



70 IMPRIMANTES A MOINS DE 4000 FRANCS.

Elles impriment en long en large et en travers et, qui l'eût crû, elles coûtent à peine 4000 francs. L'HHHHebdo vous aide à en choisir une bonne.

VOUS MARREZ PAS !

Je vous vois venir avec vos gros sabots : faire un article sur les imprimantes à 4000 balles ? Il est malade ce mec, encore un fainéant de journaliste ! Il doit pas y en avoir des masses, d'imprimantes à ce prix. Ah ouais ? Essayez donc de jeter un petit coup d'œil sur le tableau récapitulatif, bande d'incrédules, on se retrouve tout de suite après.

THE TABLEAU

Ca y est ? Vous avez vu ce foisonnement ? C'est pas du beau tableau récapitulatif, ça, Madame ? Vous en connaissez des journaux qui vous font des beaux tableaux comme ça, propres, bien alignés et tout et tout ? Attendez, c'est pas tout, je vais même jusqu'à condescendre à vous donner quelques petites explications. Voyons d'abord la signification des abréviations.

EXPLICATIONS

On ne s'affole pas, vous allez voir, c'est tout simple, tout le monde peut comprendre. Même vous.

D'abord, la colonne "PRIX" contient, ô miracle, le prix de la machine en question. Fascinant, non ?

Pour la colonne "MARQUE", c'est déjà un peu plus ardu, la marque est différente à chaque ligne et - damned, une complication - il arrive que plusieurs machines portent la même marque. Surtout quand c'est le même fabricant qui la construit et le même importateur qui l'importe.

Pour les "MODELES", c'est beaucoup plus simple, ils sont carrément différents à chaque fois, ce qui est très pratique pour reconnaître les différents modèles entre eux.

"INTERFACE", accrochez-vous, ça devient ardu : vous pourrez lire dans cette colonne un "S" ou un "P". Si c'est un "S", cela signifie que l'interface de l'imprimante est une interface Série et le "P" indique une

imprimante équipée d'une interface Parallèle. J'ai choisi arbitrairement la première lettre de ces caractéristiques pour mes abréviations. