpac a pris ses dispositions. Pour faire le moindre dégat sur le réseau, il faudrait que tous les possesseurs de minitels se ruent sur leur engin au même moment et fassent la même chose en même temps.

Dans le même genre, une opération, qui n'eut jamais lieu, avait été prévue par des opérateurs de serveurs monovoies si les PTT fixaient une taxe qui leur serait relative. Il s'agissait d'aller sur l'annuaire des services Télétel (le fameux AST en T2) et d'envoyer à la même seconde une série de codes de contrôle. Sans aucun doute, le serveur n'aurait pas tenu le coup et l'organisation anonyme aurait pu faire quelques communiqués disant : "Si les PTT continuent leur campagne antiserveurs, nous recommençons". Une sorte de raid sur Tripoli en plus petit (Longuet en Kadhafi, le pied !).

Les terroristes en chambre du TEA Minitel traînent sur Ribou les soirs de pleine lune. Si vous voulez les rencontrer, composez le (1) 43 59 52 62 ou tapez RIBOU en Télétel 2. Leur slogan est simple : "Grande fête le lundi 30 juin à 18 heures sur tous les Télétel. On va tout faire péter, vive la fête !" Tout un programme. On a beau ne pas être d'accord avec les causes terroristes habituelles (NDLR : quoique ça dépend lesquelles : j'ai bien récemment fait sauter mes contraventions...), il faut bien dire qu'un coup comme ça sur la tronche des PTT serait assez cocasse.

On reste dans le courrier avec une lettre d'un lecteur qui ne manque pas d'humour et qui répond à mon appel de la semaine dernière visant à agir contre les PTT. Voici, comme promis, une partie de sa lettre :

"Comme j'ai appris que tu aimerais recevoir du courrier pour une nouvelle rubrique, je me suis dit : on va l'aider ce pauvre petit sinon il pourrait nous faire une petite rechute et hop ! plus de Mini Mire pour un bout de temps (...). C'est vrai que les PTT nous emmerdent avec leur monopole. Que faire ?

Premier moyen - On rend tous nos minitels aux PTT. C'est débile comme truc mais c'est toujours un moyen (NDLR : doux rêveur...).

Deuxième moyen - On dynamite Transpac. Moyen hyper-dynamique. Conséquence : un million de minitellistes qui se suicident car ils ne peuvent plus baver sur les messageries ou les serveurs types XTEL (NDLR : qui pose la bombe ?).

Troisième moyen - On peint les bagnoles des PTT en rose (NDLR : Ok).

Quatrième moyen - On emmerde les gros et les petits serveurs (pas les microserveurs) en les piratant (NDLR : Bon... tu commences).

Cinquième moyen - On fait comme le boss de l'HHHHebdo, on fonde un club et tout et tout... (NDLR : De quoi ? De la concurrence ? On baisse les prix !).

Sixième moyen - Kidnapping des facteurs dans chaque coin de France. Revendication : le T3 à 1 franc l'heure (NDLR : Bonne chance).

Septième moyen - On crée notre propre réseau avec les microserveurs et un nouveau Transpac (NDLR : Et le monopole ?).

Huitième moyen - Tous les mecs qui sont contre les PTT téléphonent sans obtenir leur communication. Les PTT perdent 7 centimes par appel ce qui fait pas mal si on fait ça plusieurs fois par jour (NDLR : Au bout de trois appels, tout le monde va abandonner...).

Et si ça suffit pas, on s'écoute un bon disque avec un bon..."

Là, j'arrive plus à lire. Je crois qu'il a écrit "pet" mais je suis pas sûr. Si je manquais d'idées, en voilà quelques-unes qui viennent à point. J'affectionne en particulier celle qui consiste à repeindre les bagnoles des pétos en rose. Si quelqu'un a un plan de ce genre, qu'il nous envoie les photos de son action.

Du côté des microserveurs, quelques petits nouveaux font leur apparition. Uranie au 99 30 06 00 tourne sur un Téléstrat (si...si, ça existe) et traite essentiellement les problèmes astrologiques.

Mac Serv est **le premier serveur sur Mac,** qu'on se le dise ! Il tourne au 91 22 77 32 ce qui est dans le Sud, cong ! Je me suis laissé dire que les joyeux drilles qui ont fait ce serveur ont quelques affinités avec le journal "La ROM décadente".

Je vous ai déjà parlé de RGS qui tourne dans la région lyonnaise au 78 02 74 17 de 20h à 2h, ce n'est pas grave, je vous en reparle. Je me permets également de vous signaler Wild Serv qui est un des rares opérateur qui s'occupe réellement de son bestiau : 91 53 13 24. C'est aussi du côté de Marseille, putaing ! Evil Dead continue ses folies avec de nouveaux jeux, de nouvelles présentations et de nouvelles idées (wargames et Dungeon & Dragon !). Ça se passe au 90 69 88 43. Tant qu'on y est, allez donc faire un tour sur Evil Dead Pro au 90 83 77 33 et Evil Dead 4 au 66 27 51 84, ça fera plaisir aux opérateurs qui n'arrêtent plus de m'appeler pour que je cause d'eux ! Ouf, c'est fait !

Je vous ai parlé de méga-réunion de l'Amiserv la semaine dernière, je me suis gouré dans les datas : la réunion aura lieu au mois de juin et non pas au mois de mai. J'vous ferais signe.

Voilà pour les nouvelles télématiques de la semaine, je vous salue bien bas, mes enfants !

Escapeneufgé.

MATEZ LES MATICS

Les Matics sont la première série de télévision utilisant des procédés de dessin par ordinateur. A première vue, ça n'en pas l'air. On dirait les descendants des Shadoks, ces illustres personnages déssinés genre fil de fer qui révolutionnèrent le monde du petit écran en 1968 (pour les jeunes générations, précisons qu'à cette lointaine époque Steve Jobs apprenait encore à compter combien font deux pommes ôtées de 5).

A deuxième vue, les Matics sont bien des sous-produits shadokiens puisque imaginés par le même créateur Jacques Rouxel, commentés par la même voix Claude Piéplu et conçus dans le même esprit péda-gogo-logique. Et à la nième vision, les dessins animés par ordinateur sont très réussis, on ne les distingue pas de ceux réalisés de façon traditionnelle (couches de cello superposées) comme à la bonne époque des Shadoks.

Les Matics, peuple particulièrement stupide et donc heureux, ont un savant fou, Mac 1. Le professeur invente des bestiolesmachines qui n'ont aucune utilité. Les Squirks, tel est leur nom, sont certes capables de retenir des chiffres (0,1) ou d'effectuer des opérations logiques mais tout Matic de bon sens ne voit pas à quoi peut servir ce genre de facultés.

Pendant 26x3mn, Insta-Matic, Auto-Matic, Systé-Matic, Dog-Matic, Numis-Matic, Fleg-Matic, Asth-Matic, Pneu-Matic et autres Matics sont aux prises avec les Squirks. Leurs déboires illustrent quelques uns des *mystères* de l'infor- Matic : mémoire, entrée-sortie, compilateur... .

Simple, claire, distrayante, bien foutue, la série risque de faire des ravages parmi les tout-petits. Si votre sœur de 4 ans regarde la série, planquez votre micro, car elle risque de le désosser pour y chercher des bits. En conséquence dès le 26 mai à 18h20, éloignez-là de la lucarne magique ou bien bloquez le poste sur une autre chaîne que la Une.

SI BEX M'ÉTAIT CONTÉ

Comme tous les mois, Sybex nous a concocté quelques bouquins pour exciter notre palais de lecteur aux goûts multiples et variés. Passons donc en revue ces nouveautés diaboliques.

Dans la catégorie "symbole de la décadence des peuples civilisés du vingtième siècle", Jeux de Réflexion pour Amstrad par messieurs Fagot et Barraly fait preuve d'un réalisme étonnant. Jugez plutôt d'après cet aperçu de la table des matières : "Puissance 4, Tours de Hanoï, Solitaire, Pendu, Nim, Pousse-pousse, Carré chinois, Anagramme". Ceci n'était qu'un aperçu du sommaire, je vous laisse méditer cet exemple. Ça coûte 78 francs, c'est-à-dire la moitié d'un abonnement à Canal+.

Eric Ravis a pondu l'inénarrable *Jeux en Assembleur* toujours pour Amstrad et il en est fier, le bougre ! Non, je déconne. Je suis de ces individus qui pensent que la meilleure façon d'apprendre l'assembleur c'est de pomper des exemples concrets dans des programmes du domaine public pour se familiariser avec les techniques de programmation et avoir des solutions aux problèmes élémentaires. Malheureusement, tous les programmes de ce livre sont en basic d'origine, c'est-à-dire que les parties en assembleur sont contenues dans de longues listes de datas bien chiantes à taper. Pour cette raison, l'intérêt descend au plus bas. En effet, comment voulez-vous apprendre l'assembleur à partir de codes hexadécimaux ? Ça craint !

18 programmes de jeux qu'il ne faut surtout pas confondre avec des logiciels ludiques, le terme étant bien trop respectable, pour 78 francs qui n'en valent qu'une vingtaine.

Rappelez-moi l'âge de l'Apple II ? Sept ans. Ah ! Eh bien certaines personnes ont l'air d'avoir oublié que cette bécane n'était pas des plus récentes, il s'agit de Sybex et de M. Cottini qui se sont associés dans la réalisation d'un livre intitulé **La Rom de l'Apple II.** Trève de polémique, ce bouquin est extrêmement bien fait, incroyablement bien expliqué, il foisonne de détails et de bonnes idées. C'est un outil indispensable pour un programmeur-bidouilleur de votre gabarit. Dès la deuxième page, on passe à une description détaillée et commentée de la Rom de la bécane. Je vous le dis même en caractères gras : **c'est excellent.** 300 pages pleines à craquer pour 248 francs bien mérités.

Toujours pour Apple, M. Beaufils s'est fait suer le bulbe rachidien à sortir un **Guide de l'Appleworks.** Cet excellent intégré (traitement de textes-tableur et base de données) qu'est Appleworks était pourtant pourvu d'une doc bien foutue qui contenait la plupart des possibilités du programme, pourquoi donc plagier quelque chose de bon ?

Attendez, je réfléchis... ça y est ! J'ai compris ! Ce bouquin est destiné aux pirates qui ont pompé le soft sans avoir photocopié la doc ! Bande de petits vicelards ! Pour 198 francs, vous pourrez donc vous offrir ce complément de 200 pages indispensable à votre copie.

Enfin les gros balèzes de la programmation vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec **Mise en œuvre de l'IAPX 286** de C. Vieillefond. Attention les petits, ceux qui n'assurent pas peuvent passer à l'article suivant ! Plus de 550 pages ont été monopolisées pour une description complète de ce microprocesseur 16 bits plus connu sous le nom de 80286. Vous pourrez y découvrir son architecture interne, ses différents signaux, une description des circuits annexes et du principe des interruptions. Une deuxième partie vous apprendra aussi les aspects logiciels de la bête : gestion mémoire et adressage virtuel, protection, commutation des tâches et interruptions. Si vous désirez encore vous procurer ce bouquin, il vous faudra débourser 348 francs sonnants et trébuchants.

L'IBM A 500 SACS

Suite de la page 1

QUELQUES PRECISIONS...

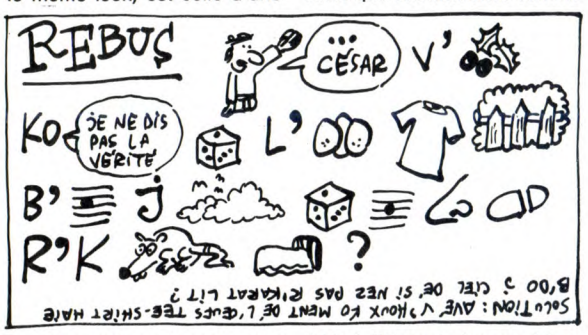
Il y a un petit détail à connaître : le taux de pannes est bien plus important sur les IBM que sur les compatibles. Etonnant, non ? La raison est pourtant très simple : pour éviter les coûts de service après-vente, les compatibles sont mieux montés. Tout bêtement.
L'image qu'IBM cherche à donner à ses machines (et donc, aux compatibles, puisqu'ils ont résolument adopté dès le début le même look) est celle d'une machine fiable. Du coup, tout est surdimensionné : l'alimentation est presque aussi grosse qu'un Commodore, la boîte est immense (et pleine de rien du tout), le clavier s'étend de tous les côtés avec un pavé numérique et des touches de fonction en pagaille et les cartes s'allongent allègrement, multipliant les circuits intégrés sans chercher à réduire l'encombrement.
Ceci dit, les grosses alims tombent aussi souvent en panne que les petites. Mais ça fait plus sérieux, voyez-vous...
Les cartes-mères sont toutes standards et donnent toutes les mêmes facilités : si l'on veut rajouter un co-processeur arithmétique 8087, par exemple, il suffit d'acheter le chip et de l'enfoncer. Pas de soudure, pas de carte, pas de manipulations compliquées. Par contre, si vous voulez vous servir d'un joystick, il faut acheter outre le joystick lui-même une carte qui vaut 300 balles. Et tout est comme ça.

L'UN DANS L'AUTRE

Alors que des machines comme l'Atari ST sont des machines naissantes, on peut dire que le PC est une machine mourrante. Ce qui est un avantage, d'un certain côté : le matériel est assez fiable et les programmes sont éprouvés, exempts de bugs.
Ce qui me fait penser tout soudain que j'ai oublié un truc vachement important : les logiciels. Ah, les logiciels. Alouette. Les logiciels, Albert, tu te souviens ? Les logiciels. Ça alors. J'allais oublier ça.
Bon, si vous voulez un logiciel professionnel, quel qu'il soit, il existe. Un gestionnaire de boucher copocléphile (non, c'est pas ce que vous pensez. C'est collectionneur de porte-clés) : ça existe. Un traitement de données fractales, aléatoires, cérébrales et post-indexés : ça existe. un boulier chinois : ça existe.
Mais si vous voulez un jeu, c'est déjà plus dur. Certes, il en existe un certain nombre, je vais même pousser l'obligeance jusqu'à vous en donner un aperçu. Mais c'est pas la foison qu'on rencontre sur Commodore ou sur Apple. Vous pouvez avoir, en vrac, Sargon III, Jet simulator, Flight simulator II, tous les Infocom, Archon, Zaxxon, Astéroïds, Décathlon, The Hobbit, Temple of Apshaï, Beach Head I et II, Buck Rogers, Lode Runner, et d'autres encore. C'est suffisant, non ? Mais par contre, apprêtez-vous à vous taper la tête contre les murs quand vous verrez les prix ! Car si les unités centrales ont baissé, on ne peut pas en dire autant des périphériques et des logiciels. Copy II PC est pratique, mais il est malheureusement défendu de s'en servir. Sauf pour les sauvegardes...

C'EST COMME VOUS VOULEZ

Il n'y a aucune raison valable qui pourrait vous faire acheter un IBM. Par contre, il peut y en avoir pour acheter un compatible : les logiciels professionnels sont intéressants, la machine sera supportée techniquement pendant encore un bon bout de temps, et puis le prix devient presque intéressant, quoiqu'il puisse baisser encore d'au moins 1000 balles.
Et puis, ça fait chicos de dire : "je travaille sur un PC". Ça vous vieillira de 10 ans instantanément. Mais attention : ça risque de vous vieillir la tête aussi.



ON DIRAIT QUE TU SERAIS MORT...

Je vous ai déjà décrit quel était notre travail ici-bas, à l'HHHHebdo. J'enrage encore plus quand je pense que Jacq se les dore bien peinard à Cannes à côté d'une charmante starlette (il nous a envoyé une photo pour nous narguer, le salaud !), et que moi je dois sans arrêt taper des RUN ou des LOAD sur chaque machine que je vois.
Pourtant, quelque chose d'inhabituel s'est produit aujourd'hui. Un jeu m'a diverti ! Je n'y croyais plus, mais le miracle est arrivé, amen, merci mon Dieu, et tout le baratin qu'on dit dans ces cas-là. La raison de ma joie, c'est **West Bank.** Il s'agit en fait de l'adaptation du célèbre jeu de café du même nom, où le cowboy intrépide, sans peur et sans reproche, devait protéger toutes les fortunes de l'Ouest qui avaient eu l'excellente idée de s'accumuler dans la même banque.
On voit trois portes à la fois, sur un total de douze. Chaque porte s'ouvre, tour à tour ou en même temps que les autres. Apparait alors une personne. Ou c'est un méchant bandit qu'on doit flinguer avant de se faire descendre, ou ce n'est qu'un client de la banque qui vient déposer son pognon, auquel cas basta ! si on le tue on perd une vie. Le plus dur, c'est quand les trois portes sont ouvertes ensemble; un seul faux pas, et c'est la fin. On appuie ensuite sur une touche, et paf ! comme par magie et dans un scrolling des plus parfaits, on se déplace un peu et une nouvelle porte apparaît, avec ses pièges et ses cadeaux. Le jeu se termine quand chaque porte a rapporté son paquet de dollars.
Le fond sonore le touche (le fond, voyons !), ce qui est bien dommage. Enfin, faisons-nous une raison, on ne peut pas toujours tout avoir.
West Bank de *Gremlin Graphics* pour Spectrum.

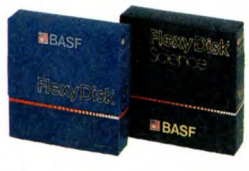
OH BEN OH AH ÇA OH BEN OH ALORS OH !

Tiens, un soft. Oh ben tiens, je vais le charger, histoire de voir à quoi c'est qu'il ressemble. Tiens, il s'appelle Paws. Ah ben ça alors, c'est pour mon Amstrad. Chouette.
Ca y est, il est chargé. Oh ben zut, il est pas beau. Et merde, y a pas de son. Oh, que je suis surpris. Si je m'attendais.
Je suis un loup. Ça alors, je m'appelle Selwyn. Ben mince, je suis poursuivi par un chien qui se nomme Buldog Billy. Oh, le salaud a enlevé mes gosses parce qu'il aime pas les loups. Raciste ! Et moi, je fais quoi ? Ben, je les cherche, con. Je me balade dans un décor nul, je suis supporté par une musique nulle, je suis nul, les chiens sont nuls, tout est nul. Et ça vient de chez qui ?
Ben, de chez Artic, bien sûr.
Paws d' *Artic* pour Amstrad.

La fondation du Flexy d'Or. Un évènement BASF.

Le concours Flexy d'Or BASF concerne tous les passionnés de la programmation qui aiment travailler sur un matériel de haute qualité, comme le FlexyDisk BASF.
Le Flexy d'Or BASF, c'est deux prix de 30 000 F, couronnant la création de logiciels dans deux domaines précis :
- Gestion et Sciences.
- Jeux et Education.

Le jury, totalement indépendant de BASF, sera composé de professionnels de l'informatique, de journalistes et d'utilisateurs...
Durée du concours : du 30 avril au 31 août 86.
BASF compte sur vous, pour conquérir brillamment le Flexy d'Or. Que les meilleurs gagnent.



NUMERO VERT (1) 05 35 39 93 APPEL GRATUIT

Bulletin et règlement dans votre magasin, signalé par le panonceau Flexy d'Or.

Orange

BASF

POMMADEULIGNE

Salut à tous, c'est encore moi, le seul, l'unique, l'incomparable Steph (Ben merde ! Sans le vouloir, j'vous ai livré mon nom ! Oubliez ça, j'm'appelle René). Chose promise, chose due, y a pas de Thomson dans la rubrique cette semaine. Message personnel : le petit José qui m'a écrit une lettre d'insultes est prié d'aller joliment se faire foutre; les autres, continuez à m'écrire et à m'envoyer vos deulignesques chef-d'œuvres.

Christophe PICARD, 19 ans, chômeur et démuni d'imprimante (mais oui, on t'excuse) n'aime pas ce qui tourne rond, donc il fait tourner carré. On en profite pour remarquer le retour du Spectrum parmi nous, amen.

Listing Spectrum

```
   1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : OVER 0
   2 FOR a=0 TO 43: PLOT 127+a,8
7+a: DRAW a,0: DRAW 0,a: DRAW -a
,0: DRAW 0,-a: PLOT 127-a,87-a:
DRAW -a,0: DRAW 0,-a: DRAW a,0:
DRAW 0,a: PLOT 127+a,87-a: DRAW
a,0: DRAW 0,-a: DRAW -a,0: DRAW
0,a: PLOT 127-a,87+a: DRAW -a,0:
 DRAW 0,a: DRAW a,0: DRAW 0,-a:
NEXT a: OVER 1: GO TO 2
```

Amusant, c'est le mot. L'animation en 3D et en deuligne a été banalisée par cette grosse tête de Didier Chabot et son Apple, mais c'est toujours marrant et joli à voir. Surtout sur MSX. S'il te plaît, Monsieur Eric Nappi, tu pourrais pas arrêter ce clignotement (fais gaffe toi : si toi aussi tu relèves ce défi, j'viens foutre une bombe chez toi. J'plaisante pas, j'ai ton adresse) ?

Listing MSX

```
1 M=128:N=96:O=30:FORP=1TO90:NEXT:X=(
COS(T)*25):Y=(SIN(T)*25):FORI=40TO2ST
EP-2:SOUND0,I:NEXT:SCREEN2:DEFUSR=&H4
1:A=USR(0):LINE(X+M,Y+N)-(-Y+M,X+N):L
INE-(-X+M,-Y+N):LINE-(Y+M,-X+N):LINE-
(X+M,Y+N):LINE(X+M,Y+N+O)-(-Y+M,X+N+O
)
2 LINE-(-X+M,-Y+N+O):LINE-(Y+M,-X+N+O
):LINE-(X+M,Y+N+O):LINE(X+M,Y+N)-(X+M
,Y+O+N):LINE(-Y+M,X+N)-(-Y+M,X+N+O):L
INE(-X+M,-Y+N)-(-X+M,-Y+N+O):LINE(Y+M
,-X+N)-(Y+M,-X+N+O):DEFUSR=&H44:A=USR
(0):T=T+.2:SOUND8,10:SOUND9,12:GOTO1
```

Bon, les fainéants vont se réjouir (après tout, c'est leur rubrique) : Thomas Ducellier leur propose de redéfinir la touche FUNCT de leur Oric-Atmos pour permuter les couleurs. Bref, une fonction "inverse", quoi. Pour adapter sur Oric 1, remplacer C9A5 en ligne 0 par C9A2 et 4C22EE en ligne 1 par 4C03EC; de plus, c'est la touche CTRL qui devra être utilisée. Et puis, t'as raison, Thomas : c'est peu probable que tu gagnes parce qu'on a mieux. Donc, tintin pour tes deux softs; la prochaine fois, tu diras "s'il te plaît, Henri, tu pourrais pas... ".

Listing Oric-Atmos

```
 0 A$="48AD0902C9A5D01DA9008D09028
500A9A08501B1004980910 0E600D0F6E60
1A501C9C0D0"
 1 FORI=1TO81:POKE#400+I/2,VAL("#"
+MID$(A$+"EE684C22EE",I,2)):NEXT:D
OKE581,#400
```

Anne Honyme revient elle aussi, avec un deuligne pour son CBM 64 qui, une fois lancé par l'universel RUN et après deux minutes d'attente, vous donne - accrochez-vous - 51 K de RAM ! Elle a gagné les deux softs, mais puisqu'on sait pas qui c'est, on va procéder à un tirage au sort pour déterminer un gagnant.

Listing Commodore

```
1 FOR K=40960 TO 49951:POKE K,PEEK
(K):NEXT:FOR K=57344 TO 65535
2 POKE K,PEEK(K):NEXT:POKE 1,53:PO
KE 64982,53:SYS 64738
```

Le tirage au sort, effectué en présence de Maître Jaunâtre, est formel : c'est Eric Nappi pour son cube-3D sur MSX qui empoche les logiciels. Veinard !
A la prochaine.

Alain.

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.

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

MEMBRES DU CLUB DEDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

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

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse complète : .....
.....
.....
Ordinateur utilisé : .....
N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

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

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

NOUVEAUTÉS S.E.H.

QUICK SHOT IX

- BOULE DE CONTRÔLE A MICRO-CONTACT
- TIR AUTOMATIQUE
- VOYANTS DE CONTRÔLE DES BOUTONS DE TIR
- COMMUTATEUR DROITE GAUCHE POUR CHANGER DE MAIN
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

FONCTIONNE AVEC ATARI, COMMODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO.
EGALEMENT AVEC AMSTRAD, SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

133 F.

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160, rue Legendre, 75017 PARIS

QUICK SHOT IX 165 F. ☐ PRIX SPECIAL CLUB 133 F. ☐ N° DE CARTE : .....
NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT : 20 F.

DIRECT DRIVE

999 F.

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

POUR APPLE IIC ET IIE

- LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
- SILENCIEUX
- COMPACT
- GARANTI 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160, rue Legendre, 75017 PARIS

DIRECT DRIVE : 1350 F. ☐ PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL : 999 F. ☐ N° CARTE CLUB .....
NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT : 40 F.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Gaston Deferre n'est plus. Homme courageux, qui toute sa vie bref. Je vais pas vous resservir la sauce, on vous l'a déjà servie de toutes les façons possibles et imaginables à la télé, à la radio et dans les canards. Tout le monde sait ce qu'il a fait, ce qu'il aurait pu faire, ce qu'il aurait du faire, ce qui va se passer maintenant, ce qu'en pensent Mitterrand, Chirac, Fabius, Jospin, Gaudin, Pasqua, Mourousi et Sheila.

Par contre, on ne sait pas du tout ce qui est arrivé précisément. Il a eu la force de téléphoner à l'hôpital, avant de tomber dans le coma, on sait donc qu'il est tombé, rien de plus.

Et justement, j'ai l'insigne honneur d'appartenir à une confrérie de médiums. Nous nous sommes réunis avant-hier soir pour interroger l'âme qui a été Gaston Deferre. Alors que d'habitude il faut se concentrer des heures durant pour arriver à communiquer avec une âme, nous avons réussi à établir le contact au bout d'une dizaine de minutes seulement. Faut dire qu'il est loquace, Gastounet. Il a mis quelques instants pour réaliser ce qu'on voulait, puis nous a parlé avec toute la franchise qui le caractérise.

"- Alors, Gaston, ça va ?

- Ben ça va mieux, oui. Vaut mieux être mort sans souffrir que vivant avec des rhumatismes, ah ah !

- Qu'est-ce qui s'est passé, exactement ?

- Ben je suis tombé dans les escaliers, cong.

- Racontez-nous...

- Oh, c'est très simple. J'ai trébuché sur une marche. Ce qui est bizarre, voyez-vous, c'est que les conneries sur le fait qu'on revoie toute sa vie, eh ben c'est pas des conneries.

- Qu'est-ce que vous avez vu ?

- Oh, ben des épisodes de ma vie. A la première marche, je me suis souvenu de quand j'étais petiot. On avait résolu un jeu qui s'appelait Dragonworld sur CBM, Apple et Atari. J'étais avec B. Str, il nous a fallu 45 heures. C'était :

"(face A) board, untie boat, unlie sail, e, look, take all, make raft, board, e, take jewels, e, look, e (face B), follow hawkwind, ask hawkwind, ask ephirion, s, take windship, use dragonbane, s, take leaves, se, s, s, s, look, take torch, s, calm woman, s, show torch, s, pull rock, se, look, take key, nw, s, up, s, s, w, ask hawkwind, e, s, s, ask hawkwind, show tooth, s, s, ne, open door, n, untie vados, s, ne (jouer les notes asdf dans le bon ordre), sw, sw, nw, s, ask man, buy elixir, n, w, ask hawkwind, ask woman, y, d (face C), w, look, take all, u (face B), look, take all, n, e, ring bell, ask alchemist, take ring, w, ask hawkwind, jump (face C), give money, ask physician, give cowl, s, s, yes (arcade 2 : rattraper les bonnes pierres), no, n, ask woman (quand elle apparait), give talmas, ask woman, ne, buy cowl, buy cowl, sw, se, sit on table, take wine, give talmas, give money, ask physician, give cowl, s, s, yes (arcade 2), yes (arcade 2), no, n, n, give money to physician, s, sw, ring bell, ask vango, yes, ask vango, ne, w, ask man, show rope, buy rope, show starsword, pour wine on black rock, buy starsword, e, nw, s, s, w, s, ask hawkwind, s, use fork, d, n, n, n, show tooth, e, take stone, u, n (face B), examine ashes, take mooncrystal, open door, w, s (face C), sw (face D), nw, w, s, ask hawkwind, put bear on branch, enter, s, open door, s, look, take all, n, close door, n, se, se, ask tormalion, yes, ask tormalion, ne, s (face C), ask man, buy salve, nw, wear cowls, s, e, e, e, u, look, take all, d, d, n, n, e, place board across pit, e, e, ask hawkwind, use stone, sw, sw, n, u, n, n, e, n, se, n (face D), sw, ask alyn, follow alyn, ask about dragon, ask about duke, exit (face C), sw (face D), nw, w, w, board dinghy, untie board, w, dive, w, go into tanglewed, w, open chest, take conch, e, u, w, disembark, w, examine object, take object, pry object with dagger, ask hawkwind, play flute, take ivory, e, board, e, e, disembark, e, e, se, ne (face C), s, s, s (face D), s, e, s, climb ladder, ask hawkwind, pour water on brazier, take jewels, w, w, throw jewels, s, climb, open trapdoor, u, throw ring, s, unlock door with jade key, s, use fork, ask hawkwind, e, turn wheel, w, ask hawkwind, take all, put leaves in cauldron, put dragonscale in cauldron, put elixir in cauldron, put cauldron on fireplace, rub sticks, lasso hook, climb rope, use fork, look, fit ivory into pattern, s, w, use starsword, give cure to dragon, flame duke."

- Et après ?

- Après, j'ai dévalé une marche de plus. Et là aussi, j'ai eu un souvenir. C'était bizarre, comme si je me rappelais d'une chose par marche. Je me suis souvenu avoir lu l'HHHHebdo de la semaine dernière, et avoir remarqué que dans la bidouille concernant Oric, les dièses avaient été remplacé par des carrés.

- Intéressant. Et ensuite ?

- Ensuite, une marche de plus. Là, je me suis souvenu d'une autre solution que j'ai trouvée il y a longtemps, avec deux copains, Gandalf et Niloc. C'était Paranoïak sur Apple :

"Déplacer tableau, lire certificat, e, escalader montagne, chercher edelweiss, cueillir edelweiss, bilan, e, entrer, dormir, bilan, o, o, o, entrer, embrasser père, bilan, travailler, travailler, o, entrer, boire décontractol, bilan, o, s, entrer, téléphoner, 3123015, dire BFS 10111213, bilan, n, entrer, grimper siège, e, e, e, n, n, entrer, présenter certificat, bilan, n, entrer, dire Sophia Eloise, bilan, e (taper Return jusqu'à ce qu'il soit plus de 20 heures, et pour savoir l'heure tapez HEURE), entrer, demander billet, acheter billet, to be or not to be, bilan, o, s, s, entrer, se déshabiller, bilan."

- Formidable. A ce moment-là, vous pensiez que vous alliez mourir ?

- Non, pas du tout. Ça ne m'a pas effleuré une seconde. Et puis vous savez, on ne sent même pas la douleur de la chute. On est trop étonné, d'abord, puis trop accaparé par les souvenirs qui affluent. Je suis donc arrivé à la marche suivante, et là je me suis souvenu d'un petit neveu qui avait réussi à transférer Infernal Runner de cassette à disquette sur n'importe quel Amstrad. Il tapait ce programme et le sauvait sous le nom Infernal :

```
10 OPENOUT "x" : MEMORY &530 : CLOSEOUT
20 ENV 1, 1, 15, 1, 8, 0, 1, 2, -4, 2, 1, 5, 2, 4, -3, 1
30 ENV 2, 3, 3, 2, 1, 0, 8, 3, -3, 2
40 ENV 5, 1, 15, 1, 1, 0, 1, 4, -2, 2
50 ENV 6, 4, 4, 2, 4, 4, 2, 4, 4, 2, 4, 4, 2, 4, 4, 2
60 ENV 7, 1, 15, 1, 15, 0, 1, 10, -1, 3
70 ENV 1, 5, 10, 1, 5, -10, 1
80 MODE 0 : BORDER 0
90 FOR I = 0 TO 15 : READ A : INK I, A : NEXT I
100 DATA 13, 1, 2, 11, 9, 18, 22, 6, 3, 16, 6, 12, 14, 25, 26, 0
110 LOAD "INFCODE" : CALL &58E2
```

Puis il faisait un Reset, et il tapait et exécutait ce programme :

```
10 ITAPE.IN
20 MEMORY &15FF
30 LOAD "INFCODE"
40 IDISC.OUT
50 SAVE "INFCODE", B, &15FF, 34369, &58E2
```

Pour mettre le programme, il faisait RUN "INFERNAL".

- Superbe. Il y avait combien de marches ?

- Un bon paquet. A la suivante, je me suis rappelé d'un copain, Jacques Voisin, qui recopiait Tau Céti de disquette à disquette sur n'importe quel Amstrad. Il exécutait ce programme :

```
10 MODE 0
20 MEMORY 5000
30 BORDER 0
40 LOAD "TITLE", &7D0
50 BORDER 18
60 IF INKEY$ = "" THEN GOTO 60
70 BORDER 0
80 MEMORY 5000
90 SAVE "TITLE", B, &7D0, &1264
100 PRINT "OK !"
```

Puis il modifiait les lignes :

```
40 LOAD "PART1.BIN", &5FA
90 SAVE "PART1.BIN", B, &5FA, &8406
```

Et il réexécutait le programme, puis une troisième fois avec les lignes :

```
40 LOAD "PART2.BIN", &8A00
90 SAVE "PART2.BIN", B, &8A00, &1C11
```

Il remplaçait le fichier basic "tau céti" par ce programme :

```
10 MODE 1
20 BORDER 0
30 INK 0, 0 : INK 1, 11 : INK 2, 26 : INK 3, 24
40 PAPER 0
80 OPENOUT "ALBERT"
90 MEMORY 1529
100 CLOSEOUT
170 WINDOW 4, 36, 21, 24
180 PEN 1
190 LOAD "TITLE"
200 CALL 2000
210 LOAD "PART1"
220 LOAD "PART2"
230 INK 1, 20
240 CALL &88BB
```

Et le sauvait sous le nom "tauceti". Il ne lui restait plus qu'à faire RUN "TAUCETI" pour lancer le programme.

- Extraordinaire. Vous avez eu une vie trépidante. Ensuite ?

- Ben ensuite, y a eu la dernière marche. Comme c'était la fin, j'ai eu le souvenir très court d'un type qui s'appelait Jean-Jacques Caturla et qui avait trouvé les adresses de début et de fin de FBI sur Thomson TO7-70, c'était &H6C84 pour le début, &HBE1G pour la fin et &H6C85 pour l'exécution.

- C'était la dernière marche, donc.

- Absolument.

- Qu'avez-vous fait après ?

- Ben j'ai réussi a appeler un médecin, et je suis tombé dans le coma et je suis mort. Voilà.

- Bien, écoutez, c'est très sympathique de nous avoir accordé cette interview posthume.

- Merci à vous.

- Au revoir, monsieur Deferre.

STOP : le 9.5.86, 10 h 01' 34" OUVERTURE DE D.I.A.LOG STOP.

NOS ATOUTS : CHOIX, RAPIDITÉ FIABILITÉ

LOGICIELS A 20 F LA K7 ! ET 30 F LA DISQUETTE ! TOUTE MARQUE.

VENEZ DIALOGUER AVEC NOUS !

NOTRE PUNCH : DES PRIX GRIGNOTÉS !

Y'A UN TRUC ? !

Comme elle, tapez dans le 1 000 !
Adhérez au 1er centre d'ECHANGE DE LOGICIELS
Profitez de notre opération

COUP DE POING SUR LES PRIX !

Apportez vos anciens logiciels et venez en choisir de nouveaux parmi les 1 000 disponibles dans notre magasin : pour 150 F/AN.
Ne payez que 20 ou 30 F le logiciel !

D.I.A.LOG C'EST AUSSI :

Vente de Logiciels neufs, matériels et accessoires à des prix D.I.A.LOG !
Service vente par correspondance : demandez notre catalogue en précisant la marque de votre ordinateur, toujours à des prix D.I.A.LOG ! (joindre 2 timbres pour frais d'envoi)

FONCEZ CHEZ D.I.A.LOG : 28, rue des Carmes. 75005 PARIS Tél. : 43.29.55.31 Métro : Maubert-Mutualité.

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

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

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

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

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement en 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.

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

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

COTES
★ ★ ★ INDISPENSABLE
★ ★ RECOMMANDÉ
★ BON

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.

NOUVEAU

TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE

A	B	C
75	67	52

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

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE ..... CODE POSTAL .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....
Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
SMALL			
MEDIUM			
LARGE			
		TOTAL :	
		Participation aux frais de port :	15,00F.
		MONTANT A PAYER :	

CHOISISSEZ UN BADGE

1

2

3

4

5

6

7

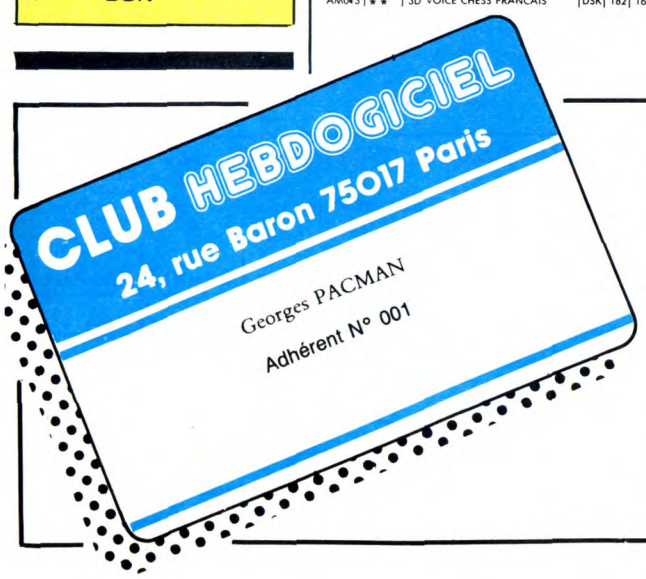
8

9

AMSTRAD

			A	B	C
AM001	★	1815	K7	160	144	110
AM002	★	1815	DSK	219	197	148
AM003	★ ★	3 D BOXING	K7	121	109	70
AM004	★ ★	3 D BOXING	DSK	177	159	126
AM005	★ ★	3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78
AM006	★	3D FIGHT	K7	160	128	112
AM007	★	3D FIGHT	DSK	200	160	140
AM008	★ ★	3D GRAND PRIX	K7	121	109	85
AM009	★ ★	3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115
AM010	★ ★	3D MEGACODE	K7	180	162	126
AM011	★ ★	3D MEGACODE	DSK	260	234	182
AM012	★ ★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	85
AM043	★ ★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	117
AM014	★ ★	5 me AXE	K7	190	152	133
AM015	★ ★	5 me AXE	DSK	200	160	140
AM016	★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
AM017	★	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152
AM018	★	AIRWOLF	K7	109	98	63
AM019	★	AIRWOLF	DSK	157	141	98
AM020	★ ★	ALIEN	K7	104	94	72
AM021	★ ★	ALIEN	DSK	147	132	101
AM022	★ ★	ALIEN 8	K7	110	99	78
AM023	★	ALIEN BREAK-I	K7	104	94	76
AM024	★ ★	AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
AM025	★ ★	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
AM026	★ ★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
AM027	★ ★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
AM028	★ ★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
AM029	★ ★	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	125
AM030	★	BAD MAX	K7	185	167	115
AM031	★	BAD MAX	DSK	198	178	120
AM032	★ ★	BALL BLAZER	K7	130	117	81
AM033	★ ★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	73
AM034	★ ★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127
AM036	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
AM035	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	154
AM037	★	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	154
AM038	★ ★	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	85
AM039	★ ★	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	126
AM040	★	BEACH HEAD	K7	130	117	78
AM041	★	BEACH HEAD	DSK	159	152	110
AM042	★ ★ ★	BOMBJACK	K7	108	87	75
AM043	★ ★ ★	BORED OF RINGS	K7	85	76	59
AM044	★ ★ ★	BORED OF RINGS	DSK	190	171	115
AM045	★ ★ ★	BOULDER DASH	K7	100	90	63
AM046	★ ★ ★	BOULDER DASH III	K7	121	108	85
AM298	★ ★	BOUNDER	K7	108	87	75
AM299	★ ★	BOUNDER	DSK	157	141	109
AM047	★ ★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	70
AM048	★ ★	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	76
AM049	★ ★	BRUCE LEE	K7	110	99	77
AM050	★ ★	BRUCE LEE	DSK	170	153	115
AM052	★	CAULDRON	K7	98	88	70
AM053	★	CAULDRON	DSK	153	138	101
AM051	★ ★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM054	★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
AM055	★	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129
AM056	★ ★	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80
AM057	★ ★	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
AM058	★ ★	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
AM059	★ ★ ★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
AM060	★ ★ ★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	105
AM061	★ ★	COMBAT LYNX	K7	109	98	76
AM062	★ ★	COMMANDO	K7	107	96	68
AM063	★ ★	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	127
AM064	★ ★	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	85
AM065	★ ★	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	85
AM066	★ ★ ★	CONFUZZION	K7	87	78	62
AM067	★ ★ ★	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98
AM068	★ ★ ★	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	154
AM069	★	CRAZY GOLF	K7	104	94	72
AM070	★ ★ ★	CYRUS CHESS	K7	121	109	85
AM071	★ ★ ★	CYRUS CHESS	DSK	155	140	106
AM072	★ ★ ★	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM073	★ ★	DAMBUSTERS	K7	112	101	78
AM074	★ ★ ★	DAMS	K7	295	266	206
AM075	★ ★ ★	DAMS	DSK	395	356	277
AM076	★ ★ ★	DARK STAR	K7	84	76	63

REVENDEURS :
POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ SPEHANE CARRIÉ AU (1) 42 63 82 02



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.

Je choisis le badge n° .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

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

Signature :

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

ÇA VIENT DE SORTIR

			Support	A	B	C
SPECTRUM						
	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	85
	★★	V	K7	96	86	67
	★★	FULL SCREEN EDITEUR/ASSEMBLEUR	K7	80	72	56
	★★	MACHINE CODE TEST	K7	80	72	56
	★★	BATMAN	K7	96	86	67
COMMODORE						
	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	85
	★★	V	K7	121	108	85
	★★	GREEN BERET	K7	121	108	85
AMSTRAD						
	★★	BOUNDER	K7	108	87	75
	★★	BOUNDER	DSK	157	141	109
	★★★	BATMAN	K7	108	87	75
	★★	V	K7	121	108	85
	★	PACIFIC	K7	140	126	98
	★	PACIFIC	DSK	220	198	154
	★	AMS CALC	K7	330	297	225
	★	AMS CALC	DSK	390	351	270
	★	AMS FONCTION	K7	250	225	180
	★	AMS FONCTION	DSK	300	270	225
	★	AMS GRAPH/STAT	K7	330	297	225
	★	AMS GRAPH/STAT	DSK	390	351	270
MSX						
	★★	BOUNDER	K7	108	87	75
	★★	GUNFRIGHT	K7	108	87	75
ORIC						
	★★	KARATE	K7	99	89	69
APPLE						
	★	EAMON	DSK	100	90	80

Réf.		Titre	Support	A	B	C
AM077	★★★	DATAMAT	DSK	450	405	315
AM078	★★	DEFEND OR DIE	K7	97	87	59
AM079	★★	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71
AM080	★★	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
AM081	★★★	DEVPAC	K7	305	275	214
AM082	★★★	DEVPAC	DSK	360	324	252
AM083	★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
AM084	★★★	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	85
AM085	★★★	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	127
AM086	★★	DOPPLEGRANGER	K7	91	82	58
AM087	★★	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM088	★★★	DUNDARACH	K7	115	104	81
AM089	★★★	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM090	★	DUNGEON ADVENTURE	K7	112	101	78
AM091	★★★	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
AM092	★★★	EDEN BLUES	K7	140	126	98
AM093	★★★	EDEN BLUES	DSK	220	198	160
AM094	★	ELECTRO FREDDY	K7	104	94	72
AM095	★	ELECTRO FREDDY	DSK	147	132	101
AM096	★★	ELIDON	K7	114	103	71
AM097	★★★	ELITE	K7	155	140	95
AM098	★★★	ELITE	DSK	185	166	120
AM099	★★	EMPIRE	K7	210	147	147
AM100	★★	EMPIRE	DSK	310	217	217
AM101	★	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
AM102	★	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
AM103	★★	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM104	★★	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM105	★	FORMULA ONE	K7	92	83	69
AM106	★★	FORTH	K7	234	211	141
AM107	★★	FORTH	DSK	277	249	195
AM108	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM109	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM110	★	FRANKENSTEIN	K7	130	117	90
AM111	★★★	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM112	★★	GALAXIA	K7	74	67	49
AM113	★★★	GENESIS	K7	127	114	88
AM114	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM115	★★	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM116	★★★	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM117	★★★	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM118	★★	GRAFPAD 2	K7	941	847	705
AM119	★★	GRAFPAD 2	DSK	1023	921	765
AM120	★★★	GYROSCOPE	K7	120	108	62
AM121	★★	HACKER	K7	121	109	85
AM122	★★	HACKER	DSK	155	140	100
AM123	★★	HARD HAT MAC	K7	121	116	90
AM124	★★	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	★★	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM126	★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	★★	HI-RISE	K7	109	98	68
AM128	★★	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM129	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM131	★	HMS COBRA	K7	180	162	123
AM132	★	HMS COBRA	DSK	239	215	161
AM133	★	HOLD-UP	K7	120	108	83
AM134	★	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
AM135	★★	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM136	★★	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM137	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM138	★★	INFERNAL RUNNER	K7	140	126	97
AM139	★★	INFERNAL RUNNER	DSK	198	178	134
AM140	★★	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM141	★	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM142	★	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM143	★	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
AM144	★★	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
AM145	★	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM146	★★★	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
AM147	★	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
AM148	★	LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
AM149	★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
AM150	★	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
AM151	★★★	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM152	★	LORIGRAPH	K7	210	189	147
AM153	★	LORIGRAPH	DSK	310	279	217
AM154	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
AM155	★★	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
AM156	★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
AM157	★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM158	★★★	MANIC MINER	K7	111	100	77
AM159	★	MARSPORT	K7	121	109	83
AM160	★	MARSPORT	DSK	132	119	95
AM161	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
AM162	★★	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM163	★	MATCH POINT	K7	96	86	65
AM164	★★	MELBOURNE PACK	K7	121	108	85
AM165	★★	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	★★	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM167	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
AM168	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
AM169	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
AM170	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
AM171	★★	MICROSCRABBLE	K7	250	225	190
AM172	★★	MICROSCRABBLE	DSK	295	265	225
AM173	★★★	MINDSHADOW	K7	114	103	85
AM174	★★★	MINDSHADOW	DSK	155	140	100
AM175	★★	MINIOFFICE	K7	76	68	55
AM176	★★	MINIOFFICE	DSK	127	114	88
AM177	★★	MONTSEGUR	K7	139	125	100
AM178	★★	MOVIE	K7	121	108	85
AM179	★	MR WON'S LOOPY LAUNDRY	K7	104	94	72
AM180	★★★	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM181	★★	N.O.M.A.D	K7	112	101	82
AM182	★	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
AM183	★★★	NIGHT SHADE	K7	132	119	78
AM184	★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
AM185	★★	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	★★	ORPHEE	DSK	340	306	238
AM187	★	PACK FIVE	DSK	157	141	96
AM188	★★	PANZADROME	K7	110	99	77
AM189	★★★	PING PONG	K7	112	101	82
AM190	★★★	PING PONG	DSK	182	163	127
AM191	★	PLANETE BASE	K7	150	135	105
AM192	★★	POUVOIR	K7	180	162	126
AM193	★★	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM194	★★	PROJECT FUTURE	K7	114	103	63
AM195	★	PUNCHY	K7	104	94	72
AM196	★	PUNCHY	DSK	147	132	101
AM197	★	PYJAMARAMA	K7	107	96	75
AM198	★	PYJAMARAMA	DSK	147	132	101
AM199	★	RAID	K7	112	101	78
AM200	★	RAID	DSK	161	152	106
AM201	★	RAMBO	K7	109	98	68
AM202	★★★	RASPUTINE	K7	94	85	69
AM203	★	RED ARROWS	K7	163	147	76
AM204	★	RED ARROWS	DSK	158	142	108
AM205	★★	RED MOON	K7	87	78	62
AM206	★★	ROCCO	K7	114	103	63
AM207	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	63
AM208	★★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	114
AM209	★★	RUNESTONE	K7	98	88	68
AM210	★★★	SABRE WULF	K7	112	101	78
AM211	★★	SCRABBLE	K7	112	101	78
AM212	★★	SCRABBLE	DSK	155	140	100
AM213	★	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
AM214	★★	SKYFOX	K7	129	116	90
AM215	★★★	SORCERY	K7	95	86	73
AM216	★★★	SORCERY	DSK	160	144	105
AM217	★★★	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
AM218	★★★	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
AM219	★★	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
AM220	★★	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
AM221	★	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
AM222	★★	SPACE MOVING	K7	295	266	206
AM223	★★	SPACE MOVING	DSK	395	356	276
AM224	★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
AM225	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
AM226	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	85
AM227	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	127
AM228	★	SPITFIRE 40	DSK	155	140	100
AM229	★	SPITTFIRE 40	K7	107	96	68
AM230	★★	SPY HUNTER	K7	110	99	78
AM231	★★★	SPY VS SPY	K7	147	132	84
AM232	★★★	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
AM233	★★	SPY VS SPY II	K7	105	95	78
AM234	★★	SPY VS SPY II	DSK	155	140	107
AM235	★	STAR STRIKE	K7	80	72	59
AM236	★★	STARION	K7	125	113	78
AM237	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70
AM238	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
AM239	★★★	STRANGELOOP	K7	124	112	76
AM240	★★★	STRANGELOOP	DSK	182	163	127
AM241	★	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	70
AM242	★	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
AM243	★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	90
AM245	★★★	SUPERPAINT	DSK	395	356	277
AM244	★★	SUPERSLEUTH	K7	180	85	75
AM246	★	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85	76	59
AM247	★★	TANK BUSTER	K7	101	91	70
AM248	★	TAPPER	K7	112	101	78
AM249	★★	TASCOPY	K7	129	116	94
AM250	★★	TASCOPY	DSK	276	248	193
AM249	★★	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM250	★★	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM251	★★★	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM252	★★★	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM253	★★★	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM254	★★★	TAU CETI	K7	114	103	71
AM255	★	TENNIS 3D	K7	150	135	105
AM256	★	TENNIS 3D	DSK	200	180	140
AM257	★★	TERROR MOLINOS	K7	114	103	70
AM258	★★	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM259	★	THE COVENANT	K7	87	78	59
AM260	★★	THE HOBBIT	K7	165	149	113
AM261	★★	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	171
AM262	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM263	★★	THE QUILL	K7	190	171	128
AM264	★★	THE QUILL	DSK	294	265	196
AM267	★★	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	126
AM265	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	98
AM266	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	154
AM268	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	121	108	85
AM269	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	127
AM270	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	85
AM271	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	127
AM272	★★	THINK	K7	109	98	76
AM273	★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	67
AM274	★★	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	114
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	114
AM276	★	WARLORD	K7	99	89	70
AM277	★	WARRIOR	K7	143	129	102
AM278	★	WARRIOR	DSK	183	165	131
AM279	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	71
AM280	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
AM281	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	127
AM282	★★	WHO DARES WINS	K7	96	86	68
AM283	★★	WHO DARES WINS	DSK	178	160	122
AM284	★★★	WHO DARES WINS II	K7	95	86	62
AM285	★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
AM286	★★★	WINTER SPORTS	K7	124	112	86
AM287	★★★	WINTER SPORTS	DSK	155	140	100
AM288	★★	WIZARD LAIR	K7	122	110	76
AM289	★★	WIZARD LAIR	DSK	140	126	87
AM290	★★★	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	122
AM291	★	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	62
AM292	★★	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	68
AM293	★★	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
AM294	★★	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	100
AM295	★	ZAXXON	K7	121	109	85
AM296	★★	ZOIDS	K7	121	108	85
AM297	★★★	ZORRO	K7	110	99	78

APPLE

Réf.		Titre	A	B	C
AP001	★★	7 CITIES OF GOLD	200	180	140
AP002	★	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
AP003	★★	A.E	269	242	90
AP004	★★	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP005	★	ANGLAIS 1	425	382	325
AP006	★	ANGLAIS 2	425	382	325
AP007	★	ANGLAIS 3	425	382	325
AP008	★	ANGLAIS 4	425	382	325
AP009	★	ANGLAIS 5	425	382	325
AP010	★★	ARCHON II	200	180	140
AP011	★★	AXIS ASSASSIN	195	175	90
AP012	★	BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
AP013	★★★	BARD'S TALE	380	342	280
AP014	★★	BATTLE FOR NORMANDY	350	315	135
AP016	★	BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	135
AP017	★★	BRUCE LEE	245	221	180
AP018	★★	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
AP019	★★★	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
AP020	★	CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220	90
AP021	★	CENTIPEDE	272	245	50
AP023	★	CHOPLIFTER	269	242	90
AP024	★★	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP025	★★★	CONAN	275	248	110
AP026	★★	CRIME DU PARKING	190	171	127
AP028	★	DAEDALUS	145	130	50
AP029	★★	DALLAS QUEST	195	175	90
AP030	★	DESIGNER PENCIL	272	245	170
AP031	★	EPIDEMIE	195	176	127
AP032	★	EVOLUTION	195	175	50
AP035	★	GHOSBUSTER	328	295	200
AP036	★★	HACKER	375	338	227
AP039	★	HOLD UP	290	261	232
AP040	★★★	KARATEKA	380	342	238
AP041	★★★	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
AP042	★★	MANDRAGORE	290	261	232
AP043	★	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
AP044	★	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
AP046	★★★	MOEBIUS	680	612	430
AP048	★★	MOVIE MAKER	200	180	140
AP049	★★	MUR DE BERLIN	195	176	127
AP050	★★	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP051	★	OPERATION MERCURY	390	351	270
AP054	★	PARANOIAK	190	171	127
AP055	★★	PINBALL CONSTRUCTION	200	180	140
AP056	★	PIFALL II	333	300	190
AP058	★	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
AP060	★	SCOOP	430	387	301
AP061	★	SKY BLAZER	240	216	120
AP062	★★★	SKYFOX	180	162	126
AP063	★	SPACE SHUTTLE	328	295	190
AP064	★★	SPARE CHANGE	297	267	90
AP066	★★	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP067	★	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
AP068	★	ULTIMA III	740	666	450
AP069	★★	WINTER GAMES	297	267	224
AP070	★	WIZARDRY 1	470	423	180
AP071	★	WIZARDRY 2	323	291	120
AP072	★	WIZARDRY 3	369	332	140
AP073	★★	XPER	950	855	656
AP074	★	ZAXXON	272	245	70

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

ATARI

Réf.		Titre	Support	A	B	C
AT001	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
AT002	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	113
AT003	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	85
AT004	★★	ARCHON	K7	145	131	102
AT005	★★	ARCHON	DSK	181	163	127
AT006	★	ATTACK MUTANTS CAMELS	K7	96	86	72
AT007	★★★	AXIS ASSASSIN	K7	97	87	68
AT008	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	85
AT009	★★★	BALLBLAZER	DSK	182	164	113
AT010	★★★	BALLBLAZER	K7	121	109	85
AT011	★	BATTLE OF NORMANDY	DSK	292	263	185
AT012	★	BEACH HEAD	K7	112	101	82
AT013	★	BEACH HEAD	DSK	121	109	85
AT014	★★	BLUE MAX	K7	112	101	82
AT015	★★	BLUE MAX	DSK	125	112	88
AT016	★★	BLUE MAX 2001	K7	121	109	82
AT017	★★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	117
AT018	★★★	BOULDERDASH	K7	119	107	86
AT019	★★★	BOULDERDASH	DSK	162	146	114
AT020	★★	BOULDERDASH II	K7	121	109	85
AT021	★★	BOULDERDASH II	DSK	180	162	117
AT022	★★	BOUNTY BOB	K7	121	109	82
AT023	★★★	BRUCE LEE	K7	140	126	82
AT024	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	90
AT025	★	CHOP SUEY	K7	109	98	76
AT026	★	CHOP SUEY	DSK	157	141	110
AT027	★	CHOPLIFTER	DSK	225	203	145
AT028	★★★	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	78
AT029	★★★	COLOSSUS CHESS	DSK	223	201	138
AT030	★	COMBAT LEADER	K7	170	153	119
AT031	★★★	CONAN	DSK	170	153	119
AT032	★★	D-BUG	K7	97	87	68
AT033	★★	D-BUG	DSK	115	104	85
AT034	★★	DAM BUSTER	K7	97	87	66
AT035	★	DECATHLON	K7	140	126	91
AT036	★	DECATHLON	DSK	180	162	117
AT037	★★★	DROP ZONE	K7	121	109	82
AT038	★★★	EIDOLON	DSK	182	164	119
AT039	★★	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	75
AT040	★★	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	107
AT041	★	ENCOUNTER	K7	125	113	91
AT042	★★	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	85
AT043	★★	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	119
AT044	★	FIGHTER PILOT	K7	60	54	32
AT045	★	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	85
AT046	★★	FIVE A SIDE	K7	90	82	58
AT047	★	FLIP AND FLOP	DSK	162	146	114
AT048	★★	GHOST CHASER	K7	112	101	82
AT049	★	GHOSTBUSTERS	K7	129	116	88
AT050	★	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	112
AT051	★★	GOONIES	K7	112	101	82
AT052	★	GREMLINS	K7	114	103	84
AT053	★★	HACKER	K7	121	109	85
AT054	★★	HACKER	DSK	180	162	113
AT055	★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	81
AT056	★★	HARD HAT MACK	DSK	125	112	88
AT057	★★	JUMP JET	K7	114	103	75
AT058	★★	JUMP JET	DSK	149	134	106
AT059	★★★	KARATEKA	DSK	380	342	228
AT060	★★★	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	118
AT061	★★★	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	130
AT062	★★	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	208
AT063	★★★	KORONIS RIFT	DSK	173	156	110
AT064	★★★	LODE RUNNER	DSK	427	384	256
AT065	★★★	MEDIATOR	K7	109	98	75
AT066	★★★	MEDIATOR	DSK	155	140	111
AT067	★★★	MERCENARY	K7	121	109	85
AT068	★★★	MERCENARY	DSK	157	141	110
AT069	★★	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	82
AT070	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	119
AT071	★★★	MINER 2049	K7	168	151	118
AT072	★	MOON SHUTTLE	K7	74	67	55
AT073	★	MOON SHUTTLE	DSK	104	94	73
AT074	★	NATO COMMANDER	K7	112	101	82
AT075	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	85
AT076	★★	ONE ON ONE	DSK	157	141	110
AT077	★	PITFALL II	K7	125	112	88
AT078	★★	PRINT SHOP	DSK	454	409	320
AT079	★★★	REALM OF IMPOSSOBILITY	DSK	157	141	110
AT080	★★	RED MOON	K7	124	112	81
AT081	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	85
AT082	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	104
AT083	★★	RIVER RAID	K7	125	112	88
AT084	★★★	ROAD RACE	K7	147	132	94
AT085	★★	SMASH HITS 1	K7	162	146	114
AT086	★★	SMASH HITS 2	K7	162	146	114
AT087	★★	SMASH HITS 3	K7	178	160	125
AT088	★★	SMASH HITS 4	K7	121	109	85
AT089	★★	SMASH HITS 4	DSK	157	141	110
AT090	★★★	SOCCER	CAR	163	147	104
AT091	★★	SOLO FLIGHT	K7	190	171	82
AT092	★★★	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	117
AT093	★★★	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	90
AT094	★★	SPIDERMAN	K7	101	91	74
AT095	★★	SPIDERMAN	DSK	107	96	79
AT096	★	SPITFIRE ACE	K7	121	109	82
AT097	★★	SPY HUNTER	K7	121	109	82
AT098	★★	SPY HUNTER	DSK	170	153	119
AT099	★★★	SPY VS SPY	K7	121	109	85
AT100	★★★	SPY VS SPY	DSK	162	146	114
AT101	★★	SPY VS SPY 2	K7	119	107	87
AT102	★★	SPY'S DEMISE	K7	121	109	82
AT103	★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	119
AT104	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	82
AT105	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112	88
AT106	★	STRIP POKER	DSK	170	153	119
AT107	★	STRIP POKER	K7	121	109	82
AT108	★★	SUMMER GAMES	DSK	157	141	110
AT109	★★★	SUMMERGAMES II	DSK	262	236	127
AT110	★★	SUPER ZAXXON	K7	113	102	82
AT111	★★★	TAPPER	K7	112	101	82
AT112	★★★	TAPPER	DSK	170	153	119
AT113	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AT114	★★★	ULTIMA III	DSK	210	189	155
AT115	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	82
AT116	★★★	UP AND DOWN	DSK	170	153	119
AT117	★★★	ZORRO	K7	112	101	82
AT118	★★★	ZORRO	DSK	170	153	119

ATARI ST

Réf.		Titre	Support	A	B	C
ST001	★★	BBS	DSK	365	328	256
ST022	★	BORROWED TIME	DSK	310	279	217
ST002	★★★	BRATACCAS	DSK	410	369	287
ST003		CALENDAR	DSK	245	220	172
ST004	★★★	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
ST005	★★★	DEGAS	DSK	430	387	300
ST006	★	DFT IBM/ST	DSK	365	328	256
ST007	★★	DISK HELP	DSK	365	328	256
ST008	★★	DOS SHELL MS/DOS EMUL	DSK	365	328	256
ST009	★	FLIP SIDE	DSK	245	220	172
ST010	★★	HACKER	DSK	310	279	217
ST011	★	KISSED	DSK	365	328	256
ST012	★	LANDS OF HAVOC	DSK	245	220	172
ST013	★	M-COPY	DSK	609	548	426
ST014	★★	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
ST015	★★	MI-TERM	DSK	365	328	256
ST016	★	MINDSHADOW	DSK	310	279	217
ST017	★	MUD PIES	DSK	245	220	172
ST018		SOFT SPOOL	DSK	245	220	172
ST019	★★★	THE PAWN	DSK	310	279	217
ST021	★	UTILITIES	DSK	430	387	300

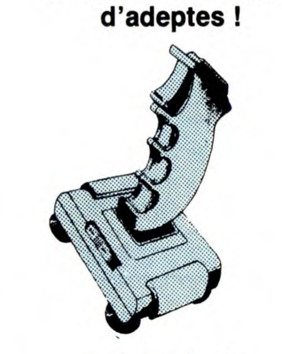
COMMODORE

Réf.		Titre	Support	A	B	C
CM001	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	1C8	85
CM002	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	127
CM003	★★★	4 me PROTOCOLE	K7	157	141	95
CM004	★★★	4 me PROTOCOLE	DSK	194	174	121
CM005	★★	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	108
CM006	★★	AIR WOLF	K7	97	87	69
CM007	★★	ALTERNATE REALITY:THE CITY	DSK	240	216	168
CM008	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	83
CM009	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	142
CM010	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	85
CM011	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	85
CM012	★★	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	127
CM013	★★	ARCHON	K7	145	130	101
CM014	★★	ARCHON	DSK	165	148	120
CM015	★★	ARK PANDORA	K7	121	108	85
CM016	★★	ARK PANDORA	DSK	121	108	85
CM017	★★★	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	67
CM018	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	83
CM019	★★	AZTEC	DSK	116	104	72
CM020	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	71
CM021	★★★	BALLBLAZER	K7	115	104	72
CM022	★★★	BALLBLAZER	DSK	180	162	109
CM023	★★	BARRY MAC CUIGAN BOXING	K7	130	117	81
CM024	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	160	144	117
CM025	★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	112	98
CM026	★★	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	98
CM027	★★	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	84
CM028	★★	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147	151	110
CM029	★	BEACH HEAD	K7	121	109	79
CM030	★	BEACH HEAD	DSK	155	140	108
CM031	★	BEACH HEAD II	K7	121	109	79
CM032	★	BEACH HEAD II	DSK	170	153	122
CM033	★★	BLACKWHYCHE	K7	120	108	83
CM034	★★	BLADE RUNNER	K7	110	99	78
CM035	★★	BLUE MAX	K7	112	101	78
CM036	★★	BLUE MAX	K7	112	101	78
CM037	★★	BLUE MAX	DSK	180	162	118
CM038	★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	118
CM039	★★★	BOMBJACK	K7	108	97	75
CM040	★★	BORROWED TIME	DSK	160	144	117
CM041	★★★	BOULDERDASH	K7	109	98	76
CM042	★★★	BOULDERDASH	DSK	162	146	110
CM043	★★	BOULDERDASH II	K7	137	123	94
CM044	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	85
CM045	★★	BOUNDER	K7	124	112	77
CM046	★★	BOUNDER	DSK	155	140	106
CM047	★★	BOUNTY BOB	K7	120	108	83
CM048	★★	BOUNTY BOB	DSK	180	162	118
CM049	★★	BOZO'S NIGHT OUT	K7	80	72	46
CM050	★★	BREAK DANCE	K7	109	98	76
CM051	★	BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109	98	76
CM052	★	BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK	150	135	95
CM053	★★★	BRUCE LEE	K7	112	101	78
CM054	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	118
CM055	★★	BURNING RUBBER	K7	31	28	24
CM056	★★	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	252
CM057	★★	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109	84
CM058	★	CAULDRON	K7	130	117	70
CM059	★	CENTIPEDE	CAR	150	135	95
CM060	★	CHARTBUSTER	K7	100	90	65
CM061	★	CHOPLIFTER	K7	121	109	84
CM062	★	CHOPLIFTER	CAR	165	148	90
CM063	★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
CM064	★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	121
CM065	★	COMBAT LEADER	K7	160	144	117
CM066	★★	COMBAT LYNX	K7	106	95	74
CM067	★	COMIC BAKERY	K7	109	98	76
CM068	★★★	COMMANDO	K7	90	81	70
CM069	★★★	COMMANDO	DSK	160	144	100
CM070	★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
CM071	★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
CM072	★★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
CM073	★★	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	62
CM074	★★★	CONAN	DSK	170	153	100
CM075	★	COSMIC BOUNCE	K7	80	72	40
CM076	★★	D-BUG	DSK	120	108	83
CM077	★★★	DALLAS QUEST	DSK	179	161	90
CM078	★★	DAMBUSTERS	K7	110	99	78
CM079	★★	DAMBUSTERS	DSK	170	153	115
CM080	★	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104	84
CM081	★	DECATHLON	K7	124	112	77
CM082	★	DECATHLON	DSK	140	126	95
CM083	★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
CM084	★	DIG DUG	CAR	170	153	100
CM085	★	DONALD DUCK	K7	112	101	78
CM086	★	DONALD DUCK	DSK	155	140	115
CM088	★★	DR WHO	K7	145	130	101
CM089	★★	DR WHO	DSK	170	153	115
CM090	★★	DUNDARACH	K7	120	108	83
CM091	★	DUNGEON ADVENTURE	K7	110	99	68
CM092	★★★	EIDOLON	K7	121	109	85
CM093	★★★	EIDOLON	DSK	170	153	121
CM094	★★	ELECTRA GLIDE	K7	121	108	85
CM095	★★	ELIDON	K7	119	107	82
CM096	★★	ELIDON	DSK	196	176	119
CM097	★★★	ELITE	K7	155	140	115
CM098	★★★	ELITE	DSK	215	194	145
CM099	★★	ENIGMA FORCE	K7	121	109	84
CM100	★	EXTRA TOOL	K7	245	221	172
CM101	★	EXTRA TOOL	DSK	245	221	172
CM102	★★	FAIRLIGHT	K7	121	108	85
CM103	★★★	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	186
CM104	★★	FIGHT NIGHT	K7	112	101	78
CM105	★★	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	115
CM106	★★	FIGHTER PILOT	K7	119	107	74
CM107	★★	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	99
CM108	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	68

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

QUICKSHOT II

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



A	B	C
85	76	56

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 . . . .
N°téléphone. : . . . .

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. : . . . .

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

Réf.	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
Ex : AR001	AMERICAN ROAD	ATARI	CASSETTE	C	85	1	85

TOTAL :

Participation aux frais de port : 15,00.

MONTANT A PAYER :

ECRIVEZ LA RÉFÉRENCE, ET LE NOM DE L'ORDINATEUR EN ENTIER

				A	B	C
CM109	★★	FIONA RIDES OUT	K7	92	83	65
CM110	★	FIVE A SIDE FOOTBALL	K7	72	65	50
CM111	★★	FLIGHT SIMULATOR II	DSK	644	580	422
CM112	★★	FORTH	DSK	350	315	245
CM113	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	67
CM114	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	102
CM115	★★★	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	121	109	78
CM116	★★★	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DSK	170	153	120
CM117	★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
CM118	★	FRIDAY THE 13 TH	DSK	133	120	93
CM119	★★	GAME MAKER	DSK	206	185	144
CM120	★	GENESIS	DSK	150	135	90
CM121	★★	GHETTO BLASTER	K7	105	95	77
CM122	★★	GHOSBUSTER	K7	124	112	77
CM123	★★	GHOSBUSTER	DSK	180	162	100
CM124	★★	GOONIES	K7	115	104	77
CM125	★★	GOONIES	DSK	160	144	115
CM126	★★	GROGGS REVENGE	K7	129	116	80
CM127	★★★	GYROSCOPE	K7	97	87	62
CM128	★★★	GYROSCOPE	DSK	160	144	100
CM129	★	H.E.R.O	K7	125	113	88
CM130	★★	HACKER	K7	110	99	81
CM13	★★	HACKER	DSK	144	130	103
CM132	★★★	HARD BALL	K7	120	108	83
CM133	★★★	HARD BALL	DSK	150	135	110
CM134	★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	84
CM135	★★	HARD HAT MACK	DSK	140	126	100
CM136	★	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	83
CM137	★	HUNCHBACK II	K7	96	87	67
CM138		HYPER BIKER	K7	100	90	40
CM139	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	76
CM140	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	128
CM141	★★	INDIANA JONES	K7	120	108	83
CM142	★★	INFERNAL RUNNER	K7	180	162	126
CM143	★★★	INTERNATIONAL SOCCER	CAR	178	160	121
CM144	★★	JAMMIN	K7	91	82	58
CM145	★★	JAMMIN	DSK	116	104	72
CM146	★★	JUMP JET	K7	111	100	77
CM147	★★	JUMP JET	DSK	140	126	96
CM148	★★★	KARATEKA	K7	121	109	84
CM149	★★★	KARATEKA	DSK	380	342	224
CM150	★★★	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	83
CM151	★★★	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	110
CM152	★★	KENSINGTON	K7	145	131	100
CM153	★★	KONG STRIKES BACK	K7	91	82	64
CM154	★★★	KORONIS RIFT	K7	121	109	85
CM155	★★★	KORONIS RIFT	DSK	165	149	117
CM156	★★	KUNG FU MASTER	K7	112	101	78
CM157	★★	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	115
CM158	★★★	KWICK COPY	DSK	295	266	207
CM159	★★★	LAW OF THE WEST	K7	111	100	76
CM160	★★	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	110
CM161	★	LAZY JONES	K7	80	72	40
CM162	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	71
CM163	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	109
CM164	★★★	LODE RUNNER	K7	121	109	84
CM165	★★★	LODE RUNNER	DSK	140	126	95
CM166	★★	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	68
CM167	★★★	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	105
CM168	★★	MACADAM BUMPER	K7	96	87	65
CM169	★★★	MACHINE LIGHTING	K7	304	274	202
CM170	★	MAIL ORDER MONSTERS	DSK	160	144	108
CM171	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
CM172	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CM173	★★★	MANIC MINER	K7	64	58	43
CM174	★	MASK OF THE SUN	DSK	180	162	90
CM175	★★★	MASQUERADE	DSK	150	135	110
CM176	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
CM177	★★	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	82
CM178	★	MATCH POINT	K7	96	87	67
CM179	★	MAX ASSEMBLEUR	K7	195	176	137
CM359	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	85
CM180	★★	MELBOURNE PACK	K7	70	83	40
CM181	★★★	MERCENARY	K7	114	103	71
CM182	★★★	MERCENARY	DSK	144	130	99
CM183	★★	MICROSCRABBLE	K7	257	231	182
CM184	★★	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	78
CM185	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	115
CM186	★★★	MINDSHADOW	K7	120	108	83
CM187	★★★	MINDSHADOW	DSK	250	225	156
CM188	★★★	MOEBIUS	K7	120	108	83
CM189	★	MONSTER TRIVIA	K7	112	101	78
CM190	★	MOON SHUTTLE	K7	90	81	47
CM191	★	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	78
CM192	★	NICK FALDO GOLF	K7	121	109	84
CM193	★★	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	130
CM194	★★	NIGHT MISSION PINBALL	DSK	250	225	130
CM195	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	84
CM196	★★	NODES OF YESOD	K7	121	109	84
CM197	★★	NOW GAMES	K7	110	99	68
CM198	★★	NOW GAMES 2	K7	102	92	75
CM199	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
CM200	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
CM201	★★	ON COURT TENNIS	DSK	124	112	77
CM202	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	84
CM203	★★	ONE ON ONE	DSK	160	144	95
CM204	★★	OPERATION CYBORG	K7	140	126	98
CM205	★★	OPERATION WHIRLWIND	K7	140	126	93
CM206	★★	OPERATION WHIRLWIND	DSK	160	144	108
CM207	★	OUTLAWS	K7	112	101	78
CM208	★★★	PARADROID	K7	100	90	58
CM209	★★★	PARADROID	DSK	132	119	91
CM210	★★★	PASCAL 64	DSK	350	315	245
CM211	★★	PASTFINDER	K7	99	89	72
CM212	★★	PASTFINDER	DSK	145	131	104
CM213	★★★	PINBALL CONSTRUCTION	K7	180	162	109
CM214	★★★	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	127
CM215	★★★	PING PONG	K7	112	101	82
CM216	★★	PITSTOP II	K7	110	99	77
CM217	★★	PITSTOP II	DSK	145	130	101
CM218	★	POLE POSITION	K7	112	101	78
CM219	★★	POOYAN	DSK	250	225	90
CM220	★★	PSI WARRIOR	K7	100	90	70
CM221	★★	PSYTRON	K7	96	87	67
CM222	★★	R.M.S TITANIC	K7	121	108	85
CM223	★★	R.M.S TITANIC	DSK	182	163	127
CM224	★★★	RACING DESTRUCTION SET	K7	157	141	110
CM225	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	127
CM226	★★	RAID OF BUNGELING BAY	K7	121	109	84
CM227	★★	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	78
CM228	★★	RAID OVER MOSCOU	DSK	157	141	110
CM229	★★★	RAMBO	K7	97	87	69
CM230	★★★	RAMBO	DSK	132	119	91
CM231	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	121	109	84
CM232	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	100
CM233	★	RED ARROW	K7	109	98	76
CM234	★★	RED MOON	K7	85	76	59
CM235	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	82
CM236	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	103
CM237	★★★	REV'S	K7	175	158	126
CM238	★★★	REV'S	DSK	215	194	145
CM239	★	RIVER RAID	K7	106	95	77
CM240	★	RIVER RAID	DSK	250	225	145
CM241	★★	ROAD RACE	K7	114	103	78
CM242	★★	ROAD RACE	DSK	153	138	110
CM243	★	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	80
CM244	★★	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	83
CM245	★★	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	108
CM246	★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	69
CM247	★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	134	121	91
CM248	★★	RUPPERT	K7	96	87	67
CM249	★★	SABRE WULF	K7	112	101	78
CM250	★★	SABRE WULF	DSK	155	139	108
CM251	★★★	SCARABEUS	K7	120	108	83
CM252	★★★	SCARABEUS	DSK	145	131	105
CM253	★★	SCHIZOPHRENIA	K7	96	87	64
CM254	★★	SCUBA DIVE	K7	80	72	40
CM255	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	127
CM256	★★★	SHADOW FIRE	K7	124	112	77
CM257	★★★	SHADOW FIRE	DSK	173	156	117
CM258	★★★	SHERLOCK HOLMES	K7	160	144	117
CM259	★★	SKYFOX	K7	120	108	83
CM260	★★	SKYFOX	DSK	157	141	110
CM261	★	SLAPSHOT	K7	97	87	69
CM262	★★	SOLO FLIGHT	K7	160	144	117
CM263	★★★	SORCERY	K7	109	98	80
CM264	★★	SPACE DOUBT	K7	97	87	62
CM265	★★	SPACE PILOT II	K7	89	80	63
CM266	★★	SPACE PILOT II	DSK	127	114	88
CM267	★★	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	72
CM268	★★	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	145
CM269	★	SPEED KING	K7	107	96	68
CM270	★	SPEED KING	DSK	137	123	94
CM271	★★★	SPEELBOUND	K7	45	40	31
CM272	★★	SPELUNKER	K7	121	109	84
CM273	★★	SPELUNKER	DSK	131	121	96
CM274	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	85
CM275	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	127
CM276	★	SPITFIRE 40	K7	121	109	84
CM277	★	SPITFIRE ACE	K7	112	101	78
CM278	★	SPLATSHOT	DSK	140	126	96
CM279	★★★	SPY VS SPY	K7	112	101	78
CM280	★★★	SPY VS SPY	DSK	145	130	101
CM281	★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	84
CM281	★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	84
CM282	★★	SPY VS SPY II	DSK	145	130	101
CM283	★★	SPY'S DEMISE	K7	112	101	78
CM284	★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	115
CM285	★★	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	78
CM286	★★	STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117	85
CM287	★★★	STARION	DSK	152	137	103
CM288	★★★	STARION	K7	111	100	77
CM289	★★	STARSHIP ANDROMEDA	K7	121	108	85
CM290	★★	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	157	141	109
CM291	★★	STEALTH	K7	121	109	84
CM292	★★	STELLAR 7	DSK	150	135	95
CM293	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	67
CM294	★★	STRIP POKER	K7	112	101	78
CM295	★★★	SUMMERGAMES	K7	115	104	88
CM296	★★★	SUMMERGAMES	DSK	180	162	128
CM297	★★★	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	128
CM298	★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90
CM299	★	SUPERBOWL	K7	121	108	85
CM300	★	SUPERPIPELINE II	K7	99	89	63
CM301	★	SUPERZAXXON	K7	110	99	71
CM302	★	SUPERZAXXON	DSK	170	153	115
CM303	★★	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73	52
CM304	★★	TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	150	135	90
CM305	★★	TAPPER	K7	112	101	78
CM306	★★	TAPPER	DSK	170	153	115
CM307	★★	TERROR MOLINOS	K7	101	91	70
CM308	★★★	THE HOBBIT	K7	167	150	98
CM309	★★★	THE HOBBIT	DSK	167	150	113
CM310	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
CM311	★★★	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	94
CM312	★★★	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	144
CM313	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
CM314	★★	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	85
CM315	★★★	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	85
CM316	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	127
CM317	★★★	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	127
CM318	★★	THING ON A SPRING	K7	96	87	67
CM319	★★	THING ON A SPRING	DSK	120	108	84
CM320	★★	TIR NA NOG	K7	114	103	80
CM321	★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75	53
CM322	★	TOURNAMENT TENNIS	DSK	198	178	120
CM323	★	TOY BIZARRE	DSK	250	225	145
CM324	★★★	ULTIMA III	DSK	170	153	115
CM325	★★	UNDERWURLDE	K7	120	108	83
CM326	★★	UNDERWURLDE	DSK	155	139	108
CM327	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	78
CM328	★★★	URIDIUM	K7	105	95	74
CM329	★★★	URIDIUM	DSK	150	135	95
CM360	★★	V	K7	121	108	85
CM330	★★	VIRGULE	K7	350	315	245
CM331	★★★	VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	525
CM332	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	68
CM333	★★	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	115
CM334	★★	WHIRLINURD	K7	120	108	83
CM335	★★★	WHO DARES WINS II	K7	97	87	67
CM336	★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
CM337	★★	WILD WEST	K7	121	109	83
CM338	★★	WILD WEST	DSK	157	141	110
CM339	★	WINNIE THE POOH	DSK	150	135	95
CM340	★★★	WINTERGAMES	K7	110	99	71
CM341	★★★	WINTERGAMES	DSK	185	167	141
CM342	★★★	WIZARD	K7	121	109	83
CM343	★★★	WIZARD	DSK	157	141	110
CM344	★★	WIZARDRY	K7	121	109	83
CM345	★★	WIZARDRY	DSK	150	135	95
CM346	★★	WIZARDS LAIR	K7	120	108	80
CM347	★★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	67
CM348	★★	XPER	DSK	950	855	665
CM349	★★	YIE AR KUNG FU	K7	109	98	71
CM350	★★★	Z	K7	145	131	76
CM351	★	ZAXXON	DSK	150	135	95
CM352	★★	ZENJI	K7	100	90	40
CM353	★★	ZOIDS	K7	121	108	85
CM354	★	ZORK I	DSK	100	90	65
CM355	★	ZORK II	DSK	100	90	65
CM356	★	ZORK III	DSK	100	90	65
CM357	★★★	ZORRO	K7	105	95	74
CM358	★★★	ZORRO	DSK	170	153	115

ORIC

				A	B	C
OR001		1815	K7	160	144	108
OR002	★★★	3 D FONGUS	K7	160	144	112
OR003		3 D MAZE	K7	62	56	48
OR004		3 D OXO BG	K7	85	77	63
OR005		3D INVADERS	K7	41	37	29
OR006	★★	3D MUNCH	K7	130	117	91
OR007		A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
OR009	★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
OR010	★	AOT CYBERMEN	K7	85	77	63
OR011	★	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
OR012	★	ASSEMBLER DISSASEMBLER	K7	80	72	56
OR013	★	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225	175
OR014	★	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
OR015	★	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225	175
OR016	★	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
OR017	★	ATLANTIS	K7	140	126	90
OR018		AUTHOR	K7	130	117	29
OR019	★	BASIC ETENDU	K7	97	87	61
OR020	★	BASIC PLUS	K7	120	108	83
OR021	★	BASIC TURBO	K7	140	126	93
OR022		BUDGET FAMILIAL	K7	160	144	108
OR023		BUGS BUSTER	K7	120	108	87
OR024		BUSINESSMAN	K7	140	126	98
OR025	★	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
OR026	★	CHALLENGER	K7	125	113	90
OR027	★★★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
OR028		CHARACTER	K7	100	90	70
OR029		CHESS	K7	58	52	45
OR030	★	CHESS II	K7	41	37	29
OR031	★	COBRA	K7	120	108	83
OR032	★★★	COBRA PINBALL	K7	120	108	85
OR034	★★	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
OR036		CRIBBAGE	K7	58	52	45
OR037	★	CRYPT-SHOW	K7	92	83	68
OR038		D.A.O	K7	100	90	70
OR039	★★	DAMSBUSTER	K7	58	52	45
OR042	★★★	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
OR043	★★★	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
OR044	★	DON JUAN ET DRAGUEURS	K7	135	122	98
OR045	★★	DON'T PRESS LETTER Q	K7	58	52	45
OR046	★★	DOSSIER G	K7	133	120	96
OR047	★	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
OR048	★	DRAUGHTS	K7	58	52	45
OR049		DURENDAL	K7	120	108	83
OR050	★	ELECTRO STROM	K7	80	72	38
OR051		EXTENDED BASIC	K7	112	101	45
OR052		FLIGHT 401	K7	74	67	48
OR053	★	FLIPPER	K7	160	144	112
OR054	★	FORMULE 1	K7	130	117	90
OR055	★	FORMULE 1	DSK	189	170	128
OR056		FORTH	K7	97	87	61
OR057	★★	FRELON	K7	130	117	91
OR058	★	FRIGATE COMMANDER	K7	55	50	42
OR059	★	GALAXIANS	K7	80	72	56
OR060		GEST	K7	124	112	76
OR061	★	GHOST GOBBLER	K7	62	56	48
OR062		GHOSTMAN	K7	106	95	45
OR063	★★★	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
OR064		GRAPHOLOGIE	K7	140	126	96
OR065	★	GREEN GROSS TOAD	K7	62	56	48
OR066	★★★	HADES	K7	250	225	175
OR068	★	HUNCH BACH	K7	58	52	38
OR069		ICE GIANT	K7	80	72	56
OR070	★	IMAGES	K7	106	95	66
OR071		INITIATION C.A.O	K7	200	180	140
OR072	★	INSECT INSANITY	K7	58	52	38
OR073	★	INVADERS	K7	62	56	48
OR074		ISLAND OF DEATH	K7	74	67	48
OR075	★	KITECRAN	K7	120	108	83
OR076	★	LA CITE MAUDITE	K7	140	126	99
OR079	★	LE SPECTRE D'ANNUBIS	K7	139	125	100
OR080		LOGO	K7	295	265	206
OR081	★	LONE RAIDER	K7	89	80	56
OR082	★★★	LORITEL	K7	430	387	301
OR083	★	M.A.R.C	K7	80	72	56
OR084	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
OR085	★★★	MASTER PAINT	K7	250	225	175
OR086	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120
OR088	★	MISSION DELTA	K7	95	85	66
OR089		MONITEUR DESSASEMBLEUR	K7	160	144	112
OR092		MOTS CROISES	K7	150	135	103
OR093		MOTS CROISES	DSK	219	197	147
OR094	★	MR WIMPY	K7	31	28	23
OR096	★★★	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
OR095	★★★	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
OR098	★	MUSHROOM MANIA	K7	48	43	33
OR099	★	MYSTERE KIKEKANKOI	K7	200	180	140
OR100	★★★	NIBBLE SEDORIC	DSK	250	225	135
OR105		ORIC FLIGHT	K7	32	29	24
OR106		ORIC MON	K7	58	52	38
OR107		ORIC MUNCH	K7	41	37	29
OR108	★	ORIGRAPH	K7	126	113	92
OR109	★	ORIGRAPH	DSK	338	304	236
OR110	★	PASTA BLASTA	K7	48	43	33
OR114	★★	PROBE 3	K7	62	56	48
OR115	★	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	66
OR116	★	RAT SPLAT	K7	41	37	29
OR118	★★	SCUBA DIVE	K7	48	43	33
OR119	★	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105
OR121		STRESS	K7	120	108	83
OR122	★★★	SUPER JEEP	K7	160	144	112
OR123	★	SUPER METEORS	K7	80	72	56
OR124	★	SUPERCOPY	K7	120	108	83
OR125		SUPERFRUIT	K7	62	56	48
OR126	★★★	TALISMAN	K7	107	96	67
OR127	★	TERMINUS	K7	120	108	84
OR128	★	THE QUILL	K7	180	162	128
OR131	★	TRIATHLON	K7	150	135	105
OR132	★	TRICK SHOT	K7	62	56	48
OR133	★	TYRANN	K7	165	149	118
OR134	★★★	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
OR135		VORTEXT	K7	270	243	189
OR137	★★★	XENON 1	K7	97	87	71
OR138	★★★	XENON 3	K7	94	85	69
OR139	★★	ZEBBIE	K7	62	56	48
OR141	★★	ZORGONS REVENGE	K7	97	87	71

MSX

				A	B	C
MS002	★★★	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
MS003	★★	ALIEN 8	K7	121	109	78
MS004	★★	ALPHA SQUADRON	CAR	248	223	148
MS005	★★	ANTARTIC ADVENTURE	CAR	199	169	149
MS006	★★	ATHELIC LAND	CAR	199	169	149
MS008	★★	BACKGAMMON	K7	90	81	63
MS007	★★	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
MS010	★	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88
MS012	★	BINARY LAND	K7	96	86	68
MS013	★	BLAGGER	K7	81	73	52
MS014	★	BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
MS015	★	BOARDELLO	K7	64	58	43
MS016	★	BOOGABOO	K7	89	80	55
MS017	★★★	BOULDER DASH	K7	110	99	66
MS126	★★	BOUNDER	K7	108	87	75
MS019	★	BUCK ROGERS	K7	119	107	85
MS020	★	BUTAMARU	CAR	199	179	129
MS022	★★	CALCUL	CAR	240	216	180
MS023	★★	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107
MS024	★★	CHACK'N POP	K7	114	103	71
MS025	★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
MS026	★★	CHOPLIFTER	CAR	248	223	148
MS028	★★★	CHORO Q	K7	90	81	63
MS027	★★★	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107
MS029	★★	CIRCUS CHARLIE	CAR	199	179	149
MS030	★	CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62
MS031	★	COMIC BAKERY	CAR	199	179	149
MS032	★★	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59
MS033	★	CONTRACT BRIDGE	K7	121	109	85
MS034	★	CRAZY GOLF	K7	87	78	68
MS035	★★	DECATHLON	K7	107	96	83
MS036	★★	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
MS038	★	E.I	CAR	198	178	120
MS039	★★★	EDDY II	CAR	290	261	217
MS040	★★	ELIDON	K7	114	103	71
MS041	★★	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
MS042	★★★	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
MS043	★	FLIGHT PATH 737	K7	109	98	76
MS044	★★	FLIGHT PATH ANIROG	K7	97	87	62
MS045	★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
MS046	★	GALAXIA	K7	64	58	43
MS047	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
MS048	★	GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
MS049	★★★	GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440
MS127	★★	GUNFRIGHT	K7	108	87	75
MS050	★★	H.E.R.O	K7	147	132	90
MS052	★	HEAVY BOXING	CAR	199	179	129
MS053	★★	HOLE IN ONE	CAR	240	216	180
MS054	★	HUNCHBACK	K7	81	73	52
MS056	★★	HYPER SPORT I	CAR	199	179	149
MS057	★★	HYPER SPORT II	CAR	199	179	149
MS058	★★★	ILLUSIONS	K7	145	131	109
MS059	★★	JET BOMBER	K7	145	131	110
MS060	★★	JET SET WILLY	K7	64	58	43
MS061	★	JET SET WILLY II	K7	97	87	65
MS062	★	JUMP JET	K7	114	103	71
MS063	★★★	KING VALLEY	CAR	240	216	180
MS064	★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
MS065	★★	LAZY JONES	K7	101	91	72
MS066	★	LE MANS	K7	114	103	71
MS067	★	LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161
MS068	★★	LODE RUNNER	CAR	248	223	148
MS069	★★	MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
MS070	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	172
MS071	★★	MANIC MINER	K7	91	82	58
MS072	★	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83
MS073	★	MAZE MAX	K7	120	108	84
MS074	★★	MISTER CHING	CAR	199	179	129
MS075	★★	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
MS077	★★	MOPIRANGER	CAR	199	179	149
MS078	★	MUE	CAR	290	261	217
MS080	★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	80
MS081	★★★	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
MS083	★★	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
MS084	★★★	PASTFINDER	K7	107	96	83
MS085	★	PICTURE PUZZLE	CAR	199	179	129
MS086	★★★	PING PONG	CAR	240	216	160
MS087	★	PITFALL II	K7	107	96	83
MS088	★	PSYCHEDELIA	K7	68	61	48
MS089	★★	PYRO-MAN	K7	145	131	109
MS090	★★	RAID ON BUNGELAY BAY	CAR	251	226	150
MS091	★★★	RED MOON	K7	79	71	63
MS092	★	RETURN TO EDEN	K7	121	109	80
MS093	★	RIVER RAID	K7	99	89	63
MS094	★★	ROAD FIGHTER	CAR	240	216	180
MS095	★★★	ROLLERBALL	CAR	240	216	174
MS096	★★	SCION	CAR	248	223	148
MS097	★	SHARK HUNTER SOFTCARD	S	199	179	131
MS098	★	SKY JAGUAR	CAR	240	216	180
MS099	★	SLAP SHOT	K7	107	96	68
MS100	★★	SNOWBALL	K7	112	101	78
MS101	★★	SORCERY	K7	116	104	80
MS102	★	SPACE ATTACK	CAR	199	179	129
MS103	★★	SPACE TROUBLE	CAR	199	179	129
MS104	★★	STAR SEEKER	K7	109	98	80
MS105	★	SUPER BILLARD	CAR	199	179	129
MS106	★★	SUPER CHESS	K7	92	83	70
MS107	★	SUPER COBRA	CAR	199	179	149
MS108	★★	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
MS109	★★	TAROT	K7	236	212	176
MS110	★	TENNIS	CAR	240	216	180
MS111	★★	TEX	K7	239	215	172
MS112	★★	TEX	DSK	285	257	205
MS113	★★★	THE HOBBIT	K7	140	126	107
MS114	★★★	THE WRECK	K7	114	103	71
MS115	★★★	THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
MS116	★	TIME PILOT	CAR	199	179	149
MS117	★★★	TRACK AND FIELDS I	CAR	199	179	149
MS118	★★★	TRACK AND FIELDS II	CAR	180	162	149
MS119	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
MS120	★★	XO7 COMMUNICATION	K7	337	303	235
MS121	★★★	XYLOLOG SOFTCARD	S	159	143	107
MS122	★★★	XYZOLOG	K7	95	86	62
MS123	★★★	YIE AR KUNG FU	CAR	240	216	180
MS124	★★	ZAXXON	K7	119	107	85
MS125	★★	ZOIDS	K7	121	108	85

MICRO CARTOUCHES VIERGES POUR QL ET SPECTRUM

A	B	C
44	39	30

SPECTRUM

				A	B	C
SP001	★★	3 D MOVER	K7	180	162	126
SP002	★★	3 WEEKS IN PARADISE	K7	121	109	78
SP003	★★★	4 me PROTOCOLE	K7	182	164	120
SP004	★	AIR WOLF	K7	84	76	58
SP005	★★★	ALIEN 8	K7	110	99	66
SP006	★★	ANDROID	K7	66	59	51
SP007	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79
SP008	★★	ARCHON	K7	129	116	90
SP231	★★	ARK PANDORA	K7	96	86	67
SP009	★★★	ART STUDIO	K7	160	144	110
SP010	★★	ASTRO CLONE	K7	97	87	68
SP011	★★	ATIC ATAC	K7	69	62	47
SP012	★★★	B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68
SP013	★★	BACK PACKERS	K7	104	94	73
SP014	★★	BACK TO SKOLL	K7	84	76	59
SP015	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
SP016	★★	BALLBLAZER	K7	121	108	85
SP017	★	BALLE DE MATCH	K7	124	112	47
SP019	★★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59
SP020	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
SP021	★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	98
SP018	★★	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83
SP022	★★	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83
SP023	★	BEACH HEAD	K7	97	87	55
SP024	★	BEAR BOVVER	K7	25	23	8
SP025	★★	BLADE RUNNER	K7	109	98	76
SP026	★	BLUE MAX	K7	97	87	68
SP027	★	BORED ON THE RING	K7	84	76	59
SP028	★★★	BOULDERDASH	K7	121	108	85
SP232	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	85
SP029	★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68
SP030	★	BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85
SP031	★★★	BRUCE LEE	K7	97	87	68
SP032	★	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68
SP033	★	CHESS THE TURK	K7	78	70	9
SP034	★★	COMBAT LYNX	K7	110	99	67
SP035	★★	COMMANDO	K7	94	85	55
SP036	★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
SP037	★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
SP038	★★★	CONFUZION	K7	87	78	63
SP039	★	CORN CROPPER	K7	25	23	8
SP040	★★	COSMICS WAR TOADS	K7	97	87	68
SP041	★★	CRITICAL MASS	K7	121	109	84
SP042		CROCKY	K7	64	58	40
SP043		DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58
SP044		DALLAS	K7	64	58	40
SP045	★★	DAMBUSTERS	K7	121	109	85
SP046	★★★	DARK STAR	K7	95	86	63
SP047	★★	DEATH WAKE	K7	99	89	71
SP048	★★	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85
SP049	★★	DUNDARACH	K7	121	109	78
SP050	★	DUNGEON ADVENTURE	K7	109	98	75
SP051	★★	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59
SP052	★	EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	86
SP053	★★★	ELITE	K7	145	131	86
SP054	★	EMERALD ISLE	K7	84	76	59
SP055	★★	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83
SP056	★	EVIL CROWN	K7	121	190	85
SP057	★★★	FAIR LIGHT	K7	121	109	83
SP058	★	FIGHTER PILOT	K7	84	76	47
SP059	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53
SP060	★	FORBIDDEN PLANET	K7	97	87	68
SP061	★	FORMULA ONE	K7	97	87	68
SP062	★★	FRANK BRUNO BOXING	K7	84	76	55
SP063	★★★	FRANK GOES TO HOLLYWOOOD	K7	121	109	78
SP064		GALAXIANS	K7	64	58	40
SP065	★	GERRY THE GERM	K7	96	86	67
SP066	★★	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86
SP067	★★	GLADIATOR	K7	109	98	55
SP068	★★	GLASS	K7	97	87	66
SP069	★	GO TO HELL	K7	85	77	56
SP070	★★	GOONIES	K7	97	87	59
SP233	★★	GREEN BERET	K7	96	86	67
SP071	★	GUNFRIGHT	K7	121	109	79
SP072	★★★	GYRON	K7	121	109	78
SP073	★★★	GYROSCOPE	K7	89	80	64
SP076	★	H.E.R.O	K7	73	66	56
SP074	★★	HACKER	K7	97	87	68
SP234	★★	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	108	85
SP075	★★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
SP077	★★★	HIGWAYY ENCOUNTER	K7	97	87	68
SP078	★★★	HOBBIT	K7	157	141	101
SP079	★	HULK	K7	121	109	78
SP080	★★	HUNCHBACK	K7	78	70	30
SP081	★	HUNCHBACK II	K7	78	70	57
SP082	★	HYPERSPORTS	K7	97	87	68
SP083	★	ILE MAUDITE	K7	140	126	98
SP084	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	977	87	68
SP085	★	INTERCEPTEUR COBALT	K7	88	79	70
SP086	★★★	INTERNATIONAL KARATE	K7	84	76	58
SP087	★	JAWS	K7	25	23	8
SP088	★	JET SET WILLY	K7	84	76	59
SP089	★	JET SET WILLY II	K7	84	76	59
SP090	★	JEU DE DAMES	K7	120	108	85
SP091	★	JUGGERNAUT	K7	97	87	68
SP092	★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	79
SP093	★★	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59
SP094	★★	KOROTONI WILF	K7	68	61	50
SP095	★★	LAZY JONES	K7	87	78	63
SP096	★★	LODE RUNNER	K7	107	96	76
SP097	★	LOMBRICS	K7	94	85	55
SP098	★★★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89	80	64
SP099	★★★	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113
SP100	★★	LORIGRAPH	K7	191	172	131
SP101	★★	MACADAM BUMPER	K7	96	86	67
SP102		MANAGER	K7	140	126	98
SP103	★★	MANDRAGORE	K7	239	215	172
SP104	★★★	MANIC MINER	K7	68	61	50
SP105		MANOIR DR GENIUS	K7	50	45	25
SP106	★★★	MARSPORT	K7	121	109	85
SP107	★★★	MASTTER OF MAGIC	K7	45	40	31
SP108	★	MATCH DAY FOOTBALL	K7	96	86	67
SP109	★	MATCH POINT TENNIS	K7	109	98	76
SP230	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	85
SP110	★★	MEGAHITS 10	K7	125	113	70
SP111	★★	METABOLIS	K7	84	76	59
SP112	★★	MICRO OLYMPICS	K7	122	110	85
SP113	★★	MICRO SCRABBLE	K7	257	231	183
SP114	★★★	MIKIE	K7	97	87	68
SP115	★★	MINDSHADOW	K7	91	82	59
SP116	★★	MISTER FREEZE	K7	40	36	25
SP117	★★	MONOPOLY	K7	121	109	83
SP118	★★	MOON CRESTA	K7	79	71	58
SP119	★	MORDON'S QUEST	K7	84	76	58
SP235	★★	MOVIE	K7	96	86	67
SP121	★	MUGSY 2	K7	90	81	63
SP122	★	MUGSY/HELLFIRE	K7	60	54	40
SP123	★★	N.O.M.A.D	K7	96	86	66
SP124	★	NEVER ENDING STORY	K7	121	109	85
SP125	★★	NICK FALDO GOLF	K7	121	109	85
SP126	★	NIGHT GUNNER	K7	84	76	41
SP127	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	79
SP128	★★	NODES OF YESOD	K7	121	109	78
SP129	★★	NOW GAMES	K7	109	98	76
SP130	★★	NOW GAMES II	K7	109	98	76
SP131	★★	ON THE RUN	K7	84	76	58
SP132	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
SP133	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	85
SP134	★	PANIQUE	K7	66	59	51
SP135	★★★	PANZADROME	K7	97	87	68
SP136	★★★	PAWS	K7	84	76	59
SP137	★	PEDRO	K7	25	23	8
SP138	★★★	PING PONG	K7	110	99	79
SP139	★	POINTING JOE	K7	64	58	40
SP140	★	PRINT PLUS	K7	120	108	84
SP141	★★	PROFANATION	K7	97	887	68
SP142	★★	PROJECT FUTURE	K7	79	71	57
SP143	★	PSYCHEDELIA	K7	68	61	50
SP144	★★★	PSYTRON	K7	97	87	68
SP145	★★★	RAID OVER MOSCOU	K7	97	87	68
SP146	★★	RAMBO	K7	96	86	64
SP147	★★★	RASPUTIN	K7	96	86	59
SP148	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	91	82	59
SP149	★★	RIDDLER'S DEN	K7	97	87	68
SP150	★	RIVER RAID	K7	73	66	56
SP151	★★★	ROBIN OF SHERLOCK	K7	97	87	68
SP152	★★	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121	109	83
SP153	★	ROBIN OF THE WOOD	K7	121	109	85
SP154	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	109	98	76
SP155	★★	ROLAND'S RAT RACE	K7	84	76	59
SP156	★★★	ROLLER COASTER	K7	86	77	62
SP157	★	RUNESTONE	K7	96	86	59
SP158	★★	RUPPERT	K7	97	87	68
SP159	★★★	SABOTEUR	K7	109	98	76
SP160	★	SABRE WULF	K7	121	109	78
SP161	★★	SCHIZOPHENIA	K7	97	87	68
SP162	★	SCUBA DIVE	K7	50	45	15
SP163	★★	SHADOW OF THE UNICORN	K7	180	162	115
SP164	★★	SHADOWFIRE	K7	115	104	82
SP165	★★★	SHERLOCK HOLMES	K7	145	131	90
SP166	★	SIR FRED	K7	121	109	85
SP167	★★	SIR LANCELOT	K7	68	61	50
SP168	★★	SKYFOX	K7	134	121	97
SP169	★	SOFTWARE STAR	K7	84	76	59
SP170	★★	SORCERY	K7	137	123	100
SP171	★	SORDERON'S SHADOW	K7	122	110	85
SP172	★	SOULS OF DRACON	K7	97	87	68
SP173	★★	SOUTHERN BELLE	K7	97	87	68
SP174	★★	SPACE SHUTLE	K7	99	899	69
SP175	★★★	SPIDERMAN	K7	92	83	66
SP176	★★	SPITFIRE 40	K7	121	109	83
SP177	★★	SPORTS HERO	K7	79	71	58
SP178	★★	SPY HUNTER	K7	97	87	62
SP179	★★	SPY VS SPY	K7	121	109	78
SP180	★★	STAR SEEKER	K7	121	109	85
SP181	★★★	STAR STRIKE	K7	72	65	50
SP182	★★	STARBLITZ	K7	64	58	40
SP183	★★★	STARION	K7	97	87	68
SP184	★★	STARQUAKE	K7	97	87	53
SP185	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	68
SP186	★★	STONKERS	K7	64	58	30
SP187	★★	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
SP188	★	SUPER PIPELINE II	K7	97	87	68
SP189	★★	SUPER SILVER PACK	K7	143	129	94
SP190	★	SUPERBOWL	K7	121	108	85
SP236	★★	SUPERSLEUTH	K7	96	86	67
SP191	★★	SWEEVOS'S WOLRD	K7	80	72	53
SP192	★★★	SWORD AND SORCERY	K7	121	109	78
SP193	★	TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	67	60	42
SP194	★★★	TAPPER	K7	97	87	68
SP195	★★★	TAU CETI	K7	95	86	62
SP196	★	TERROR MELINOS	K7	96	86	66
SP197	★★	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	66
SP198	★	THE BUGGLE	K7	122	110	85
SP199	★	THE COVENANT	K7	97	87	63
SP200	★★	THE CUSTARD KID	K7	54	49	41
SP201	★	THE DUKES OF HAZZARD	K7	87	78	63
SP202	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
SP203	★★	THE LEGEND OF AVALON	K7	92	83	66
SP204	★★	THE RATS	K7	120	108	84
SP230	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
SP205	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85
SP206	★★	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
SP207	★★	THINK	K7	97	87	68
SP208	★★	TIR NA NOG	K7	121	109	83
SP209	★★	TOMAHAWK	K7	112	101	72
SP210	★	TOY BIZARRE	K7	96	86	71
SP211	★★	TRASHMAN	K7	68	61	50
SP212	★★	TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	68	61	50
SP213	★★★	UNDERWULDE	K7	121	109	79
SP214	★★	VOX	K7	180	162	126
SP215	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
SP216	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
SP217	★★★	WINTER SPORT	K7	121	109	85
SP218	★★	WINTERGAMES	K7	97	87	68
SP219	★	WIZARD LAIR	K7	85	77	60
SP220	★	WORLD CUP	K7	72	65	50
SP221	★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	84	76	56
SP222	★★★	WORLD SERIES BASKETBALL	K7	97	87	68
SP223	★	XCEL	K7	81	73	62
SP224	★★	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55
SP225	★	ZAXXON	K7	116	104	60
SP226	★★	ZENJI	K7	96	86	71
SP227	★	ZIP ZAP	K7	64	58	44
SP237	★★	ZOIDS	K7	121	108	85
SP228	★★★	ZORRO	K7	97	87	68
SP229	★	ZZOOMM	K7	25	23	8

THOMSON

				A	B	C
TH001		1815 TO7/70	K7	160	144	110
TH002		3 D KIT	K7	190	170	133
TH003	★★	3D FIGHT	K7	160	144	112
TH004	★★	5 me AXE	K7	190	170	133
TH005	★★★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
TH006	★★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
TH007	★	AIR ATTACK	K7	210	189	147
TH008		ANDROIDES	K7	160	144	128
TH009	★	ANGLAIS 1	K7	210	189	147
TH010	★	ANGLAIS 2	K7	210	189	147
TH011	★	ANGLAIS 3	K7	210	189	147
TH012	★	ANGLAIS 4	K7	210	189	147
TH013	★	ANGLAIS 5	K7	210	189	147
TH014	★	ANGLAIS 6	K7	210	189	147
TH015	★	ANGLAIS 7	K7	210	189	147
TH016	★★★	ANIMATIX	K7	250	225	200
TH017		ARSENE LAPIN	K7	99	89	79
TH018	★★	ASS DES ASS	CAR	350	315	280
TH019		ASTROCOUPLE	K7	195	175	136
TH020	★	ATLANTIS	K7	140	126	101
TH021	★	BEACH HEAD	K7	195	176	156
TH022	★	BIDUL	K7	99	89	79
TH023	★★★	BLITZ	CAR	490	441	390
TH024		BUDGET FAMILIAL	K7	180	162	126
TH025	★★★	C.A.O	K7	340	306	238
TH026	★★★	CARACTOR 2	CAR	790	711	630
TH027		CARTE DE FRANCE	K7	149	134	104
TH028		CARTE DU CIEL	K7	195	175	136
TH029	★★	CHALLENGE	K7	195	175	136
TH030		CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
TH031	★★	CHATEAU DE LA MORT	K7	120	108	86
TH032	★	CHATEAU NOIR ET DRAGON	K7	195	175	136
TH033	★★	CHOPLIFTER	CAR	345	311	275
TH034	★★★	CHRISTANN	K7	200	180	140
TH035	★	COLISEUM	K7	200	180	140
TH036	★	COLORCALC	CAR	990	891	790
TH037	★★	COLORPAINT TO7/70	CAR	990	891	790
TH038	★	CONTROLE AERIEN	K7	495	445	346
TH039	★	COQ'INN	K7	145	130	101
TH040	★	CROCKY II	K7	140	126	98
TH041	★★★	DEBUG	K7	180	162	126
TH042	★★	DIEUX DU STADE	DSK	190	171	152
TH043	★★	DIEUX DU STADE	K7	160	144	128
TH044	★★	DIEUX DU STADE TO9	DSK	190	171	152
TH045		ECHECS 3.7 MO5	K7	120	108	88
TH046	★	ELIMINATOR	K7	140	126	98
TH047	★	EMPIRE	K7	210	189	147
TH048	★	EUROSPACE	DSK	475	427	332
TH049		EXTRA MIS./USINE INFERN.	K7	107	96	20
TH050	★	FBI	K7	190	171	121
TH051	★★★	FLIPPER II	K7	200	180	140
TH052	★★★	FOOTBALL	K7	175	157	122
TH053	★★	FORTH	K7	350	315	245
TH054	★★★	FOX	K7	145	131	90
TH055	★	FULGUR	K7	195	175	136
TH056	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
TH057	★★	GESTE D'ARTILLAC TO9	DSK	290	261	232
TH058	★	GRAPHIQUES TO7/70	DSK	590	531	413
TH059		GRAPHOLOGIE	K7	152	137	113
TH060	★	IL L'INTRUS	K7	99	89	79
TH061	★★	IMPERIALIS	K7	195	175	136
TH062	★★	JUDOKA	K7	195	175	136
TH063	★★	KARATE	K7	190	171	152
TH064	★★	KARATE	DSK	220	198	176
TH065	★★	KARATE TO9	DSK	230	207	184
TH066		LA MALEDICTION DE TAAR	K7	180	162	126
TH067	★★	LAS VEGAS	K7	250	225	200
TH068	★★	LAS VEGAS	DSK	250	225	200
TH069	★★	LAS VEGAS TO9	DSK	290	261	232
TH070	★★	LASA	K7	350	315	245
TH071		LE MILLIONAIRE	K7	140	126	98
TH072	★★★	LORANN	K7	210	189	147
TH073	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
TH074	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
TH075	★★★	MANDRAGORE TO9	DSK	290	261	232
TH076	★	METEO 7	K7	96	86	65
TH077	★	MICRO SCRABBLE	K7	250	225	200
TH078		MICROSCILLO	K7	250	225	160
TH079		MINER 2049	CAR	345	311	245
TH080	★	MINICALC	K7	295	265	206
TH081	★★★	MINOTAURE	K7	150	135	105
TH082	★	MISSION DELTA	K7	180	162	126
TH083	★	MISSION PAS POSSIBLE	K7	160	144	128
TH084	★★★	MONITEUR ODIN	K7	320	288	224
TH085		NUMERO 10	K7	195	176	156
TH086		OCEANIA	K7	210	189	147
TH088	★★	OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	290	261	232
TH087	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
TH089	★★	ORBITAL MISSION	K7	235	211	164
TH090	★	ORDINADOMI	K7	250	225	200
TH091		PILOT	K7	120	108	96
TH092		PINGO	K7	99	89	79
TH093		PLANETE INCONNUE	K7	195	176	156
TH094	★	POLYPHONIA TO7/70	CAR	490	441	390
TH095	★★	POP POP	K7	195	176	156
TH096		POSEIDON	K7	219	197	153
TH097	★	PRAXITELE TO7/70	CAR	990	891	790
TH098	★	PULSAR II	K7	150	135	105
TH099		RAID SUR TENERE	K7	195	176	156
TH100		REGATES	K7	175	157	122
TH101	★★	RELANCE DISK TO7/70	DSK	968	889	678
TH102		ROGER ET PAULO	K7	96	86	65
TH103	★★★	RUNWAY	K7	155	139	108
TH104	★★	SAN PABLO	K7	155	139	108
TH105	★★	SCAR FINGER	K7	185	166	129
TH106	★	SCRIPTOR TO7/70	CAR	890	801	710
TH107	★	SOLEIL NOIR	K7	160	144	112
TH108	★★★	SORTILEGES	K7	190	171	130
TH109	★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
TH110	★★	STANLEY	K7	150	135	105
TH111	★	STATISTIQUES TO7/70	DSK	990	891	790
TH112	★★★	STRESS	K7	120	108	92
TH113	★	SUPER JIMMIE	K7	175	157	122
TH114	★★	SUPER TENNIS	K7	195	175	136
TH115		TABLO 5 MO5	K7	250	225	175
TH116	★	THESAURUS	K7	195	175	136
TH117	★	THOMCALC	K7	150	135	105
TH118	★★	THRESHOLD	CAR	345	311	275
TH119	★★	TOP CHRONO	K7	150	135	105
TH120		VOL SOLO	K7	265	239	210
TH121	★★	VOX MO5	K7	180	162	126
TH122	★★	YETI	K7	180	162	126

AMSTRAD

VENDS Okimate 20 couleur, logiciel de hard-copy pour Amstrad, 2 têtes neuves, support rouleau papier, du 26.01.86, 2600F. Tél. (1) 43 32 63 84.

VENDS originaux sur K7 et disquettes. Vends disquettes vierges Amsoft, 40F l'une. Cherche contacts. Laurent Poulain, 14,rue de Cheverny, 45000 Orléans.

CHERCHE Amstrad 6128 couleur en très bon état, prix à débattre. Tél. (1) 45 74 03 88.

Création d'un Club Amstrad CPC/PCW et IBM. Venez nous rejoindre sur Aix en Provence au (16) 42 26 29 20 Patrice.

ECHANGE logiciels sur K7 uniquement pour CPC 464. Nombreuses notices. Patrice au (1) 47 93 24 82 après 18h. ou sur Minitel HG,BL ''Insecticid''.

APPLE

RECHERCHE toute nouveauté pour Apple IIe et Image Writer à bas prix. Christophe Debeaulieu, 10, impasse Jean Dorat, 87100 Limoges. Tél. (16) 55 79 18 80.

VENDS Apple IIe (83), drive, monteur, joysticks, Centronics, RS 232 : 7000F. A. Laprevote, 21, rue Erckmann-Chartrian, 54000 Nancy. Tél. (16) 83 27 79 15.

VENDS Apple II, 48K, 2 drives, moniteur vert, imprimante, livres, programmes. Tél. (16) 40 61 44 17 heures repas.

ECHANGE programmes jeux sur Apple II. Grégory Lewandowski, 4, groupe Montsorel, 59261 Wahagnies.

VENDS Apple IIc, souris, moniteur et stand, joystick Apple, livres, documentation, 200 programmes récents, 11000F, système Clock IIc, 1000F, sac de transport, 400F. Cherche Freeware IBM et contacts Apple. Philippe Rey, 14, rue Navarin, 13006 Marseille. Tél. (16) 91 47 43 13.

CHERCHE contact pour échanger des programmes récents sur Apple IIc. Tél. (16) 31 94 74 47 après 19h.

Apple IIc recherche Club et tout contact pour échange sur Région Grenoble. J.E. Rahon 1, allée JP Rameau, 38130 Echirolles.

VENDS tablette graphique Plot II pour Apple IIe avec logiciel et documentation française, 250F. André Raveau au (1) 43 82 14 11.

ATARI

CHERCHE contacts divers sur Atari 800XL et 130XE avec cassettes. Patrick Sportouch, 3, allée du Croult, 95500 Gonesse. Tél. (1) 39 85 38 47.

VENDS lecteur de K7 Atari 1010, avec câbles, notices et boîte. Vends également jeux originaux sur K7. Echange programmes en tout genre surtout sur disquettes. Edgard Avagbo, 28, allée Hoche, 92130 Issy. Tél. (1) 46 38 22 51.

CHERCHE drive 1050 Atari, bon état. Prix non excessif. Fabrice Crévola, 189, chemin de Ribotière, 38330 St Ismier. Tél. (16) 76 52 04 41 après 17h15.

CHERCHE lecteur de K7 Atari 1010 en bon état pour Atari 800XL. Tél. (16) 79 28 57 19 heures repas.

VENDS Atari 520ST sous garantie : 6000F. P. Delort (1) 44 15 51 97.

VENDS Atari 800XL, lecteur de K7, une manette, jeux, initiation à la programmation en basic Atari (cours n°1), documentation : 1000F. (Le tout en très bon état). Fabrice Féaux, avenue de Champagne, 60000 Beauvais. Tél. (16) 44 05 77 24 après 18h.

VENDS cause départ, Atari 520ST, neuf, configuration complète (unité centrale, souris, raccords, TOS, basic, logo et néochrome) : 4500F. Tél. 42 05 11 11 après 17h.

COMMODORE

VENDS C64 pal, drive 1541, 30 jeux, 2800F. Tél. (1) 42 53 01 95 le soir.

ECHANGE, achète, jeux sur CBM 64, avec notices. Stéphane Rutkowski, 7, rue Jean Froissart, 80000 Amiens.

VENDS logiciels originaux pour Commodore 64. Chandelier, 178,rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. (1) 46 84 78 72 après 18h.

VENDS Commodore 64, 1200F, unité de disquettes 1541, 1100F, moniteur couleur 1702, 1500F, imprimante MPS 801, 1400F, ou le tout 5000F. Stéphane Pelletier, 14,rue de Touraine, 93330 Neuilly sur Marne. Tél. (1) 43 00 61 17.

VENDS nouveautés sur disquettes uniquement pour Commodore 64, 45F le jeu avec notice, livres Trucs et Astuces Tomme 2 et autres pour 70F avec frais de port compris. Tél. (16) 27 86 62 20

EXELVISION

CHERCHE correspondants ayant un exelvision. Tél. (16) 94 53 65 07 ou écrire à Cyrille Foggiatto, Résidence les jardins, Bât B2, rue Cinaudi, 83600 Fréjus.

VENDS EXL100, magnéto, guide, livre 120 Programmes, programmes Hebdo : 2000F. Tél. (16) 21 09 14 98.

VENDS EXL100, Modem (+ incrustation vidéo, centronics...), moniteur mono, 2 claviers, manettes, logiciels. le tout 3500F. Tél. (1) 40 27 43 22.

VENDS EXL100, sélectionné pour le plan informatique de l'éducation nationale, avec synthétiseur de parole intégré, moniteur, clavier professionnel, livres de programmes : 1800F. Tél. (1) 39 51 32 14.

VENDS EXL100 avec moniteur monochrome, lecteur de K7 et nombreux logiciels, encore sous garantie (8 mois) : 4000F à débattre. Tél. (16) 75 42 86 46 heures repas.

VENDS EXL 100, 2 claviers infra-rouge dont un clavier professionnel, 2 manettes de jeu infra-rouge, programmes, livres : 3500F. Tél. (1) 47 89 80 02 ou (1) 47 58 89 67.

VENDS EXL 100, Manuel, 4 livres, 6 ''Exelement Vôtre'', Imagix, Cap Mentcar, Tennis, Wizord, Logo, Tour d'Europe, Otho, Fixel : 3200F. Robert Vigean, Riols, 34220 St Pons. Tél. (16) 67 97 11 80.

VENDS EXL100, 2 joysticks, magnéto Exelvision, câbles, péritel, clavier infrarouge, documentations, revues, nombreux listings. Le tout 2700 francs sous garantie. Tél. (16) 84 47 37 58 le soir.

BRADE EXL100, clavier Pro, clavier junior, extension mémoire CMO5 RAM 16K, 2 manettes, 3 cartouches en ROM, K7 jeux, tout livre sur EXL100 et la doc en anglais sur les microprocesseurs TMS7020 et 7041. Gratuit Exelement Vôtre n°1 à 7 : 2500F. Mr Estorges (16) 73 93 84 20 heures des repas et après 18h.

ECHANGE EXL100, manettes de jeu, cartouches Guppy, Tennis, Imagis, contre lecteur CD ou 2000F. Tél. (16) 86 86 03 21 après 19h.

VENDS EXL100, manettes, lecteur de K7, nombreuses K7 et cartouches de jeux et d'éducation, nombreux livres et revues. Vendu 2400F. Tél. (16) 35 47 81 90.

ECHANGE nombreux logiciels Exelvision. Michaël Millanello, 60, rue des Potiers, 83600 Fréjus.

VENDS EXL100, 2 claviers à infrarouge, 5 cartouches, nombreux programmes, revues, 2 livres, péritel. Prix à débattre. Tél. (16) 84 24 09 66 après 18h.

VENDS EXL100, moniteur monochrome, clavier mécanique. Lecteur de K7, jeux, cassette Initiation Basic, Synthétiseur vocal, livre 25 programmes : 2900F. Tél. (1) 69 24 08 98.

MSX

VENDS MSX Canon V20, lecteur de disquettes VF100, imprimante Philips VW 0020 80 colonnes, logiciels, magnéto. Pascal Patrick, La Bayanne, Bât F7, 13800 Istres. Tél. (16) 42 55 42 67.

ECHANGE logiciels sur K7 ou disquette 3,5''. Dauny Erwan, 49, avenue Jules Ferry, 13220 Chateauneuf. Tél. (16) 42 79 90 55 le soir.

ECHANGE logiciels contre imprimante MSX ou compatible. Tél. (16) 93 61 30 18 ou écrire à Emmanuel Gonzalez 13, rue Sadi Carnot, 06600 Antibes.

VENDS Canon V20 MSX, magnétophone Sony SDC-500, en très bon état, manuels et emballages d'origine, manette Yéno, 80 jeux, câbles, nombreux livres et revues, boîte de rangement K7, 2900F. Philippe au (1) 45 75 08 15 avant 21h.

VENDS Sanyo MSX Phc28, ext. 64Ko, nombreux logiciels, nombreux livres et revues : 2000F. Thierry Vicat, Les Limiers 2, 26120 Chabeuil. Tél. (16) 75 59 02 61

ECHANGE logiciels pour MSX. Patrice Seyller, 354A, rue des Iris, 67320 Wittisheim. Tél.(16) 88 85 21 85 après 18h.

VENDS MSX Yashica avec magnétophone, de nombreux et bons jeux : 2500F. Pasquier Stéphane, 61, bd Balzac, 67200 Strasbourg.

VENDS MSX Sanyo PHC28S, 2 cartouches (Hyper Sport 1 et 2), 2 livres d'initiation au basic et à l'assembleur. Sacrifié : 700F. Demander Stéphane au 47 71 08 72.

ECHANGE programmes sur MSX, en K7 ou disquette. Contacter Ronan Mérien, 13, rue du Village, 56100 Lorient. Tél. (16) 97 83 49 83.

VENDS MSX 64K, drive 500K, imprimante 80 colonnes, moniteur couleur, lecteur K7, jeux, programmes, livres, manettes : 7600F. Loïc Vallese au (16) 74 22 23 14.

VENDS Canon V20 MSX et magnétophone Sony SDC-500, en très bon état, avec manuels et emballages d'origine, manette Yéno, 80 jeux, câbles, nombreux livres, revues, boîte de rangement K7, 2900F. Philippe au (1) 45 75 08 15 avant 21h.

VENDS MSX Sony HB-75F 64K et lecteur de disquettes HBD-50 (360K par face), neuf, de février 86, sous emballage, 3000F. C.Guillot, chemin de Faverolles, 10100 Crancey. Tél. (16) 25 24 16 71.

ECHANGE logiciels pour MSX 32K. Philippe Faurie, place des Tilleuls, 24350 Tocane St Apre. Tél. (16) 53 90 73 22 le week-end.

ORIC

VENDS Oric Atmos péritel, nombreux jeux. Le tout 800F. Jean-Philippe Amblard, 17, rue du 3 Septembre, 06320 Cap d'Ail. Tél. (16) 93 78 41 08.

CHERCHE généreux donateur de l'utilitaire 4800 pour Oric paru dans Hebdo n° 108. Fournirai K7 vierge si nécessaire. Possibilité par la suité d'échange de logiciels. Cyrille Lebedeff au (1) 30 41 58 79.

VENDS Oric Atmos 48K, prise péritel, logiciels, manuel d'utilisation. prix à débattre. Tél. (1) 39 91 20 43 après 19h. Demander marc.

VENDS programmes originaux pour Atmos : Tortue Logic : 130F, Chenille infernale : 40F, Zodiac : 70F, Invaders : 70F, Water panic : 60F, Les supers météores : 80F, Flight Simulators : 50F ou échange le tout contre Vortex, Hades, Origraph originaux. Tél. (16) 57 69 84 53 après 17h30 demander David.

VENDS 12 K7 originales Le Secret du Tombeau, Super Jeep, 3D Munch, Dangereusement Votre, Frelon, Rat Splat, etc. Avec jaquette et boitier moitié prix ou 500F les 12 dont 1 gratuite. Téléphoner au 39 81 27 04 demander Laurent.

VENDS programmes originaux sur disquettes Jasmin, imprimante GP100, câble, listing, ruban de rechange : 1500F. Tél. (1) 34 83 92 66 poste 465 Olivier Mériot.

ECHANGE nombreux logiciels pour Oric 1 Atmos. jérôme Piétri, 591, avenue Renoir, 83500 La Seyne sur mer. tél. (16) 94 94 26 91.

VENDS Oric Atmos, magnéto, interface joystick, joystick, nombreux jeux, le tout : 1590F. Demander Lionel au (16) 78 48 01 99 après 18h.

VENDS Oric Atmos, moniteur vert, documentations, livres, K7 : 1100F. Tél : (1) 48 21 06 09 après 18h.

VENDS Atmos, livres, jeux, câbles; magnéto, jeux électroniques : 1100F. Cherche Amstrad 464 couleur à 2500F au moins. Alexandre Lucy, 56, avenue des Patapans, 83580 Gassin. Tél. (16) 94 56 10 40 après 17h20.

VENDS Oric Atmos 48K, manuel, alimentation, magnéto Philips D6600/30P, jeux, prise péritel. le tout : 2000F. Emmanuel Dieuleveult Tél. (16) 44 40 01 99 (Oise)

VENDS Oric Atmos, cordons, manuels, logiciels, magnéto, livres. Tél. (16) 60 68 46 43 après 18h30.

VENDS Oric Atmos, lecteur K7, jeux, adaptateur péritel, différents câbles, manuel Oric : 2000F à débattre. Christophe Schmuck, 5, avenue Léon Blum, 93140 Bondy. Tél. (1) 48 49 29 28.

VENDS lecteur disquettes Sédoric : 1500F. Vends également ordinateur Oric 148K : 500F. Le tout pour 1800F. Mr Barth au (1) 62 24 56 44 ou (1) 64 24 53 50.

ECHANGE programmes sur Atmos, vends un modulateur UHF noir et blanc neuf : 200F. Jean-Claude Fernandes, 5, rue Cart, 94160 St Mandé. Tél. (1) 43 98 33 70 après 18h.

ECHANGE nombreux programmes pour Oric 1 Atmos. Michel Cluzel Tél. (16) 61 24 12 80.

VENDS Oric Atmos, magnéto, livres, nombreux jeux, listings, alimentation pour 1500F à débattre. Pascal Martin, 120 bis, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. (1) 43 72 37 26 le soir.

VENDS Atmos, programmes, synthétiseur vocale, interface manette, manette QI II, cordons magnéto péritel. Le tout 2000F avec moniteur Zénith : 2500F. Tél. (1) 45 78 94 49 après 19h.

VENDS Atmos 48K péritel, logiciels, livres : 690F le tout. Tél. (1) 47 05 50 91 Olivier Cavroy, 29, avenue Rapp, 75007 Paris.

VENDS Oric 1 48K, péritel, manuel de programmation magnéto neuf, nombreux jeux, documentation : 1500F. Christian Hoan, 38, chemin des 2 Chênes, 83500 La Seyne sur Mer. tél. (16) 94 94 29 13.

VENDS pour Oric imprimante 4 couleurs MCP40, 3 rouleaux de papier, 2 étuis de stylo. Encore sous garantie, prix à débattre. Martial Picard au (16) 32 38 24 19.

VENDS Atmos, imprimante MCP40, interface poignée de jeu programmable, 13 Théoric, 1 Microric, manuel de référence, 50 programmes originaux ou échange contre photocopieuse ou appareil photo Canon AE1. Tél. (16) 21 20 45 09.

CHERCHE contacts Jasmin. Tél. (16) 91 31 71 94 après 19h.

VENDS programme de copie d'écran Hires sur imprimante Smith Corona, 40F. Bruno Bouchaud, 24, rue de Vouneuil, 86000 Poitiers. Tél. (16) 49 57 20 10.

VENDS Atmos avec moniteur vert, magnétophone Oric, livres, logiciels, 2000F. Tél. (16) 55 01 53 49.

VENDS lecteur de disquettes Microdisk avec Sedoric et son manuel, 2000F (décembre 85). Vincent au (1) 48 21 90 14 après 18h.

VENDS Oric Atmos 48K, cordons, péritel et noir et blanc (03.84), revues, K7 de jeu, 700F, ordinateur de poche PB100, 350F. Renaud Raulet, chemin de Chaufignon, 55000 Bar le Duc.

VENDS Atmos, câbles, magnétophone, moniteur vert, K7 de programmes, 2 manuels, sous garantie, 1800F. Daniel Blin, 16, rue du Sergent Bobillot, 93140 Bondy. Tél. (1) 48 49 65 64.

SPECTRUM

VENDS Spectrum, clavier Pro, interface 3, microcartouches drives, 20F pièce, pour le reste, prix intéressant. Teixeira au (1) 48 06 75 61 le soir.

VENDS 8 originaux Spectrum + Chess, Chequered Flag, Flight Simulator, Backgammon, Reversi, Cookie, Psst, Jet Pack) : 60F les 3 premières, 50F les autres ou 500F le tout. Demander Vincent au (16) 85 38 91 22.

VENDS Spectrum 48K, interface péritel, interface ZX1, microdrive, livres et K7 de jeux : 2500F. Ph. Claux, 747, rue Louis Barchau, Margny-les-Compiègne, 60200 Compiègne. Tél. (16) 44 83 14 69 après 18h.

VENDS Spectrum 48K, interface péritel et NB, K7, livres, nombreux jeux : 2200F à débattre. H. Silas, 20-22, rue Marcel le Pogamp, 93240 Stains. Tél. (1) 48 21 13 42 après 19h.

VENDS Spectrum, péritel, interface manettes, jeux, magnéto : 1800F. Régis Duchene, 22, rue daviel, 75013 Paris. Tél. (1) 45 80 98 12.

VENDS ZX Spectrum péritel, 48K, programmes, interface Turbo, joystick, magnéto, 2 bouquins de programmation, le tout : 1500F. François au (1) 39 75 83 02 entre 18h et 21h.

VENDS ZX Spectrum +, lecteur K7, joystick, nombreux programmes, livres et revues, le tout sous garantie et en parfait état : 1300F. Frédéric au (1) 48 31 14 31.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum 48K. Tél. (16) 93 48 01 31 après 18h ou écrire à Renard Olivier, 8, hameau du Vieux Puits, chemin Garibondy, 06110 Le Cannet.

CHERCHE contact sur Paris et région parisienne (compétence et sérieux assurés). Cherche notice de LERM T.C.7 et Code Slicer. Carlos Frutuoso, 42, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. (1) 42 28 26 88 ou contacter Fabrice au (1) 42 28 66 29.

CHERCHE possesseur Spectrum pour échange logiciels. Michel Gomez Tél. (16) 82 85 54 06.

CEDE ZX Spectrum + 48Ko, interface péritel, câbles, lecteur de K7, manuel d'utilisation livre, interface Kempston joysticks, un joystick, nombreux logiciels : 2000F. Nathalie au (1) 42 05 11 11.

L'attrape-couillon du siècle : Spectrum 48K, péritel, NB, logiciels, tas de revues, interface Kempston, beaucoup de baisers, un poignée de main. Au prix scandaleux de 1500F. Pierre Chaux, 7, rue carnot, 91120 Palaiseau. Tél. (1) 60 14 32 67. (NDLJC : Tu vois qu'on a eu le courage de la publier, ton annonce ! Apprends qu'il ne faut jamais me mettre au défit ptit mec.)

VENDS Spectrum 48K, nombreux logiciels, imprimante, interfaces, livres. Prix intéressant à débattre. Jérôme Véron, 3, chemin des Grandes Terres, 01700 Miribel. Tél. (16) 78 88 40 52.

CHERCHE contacts pour échanges pour Spectrum et Amstrad. Frédéric Laurent, 1004, Hautes Calenges, B5730 Malonne (Belgique). Réponse assurée.

VENDS pour ZX Spectrum, Microdrive, ZX1, imprimante Alphacom 32, ZX2, manette Quickshot II, nombreux logiciels (valeur 4100F.) Vendu 3200F. Benjamin Herrenschmidt, rue du Commandant Charcot, Magudas, 33160 St Médat en Jalles. Tél. (16) 56 51 92 60.

VENDS pour Spectrum imprimante Alphacom 32 : 600F. Lot de divers logiciels sur K7. Alexandre au (1) 47 06 80 78.

VENDS Spectrum 48K, péritel, clavier mécanique (53 touches, pavé numérique séparé, ampli sonore réglable), nombreux jeux et utilitaires, livres, programmes. Le tout 1500F. Didier au (1) 43 77 50 07 après 18h.

VENDS ZX Spectrum 48K, péritel, moniteur (avec toutes les interfaces et câbles nécessaires pour brancher un Spectrum sur moniteur), magnéto Philips, jeux, 11 livres sur le Spectrum, 2 haut-parleurs annexes. Au plus offrant au (1) 46 37 03 74 demander Martin.

VENDS Spectrum, 48K avec péritel et tout cordon : 1200F. Tél. (16) 35 49 94 16 le week-end. Sébastien Van Audenhove, 71, rue St georges, 27610 Remilly sur Andelle.

CHERCHE contacts sur Spectrum. B. Bordat, 10 bis, bd Ledru-Rollin, 34000 Montpellier.

VENDS Spectrum 48K péritel, interfaces 1 et 2, modulateur NB, microdrive, imprimante, poignée de jeu, 6 livres, magnéto, logiciels, 15 micro cassettes, revues (France et étranger). Le tout 2500F. Philippe (1) 34 14 88 48 le soir.

VENDS Spectrum 42Ko, lecteur K7, manette de jeu Quickshot II, int. programmable, crayon optique, docs (langage machine, basic, 7 livres) : 2000 F. Vends jeux électroniques Pacman et Donkey Kong : 250F. Jérôme Labarbe, La Fleur Lavignolle, 33770 Salles. Tél. (16) 56 88 65 35.

VENDS interface UHF noir et blanc, interface péritel, magnétophone, programmes. Tél. (16) 81 34 74 97 après 17h.

TEXAS

VENDS Ti99/4A, câble, manettes : 100F. Synthé paroles : 400F. BE : 400F. Module Adventures et K7 : 400F. Nombreux livres, n° Hebdo. Olivier au (1) 39 73 33 42.

VENDS Ti99/4A, câble magnéto, manettes de jeu, Basic étendu (manuel en français, 5 modules de jeu : Alpiner, Moon Patrol, Parsec..., 2 livres de programmes, K7 Le Basic par soi-même et Lunar lander, nombreux programmes (valeur 4000F) vendu 2400F. Bon état. Tél. (16) 30 51 95 83 (après 16h30)

VENDS Ti99/4A : 660F, BE : 480F, manettes 100F, modules de jeux Burger Time : 150F, Moon Nine : 150F, Mash : 150F, Foot : 150F, Carwar : 90F. 2 jeux en Basic étendu Lunar Jumper : 50F, Lunar Lander : 50F, basic par soi-même : 60F, télé noir et blanc : 600F ou le tout 2800F. Tél. (16) 78 22 06 68 sauf le dimanche.

VENDS Ti99 (1984), basic étendu, synthétiseur de parole, joystick, magnéto, câble magnéto, 7 modules parsec, Pac-Man, Q-Bert, Tank, Echecs, Frogger, defender, 3 cassettes de jeux Jeux Olympiques, Lunar Lander2, Solar System, adapteur péritel, K7 jeu Hebdoiciel 2 et 5, nombreux jeux sur K7 et livres, manuel : 3500F. Demander Stéphane au (1) 30 38 79 89.

VENDS pour Ti99/4A boitier d'extension, carte 32K, RS232, contrôleur et lecteur de disquettes, nombreux utilitaires et divers listes contre timbres. Moniteur 31cm vert : 500F. Philippe Rafestin, 71, avenue Belloy. 78110 Le Vésinet.

VENDS pour Ti99/4A modules Echecs : 200F, Parsec : 120F, Othello : 100F, Munchman : 100F, lecteur 5 pouces 1/4 simple face 40 pistes : 400F. lecteur 5 pouces 1/4 double face 40 pistes : 600F. Alexandre Amortila, Tél. (1) 45 31 55 71.

VENDS contrôleur et unité de disquette interne Ti99/4A : 3000F. Donne en sus nombreux logiciels en assembleur : utilitaires Ti Writer, Forth, Disk manager, Disk Fixer emulateur minitel...) et jeux. Philippe Pair, 6, avenue St Sébastien, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. (16) 83 40 07 46.

VENDS Ti99/4A Péritel, magnéto, manettes, basic étendu, 3 livres, 8 modules (Buck Rogers, Parsec, Echecs...), K7 : 3200F. Tél. (16) 93 81 99 94 (Nice).

VENDS Ti99/4A, prise péritel, magnéto : 700F. Câble magnéto, 2 joysticks, 4 modules Software, K7 Initiation basic, 2 manuels, nombreuses revues, divers jeux : 2000F. Christophe Barbier. Tél. (16) 58 73 31 87.

VENDS pour Ti99/4A et MO5, jeux sur K7 originaux entre 50 et 100F. Tél. (16) 20 82 36 07 après 18h sauf le mardi et le vendredi. Ou écrire à Benjamin Croquet, 16, rue Georges Brassens 59390 Lys-Lez-Lannoy.

ACHETE Terminal Emulator II, Speech editor, Fichiers d'adresses, Editeur Assembleur, Multiplan Microsoft, Scrabble, Tests de Physique et Chimie, Early Reading, Beginning Grammar, Blackjack, Traitement de textes, Interface RS232 (interne), programmes sur disquettes (BE et Assembleur), ''99 magazines.'' Tél. (16) 29 25 57 13 après 19h Régis Claudel.

VENDS Ti99/4A : 800F, cordon K7 : 70F, 3 livres de programmes : 150F, Hebdogiciel du n°57 à 97 : 160F. Mr Enguehard, 4, rue des Anémones, 68600 Biesheim. Tél. (16) 89 72 74 62.

VENDS Ti99/4A péritel : 700F, basic étendu : 500F, magnéto, câbles : 300F, paire de manettes Texas : 200F, programmes sur K7 originaux, dont K7 Hebdogiciel n°2 (Rubis Sacré, Sun Games, Lunar Lander II, Solar System, Le Basic Simple par soi-même) : 800F, modules Parsec, Moon Patrol, Pole Position : 150F chaque. Minus Mission, Microsurgeon, Tombstone city, Moon Sweeper, Jawbreaker II, Super Demon Attack, Ti Invaders : 100F chaque. Vends 2 contrôleurs de communication pour TO7 : 200F chaque. Christophe Lejeune, 8, impasse des Lilas, 62820 Libercourt. Tél. (16) 21 74 34 93.

VENDS ordinateur TI99/4A, composition : console, alimentation, interface UHF (branchement télé), interface manette, cordon magnéto, (vendu sans manette et sans magnéto). Caractéristiques : microprocesseur 16 bits-16, couleurs, mémoire vive 16K, langage basic Ti (excellent pour débuter) : 700F. Modules enfichables pour Ti99, jeux : parsec (jeu d'arcade) : 100F, Echecs : 200F; utilitaires : Basic étendu : 400F, Logo : 400F. Extension 32K : 600F. Pour le logo (langage de programmation pédagogique en français), l'extension mémoire 32K est nécessaire. Livres initiation basic Ti, livres programmes Ti : prix à débattre. Mr Vaccari, 5, allée de la Tramontane, Cidex 112, Boîte 22, 77176 Savigny le Temple. *(NDLJC : En voilà une annonce qui l'est complète au moins...)*

CHERCHE pour Ti99 synthétiseur vocal : 300F, éditeur/Assembleur avec disquettes : 150F. Laurent Péron : (16) 21 34 99 87 (Pas-de-Calais).

VENDS ordinateur Texas Instrument, basic étendu, manuel, magnéto K7 Brandt, manettes de jeu, K7 ''Aide à la Programmation'', Basic étendu par soi-même, modules Number Magic, Carwars, Football, Tomes I, II et III de programmes de jeux pour Ti99, K7 de programmes : 1500F. David au (16) 90 57 97 04.

VENDS Ti99/4A, module basic étendu (manuels basic simple, Basic étendu en français), extension mémoire 32Ko, interfaces péritel et sécam, 2 manettes, câble magnéto, modules de jeu Parsec, Ti Invaders, Blasto, Treasure Island, module Tableur électronique Ti Calc, nombreix programmes sur K7, livre Initiation au langage assembleur, le tout 2780F. Antoine Olgiati, au (16) 63 61 27 67 heures des repas.

VENDS Ti99/4A péritel, manette, magnéto avec cordons, 6 modules de jeux, Parsec, Invaders, Burger-Time, Football, Othello, Munch Man, 5 K7 éducation Basic, Basic Etendu et Mini mémoire (manuels en français), livres (Ti 99 à l'affiche, 50 programmes pour le Ti, Patrique du Ti tome 1 et 2), 10 n° de ''99 Magazine'', boîte à outil. Le tout 3500F. Mr Allou Tél. (1) 48 43 23 87 après 20h.

VENDS Ti99, BE Apesoft Graphique, magnéto Ti, manettes, lecteur de disquettes, disquettes, modules gestion Privée, Disk Manager, Fichier d'adresses, 21 modules de jeux dont Echec, Livres de programmes basic simple et étendu, tous les manuels sur les périphériques utilisés, mémoire 32Ko. Prix souhaité 4000F. Vente au détail possible. Mr Terzo : (1) 48 34 66 13.

VENDS Ti99, BE, Minimem, 2 joysticks, câble magnéto, péritel, modules et K7 jeux : 3000F. Tél. (16) 21 62 33 01 après 19h.

VENDS Ti99/4A, magnéto, manettes, 3 modules de jeux, Football, Parsec, Alpiner, un livre de 102 programmes. Le tout 1200F. Tél. (1) 60 11 22 75.

THOMSON

ACHETE unité centrale TO7 70 seule, 1000F, imprimante, 500F. Tél. (1) 34 66 06 17.

VENDS TO7/70, manettes, livre ''102 programmes'', jeux, adaptateur péritel : 3690F. Demander Vincent au (16) 85 38 91 22.

ECHANGE logiciels sur MO5. Vends K7 originales et jeux de l'HHHHebdo. Jean-Marc au (1) 64 03 33 57 après 17h30 ou le week-end.

VENDS TO7 70, Mémo 7, manettes de jeu et contrôleur de son, livres, logiciels Météo 7, ainsi que des jeux de l'HHHHebdo, 4000F. Patrick au (16) 84 48 94 65 après 18h.

VENDS jeux pour MO5. Tél. (16) 34 84 80 12.

VENDS TO7 70, clavier mécanique, Mémo Basic 64, lecteur de K7, contrôleur manettes et manettes, 22 logiciels commerciaux, 4000F, lecteur de disquettes 320K, Mémo Basic 128, disquettes vierges, logiciel de jeu sur disquette, 3000F. Tél. (1) 43 48 19 08.

VENDS MO5, lecteur de K7, Mégabus avec câble, 2 manettes Quickshot II, plusieurs jeux, 2 livres. Prix à débattre (moins de 4000F). Tél. (16) 51 68 27 52 Eric après 17h.

VENDS MO5, clavier mécanique, magnéto, modulateur Secam, crayon optique, manettes, jeux. Le tout 3200F. M. Fonteneau, 26, rue de la Garillère 44230 St Sébastien sur Loire. Tél. (16) 40 34 43 11 après 18h.

Ecole, possesseur de Thomson MO5, recherche nombreux programmes et logiciels éducatifs sur K7. pas de possibilité d'échanges pour l'instant (débutants). demander Mr Moutin, au (16) 73 63 60 82 entre 13 et 17h.

VENDS logiciel MO5 Mandragore d'Infogrames original : 200F. Jean-Philippe Caillot, 18, rue des Paquerettes, 88000 Epinal.

VENDS pour Thomson MO5 TO7/70, imprimante à impact PR90-582 (juin 85) avec interface : 4000F. Vendue cause double emploi : 2000F. Demander Caroline au (16) 55 87 75 61 (Corrèze) heures des repas.

VENDS ordinateur Thomson MO5, moniteur monochrome, crayon optique, lecteur de K7, manettes de jeux, 3 manuels, jeux : 3000F. Laurent Lardoeyt, Résidence Arghitzéa, bât E, rue de Fourvières, 64600 Anglet. Tél. 59 03 84 61. (Vente à mon domicile).

VENDS TO7/70, basic, lecteur K7, nombreux programmes sous garantie : 3000F. Stéphane au 64 59 75 71.

VENDS MO5, magnéto, manettes et contrôleur, 3 livres sur le basic du MO5, 3 logiciels 5° Axe, Aigle d'Or, Eliminator, 2 jeux. Prix intéressant : Tél (16) 57 51 63 10.

VENDS TO7/709, basic, lecteur enregistreur de programmes, extension musique et jeux, manettes, documentation, logiciels, téléviseur couleur, revues : 5700F. Tél. (1) 48 60 35 05.

CHERCHE copie des notices pour 7 Magiciens, Poséïdon, Affaire en Or, Business +, Sam Pablo, Backgammon, JO92, Lorann (création tableaux), frais remboursés. Cherche pour MO5, 5° Axe, Karaté, Corps Humain, Alphabet, Pop Pop, Arsène Lupin, Beach Head (échange possible). Ecrire à D. Segonds, 27, allée Rodin, 95200 Sarcelles.

CHERCHE correspondants amateurs de langage machine sur MO5. Echange nombreux logiciels. Olivier Leroy, La Ménardière, 44700 Orvault. tél. (16) 40 63 05 77.

VENDS MO5, crayon optique, magnéto, interface manettes, manette, nombreux logiciels et livres. Tél. (16) 61 58 14 97 Frédéric Martins.

ECHANGE programmes divers sur MO5. Michaël Hardy, 11, cours d'Amour, 13127 Vitrolles.

VENDS TO7, magnéto, extension 16 et 8K, péritel, extension son et jeux, joystick, modulateur sécam, Pictor, Trap, nombreux jeux, Assembleur/Désassembleur, 17 livres sur le TO7. Le tout 3000F. Tél. (16) 23 83 27 85 après 18h.

VENDS TO7/70 sous garantie, logiciels, livres : 5000F. Vends orgue Casio 20 sonorités, stéréo 12 rythmes, avec pieds support : 6000F. Tél. (1) 47 72 11 69 (heures bureau) ou (1) 47 21 45 43 (domicile) entre 16 et 19h.

VENDS nombreux jeux sur K7 : 150F. Thierry au 68 39 62 44 après 17h30.

VENDS pour MO5 et TO7/70 imprimante à impact, Megabus, rallonge : 2000F. Achetée : 3800F. Tél. (16) 55 87 75 61.

VENDS TO7, extension mémoire 16K, K7, manette de jeux, cartouche basic, manuel d'Initialisation, : 2000F à débattre. Martin Bruchlen, 112, rue de Galfingue, 68720 Spechbach le Haut. Tél. (16) 89 07 07 08 après 19h.

DIVERS

CLUB micro Thomson, Amstrad, cherche amateurs pour agrandir club. Tél. (16) 64 03 63 32 après 17h15.

VENDS MCP40 : 700F, carte 8E/S, cordon : 340F, synthétiseur vocal, câble : 350F. PC1251, lecteur de K7, imprimante et papier, programmes, malette spéciale, 2 manuels, 2 livres, chargeurs : 2000F. GP100A : 1500F. D. Salvignol, 34, rue du B. aux Dames, 77650 Longueville.

VENDS Sanyo PHC28S MSX 32KO, jeux, magnéto, assembleur, initiation à l'assembleur, prix à débattre. Demander Bruno au (1) 42 55 59 78.

VENDS console CBS avec 7 jeux originaux BC'S Quest, Donkey Kong, Pitstop, Time Pilot, Module Turbo, Venture, Zaxxon, extension ordination Adam comprenant unité centrale 90K, clavier séparé, lecteur renregistreur rapide K7 digitales, imprimante à marguerite, basic, Super Buck Rogers, K7 vierges, le tout en bon état : 6500F. à débattre. Alain Hebinger, 58, rue de la Comète, 68200 Mulhouse. Tél. (16) 89 42 21 07 l'après midi.

VENDS console CBS Coléco en bon état avec 2 manettes, adaptateur Péritel et 3 K7 Donkey Kong, Zaxxon et le module Turbo : 1800F. Tél. (1) 69 38 02 97 après 18h. Ou échange contre l'unité de disquette pour Amstrad CPC 464.

VENDS Micro-ordinateur VG5000 Philips, interface manettes, 2 manettes, K7 de jeux, K7 Initiation au Basic, K7 de graphisme, 2 manuels de jeux, un manuel Basic. Prix : 1200F à débattre. Tél. (1) 45 28 32 61 après 19h.

VENDS Alice 32 neuf : 700F. Vends CBS avec 2 jeux en bon état : 1000F. Vincent Manet, 10, chemin des Molères, 42700 Firminy. Tél. (16) 77 56 04 75.

VENDS Hector HR.MX 80 colonnes, garanti. Langage Forth, Basic, Assembleur, Monitrix, 2 manettes de jeux, Dictionnaire basic, 4 manuels, un tableur, un répertoire, 1 Gestion Familiale, 1 Traitement de textes, Autoformation Basic 3X (6 K7), 4 cassettes jeux, 20 K7 vierges, revues et programmes : 3000F. J.-L. Planque, rue de l'Obélisque, 62810 Lignereuil. Tél. (16) 21 59 13 92.

VENDS Ordinateur Philips VG8010, moniteur monochrome sous garantie, 2 K7 jeux Buck Rogers et Keystone Kapers : 1300F. Mr Rochman, 3, rue St Opportune, 75001 Paris. tél. (1) 42 36 15 63 après 20h30 (ou répondeur).

VENDS revues Ordin 5 n°5 à 13 : 15F pièce, SVM n°1 à 14 et 20 à 22 : 12F pièce. Bruno Gapais, Beau Soleil, La Croix Helléan, 56120 Josselin. Tél. (16) 97 22 20 58 le week-end uniquement.

VENDS pour Aquarius, clavier unité centrale : 500F, imprimante thermique : 500F, module d'extension et manettes : 200F, extension 16Ko : 100F, 6 cartouches de jeux : 500F, ou le tout avec livre de listings : 1500F. Tél. (1) 43 36 40 77 de 15h30 à 18h ou le week-end.

VENDS Canon X07 16K, lecteur K7, câbles secteur et imprimante parallèle, Calc, TText, jeux, livres : 2000F. Vends imprimante Oki 80, très bon état : 1200F ou les 2 : 3000F. Laurent Schneiter, 64, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. (1) 45 44 57 54.

VENDS imprimante Smith-Corona D100, ruban, cordon pour Amstrad, compatible Epson : 2500F. Tél. (1) 47 88 04 02 le soir.

ECHANGE Laser 200 (Secam 8K), ext. 16Ko, cordons (magnéto, NB, secteur, moniteur), nombreuses K7, 2 livres, revues, le tout en très bon état, contre tout autre ordinateur. faire propositions à Grégoire Humblot, 41, rue de la Charletterie, 86000 Poitiers. Tél. (16) 49 44 16 27 heures des repas.

CHERCHE Tandy 100 ou Tandy 200, minimum 24Ko en très bon état et à des prix très intéressants. Offre uniquement par écrit mais très détaillée. Vends aussi hebdogiciel à partir du n°30 au prix de 5F pièce. Divers logiciels en K7 pour Canon X07. Mr Ramefison, 11, rue de Norvège, 44000 Nantes. Tél. (16) 40 47 88 92.

VENDS imprimante à impact 80 colonnes, modèle PR 90-080, 1350F, avec 2 rubans encreurs et rechange. Didier Segonds, 27, allée Rodin, 95200 Sarcelles. Tél. (1) 39 90 85 54.

VENDS Casio PB 700, manuel, revue, livre, programmes, 1000F. Wilfrid Bossu, 10,rue de Galmande, 14000 Caen. Tél. (16) 31 94 74 83.

VENDS VG 5000, manuel d'utilisation, 2 K7 de jeu, livre de programmes et de jeux, 1000F. Tél. (16) 70 46 51 13.

VENDS un logiciel sur disquette pour le classement de plus de 2000 programmes. Aarchidisk, 100F. D.Roy, 66,rue de la Mare, 41000 Blois. Tél. (16) 54 43 19 56.

VENDS images digitalisées ''X'' ou échange contre autres du même type. Pseudo-Cracks-Gang. Tél. (16) 61 40 24 94. Oliver après 19h.

VENDS disquettes 3'' vierges, 35F pièce. Roger au (1) 47 31 23 79 après 19h.

VENDS Microvision avec jeux. Tél. (16) 51 68 27 52 Eric après 17h.

Directeur de la Publication rédacteur en chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoîte PICAUD
Rédacteur en Chef Adjoint
Michel DESANGLES
Rédaction
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 au journal
Tel : (1) 42 63 82 02
Telex : 281260 F SHIFT
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux
Directeur Commercial
Stéphane CARRIÉ

le point mulhouse

Le Point se bat... et pas seulement contre des moulins a vent.

Le Point se bat pour obtenir les prix les plus bas sur les voyages aériens. La Grèce à moins de 900 francs Aller/Retour, Istanbul Aller/Retour pour 980 francs, New York Aller/Retour pour 2120 francs, Ouagadougou Aller/Retour pour 2600 francs, le Point est partout le moins cher.

Le Point Mulhouse se débattra toujours entre les idées et les faits.
Trouver les "coups" de manière ponctuelle ou permanente pour abaisser les prix du voyage est un des objectifs de base.
Nous pourrions en dire long sur ce qui anime les 300 bénévoles au travers de la France.
Une chose est certaine, il n'y a pas de répartition des bénéfices, aucune recherche de gain interne, mais une volonté farouche de trouver des alternatives à la tristesse de ceux qui ne conçoivent l'esprit d'entreprise qu'au travers de fins lucratives.
Si toute l'action du Point Mulhouse essaye de baigner dans un idéal où l'homme est primordial, son sens de la bagarre l'oblige à lutter contre les forces monopolistiques et d'entente commerciale.
Le Point Mulhouse a plus de vingt ans d'existence et ne fonctionne que sur des "coups de coeur" et des "coups de fric".
C'est une forme de résistance à l'hypocrisie commerciale qui justifie et permet notre existence.
Notre utopie est aussi notre source d'énergie.
Parions, défions, entreprenons, ne pas rester indifférent est toujours notre devise.
Ce n'est pas le consommateur qui s'en repentira.

Maurice FREUND
Président Fondateur du Point Mulhouse

Demandez notre programme Printemps/Eté 86. Il est gratuit.

PARIS nouveau
11, av. de l'Opéra, 75001.

54, rue des Ecoles, 75005. Tél. 46.34.21.17.
LYON 3, rue des Trois-Maries, 69005. Tél. 78.37.26.05.
AIX-EN-PROVENCE, 28, cours Sextius, 13100. Tél. 42.26.29.53.
MULHOUSE 4, rue des Orphelins, 68200. Tél. 89.42.44.61.
DIJON 20, rue Charrue, 21100. Tél. 80.30.99.09.
BORDEAUX 52, rue du Palais-Gallien, 33000. Tél. 56.81.71.14.

BON A DECOUPER à envoyer ou à déposer aux POINT contacts.

Je souhaite recevoir gratuitement le programme Printemps/Eté 86

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : ..... Tél : .....

H.E.B.

Organisation et responsabilité technique GMIT.
conditions générales de vente POINT MULHOUSE agrément ministériel n° 75073

LOGICIEL STORY

1986

... 300 MILLIONS DE LOGICIELS SONT DÉCOUVERTS DANS LA CACHETTE D'UN SPÉCULATEUR ...

1987

... LES 300 MILLIONS DE LOGICIELS LÂCHÉS SUR LE MARCHÉ, LE COURS S'EFFONDRE ...

2010

... L'INFORMATIQUE EST OUT, HAS BEEN, PLUS PERSONNE N'AIME ÇA -

2032

... L'INFORMATIQUE EST RÉTRO, LE LOGICIEL DÉLICIEUSEMENT VIEILLOT ...

2044

... TOUT LE MONDE S'EN FOUT -

THIRIET

B.D.!

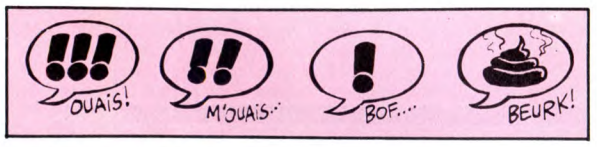
EBDITO

Comme prévu, le BD Parade reprend à zéro. C'est un peu dégueulasse pour ceux qui étaient en haut de la liste, mais il faut s'y faire. De toute façon, il y a un album de Goossens qui sort bientôt, un Vuillemin probablement aussi et on les retrouvera vite. Parce que le problème, c'est qu'il y avait des nouveautés qui étaient bonnes mais pas autant que les premiers de la liste... Alors pour qu'on les voie, j'étais obligé de virer certains bons titres pour les remplacer, bref, la galère. Donc, je recommence, et je vais faire le ménage régulièrement, tous les trois mois ou tous les six mois, je sais pas encore.
J'ai pas terminé les entretiens Franquin/Sadoul. Ce que j'en ai lu est génial, mais j'irai jusqu'au bout avant de vous en parler.
Cette semaine, la polémique a fait rage autour de Léon-La-Terreur. Personne n'aime, autour de moi. Je m'en fous, c'est parce que je suis le seul à comprendre, parce que je suis le plus intelligent. J'arrête pas de leur répéter, mais ils ne me croient pas. Salauds.

Milou.

BD Parade!

SUPERWEST	MATTIOLI	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LE JOUR DES FAUCONS	DETHOREY GIROUD	10
LEON LA TERREUR S'EN BALANCE	BOOGAARD SCHIPPERS	10
LA PORTE D'ORIENT	GIARDINO	8
SITA JAVA	TEULE GOURIO	6
LE SYNDROME DES SORCIERS	LAVERDURE STRENG	4
UN MONDE FOOT, FOOT, FOOT	HOVIV	3



ACCELEREZ, Y A RIEN A VOIR

Cet album est constitué de gags parus dans Lui et dans d'autres revues du même style. Et contrairement à toute attente, ça ressemble à des gags de Lui ou d'autres revues du même style. Un gag par page, dans la majorité des cas pas terrible, et pas beaucoup de pages. Allez voir ailleurs si j'y suis.

RALENTIR : ZONE EROGENE de LUCQUES chez GLENAT, 45 culs.

RATE

Gourio est un de mes scénaristes préférés. Y a qu'à voir la série "Hitler = S.S." qu'il a faite avec Vuillemin, y a pas plus cruel et plus marrant, Teulé n'est pas un de mes dessinateurs préférés, mais il lui arrive de faire de bons trucs. Malheureusement, cet album n'est pas le meilleur d'eux-mêmes, loin de là. C'est même très long et très chiant. L'abus de photos retouchées gêne la lecture plus qu'autre chose. On s'attache aux deux premières pages, et puis on se lasse. Dommage.
Faut dire qu'ils ont tous deux été fascinés par les recherches d'un vieux professeur sur les poubelles. Ce professeur considère qu'on en apprend plus sur une civilisation en regardant ses déchets qu'autre chose. En faire tout un album, bof...

TEULÉ·GOURIO

SITA-JAVA

SITA JAVA de TEULE et GOURIO chez GLENAT, 79 poubelles.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 25

TALBINOS

Imaginez un dessin qui est très exactement à mi-chemin entre Solé et Loro. Vous voyez ? Ben voilà, vous avez l'album. Maintenant, imaginez un scénario qui est très exactement à mi-chemin entre Lovecraft et Stephen King, genre "nous sommes au vingtième siècle, vous ne croyez pas aux sorcières et pourtant" : vous avez l'histoire. Il y a quelques siècles, une génération de sorcières a été maudite, et les descendants s'affrontent. C'est très con, si je puis me permettre. D'autant que c'est vraiment très mal fait, le Bien et le Mal s'affrontent dans un château isolé, incarnés dans deux sœurs jumelles, qui ont toutes les deux des yeux rouges

quand elles combattent, style Scanners. On n'avait vraiment pas besoin de ça.

LE SYNDROME DES SORCIERS de LAVERDURE et STRENG chez BEDESCOPE, 45 yeux.

COCO

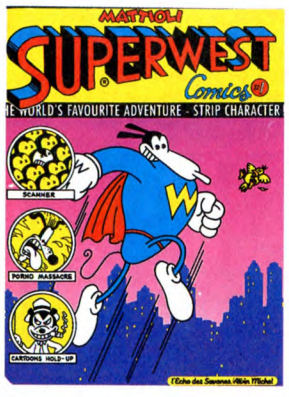
- Hé, dis, Coco ! Le Mundial, c'est dans un mois !
- Merde ! J'ai pas vu le temps passer ! Faut qu'on trouve un truc rapide à leur balancer entre les yeux.

- Bon, t'as carte blanche, mais faut que tout soit prêt pour après-demain !
- Ok, boss, pas de problème : je vais passer un coup de fil à Hoviv.
- Ouais, pas con ! Y a justement son cousin de Trouillon les Alouettes qui est invité chez lui. A eux deux et avec l'aide du fils de la concierge, ils vont pouvoir nous livrer leurs 45 planches dans les délais.
- En plus, c'est un anticommuniste farouche, ça tombe bien en ces périodes d'après-élections.

UN MONDE FOOT, FOOT, FOOT de HOVIV chez ALBIN MICHEL, 45 ballons.

M

Quand j'étais petit, je faisais comme tout le monde : je lisais M le Magicien dans Pif. Au début, ça me faisait très peur (va savoir pourquoi), et puis je me suis habitué et à la fin j'aimais beaucoup ça. Ce que je ne savais pas, c'est que Mattioli avait 16 ans quand il dessinait ces bandes. Un surdoué.



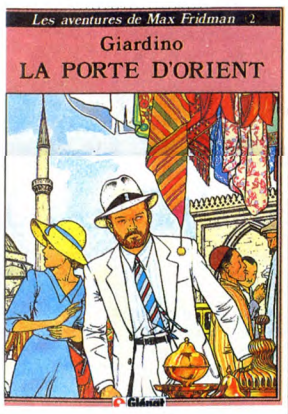
Maintenant, il a bien changé. Il dessine des parodies de comics américains, en les mettant à la sauce "splatter" : le splatter est un genre peu connu en France, consistant à mettre un maximum de sang et de violence dans tout. En l'occurrence, dans ces parodies de comics, justement. Ça donne Superwest, un superhéros, qui écrase les trois petits cochons l'un après l'autre, en trois images, en les aplatissant comme des crêpes dans un déluge de sang et de tripes. C'est particulier, comme humour. Superwest est une caricature de Superman, bien sûr, il traque des espions communistes qui font fondre les rues de la ville, il poursuit des saucisses carnivores qui attaquent les gens, il arrête les trafiquants de films pornos...
C'est déjà passé dans l'Echo, ceux qui le lisent sont au courant. Les autres ont une chance énorme : ils vont pouvoir découvrir ça d'un seul coup.

SUPERWEST de MATTIOLI chez ALBIN MICHEL, 49 saucisses.

DEUX

Deuxième volet des aventures de Max Fridman, sympa mais malheureusement un peu statique. Cet aventurier calme s'exile à Istanbul pour échapper à la guerre, car nous sommes en 1938. Mais il est poursuivi par tous les agents secrets du globe. Fin. Le dessin est sympa.

LA PORTE D'ORIENT de GIARDINO chez GLENAT, 49,50 espions.



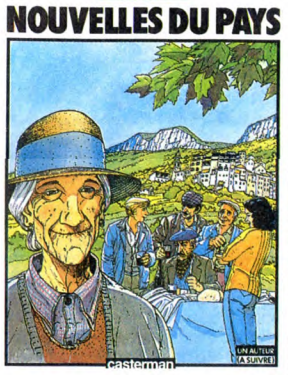
HISTORIQUE

Louis la Guigne est une des rares séries historiques qui vaille le coup. Bien sûr, elle pose l'inconvénient d'être historique, c'est-à-dire qu'il faut s'accrocher pour piger ce qu'il se passe. Il vaut mieux connaître les divers mouvements qui sont apparus pendant et après la première guerre.
Louis est un malchanceux incurable qui passe son temps à se foutre dans des situations pas possibles. Dans ce quatrième tome, il navigue entre les séparatistes et les intégristes (j'avais oublié de vous prévenir : pour lire cet article, faut s'accrocher pour piger ce qui se passe) à l'issue de la première guerre. Certains veulent proclamer l'indépendance de la république Rhénane, d'autres veulent restaurer l'intégrité de la république Allemande, et Louis est au milieu des coups de feu.
Le dessin est quelquefois maladroit, mais les férus d'histoire s'y retrouveront.

LE JOUR DES FAUCONS de DETHOREY et GIROUD chez GLENAT, 39,50 guerres.

CRE VINGT DIEUX !

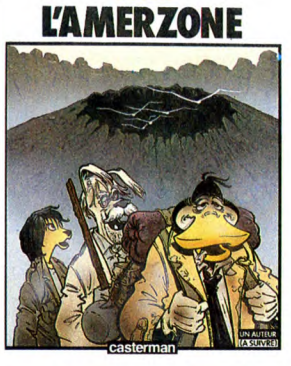
Ferrandez est l'un des auteurs de "Vicomte" et de "Outsiders". Il a quitté Rodolphe le temps d'un album. Celui-ci fait suite, en quelque sorte, n'est-ce pas, à Arrière-pays, qui était le précédent bouquin de Ferrandez en solo. J'en profite pour faire une parenthèse qui n'a strictement rien à voir. Je viens de lire, fortuitement, les critiques bd de Pilote et Charlie que je ne citerai pas. Je pense qu'il devrait y avoir des critiques de critiques, chacun son tour, après tout. Dans P et C, tout est beau, tout est bon. Tu parles. Ils te disent, tiens, y a un nouvel album qu'est sorti, et vous pouvez l'acheter, puisque c'est de la bd. Ça, c'est kolossalement konstructif, kamarade. Je pensais à ça parce que le Ferrandez, justement, il est bon, et à l'instar de l'huile Lesieur, en plus, il est bon (cette vanne m'a été amicalement prêtée par Tourain). Si je disais pas que les merdes sont des merdes, personne ne me croirait quand je dis que cet album est bon. C'est pas du Bilal qui t'en fout plein la vue, ni du Giraud qui t'éblouit, ni du Vuillemin féroce, ni du Franquin indiscutable, c'est du Ferrandez gentil, tendre, calme. C'est constitué de plein de petites scènes se déroulant toutes à la campagne, genre profonde, avec les maquignons qui se battent pour une adjudication, les bergers qui font la transhumance et les vieux qui meurent. Quand on habite en ville, ça fait un peu comme si on buvait un verre d'eau pure après douze litres d'huile de ricin.
En bref, j'aime bien Ferrandez.



NOUVELLES DU PAYS de FERRANDEZ chez CASTERMAN, 41 voix.

DEFENSE

Il y a des gens qui sont allergiques à Sokal. Pas juste un peu, hein, vraiment allergiques, qui entrent dans des colères noires à chaque fois qu'ils voient un de ses albums. Heureusement, c'est pas mon cas. J'avais pas trop aimé les deux précédents, mais alors celui-ci, je suis pas loin de penser que c'est le meilleur de la série. Le plus beau, en tout cas. Et puis tiens, foin d'avarice : c'est le meilleur, point à la ligne. Comme d'habitude chez Sokal, il y a plein de références en sous-teintes, de nuances, qui ne veulent pas dire grand chose mais qui étoffent le récit.

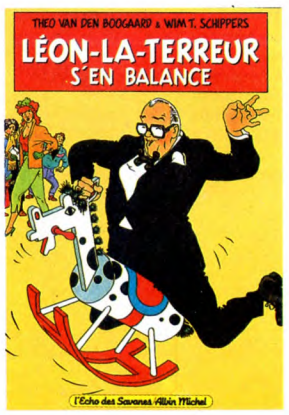


Si vous avez manqué le début, comme dirait mon excellllent confrère Machin 7 Trucs, il s'agit de l'inspecteur Canardo qui est chargé de ramener en Europe un vieux professeur réfugié en Amerzone. L'Amerzone, c'est une petite dictature d'Amérique du Sud dont le dictateur vient de mourir : on se bat pour sa succession (on se croirait à Marseille !). Or le vieux professeur n'a pas du tout envie de revenir car il poursuit un but étrange : il veut retrouver de mythiques oiseaux blancs. Ce sont des oiseaux magnifiques, immenses, sans pattes et dont les ailes grandissent durant toute la vie, qui vivent au-dessus des volcans pour être portés par l'air chaud, mais je ne vous dirai pas s'il les trouve ou pas, pour ne pas déflorer le sujet, comme dit Denise Fabre après avoir raconté la fin.
Mais je suis partial, j'aime bien Sokal.

L'AMERZONE de SOKAL chez CASTERMAN, 41 oiseaux.

VARNINJE

Attention, n'achetez ce livre que si vous comprenez le 14000ème degré. Moi, ça va, je comprends, mais à votre place, je me méfierais. Pour une fois, la ligne claire sert à autre chose qu'à des mièvreries (tous ceux qui font de la ligne claire pas mièvre vont m'en vouloir, mais c'est pas d'eux que je parle). Léon la Terreur est, comme son nom l'indique, une terreur absolue. Il sème la pagaille partout où c'est possible et improvise quand ça ne l'est pas. Il oublie tout, se pose des questions métaphysiques nulles et injurie tout ce qui passe à portée. Quand on ne comprend pas le 14000ème degré, on se demande pourquoi des auteurs font des histoires aussi nulles, parce qu'il n'y a pas de gags, pas de chute et que la narration est nulle. Quand on le comprend, on se demande comment les auteurs peuvent trouver une telle quantité de gags, de chute et une telle cohésion dans la narration. C'est vous dire si ça ne fait pas l'unanimité.
Donc, résumons-nous : n'achetez que si vous trouvez Goossens génial (c'est le test habituel).
Dernière minute : Coucho adore Goossens mais n'aime pas cet album. Carali n'aime pas. Chérif, notre coursier de choc, trouve ça hollandais, mais il n'aime pas ce qui est hollandais. Milou Moulou, le maquettiste, estime le dessin mais ne rit pas.
En conclusion, c'est nul (je me range à l'avis du plus grand nombre... Tss...).



LEON LA TERREUR S'EN BALANCE de (merde ! Ils pourraient pas s'appeler autrement ?) VAN DEN BOOGAARD et SCHIPPERS chez ALBIN MICHEL, 49 degrés.

MUSIQUE

EDITO

"Préparez vous citoyens; ce qui nous était offert a pris fin; dernier appel au bar. Inutile de nous plaindre, c'était un bon show et pas cher; sur le visage de la douleur, la bonne humeur devient essentielle; entraînez votre partenaire et commencez à danser la chanson de la fin du monde. Ne laissez pas la peur vous prendre, ne vous mettez pas à hurler; contrôlez vous, ne laissez pas votre nervosité paraître, et surtout, pas de pleurs. Pour le meilleur ou pour le pire, on l'a bien cherché; maintenant, il faut payer l'addition. Dites au revoir à votre entourage et à toutes choses en général. Et que tout le monde sur Terre se rassemble pour danser la chanson de la fin du monde."

BEN

Ruben Blades
(Paroles de "La Cancion del Final del Mundo",
sur un air follement entraînant...)

Quoi qu'il en soit, vous devez surtout savoir une chose : Ruben Blades sera le 20 mai à l'Olympia, ce qui promet d'être une fête extraordinaire. Alors, un conseil : laissez tomber vos petites habitudes musicales fastidieuses et offrez-vous un voyage à travers la folie panaméenne. Vous m'en direz des nouvelles !

MICRO... SILLONS

DEPECHE MODE

Black Celebration (Mute/Virgin)

Avec ce cinquième album (en fait le sixième, puisque récemment sortait une sorte de compilation de leurs 45 tours depuis le début du groupe en 81, tous ayant atteint le Top 20), les quatre Dépêche Mode semblent avoir accédé à une véritable maturité. Si dès leurs premiers et fulgurants succès on avait pu les croire vains et vides, tout juste bon à se trémous-

ser en jouant d'un doigt sur des synthés, ils nous apportent ici un honorable démenti à ces fallacieuses allégations. On appréciera la production toute en finesse faisant intervenir une palette de sons judicieusement travaillés. Evitant la molesse, les morceaux restent dansants et dynamiques. Et si l'on se penche sur les textes,

SHOW DEVANT
★ ZAZOU BIKAYE, le 22/5 : Paris (New Morning).

on découvre que loin de la banalité des mots d'amour, Martin Gore sait donner à ses chansons une certaine profondeur, leur apporter une véritable réflexion sur la vie qui ressemblerait fort à de la conscience politique. "Black Celebration", un disque de qualité, qui devrait suivre aisément le chemin des précédents, au sommet des charts.

SIGUE SIGUE SPUTNIK

Love Missile F1 Maxi 45 t. (EMI/Pathé)

Cinq plumeaux bêtes de zoo montés en épingle à nourrice post-punk avec la complicité certainement pas innocente de cette

SHOW DEVANT
★ COMPLOT BRONSWICK, le 21/5 : Paris (Rex Club).

vieille canaille de Giorgio Moroder. On ne peut pas dire que les lascars fassent dans l'invention ni la dentelle. Séquence rythmée uniforme ponctuée de faibles éructations larvées par des effets électro-

SHOW DEVANT
★ MANFRED MANN, le 16/5 : Paris (Zénith), le 17/5 : Strasbourg, le 18/5 : Mulhouse, le 19/5 : Lyon, le 21/5 : Toulouse, le 22/5 : Montpellier.

chocs gros comme des réacteurs nucléaires. On se demande vraiment pourquoi ils se sentent obligés de partager le gâteau à cinq (tu parles d'un gâteau : 4 millions de livres largués par EMI). Avec ça nos craignos assurent à mort le look (y'a qu'ça à faire). Bref, un coup bien nul, monté par des vieux requins pour détrousser les kids.

HECTOR ZAZOU

LA PAROLE D'UN SPECIALISTE

Si son nom peut prêter à confusion, Hector Zazou n'en est pas moins l'un des musiciens français le plus sérieusement branché informatique. Après avoir évolué, au cours des années 70, de la pop-rock (avec Barricades) à une musique plus sophistiquée à caractère plutôt classique, s'intéressant parallèlement aux synthétiseurs, Zazou s'attèle dès 1980 à la programmation de ses compositions sur Apple. Aujourd'hui, avec le chanteur Zaïrois Bony Bikaye, il est parvenu à réaliser une parfaite osmose entre sa musique de recherche et la musique de danse. Le duo se produit avec succès un peu partout en Europe et aux Etats-Unis. Il sera pour un soir au New Morning le 22 mai.
Peut-être cette interview vous incitera-t-elle à aller découvrir ses qualités hautement performantes.

HHHHEBDO : "Comment définiriez-vous votre approche de la musique ?"

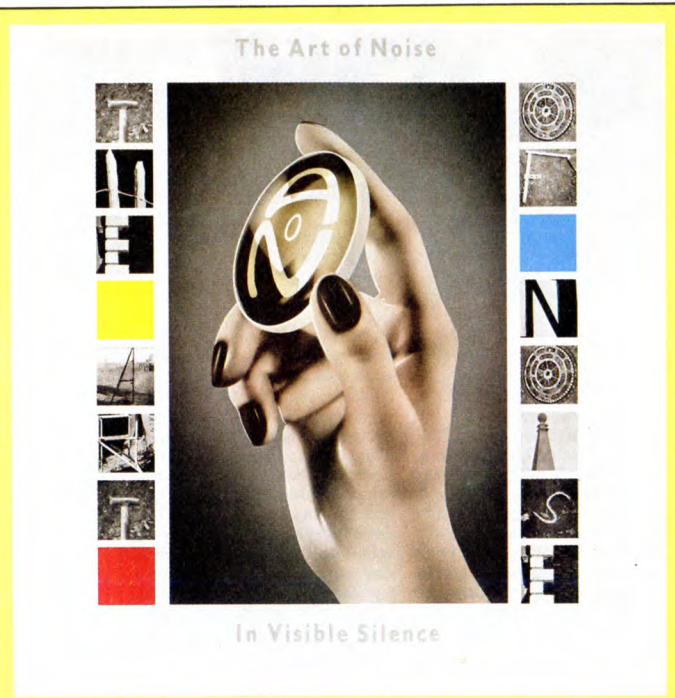
HECTOR ZAZOU : "Disons que je me considère plus comme compositeur que comme musicien, étant donné que mon intervention en tant qu'interprète est assez limitée. En studio comme sur scène, j'ai plutôt une fonction de manipulateur, de laborantin. Au départ, j'avais une approche de la musique écrite. Mais j'attendais

SHOW DEVANT
★ MATT BIANCO, le 16/5 : Strasbourg, le 17/5 : Lille.

avec impatience de l'informatique qu'elle offre des appareils qui permettent de se passer d'interprètes. Au-delà de ce premier stade, je me suis aperçu qu'il fallait concevoir des musiques différentes de celles qui sont écrites pour des interprètes. Ce serait un peu ridicule de donner à une machine une fugue de Bach... - Quoiqu'il y ait eu les expériences de Walter Carlos, un électronicien passionné des synthétiseurs et des ordinateurs balbutiants, au début des années 70. Il a enregistré deux disques, 'Switch on Bach', partiellement à l'ordinateur. Par ailleurs, il a depuis changé de sexe, devenant Wendy Carlos. En ce qui me concerne, j'ai donc commencé par tester mes compositions, avec une reproduction relativement fade, avant de me mettre petit à petit à penser en terme de musique pour ordinateur, c'est-à-dire plus géométrique. Dès 1980, j'ai entrepris de travailler sur des synthétiseurs analogiques, avec des programmes que je développais moi-même sur Apple. Les séquencers étaient alors presque introuvables dans le commerce. C'était très artisanal et assez peu pratique. Il fallait des heures pour rentrer trois notes.

SHOW DEVANT
★ RUBEN BLADES, le 20/5 : Paris (Olympia).

J'ai ensuite utilisé le système Alpha Synthory prévu pour Apple, avec des cartes Mountain, qui avait un séquencer et un système de création de sons par addition de fréquences. Rappelons au passage qu'il y a trois grands principes dans la fabrication des sons : 1- Le principe analogique, celui des anciens synthétiseurs. 2- Le principe d'addition de fréquences, une méthode qui donne des sons très jolis, mais un peu limités. 3- Le principe de la modulation de fréquences, qui est beaucoup plus complexe, mais permet d'obtenir des sons très beaux, très purs (comme avec le DX7, par exemple). Maintenant, certaines machines mélangent d'ailleurs ces principes, surtout depuis l'intervention du sampling, qui est encore une étape de franchie."



THE ART OF NOISE

In Visible Silence (China/Phonogram)

Pas de chansons, pas de paroles, rien que de la bidouille ! Mais attention, de la bidouille ultra-construite. Ce disque n'est qu'une longue démonstration de sampling, un jeu de massacre musico-informatique. Collures, coupures, déflagrations, voix extraites de discours, fondus enchaînés, ruptures se succèdent sur bases de thèmes moulinés aux synthés ou repris de rengaines connues. On sent les réminiscences des détournements pratiqués par les situationnistes. Un peu de percus par-ci, un peu de jazz par-là et l'on se retrouve à explorer des espaces de synthèse. Bruits de verre harmonisés, gouttes d'eau, bandes-sons cinéma trafiquées, voix triturées, tous les artifices du sampling sont exploités, puis moulés dans des schémas pop aux structures déterminées. Résultat, une suite d'ambiances qui ne manque pas d'intérêt. On imagine le pied qu'ont dû se prendre les trois de The Art Of Noise (Anne Dudley, J.J. Jeczalick et Garry Langan) à réaliser cet album. L'art du bruit peut aussi être un plaisir.

HHHH. : "Quel est maintenant votre système de base ?"

SHOW DEVANT
★ JOE JACKSON, les 17 et 18/5 : Paris (Zénith).

H.Z. : "L'ordinateur-sequencer Yamaha QX1, qui est un excellent outil. Il peut piloter huit synthétiseurs midi - C'est-à-dire que les manipulations sont infinies et qu'on peut obtenir des sons colossaux, puisqu'on peut mettre huit synthés en parallèle et récupérer le son global. Avec le QX1, on peut d'une part rentrer les informations en temps réel avec les claviers des synthés ou en pas à pas avec le clavier de l'ordinateur. D'autre part, il dispose de toutes les corrections possibles : on peut travailler sur la dynamique de la note, sur sa durée, sur les effets de 'pitch band', on peut accélérer ou ralentir la séquence, doubler les notes, produire des décalages en faisant des tracking, etc. je n'ai pas

SHOW DEVANT
★ JIMMY CLIFF, le 20/5 : Besançon, le 21/5 : Grenoble, le 22/5 : Lyon.

encore trouvé de défaut au QX1, seulement des manques. En comparaison, le Macintosh est plus intéressant sur deux points : d'abord il a la possibilité d'écriture avec son imprimante, ensuite il dispose d'un programme qui permet de faire varier le rythme des séquences indépendamment les unes des autres, alors que le QX1 a ses huit séquences alignées sur le même rythme. En revanche, le Macintosh ne s'occupe pas réellement de programmation de son et il est aussi lent que le QX1. Actuellement, en dehors du QX1, j'emploie toujours l'Apple, que j'utilise pour la construction des sons et qui me sert aussi pour le stockage (bien que je le sente un peu obsolète). J'ai une boîte à rythme Rolland, un DX7 et un Mirage, un synthé qui ne fonctionne que par sampling. c'est un bon appareil pour les percussions, mais les sons mélodiques qu'il donne ne sont pas toujours fantastiques.

HHHH. : "Quel est, selon vous le problème majeur de l'informatique musicale actuellement ?"

H.Z. : "Comme partout en micro-informatique, c'est le problème de la mémoire. Le moindre effet, par exemple, mange énormément de mémoire. Quand on sait que, sur une mesure à 4 temps, chaque temps est divisé en 364 intervalles et qu'un effet apporté sur une note opère une variation sur pratiquement chaque intervalle, on conçoit évidemment les problèmes de stockage en mémoire. Bien sûr, il existe de gros systèmes, comme la 4X de l'IRCAM, un outil extrêmement puissant, qui peut piloter jusqu'à 400 interprètes. c'est l'appareil qui est utilisé pour les simulations de vol chez Dassault. Mais c'est un sytème énorme. Ce qui pèche en micro-informatique, c'est que la mémoire est trop limitée pour l'instant."

SPECIAL TOUT POIL

RUBEN BLADES

★ Oh ! Je vous entends déjà : "Qui c'est encore ç'ui là ?" Mais bande d'ignares, si vous décrochiez un peu vos esgourdes de la soupe frelatée d'NRJ, vous sauriez peut-être que la musique qui se produit de part le vaste monde n'est pas uniformément à base de synthés boum boum et d'anglais.

★ Allez, je suis sympa, je vous affranchie : Ruben Blades est un grand, que dis-je, un TRES GRAND de la musique latino-américaine. Justement l'un de ceux qui ont su la faire accepter aux Américains du Nord. Mais Ruben Blades est beaucoup plus qu'un chanteur au registre brillant, plus qu'un compositeur fécond, plus qu'un flamboyant remueur de stades, entraîneur de salseros en délire. Ruben Blades est un véritable héros de l'Amérique Centrale. Né à Panama, il vit actuellement entre le canal et New York. S'il fut le chanteur de Ray Barreto et l'un des fers de lance de la fabuleuse équipe des salseros de Fania Records, Ruben Blades est aussi un poète, un lettré (ami et grand admirateur de Gabriel Garcia Marquez), un juriste (il est avocat) et un comédien. Ce qui le distingue sensiblement des chanteurs toujours un peu crooners latino-américains, c'est qu'à travers ses chansons et ses actes, Ruben Blades a toujours défendu avec ferveur la cause du peuple en but aux multiples oppressions qui s'exercent sur la plupart des pays de l'Amérique Centrale à l'Amérique du Sud, en passant par les Caraïbes.

★ L'un de ses futurs projets est d'ailleurs de se présenter comme candidat aux élections présidentielles de Panama.

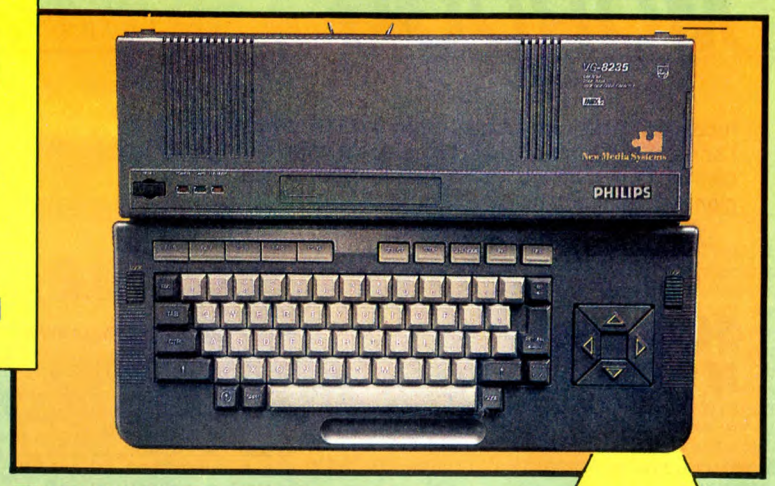
STANDARD MSX

SONY HIT-BIT

750 F.
PRIX CLUB

- ☐ Clavier azerty.
- ☐ Notices en français.
- ☐ Fourni avec câble magnéto.
- ☐ 3 Logiciels intégrés : ADRESSE (carnet d'adresses). PLANNING (agenda). MEMO (bloc note pouvant être utilisé comme "Mini Traitement de Textes").

EN CADEAU XYZOLOG (K7) LE JEU ★★★



MSX2 PHILIPS

- VG 8235 :

4800 F.
PRIX CLUB

AVANT PREMIÈRE

- ☐ 256K Ram
- ☐ Lecteur 3,5 pouce 360Ko
- ☐ Clavier azerty
- ☐ Liaison péritel (câble fourni)
- ☐ Manuel en français
- ☐ Garantie 12 mois pièces et main-d'œuvre.
- ☐ Livré avec les logiciels DOS MSX Designer et Home Office.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H. 160, rue Legendre 75017 PARIS

SONY HIT-BIT 950 F.☐ PRIX SPECIAL CLUB 750 F.☐ Port + 50F.
VG 8235 5400 F.☐ PRIX SPECIAL CLUB 4800 F.☐ Port + 50F.
N° CARTE : .....
NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
Règlement : Chèque ☐ CCP ☐ Mandat ☐ N° Téléphone : .....

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

20.000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 per sonnes 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.

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 leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées gratos (3 points pour "Les Robinson du Rail" de Franquin, 5 points pour "Kamasutra" de Jacovitti, et 8 points pour "Pin-Up, toutes les pinups du siècle"). Comment commander ? Très simple, sur la liste des albums, publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port si vous n'en commandez qu'un, ou 6 francs par album s'il y en a plusieurs, et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit et à partir de 240 francs vous recevrez gratos le mensuel "Spot BD".

Salut les échangeurs.
Cette semaine, je m'avance vers vous en signe d'humilité, vous offrant d'une main le Mattioli à 49 balles et dans l'autre 4 cartes postales de Mattioli. Acceptez-vous cette offrande ? Oui ? Alors envoyez les pépettes, les mecs ! Et vite !
Je rappelle pour les ignares qui font rien qu'à être incultes qu'ils peuvent commander n'importe quel album, même s'il ne figure pas dans la liste ci-dessus. Il suffit de demander.
A la semaine prochaine, pour encore mieux !

☐ Je voudrais cette offrande. Pour cela, j'offre un sacrifice au dieu Portefeuille et je vous envoie 49 francs, plus le port s'il y a lieu.

☐ Je voudrais des albums dont la liste suit (ou précède, j'ai pas encore fait la mise en page de ma lettre).

☐ Je voudrais un catalogue gratuit pour voir ce que je vais bien pouvoir vous commander la prochaine fois.

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
AVANT GUERRE	39,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
JOE'S AIR FORCE	52,00
LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1	33,00
MORTES SAISONS - BERTHET 2	33,00
COULEUR CAFE - BERTHET 3	33,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
SPOOKY	32,00
L'ANGE CARNIVORE	70,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
PLUS MORT QUE MOI...	28,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LE VICOMTE	59,50
LE JOUR DES FAUCONS	39,50
FORT CARIBOU	52,00
LA PORTE D'ORIENT	49,50
SITA JAVA	79,00
LE SYNDROME DES SORCIERS	45,00
UN MONDE FOOT, FOOT, FOOT	45,00
SUPERWEST	49,00
LEON LA TERREUR S'EN BALANCE	41,00
L'AMERZONE	41,00
NOUVELLES DU PAYS	41,00

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

MORDOR

Inconscient du danger que représente la possession de l'anneau de Mordor, vous étiez jusqu'à présent un hobbit bien peinard. Mais voilà qu'un jour "Gandalf le blanc", magicien notoire, vous révèle l'effroyable menace...

David DELLA FLORA

SUITE DU N° 134

```
DRAW30,110,1:CURSET32,0,1:DRAW-10,
110,1
 40610 CALL#9600,13,50
 40620 CURSET45,50,1:DRAW50,-50,1:
DRAW60,50,1:CURSET95,0,1:DRAW-20,1
10,1
 40630 CALL#9600,46,50
 40640 CURSET120,110,1:DRAW60,-110
,1:DRAW59,50,1:CURSET180,0,1:DRAW-
20,110,1
 40650 CALL#9600,145,99
 40660 RETURN
 40800 CURSET12,0,1:DRAW50,30,1:DR
AW127,0,1:DRAW50,-30,1
 40810 CURSET12,110,1:DRAW50,-30,1
:DRAW127,0,1:DRAW50,30,1
 40820 CURSET62,30,1:DRAW0,50,1:CU
RMOV127,0,1:DRAW0,-50,1
 40830 CALL#9600,12,2:CALL#9600,20
0,60
 40900 RETURN
 41000 CURSET12,50,1:DRAW20,-50,1:
DRAW30,110,1:CURSET32,0,1:DRAW-10,
110,1
 41010 CALL#9600,13,50
 41020 CURSET45,50,1:DRAW50,-50,1:
DRAW60,50,1:CURSET95,0,1:DRAW-20,1
10,1
 41030 CALL#9600,46,50
 41040 CURSET120,110,1:DRAW60,-110
,1:DRAW59,50,1:CURSET180,0,1:DRAW-
20,110,1
 41050 CALL#9600,145,99
 41060 RETURN
 41200 CURSET12,80,1:DRAW50,-5,1:D
RAW50,-2,1:DRAW50,5,1:DRAW50,5,1
 41210 DRAW27,1,1:CURSET12,30,1:DR
AW227,0,1
 41220 CURSET120,30,1:DRAW-5,43,1:
CURSET120,30,1:DRAW-9,43,1
 41240 CALL#9600,12,81
 41300 RETURN
 41400 CURSET40,110,1:DRAW70,-80,1
:DRAW70,80,1
 41410 CURSET12,30,1:DRAW227,0,1:C
ALL#9600,120,109
 41500 RETURN
 41600 CURSET12,30,1:DRAW227,0,1:C
URSET100,30,1:DRAW1,-20,1:DRAW4,-2
,1
 41610 DRAW1,-2,1:CURSET100,30,1:D
RAW1,-15,1:DRAW-4,-3,1:DRAW-1,-2,1
 41620 CURSET30,50,1:DRAW6,1,1:CUR
SET50,70,1:DRAW6,-2,1:CURSET150,50
,1
 41630 DRAW4,0,1
 41640 CURSET12,100,1:DRAW50,-3,1:
DRAW50,2,1:DRAW50,-4,1:DRAW50,2,1
 41650 DRAW27,-4,1
 41660 CURSET12,40,1:DRAW50,2,1:DR
AW50,-4,1:DRAW50,6,1:DRAW50,-2,1
 41670 DRAW27,3,1
 41680 CURSET120,80,1:DRAW7,-1,1
 41690 CALL#9600,12,101
 41695 CALL#9600,12,31
 41700 RETURN
 41800 CURSET12,60,1:DRAW227,0,1:C
URSET100,60,1
 41810 DRAW0,-40,1:DRAW5,-5,1:DRAW
5,-4,1:DRAW5,-3,1:DRAW5,-2,1
 41820 DRAW5,2,1:DRAW5,3,1:DRAW5,4
,1:DRAW5,5,1:DRAW0,40,1
 41830 CALL#9600,120,30
 41840 CURSET100,60,1:DRAW-20,40,1
:DRAW80,0,1:DRAW-20,-40,1
 41850 CURSET12,95,1:DRAW70,0,1:CU
RSET239,95,1:DRAW-80,0,1
 41860 CALL#9600,12,61:CALL#9600,2
38,61
 41870 FORI=0TO60STEP10:CURSET12,I
,1:DRAW227,0,1:NEXT
 41880 FORI=12TO239STEP15:CURSETI,
0,1:DRAW0,60,1:NEXT
 41900 RETURN
 42000 FORI=12TO239STEP20:CURSETI,
0,1:DRAW0,90,1:NEXT
 42010 FORI=0TO90STEP10:CURSET12,I
,1:DRAW227,0,1:NEXT
 42020 CALL#9600,12,109
 42025 CURSET50,0,1:DRAW20,20,1:DR
AW10,2,1:DRAW50,4,1
 42030 RETURN
 42200 FORI=12TO239STEP20:CURSET I
,00,1:DRAW0,110,1:NEXT
 42210 CURSET12,0,1:DRAW227,0,1
 42220 FORI=100TO140:CURSETI,30,1:
DRAW0,50,0:NEXT
 42230 CURSET100,30,1:DRAW40,0,1:D
RAW0,50,1:DRAW-40,0,1:DRAW0,-50,1
 42240 CURSET110,70,1:DRAW5,0,1:DR
AW1,-30,1:DRAW6,-10,1:CURMOV-2,0,1
 42250 DRAW-6,10,1:DRAW-2,0,1:DRAW
-6,-10,1:CURMOV-3,0,1:DRAW6,11,1
 42260 DRAW0,30,1:CURSET100,50,1:D
RAW9,0,1
 42270 CURMOV7,0,1:DRAW24,0,1:CALL
#9600,101,51
 42300 RETURN
 42400 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
 42410 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40
,-5,1:DRAW2,-10,1:DRAW4,16,1:DRAW-
30,5,1
 42420 DRAW5,50,1:DRAW10,20,1
 42430 DRAW-30,5,1:DRAW-17,0,1
 42440 CALL#9600,80,60
 42450 CURSET160,80,1:DRAW5,-5,1:D
RAW1,-55,1:DRAW-30,-15,1:DRAW30,5,
2
 42460 DRAW3,0,1:DRAW20,-10,1:DRAW
-15,18,1
 42470 DRAW10,50,1:DRAW10,10,1:DRA
W-34,3,1
 42480 CALL#9600,170,60
 42490 CURSET120,100,1:FORI=-5TO5S
TEP3:CURSET120,100,1:DRAWI,-5,1:NE
XT
 42500 FORI=-5TO5STEP3:CURSET20,60
,1:DRAWI,-6,1:NEXT
 42510 CURSET12,30,1:DRAW50,-4,1:D
RAW50,2,1:DRAW50,-3,1:DRAW50,6,1
 42520 DRAW27,-3,1
 42530 CURSET200,60,1:DRAW-2,-20,1
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
 42540 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1
 42590 RETURN
 42600 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
 42610 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40
,-5,1:DRAW2,-10,1:DRAW4,16,1:DRAW-
30,5,1
 42620 DRAW5,50,1:DRAW10,20,1
 42630 DRAW-30,5,1:DRAW-17,0,1
 42640 CALL#9600,80,60
 42650 CURSET160,80,1:DRAW5,-5,1:D
RAW1,-55,1:DRAW-30,-15,1:DRAW30,5,
2
 42660 DRAW3,0,1:DRAW20,-10,1:DRAW
-15,18,1
 42670 DRAW10,50,1:DRAW10,10,1:DRA
W-34,3,1
 42680 CALL#9600,170,60
 42690 CURSET120,100,1:FORI=-5TO5S
TEP3:CURSET120,100,1:DRAWI,-5,1:NE
XT
 42700 FORI=-5TO5STEP3:CURSET20,60
,1:DRAWI,-6,1:NEXT
 42710 CURSET12,30,1:DRAW50,-4,1:D
RAW50,2,1:DRAW50,-3,1:DRAW50,6,1
 42720 DRAW27,-3,1
 42730 CURSET200,60,1:DRAW-2,-20,1
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
 42740 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1
 42790 RETURN
 42800 CURSET50,80,1:DRAW5,-20,1:D
RAW3,-10,1:DRAW1,-20,1:DRAW-20,-30
,1
 42810 DRAW20,24,1:DRAW9,-3,1:DRAW
30,-20,1:DRAW-30,26,1
 42820 DRAW1,20,1:DRAW-2,30,1:DRAW
-8,2,1:DRAW-8,0,1
 42840 CURSET120,110,1:DRAW20,-8,1
:DRAW20,-2,1
 42850 CURSET12,20,1:DRAW50,-5,1:D
RAW50,3,1:DRAW50,-8,1:DRAW47,2,1
 42860 DRAW30,-3,1:CURSET200,60,1:
DRAW-20,-4,1:DRAW-10,0,1
 42870 CALL#9600,60,60
 42880 CALL#9600,12,0:CALL#9600,60
,0
 42900 RETURN
 43000 CURSET12,50,1:DRAW20,-3,1:D
RAW5,0,1:DRAW20,3,1
 43010 CURSET50,54,1:DRAW30,-5,1:D
RAW5,0,1:DRAW50,5,1
 43020 CURSET120,53,1:DRAW50,-6,1:
DRAW7,0,1:DRAW50,6,1
 43040 CURSET50,70,1:DRAW60,-9,1:D
RAW6,0,1:DRAW60,9,1
 43050 CURSET30,20,3:CIRCLE10,1:CA
LL#9600,30,20
 43100 RETURN
 43200 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
 43210 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40
,-5,1:DRAW2,-10,1:DRAW4,16,1:DRAW-
30,5,1
 43220 DRAW5,50,1:DRAW10,20,1
 43230 DRAW-30,5,1:DRAW-17,0,1
 43240 CALL#9600,80,60
 43250 CURSET160,80,1:DRAW5,-5,1:D
RAW1,-55,1:DRAW-30,-15,1:DRAW30,5,
2
 43260 DRAW3,0,1:DRAW20,-10,1:DRAW
-15,18,1
 43270 DRAW10,50,1:DRAW10,10,1:DRA
W-34,3,1
 43280 CALL#9600,170,60
 43290 CURSET120,100,1:FORI=-5TO5S
TEP3:CURSET120,100,1:DRAWI,-5,1:NE
XT
 43300 FORI=-5TO5STEP3:CURSET20,60
,1:DRAWI,-6,1:NEXT
 43310 CURSET12,30,1:DRAW50,-4,1:D
RAW50,2,1:DRAW50,-3,1:DRAW50,6,1
 43320 DRAW27,-3,1
 43330 CURSET200,60,1:DRAW-2,-20,1
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
 43340 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1
 43390 RETURN
 43400 CURSET60,100,1:DRAW20,-5,1:
DRAW5,-30,1:DRAW0,-55,1:DRAW-20,-1
0,1
 43405 CURMOV60,0,1:DRAW-20,10,1
 43410 DRAW0,55,1:DRAW5,30,1:DRAW2
0,5,1
 43420 DRAW-30,5,1:DRAW-38,-4,1
 43430 CURSET50,0,1:DRAW5,10,1:DRA
W10,10,1:DRAW20,1,1
 43440 CURSET140,0,1:DRAW-5,10,1:D
RAW-10,10,1:DRAW-20,1,1
 43450 CALL#9600,60,0:CALL#9600,13
0,0
 43460 CURSET12,30,1:DRAW70,-3,1:C
URSET110,30,1:DRAW50,4,1:DRAW50,-2
,1
 43470 DRAW27,3,1
 43480 FORI=-5TO5STEP3:CURSET200,6
0,1:DRAWI,-5,1:NEXT
 43500 RETURN
 43600 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
 43610 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40
,-5,1:DRAW2,-10,1:DRAW4,16,1:DRAW-
30,5,1
 43620 DRAW5,50,1:DRAW10,20,1
 43630 DRAW-30,5,1:DRAW-17,0,1
 43640 CALL#9600,80,60
 43650 CURSET160,80,1:DRAW5,-5,1:D
RAW1,-55,1:DRAW-30,-15,1:DRAW30,5,
2
 43660 DRAW3,0,1:DRAW20,-10,1:DRAW
-15,18,1
 43670 DRAW10,50,1:DRAW10,10,1:DRA
W-34,3,1
 43680 CALL#9600,170,60
 43690 CURSET120,100,1:FORI=-5TO5S
TEP3:CURSET120,100,1:DRAWI,-5,1:NE
XT
 43700 FORI=-5TO5STEP3:CURSET20,60
,1:DRAWI,-6,1:NEXT
 43710 CURSET12,30,1:DRAW50,-4,1:D
RAW50,2,1:DRAW50,-3,1:DRAW50,6,1
 43720 DRAW27,-3,1
 43730 CURSET200,60,1:DRAW-2,-20,1
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
 43740 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1
 43790 RETURN
 43800 CURSET50,100,1:DRAW10,-20,1
:DRAW5,-50,1:DRAW-30,-5,1:DRAW-2,-
18,1
 43810 DRAW4,8,1:DRAW30,5,1:DRAW40
```

Suite page 27

AMSTRAD

Suite de la page 5

```
1660 IF s>64 THEN d=0:RETURN
1670 x=xm:y=ym:d=d+0.05:GOSUB 1440
1680 REM
1690 REM Retour vers la routine de
 tir
1700 REM
1710 IF s<SQR(RND)*32 THEN RETURN
1720 IF SQR((xp-xm)*m2+(ym-yp)*m2)
>s*2 THEN RETURN
1730 IF RND>0.6 THEN RETURN
1740 MOVE xm-10,ym:DRAW xp,yp,6
1750 MOVE xm+10,ym:DRAW xp,yp,6
1760 ENT 1,10,5,1:ENT -9,239,20,1:
ENV 9,7,-2,2:FOR A=20 TO 31 STEP 3
:SOUND 2,5,5,7,1,1,A:NEXT
1770 MOVE xm-10,ym:DRAW xp,yp,6
1780 MOVE xm+10,ym:DRAW xp,yp,6
1790 IF RND>0.85 THEN ox=xp:oy=yp:
GOTO 1200
1800 RETURN
1810 REM
1820 REM Explosion et routine sono
re
1830 REM
1840 ORIGIN x,y:c=3:GOSUB 1860
1850 c=24:GOSUB 1860:ORIGIN 0,0:RE
TURN
1860 REM
1870 MOVE (5-g)*c,g*c*0.5:DRAW (g-
5)*c,-g*c*0.5,((c MOD 2)+1)*4:NEXT
:RETURN
1880 ORIGIN x,y:c=3:GOSUB 1900
1890 c=6:GOSUB 1900:ORIGIN 0,0:RET
URN
1900 FOR g=0 TO 2+c:MOVE g*c,(5-g)
*c:DRAW -g*c,(g-5)*c,(((c+1) MOD 2
)+1)*4
1910 MOVE (5-g)*c,g*c*0.5:DRAW (g-
5)*c,-g*c*0.5,(((c+1) MOD 2)+1)*4:
NEXT:RETURN
1920 REM
1930 REM Fin du jeu
1940 REM
1950 PRINT CHR$(23)CHR$(0);:wp=0:L
OCATE 6,10:PEN 3:PRINT "GAME OVER"
1960 IF hi<inv THEN hi=inv
1970 EI:i=REMAIN(2):FOR at=0 TO 30
00:NEXT:GOTO 30
1980 REM
1990 REM Affichage de la progressi
on              dans l'espace
2000 REM
2010 LOCATE 9+prg,25:PAPER 2:PRINT
 " ";:PAPER 0
2020 prg=prg+1:IF prg<12 THEN RETU
RN
2030 wall=-1:RETURN
2040 REM
2050 REM Utilisation du joystick
2060 REM
2070 IF (j AND 8)=8 THEN xp=xp+12
2080 IF (j AND 4)=4 THEN xp=xp-12
2090 IF (j AND 2)=2 THEN yp=yp-12
2100 IF (j AND 1)=1 THEN yp=yp+12
2110 IF xp>624 OR xp<16 OR yp>304
OR yp<11 THEN 1190
2120 GOTO 1180
2130 REM
2140 REM Routine d'affichage du ta
nk de           patrouille envoye p
ar le MCP
2150 REM
2160 IF wp>0 THEN 2200 ELSE i=REMA
IN(2)
2170 wp=1:INK 7,10:PEN #2,7
2180 x=xm:y=ym:GOSUB 1440
2190 pl=1000
2200 x=xp:y=yp:GOSUB 1020:xm=0:ym=
0
2210 WINDOW #2,10-wp,11+wp,16+wp,1
5-wp
2220 LOCATE #2,wp+1,wp+1:PRINT #2,
CHR$(64);CHR$(168);
2230 LOCATE #2,wp+1,wp+2:PRINT #2,
CHR$(169);CHR$(170);
2240 GOSUB 1020
2250 IF al=0 THEN al=1 ELSE al=0
2260 wp=wp+al:IF wp<10 THEN RETURN
2270 x=xp:y=yp:SOUND 2,600,50,4,3,
0,8:GOSUB 1810:IF vie<0 THEN 1920
ELSE 2380
2280 REM
2290 REM Tir sur le tank de patrou
ille
2300 REM
2310 ENV 3,5,10,20:ENT 1,239,20,1:
ENV 2,7,-2,2:SOUND 1,60,0,3,2,1:IF
 hit OR xp<>320 OR yp<>160 THEN RE
TURN
2320 SOUND 4,0,25,7,0,0,5:hit=-1
2330 x=320:y=160:GOSUB 1810:GOSUB
1810:GOTO 1420
2340 REM
2350 REM Sortie triomphante du tan
k                 joueur de la batail
le
2360 REM
2370 x=ox:y=oy:GOSUB 1020:y=oy+28:
GOSUB 1020
2380 up=-1:WINDOW #2,1,20,10,22:PA
PER #2,0
2390 PLOT 0,320,15:PLOT 639,320,3
2400 FOR i=1 TO 21:PRINT #2,CHR$(1
1);:FOR et=1 TO 9:XX%=RND*640:YY%=
RND*320:PLOT XX%,YY%,3:NEXT et:NEX
T
2410 pl=250:GOSUB 1420
2420 GOTO 1920
2430 REM
2440 REM Musique
2450 REM
2460 DATA 478,478,426,478,379,478,
478,426,379,358,319,478,478,426,37
9,358,319,478,478,426,478,319,478,
284,478,253,478,253,284,319,358,37
9,426,478,506,568,478,478,0
```

GOLF

COMMODORE 64

Sportifs agoraphobes, pratiquez avec enthousiasme un sport de grand air sans quitter votre chambre...

Jean-Frédéric JACQUELIN

SUITE DU N° 134

```
34216 DATA 129,159,131,249,249,153,195,2
55
34224 DATA 195,153,159,131,153,153,195,2
55
34232 DATA 129,153,243,231,231,231,231,2
55
34240 DATA 195,153,153,195,153,153,195,2
55
34248 DATA 195,153,153,193,249,153,195,2
55
34256 DATA 255,255,231,255,255,231,255,2
55
34264 DATA 255,255,231,255,255,231,231,2
07
34272 DATA 241,231,207,159,207,231,241,2
55
34280 DATA 255,255,129,255,129,255,255,2
55
34288 DATA 143,231,243,249,243,231,143,2
55
34296 DATA 195,153,249,243,231,255,231,2
55
34304 DATA 255,255,255,0,0,255,255,255
34312 DATA 247,227,193,128,128,227,193,2
55
34320 DATA 231,231,231,231,231,231,231,2
31
34328 DATA 255,255,255,0,0,255,255,255
34336 DATA 255,255,0,0,255,255,255,255
34344 DATA 255,0,0,255,255,255,255,255
34352 DATA 255,255,255,255,0,0,255,255
34360 DATA 207,207,207,207,207,207,207,2
07
34368 DATA 243,243,243,243,243,243,243,2
43
34376 DATA 255,255,255,31,15,199,231,231
34384 DATA 231,231,227,240,248,255,255,2
55
34392 DATA 231,231,199,15,31,255,255,255
34400 DATA 63,63,63,63,63,63,0,0
34408 DATA 63,31,143,199,227,241,248,252
34416 DATA 252,248,241,227,199,143,31,63
34424 DATA 0,0,63,63,63,63,63,63
34432 DATA 0,0,252,252,252,252,252,252
34440 DATA 255,195,129,129,129,129,195,2
55
34448 DATA 255,255,255,255,255,0,0,255
34456 DATA 201,128,128,128,193,227,247,2
55
34464 DATA 159,159,159,159,159,159,159,1
59
34472 DATA 255,255,255,248,240,227,231,2
31
34480 DATA 60,24,129,195,195,129,24,60
34488 DATA 255,195,129,153,153,129,195,2
55
34496 DATA 231,231,153,153,231,231,195,2
55
34504 DATA 249,249,249,249,249,249,249,2
49
34512 DATA 247,227,193,128,193,227,247,2
55
34520 DATA 231,231,231,0,0,231,231,231
34528 DATA 63,63,207,207,63,63,207,207
34536 DATA 231,231,231,231,231,231,231,2
31
34544 DATA 255,255,252,193,137,201,201,2
55
34552 DATA 0,128,192,224,240,248,252,254
34560 DATA 255,255,255,255,255,255,255,2
55
34568 DATA 15,15,15,15,15,15,15,15
34576 DATA 255,255,255,255,0,0,0,0
34584 DATA 0,255,255,255,255,255,255,255
34592 DATA 255,255,255,255,255,255,255,0
34600 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
34608 DATA 51,51,204,204,51,51,204,204
34616 DATA 252,252,252,252,252,252,252,2
52
34624 DATA 255,255,255,255,51,51,204,204
34632 DATA 0,1,3,7,15,31,63,127
34640 DATA 252,252,252,252,252,252,252,2
52
34648 DATA 231,231,231,224,224,231,231,2
31
34656 DATA 255,255,255,255,240,240,240,2
40
34664 DATA 231,231,231,224,224,255,255,2
55
34672 DATA 255,255,255,7,7,231,231,231
34680 DATA 255,255,255,255,255,255,0,0
34688 DATA 255,255,255,224,224,231,231,2
31
34696 DATA 231,231,231,0,0,255,255,255
34704 DATA 255,255,255,0,0,231,231,231
34712 DATA 231,231,231,7,7,231,231,231
34720 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
34728 DATA 31,31,31,31,31,31,31,31
34736 DATA 248,248,248,248,248,248,248,2
48
34744 DATA 0,0,255,255,255,255,255,255
34752 DATA 0,0,0,255,255,255,255,255
34760 DATA 255,255,255,255,255,0,0,0
34768 DATA 252,252,252,252,252,252,0,0
34776 DATA 255,255,255,255,15,15,15,15
34784 DATA 240,240,240,240,255,255,255,2
55
34792 DATA 231,231,231,7,7,255,255,255
34800 DATA 15,15,15,15,255,255,255,255
34808 DATA 15,15,15,15,240,240,240,240
37020 DATA 32,8,157,173,0,208,141,136
37028 DATA 144,173,16,208,41,191,141,137
37036 DATA 144,173,1,208,141,138,144,160
37044 DATA 0,140,139,144,136,200,185,120
37052 DATA 149,201,8,208,3,140,140,144
37060 DATA 201,56,208,2,169,48,141,141
37068 DATA 144,190,108,149,185,98,149,56
37076 DATA 233,2,176,1,202,141,149,144
37084 DATA 142,150,144,173,150,144,56,23
7
37092 DATA 137,144,144,14,208,9,173,149
37100 DATA 144,56,237,136,144,144,3,76
37108 DATA 38,145,173,141,144,56,233,2
37116 DATA 174,150,144,24,109,149,144,14
4
37124 DATA 1,232,133,251,138,56,237,137
37132 DATA 144,144,16,208,8,165,251,56
37140 DATA 237,136,144,144,6,169,3,141
37148 DATA 139,144,96,204,153,149,208,14
9
37156 DATA 160,255,169,0,141,142,144,141
37164 DATA 143,144,173,136,144,24,105,1
37172 DATA 144,3,238,137,144,141,136,144
37180 DATA 173,137,144,201,1,208,23,173
37188 DATA 136,144,56,233,89,144,15,48
37196 DATA 13,208,11,169,126,141,21,208
37204 DATA 169,1,141,139,144,96,173,16
37212 DATA 208,13,137,144,141,16,208,173
37220 DATA 136,144,141,0,208,192,255,208
37228 DATA 3,76,156,145,190,108,149,185
37236 DATA 98,149,56,233,2,176,1,202
37244 DATA 141,149,144,142,150,144,173,1
37
37252 DATA 144,56,237,150,144,144,17,208
37260 DATA 9,173,136,144,56,237,149,144
37268 DATA 144,6,169,0,141,139,144,96
37276 DATA 173,142,144,24,105,1,144,3
37284 DATA 238,143,144,141,142,144,173,1
43
37292 DATA 144,56,237,146,144,144,19,240
37300 DATA 6,169,2,141,139,144,96,173
37308 DATA 142,144,56,237,145,144,144,2
37316 DATA 208,239,32,204,145,76,46,145
37324 DATA 152,72,173,148,144,72,174,147
37332 DATA 144,232,160,25,136,208,253,20
2
37340 DATA 208,248,173,148,144,240,6,206
37348 DATA 148,144,24,144,237,104,141,14
8
37356 DATA 144,173,151,144,24,109,147,14
4
37364 DATA 141,147,144,173,152,144,109,1
48
37372 DATA 144,141,148,144,104,168,96
37500 DATA 32,156,149,174,153,149,169,56
37508 DATA 157,120,149,169,0,141,135,149
37516 DATA 162,249,160,7,173,57,149,24
37524 DATA 109,57,149,144,1,232,136,208
37532 DATA 246,141,133,149,142,140,149,1
33
37540 DATA 251,134,252,174,135,149,189,1
41
37548 DATA 149,32,188,152,162,207,169,32
37556 DATA 24,109,57,149,144,1,232,133
37564 DATA 251,134,252,169,208,13,131,14
9
37572 DATA 160,0,145,251,162,250,173,140
37580 DATA 149,201,250,208,1,232,134,252
37588 DATA 173,133,149,24,105,64,144,2
37596 DATA 230,252,133,251,173,135,149,2
4
37604 DATA 105,6,170,189,141,149,32,188
37612 DATA 152,162,207,169,72,24,109,57
37620 DATA 149,144,1,232,133,251,134,252
37628 DATA 169,208,13,131,149,160,0,145
37636 DATA 251,32,188,149,173,119,149,20
1
37644 DATA 111,208,7,238,153,149,238,139
37652 DATA 149,96,238,135,149,173,135,14
9
37660 DATA 201,6,240,3,76,140,146,32
37668 DATA 197,151,96
37700 DATA 169,0,162,0,157,98,149,157
37708 DATA108,149,157,120,149,232,224
37716 DATA10,208,242,141,153,149,141,56
37724 DATA149,141,119,149,141,139,149,17
4,56,149
37732 DATA189,58,149,201,13,208,11,32
37740 DATA188,149,173,119,149,201,111
37748 DATA208,80,96,201,2,240,241,201
37756 DATA 4,208,11,32,206,149,173,119
37764 DATA 149,201,111,208,61,96,201,5
37772 DATA208,11,32,240,150,173,119,149
37780 DATA201,111,208,46,96,201,6,208
37788 DATA11,32,70,150,173,119,149,201
37796 DATA 111,208,31,96,201,7,208,11
37804 DATA32,246,149,173,119,149,201
37812 DATA111,208,16,96,201,14,208,11
37820 DATA32,70,150,173,119,149,201,111
37828 DATA 208,1,96,238,56,149,173,56
37836 DATA 149,201,40,48,146,96
38000 DATA 173,2,221,9,3,141,2,221
38008 DATA 173,0,221,41,252,141,0,221
38016 DATA 173,24,208,41,15,9,48,41
38024 DATA 240,9,8,141,24,208,169,204
38032 DATA 141,136,2,96,0,0,0,0
38040 DATA 173,2,221,9,3,141,2,221
38048 DATA 173,0,221,41,252,9,3,141
38056 DATA 0,221,169,21,141,24,208,169
38064 DATA 4,141,136,2,96,0,173,17
38072 DATA 208,9,32,141,17,208,96,0
38080 DATA 173,17,208,41,223,141,17,208
38088 DATA 96
38284 DATA 0,123,115,160,160,116,124,117
38292 DATA 160,160,160,160,118,0,0,0
38300 DATA 173,57,149,174,153,149,160,7
38308 DATA 24,109,57,149,144,3,254,108
38316 DATA 149,136,208,244,24,105,24,144
38324 DATA 3,254,108,149,157,98,149,96
38332 DATA 238,57,149,173,57,149,201,40
38340 DATA 208,5,169,111,141,119,149,96
38348 DATA 0,0,173,118,149,24,105,176
38356 DATA 141,124,153,173,57,149,32,32
38364 DATA 153,32,156,149,169,8,174,153
38372 DATA 149,157,120,149,238,153,149,3
2
38380 DATA 188,149,96,0,0,0,0,0
38388 DATA 0,0,32,156,149,169,40,174
38396 DATA 153,149,157,120,149,142,132,1
49
38404 DATA 238,153,149,169,207,133,252,1
69
38412 DATA 112,133,251,173,57,149,24,101
38420 DATA 251,144,2,230,252,133,251,160
38428 DATA 0,162,5,169,119,145,251,32
38436 DATA 188,149,173,119,149,201,111,2
08
38444 DATA 1,96,200,202,208,237,238,56
38452 DATA 149,174,56,149,189,58,149,201
38460 DATA 7,240,243,206,56,149,96,0
38468 DATA 0,0,141,133,149,169,112,141
38476 DATA 134,149,169,3,172,133,149,192
38484 DATA 14,208,1,10,141,135,149,10
38492 DATA 10,10,174,153,149,157,120,149
38500 DATA 32,156,149,238,153,149,160,7
38508 DATA 173,57,149,162,251,24,109,57
38516 DATA 149,144,1,232,136,208,246,24
38524 DATA 105,128,144,1,232,133,251,134
38532 DATA 252,169,0,133,253,169,128,133
38540 DATA 254,173,134,149,32,188,152,17
3
38548 DATA 130,149,13,131,149,160,207,13
2
38556 DATA 252,160,112,132,251,172,57,14
9
38564 DATA 145,251,160,152,132,251,173,1
30
38572 DATA 149,74,74,74,74,13,130,149
38580 DATA 172,57,149,145,251,32,188,149
38588 DATA 173,119,149,201,111,208,1,96
38596 DATA 206,135,149,208,18,238,56,149
38604 DATA 174,56,149,189,58,149,205,133
38612 DATA 149,240,242,206,56,149,96,238
38620 DATA 134,149,173,134,149,201,115,2
40
38628 DATA 3,76,106,150,169,112,141,134
38636 DATA 149,76,106,150,174,139,149,18
9
38644 DATA 136,149,201,2,208,3,76,124
38652 DATA 146,32,156,149,174,153,149,16
9
38660 DATA 32,157,120,149,169,0,141,135
38668 DATA 149,141,133,149,160,7,173,57
38676 DATA 149,162,245,24,109,57,149,144
38684 DATA 1,232,136,208,246,24,105,64
38692 DATA 144,1,232,133,251,134,252,169
38700 DATA 0,172,135,149,200,230,252,24
38708 DATA 105,64,144,2,230,252,136,208
38716 DATA 244,24,101,251,144,2,230,252
38724 DATA 133,251,169,0,133,253,169,128
38732 DATA 133,254,173,135,149,10,10,24
38740 DATA 109,133,149,24,105,139,32,188
38748 DATA 152,162,206,134,252,162,168,1
34
38756 DATA 251,172,135,149,200,165,251,2
4
38764 DATA 105,40,144,2,230,252,136,208
38772 DATA 246,24,109,57,149,144,2,230
38780 DATA 252,133,251,174,135,149,169,2
08
38788 DATA 224,3,208,2,169,80,13,131
38796 DATA 149,162,0,129,251,238,135,149
38804 DATA 174,135,149,224,4,240,3,76
38812 DATA 16,151,32,188,149,173,119,149
38820 DATA 201,111,208,7,238,153,149,238
38828 DATA 139,149,96,238,133,149,173,13
3
38836 DATA 149,201,4,240,8,169,0,141
38844 DATA 135,149,76,16,151,32,197,151
38852 DATA 96,238,139,149,238,153,149,23
8
38860 DATA 56,149,174,56,149,189,58,149
38868 DATA 201,5,240,243,206,56,149,96
38876 DATA 0,0,0,0,5,8,0,9
38884 DATA 1,2,14,1,10,10,9,7
38892 DATA 3,7,60,225,46,186,46,165
38900 DATA 59,206,46,186,46,207,37,127
38908 DATA 0,162,0,189,224,151,157,248
38916 DATA 207,189,231,151,157,39,208,18
9
38924 DATA 238,151,157,0,208,232,224,7
38932 DATA 208,233,189,238,151,157,0,208
38940 DATA 232,224,14,208,245,169,1,141
38948 DATA 37,208,169,9,141,38,208,173
38956 DATA 252,151,201,1,208,2,169,64
38964 DATA 141,16,208,169,4,141,28,208
38972 DATA 169,64,141,27,208,141,29,208
38980 DATA 96
39000 DATA 6,15,18,3,5,32,4,21
39008 DATA 32,20,9,18,32,63,1,14
39016 DATA 7,12,5,32,4,5,32,20
39024 DATA 9,18,32,63,162,0,189,88
39032 DATA 152,201,32,240,3,32,188,152
39040 DATA 169,8,24,101,251,144,2,230
39048 DATA 252,133,251,232,224,14,208,23
0
39056 DATA 96
39100 DATA 141,249,159,169,0,133,253,169
39108 DATA 128,133,254,165,253,160,8,24
39116 DATA 109,249,159,144,2,230,254,136
39124 DATA 208,245,133,253,160,0,177,253
39132 DATA 145,251,200,192,8,208,247,96
39150 DATA 169,204,133,252,169,0,133,251
39158 DATA 169,14,160,0,145,251,136,208
39166 DATA 251,230,252,165,252,201,208,1
44
39174 DATA 239,169,207,133,252,169,111,1
33
39182 DATA 251,169,221,160,120,145,251,1
36
39190 DATA 208,251,96
39200 DATA 133,253,162,169,134,251,162,2
06
39208 DATA 134,252,32,242,153,160,0,169
39216 DATA 46,145,251,160,40,145,251,160
39224 DATA 41,145,251,160,80,145,251,160
39232 DATA 120,145,251,160,160,145,251,1
60
39240 DATA 199,169,5,145,251,165,253,162
39248 DATA 0,134,253,162,128,134,254,162
39256 DATA 245,134,252,160,3,10,144,3
39264 DATA 230,252,24,136,208,247,133,25
1
39272 DATA 169,72,32,242,153,169,64,32
39280 DATA 188,152,32,232,153,165,251,72
39288 DATA 165,252,72,169,178,32,188,152
39296 DATA 169,8,32,242,153,169,65,32
39304 DATA 188,152,104,133,252,104,133,2
51
39312 DATA 32,232,153,169,66,32,188,152
39320 DATA 32,232,153,160,2,152,72,169
39328 DATA 67,32,188,152,32,232,153,104
```

A SUIVRE...

ORIC

Suite de la page 26

```
,-5,1:DRAW2,-10,1:DRAW4,16,1:DRAW-
30,5,1
 43820 DRAW5,50,1:DRAW10,20,1
 43830 DRAW-30,5,1:DRAW-17,0,1
 43840 CALL#9600,80,60
 43850 CURSET160,80,1:DRAW5,-5,1:D
RAW1,-55,1:DRAW-30,-15,1:DRAW30,5,
2
 43860 DRAW3,0,1:DRAW20,-10,1:DRAW
-15,18,1
 43870 DRAW10,50,1:DRAW10,10,1:DRA
W-34,3,1
 43880 CALL#9600,170,60
 43890 CURSET120,100,1:FORI=-5TO5S
TEP3:CURSET120,100,1:DRAWI,-5,1:NE
XT
 43900 FORI=-5TO5STEP3:CURSET20,60
,1:DRAWI,-6,1:NEXT
 43910 CURSET12,30,1:DRAW50,-4,1:D
RAW50,2,1:DRAW50,-3,1:DRAW50,6,1
 43920 DRAW27,-3,1
 43930 CURSET200,60,1:DRAW-2,-20,1
:DRAW-7,-2,1:DRAW-1,-2,1
 43940 CURSET199,50,1:DRAW6,-1,1:D
RAW1,-4,1
 43990 RETURN
 44000 CURSET50,80,1:DRAW5,-20,1:D
RAW3,-10,1:DRAW1,-20,1:DRAW-20,-30
,1
 44010 DRAW20,24,1:DRAW9,-3,1:DRAW
30,-20,1:DRAW-30,26,1
 44020 DRAW1,20,1:DRAW-2,30,1:DRAW
-8,2,1:DRAW-8,0,1
 44040 CURSET120,110,1:DRAW20,-8,1
:DRAW20,-2,1
 44050 CURSET12,20,1:DRAW50,-5,1:D
RAW50,3,1:DRAW50,-8,1:DRAW47,2,1
 44060 DRAW30,-3,1:CURSET200,60,1:
DRAW-20,-4,1:DRAW-10,0,1
 44070 CALL#9600,60,60
 44080 CALL#9600,12,0:CALL#9600,60
,0:CALL#9600,120,0
 44100 RETURN
 44200 CURSET120,40,1:FORI=-PITOPI
STEP.02
 44210 CURMOV50*SIN(I),10*COS(I),1
:CURSET120,40,0:NEXT
 44220 CALL#9600,120,40
 44225 CURSET30,20,1:CIRCLE10,1:CA
LL#9600,30,20
 44230 CURSET70,40,1:DRAW-70,70,1:
CURSET170,40,1:DRAW69,70,1
 44240 CURSET120,50,1:DRAW0,60,1:C
URSET99,45,1:DRAW-50,65,1
 44250 CURSET140,45,1:DRAW50,65,1
 44300 RETURN
 44400 CURSET12,50,1:DRAW80,60,1:C
ALL#9600,12,51
 44410 CURSET12,30,1:DRAW50,-2,1:D
RAW50,3,1:DRAW50,-3,1:DRAW47,1,1:D
RAW30,2,1
 44415 CURSET12,15,1:DRAW227,0,1
 44420 CALL#9600,12,16
 44430 CURSET50,15,1:DRAW5,-15,1:C
URMOV4,0,1:DRAW-4,17,1:CALL#9600,5
7,0
 44440 CURSET150,15,1:DRAW0,-15,1:
CURMOV8,0,1:DRAW0,15,1:CALL#9600,1
51,14
 44500 RETURN
 44600 CURSET12,110,1:DRAW10,-4,1:
DRAW4,-20,1:DRAW50,-20,1
 44610 DRAW10,-20,1:DRAW30,-6,1:DR
AW123,-10,1
 44620 CURSET40,110,1:DRAW0,-4,1:D
RAW4,-10,1:DRAW50,-18,1:DRAW10,-20
,1
 44630 DRAW135,-15,1:CALL#9600,30,
109
 44640 CURSET12,20,1:DRAW60,-2,1:D
RAW60,1,1:DRAW60,-2,1:DRAW47,1,1
 44650 CURSET80,18,1:DRAW0,-18,1:C
URMOV6,0,1:DRAW0,18,1
 44660 CALL#9600,12,0
 44670 CURSET130,19,1:DRAW5,-19,1:
CURMOV6,0,1:DRAW-5,19,1
 44680 CALL#9600,120,0:CALL#9600,2
00,0
 44700 RETURN
 44800 CURSET70,50,1:DRAW20,15,1:D
RAW-5,2,1:DRAW-35,0,1:DRAW-5,-5,1
 44810 DRAW0,-5,1:DRAW24,-8,1:CALL
#9600,80,60
 44820 CURSET12,30,1:DRAW40,-2,1:D
RAW10,2,1:DRAW50,-5,1:DRAW10,1,1
 44830 DRAW50,-6,1:DRAW40,3,1:DRAW
27,-1,1
 44840 CURSET40,29,1:DRAW-1,-29,1:
CURMOV6,0,1:DRAW1,29,1:CALL#9600,4
1,28
 44850 CURSET120,25,1:DRAW6,-25,1:
CURMOV8,0,1:DRAW-6,25,1:CALL#9600,
121,24
 44860 CURSET123,8,1:DRAW-2,-8,1:C
URMOV2,0,1:DRAW2,8,1
 44870 RETURN
 44999 END
 45000 CURSET30,20,3:CIRCLE8,1:CAL
L#9600,30,20
 45010 CURSET12,80,1:DRAW80,30,1:C
ALL#9600,12,90
 45020 CURSET30,90,1:DRAW70,-6,1:D
RAW10,-3,1:DRAW2,-45,1
 45030 DRAW-10,-20,1:DRAW14,20,1:D
RAW4,2,1:DRAW10,-20,1:DRAW-7,35,1
 45040 DRAW1,20,1:DRAW30,2,1:DRAW1
0,-3,1:DRAW10,2,1
 45050 DRAW30,-4,1:DRAW4,2,1:DRAW2
,0,1:DRAW29,3,1
 45060 RETURN
```

F-14 SUPER TOMCAT — THOMSON TO770, MO5

Le commandant du porte-avions USS THOMSON, confie à votre ardeur de pilote fraîchement émoulu, la mission OMEGA qui consiste en la destruction du SDR (Super Détecteur Radar). Le fantastique F-1 4 SUPER TOMCAT mis à votre disposition, devra faire merveille entre vos mains...

François ZANIER

SUITE DU N°134

```
155 POKE59329,48:PLAYMU8$:POKE59329,40:R
ETURN
156 POKE59329,48:FORI=1TO7:SCREEN,,I:PLA
YMU1$:NEXT:SCREEN,,0:POKE59329,40:RETURN
157 POKE59329,48:PLAYMU3$:POKE59329,40:R
ETURN
158 '***********************
     * DESSIN DES TABLEAUX *
     ***********************
159 IFX<80THENX=311:XTB=XTB-1:IFXTB<=0GO
TO176
160 IFX>311THENX=80:XTB=XTB+1:IFXTB>=8GO
TO176
161 IFY<8THENY=143:YTB=YTB-1:IFYTB<=0GOT
0176
162 IFY>143THENY=8:YTB=YTB+1:IFYTB>=6GOT
0176
163 TAB=7*(YTB-1)+XTB:BAA=0:BAE=0:CX=0
164 IFTAB<=0GOTO176
165 FORI=1TO4:IFTAB=POT(I)THENBAA=1
166 NEXT
167 POKE24635,68:BOXF(10,1)-(38,17)" "
168 POKE24635,7:BOX(9,0)-(39,18)" "
169 IFBOT THENI=INT(RND*DF):IFI=0THENBAE
=1:XBN=INT(RND*25)+11:YBN=INT(RND*16)+2:
AN4=YBN*8+4:AN3=XBN*8+8:AN2=AN4+18:AN1=A
N4-18:SDR=0
170 IFSR THENI=INT(RND*(DF*2)):IFI=0THEN
BAE=2:SDR=1:XBN=INT(RND*25)+11:YBN=INT(R
ND*16)+2:AN4=YBN*8+4:AN3=XBN*8+8:AN2=AN4
+18:AN1=AN4-18:AN6=AN2*8:AN5=AN1*8
171 IFBAA=1THENXPT=INT(RND*25)+11:YPT=IN
T(RND*16)+2:LOCATEXPT,YPT:POKE24635,100:
PRINTPAV$:BAE=0:SDR=0
172 IFBAE=1THENLOCATEXBN,YBN:POKE24635,7
6:PRINTCRO$:GOTO174
173 IFSDR=1THENLOCATEXBN,YBN:POKE24635,7
6:PRINTPAV$
174 COLOR1,0:LOCATE4,14:PRINTTAB:RETURN
175 '******************
     * SORTIE DE ZONE *
     ******************
176 CLS:POKE24691,0:POKE59329,48:SCREEN0
,6,6:PRINT"VOUS ETES SORTIS DE LA ZONE <
OMEGA>,":PRINTNM$:PLAYMU4$+MU4$+MU4$+MU5
$+MU5$+MU5$:END
177 '**********************
     * FIN D'ATTERRISSAGE *
     **********************
178 CLS:IFMD=1THENATT=ATT+1:IFATT=4THENC
OLOR5:LOCATE0,0:PRINT"MISSION D'ENTRAINE
MENT ACCOMPLIE"
179 IFMD=2ANDBOT=0ANDSR=0THENCOLOR5:LOCA
TE0,0:PRINT"MISSION DE COMBAT ACCOMPLIE"
:MISSI=1
180 IFMD=2THENATM=ATM+1
181 IFCP>80ANDCP<100THENATR$="VOUS AVEZ
TRES BIEN ATTERI (BONUS)":ATR=CINT(25*(R
ND*10)):GOTO184
182 IFCP>260ANDCP<280THENATR$="VOUS AVEZ
 ATTERI DANS LE MAUVAIS SENS!!":ATR=0:GO
TO184
183 FIN=3:HM=INT(RND*100):GOTO205
184 POKE24635,184:LOCATE0,3:PRINTATR$:PR
INT"VOTRE AVION N'EST PAS ENDOMMAGE"
185 IFMISSI THENATR=CINT(ATR-(ATM*RND*10
)):ATM=0
186 SC=CINT(25*(RND*5)+(FU*5)):GS=GS+SC+
ATR:PRINT:PRINT"VOUS AVEZ GAGNE";SC;" PO
INTS.":PRINT"VOTRE SCORE EST DE";GS;" PO
INTS."
187 IFATT=4ORMISSI=1THENGSF=GS:GS=0:ACC=
1:MISSI=0
188 PRINT:PRINT:PRINT"POUR REPARTIR (AVE
C LE PLEIN),          APPUYER SUR <ACTIO
N>"
189 IFNOTSTRIG(0)GOTO189ELSE301
190 POKE24691,0:POKE59329,48:LOCATE0,0,0
:CLS:SCREEN0,6,6:PRINT"AU REVOIR, ";NN$;
" !":PRINT"A LA PROCHAINE FOIS !":END
191 '*************
     * ACCIDENTS *
     *************
192 POKE59329,48:FORI=AL TO0STEP-4:LOCAT
E7,22:PRINTUSING"####";I:PLAYMU1$:NEXT
193 IFP<>4THENFIN=1:GOTO205
194 HM=CINT(AL/30):FIN=9:GOTO205
195 POKE59329,48:FORI=AL TONS STEP-4:LOC
ATE7,22:PRINTUSING"####";I:PLAYMU1$:NEXT
196 HM=CINT(AL/30):FIN=10:GOTO205
197 FIN=2:GOTO205
198 FIN=5:GOTO205
199 FIN=4:GOTO205
200 FIN=6:GOTO205
201 FIN=7:HM=INT(VI/100):GOTO205
202 FIN=8:GOTO205
203 FIN=11:GOTO205
204 '*********************************
     * FIN DE MISSION ACCIDENTIELLE *
     *********************************
205 CLS:ACC=1
206 ON FIN GOSUB 214,215,216,217,218,219
,220,221,222,223,224
207 POKE24635,184:LOCATE0,1:PRINT"VOUS N
'AVEZ PAS ACCOMPLI VOTRE MISSION,":PRINT
NM$
208 PRINT:PRINTFIN$
209 PRINT:PRINTFM$
210 PRINT:PRINT"VOTRE TOMCAT EST ";AVI$
211 IFP=1THENPRINT:PRINT"REMARQUE:":PRIN
TKAM$
212 PRINT:PRINT:PRINT"POUR UNE NOUVELLE
MISSION":PRINT"APPUYER SUR <ACTION>"
213 IFNOTSTRIG(0)GOTO213ELSE301
214 FIN$="LE F-14 A DECROCHE FAUTE DE VI
TESSE :   IL S'EST DESINTEGRE LORS DE L'
IMPACT:":AVI$=AV2$:FM$=F1N$:RETURN
215 FIN$="VOUS AVEZ RENTRE LE TRAIN D'AT
TERRISSAGEALORS QUE LE F-14 ETAIT SUR LA
 PISTE :  PARTIE INFERIEURE DU FUSELAGE
ENDOMMAGEE":AVI$=AV1$:FM$=F3N$:RETURN
216 FIN$="VOUS AVEZ ATTERI SUR LA TOUR D
E CONTROLED'UN PORTE-AVION AMI:
          "+STR$(HM)+" HOMMES SONT TUES
DANS CE              TRAGIQUE ACCIDENT":A
VI$=AV2$:FM$=F2N$:RETURN
217 FIN$="VITESSE TROP IMPORTANTE SUR LE
 SOL :     PARTIE INFERIEURE DU FUSELAGE
ENDOMMAGEE":AVI$=AV1$:FM$=F3N$:RETURN
218 FIN$="IL EST INTERDIT DE SE POSER OU
 DE        S'ECRASER SUR LA MER: LE F-14
TOMCAT     N'EST PAS UN HYDRAVION:IL S'ES
T          DESINTEGRE EN TOUCHANT LA MER:
":AVI$=AV2$:FM$=F1N$:RETURN
219 FIN$="VITESSE VERTICALE TROP IMPORTA
NTE A     L'IMPACT (SUR LA PISTE) :
          LE F-14 EST TRES ENDOMMAGE :":
AVI$=AV2$:FM$=F4N$:RETURN
220 FIN$="VOUS AVEZ HEURTE UN PORTE-AVIO
N AMI :   "+STR$(HM)+" HOMMES SONT TUES
DANS CE              TRAGIQUE ACCIDENT :"
:AVI$=AV2$:FM$=F2N$:RETURN
221 FIN$="LE F-14 EST PARTI EN VRILLE :
          IL A DECROCHE FAUTE DE KEROSEN
E :       IL S'EST DESINTEGRE LORS DE L'
IMPACT:":AVI$=AV2$:FM$=F1N$:RETURN
222 FIN$="LE F-14 A DECROCHE FAUTE DE VI
TESSE :   IL S'EST DESINTEGRE SUR UN POR
TE-AVION :"+STR$(HM)+" HOMMES SONT TUES
DANS CE              TRAGIQUE ACCIDENT:":
AVI$=AV2$:FM$=F1N$:RETURN
223 FIN$="LE F-14 EST PARTI EN VRILLE :
          IL A DECROCHE FAUTE DE KEROZEN
E :       IL S'EST DESINTEGRE SUR UN POR
TE-AVION :"+STR$(HM)+" HOMMES SONT TUES
DANS CE              TRAGIQUE ACCIDENT:":
AVI$=AV2$:FM$=F1N$:RETURN
224 FIN$="UN MISSILE ANTI-AERIEN ENNEMI
A EXPLOSE A QUELQUES CENTIMETRES DE L'EN
TREE D'AIRDROITE !!!
          VOTRE F14 S'EST DESINTEGRE EN
VOL:":AVI$=AV3$:FM$=F2N$:RETURN
225 '****************************
     * DEFINITION DES CARACTERES *
     ****************************
226 DEFGR$(0)=127,127,111,127,124,120,11
2,112
227 DEFGR$(1)=255,255,255,0,0,0,0,0
228 DEFGR$(2)=254,254,246,254,62,30,14,1
4
229 DEFGR$(3)=96,96,96,96,96,96,96,96
230 DEFGR$(4)=0,0,0,0,0,0,0,0
231 DEFGR$(5)=6,6,6,6,6,6,6,6
232 DEFGR$(6)=112,112,120,124,127,111,12
7,127
233 DEFGR$(7)=0,0,0,0,0,255,255,255
234 DEFGR$(8)=14,14,30,62,254,246,254,25
4
235 DEFGR$(9)=0,69,69,41,41,17,0,0
236 DEFGR$(10)=0,125,17,17,17,17,0,0
237 DEFGR$(11)=0,221,17,157,4,221,0,0
238 DEFGR$(12)=0,220,16,216,80,220,0,0
239 DEFGR$(13)=0,234,138,202,138,142,0,0
240 DEFGR$(14)=0,232,136,200,136,238,0,0
241 DEFGR$(15)=255,129,66,66,36,36,24,24
242 DEFGR$(16)=24,24,36,36,66,66,129,255
243 DEFGR$(17)=192,176,140,131,131,140,1
76,192
244 DEFGR$(18)=3,13,49,193,193,49,13,3
245 DEFGR$(19)=36,24,60,60,60,60,24,24
246 DEFGR$(20)=8,28,8,8,8,8,28,42
247 DEFGR$(21)=4,80,55,94,39,63,4,81
248 DEFGR$(22)=34,144,188,246,121,188,10
2,20
249 DEFGR$(23)=255,129,189,189,189,189,1
29,255
250 DEFGR$(24)=255,129,129,129,129,129,1
29,255
251 DEFGR$(25)=31,127,255,255,255,255,31
,3
252 DEFGR$(26)=128,192,255,255,255,240,1
92,128
253 DEFGR$(27)=0,0,0,127,255,255,127,0
254 DEFGR$(28)=0,0,0,248,255,255,248,0
255 A9$=GR$(0)+GR$(1)+GR$(1)+GR$(1)+GR$(
2)
256 A1$=GR$(3)+GR$(4)+GR$(4)+GR$(4)+GR$(
5)
257 A2$=GR$(6)+GR$(7)+GR$(7)+GR$(7)+GR$(
8)
258 A3$=GR$(0)+GR$(1)+GR$(1)+GR$(2)
259 A4$=GR$(3)+GR$(4)+GR$(4)+GR$(5)
260 A5$=GR$(6)+GR$(7)+GR$(7)+GR$(8)
261 A6$=GR$(0)+GR$(1)+GR$(1)+GR$(1)+GR$(
1)+GR$(2)
262 A7$=GR$(3)+GR$(4)+GR$(4)+GR$(4)+GR$(
4)+GR$(5)
263 A8$=GR$(6)+GR$(7)+GR$(7)+GR$(7)+GR$(
7)+GR$(8)
264 B1$=GR$(0)+GR$(1)+GR$(1)+GR$(1)+GR$(
1)+GR$(1)+GR$(1)+GR$(1)+GR$(2)
265 B2$=GR$(3)+GR$(4)+GR$(4)+GR$(4)+GR$(
4)+GR$(4)+GR$(4)+GR$(4)+GR$(5)
266 B3$=GR$(6)+GR$(7)+GR$(7)+GR$(7)+GR$(
7)+GR$(7)+GR$(7)+GR$(7)+GR$(8)
267 BOB$=GR$(19)+GR$(19)+GR$(19)+GR$(19)
+GR$(19)+GR$(19):MIS$=GR$(20)+GR$(20)+GR
$(20)+GR$(20)+GR$(20)+GR$(20)
268 EPL$=GR$(21)+GR$(22):EPS$=EPL$+GR$(2
1):VMA$(1)=GR$(23):VMA$(0)=GR$(24)
269 PAV$=GR$(25)+CHR$(127)+GR$(26):CRO$=
GR$(27)+GR$(28)
270 RETURN
271 '****************
     * PRESENTATION *
     ****************
272 COL$="COLONEL":MU7$="A0T8L804MIREMIP
PPT9L9RED003SILASO#L11LA":MU8$="A1T15L15
04DO"
273 ATTRB1,0:LOCATE0,10:PRINT"VOTRE NOM
, COLONEL";:COLOR6:INPUTNN$:PRINTCHR$(20
):NN$=LEFT$(NN$,11):NM$=COL$+" "+NN$:POK
E59329,48:PLAYMU7$:POKE59329,40
274 COLOR3,4:LOCATE12,24,0:PRINT"==> <AC
TION 0>";:POKE24635,184
275 IFNOTSTRIG(0)THENGSA=RND:GOTO275
276 GOTO301
277 CLS:LOCATE8,1,0:PRINT"<CARTE DE LA Z
ONE OMEGA>":BOX(56,0)-(263,23),1
278 FORI=90TO230STEP20:LINE(I,50)-(I,150
),6:NEXT:FORI=50TO150STEP20:LINE(90,I)-(
230,I),6:NEXT:IFACC=0GOTO285
279 POT(1)=INT(RND*5)+2:POT(2)=INT(RND*5
)*7+1:POT(3)=INT(RND*5)+30:POT(4)=INT(RN
D*5)*7+7
280 AX(1)=POT(1)*20+80:BOXF(AX(1)-2,58)-
(AX(1)+2,62),6
281 AX(2)=((POT(2)-1)/7+1)*20+40:BOXF(98
,AX(2)-2)-(102,AX(2)+2),6
282 AX(3)=POT(3)*20-480:BOXF(AX(3)-2,138
)-(AX(3)+2,142),6
283 AX(4)=((POT(4)-7)/7+1)*20+40:BOXF(21
8,AX(4)-2)-(222,AX(4)+2),6
284 XTB=1:YTB=(POT(2)+6)/7:GOTO286
285 BOXF(AX(1)-2,58)-(AX(1)+2,62),6:BOXF
(98,AX(2)-2)-(102,AX(2)+2),6:BOXF(AX(3)-
2,138)-(AX(3)+2,142),6:BOXF(218,AX(4)-2)
-(222,AX(4)+2),6
286 COLOR3,4:LOCATE13,24:PRINT"==> <ACTI
ON 0>";:COLOR,0
287 IFNOTSTRIG(0)GOTO287ELSERETURN
288 '****************************
     * DESSIN DU TABLEAU DE BORD *
     ****************************
289 CLS:POKE24635,128
290 FORI=1TO2:READA:LOCATEA,20,0:PRINTA9
$:LOCATEA,21:PRINTA1$:LOCATEA,22:PRINTA1
$:LOCATEA,23:PRINTA2$::NEXT:DATA12,27
291 FORI=1TO3:READA:LOCATEA,20:PRINTA3$:
LOCATEA,21:PRINTA4$:LOCATEA,22:PRINTA4$:
LOCATEA,23:PRINTA5$;:NEXT:DATA23,32,36
292 FORI=1TO3:READA:LOCATEA,20:PRINTA6$:
LOCATEA,21:PRINTA7$:LOCATEA,22:PRINTA7$:
LOCATEA,23:PRINTA8$;:NEXT:DATA0,6,17
293 FORI=1TO7:READA,B$,C$:COLOR3:LOCATEA
,21:PRINTB$:COLOR6:LOCATEA,22:PRINTC$:NE
XT:DATA1,    ,0000,7,ALTI,0000,13,VSP,+0
0,24,CA,+0,28,CAP,090,33,  ,99,37,EN,00:
COLOR3:LOCATE1,21:PRINTGR$(9)GR$(10)GR$(
11)GR$(12):LOCATE33,21:PRINTGR$(13)GR$(1
4)
294 LINE(144,176)-(175,176),7:LINE(157,1
73)-(157,177),7:LINE-(162,177),7:LINE-(1
62,173),7
295 POKE24635,128:FORI=1TO7:LOCATE0,I:PR
INTB2$:NEXT:FORI=10TO17:LOCATE0,I:PRINTB
2$:NEXT:LOCATE0,0:PRINTB1$:LOCATE0,8:PRI
NTB3$:PRINTB1$:LOCATE0,18:PRINTB3$
296 COLOR3:PSET(4,1)GR$(15):PSET(7,4)GR$
(18):PSET(4,7)GR$(16):PSET(1,4)GR$(17)
297 LOCATE1,10:PRINT"NE:":LOCATE1,11:PRI
NT"ARMES:":LOCATE1,14:PRINT"TB:":LOCATE1
,15:PRINT"TA  QF":LOCATE1,16:PRINT"PC  A
F":LOCATE1,17:PRINT"SC:";:COLOR1:PRINTUS
ING"####";GS:LOCATE4,10:PRINTBOT
298 PSET(3,15)VMA$(1):PSET(7,15)VMA$(0):
PSET(3,16)VMA$(0):PSET(7,16)VMA$(0):COLO
R5:LOCATE1,12:PRINTBOB$:COLOR2:LOCATE1,1
3:PRINTMIS$:BOXF(0,71)-(71,72),0
299 RETURN
300 '******************
     * MENU PRINCIPAL *
     ******************
301 CONSOLE0,24:POKE24635,184:CLS:LOCATE
12,1,0:PRINT"<MENU PRINCIPAL>":BOX(88,0)
-(231,23),1:PSET(1,5)"1",3,4
302 FORI=2TO5:PSET(1,(I*2)+3)CHR$(48+I),
6,1:NEXT
303 COLOR6,0:LOCATE3,5:PRINT"COMMENCER U
N VOL":LOCATE3,7:PRINT"CONTINUER LE VOL"
304 LOCATE3,9:PRINT"CONSULTER LES RECORD
S":LOCATE3,11:PRINT"CONSULTER LES RENSEI
GNEMENTS":LOCATE3,13:PRINT"ARRETER LE PR
OGRAMME":COLOR3,4:LOCATE5,24:PRINT"==> <
JOYSTICK 0> ET <ACTION 0>";:RX=5:RA=5
305 RA=RX:RY=STICK(0):RX=RX+2*(RY=1)-2*(
RY=5):IFRX<5THENRX=13ELSEIFRX>13THENRX=5
306 IFRX=RA ANDNOTSTRIG(0)GOTO305
307 I=((RA-3)/2)+48:PSET(1,RA)CHR$(I),6,
1:I=((RX-3)/2)+48:PSET(1,RX)CHR$(I),3,4
308 IFSTRIG(0)GOTO310
309 GOTO305
310 POKE24635,184:ON RX GOTO,,,,311,,312
,,313,,314,,315
311 RESTORE:GOSUB337:GOSUB277:ACC=0:GOTO
6
312 IFACC=0THENRESTORE:GOSUB277:GOTO7ELS
EGOSUB155:GOTO301
313 GOTO317
314 GOTO328
315 GOTO190
316 '************
     * RECORDS *
     ************
317 CLS:LOCATE16,1,0:PRINT"<RECORD>":BOX
(120,0)-(199,23),1
318 FORI=7TO1STEP-1
319 IFGSF>REC(I)ANDGSF<REC(I-1)THENFORJ=
6TO1STEP-1:REC(I+J)=REC(I+(J-1)):NRC$(I+
J)=NRC$(I+(J-1)):NEXT:REC(I)=GSF:NRC$(I)
=NN$
320 NEXT
321 COLOR1:LOCATE8,5:PRINT"NOM:":COLOR4:
LOCATE23,5:PRINT"SCORE:"
322 FORI=37TO165STEP16:LINE(56,I)-(264,I
),3:NEXT
323 FORI=56TO264STEP104:LINE(I,37)-(I,16
5),3:NEXT
324 FORI=1TO7:J=(I*2)+5:LOCATE8,J:COLOR5
:PRINTNRC$(I):LOCATE23,J:COLOR6:PRINTREC
(I):NEXT
325 COLOR3,4:LOCATE13,24:PRINT"==> <ACTI
ON 0>";
326 IFNOTSTRIG(0)GOTO326ELSE301
327 '******************
     * RENSEIGNEMENTS *
     ******************
328 CLS:A$=CHR$(96)+" ":LOCATE12,1,0:PRI
NT"<RENSEIGNEMENTS>":BOX(88,0)-(231,23),
1:COLOR3
329 LOCATE0,4:PRINT"VITESSE MAXIMALE:"A$
"2350 km/h EN MONTEE":LOCATE17,5:PRINTA$
"2475 km/h EN PALIER":LOCATE17,6:PRINTA$
"2600 km/h EN DESCENTE";:PRINT"VITESSE M
INIMALE:"A$"160 km/h"
330 PRINT:PRINT"VITESSE VERTICALE MAXIMA
LE:"A$CHR$(22)CHR$(45)" +15 m/s":LOCATE2
7,10:PRINTA$CHR$(22)CHR$(47)" -15 m/s"
331 PRINT:PRINT"ALTITUDE:"A$"MAXIMALE:10
000 m":LOCATE9,13:PRINTA$"MINIMALE:1 m":
LOCATE9,14:PRINTA$"PISTE   :10 m"
332 PRINT:PRINT"CAP: N   NE  E   SE  S
 SW  W   NW":LOCATE5,17:PRINT"000 045 09
0 135 180 225 270 315"
333 PRINT:PRINT"VIRAGE MAXIMALE:"A$CHR$(
22)CHR$(46)" +6 deg/s":LOCATE16,20:PRINT
A$CHR$(22)CHR$(44)" -6 deg/s"
334 COLOR3,4:LOCATE13,24:PRINT"==> <ACTI
ON 0>";
335 IFNOTSTRIG(0)GOTO335ELSE301
336 '******************
     * CHOIX DU MODE *
     ******************
337 CLS:POKE24635,184:LOCATE12,1,0:PRINT
"<CHOIX  DU MODE>":BOX(88,0)-(231,23),1
338 COLOR5:LOCATE2,5:PRINT"MODE ENTRAINE
MENT":COLOR2:LOCATE2,8:PRINT"MODE COMBAT
":ATTRB0,0
339 LOCATE2,9:PRINT"(COULER TOUS LES NAV
IRES ENNEMIS ET":LOCATE2,10:PRINT"DETRUI
RE LE SDR)":COLOR5:LOCATE2,6:PRINT"(EFFE
CTUER 4 ATTERRISSAGES REUSSIS)":COLOR6,1
:LOCATE0,5:PRINTCHR$(22)CHR$(45):LOCATE0
,8:PRINTCHR$(22)CHR$(47)
340 COLOR3,4:LOCATE10,24:PRINT"==> <JOYS
TICK 0>";
341 A=STICK(0):IFA=1THENMD=1:BOT=0:SDR=0
:SCREEN,0:RETURNELSEIFA=5GOTO342ELSEGOTO
341
342 SCREEN,0:CLS:POKE24635,184:LOCATE13,
1,0:PRINT"<DIFFICULTEES>":BOX(96,0)-(223
,23),1:COLOR3,4:LOCATE5,24:PRINT"==> <JO
YSTICK 0> ET <ACTION 0>";
343 COLOR1,0:LOCATE1,10:PRINT"DIFFICILE"
:COLOR2:LOCATE4,15:PRINT"FACILE":I=127:J
=88:K=98
344 A=STICK(0):IFA=1THENI=I-1ELSEIFA=5TH
ENI=I+1
345 IFI=128THENI=127ELSEIFI=79THENI=80
346 IFA=1THENLINE(J,I)-(K,I),3ELSELINE(J
,I-1)-(K,I-1),0
347 IFSTRIG(0)GOTO348ELSE344
348 DF=INT((127-I)/9)+2:MD=2:BOT=10:SDR=
1:SR=1:POKE24635,184:RETURN
```

●

MSX

Suite de la page 4

```
3770 XS=XS+IX:YS=YS-4
3780 IFYS<120-(TB-6)*44+(TB=5)*44THEN
P3=2:SWAPO1,O2
3790 RETURN
3800 XS=XS+IX:YS=YS+4
3810 IFYS>155-(TB-6)*44+(TB=5)*44THEN
P3=1:SWAPO1,O2
3820 RETURN
3830 '
3840 ' sp on sprite tab 2
3850 '
3860 INTERVALOFF:SPRITEOFF
3870 ONLAGOTO3880,3920
3880 STRIG(JS)OFF
3890 PUTSPRITE16,(0,209)
3900 PUTSPRITE15,(0,209)
3910 GOTO1900
3920 IFYS<Y-180RYS>Y+3THENLA=1:GOTO038
60
3930 IFYS<Y-4THEN4050
3940 LA=1
3950 PUTSPRITE16,(0,209)
3960 IFEC=2THENGOTO4040
3970 FORZ=1TO2
3980 YB=YB+4
3990 XB=163+32*(EC=1)
4000 PSET(XB,YB),10:DRAW"c14d3r9u3"
4010 NEXT
4020 PLAY"t170m5000s118o2ao3deo2ao3el
4f"
4030 TE=TE+2:IFTE=10THENYB=YB+4:TE=0:
EC=EC+1
4040 SC=SC+7:GOSUB7020
4050 V=-(DS=4)*240-(DS=-4)*0
4060 FORT=1TO10:NEXT
4070 SPRITEON:INTERVALON
4080 RETURN
4090 '
4100 ' sp on interval tab 3
4110 '
4120 ONP3GOTO4130,4160
4130 Y3=Y3+1:IFY3=110THENP3=2:YG=YG+2
:LINE(48+IG,YG)-(48+IG,YG+3),1:IFYG=1
23THEN4190
4140 PUTSPRITE18,(128+IG,Y3),13,45
4150 RETURN
4160 Y3=Y3-1:IFY3=85THENP3=1:YG=YG+2:
LINE(48+IG,YG)-(48+IG,YG+3),1:IFYG=12
3THEN4190
4170 PUTSPRITE18,(128+IG,Y3),13,40
4180 RETURN
4190 STRIG(JS)OFF:SPRITEOFF
4200 YG=77
4210 FORZ=128+IGTOXSTEP-2
4220 PUTSPRITE18,(Z,Y3),13,40
4230 NEXT
4240 FORT=1TO1000:NEXT
4250 FORT=10TO18:PUTSPRITET,(0,209):N
EXT
4260 FORT=1TO1000:NEXT
4270 IFIG=0THENGOSUB6750ELSEGOSUB6780
4280 Y=100
4290 INTERVALOFF:PUTSPRITE18,(0,209):
ONSPRITEGOSUB1860:STRIG(JS)OFF
4300 RETURN2060
4310 FORT=1TO20:NEXT
4320 PUTSPRITE18,(0,209)
4330 RETURN
4340 '
4350 ' sp on sprite tab3
4360 '
4370 SPRITEOFF:INTERVALON
4380 PUTSPRITE16,(0,209)
4390 IFY3=Y-6ORY3=Y-7THEN4480
4400 FORZ=1TO2
4410 VPOKE6987,24:FORT=1TO50:NEXT
4420 VPOKE6987,17:FORT=1TO50:NEXT
4430 NEXT
4440 V=-(DS=4)*240-(DS=-4)*0
4450 FORT=1TO10:NEXT
4460 SPRITEON
4470 RETURN
4480 FORZ=1TO5
4490 PUTSPRITE16,(128+IG,Y3),15,41
4500 VPOKE6987,17:FORT=1TO30:NEXT
4510 PUTSPRITE16,(0,209)
4520 VPOKE6987,25:FORT=1TO30:NEXT
4530 NEXT
```

A SUIVRE...

S.O.S PLAGE

TI 99/4A BASIC ETENDU

Secouriste dévoué, vous disposez d'un hélicoptère pour assurer la surveillance d'une plage fréquentée par des nageurs imprudents. Joyeuse "pêche" en perspective...

Mickael SCHMITZ

```
100 REM **************
110 REM * S.O.S PLAGE*
120 REM **************
130 REM *PAR  SCHMITZ*
140 REM **************
150 REM **  MICKAEL **
160 REM **************
170 REM * 84 RUE MAL. FOCH *
180 REM * LIGOSHEIM (67380)*
190 REM * POUR  HEBDOGICIEL*
200 REM * COPYRIGHT 1985   *
210 REM ******************
220 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5)
230 PRINT "          S.O.S plage"
240 FOR I=1 TO 20
250 PRINT
260 NEXT I
270 DISPLAY AT(23,1):"copyright 1985"
280 DISPLAY AT(10,1):"par SCHMITZ Mickae
l"
290 DISPLAY AT(13,1):"pour HEBDOGICIEL"
300 INPUT "DESIREZ-VOUS LA REGLE(O/N):Q
$ :: IF Q$="O" THEN 310 ELSE 390
310 CALL CLEAR :: PRINT "              S.O.S
 plage" :: PRINT
320 PRINT "Vous etes a bord de votre   h
elico. charge de surveillerla plage, vot
re mission est de sauver le nageur qui "
330 PRINT "aura les bras tendus vers lec
iel, avec le bouton tir    (helico. posi
tion face) vouslui larguerez l'echelle q
ui"
340 PRINT "si vous vous placez bien au d
essus du malheureux sera   son salut,a c
ondition d'etreassez rapide,une fois sau
ve "
350 PRINT "ramenez le a la base...     2
50 pts par nageur recupere 500 pts si vo
us le ramenez ala base.attention au vent
 eta la falaise."
360 PRINT
370 PRINT "            BONNE CHANCE"
380 FOR I=1 TO 4500 :: NEXT I
390 PER=0
400 B$="COLLISION AVEC LE RELIEF"
410 C$='COLLISION AVEC L EAU"
420 D$="TROP TARD LE NAGEUR SE NOIE"
430 FOR I=5 TO 8 :: CALL COLOR(I,7,8)::
NEXT I :: CALL COLOR(3,5,8):: CALL COLOR
(4,5,8)
440 RANDOMIZE :: F=1
450 CALL CLEAR
460 CALL SCREEN(5):: CALL COLOR(1,5,8)
470 REM *JEU COULEUR N=9)
480 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
490 CALL CHAR(97,"FEF8F8F0FCFCF8F0")
500 CALL CHAR(98,"F0F0F0F0F8F0F8F0")
510 CALL CHAR(99,"FFFEF0E0C0C0C080")
520 CALL CHAR(100,"80C0F8F8F8FEFEFF")
530 CALL CHAR(101,"0000E0F7FFFFFFFF")
540 CALL COLOR(9,9,8)
550 REM *JEU COULEUR N=10)
560 CALL CHAR(104,"000000000F1F3FFF")
570 CALL CHAR(105,"000000000000007F")
580 CALL CHAR(106,"03FFFFFFFFFFFFFF")
590 CALL CHAR(107,"00000103FFFFFFFF")
600 CALL CHAR(108,"000001070F3F7FFF")
610 CALL CHAR(109,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
620 CALL COLOR(10,11,8)
630 REM *JEU COULEUR N=11)
640 CALL CHAR(112,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
650 CALL COLOR(11,6,5)
660 REM *JEU COULEUR N=14)
670 CALL CHAR(136,"00010201030C1102")
680 CALL CHAR(137,"008057A856DBA473")
690 CALL COLOR(14,13,8)
700 REM **************
710 REM *GRA. NAGEURS*
720 REM **************
730 CALL CHAR(128,"0000000B1C1C0B3E00000
000000000000000000000000000000000000000
000")
740 CALL COLOR(13,2,8)
750 REM ************
760 REM *GR. SPRITE*
770 REM ************
780 CALL CHAR(36,"0000000000D02874A22010
1010100B0BE0E0C0C0606060606060603030303
3030")
790 CALL CHAR(40,"0000000000FF01030F1F2F
2F2F1F493F0000000000FC01B1FFE0E0C0B0B000
C0")
800 CALL CHAR(44,"000000007F8081FF070703
0101000300000000000FF80C0F0FBF4F4F4F892FC
00")
810 CALL CHAR(88,"000000007F01030F0A1212
120F07040400000000FE80C0F0504848B48F0E020
20")
820 CALL CHAR(92,"000000889C5D2A3E000000
00000000000000000B0B000000000000000000000
00")
830 CALL CHAR(124,"0000000800000004220 11
D22012103040000000400002098A42A525260444
080")
840 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFF")
850 CALL CHAR(140,"02030203020302030203
2030203020340C040C040C040C040C040C040C04
0C0")
860 CALL CHAR(116,"0000000000000000000B
0B0FFFFFFFF0000000F0F0F010101014141FFFFF
FFF")
870 REM ***************
880 REM *PO. GRAPHIQUE*
890 REM ***************
900 CALL HCHAR(20,1,112,32*5)
910 CALL HCHAR(18,31,109,2)
920 CALL HCHAR(19,27,109,6)
930 CALL HCHAR(17,32,104)
940 CALL HCHAR(17,31,105)
950 CALL HCHAR(18,30,106)
960 CALL HCHAR(18,29,107)
970 CALL HCHAR(18,28,104)
980 CALL HCHAR(18,27,105)
990 CALL HCHAR(19,26,106)
1000 CALL HCHAR(19,25,108)
1010 REM ******************
1020 REM *PO. GRA. FALAISE*
1030 REM ******************
1040 CALL HCHAR(6,1,101,4)
1050 CALL HCHAR(7,1,96,5)
1060 CALL HCHAR(8,1,96,8)
1070 CALL HCHAR(9,1,96,9)
1080 CALL HCHAR(10,1,96,9)
1090 CALL HCHAR(11,1,96,9)
1100 CALL HCHAR(12,1,96,9)
1110 CALL HCHAR(13,1,96,9)
1120 CALL HCHAR(14,1,96,8)
1130 CALL HCHAR(15,1,96,7)
1140 CALL HCHAR(16,1,96,6)
1150 CALL HCHAR(17,1,96,6)
1160 CALL HCHAR(18,1,96,6)
1170 CALL HCHAR(19,1,96,6)
1180 CALL HCHAR(6,1,101,4)
1190 CALL HCHAR(6,5,100)
1200 CALL HCHAR(7,6,101,2)
1210 CALL HCHAR(7,8,100,1)
1220 CALL HCHAR(8,9,100)
1230 CALL HCHAR(9,10,100)
1240 CALL HCHAR(10,10,97)
1250 CALL HCHAR(11,10,98)
1260 CALL HCHAR(12,10,97)
1270 CALL HCHAR(13,10,99)
1280 CALL HCHAR(14,9,99)
1290 CALL HCHAR(15,8,99)
1300 CALL HCHAR(16,7,99)
1310 CALL HCHAR(17,7,98)
1320 CALL HCHAR(18,7,97)
1330 CALL HCHAR(19,7,97)
1340 REM *************
1350 REM (PO. PALMIER*
1360 REM *************
1370 CALL HCHAR(16,30,136)
1380 CALL HCHAR(16,31,137)
1390 CALL HCHAR(17,27,136)
1400 CALL HCHAR(17,28,137)
1410 REM ************
1420 REM *PO. SPRITE*
1430 REM ************
1440 CALL MAGNIFY(3)
1450 CALL SPRITE(#28,36,4,128,232)
1460 CALL SPRITE(#27,36,4,136,209)
1470 CALL SPRITE(#1,40,16,16,139,0,0)
1480 CALL SPRITE(#19,116,5,30,20)
1490 REM *************
1500 REM *PO. NAGEURS*
1510 REM *************
1520 FOR I=1 TO 4
1530 W=INT(RND*14)+1 :: CALL HCHAR(19,W+
9,128):: NEXT I
1540 A=INT(RND*14)+1 :: CALL SPRITE(#10,
92,2,145,(A+B)*8):: DISPLAY AT(10,1)SIZE
(5):"SCORE" :: DISPLAY AT(12.1)SIZE(5):S
C
1550 CALL JOYST(1,X,Y):: VE=INT(RND*4)+1
 :: VT=INT(RND*3)+1
1560 IF SGN(X)=1 THEN Q=44
1570 IF SGN(X)=-1 THEN Q=40
1580 IF SGN(X)=0 THEN Q=88
1590 CALL PATTERN(#1,Q)
1600 CALL MOTION(#1,-Y+1,(X*2)-(VE+VT))
1610 CALL SOUND(-680,-7,20,400,20,400,20
)
1620 CALL COINC(#1,64,39,28,V):: CALL CO
INC(#1,70,38,35,B):: CALL COINC(#1,120,3
2,25,N):: IF V=-1 OR B=-1 OR N=-1 THEN A
$=B$ :: GOTO 1970
1630 CALL COINC(#1,#27,18,C):: CALL COIN
C(#1,#28,18,M):: IF C=-1 OR M=-1 THEN A$
=B$ :: GOTO 1970
1640 CALL COINC(#1,#19,10,G):: IF G=-1 A
ND PER=1 THEN 2340
1650 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF X>136 TH
EN A$=C$ :: GOTO 1970
1660 IF X<10 THEN CALL LOCATE(#1,15,Y)
1670 IF F=1 THEN TE=TE+1 :: IF TE>35 AND
 F=1 THEN A$=D$ :: CALL MOTION(#1,0,0)::
 GOTO 2200
1680 CALL KEY(1,U,O):: IF U=18 AND PER=0
 THEN 1690 ELSE 1550
1690 REM ***********
1700 REM * SORTIE **
1710 REM *** DE ****
1720 REM *L ECHELLE*
1730 REM *** DE ****
1740 REM * SECOURS *
1750 REM ***********
1760 IF Q=88 THEN 1770 ELSE 1550
1770 CALL MOTION(#1,0,0)
1780 CALL POSITION(#1,X,Y)
1790 CALL SOUND(100,-6,20,200,10)
1800 CALL SPRITE(#4,140,7,X+16,Y):: FOR
I=1 TO 100 :: NEXT I :: CALL COINC(#10,#
4,10,T):: IF T=-1 THEN 1820 ELSE 1810
1810 CALL DELSPRITE(#4):: GOTO 1550
1820 REM **************
1830 REM ** MISSION  **
1840 REM *** REUSSIE **
1850 CALL POSITION(#10,H,J)
1860 REM **************
1870 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF J-4=Y OR
 J-3=Y OR J=X OR J-2=J OR J-1=Y OR J+1=Y
 THEN 1880 ELSE CALL DELSPRITE(#4):: GOT
O 1550
1880 CALL SOUND(200,157,20,623,0)
1890 CALL SOUND(130,163,0,333,20)
1900 CALL SOUND(300,110,15,220,13,440,0)
1910 CALL SOUND(100,175,16,1397,0)
1920 CALL SOUND(170,196,0,392,20)
1930 CALL SOUND(230,131,20,523,0)
1940 CALL SOUND(140,163,0,326,10):: CALL
 POSITION(#1,X,Y):: FOR I=145 TO X+5 STE
P -1 :: CALL LOCATE(#10,I,Y+3):: NEXT I
1950 TE=0 :: F=0 :: PER=1 :: CALL DELSPR
ITE(#4,#10):: SC=SC+250 :: DISPLAY AT(12
,1)SIZE(5):SC
1960 GOTO 1550
1970 REM **********
1980 REM *COLLISION*
1990 REM *** ET ***
2000 REM * FIN DE *
2010 REM * PARTIE *
2020 REM **********
2030 CALL MOTION(#1,0.0)
2040 CALL POSITION(#1,X,Y)
2050 FOR I=X TO 144 STEP +4 :: CALL SOUN
D(-401,-7,0,200,20)
2060 CALL PATTERN(#1,44)
2070 FOR F=1 TO 2 :: NEXT P
2080 CALL LOCATE(#1,I,Y)
2090 CALL PATTERN(#1,40)
2100 I=I+1 :: CALL LOCATE(#1,I,Y)
2110 FOR Z=1 TO 2 :: NEXT Z
2120 CALL PATTERN(#1,88)
2130 I=I+1 :: CALL LOCATE(#1,I,Y)
2140 FOR Z=1 TO 2 :: NEXT Z
2150 NEXT I
2160 CALL PATTERN(#1,124)
2170 CALL SOUND(-530,-7,10)
2180 CALL SOUND(-100,-5,15)
2190 CALL DELSPRITE(#1)
2200 REM ***********
2210 REM * FIN DE **
2220 REM * PARTIE **
2230 REM ***********
2240 IF F=1 THEN 2250 ELSE 2270
2250 CALL POSITION(#10,X,Y):: CALL SPRIT
E(#9,120,6,X+8,Y)
2260 FOR @=X TO X+8 STEP +.1 :: CALL LOC
ATE(#10,@,Y):: NEXT @
2270 REM ****************
2280 FOR AG=LEN(A$)TO 1 STEP -1 :: AH=AS
C(SEG$(A$,AG,1)):: CALL HCHAR(4,AG+4,AH)
:: CALL SOUND(100,-5,19,40000,10,200,3):
: NEXT AG
2290 DISPLAY AT(9,12):"UNE AUTRE PARTIE"
 :: DISPLAY AT(12,12):"OUI OU NON"
2300 CALL KEY(0,U,U)
2310 IF U=79 OR U=111 THEN TE=0 :: SC=0
:: F=1 :: PER=0 :: CALL HCHAR(4,1,32,32)
:: CALL HCHAR(9,11,32,20):: GOTO 2560
2320 IF U=78 OR U=110 THEN CALL CLEAR ::
 END
2330 IF U=0 THEN 2300 ELSE 2300
2340 REM **********
2350 REM * AT. SUR*
2360 REM *** LA ***
2370 REM ** BASE **
2380 REM *** ET ***
2390 REM ** MISE **
2400 REM ** POIN **
2410 REM **********
2420 CALL MOTION(#1,0,0)
2430 CALL POSITION(#19,X,Y)
2440 CALL LOCATE(#1,X-5,Y-3)
2450 CALL SOUND(100,400,20,200,0)
2460 CALL SOUND(200,117,0,466,20)
2470 CALL SOUND(150,185,0,370,20)
2480 CALL SOUND(300,220,20,110,0)
2490 CALL SOUND(156,156,16,311,11)
2500 CALL SOUND(190,175,28,349,0)
2510 CALL SOUND(100,223,0,117,20)
2520 CALL SOUND(130,554,29,1109,0)
2530 SC=SC+500 :: DISPLAY AT(12,1)SIZE(5
):SC
2540 PER=0
2550 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I :: A=INT(R
ND*14)+1 :: CALL SPRITE(#10,92,2,145,(A+
B)*8):: F=1 :: GOTO 1550
2560 REM ***********
2570 REM * MISE AU *
2580 REM ** POINT **
2590 REM ***********
2600 CALL HCHAR(12,11,32,20)
2610 CALL HCHAR(19,8,32,16)
2620 GOTO 1410
2630 REM ************
2640 REM * BRAVO ET *
2650 REM *   MERCI  *
2660 REM * D'AVOIR  *
2670 REM * TAPE  CE *
2680 REM * PROGRAMME*
2690 REM ************
2700 REM *&^%$#@!)(#*
```

SPECTRUM

Suite de la page 10

```
1260 NEXT f
1270 LET pt=-tm
1275 PRINT AT 21,0;l$: LET a$="" : BEEP 1,-20
1280 GO SUB 910: GO SUB 900: LET u=0: LET i=1: GO TO 33
1999 STOP
2000 FOR h=1 TO 32
2010 IF a$(h)<>" " THEN LET c$(h)="J"
2020 NEXT h
2030 LET a$="                    ": LET m$=a$
2040 PRINT INK 6;AT 21,0;c$
2050 PRINT AT 18,0;l$
2060 FOR h=1 TO 29
2070 LET hh=h+3
2080 IF c$(h TO hh)="JJJJ" THEN PRINT AT 21,h-1; BRIGHT 1; INK 4;c$(h TO hh): GO SUB 5000: GO TO 5005
2085 IF c$(h TO hh-1)="JJJ" THEN PRINT #1;AT 0,12; INK 7;"[redacted]": BEEP .03,0: PRINT #1;AT 0,12;"                    "
2090 NEXT h
2100 RETURN
3000 LET dv=0: LET u=0: LET Z=10: LET L=15: LET e=0
3002 PLOT 127,25: DRAW INK 6;0,140
3005 LET X$=" NO"
3010 LET Y$="POR"
3020 LET Z$=" ST"
3024 LET fin3=INT (sc/200)+320
3025 FOR t=0 TO fin3
3030 LET L=L+(INKEY$="6" AND L<16)-(INKEY$="7" AND L>2)
3040 LET Z=Z-1*(Z>2): IF RND>.46 THEN LET Z=Z+2*(Z<15)
3045 IF NOT e THEN IF RND>.9 THEN LET pt=-100: GO SUB 910: PLOT 127,25: DRAW OVER 1; INK 6;0,140: PLOT OVER 1; INK 6;127,25: LET e=1
3049 PRINT AT 2,1;"    "
3050 PRINT AT Z-1,1;"    "
3060 PRINT AT Z,1; INK 2;D$+" "
3070 PRINT AT Z+1,1; INK 4;E$+" "
3080 PRINT AT Z+2,1; INK 2;F$+" "
3090 PRINT AT Z+3,1;"    "
3100 PRINT AT L-1,26;"  "
3110 PRINT AT L,25; INK 6;" "+X$
3120 PRINT AT L+1,25; INK 1;" "+Y$
3130 PRINT AT L+2,26; INK 6;Z$
3140 PRINT AT L+3,26;"  "
3150 IF e THEN IF RND>.7 THEN PLOT 30,172-((z+1)*8): DRAW INK 4;207,0: LET son=USR 45105: PLOT 30,172-((z+1)*8): DRAW OVER 1; INK 4;207,0: IF l=z THEN GO SUB 5000: GO SUB 3500
3160 IF e THEN IF RND>.9 THEN PLOT 127,25: DRAW INK 6;0,140: LET e=0
3180 IF INKEY$="0" THEN GO SUB 3250
3200 NEXT t
3210 FOR f=0 TO 6: GO SUB 5000: NEXT f
3220 PRINT AT 21,9; PAPER 7; INK 0; FLASH 1;"BONUS 2000 Pts ": LET pt=2000: FOR f=0 TO 50: BEEP .003,50: NEXT f: PRINT AT 21,0;l$: GO SUB 910: GO TO 8000
3250 IF e THEN PLOT INK 1;208,171-((l+1)*8: DRAW INK 1;-206,0: PLOT INK 1;208,171-((l+1)*8: LET son=USR 45072: DRAW INK 1; OVER 1;-206,0: IF l=z THEN GO SUB 5000: GO SUB 3400: RETURN
3260 IF NOT e THEN PLOT INK 1;208,171-((l+1)*8: DRAW INK 1;-80,0: PLOT INK 1;208,171-((l+1)*8: DRAW OVER 1;-80,0: PLOT INK 1;129,171-((l+1)*8: LET son=USR 45072: DRAW INK 7;80,3: PLOT INK 1;129,171-((l+1)*8: DRAW OVER 1; INK 1;80,3: PLOT INK 1; OVER 1;129,171-((l+1)*8: GO SUB 5000: GO SUB 3500
3270 RETURN
3400 LET za=175-((z+1)*8)
3410 PLOT INK 3;11,za: PLOT INK 6;17,za: PLOT INK 7;25,za: PLOT INK 5;17,za+8: PLOT INK 4;17,za-8: PLOT INK 1;24,za-8
3420 FOR f=0 TO 5: LET son=USR 45203: BORDER 0: LET pt=200: GO SUB 910
3430 FOR f=0 TO 3
3440 PRINT AT z+f,1;"    "
3450 NEXT f
3455 LET z=z+1*(z<27)
3460 RETURN
3500 FOR f=0 TO 3: LET son=USR 45105: NEXT f
3530 PRINT AT L,26; INK 7;Z$
3540 PRINT AT L+1,26; INK 7;Y$
3550 PRINT AT L+2,26; INK 7;X$
3560 FOR f=0 TO 5: NEXT f
3570 FOR f=0 TO 3
3580 PRINT AT l+f,26;"    "
3590 NEXT f
3600 LET pt=-150: GO SUB 5000: GO SUB 910: LET dv=dv+1: IF dv>=10 THEN BORDER 2: FOR q=0 TO 4: LET son=USR 45203: NEXT q: BORDER 0: PRINT #1;AT 0,0;l$: GO SUB 900: LET i=1: GO TO 31
3700 PRINT #1;AT 0,4+(dv*2); INK 4; PAPER 6;"KK";AT 0,24; INK 2; PAPER 0; FLASH 1;"#"
3998 NEXT t
3999 GO SUB 5000: GO SUB 6200: LET i=1: GO TO 33
4000 LET x=l: LET y=c
4020 LET l=l+(INKEY$="6" AND l<17)-(INKEY$="7" AND l>1)
4030 LET c=c+(INKEY$="8" AND c<30)*2-(INKEY$="5" AND c>2)*2
4040 PRINT AT x,y;"  "
4050 PRINT OVER 1; PAPER 0; INK 2;AT l,c;"K"
4060 LET x=l: LET y=c
4080 IF NOT p4 THEN IF INKEY$="0" THEN GO SUB 810
4200 RETURN
5000 FOR f=0 TO 4: BORDER 7: BORDER 0: BORDER 6: BORDER 1: BORDER 4: BORDER 0: NEXT f: RETURN
5005 IF h=1 THEN GO TO 5020
5009 PLOT ((h-1)*8)-1,24: DRAW INK 4; BRIGHT 1;0,142
5010 PLOT (hh-1)*8,24: DRAW INK 4; BRIGHT 1;0,143
5020 FOR f=1 TO 16
5030 PRINT AT f,h-1;d$
5040 PRINT AT f+1,h-1;e$
5050 PRINT AT f+2,h-1;f$
5060 IF f<16 THEN PRINT AT f,h-1;"  "
5065 LET son=USR 45050
5070 NEXT f
5075 FOR f=0 TO 100: NEXT f
5080 FOR f=18 TO 1 STEP -1
5085 PRINT AT f,0;l$
5087 LET son=USR 45050
5090 NEXT f
5100 GO SUB 900
5110 LET c$=l$: PRINT AT 21,0;c$
5200 GO TO 33
6000 LET VIE=3: LET SC=0
6001 LET p4=0: DIM a$(32)
6002 DIM m$(32)
6005 LET bv=0
6010 LET l$="                    "
6015 LET z$=l$+l$+l$+l$+l$
6020 DIM c$(32)
6030 LET ff=0
6031 LET i=1: LET u=0
6040 LET d$="ABC": LET e$="DEF": LET f$="GHI"
6055 LET pt=0
6070 LET ta=0: LET m=1
6100 RETURN
6200 LET o$="
                ABC  ABC  ABC  ABC
  ABC  ABC      DEF  DEF  DEF  DEF
  DEF  DEF      GHI  GHI  GHI  GHI
  GHI  GHI                    "
6201 INK 0: PAPER 0: LET son=USR 45271
6205 PRINT AT 18,0;l$
6210 FOR f=138 TO 0 STEP -34
6220 PRINT AT 1,2; INK 4;o$(f TO )
6222 LET son=USR 45000
6230 NEXT f
6240 FOR f=2 TO 13
6250 PRINT AT f,1;o$
6252 LET son=USR 45000
6260 NEXT f
6270 FOR f=12 TO 1 STEP -1
6280 PRINT AT f,1;o$
6282 LET son=USR 45000
6290 NEXT f
6300 FOR f=33 TO 138 STEP 34
6310 PRINT AT 1,1;o$(f TO )
6320 NEXT f
6330 LET ff=0: LET u=0
6340 LET a$=l$
```

Suite page 30

KARATEKA

TI 99/4A BASIC ETENDU

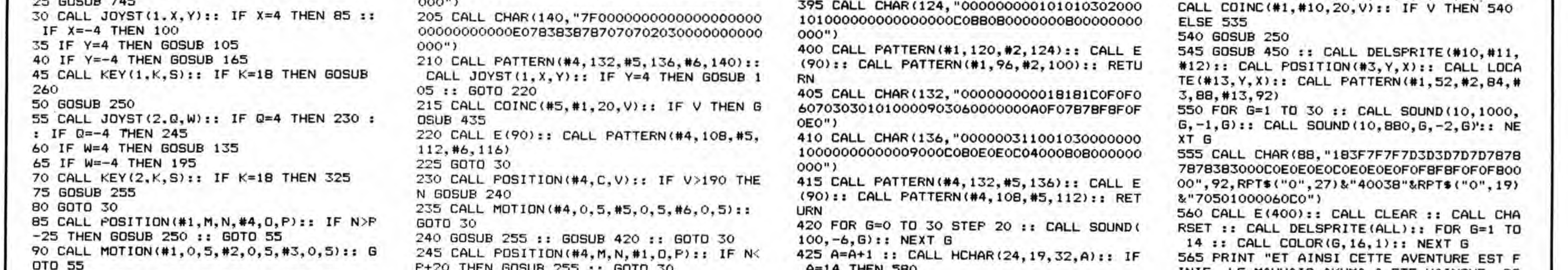
Dans un cachot humide de la sinistre forteresse de l'infect WARLOD AKUMA, se morfond depuis le n°133 la belle MARIKO. Le temps est venu (enfin !) de la castagne et de la délivrance...

Michael GONZALVEZ

SUITE DU N°133

```
10 WE=0 :: A=0 :: B=0
15 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL M
AGNIFY(4)
20 CALL R :: CALL K :: CALL G
25 GOSUB 745
30 CALL JOYST(1.X,Y):: IF X=4 THEN 85 ::
 IF X=-4 THEN 100
35 IF Y=4 THEN GOSUB 105
40 IF Y=-4 THEN GOSUB 165
45 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN GOSUB
260
50 GOSUB 250
55 CALL JOYST(2.Q,W):: IF Q=4 THEN 230 :
: IF Q=-4 THEN 245
60 IF W=4 THEN GOSUB 135
65 IF W=-4 THEN 195
70 CALL KEY(2,K,S):: IF K=18 THEN 325
75 GOSUB 255
80 GOTO 30
85 CALL POSITION(#1,M,N,#4,O,P):: IF N>P
-25 THEN GOSUB 250 :: GOTO 55
90 CALL MOTION(#1,0,5,#2,0,5,#3,0,5):: G
OTO 55
95 GOSUB 250 :: GOSUB 435 :: GOTO 55
100 CALL MOTION(#1,0,-5,#2,0,-5,#3,0,-5)
:: GOTO 55
105 GOSUB 255 :: GOSUB 250 :: CALL CHAR(
120,"0000001E181818007F733B3F1F1F0F07000
000000000000080C0E060703818")
110 CALL CHAR(124,"00000000406060C000C0
4000000000000000000000000000000000000000
000")
115 CALL CHAR(128,"101E1F1C3C3870E040C00
000000000000C80C0E07030381C101C000000000
000")
120 CALL PATTERN(#1,120,#2,124,#3,128)::
 CALL COINC(#3,#6,20,V):: IF V THEN GOSU
B 420
125 CALL E(90):: CALL PATTERN(#1,96,#2,1
00,#3,104)
130 RETURN
135 GOSUB 250 :: GOSUB 255 :: CALL CHAR(
132,"0000000000000000010307060E1C18000
0240C18000000FE9EBCFCF8F8F0E0")
140 CALL CHAR(136,RPT$("0",34)&"24007020
78F8300060400000000000")
145 CALL CHAR(140,"300103070E0C1C3808180
00000000000878F8383C1C0E070203000000000
000")
150 CALL PATTERN(#4,132,#5,136,#6,140)::
 CALL COINC(#6,#3,20,V):: IF V THEN GOSU
B 435
155 CALL E(90):: CALL PATTERN(#4,108,#5,
112,#6,116)
160 RETURN
165 GOSUB 255 :: GOSUB 250 :: CALL CHAR(
120,"000000007C606060006CFFCFFF7E3903000
000000000000000000E0E000FEFE")
170 CALL CHAR(124,"0000000000101B1830100
0300000000000000000000000000001000000
100")
175 CALL CHAR(128,"1F1E1C1C1E0E0E0E040C0
0000000000FC0000000000000000000000000
000")
180 CALL PATTERN(#1,120,#2,124,#3,128)::
 CALL JOYST(2,X,Y):: IF Y=4 THEN GOSUB 1
35 :: GOTO 190
185 CALL COINC(#2,#4,20,V):: IF V THEN G
OSUB 420
190 CALL E(90):: CALL PATTERN(#1,96,#2,1
00,#3,104):: RETURN
195 GOSUB 250 :: GOSUB 255 :: CALL CHAR(
132,"0000000000000000000000707007F7F000
0000903060000036FFF3FF7E3C88")
200 CALL CHAR(136,"000000000000000000000
0080000800000000009001C081E3E0C08000C00000
000")
205 CALL CHAR(140,"7F000000000000000000
0000000000E0783838787070702030000000000
000")
210 CALL PATTERN(#4,132,#5,136,#6,140)::
 CALL JOYST(1,X,Y):: IF Y=4 THEN GOSUB 1
05 :: GOTO 220
215 CALL COINC(#5,#1,20,V):: IF V THEN G
OSUB 435
220 CALL E(90):: CALL PATTERN(#4,108,#5,
112,#6,116)
225 GOTO 30
230 CALL POSITION(#4,C,V):: IF V>190 THE
N GOSUB 240
235 CALL MOTION(#4,0,5,#5,0,5,#6,0,5)::
GOTO 30
240 GOSUB 255 :: GOSUB 420 :: GOTO 30
245 CALL POSITION(#4,M,N,#1,O,P):: IF N<
P+20 THEN GOSUB 255 :: GOTO 30
246 CALL MOTION(#4,0,-5,#5,0,-5,#6,0,-5)
:: GOTO 30
250 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0,#3,0,0)::
RETURN
255 CALL MOTION(#4,0,0,#5,0,0,#6,0,0)::
RETURN
260 GOSUB 255 :: GOSUB 250 :: FOR H=1 TO
 20 :: CALL JOYST(1,X,Y)
265 IF Y=4 THEN GOSUB 390 :: GOTO 55
270 NEXT H
275 CALL CHAR(120,"0000000F0C0C0C000F3F7
F3F1F0F0F07000000800000000000FEFEC080800
000")
280 CALL CHAR(124,"00000000203030600000
00000000000000000000000001000000000
000")
285 CALL CHAR(128,"101E1F1C3C3870E040C00
00000000000080C0E07030381C101C000000000
000")
290 CALL PATTERN(#1,120,#2,124,#3,128)
295 FOR G=1 TO 5
300 CALL JOYST(2,X,Y):: CALL KEY(2,K,S)
305 IF K=18 THEN GOSUB 405 :: GOTO 320
310 NEXT G
315 CALL COINC(#2,#4,20,C):: IF C THEN G
OSUB 420
320 CALL PATTERN(#1,96,#2,100,#3,104)::
RETURN
325 GOSUB 250 :: GOSUB 255 :: FOR H=1 TO
 20 :: CALL JOYST(2,X,Y)
330 IF Y=4 THEN GOSUB 405 :: GOTO 30
335 NEXT H
340 CALL CHAR(132,"00000C000000000007F7
F0301010000000481830000000F0FCFEFCF8F0F
0E0")
345 CALL CHAR(136,"00000000000010000800
000000000004800E040F0F0600000000000000
000")
350 CALL CHAR(140,"000103070E0C1C3808180
00000000000878F8383C1C0E070203000000000
000")
355 CALL PATTERN(#4,132,#5,136,#6,140)
360 FOR G=1 TO 5
365 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL KEY(1,K,S)
370 IF K=18 THEN GOSUB 390 :: GOTO 385
375 NEXT G
380 CALL COINC(#5,#1,20,V):: IF V THEN G
OSUB 435
385 CALL PATTERN(#4,108,#5,112,#6,116)::
 GOTO 30
390 CALL CHAR(120,"00000007060606000050F1
E1E1F0F0F07000000C0001B1838F0F060E0C0C08
080")
395 CALL CHAR(124,"00000000101010302000
10100000000000000C0880800000000800000000
000")
400 CALL PATTERN(#1,120,#2,124):: CALL E
(90):: CALL PATTERN(#1,96,#2,100):: RETU
RN
405 CALL CHAR(132,"0000000018181C0F0F0
60703030101000090306000000A0F07878F8F0F
0E0")
410 CALL CHAR(136,"00000031100103000000
0100000000000009000C080E0E0C04000808000000
000")
415 CALL PATTERN(#4,132,#5,136):: CALL E
(90):: CALL PATTERN(#4,108,#5,112):: RET
URN
420 FOR G=0 TO 30 STEP 20 :: CALL SOUND(
100,-6,G):: NEXT G
425 A=A+1 :: CALL HCHAR(24,19,32,A):: IF
 A=14 THEN 580
430 RETURN
435 FOR G=0 TO 30 STEP 20 :: CALL SOUND(
100,-6,G):: NEXT G
440 B=B+1 :: CALL HCHAR(24,2,32,B):: IF
B=14 THEN 670
445 RETURN
450 CALL CHAR(52,"000000F8CFCFC303E1F0F0
F97F3F3F1F000000000B080C0C0C0C0C0808000
00")
455 CALL CHAR(84,"0000000030303C6C1E0F0F
060000000000000000000000000000000000080
80")
460 CALL CHAR(88,"317FFFFFFB7B7BFBFBF1F1
F1F1716000B0C0C0C080C0C0C0E0E0E0E0F0F000
00")
465 CALL CHAR(92,"0000000000000000000000
0000080071000000000000000000000000000C0
80")
470 RETURN
475 CALL CHAR(132,"00000000000000103000
000030301010000000000C0E0E060606060400
040")
480 CALL CHAR(136,"000000000000000000010
1000000000000000000000000080808080808
080")
485 CALL CHAR(140,"000003070F0F0F0701000
00000000040E0E080000080B0C000000000000
000")
490 CALL CHAR(128,"01070000000000006000
000000000800000000000000C0000000000
000")
495 CALL C :: CALL SPRITE(#10,132,16,110
,190,#11,136,9,110,190,#12,140,16,142,19
0,#13,128,9,142,190)
500 CALL K
505 CALL CHAR(108,"0000000000000000000000
00000000000000003078FC1C0C0C0C2CEBE8600
040")
510 CALL CHAR(112,"00000000000000000000
000000000000000000000607030101010103
030")
515 CALL CHAR(116,"00000000000000000000
000000000187870F0F0F0F0F0F070000000000
000")
520 CALL CHAR(120,"00000000000000000010
0000000000060000000000000000B0000000000
000")
525 CALL E(300):: CALL PATTERN(#10,108,#
11,112,#12,116,#13,120):: CALL E(500)
530 CALL CHAR(124,"00000000000000000000
00F010E0000000000000006070301030F0F0000
000"):: CALL PATTERN(#11,124)
535 CALL MOTION(#1,0,3,#2,0,3,#3,0,3)::
CALL COINC(#1,#10,20,V):: IF V THEN 540
ELSE 535
540 GOSUB 250
545 GOSUB 450 :: CALL DELSPRITE(#10,#11,
#12):: CALL POSITION(#3,Y,X):: CALL LOCA
TE(#13,Y,X):: CALL PATTERN(#1,52,#2,84,#
3,88,#13,92)
550 FOR G=1 TO 30 :: CALL SOUND(10,1000,
G,-1,G):: CALL SOUND(10,880,G,-2,G):: NE
XT G
555 CALL CHAR(88,"183F7F7F7D3D3D7D7D7878
7878383000C0E0E0E0C0E0E0E0F0F8F8F0F0F800
00",92,RPT$("0",27)&"40038"&RPT$("0",19)
&"70501000060C0")
560 CALL E(400):: CALL CLEAR :: CALL CHA
RSET :: CALL DELSPRITE(ALL):: FOR G=1 TO
 14 :: CALL COLOR(G,16,1):: NEXT G
565 PRINT "ET AINSI CETTE AVENTURE EST F
INIE. LE MAUVAIS AKUMA A ETE VAINQUE. PO
UR LA PREMIERE FOIS DANS LES MEMOIRES"
570 PRINT "LES VILLAGES POURRONT VIVRE D
ANS LE SOLEIL DE LA PAIX,MAIS PREND GARD
E:POUR LE KARATE IL Y A TOUJOURS UNE PRO
CHAINE FOIS."
575 GOTO 575
580 CALL PATTERN(#1,96,#2,100,#3,104)::
CALL CHAR(132,"0000000000000000000000010
3061E7F000000000000000000000BFFF3F3EFE"
)
585 CALL CHAR(136,"00000000000000000000
0000001018000000000000000000000000000C0C
000")
590 CALL CHAR(140,"00000000000000000000
03C7F7F3FFF00000000000000000000000080F0F
8F8")
595 CALL POSITION(#6,Y,X):: CALL LOCATE(
#4,Y,X-31,#5,Y,X-31)
600 CALL PATTERN(#4,132,#5,136,#6,140)::
 CALL SOUND(500,440,10):: CALL SOUND(100
0,600,0)
605 CALL CHAR(120,"0000000F0C0C0C01090D1
F1F1B0B0F0700103838187 0F0E0E0E0C0C0C0C0C
080")
610 CALL CHAR(124,"00000300020303060602 0
0000404000000000C04000000000000000000000
000")
615 CALL PATTERN(#1,120,#2,124):: CALL E
(1000)
620 CALL PATTERN(#1,96,#2,100):: CALL MO
TION(#1,0,3,#2,0,3,#3,0,3)
```

Suite page 31



SPECTRUM

Suite de la page 29

```
6400 RETURN
6500 GO SUB 6910
6510 PRINT AT 4,0; INK 6;"AUX CO
MMANDES D'UN PUISSANT      ";AT 6
,0;"LASER,SUR LA BASE VDX 14,"
6520 PRINT ,,; INK 6;"REPOUSSERE
Z-VOUS LONGTEMPS "
6530 PRINT ,,; INK 6;"L'ATTAQUE
TERRIBLE DES KORVUS ?"
6540 PRINT ,,; INK 6;"LA METHODE
 HABITUELLE DES KORVUS"
6550 PRINT ,,; INK 6;"EST D'ENVO
YER DES ROBOTS EN "
6560 PRINT ,,; INK 6;"NOMBRES AV
ANT D'INTERVENIR. "
6570 GO SUB 6990
6590 GO SUB 6910
6600 PRINT AT 4,0; INK 6;"L'ATTA
QUE SE DEROULE EN 4 PHASES"
6610 PRINT ,,; INK 7;"- DESCENTE
 PAR 2 OU 3 DES ROBOTS"
6620 PRINT ,,; INK 6;"EMPECHEZ Q
UE 4 ROBOTS SOIT COTE ";,,;"A CO
TE CAR ILS RENDENT AINSI      ";,,
;"LE VAISSEAU KORVUS INVULNERABL
E"
6630 PRINT ,,; INK 7;"-DESCENTE
D'UN GROUPE DE ROBOTS "; INK 6;,
,;"DETRUISEZ-LES TOUS AVANT LEUR
 ";,,,;"ATTERRISSAGE "
6640 GO SUB 6990
6650 GO SUB 6910
6655 PRINT AT 3,0; INK 6;"3e PHA
SE"
6660 PRINT AT 5,0; INK 7;"- COMB
AT CONTRE UN VAISSEAU       ",,"KO
RVUS SI VOUS ETES ENCORE       ",
,"VIVANT...BIEN SUR!"
6670 PRINT ,,; INK 6;"UNE BARRIE
RE ENERGETIQUE PROTEGE",,"LE VAI
SSEAU KORVUS AUSSI SOYEZ  ",,"VI
GILANT."
6680 PRINT ,,; INK 6;"VOUS POUVE
Z RESISTER A 10 COUPS ",,"AU BUT
 AVANT DE SUCCOMBER."
6700 GO SUB 6990
6710 GO SUB 6910
6715 PRINT AT 7,0; INK 6;"LA 4e
PHASE VOUS SERA  EXPLIQUEE",,"EN
 TEMPS UTILE...."
6720 PRINT AT 11,0; INK 6;"UTILI
SEZ LES TOUCHES 5 A 8 POUR ",,"V
OUS DEPLACER,ET 0 POUR TIRER "
6730 PRINT AT 16,10; FLASH 1; IN
K 6;"BONNE CHANCE..."
6740 GO SUB 6990
6750 RETURN
6800 CLS : GO SUB 6910
6810 PRINT AT 5,0; INK 6;"DEVANT
 VOTRE ACHARNEMENT A VOUS ",,"DE
FENDRE,KORVUS A DECIDER D'EN- ",
,"VOYER DES SOUCOUPES KAMIKAZES
 ",,"EVITEZ A TOUT PRIX QUE QUA
TRE   ",,"SOUCOUPES SOIT COTE A
COTE ET   ",,"EMPECHEZ L'ATTERRI
SSAGE DU MAXI-",,"MUM DE SOUCOUP
ES CAR A 8,ELLES  ",,"AURONT AUS
SI LA PUISSANCE DE     ",,"VOUS D
ETRUIRE..."
6820 GO SUB 6990
6830 CLS : GO SUB 6910
6840 PRINT INK 6;AT 6,0;"DERNIER
 DETAIL...IL NE RESTE QUE",,"25
MUNITIONS LASER AUSSI SOYEZ  ",,
"ECONOME.... "
6860 PRINT ,,,,; INK 6;"LE POINT
 STRATEGIQUE DES        ",,"VAIS
SEAUX KORVUS EST L'ANTENNE.."
6900 GO SUB 6990: RETURN
6910 PRINT AT 1,6; BRIGHT 1;"**K
ORVUS INVASION**"
6920 PLOT 43,173: DRAW 160,0: DR
AW 0,-17: DRAW -160,0: DRAW 0,17
6930 RETURN
6990 BEEP .05,10: INPUT ; INK 7;
"APPUYEZ SUR ENTER ";Q$
6991 CLS : RETURN
7999 STOP
8000 GO SUB 6800: GO SUB 9500: G
O SUB 6200: FOR f=22560 TO 22569
: POKE f,2: NEXT f: FOR f=22570
TO 22580: POKE f,3: NEXT f: FOR
f=22581 TO 22591: POKE f,4: NEXT
 f
8005 LET r$="": LET r=0: LET h$=
"█████████████████████████": LET
 n$="   "
8006 PRINT INK 8;AT 1,3;h$
8010 LET p4=1: LET x=5: LET l=x:
 LET y=16: LET c=y
8020 LET s$="      "
8030 FOR f=0 TO 19
8031 LET c=17: LET l=5
8032 LET q=1
8035 LET j=INT (RND*4)+1
8036 DATA 10,14,18,22
8037 FOR g=1 TO j: READ o: NEXT
g: LET j=o: RESTORE 8036
8040 FOR g=2 TO 16
8050 PRINT AT g,j;s$
8060 PRINT AT g+1,j;d$
8070 PRINT AT g+2,j;e$
8080 PRINT AT g+3,j;f$
8090 BEEP .005,60
8100 LET l=l+(INKEY$="6" AND l<1
7)*2-(INKEY$="7" AND l>3)
8105 LET c=c+(INKEY$="8" AND c<3
2)-(INKEY$="5" AND c>0)
8108 GO SUB 4040
8109 IF h$<>"" THEN IF INKEY$="0
" THEN LET h$=h$( TO LEN h$-1):
PRINT AT 1,3; INK 8;h$+" ": GO S
UB 810
8110 IF h$="" THEN PRINT AT 1,10
; INVERSE 1; INK 0; PAPER 7;"DEF
AUT MUNITION"
8114 NEXT g
8115 GO SUB 950
8117 IF q THEN LET pt=-200: GO S
UB 9500
8120 IF q THEN PRINT AT 21,j;d$
8122 IF q THEN PRINT #1;AT 0,j;e
$
8124 IF q THEN PRINT #1;AT 1,j;f
$
8125 IF q THEN LET r=r+1: IF r>=
8 THEN BEEP 2,-40: PRINT AT 10,0
; INK 6; FLASH 1;"     8 SOUCOUPE
S ONT ATTERRIS      ",,"      VOU
S ETES MORT..           ": FOR F=0
 TO 150: NEXT F: GO SUB 9500: GO
 TO 8500
8126 IF q THEN IF POINT (88,0) A
ND POINT (128,0) AND POINT (160,
0) AND POINT (193,0) THEN GO SUB
 9500: BEEP 1,40: GO TO 8500
8140 NEXT f
8200 FOR V=0 TO 10: GO SUB 5000:
 NEXT V: GO SUB 8600: GO SUB 600
1: CLS : GO TO 31
8500 FOR V=0 TO 5: GO SUB 5000:
NEXT V: GO SUB 900: GO SUB 6001:
 CLS : GO TO 31
8600 PRINT AT 17,9; PAPER 7; INK
 0; FLASH 1;"BONUS 2000 Pts ": L
ET pt=2000: FOR f=0 TO 50: BEEP
.003,50: NEXT f: GO SUB 910: LET
 I=1: RETURN
8999 STOP
9000 CLS : IF sc>ms THEN LET ms=
sc: PRINT AT 10,7; INK 6;"BRAVO
VOUS AVEZ LE ";AT 12,7;"MEILLEUR
 SCORE=";ms: GO TO 9020
9010 PRINT AT 10,7; INK 6;"VOTRE
 SCORE=";sc;AT 12,7;"MEILLEUR SC
ORE=";ms
9015 LET son=USR 45271: BEEP 1,-
10
9020 INPUT "UNE AUTRE PARTIE ? "
;A$
9030 IF A$(1)="N" OR A$(1)="n" T
HEN RANDOMIZE USR 0
9040 CLS
9050 GO TO 30
9500 INK 3
9501 PLOT 0,9: DRAW 255,0
9510 PLOT 92,10: DRAW 68,0
9511 PLOT 15,11: DRAW 28,0
9512 PLOT 2,10: DRAW 68,0
9513 PLOT 201,10: DRAW 52,0
9514 PLOT 20,12: DRAW 15,0
9515 PLOT 24,13: DRAW 7,0
9516 PLOT 26,14: DRAW 3,0
9517 PLOT 100,11: DRAW 50,0
9518 PLOT 103,12: DRAW 42,0
9519 PLOT 110,13: DRAW 32,0
9520 PLOT 114,14: DRAW 24,0
9521 PLOT 118,15: DRAW 15,0
9522 PLOT 121,16: DRAW 9,0
9523 PLOT 124,17: DRAW 4,0
9524 PLOT 209,11: DRAW 38,0
9525 PLOT 214,12: DRAW 28,0
9526 PLOT 221,13: DRAW 13,0
9527 PLOT 224,14: DRAW 6,0
9531 GO SUB 905: GO SUB 910
9560 RETURN
9700 STOP
9850 PAPER 7: INK 0
9851 LOAD ""CODE
9854 LOAD ""CODE
9855 RUN
9899 INK 0: PAPER 7: CLS
9900 SAVE " " LINE 9850
9901 SAVE " "CODE 45000,620
9902 SAVE " "CODE 65368,168
9903 STOP
```

CANON BURGER

CANON X07

Malgré l'agressivité insolite de quelques légumes rebelles, élaborez avec talent de délicieux hamburgers.

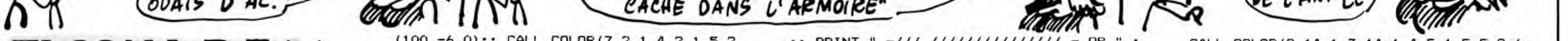
Pierre DOR

Mode d'emploi :
Ce jeu tourne sur version de base et comporte 6 tableaux de difficulté croissante. ATTENTION, lors de la frappe de ce programme, TOUS les caractères entre guillemets qui ne font pas partie d'un texte cohérent doivent être tapés en mode GRPH.
Votre but est de reconstituer des sandwichs dont les différentes parties sont alignées verticalement sur plusieurs étages. En passant sur une portion, vous décalez d'un étage celles se trouvant aux étages inférieurs. Il suffit de passer sur un sandwich reconstitué pour l'exclure du tableau. Tous les sanwichs ainsi éliminés, vous passez au tableau suivant.
Il est vivement conseillé d'éviter tout contact avec les légumes qui cherchent à s'opposer à votre succulente construction. Sachez qu'il est possible d'assommer pour une durée limitée un de ces monstres, en faisant tomber sur lui une portion de sandwich. Les déplacements de votre cuisinier s'effectuent le plus simplement du monde, par les touches directionnelles du curseur.

ERRATUM CANON X07
FORMULE 1 DU N° 131
C'est bien mieux avec les virages ! Veuillez modifier ainsi ligne suivante dans le listing 3 :

```
6020 CK=CK+1:IFCK>=1.7*CJ
THENGOTO6990
```

```
0 'CANON BURGER par PIERRE DOR sur CANON
 X-07'
1 DEFINTA-Z:CONSOLE,,,0,1:GOSUB10000
2 V=3:A=RND(0)*100+2:CLS
10 FONT$(128)="0,0,0,0,0,0,0,252"
12 FONT$(129)="0,0,0,0,0,120,252,252"
14 FONT$(130)="132,252,132,252,132,252,1
32,252"
16 FONT$(131)="0,120,48,72,72,48,48,252
18 FONT$(132)="0,0,0,0,0,0,0,0
20 FONT$(133)="0,120,48,72,72,120,252,25
2
22 FONT$(136)="0,0,120,252,0,0,0,252"
24 FONT$(137)="0,0,120,252.0,120,252,252
"
26 FONT$(138)="132,252,180,204,204,180,1
80,252
28 FONT$(139)="0,120,48,204,72,48,48,252
30 FONT$(144)="0,48,72,132,132,72,180,25
2
32 FONT$(145)="48,72,132,132,72,120,252,
252
34 FONT$(146)="132,180,204,2,132,204,180
,252
36 FONT$(249)="124,128,252,124,124,252,1
28,124"
38 FONT$(251)="248,4,252,248,248,252,4,2
48
40 FONT$(252)="0,124,128,252,124,252,128
,124"
42 FONT$(253)="0,248,4,252,248,252,4,248
44 FONT$(150)="120,48,48,72,72,48,72,252
48 LOCATE9,0:PRINT"par"," ^F  DOR Pierre
 ^F":GOSUB4000:GOSUB4000
50 DIMA(18,3)
52 DATA5,5,1,2,1,2,1,5,5,5,5,5,1,2,1,2,1
,5,5
53 DATA5,5,3,2,1,2,3,1,1,1,1,1,3,2,1,2,3
,5,5
54 DATA5,5,1,2,3,2,1,1,1,3,1,1,1,2,3,2,1
,5,5
55 DATA5,5,3,2,1,2,3,5,5,5,5,5,3,2,1,2,3
,5,5
56 FORI=0TO3:FORH=0TO18:READA(H,I):NEXT:
NEXT
58 CLS:FORH=0TO3:FORI=0TO18:LOCATEI,H:PR
INTCHR$(127+A(I,H)):NEXT:NEXT
60 ONR+1GOTO62,68,70,72,66,64
62 DI(2)=1:DI(1)=1:AA(2)=14:AA(1)=3:BB(1
)=0:BB(2)=0:X=9:Y=1:CC=16:GOTO100
64 DI(2)=1:DI(1)=1:AA(2)=14:AA(1)=3:BB(1
)=0:BB(2)=0:X=9:Y=3:CC=16:GOTO100
66 DI(2)=1:DI(1)=-1:AA(2)=14:AA(1)=3:BB(
1)=3:BB(2)=3:X=9:Y=0:CC=16:GOTO100
68 DI(2)=-1:DI(1)=1:AA(2)=14:AA(1)=3:BB(
1)=3:BB(2)=3:X=9:Y=0:CC=20:GOTO100
70 DI(2)=1:DI(1)=-1:AA(2)=14:AA(1)=3:BB(
1)=3:BB(2)=3:X=9:Y=1:CC=12:GOTO100
72 DI(2)=-1:DI(1)=1:AA(2)=7:AA(1)=11:BB(
1)=3:BB(2)=3:X=9:Y=1:CC=18:GOTO100
100 J=STICK(0)
102 ONJGOSUB1000,104,1010,104,1020,104,1
030
104 ONA(X,Y)GOTO106,108,110
106 IFA$="?"THENA$="Y":GOTO112ELSEA$="?"
:GOTO112
108 A$="]":GOTO112
110 A$="O"
112 E=SCREEN(X,Y):IFE>143ANDE<150THEN950
0
113 LOCATEX,Y:PRINTA$;
194 IFDE<>0THENG=G+1:IFG=9THENG=0:DE=0:L
=0
196 W=W+1:IFW=3THENW=1
198 IFDE=3ORW=LTHEN100
200 H=W:DH=0
202 IFA(AA(H),BB(H))=3THENIFBB(H)>YTHEND
H=-1:GOTO250
204 IFY>BB(H)THENIFA(AA(H),BB(H)+1)=3THE
NDH=1:GOTO250
206 IFAA(H)=0ANDDI(H)=-1THENDI(H)=1:GOTO
250
208 IFAA(H)=18ANDDI(H)=1THENDI(H)=-1:GOT
0250
210 IFA(AA(H)+DI(H),BB(H))=5THENDI(H)=-D
I(H)
250 LOCATEAA(H),BB(H):PRINTCHR$(127+A(AA
(H),BB(H)));
252 IFDH<>0THENBB(H)=BB(H)+DHELSEAA(H)=A
A(H)+DI(H)
253 Z=SCREEN(AA(H),BB(H)):IFZ=138ORZ=131
ORZ=133THEN9500
254 LOCATEAA(H),BB(H):PRINTCHR$(143+A(AA
(H),BB(H)));:GOTO100
1000 IFA(X,Y)=3THENGOSUB2000:Y=Y-1:RETUR
NELSERETURN
1010 IFX=18THENRETURN
1011 IFA(X+1,Y)=5THENRETURN
1012 IFA(X,Y)<>2THENGOSUB2000:X=X+1:RETU
RN
1014 LOCATEX+1,Y:PRINT"?";:XX=X:YY=Y:A(X
,Y)=1:GOSUB3000:X=X+1:RETURN
1020 IFY=3THENRETURN
1022 IFA(X,Y+1)=3THENGOSUB2000:Y=Y+1:RET
URNELSERETURN
1030 IFX=0THENRETURN
1031 IFA(X-1,Y)=5THENRETURN
1032 IFA(X,Y)<>2THENGOSUB2000:X=X-1:RETU
RN
1034 LOCATEX-1,Y:PRINT"?";:XX=X:YY=Y:A(X
,Y)=1:GOSUB3000:X=X-1:RETURN
2000 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(127+A(X.Y));
2002 RETURN
3000 BEEPYY+1,1:LOCATEXX,YY:PRINTCHR$(12
7+A(XX,YY));
3001 IFYY=3THEN3002ELSEE=SCREEN(XX,YY+1)
:IFE>143THENBEEP-1,2:GOSUB3500
3002 IFYY=3THENBEEP10,1:SC=SC+10:C=C+1:I
FC=CCTHENC=0:GOTO9000ELSERETURN
3004 YY=YY+1:IFA(XX,YY)=2THEN3008
3006 LOCATEXX,YY:PRINT"A";:GOSUB8000:LOC
ATEXX,YY:PRINT":";:A(XX,YY)=2:RETURN
3008 LOCATEXX,YY:PRINT"";:GOSUB8000:GOTO
3000
3500 IFAA(1)=XXANDBB(1)=YY+1THENIFDE=0TH
ENDE=2:L=1:ELSEDE=3
3502 IFAA(2)=XXANDBB(2)=YY+1THENIFDE=0TH
ENDE=1:L=2:ELSEDE=3
3504 SC=SC+20:RETURN
4000 OUT&HF4,255
4002 OUT&HF3,0
4004 FORB=255TO1STEP-1
4006 OUT&HF2,B
4008 NEXT
4010 RETURN
5000 DATA2,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,2,1,1,1
,1,1,2
5002 DATA2,3,1,1,5,1,2,1,2,3,2,1,2,1,5,1
,1,3,2
5004 DATA2,3,1,3,5,3,2,1,2,1,2,1,2,3,5,3
,1,3,2
5006 DATA2,3,1,1,2,1,1,1,1,3,1,1,1,1,2,1
,1,3,2
5100 DATA5,5,5,2,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,2
,5,5,5
5102 DATA5,2,1,2,1,1,1,3,1,1,1,3,1,1,1,2
,1,2,5
5104 DATA5,2,3,1,3,1,1,1,3,1,3,1,1,1,3,1
,3,2,5
5106 DATA5,2,1,1,1,1,1,3,1,2,1,3,1,1,1,1
,1,2,5
5200 DATA2,1,1,1,2,5,5,1,2,1,2,1,5,5,2,1
,1,1,2
5202 DATA2,3,5,3,1,1,1,3,1,1,1,3,1,1,1,3
,5,3,2
5204 DATA2,3,5,3,1,1,1,1,2,3,2,1,1,1,1,3
,5,3,2
5206 DATA2,3,1,3,2,5,5,3,2,1,2,3,5,5,2,3
,1,3,2
5700 DATA5,5,5,2,1,1,5,1,2,1,2,1,5,1,1,2
,5,5,5
5702 DATA5,5,2,1,1,3,1,3,2,1,2,3,1,3,1,1
,2,5,5
5704 DATA5,2,1,1,3,2,1,1,2,1,2,1,1,2,3,1
,1,2,5
5706 DATA2,1,1,1,1,1,3,1,1,3,1,1,3,1,1,1
,1,1,2
5800 DATA5,2,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,1,1,1,1
,1,2,5
5802 DATA5,2,1,1,1,3,1,1,2,5,2,1,1,3,1,1
,1,2,5
5804 DATA5,2,1,3,1,1,1,3,2,5,2,3,1,1,1,3
,1,2,5
5806 DATA5,2,1,1,3,5,3,1,2,1,2,1,3,5,3,1
,1,2,5
8000 FORH=0TO150:NEXT:RETURN
9000 IFSCREEN(X+1,Y)=131THENX=X+1ELSEX=X
-1
9002 FORE=1TO6:LOCATEX,Y:PRINT"@";:BEEPE
*2,1:GOSUB8000
9004 LOCATEX,Y:PRINT"?";:BEEPH*5,2:GOSUB
8000:NEXT
9006 CLS:T=T+1:LOCATE5,1:PRINT"TABLEAU:"
;T+1:IFINT((T+1)/2)=0THENV=V+1
9008 FORI=0TO2:LOCATE1,1:PRINT"IW":LOCAT
E17,1:PRINT"IW":GOSUB4000
9010 LOCATE1,1:PRINT"^F":LOCATE17,1:PRIN
T"^F":GOSUB8000:NEXT
9012 ERASEA:DIMA(18,3)
9014 R=R+1:IFR=6THENR=0:RESTORE
9016 GOTO56
9500 FORI=60TO10STEP-10:LOCATEX,Y:PRINT"
?";:BEEPI-5,1:GOSUB8000
9502 LOCATEX,Y:PRINT"Y";:BEEPI,2:NEXT:GO
SUB8000
9510 CLS:V=V-1:IFV>0THEN58
9516 CLS:PRINT," SCORE  :";SC:FORH=0TO10
00:NEXT
9518 CLS:PRINT,"DESIREZ VOUS REJOUER"
9520 IFTKEY("N")THENEND
9522 IFTKEY("O")THENRUN
9524 GOTO9520
10000 FONT$(128)="120,132,128,192,112,64
,64,128"
10002 FONT$(129)="0,128,96,16,8,200,112,
64"
10004 FONT$(130)="8,8,44,28,12,4,4,4
10006 FONT$(131)="128,128,128,228,136,20
8,32,36
10008 FONT$(132)="240,140,224,172,212,24
,128,32
10010 FONT$(133)="128,128,128,128,128,12
8,128,64
10012 FONT$(136)="0,0,0,0,0,100,116,116
10014 FONT$(137)="164,144,72,68,192,0,0,
0
10016 FONT$(138)="32,192,4,8,240,24,4,48
10018 FONT$(139)="64,128,0,0,0,0,16,208
10020 FONT$(144)="56,56,28,28,0,0,0,0
10022 FONT$(145)="128,192,56,12,4,12,12,
0
10024 FONT$(146)="40,36,32,240,192,192,1
28,0
10026 FONT$(147)="124,248,60,16,8,0,0,0
10030 CLS:PRINT"    /:","  ;?[]","  ANOO
","  2345";
10032 LOCATE7,1:PRINT"Canon"
10034 J$="          BURGER ":FORH=1TO9:LOC
ATE8,2:PRINTMID$(J$,H,6):BEEPH,2:NEXT
10036 FORH=0TO100:NEXT:GOSUB4000:GOSUB40
00:FORH=0TO300:NEXT:RETURN
```



TI 99/4A B.E.

Suite de la page 30

```
625 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X>180 THE
N 630 ELSE 625
630 GOSUB 250 :: GOSUB 165
635 CALL SOUND(100,-6,0)
640 CALL COLOR(7,2,1,4,2,1,5,2,1,3,5,2)
645 CALL MOTION(#1,0,3,#2,0,3,#3,0,3)::
CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X>240 THEN 65
0 ELSE 645
650 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR
655 WE=WE+1 :: IF WE=4 THEN 680
660 A=0 :: B=0 :: CALL R :: CALL K :: CA
LL G :: GOSUB 745
665 GOTO 30
670 CALL DELSPRITE(#1,#2,#3):: CALL SOUN
D(200,200,0):: CALL SOUND(1000,110,0)
675 END
680 CALL R :: CALL A :: CALL K
685 CALL CHAR(132,"0103070F1F1B1B0D05070
301010103F0B060C0B0B0B0C0C0E0E0F0B0B07
0E0")
690 CALL CHAR(136,"03010101030307 0F1F1F1
F1B1B0D0507E0F07BBBF8D8B870E0C0B0B0B0BC
0E0")
695 CALL DELSPRITE(#10,#11):: CALL PATTE
RN(#12,132):: CALL COLOR(#12,16):: CALL
MOTION(#12,-4,0):: CALL SOUND(4250,-8,10
)
700 CALL PATTERN(#12,136):: CALL E(50)::
 CALL PATTERN(#12,132):: CALL POSITION(#
12,Y,X):: IF Y<10 THEN 705 ELSE 700
705 CALL DELSPRITE(#12)
710 CALL MOTION(#1,0,3,#2,0,3,#3,0,3)
715 IF Y=0 THEN CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,
0,#3,0,0)
720 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X>180 THE
N 725 ELSE 710
725 GOSUB 250 :: GOSUB 165 :: CALL SOUND
(100,-6,0):: CALL COLOR(7,2,1,4,2,1,5,2,
1,3,5,2)
730 CALL MOTION(#1,0,3,#2,0,3,#3,0,3)
735 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X>240 THE
N 740 ELSE 735
740 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR ::
GOTO 475
745 CALL HCHAR(24,2,88,A):: A=A+1 :: IF
A=15 THEN 750 ELSE 745
750 CALL HCHAR(24,19,52,B):: B=B+1 :: IF
 B=15 THEN 755 ELSE 750
755 A=0 :: B=0 :: RETURN
760 SUB R :: FOR G=1 TO 14 :: CALL COLOR
(G,1,1):: NEXT G
765 CALL CHAR(40,"00000000000101FF",41,"
0000001101FFFFFF",42,"000101FFFFFFFFFF",
43,"00FFFFFFFFFFF0F0")
770 CALL CHAR(47,"000000FFFF000000",44,"
007F7FFFFFFFFF0F0F",45,"0"&RPT$("F0",7)
&"F",46,RPT$("F0",8))
775 CALL CHAR(48,"FFFFFFFFE0E00000",49,"
FFFFE0E000000000",50,"E0E"&RPT$("0",13),
58,"FFFFFFF0F0F0F0F0")
780 CALL CHAR(60,RPT$("F",16),56,"070/FF
FFFFFFFFFFF",57,"FCFC00003F3FFFFF",59,RPT
$("F0",8))
785 CALL CHAR(64,RPT$("F0",8),65,"F0F0F0
F0F0FFFFFF",66,"FFFF3F3F0000FCFC",67,"FF
FFFFFFFF0707")
790 CALL CHAR(80,"FFF1F1F00000000",81,"F
FFFFFFF1F1F0000",82,"FFFFFFFFFFFF1F1F")
795 CALL CHAR(72,"00FFFFFFFFF0F0F",73,"
00B0B0FFFFFFFFFF",74,"07070000000000000",
75,"000000B0B0FFFFFFFF")
800 CALL CHAR(88,"00B0E0FBFEFBE0B0",76,"
FFFF070700000000",77,"0000000000B0B0FF",
78,"FFFFFFFF07070000",79,"00FEFEFFFFFFFF
FF")
805 PRINT " HIKM                    ()**"
:: PRINT " -JLNO                  ,012." :
: PRINT " -   .                  -:98."
810 FOR I=1 TO 5 :: PRINT " -   .
        -:<<." :: NEXT I :: PRINT " -//
/.//////////////  -@<<."
815 PRINT " -///.///////////////// -ABC."
:: PRINT " -///.///////////////// - QR." :
: PRINT " -/////////////////////// ."
820 PRINT " ///////////////////////////"
:: PRINT "///////////////////////////"
825 CALL CHAR(52,"0001071F7F1F0701"):: C
ALL COLOR(7,8,1,4,8,1,5,8,1,3,5,8,2,5,1,
6,5,1,8,9,1)
830 SUBEND
835 SUB C :: FOR G=1 TO 14 :: CALL COLOR
(G,1,1):: NEXT G
840 CALL CHAR(63,"000000FFFF000000",40,"
02040B1F07030100",41,"000000FFFFFFFFFF",
42,"000000E0F0FBFCFE",43,"7F3F1F0F070301
00")
845 CALL CHAR(44,RPT$("F",16),45,"0080C0
E0F0FBFCFE",46,"0102040B3040B000",47,"FF
FFFF0000000000",48,RPT$("F",13)&"EFD")
850 CALL CHAR(49,"7B370F0000000000",50,"
84C8F0D0B87")
855 CALL CHAR(56,"00FFFFFFFFFF0F00",57,"
00B0B0FFFFFFFFFF",58,"000000B0B0FFFFFF",
59,"0000000000B0B0FF")
860 CALL CHAR(60,RPT$("0F",8),61,"00FEFE
FFFFFFFFFF",62,RPT$("F0",8),64,"07070000
00000000",65,"FFFF070700000000",66,"FFFF
FFFF07070000")
865 CALL CHAR(72,"E0E0FFFFFFFFFFFF",73,"
3F3F0000FCFCFFFF",74,"FFFFFF0F0F0F0F0F",
75,RPT$("F",16),76,RPT$("0F",8))
870 CALL CHAR(77,"0F0F0F0F0FFFFFFF",78,"
FFFFFCFC00003F3F",79,"FFFFFFFFFFFFE0E0",
80,RPT$("F",13)&"BFB",81,"FFFFFFFFFBFB00
00")
875 CALL CHAR(82,"FFFFFBFB00000000")
880 PRINT "89:;" :: PRINT "<@AB=" :: PRI
NT "<HIJ>" :: FOR I=1 TO 3 :: PRINT "<KK
L>" :: NEXT I :: PRINT "<KKL>
  ."
885 PRINT "<KKL>                    ()*" :: P
RINT "<KKL>            ????? +,-" :: PRINT
 "<ONM>        ????????? +,-"
890 PRINT "<PQR>???????????????? +,-" :
: PRINT "<  ??????????????????? +02" ::
 PRINT " ?????????????????????????? 1/"
895 PRINT "                ???????????" ::
 CALL COLOR(2,14,1,3,14,1,4,5,1,5,5,2,6,
2,1,7,2,1)
900 SUBEND
905 SUB K
910 CALL CHAR(96,"0000000706060600050F1E
1E1F0F0F07000000C000000000C0EC7CFCDBC0C0
80")
915 CALL CHAR(100,"0000000001010103020001
0100000000000000000B0B0000600B00000000
000")
920 CALL CHAR(104,"000C1B3F3C7870C040C00
00000000000C060F0F07B3B0C0406000000000
000")
925 CALL SPRITE(#1,96,16,110,50,#2,100,9
,110,50,#3,104,16,142,50)
930 SUBEND
935 SUB A
940 CALL CHAR(108,"0000010303111F1E0E0F0
7070301040700000000000BBFB7B70F0E0E0C0B02
0E0")
945 CALL CHAR(112,"0F0E0F0F1F0F201F0B180
00000000000F070F0F0FBF004FB101B0000000
000")
950 CALL CHAR(116,"010300000000C0C0C080C
0E060200000C0B0C0C0C000030303010307060 40
000")
955 CALL SPRITE(#10,116,16,110,150,#11,1
08,9,110,150,#12,112,9,142,150)
960 SUBEND
965 SUB G
970 CALL CHAR(108,"0000000000000000003373
E3F1B0303010000903060000000A0F07B7BFBF0F
0E0")
975 CALL CHAR(112,"0000000100010300600001
0000000000000090C0B0E0E0C04000B0B0000000
000")
980 CALL CHAR(116,"0003060F0F1E1C3020600
0000000000000030DBFC3C1E0E030203000000000
000")
985 CALL SPRITE(#4,108,16,110,150,#5,112
,10,110,150,#6,116,16,142,150)
990 SUBEND
995 SUB E(I):: FOR H=1 TO I :: NEXT H ::
 SUBEND
```

JACK-POT

FX 702 P

Un Jack-pot certes, mais un jack-pot de poche, individuel et portatif...

Thierry LOISEAU (cui, cui)

Mode d'emploi :
Retirez les piles de votre machine, patientez une trentaine de secondes puis reconnectez l'énergie. Recherchez alors les caractères suivants :
' — ° ■
placez-les dans $, puis entrez-les respectivement dans A$, B$, C$ et D$.
Tapez le programme.
Pour la première partie, faire :
F1 SAC
100 STAT
Votre but est d'obtenir trois symboles identiques en un minimum de six coups. Vous devrez sans doute pour cela changer un ou plusieurs des trois caractères par appui sur "1" ou (et) "2" ou (et) "3" et valider ensuite par SPC (le témoin à " ♦ ").
Si vous n'avez pas appuyé sur ces touches et si le jeu n'affiche pas trois caractères identiques, votre score sera divisé par deux. Dans le cas contraire, ce dernier sera additionné à votre mise multipliée par la valeur du caractère.
Ordre d'importance des caractères :
"$" : 3 fois la mise.
"°" : 2.75 fois la mise.
" π " : 2.5 fois la mise.
" ■ " : 2.25 fois la mise.
"★" : 2 fois la mise.
"E" : 1.75 fois la mise.
"." : 1.5 fois la mise.
"'" : 1 fois la mise.
Lorsqu'elle est supérieure au record précédent, la somme la plus élevée pendant le jeu devient le nouveau record.

```
VAR: 26 PRG: 1680

P0: 1420 STEPS
  1 GOTO 9
  2 "
  3 "LOISEAU T.
  4 "LA BACHELLERIE
  5 "24210  THENON
  6 "
  9 WAIT 25:PRT "**
    ****JACKPOT****
    *"
 10 G=100:PRT CSR 0
    ;"VOUS POSSEDEZ
     100 $":M=G
 18 $=" BONNE CHANC
    E .......":GSB
    5E3
 19 $=A$+","+C$+D$+
    "*$EN"
 20 PRT :PRT CSR 6;
    :INP "MISE ",H:
    H=INT H:IF H>G
    THEN 20
 21 IF H<1 THEN 20
 30 I=INT (RAN#*8)+
    1:J=INT (RAN#*8
    )+1:K=INT (RAN#
    *8)+1
 35 V$=MID(I,1):W$=
    MID(J,1):X$=MID
    (K,1)
 40 FOR O=1 TO 6:PR
    T CSR 2;#;O;CSR
     5;B$;B$;B$;CSR
     10;")!";CSR 13
    ;"!";
 43 PRT CSR 15;"!";
    CSR 17;"!(";
 47 Q=0:R=0:S=0
 50 FOR P=1 TO 4
 60 PRT CSR 12;MID(
    INT (RAN#*8)+1,
    1);CSR 14;MID(I
    NT (RAN#*8)+1,1
    );
 70 PRT CSR 16;MID(
    INT (RAN#*8)+1,
    1);:NEXT P
 75 PRT CSR 12;V$;C
    SR 14;W$;CSR 16
    ;X$;
 80 PRT CSR 0;" ";:
    IF O=6;IF V$=W$
    ;IF W$=X$;O=O-1
 85 IF O=6;G=G-H:L=
    H:FOR O=1 TO 10
    :NEXT O:PRT :GO
    TO 140
 89 IF KEY="" THEN
    89
 90 IF KEY="1";PRT
    CSR 5;V$;:Q=1
 91 IF KEY="2";PRT
    CSR 6;W$;:R=2
 92 IF KEY="3";PRT
    CSR 7;X$;:S=3
 93 IF KEY="1";PRT
    CSR 5;B$;:Q=0
 94 IF KEY="2";PRT
    CSR 6;B$;:R=0
 95 IF KEY="3";PRT
    CSR 7;B$;:S=0
 96 IF KEY=" ";PRT
    CSR 0;"↑";:GOTO
     100
 97 GOTO 89
100 T=Q*1E2+R*10+S
101 IF T=3:GSB 1000
102 IF T=20:GSB 100
    1
103 IF T=23:GSB 100
    0:GSB 1001
104 IF T=100:GSB 10
    02
105 IF T=103:GSB 10
    00:GSB 1002
106 IF T=120:GSB 10
    01:GSB 1002
107 IF T=123:GSB 10
    00:GSB 1001:GSB
     1002
109 PRT CSR 0;
110 N=0:IF T=0:IF V
    $=W$;IF W$=X$;N
    =1:GSB 9E3:GOTO
     140
120 IF T=0:G=G/2:PR
    T "RESTE ";G;"
    $":IF G<1 THEN
    190
130 NEXT O:G=G-H:L=
    H
140 U$="GAGNE":IF N
    =0:U$="PERDU"
141 PRT "VOUS AVEZ
    ";U$;L;" $":IF
    U$="GAGNE":GSB
    9050
150 IF G>1;GOTO 7E3
190 PRT "RUINE  ..
    .."
200 $=" JEU TERMINE
     ...        "
500 GSB 5E3:WAIT 20
    :IF M>SX:SAC :S
    TAT M:PRT CSR 5
    ;"RECORD !"
600 PRT CSR 2;"RECO
    RD :";SX;" $":E
    ND
1000 K=INT (RAN#*8)+
     1:X$=MID(K,1):R
     ET
1001 J=INT (RAN#*8)+
     1:W$=MID(J,1):R
     ET
1002 I=INT (RAN#*8)+
     1:V$=MID(I,1):R
     ET
5000 FOR I=1 TO LEN(
     $)-6:PRT CSR 6;
     MID(I,7);
5001 NEXT I:RET
7000 WAIT 25:PRT "VO
     US POSSEDEZ";G;
     " $":GOTO 20
9000 Z=1:IF I=6;Z=3
9001 IF I=3;Z=2.75
9002 IF I=8;Z=2.5
9003 IF I=4;Z=2.25
9004 IF I=5;Z=2
9005 IF I=7;Z=1.75
9006 IF I=2;Z=1.5
9010 L=Z*H
9030 G=G+H*Z
9040 RET
9050 IF G>M;M=G:RET
9060 RET

*** VAR LIST

VAR: 26 PRG: 1680

A$ ='
B$ =_
C$ =°
D$ =%
E  = 53
F  = 1000
G  = 100
H  = 76
I  = 16
J  = 5
K  = 5
L  = 152
M  = 100
N  = 1
O  = 3
P  = 5
Q  = 0
R  = 0
S  = 0
T  = 0
U$ =GAGNE
V$ =*
W$ =*
X$ =*
Y  = 0
Z  = 2
```

TO7,TO7 70,MO5

Suite de la page 9

```
3680 BOXF(X0,Y0)-(X0+J,Y0+J),C
3690 GOSUB10300
3700 RETURN
5000 '+++++++GOMME++++++++++++
5010 LOCATE0,1,0:COLOR4,5:PRINTGR$(0)+GR
$(1):LOCATE0,2,0:PRINTGR$(2)+GR$(3):PLAY
A$
5020 GOSUB10300
5030 GOSUB10050:IF L=1 THEN5080
5040 INPUTPEN X,Y
5042 IF J=0 THEN IF X<32 OR X>303 THEN 5
040
5044 IF J=1 THEN IF X<32 OR X>302 OR Y>1
98 THEN 5040
5046 IF J=2 THEN IF X<32 OR X>301 OR Y>1
97 THEN 5040
5050 BOXF(X,Y)-(X+J,Y+J),CCC
5055 GOSUB10300
5060 INPEN X,Y
5061 IF J=0 THEN IF X<32 OR X>303 THEN 5
060
5062 IF J=1 THEN IF X<32 OR X>302 OR Y>1
98 THEN 5060
5063 IF J=2 THEN IF X<32 OR X>301 OR Y>1
97 THEN 5060
5065 BOXF(X,Y)-(X+J,Y+J),CCC
5070 IF PTRIG=0 THEN5060
5080 LOCATE0,1,0:COLOR4,14:PRINTGR$(0)+G
R$(1):LOCATE0,2,0:PRINTGR$(2)+GR$(3):PLA
YB$
5090 GOTO3000
5100 '+++++++++TRAIT FIN+++++++++
5110 IF J=1 THEN LOCATE 2,3,0:COLOR4,14:
PRINTGR$(4)+GR$(5):LOCATE2,4,0:PRINTGR$(
8)+GR$(9)
5120 IF J=2 THEN LOCATE 0,5,0:COLOR4,14:
PRINTGR$(4)+GR$(5):LOCATE0,6,0:PRINTGR$(
10)+GR$(11)
5130 LOCATE0,3,0:COLOR4,3:PRINTGR$(4)+GR
$(5):LOCATE0,4,0:PRINTGR$(6)+GR$(7):PLAY
"A504MI"
5140 J=0
5145 GOTO3000
5150 '++++++TRAIT MOYEN++++++
5160 IF J=0 THEN LOCATE 0,3,0:COLOR4,14:
PRINTGR$(4)+GR$(5):LOCATE0,4,0:PRINTGR$(
6)+GR$(7)
5170 IF J=2 THEN LOCATE 0,5,0:COLOR4,14:
PRINTGR$(4)+GR$(5):LOCATE0,6,0:PRINTGR$(
10)+GR$(11)
5180 LOCATE2,3,0:COLOR4,3:PRINTGR$(4)+GR
$(5):LOCATE2,4,0:PRINTGR$(8)+GR$(9):PLAY
"A504MI"
5190 J=1
5195 GOTO3000
5200 '++++++TRAIT FORT++++++
5210 IF J=0 THEN LOCATE 0,3,0:COLOR4,14:
PRINTGR$(4)+GR$(5):LOCATE0,4,0:PRINTGR$(
6)+GR$(7)
5220 IF J=1 THEN LOCATE 2,3,0:COLOR4,14:
PRINTGR$(4)+GR$(5):LOCATE2,4,0:PRINTGR$(
8)+GR$(9)
5230 LOCATE0,5,0:GOLOR4,3:PRINTGR$(4)+GR
$(5):LOCATE0,6,0:PRINTGR$(10)+GR$(11):PL
AY"A504MI"
5240 J=2
5245 GOTO3000
5400 '++++++LIGNE DROITE+++++++++
5410 LOCATE0,7,0:COLOR4,5:PRINTGR$(15)+G
R$(16):LOCATE0,8,0:PRINTGR$(17)+GR$(7):P
LAYA$
5420 GOSUB10300
5430 GOSUB10050:IF L=1 THEN5490
5440 GOSUB3610
5480 GOSUB10200
5490 LOCATE0,7,0:COLOR4,14:PRINTGR$(15)+
GR$(16):LOCATE0,8,0:PRINTGR$(17)+GR$(7):
PLAYB$
5500 GOTO3000
5600 '++++POINTILLE MIXTE++++++++++
5610 LOCATE0,9,0:COLOR4,5:PRINTGR$(15)+G
R$(74):LOCATE0,10,0:PRINTGR$(75)+GR$(7):
PLAYA$
5620 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN 5
650
5630 LG1=1:LG=20
5640 GOSUB7440
5645 TRT=0
5650 LOCATE0,9,0:COLOR4,14:PRINTGR$(15)+
GR$(74):LOCATE0,10,0:PRINTGR$(75)+GR$(7)
:PLAYB$
5660 GOTO3000
5700 '++++++++COULEUR ECRITURE++++++++
5705 IF C>=0 THEN3000
5710 LOCATE38,17,0:COLOR1,3:PRINTGR$(78)
:LOCATE38,18,0:PRINTGR$(79)
5715 LOCATE39,17,0:COLOR4,3:PRINTGR$(78)
:LOCATE39,18,0:PRINTGR$(80)
5720 PLAYA$+A$:GOSUB10300
5730 C=-C-1
5740 GOTO3000
5800 '++++++++CERCLE++++++++++
5810 LOCATE0,11,0:COLOR4,5:PRINTGR$(29)+
GR$(30):LOCATE0,12,0:PRINTGR$(31)+GR$(32
):PLAYA$
5820 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN 5
880
5830 GOSUB3610
5840 RR1=SQR((X1-X0)^2+(Y1-Y0)^2):IF RR1
=0THEN RR1=1
5844 XR=X1:YR=Y1
5845 X=XR+RR1:Y=YR
5850 FOR II=0 TO 2*PI+.2 STEP PI/18
5855 X1=X:Y1=Y
5860 X=XR+RR1*COS(II):Y=YR+RR1*SIN(II)
5861 IF J=0 THEN IF X<32 OR X>303 OR Y<0
 OR Y>199 THEN 5870
5862 IF J=1 THEN IF X<32 OR X>302 OR Y<0
 OR Y>198 THEN 5870
5863 IF J=2 THEN IF X<32 OR X>301 OR Y<0
 OR Y>197 THEN 5870
5865 X0=X:Y0=Y
5866 IF J=0 THEN IF X1<32 OR X1>303 OR Y
1<0 OR Y1>199 THEN 5870 ELSE GOSUB10200
5867 IF J=1 THEN IF X1<32 OR X1>302 OR Y
1<0 OR Y1>198 THEN 5870 ELSE GOSUB10200
5868 IF J=2 THEN IF X1<32 OR X1>301 OR Y
1<0 OR Y1>197 THEN 5870 ELSE GOSUB10200
5870 NEXT II
5880 LOCATE0,11,0:COLOR4,14:PRINTGR$(29)
+GR$(30):LOCATE0,12,0:PRINTGR$(31)+GR$(3
2):PLAYB$
5890 GOTO3000
6000 '+++++++ELLIPSE++++++++++
6010 LOCATE0,13,0:COLOR4,5:PRINTGR$(20)+
GR$(21):LOCATE0,14,0:PRINTGR$(22)+GR$(23
):PLAYA$
6020 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN I
F COND=1 THEN RETURN ELSE6180
6030 GOSUB3560
6035 IF X1=X2 OR ABS(X1-X2)=1 THEN IF CO
ND=1 THENRETURN ELSE6180
6040 BOXF(X1,Y1)-(X1+J,Y1+J),CCC:BOXF(X1
,Y2)-(X1+J,Y2+J),C
6050 IF X1>X2 THEN6060
6055 IF X0>X1 AND X0<X2 THEN6080 ELSE607
0
6060 IF X0>X2 AND X0<X1 THEN6080 ELSE607
0
6070 BOXF(X0,Y0)-(X0+J,Y0+J),CCC
6072 GOSUB3660
6074 GOTO6050
6080 O1=(X1-X2)/2+X2:RR1=X1-O1:IF RR1=0
THEN RR1=1
6084 YY=SQR(RR1^2-(X0-O1)^2):RED=(Y2-Y0)
/YY
6090 X=X1:Y=Y2:IF COND=1 THEN PAS=PI/ABS
(RR1) ELSE PAS=PI/18
6100 FOR II=0 TO 2*PI+.2 STEP PAS
6110 X1=X:Y1=Y
6120 X=O1+RR1*COS(II):Y=Y2+RR1*SIN(II)*R
ED
6130 IF J=0 THEN IF X<32 OR X>303 OR Y<0
 OR Y>199 THEN 6160
6132 IF J=1 THEN IF X<32 OR X>302 OR Y<0
 OR Y>198 THEN 6160
6134 IF J=2 THEN IF X<32 OR X>301 OR Y<0
 OR Y>197 THEN 6160
6140 X0=X:Y0=Y
6142 IF J=0 THEN IF X1<32 OR X1>303 OR Y
1<0 OR Y1>199 THEN 6160 ELSE GOSUB10200
6144 IF J=1 THEN IF X1<32 OR X1>302 OR Y
1<0 OR Y1>198 THEN 6160 ELSE GOSUB10200
6146 IF J=2 THEN IF X1<32 OR X1>301 OR Y
1<0 OR Y1>197 THEN 6160 ELSE GOSUB10200
6150 IF COND=1 THEN BOXF(O1,Y2)-(X,Y),C
6160 NEXT II
6170 IF COND=1 THEN RETURN
6180 LOCATE0,13,0:COLOR4,14:PRINTGR$(20)
+GR$(21):LOCATE0,14,0:PRINTGR$(22)+GR$(2
3):PLAYB$
6190 GOTO3000

6200 '+++++++CARRE++++++++++++++
6210 LOCATE0,15,0:COLOR4,5:PRINTGR$(39)+
GR$(40):LOCATE0,16,0:PRINTGR$(41)+GR$(42
):PLAYA$
6215 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN62
80
6220 GOSUB3610
6230 AA=X0+Y0-Y1:BB=Y0+X1-X0:CC=X1+Y0-Y1
:DD=Y1+X1-X0
6235 IFAA<32 OR CC<32 OR AA>301 OR CC>30
1 THEN IF KK=1 THEN 8260 ELSE 6280
6236 IF BB>197 OR DD>197 THEN IF KK=1 TH
EN 8260 ELSE 6280
6240 XR=X1:YR=Y1:XS=X0:YS=Y0:GOSUB10200
6250 X1=X0:Y1=Y0:X0=AA:Y0=BB:GOSUB10200
6260 X1=AA:Y1=BB:X0=CC:Y0=DD:GOSUB10200
6270 X1=CC:Y1=DD:X0=XR:Y0=YR:GOSUB10200
6275 X1=XR:Y1=YR:X0=XS:Y0=YS:IF KK=1 THE
N RETURN
6280 LOCATE0,15,0:COLOR4,14:PRINTGR$(39)
+GR$(40):LOCATE0,16,0:PRINTGR$(41)+GR$(4
2):PLAYB$
6290 GOTO3000
6400 '++++++RECTANGLE++++++++++++
6410 LOCATE0,17,0:COLOR4,5:PRINTGR$(47)+
GR$(48):LOCATE0,18,0:PRINTGR$(49)+GR$(50
):PLAYA$
6420 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN64
60
6425 GOSUB3610
6430 XR=X1:YR=Y1:XS=X0:YS=Y0
6440 IF X1<=X0 AND Y1>Y0 OR X1>X0 AND Y1
<=Y0 THEN Y0=Y1:GOSUB10200:X1=X0:Y0=YS:G
OSUB10200:Y1=Y0:X0=XR:GOSUB10200:X1=XR:Y
0=YR:GOSUB10200:GOTO6460
6450 IF X1>X0 AND Y1>Y0 OR X1<=X0 AND Y1
<=Y0 THEN X0=X1:GOSUB10200:Y1=Y0:X0=XS:G
OSUB10200:X1=X0:Y0=YR:GOSUB10200:Y1=YR:X
0=XR:GOSUB10200
6460 LOCATE0,17,0:COLOR4,14:PRINTGR$(47)
+GR$(48):LOCATE0,18,0:PRINTGR$(49)+GR$(5
0):PLAYB$
6470 GOTO3000
6500 '+++1 ere PAGE FONCTIONS+++++++
6504 IF KV=1THEN3000
6505 LOCATE38,19,0:COLOR4,2:PRINTGR$(81)
+GR$(82):LOCATE38,20,0:PRINTGR$(83)+GR$(
84)
6510 LOCATE38,21,0:COLOR4,14:PRINTGR$(85
)+GR$(86):LOCATE38,22,0:PRINTGR$(87)+GR$
(88)
6512 PLAYA$+B$+A$
6515 K=0:KV=1:J=0:GOSUB1220
6520 GOTO3000
6600 '++++++++TRIANGLE++++++++++
6610 LOCATE0,19,0:COLOR4,5:PRINTGR$(55)+
GR$(56):LOCATE0,20,0:PRINTGR$(57)+GR$(58
):PLAYA$
6615 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN66
70
6620 GOSUB3560
6625 XR=X1:YR=Y1:XS=X0:YS=Y0
6630 X1=X2:Y1=Y2:X0=XR:Y0=YR:GOSUB10200
6640 X1=XR:Y1=YR:X0=XS:Y0=YS:GOSUB10200
6650 X1=XS:Y1=YS:X0=X2:Y0=Y2:GOSUB10200
6655 X1=XR:Y1=YR:X0=XS:Y0=YS:IF KK=1 THE
N RETURN
6670 LOCATE0,19,0:COLOR4,14:PRINTGR$(55)
+GR$(56):LOCATE0,20,0:PRINTGR$(57)+GR$(5
8):PLAYB$
6680 GOTO3000
6800 '+++++QUADRILATERE+++++++++
6810 LOCATE0,21,0:COLOR4,5:PRINTGR$(63)+
GR$(64):LOCATE0,22,0:PRINTGR$(65)+GR$(66
):PLAYA$
6815 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN68
70
6820 GOSUB3510
6825 XR=X1:YR=Y1:XS=X0:YS=Y0
6830 X1=X3:Y1=Y3:X0=X2:Y0=Y2:GOSUB10200
6840 X1=X2:Y1=Y2:X0=XR:Y0=YR:GOSUB10200
6850 X1=XR:Y1=YR:X0=XS:Y0=YS:GOSUB10200
6860 X1=XS:Y1=YS:X0=X3:Y0=Y3:GOSUB10200
6865 X1=XR:Y1=YR:X0=XS:Y0=YS:IF KK=1 THE
N RETURN
6870 LOCATE0,21,0:COLOR4,14:PRINTGR$(63)
+GR$(64):LOCATE0,22,0:PRINTGR$(65)+GR$(6
6):PLAYB$
6880 GOTO3000
7000 '++++++PAGE++++++++++
7010 LOCATE2,1,0:COLOR4,5:PRINTGR$(24)+G
R$(71):LOCATE2,2,0:PRINTGR$(72)+GR$(73):
PLAYA$
7015 GOSUB10300
7020 GOSUB10050:IF L=1 THEN7040
7030 IF C<0 THEN CCC=C ELSE CCC=-(C+1)
7035 IF CCC=-1 OR CCC=-2 THEN7040 ELSE B
OXF(32,0)-(303,199),CCC
7040 LOCATE2,1,0:COLOR4,14:PRINTGR$(24)+
GR$(71):LOCATE2,2,0:PRINTGR$(72)+GR$(73)
:PLAYB$
7050 IF C<0 THEN5700 ELSE C=-C-1:GOTO570
0
7200 '++++++TRAIT MAIN LEVEE++++++++
7210 LOCATE2,5,0:COLOR4,5:PRINTGR$(12)+G
R$(13):LOCATE2,6,0:PRINTGR$(14)+GR$(7):P
LAYA$
7215 GOSUB10300
7220 GOSUB10050
7230 IF L=1 THEN 7320
7240 GOSUB3660
7280 X1=X0:Y1=Y0
7290 INPENX0,Y0
7292 IF J=0 THEN IF X0<32 OR X0>303 THEN
 7290
7294 IF J=1 THEN IF X0<32 OR X0>302 OR Y
0>198 THEN 7290
7296 IF J=2 THEN IF X0<32 OR X0>301 OR Y
0>197 THEN 7290
7300 GOSUB10200
7310 IF PTRIG=0 THEN 7280
7320 LOCATE2,5,0:COLOR4,14:PRINTGR$(12)+
GR$(13):LOCATE2,6,0:PRINTGR$(14)+GR$(7):
PLAYB$
7330 GOTO3000
7400 '++++POINTILLE COURT++++++++++
7410 LOCATE2,7,0:COLOR4,5:PRINTGR$(15)+G
R$(18):LOCATE2,8,0:PRINTGR$(19)+GR$(7):P
LAYA$
7420 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN 7
550
7430 LG=5:LG0=2:LG1=0
7440 GOSUB3610
7450 LT=SQR((X1-X0)^2+(Y1-Y0)^2):IF LT=0
 THEN LT=1
7460 CS=(X0-X1)/LT:SN=(Y0-Y1)/LT
7470 X=CS*LG:Y=SN*LG:XS=X0:YS=Y0:XR=X1:Y
R=Y1
7480 GOTO7500
7490 X1=X1+LG0*X:Y1=Y1+LG0*Y
7495 IF LG1=1 THEN IF TRT=1 THEN X=X/8:Y
=Y/8:TRT=TRT-2 ELSE X=8*X:Y=8*Y
7500 X0=X1+X:Y0=Y1+Y
7505 IF XR=XS THEN7515
7510 IF XS>XR THEN IF X1>=XS THEN7545ELS
E IF X0>XS THEN X0=XS:Y0=YS:GOTO7520 ELS
E7520 ELSE IF X1<=XS THEN7545ELSE IF X0<
XS THEN X0=XS:Y0=YS:GOTO7520ELSE7520
7515 IF YS>YR THEN IF Y1>=YS THEN7545ELS
E IF Y0>YS THEN X0=XS:Y0=YS:GOTO7520 ELS
E7520 ELSE IF Y1<=YS THEN7545ELSE IF Y0<
YS THEN X0=XS:Y0=YS
7520 GOSUB10200
7530 IF LG1=1THEN IF TRT=0 THEN LG0=5/4:
TRT=TRT+1 ELSE LG0=3:TRT=TRT+1
7540 GOTO7490
7545 IF LG1<>0 THENRETURN
7550 LOCATE2,7,0:COLOR4,14:PRINTGR$(15)+
GR$(18):LOCATE2,8,0:PRINTGR$(19)+GR$(7):
PLAYB$
7560 GOTO3000
7600 '++++POINTILLE LONG++++++++++++
7610 LOCATE2,9,0:COLOR4,5:PRINTGR$(15)+G
R$(76):LOCATE2,10,0:PRINTGR$(77)+GR$(7):
PLAYA$
7620 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN 7
650
7630 LG1=2:LG=12:LG0=5/3
7640 GOSUB7440
7650 LOCATE2,9,0:COLOR4,14:PRINTGR$(15)+
GR$(76):LOCATE2,10,0:PRINTGR$(77)+GR$(7)
:PLAYB$
7660 GOTO3000
7700 '++++++++COULEUR FOND++++++++++++
7705 IF C<0 THEN3000
7710 LOCATE39,17,0:COLOR1,3:PRINTGR$(78)
:LOCATE39,18,0:PRINTGR$(80)
7715 LOCATE38,17,0:COLOR4,3:PRINTGR$(78)
:LOCATE38,18,0:PRINTGR$(79)
7720 PLAYB$+B$:GOSUB10300
7730 C=-C-1
7740 GOTO3000
7800 '++++CERCLE PLEIN++++++++++
7810 LOCATE2,11,0:COLOR4,5:PRINTGR$(33)+
GR$(34):LOCATE2,12,0:PRINTGR$(35)+GR$(36
):PLAYA$
7820 GOSUB10300:GOSUB10050:IF L=1 THEN 7
880
7830 JJ1=J:J=0:GOSUB3610:J=JJ1
7840 RR1=SQR((X1-X0)^2+(Y1-Y0)^2):IF RR1
=0 THEN RR1=1
7845 X=X1+RR1:Y=Y1
7850 FOR II=0 TO 2*PI+.2 STEP PI/RR1
7855 X0=X:Y0=Y
```

A SUIVRE...

Fasciné dans sa jeunesse par le ballet romantique des péniches et le subtil mécanisme des écluses sur le canal de Bourgogne, Pierre FAURE devenu grand, élabora sur ce thème un amusant exercice de logique.

PERMIS ECLUSE

MSX

Mode d'emploi :
Effectuez votre choix parmi les actions proposées à l'aide du joystick et validez par le bouton de tir. Sachez que l'impression du "permis écluse" nécessite une imprimante. Toutefois, les démunis peuvent prendre connaissance de ce précieux document, en rajoutant : WIDTH 40 en fin de ligne 6250, en supp + rimant la ligne 6260 et en remplaçant LPRINT par PRINT aux lignes 6270 à 6800 (créez alors votre propre affichage).

SUITE DU N° 134

```
3450 LINE(128,24)-(128,38),11
3460 LINE(159,24)-(159,38),11
3470 LINE(140,27)-(147,38),11,B
3480 LINE(140,34)-(147,34),11
3490 LINE(144,27)-(144,33),11
3500 LINE(143,27)-(143,33),11
3510 PAINT(144,36),11
3520 LINE(131,27)-(137,34),11,B
3530 LINE(150,27)-(156,34),11,B
3540 LINE(131,31)-(137,31),11,B
3550 LINE(150,31)-(156,31),11,B
3560 LINE(134,27)-(134,34),11,B
3570 LINE(153,27)-(153,34),11,B
3580 A=130:C=157
3590 FORI=8TO23STEP2
3600 LINE(A,I)-(C,I),6
3610 LINE(A,I+1)-(C,I+1),8
3620 A=A-1:C=C+1
3630 NEXT
3640 LINE(136,4)-(138,7),8,BF
3650 PSET(106,38),14:DRAW"XQ;"
3660 PSET(165,38),14:DRAW"XQ;"
3670 PSET(151,11),14:DRAW"XR;"
3680 PSET(121,38),9:DRAW"XT;"
3690 PSET(12,54),6:DRAW"XV2;"
3700 PSET(11,49),12:DRAW"XV1;"
3710 PAINT(11,40),12
3720 PSET(38,52),6:DRAW"XV2;"
3730 PSET(37,47),12:DRAW"XV1;"
3740 PAINT(35,40),12
3750 PSET(69,44),6:DRAW"XV2;"
3760 PSET(68,39),12:DRAW"XV1;"
3770 PAINT(69,35),12
3780 PSET(112,38),6:DRAW"XV2;"
3790 PSET(111,33),12:DRAW"XV1;"
3800 PAINT(112,24),12
3810 PSET(204,39),6:DRAW"XV2;"
3820 PSET(203,34),12:DRAW"XV1;"
3830 PAINT(204,24),12
3840 PSET(230,39),6:DRAW"XV2;"
3850 PSET(229,34),12:DRAW"XV1;"
3860 PAINT(230,24),12
3870 PSET(254,39),6:DRAW"XV2;"
3880 PSET(253,34),12:DRAW"XV1;"
3890 PAINT(254,24),12
3900 FORI=71TO60STEP-1
3910 LINE(0,I)-(87,I),5
3920 NEXT
3930 FORI=56TO45STEP-1
3940 LINE(176,I)-(256,I),5
3950 NEXT
3960 FORI=68TO60STEP-1
3970 LINE(88,I)-(175,I),5
3980 NEXT
3990 '
4000 '0000000000000000
4010 'O AIGUILLAGE O
4020 '0000000000000000
4030 '
4040 IFBTHENGOSUB5300
4050 ONP(1)GOSUB4680,4160
4060 ONP(2)GOSUB4840,4260
4070 ONPGOSUB4530,4580
4080 GOSUB5340
4090 '
4100 'DEBUT JEU
4110 '
4120 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
4130 PRESET(80,128):COLOR 15:PRINT#1,
Q+" épreuve"
4140 PRESET(48,148):PRINT#1,"--> Eclu
se "+R
4150 IFSTRIG(1)THEN4360ELSE4150
4160 A=1
4170 FORI=88TO90
4180 PSET(I-1,32),15:PSET(I-1,38),15
4190 IFA=0THEN4210
4200 LINE(I,32)-(I,38),15
4210 LINE(I,39)-(I,68),15
4220 PSET(I+1,32),15:PSET(I+1,38),15
4230 A=1-A
4240 NEXT
4250 RETURN
4260 A=1
4270 FORI=176TO178
4280 PSET(I-1,32),15:PSET(I-1,38),15
4290 IFA=0THEN4310
4300 LINE(I,32)-(I,38),15
4310 LINE(I,39)-(I,56),15
4320 PSET(I+1,32),15:PSET(I+1,38),15
4330 A=1-A
4340 NEXT
4350 RETURN
4360 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
4370 H=2:COLOR13
4380 FORC=32TO152STEP120
4390 FORI=1TO5
4400 READA,Q:T(H,I)=Q
4410 PRESET(C,A):PRINT#1,Q
4420 NEXT:RESTORE4470
4430 H=1
4440 NEXT
4450 PRESET(96,180):PRINT#1,"<--"
4460 PRESET(216,180):PRINT#1,"-->"
4470 DATA116,Ouvre porte,132,Ferme po
rte,148,Ouvre vanne,164,Ferme vanne,1
80,Péniche
4480 PRESET(58,97):COLOR 2:PRINT#1,"A
VAL"
4490 PRESET(59,97):COLOR 2:PRINT#1,"A
VAL"
4500 PRESET(176,97):COLOR 2:PRINT#1,"
AMONT"
4510 PRESET(177,97):COLOR 2:PRINT#1,"
AMONT"
4520 GOTO 130
4530 L=-48:M=-4
4540 O=2:H=1
4550 N=43
4560 Q="Première":R="montante"
4570 RETURN
4580 L=191:M=180
4590 O=3:H=-1
4600 N=28
4610 Q="Deuxième":R="descendante"
4620 RETURN
4630 '
4640 '0000000000000000000
4650 'O SOUS PROGRAMMES O
4660 '0000000000000000000
4670 '
4680 A=1
4690 FORI=88TO102
4700 PSET(I-1,32),15:PSET(I-1,38),15
4710 IFA=0THEN4730
4720 LINE(I,32)-(I,38),15
4730 LINE(I,39)-(I,59),15
4740 LINE(I,60)-(I,68),4
4750 PSET(I+1,32),15:PSET(I+1,38),15
4760 A=1-A
4770 NEXT
4780 IF2-P(3)THENC=5:GOSUB4800
4790 RETURN
4800 FORI=68TO64STEP-1
4810 LINE(93,I)-(97,I),C
4820 NEXT
4830 RETURN
4840 A=1
4850 FORI=176TO190
4860 PSET(I-1,32),15:PSET(I-1,38),15
4870 IFA=0THEN4890
4880 LINE(I,32)-(I,38),15
4890 LINE(I,39)-(I,44),15
4900 LINE(I,45)-(I,56),4
4910 PSET(I+1,32),15:PSET(I+1,38),15
4920 A=1-A
4930 NEXT
4940 IF2-P(4)THENC=5:GOSUB4960
4950 RETURN
4960 FORI=56TO52STEP-1
4970 LINE(181,I)-(185,I),C
4980 NEXT
4990 RETURN
5000 FORI=102TO91STEP-1
5010 LINE(I+1,32)-(I+1,38),1
5020 LINE(I,39)-(I,59),14
5030 LINE(I,60)-(I,68),5
5040 NEXT
5050 FORI=92TO88STEP-1
5060 LINE(I,60)-(I,68),5
5070 NEXT
5080 GOSUB4160
5090 IF2-P(3)THENC=5:GOSUB5110
5100 RETURN
5110 FORI=68TO64STEP-1
5120 LINE(88,I)-(90,I),C
5130 NEXT
5140 RETURN
5150 FORI=190TO179STEP-1
5160 LINE(I+1,32)-(I+1,38),1
5170 LINE(I,39)-(I,44),14
5180 LINE(I,45)-(I,56),5
5190 NEXT
5200 FORI=180TO176STEP-1
5210 LINE(I,45)-(I,56),5
5220 NEXT
5230 GOSUB4260
5240 IF2-P(4)THENC=5:GOSUB5260
5250 RETURN
5260 FORI=56TO52STEP-1
5270 LINE(176,I)-(178,I),C
5280 NEXT
5290 RETURN
5300 FORI=68TO45STEP-1
5310 LINE(88,I)-(175,I),5
5320 NEXT
5330 RETURN
5340 FORI=LTOMSTEPH:A=16
5350 SOUND7,254
5360 SOUND8,16
5370 SOUND0,197
5380 SOUND1,14
5390 SOUND13,0
5400 SOUND11,24
5410 SOUND12,6
5420 FORJ=0TO0+6STEP2
5430 PUTSPRITEJ,(I+A,N),7
5440 A=A+16:NEXT
5450 IFPOINT(I+78,N+20)=15ORPOINT(I+7
8,N+20)=10THENZ=0+6:M=I:GOTO 5510'PEN
ICHE COULE
5460 IFPOINT(I+16,N+20)=15THENZ=0:M=I
:GOTO 5510
5470 NEXT:FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
5480 IFP=1ANDM=180THENGOTO 5800
5490 IFP=2ANDM=-4THENGOTO 5940
5500 RETURN
5510 FORK=0TO13:SOUNDK,0:NEXT
5520 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND12,55:FO
RK=8TO10:SOUNDK,16:NEXTK:SOUND13,0
5530 FORK=1TO3000:NEXT
5540 FORK=1TO10
5550 BEEP:PUTSPRITEZ,,7:FORJ=1TO200:N
EXT
5560 BEEP:PUTSPRITEZ,,9:FORJ=1TO200:N
EXT
5570 NEXTK
5580 LINE(0,83)-(255,91),1,BF
5590 U="avant":V="arrière"
5600 IFZ=8ORZ=3THENQ=UELSEQ=V
5610 PRESET(48,83):COLOR 15:PRINT#1,"
Voie d'eau à l' "+Q
5620 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
5630 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,,0:NEXT
5640 PRESET(80,144):COLOR9:PRINT#1,"O
N COULE !!!"
5650 PRESET(81,144):COLOR9:PRINT#1,"O
N COULE !!!"
5660 IF(M=98ORM=74)ANDB=1THENZ=24ELSE
IF(M=98ORM=74)ANDB=0THENZ=9ELSEZ=12
5670 FORK=0TOZ:A=16
5680 FORI=0TO0+6STEP2
5690 PUTSPRITEI,(M+A,N+K),7
5700 A=A+16:NEXT:NEXT
5710 PLAYS1,S2,S3:TIME=0
5720 IFSTRIG(1)THENRUN
5730 IFTIME>10THENTIME=0:PLAYS1,S2,S3
5740 GOTO 5720
5750 '
5760 '0000000000000000000000000000000
5770 'O PASSAGE ECLUSE DESCENDANTE O
5780 '0000000000000000000000000000000
5790 '
5800 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,,0:NEXT
5810 LINE(0,83)-(255,91),1,BF
5820 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
5830 PRESET(100,128):COLOR 15:PRINT#1
,"BRAVO !!!"
5840 PRESET(101,128):COLOR 3:PRINT#1,
"BRAVO !!!"
5850 PRESET(40,158):COLOR15:PRINT#1,"
Première épreuve réussie"
5860 P=2
5870 IFNITHENP(1)=2:B=1ELSEP(1)=1:B=0
5880 IFSTRIG(1)THENFORI=2TO9:PUTSPRIT
EI,(0,192),0:NEXT:RETURN2140ELSE5880
5890 '
5900 '000000000000000000
5910 'O PERMIS REUSSI O
5920 '000000000000000000
5930 '
5940 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,,0:NEXT
5950 LINE(0,83)-(255,91),1,BF
5960 LINE(0,96)-(255,191),1,BF
5970 PRESET(100,128):COLOR 15:PRINT#1
,"BRAVO !!!"
5980 PRESET(101,128):COLOR 3:PRINT#1,
"BRAVO !!!"
5990 IFNITHENPRESET(16,158):COLOR 15:
PRINT#1,"Vous devriez tenter le permi
s"ELSEPRESET(74,158):COLOR15:PRINT#1,
"Permis accordé"
6000 IFSTRIG(1)ANDNI=1THENRUNELSEIFST
RIG(1)ANDNI=0THEN6130
6010 GOTO 6000
6020 '
6030 'SP. BRUIT EAU
6040 '
6050 SOUND6,50:SOUND7,7:SOUND12,26:FO
RK=8TO10:SOUNDK,16:NEXT:SOUND13,13
6060 FORK=1TO3000:NEXT
6070 RETURN
6080
6090 '0000000000000000000000000
6100 'O IMPRESSION DU PERMIS O
6110 '0000000000000000000000000
6120 '
6130 SCREEN0,0,1:COLOR 15,4,4
6140 OUT171,12
6150 POKE&HFCAB,255
6160 DIMA(20)
6170 BEEP:INPUT"VOTRE NOM";Q1:IFQ1=""
THENQ1=STRING$(23,".")
6180 BEEP:INPUT"VOTRE PRENOM";R1:IFR1
=""THENS=STRING$(20,".")GOTO 6250
6190 S=MID$(R1,1,1)
6200 FORI=2TOLEN(R1)
6210 IFMID$(R1,I,1)="-"THENS=S+"-"+MI
D$(R1,I+1,1):I=I+1:NEXT
6220 A(I)=ASC(MID$(R1,I,1))+32
6230 S=S+CHR$(A(I))
6240 NEXT
6250 LOCATE2,10:COLOR 9:PRINT"Patienc
e, votre diplôme d'éclusier  arrive.
 N'oubliez pas de le faire  signer
par l'éclusier chef !!!"
6260 LPRINTCHR$(27);CHR$(66)
6270 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(88);
6280 FORI=0TO36:LPRINTCHR$(1)+CHR$(87
);:NEXT
6290 LPRINTCHR$(1)+CHR$(89)
6300 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6310 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(8,32)+"République Française"+STRIN
G$(9,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6320 FORI=0TO3
6330 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6340 NEXT
6350 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(6,32)+CHR$(14);"PERMIS ECLUSE"+CHR
$(15)+STRING$(5,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6360 FORI=0TO1
6370 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6380 NEXT
6390 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(10,32)+CHR$(1)+CHR$(88);
6400 FORI=0TO14:LPRINTCHR$(1)+CHR$(87
);
6410 NEXT
6420 LPRINTCHR$(1)+CHR$(89)+STRING$(1
0,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6430 FORI=0TO13
6440 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(10,32)+CHR$(1)+CHR$(86)+STRING$(15
,32)+CHR$(1)+CHR$(86)+STRING$(10,32)+
CHR$(1)+CHR$(86)
6450 IFI=4THENLPRINTSTRING$(18,32)+"P
hoto";CHR$(13);
6460 NEXT
6470 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(10,32)+CHR$(1)+CHR$(90);
6480 FORI=0TO14:LPRINTCHR$(1)+CHR$(87
);
6490 NEXT
6500 LPRINTCHR$(1)+CHR$(91)+STRING$(1
0,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6510 FORI=0TO1
6520 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6530 NEXT
6540 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" Le
diplôme d'éclusier est décerné à:"+CH
R$(1)+CHR$(86)
6550 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6560 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" NOM
 : "+Q1+CHR$(13);
6570 LPRINTSTRING$(39,32)+CHR$(1)+CHR
$(86)
6580 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6590 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" PRE
NOM : "+S+CHR$(13);
6600 LPRINTSTRING$(39,32)+CHR$(1)+CHR
$(86)
6610 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6620 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" NE
LE : "+STRING$(21,".")+STRING$(7,32)+
CHR$(1)+CHR$(86)
6630 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6640 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" A :
 "+STRING$(25,".")+STRING$(7,32)+CHR$
(1)+CHR$(86)
6650 FORI=0TO2
6660 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6670 NEXT
6680 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" Fai
t à SAULIEU le "+STRING$(17,46)+STRIN
G$(1,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6690 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6700 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+" Pou
r le Ministre, l' éclusier Chef :"+CH
R$(1)+CHR$(86)
6710 FORI=0TO1
6720 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6730 NEXT
6740 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(11,32)+CHR$(1)+CHR$(65)+" Jean NéC
LUSE "++CHR$(1)+CHR$(65)+STRING$(10,3
2)+CHR$(1)+CHR$(86)
6750 FORI=0TO1
6760 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(86)+STRIN
G$(37,32)+CHR$(1)+CHR$(86)
6770 NEXT
6780 LPRINT" "+CHR$(1)+CHR$(90);
6790 FORI=0TO36:LPRINTCHR$(1)+CHR$(87
);:NEXT
6800 LPRINTCHR$(1)+CHR$(91)
6810 '
6820 '000000000000000000
6830 'O RETOUR AU JEU O
6840 '000000000000000000
6850 '
6860 PLAYS1,S2,S3:TIME=0
6870 IFSTRIG(1)THENRUN
6880 IFTIME>10THENTIME=0:PLAYS1,S2,S3
6890 GOTO 6870
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

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 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134
COMMODORE -» 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134
ORIC -» 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131
AMSTRAD -» 111 115 119 123 127 131
APPLE -» 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132
SPECTRUM -» 112 116 120 124 127 132
THOMSON -» 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133
MSX -» 113 117 121 125 129 133

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

ALLONS-Y GAIEMENT

On m'a dit que bon nombre de personnes ignoraient la façon d'utiliser le drapeau de débordement. Casse la tienne (merci San Antonio), nous allons y remédier aujourd'hui et vous pourrez aller frimer devant les nuls qui ne lisent pas l'HHHebdo en leur distillant votre culture 6502-ienne.

LE BIT V

V est un indicateur qui fait partie du registre d'état : c'est l'indicateur de débordement (overflow dans la langue de Shakespeare). "Et alors, on n'est pas plus avancés !", me dites-vous. Pas de panique (cf : le guide du routard galactique), tout s'explique ! C'est très simple : lorsque votre pomme préférée fait la somme ou la différence de deux octets et que le résultat dépasse 127 ou est plus petit que -128, le flag (drapeau) V est positionné à 1. Cela signifie en d'autres termes que lorsqu'une addition ou une soustraction est effectuée et qu'on obtient un nombre supérieur à $7F ou inférieur à 0, le drapeau est armé. Voyons maintenant les instructions susceptibles d'influer sur V. Il s'agit de ADC et SBC puisque ce sont les deux instructions calculant la somme et la différence. Nous trouvons (comme par hasard) l'instruction CLV (clear overflow flag) qui est chargée d'effacer l'indicateur V, comme le fait CLC pour la retenue. Mais remarquons au passage qu'il n'y a pas de SEV (set overflow flag) comme c'est le cas pour la retenue (SEC). Pour armer le flag, il faudra donc générer un débordement artificiel du type :

```
LDA # $54
ADC # $37
```

En effet dans ce cas, le résultat est $8B qui est négatif (=-139) alors qu'on a calculé la somme de deux nombres positifs. On a donc bien débordement ($8B»$7F). Par contre $FF+$F0 n'entraîne pas de débordement. Une autre instruction qui affecte V est BIT : comme on l'a déja vu, BIT recopie les bits 6 et 7 de la mémoire aux emplacements équivalents situés dans le registre d'état (c'est-à-dire N et V). Enfin il y a lien sur PLP et RTI qui restaurent le registre d'état. Voilà ! Comme on le voit V est influencé par peu d'instructions, et c'est ce qui en fait son utilité : on l'utilise comme drapeau d'aiguillage (nous y reviendrons par la suite).
Il reste deux instructions qui ne modifient pas le drapeau d'overflow mais qui n'en sont pas moins intéressantes : il s'agit de BVC (branch on overflow clear) et BVS (branch on overflow set) qui jouent respectivement le même rôle que BCC et BCS. On peut donc ainsi tester l'état du flag V, et par conséquent l'utiliser comme aiguillage :

```
CLV : désarme l'aiguillage
.
.
.
routine n'affectant pas V.
.
.
instruction armant l'aiguillage si nécessaire.
.
.
BVS : teste si l'aiguillage est armé.
Si oui, recommence au début.
```

GOUPIL (PAS L'ORDINATEUR, LE RENARD !)

Abordons maintenant quelques ruses permettant d'écrire des routines qui préservent V, même si elles utilisent ADC, SBC, BIT.
Le principe est élémentaire : ainsi avant de faire un ADC, SBC ou BIT on sauve le registre d'état dans la pile par un PHP (push processor status register), on effectue l'opération voulue, et JUSTE APRÈS on fait un PLP (pull register) afin de récupérer l'ancienne valeur du registre P (registre d'état). Mais ATTENTION : dans ce cas AUCUN flag n'est changé, et par conséquent tout test (BEQ, BNE, BPL, BMI, BCC, BCS) sur le résultat obtenu donne des résultats erronés (le registre P qui sert aux tests ayant la valeur d'AVANT l'opération). Ainsi, gare aux bugs; vous êtes prévenus !

LE BIT D

Puisque nous sommes en plein dans les bits, flags, indicateurs, drapeaux, aiguillages... (je suis payé au nombre de mots !) pourquoi ne pas dire deux mots sur le mode décimal et le bit D plus particulièrement.

Tout comme V, D est un bit du registre P mais sa fonction (vous vous en doutez) est tout autre : c'est lui qui détermine si les calculs ont lieu en binaire (D=0) ou si ils sont en décimal (D=1). Le plus souvent on prend D=0, mais au cas où vous souhaiteriez utiliser le BCD il faudrait mettre D à 1. BCD ? C'est le mode Binaire Codé Décimal; c'est-à-dire que chaque nombre est représenté en décimal tel quel : le premier chiffre (entre 0 et 9) étant codé sur le quartet (demi-octet) le plus significatif, tandis que le second chiffre (le plus à droite) est codé sur le quartet de droite, ce qui autorise des nombres entre 00 et 99 en décimal. Voici un exemple pour aider les plus récalcitrants d'entre vous à comprendre :

Si D=0 : LDA # $32
ADC # $09
donne comme résultat $3B

Si maintenant D=1 vous obtenez la valeur $41 qui correspond bien à la valeur décimale de 32+9.
Vous ne serez pas surpris d'apprendre que l'on peut armer et désarmer le drapeau D par les instructions CLD (clear decimal mode) et SED (set decimal mode), mais dans le cas présent on peut difficilement employer D comme aiguillage dans la mesure où il n'existe pas d'instructions permettant de tester directement l'état de D (d'autre part si le programme contenait des ADC ou SBC le résultat changerait assez souvent !). ADC et SBC sont les deux seules opérations affectées par l'état de D. De la même manière que pour V, PLP et RTI peuvent modifier cet indicateur.
En résumé si vous n'utilisez pas le BCD mettez toujours D à 0 : c'est IMPÉRATIF !, sinon mettez D à 1, mais quand vous appelez une routine de la ROM faites systématiquement un CLD avant puis un SED après (certaines routines de la ROM ne fixent pas l'état de D mais ne fonctionnent qu'en hexa). Vous écrivez donc :

```
CLD
JSR routine
SED
```

Méfiez-vous : c'est une source fréquente de bugs quand vous utilisez à la fois le BCD et des sous-programmes en mémoire morte.

P.PIERNOT

LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

LES FAMILLES

Le mois dernier, nous avons divisé les instructions du Z80 en dix familles et nous avons commencé à étudier la première d'entre elles : les instructions de tranfert. Nous allons aujourd'hui continuer cette étude mais, avant tout, je voudrais vous donner la liste complète des familles :

1 - Instructions de tranfert
2 - Instructions arithmétiques et logiques
3 - Instructions de sous-programme
4 - Instructions de saut
5 - Instructions de pile
6 - Instructions de décalage et rotation
7 - Instructions de manipulation de bits (oh !)
8 - Instructions d'interruption
9 - Instructions diverses
10 - Instructions d'entrées-sorties

TRANSFÉRONS ENCORE

Il nous reste à voir les petits derniers de cette famille : les échanges de registres. Puis nous approfondirons nos connaissances de ces transferts, par de petits exemples bien torchés.

LES ÉCHANGES DE REGISTRES

Ces instructions sont au nombre de trois et, si vous ne les comprenez pas du premier coup, je ne pourrai plus grand-chose pour vous ! Mais les voici :

EXX : Cette simple instruction échange les contenus des registres DE, HL, BC avec les mêmes registres de la banque secondaire, c'est-à-dire DE', HL', BC'. Elémentaire ! mon cher.

EX AF, AF' : Alors là, c'est encore plus simple, et vous devriez le deviner : ça fait comme EXX mais avec les registres A et F.

EX DE, HL : Non, vraiment, nous ne sommes plus à la maternelle, dois-je expliquer que cette instruction échange le contenu de DE avec celui de HL ? Est-ce vraiment nécessaire ?

PETITS PROGRAMMES D'EXEMPLES PRATIQUES

La meilleure méthode pour assimiler l'effet d'une instruction assembleur, c'est de l'essayer. Il vous faut "VOIR CE QUE ÇA FAIT". Pour cela, prenez votre moniteur (mais non, pas ton écran, banane !), le moniteur-désassembleur que tout élève se doit de posséder et de maîtriser mieux que les soviétiques une centrale nucléaire ! Avec l'option "exécution pas à pas" que possède tout moniteur digne de ce nom, vous pouvez observer l'effet de chaque instruction sur les différents registres. Essayez donc ceci :

PROGRAMME NUMÉRO 1

BUT : Echanger le contenu de l'adresse # 8040 avec celui de l'adresse # 8041.

```
10 LD HL, # 8040 ; HL pointe adresse 1
20 LD DE, # 8041 ; DE pointe adresse 2
30 LD C, (HL) ; le contenu de # 8040 dans C
40 LD A, (DE) ; et celui de # 8041 dans A
50 LD (HL), A ; premier transfert
60 LD A, C ; LD (DE), C est interdit !
70 LD (DE), A ; il faut donc passer par A
80 RET ; retour Basic
```

PROGRAMME NUMÉRO 2

BUT : Même chose que pour le programme numéro 1, mais avec les registres d'index.

```
10 LD IX, 8040 ; IX pointe adresse 1
20 LD A, (IX+0) ; sans commentaires...
30 LD C, (IX+1)
40 LD (IX+0), C
50 LD (IX+1), A
60 RET
```

Essayez encore d'autres méthodes, cherchez la plus rapide, celle qui prendra le moins de place, amusez-vous avec tous les "LD", et très vite vous deviendrez un champion des adressages et transferts.

EXERCICE NUMÉRO 1

Exécutez mentalement le listing ci-dessous et donnez le contenu des adresses # 8040 et # 8041, sachant qu'elles sont toutes deux à zéro avant exécution.

```
10 LD A, # 10
20 LD (# 8040), A
30 LD HL, (# 8040)
40 LD E, (HL)
50 LD IX, # 8040
60 LD D, (IX+1)
70 LD E, # 10
80 LD (IX+1), E
90 LD # 8040, DE
100 RET
```

QUATRIÈME FAMILLE

Je sais qu'après un c'est deux, mais pour pouvoir aborder les instructions arithmétiques et logiques avec plus de facilité, il est préférable d'étudier dès à présent les instructions de saut. Celles-ci sont de deux sortes : les sauts absolus "JP" et les sauts relatifs "JR". Qu'il soit absolu ou relatif, un saut peut être avec ou sans condition préalable. Mais voyons d'abord la différence entre "relatif" et "absolu" :

SAUT ABSOLU (JP) : Si vous connaissez le basic, voilà une instruction qui vous est familière, puisque "JP" est l'équivalent assembleur de "GOTO". Cette instruction fait un saut à n'importe quelle adresse et le microprocesseur continuera l'exécution du programme à partir de cette nouvelle adresse :

```
EXEMPLE : 8000 10 ORG # 8000
8000 214080 20 DEBUT : LD HL, # 8040
8003 C35F80 30 JP FIN
40 ; suite du programme
805F C9 50 FIN : RET
```

Constatez que "JP FIN" prend trois octets : le premier pour coder l'instruction "C3" et les deux autres pour l'adresse. Dans cet exemple, nous pourrions remplacer "JP" par "JR" car l'adresse destination est très près de l'adresse source.

SAUT RELATIF (JR) : Si l'adresse destination n'est pas trop loin (+128 octets ou -128 octets), il est donc possible d'utiliser "JR" qui ne prend que deux octets.

JE SAUTERAI, MAIS À UNE CONDITION

Demandons maintenant au microprocesseur de sauter à l'adresse indiquée seulement si une condition est vraie. Ces conditions sont au nombre de 8 :

- NZ = NON ZÉRO :Saut si l'indicateur 'Z' est à 0
- Z = ZERO :Saut si l'indicateur 'Z' est à 1
- NC = PAS DE RETENUE :Saut si l'indicateur 'C' est à 0
- C = RETENUE :Saut si l'indicateur 'C' est à 1
- PO = PARITÉ IMPAIRE :Saut si l'indicateur 'P/O' est à 0
- PE = PARITÉ PAIRE :Saut si l'indicateur 'P/O' est à 1
- P = SIGNE POSITIF :Saut si l'indicateur 'S' est à 0
- M = SIGNE NÉGATIF :Saut si l'indicateur 'S' est à 1

ATTENTION : Seules les quatre premières conditions ci-dessus sont possibles avec l'instruction "JR", alors qu'elles le sont toutes avec "JP".

```
EXEMPLE : 10 DEBUT : LD A, (# 8040) ; valeur dans A
 20 SUB # 20
 30 JR Z, FIN ; SAUT SI RESULTAT NUL
 40 LD (# 8040), A ;SINON CONTINUER
 50 FIN : RET
```

Revoyez la leçon trois (numéro 119) si vous ne savez plus à quoi correspondent les indicateurs. Les instructions de transfert que nous avons étudiées ne modifient pas les indicateurs. Par contre, les instructions arithmétiques, logiques, de rotation etc, en changent le contenu et il sera très important de connaître ceux-ci après chaque instruction.

RÉCRÉATION

Si vous n'avez pas de disquette, voici un moyen de sauvegarder vos programmes sur cassette à 3600 bauds :

```
10 ORG # 8000
20 LD HL, 96
30 LD A, 10
40 JP # BC68
```

Patrick Dublanchet.

PLEIN DE SUPER

Pour cause de trop plein, j'effeuillerai
LA ROSE POURPRE DU CAIRE
(le 25 à 20h35 sur Canal +)
la semaine prochaine.
Allez-y de confiance.
BOMBYX

FUITES

TRAVAIL AU NOIR

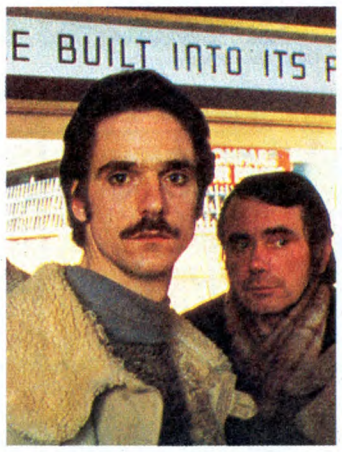
Film de Jerzy Skolimowski (1982) avec Jeremy Irons, Eugène Lipinski, Jiri Stanilav et Eugéniusz Haczkiewicz.

Dans le brouillard londonien de ce 5 décembre 1981 atterrissent quatre Polonais aux allures louches. Ces quatre individus, un contremaître qui baragouine l'angliche et trois ouvriers maçons qui ne parle que polak, passent la douane, de justesse. Ils viennent refaire la maison d'un riche polonais : un mois de travail au noir (18h/jour : le bagne) contre l'équivalent d'un an de salaire.

Novak (Ivons) se charge des commissions, du matériel, bref c'est le lien entre le monde et la maison que les ouvriers ne quittent jamais. Et soudain, le 13 décembre les chars envahissent les rues de ... Pologne : le coup d'État d'un galonné en lunettes noires. Angoissé, effondré, Novak dissimule la nouvelle à ses compatriotes.

Isolés dans une ville inconnue et en situation irrégulière, le retour au pays risque d'être pire : subir l'hostilité de son propre gouvernement. Osera-t-il leur dire l'insoutenable vérité ?

Une comédie noire, le rire fuse soulageant la tension insupportable du récit. Une tragédie dérisoire donc burlesque se déroule sous nos yeux, une magnifique parabole sur la Pologne. Imaginé, écrit, tourné, monté et présenté à Cannes moins de cinq mois après le coup d'État (une perfor-



mance unique), le film fut le coup de cœur de la Croisette. Malgré un médiocre prix du scénario, un très grand film.

Diffusion le jeudi 22 à 20h35 sur C +.

UNE FEMME DISPARAIT

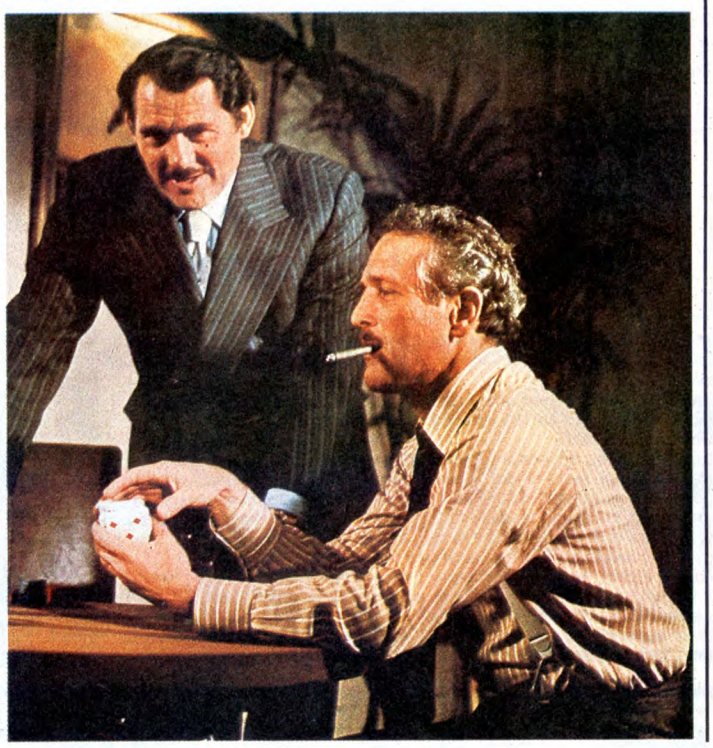
Film d'Alfred Hitchcock (1938) avec Margaret Lockwood, Michael Redgrave, Paul Lukas et Dame May-Whitty.

Avant-guerre, les voyages s'effectuaient en train et duraient plusieurs jours. Au milieu des Balkans, Iris (Lockwood) qui s'ennuie ferme, engage la conversation avec une charmante vieille dame, Miss Froy (May-Whitty). A peine le temps de faire connaissance et cette dernière disparaît. En voilà des manières. Iris se met à sa recherche mais personne ne l'a vue, pire aucun des passagers ne se souvient d'elle.

Ses allées et venues intriguent Gilbert (Redgrave), un jeune journaliste. Feignant de s'intéresser à son histoire, il cherche surtout à se rendre intéressant. Soudain, des terroristes prennent le train en otage en le détournant sur une voie secondaire, des coups de feu claquent, la religieuse se dévoile, la vieille réapparaît.....

Le plus gros succès commercial et critique du père Alfred dans sa période préhollywoodienne. Un excellent scénario, des allusions très claires à la menace nazi, et des truquages extraordinaires.

Diffusion le dimanche 25 à 20h35 sur TF1.



LES BLUFFEURS

LA DOUBLE VIE DE MATHIAS PASCAL

Série (3x70 mn) de Mario Monicelli (1985) avec M. Mastroianni, Andréa Férréol, Bernard Blier, Senta Berger, Laura Morante, Flavio Bucci et Laura Del Sol.

Mathias (Mastroianni) enterre son père, flâne sur ses terres et décide de surveiller la gestion du domaine qui s'écroule. Fils à maman, faible et velléitaire, il se laisse manipuler par Malagna, le gérant et par Olive, la fille d'un de ses fermiers. Les deux s'acoquinent et se marient sous son nez. Berné, le pauvre Mathias courtise alors Romilda (Del Sol), une cousine de Malagna qui arrive d'Argentine. Devenu sa maîtresse, elle le quitte peu de temps avant les fiançailles. La rumeur la prétend enceinte. Mais de qui ? Mathias ou Malagna.

Excellente série adaptée d'une pièce de Pirandello. La dernière version filmique datait de 36 (P. Chenal *L'homme de nulle part*). Mastroianni, génial comme à son habitude.

Diffusion les dimanches 25 mai, 1 et 8 juin à 20h35 sur A2.

L'ARNAQUE

Film de G. Roy Hill (1973) avec Paul Newman, Robert Redford, Robert Shaw et Charles Durning.

Dans les années 30, Johnny Hooker (Redford) et Coleman prennent le départ d'une course à handicap : faire fortune à Chicago. Ces deux petits malfrats rattrapent un encaisseur, lui font vider les étriers et le dévalisent. Malheureusement, le convoyeur de fonds travaillait pour l'écurie Doyle Lonnigan, un gangster notoire. Lonnegan (Shaw) encaisse mal le choc et trucide Coleman. Hooker traqué se réfugie chez Gondorff (Newman), un vieux pote à Coleman.

Hooker et Gondorff montent une arnaque destinée à Lonnigan : une combine de pari mutuel truqué. La course contre la montre s'engage, le coup doit réussir avant que les tueurs de Lonnigan rattrapent Hooker, avant que le F.B.I. foutent sa merde et sans que les indics de Lonnigan dévoilent le pot aux roses.
Trois oscars : meilleur film, scénario et mise en scène. Sans compter celui posthume de la musique qu'on ne manquera de décerner à Scott Joplin pour ses ragtimes. Un classique de la comédie américaine;

Diffusion le mardi 20 à 20h35 sur A2.

GRANDEUR ET DÉCADENCE D'UN PETIT COMMERCE DE CINÉMA D'APRÈS UN ROMAN DE J.H. CHASE (CHANTONS EN CHOEUR).

Série Noire (?) de J.L. Godard avec lui-même, J. P. Léaud, J. P. Mocky et Marie Valera.

Grandeur et décadence d'un petit pape du cinéma = descente aux enfers avec Euridyce et orphéon pour le spectateur. Le roi de la phrase définitive, l'empereur de la bande sonore, le khan de l'arrêt sur image a encore trouvé un financement pour ses balbutiements heuristiques sur le cinéma. Alors Godard déblatère sur le monde du cinéma, le mercantilisme qui fait loi et entrave les créateurs, lesquels dispersent leur énergie à trouver du fric pour leur production.

Certes, ce vieux chameau exaspérant ne manque pas d'humour, l'inconvénient c'est qu'il le distille à doses infinitésimales, en circuit fermé (faut être branché cinoche pour comprendre) et à usage personnel : autodérision. Dans Godard, il y a ode; art et dard (God aussi mais ça au moins, il l'a toujours rejeté). Repoussant l'art comme l'industrie, le dard du cinéaste s'émousse et son ode au cinoche s'éraille en requiem bégayant. Un drame de la non-communication pour le non-commun des mortels. Vous êtes prévenus.

Diffusion le samedi 24 à 20h35 sur TF1.

PULSIONS DE MORT

UN FRISSON DANS LA NUIT

Film de Clint Eastwood (1971) avec le même, Jessica Walter et Donna Miles.

Dave (Eastwood) programme des disques à la radio. Il a de nombreuses admiratrices dont une qui ne cesse de lui demander " Play Misty for me ". Cette inconnue se débrouille pour le rencontrer et s'incruster dans sa vie (play joystick for me). Evelyn (Walter) le voit tous les jours, fait les courses, lui mijote des petits plats et se plaint dès qu'il la délaisse.
Lorsque Tobie (Miles), l'ex à Dave, revient de son boulot à l'étranger, Dave comprend qu'il l'aime toujours. Evelyn devient hystéro et s'introduit une nuit chez Dave.
Le passage à la réalisation de Clint Eastwood est très convaincant. Un bon thriller psy.

Diffusion le dimanche 25 à 22h30 en V.O. sur FR3.

L'AMI MAUPASSANT : LA PETITE ROQUE

Série de Claude Santelli avec Bernard Fresson, Jean-Luc Porraz, André Weber et Sophie de La Rochefoucauld.

Renardet, gros propriétaire Cauchois, n'a rien d'un renard et tout du sanglier : le caractère de cochon, le sens du territoire, la force brutale et la saillie fougueuse. Un matin, le facteur découvre sur les terres de Renardet, le corps d'une fillette violée et assassinée : la petite Roque. Les villageois sont horrifiés, la mère en larmes et Renardet (Fresson), déboussolé. Avec son cousin, le juge d'instruction, Renardet mene l'enquête avec autorité. Aucun résultat.

Les semaines passent, et Renardet semble rechercher la mort. Des hallucinations empoisonnent sa vie. Il revoit cette matinée d'été où il se promenait le long du ruisseau par une chaleur étouffante. Au détour d'un bosquet, il entrevoit la petite Roque, nue et bien en chair jouant avec l'eau. Lorsqu'elle sort, il s'approche, irrésistiblement attiré, pour lui apprendre un autre jeu. Elle se défend, c'est excitant; elle crie, c'est perturbant. Il la tue sans s'en rendre compte.

Superbe prestation de Bernard Fresson, tout en force et en finesse, qui réussit à demeurer sympathique malgré l'énormité de son acte. Victime de sa nature sanguine, de sa sensualité, il incarne l'homme : d'abord bête en rut, puis esprit sujet au remords. Il se prend en horreur, le fantôme de son crime le poursuit. Renonçant à la folie inévitable, il ne reste qu'un choix possible pour un homme libre : la mort.

Diffusion le mercredi 21 à 20h30 sur TF1.
Photo TF1-C. James.

REBELLES

SEULS SONT LES INDOMPTÉS

Film de David Miller (1962) sur un scénario de Dalton Trumbo avec Kirk Douglas, Gena Rowlands et George Kennedy.

Jack Burns (Douglas), garde les troupeaux au milieu d'une vaste prairie en contemplant les pins (Douglas) à l'horizon. Cowboy solitaire qui vagabonde selon son humeur avec pour seule compagnie, celle de Whiskey, sa jument. En rendant visite à de vieux amis, les Bondi, qui vivent à proximité d'Albuquerque, Jerri (Rowlands) lui apprend que Paul est en prison, inculpé de complicité d'immigrations clandestines de Mexicains.

Comme dans les vieux western, Jack déboule dans un saloon et déclenche une bagarre. Arrêté et envoyé au pénitencier, il y retrouve Paul. Lequel refuse de participer à l'évasion imaginée par Jack. Paul préfère retrouver sa femme chérie, une fois sa peine purgée.

Jack s'enfuit et court la montagne avec son cheval. Malgré le renfort de la technologie (jeep, radio, hélico), il échappe au shérif (W. Matthau).

Le cri d'angoisse d'un homme déraciné en butte à la froide logique de l'Amérique mécanoisée. Individualiste forcené qui vit selon son propre code, il finira néanmoins vaincu. Superbe film dont la morale demeure : l'important, c'est de se battre.

Diffusion le lundi 19 à 20h35 sur TF1.

LES VALSEUSES

Film de Bertrand Blier (1973) avec Gérard Depardieu, Miou-Miou, Patrick Dewaere, Jeanne Moreau, Brigitte Fossey et Isabelle Huppert.

Jean-Claude et Pierrot ont fait de la taule. Jeunes, braillards, obsédés sexuels sales et dépenaillés, ils puent de la gueule, piquent les sacs des vieilles dames, foutent le bordel dans les supermarch. Bref, ils sont mal élevés.

Irrécupérables et fiers de l'être, ils se lancent dans un tour de France à leur manière : cambriolage, agression d'une jeune maman (Fossey), vol de voitures. Partout où ils sévissent, la ruine suit leur passage. Seules les femmes trouvent grâce à leurs yeux; : Marie-Ange (Miou-Miou) coiffeuse en rupture de fer (à friser), Jeanne (Moreau), ex-taularde, en rupture de vie et Jacqueline (Huppert) en rupture d'adolescence.

Une BOMBE : le film, l'affiche, les interprètes, les dialogues. L'émergence d'un phénomène, de nouvelles stars, d'un auteur, d'un ton. Treize ans après, le choc est oublié alors soulevons un voile de la France bien pensante de l'époque face à cette éjaculation acide. L'avis de l'Office Catholique Français du Cinéma : " ce film qui se veut corrosif et teinté d'humour, n'est qu'incroyablement racoleur et complaisant dans l'ignoble : le summum de l'immoralisme pénible et dangereux." Jubilatoire, isn'it ?

Diffusion le mardi 20 à 20h35 sur C +.

La photo provient de Ciné-plus, la librairie de cinéma, située 2, rue de l'étoile 75017 à Paris (France). Tél : 42 67 51 52.

BATMAN DE OCEAN POUR SPECTRUM ET AMSTRAD

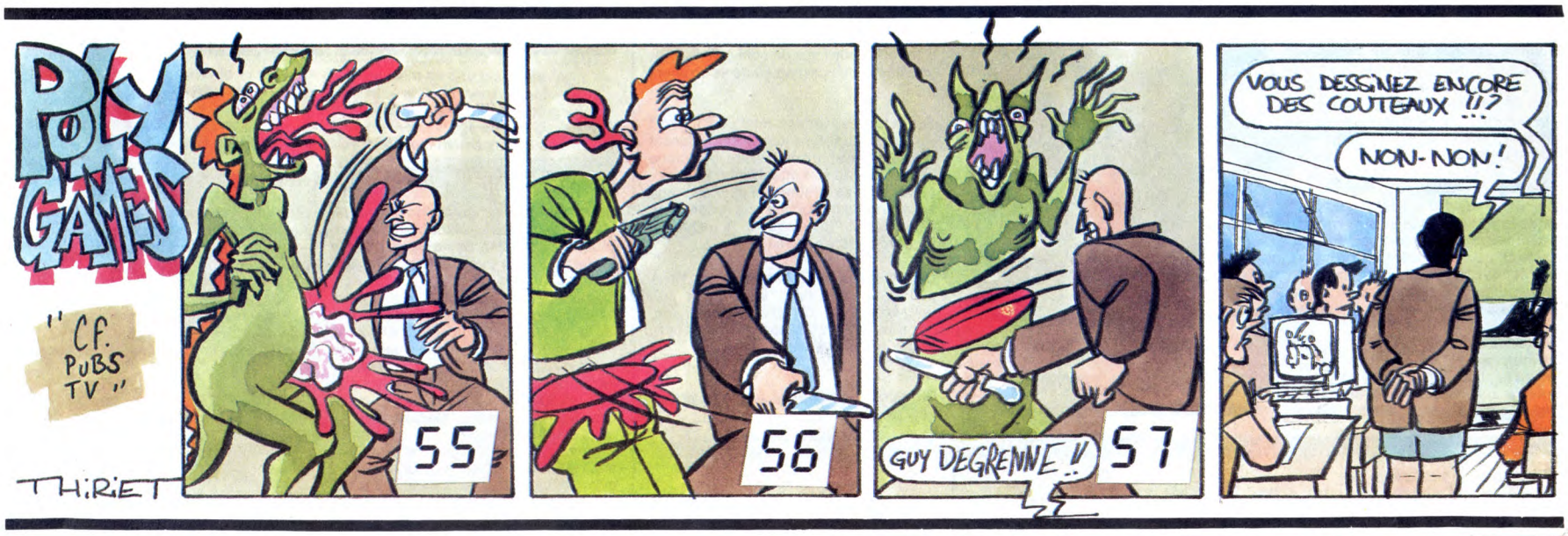
Maman, au secours ! Les superhéros envahissent la micro-informatique !
Tel était le cri d'horreur que je lançai lorsque je vis la jaquette de Batman.
En effet, après Superman et Red Hawk, voici un autre de ces supergogos qui pointe son nez et vous tend les bras. Le justicier de la nuit, tout de noir et de bleu vêtu, doit remplir une nouvelle et difficile mission : libérer Robin, son fidèle compagnon, des griffes infâmes et terrifiantes du Jocker et du Riddler, ces deux supervilains qui ont juré sa mort. Ils sont tellement bêtes qu'au lieu de trucider directement Robin, ils ont décidé d'attirer Batman dans leur antre et de faire d'une pierre deux coups. Les amateurs de ce genre de BD savent que c'est l'erreur à ne pas faire quand on veut arriver à ses fins, mais eux non, les cinquante millions de défaites qu'ils se sont bien joliment payées auparavant ne leur ont rien appris, à ces crétins.

Le scénario de la dernière production d'Ocean a de quoi en faire rigoler plus d'un; c'est du déjà vu, du rabâché, du réchauffé, et de tout ce que vous voulez d'autre, mais enfin bon, ben, euh, ça plaît toujours de se mettre dans la peau du justicier invincible qu'il est le plus beau et qu'il va faire sa fête à tous les méchants-pas-beaux et autres bandits de tout genre. Le reste du jeu ne pêche pas lui non plus par excès d'originalité, mais reste toutefois d'un niveau de qualité excellent.

La page de présentation montre Batman dans tous ses muscles et son costume, ce qui est normal sinon ce ne serait pas Batman. Quoi qu'il en soit, dès qu'on la voit on a une idée de ce que seront les graphiques dans le jeu : bons.
Observez la subtilité avec laquelle j'ai introduit ce nouveau paragraphe qui va vous donner des indications sur, je vous le donne en mille, le graphisme.
Vous vous souvenez de Knight Lore et de Alien 8 ? Vous remplacez le petit personnage de chacun de ces jeux par un superhéros avec sa cape, vous secouez bien vigoureusement pendant deux minutes, trente-trois secondes et neuf centièmes très précisement, et vous obtenez un mélange délicieux : les décors de Batman. Bon, j'explique pour M. Molotov qui n'aime pas les cocktails : on a une vue en 3D bicolore des différentes pièces où se trouve le héros, le point de vue choisi permet une vision totale de la salle, et c'est très joli. Baty se déplace là-dedans comme une mauvaise critique dans l'HHHHebdo, c'est-à-dire avec une facilité déconcertante. Entendez par là que l'animation est absolument géniale, tout bouge dans tous les sens. Bougez avec le poste !
Côté son, vaut mieux posséder un Amstrad qu'un Spectrum, paske sinon on est déçu. Pour plus de simplicité, j'ai fait une moyenne : la sonorisation est bonne (superbe sur le CPC et mauvaise sur le Spectrum), et en plus elle est bonne, comme dirait Ecapeneufgé qui est en train de m'étouffer avec ses cachous. Glurp, au secours, à l'aide, maman.
Dois-je en rajouter ? Ai-je vraiment besoin de dire que tous ceux qui ne vont pas acheter ce soft sont encore plus cons que ceux qui n'ont pas encore tué leur belle-mère, et que au secours je ne peux plus respirer, et que j'aime pas les cachous ? Hein ? En ai-je vraiment besoin ? Ouais, bon, allez tchaw, paske bon, tchaw.

MENU

AMSTRAD	Wild Horse
O. et R. GUTIERREZ	page 7
AMSTRAD	Tank of Tron II
Sylvain KOUBJANIAN	page 5
APPLE	Dos Patcher
Philippe PIERNOT	page 3
CANON X07	Canon Burger
Pierre DOR	page 31
CBM 64	Golf
J.F. JAQUELIN	page 27
EXL 100	Tarot
Michel MOUROT	page 26
FX 702 P	Jack Pot
Thierry LOISEAU	page 32
MSX	Chephren
J. Pierre MARIN	page 4
ORIC	Mordor
David Bella Flora	page 10
SPECTRUM	Korvus Invasion
Patrick RICCO	page 8
TI 99/4A (be)	Karateka
Michael GONZALVEZ	page 30
TI 99/4A (be)	SOS Plage
Michael SCHMITZ	page 29
Thomson MO5	D.A.O.
Daniel SENECHAL	page 6
Thomson TO7/70-MO5	F14 Super
François ZANIER	page 28
VIC 20	Les Sauteurs
Alain SENECHAL	page 6
ZX 81	Pasteur
Thierry PAGES	page 3



la Règle à Calcul

LA PUISSANCE... THOMSON

LOGICIELS : NOTRE SELECTION

PACK FIL, planète inconnue remarquable jeu d'aventure qui vous séduira par son étonnant graphisme animé.
N° 10, Jouer en première division avec platini MICRO SCRABLE pour jouer seul ou en famille ..... 295 F ☐
KARATE, pour vous entraîner dans votre fauteuil ..... 190 F ☐
AIRBUS, un simulateur de vol de très haut niveau ..... 390 F ☐
DIEUX DU STADE, des jeux olympiques très performants ..... 170 F ☐
FOOTBALL VIFI, un football classique avec un très bon graphisme 175 F ☐
SUPER TENNIS, jeu parlant, pour jouer seul ou à deux ..... 195 F ☐
BLITZ, jeu d'échec pour d'débutant et joueurs confirmés ..... 390 F ☐
COLOR CALC, un vrai tableur professionnel ..... 590 F ☐
COLOR PAINT, dessiner avec facilité sur votre écran, possibilité d'enregistrer les dessins ..... 590 F ☐
5e AXE, jeux d'aventures ..... 190 F ☐
ANGLAIS, sept volumes pour vous permettre de réviser l'anglais (le volume) ..... 210 F ☐
VALISE SIXIEME, programme d'entrée en sixième : orthographe, grammaire, mathématiques et rédaction (4 K7) ..... 490 F ☐

MO5 ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER
•Crayon optique
•Lecteur de cassettes MO5
•Pictor logiciel de dessin
•Mandragore jeu d'aventure
•Guide BASIC du MO5
L'ensemble: 2490 Fr TTC ☐

PROMOTION EDUCATION
•TO 7/70 nouveau clavier
•Langage BASIC
•2 cassettes de jeu
•Bon de réduction sur
•Logiciels éducatifs
L'ensemble: 3390 Fr TTC ☐

PROMOTION MONITEUR COULEUR
•TO 7/70 nouveau clavier
•Crayon optique intégré
•Langage BASIC
•Moniteur couleur THOMSON
L'ensemble: 4490. Fr TTC ☐

TO 9 UNITE CENTRALE COMPRENANT:
•Clavier type professionnel
•Lecteur de disquettes 3,5" intégré
•Logiciel FICHES et DOSSIERS intégré
•Logiciel de TRAITEMENT DE TEXTES intégré
•Crayon optique
•Prise PERITEL + 2 disquettes d'aide à la programmation
L'ensemble: 6490 Fr TTC ☐

PROMOTION TO9
TO9 + moniteur couleur THOMSON: 8990 Fr TTC ☐
TO9 + moniteur monochrome THOMSON: 6990 Fr TTC ☐

BON DE COMMANDE

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

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

MATERIEL :

Clavier mécanique MO5	550 Fr ☐
Extension MO5 + JANE	1985 Fr ☐
Magnétophone MO5	550 Fr ☐
Modulateur SECAM pour TV sans péritel	590 Fr ☐
QDD MO5 ou TO 7/70	850 Fr ☐
QDD Quck disk drive TO 7/70 + 4 logiciels	990 Fr ☐
Extension mémoire 16 K pour TO7	490 Fr ☐
Extension mémoire 64 K pour TO 7/70	1200 Fr ☐
Magnétophone TO 7/70	650 Fr ☐
Contrôleur et lecteur de disquettes (DF,DD)	3270 Fr ☐
Contrôleur pour manette de jeux	160 Fr ☐
Manette de jeux	120 Fr ☐
Assembleur langage	890 Fr ☐
Imprimante à impact 40 col	1290 Fr ☐
Imprimante PR 90.600 (courrier)	2900 Fr ☐
Contrôleur + cable pour imprimante à impact	480 Fr ☐
Malette professionnelle F.I.L	1290 Fr ☐

MATERIEL TO9

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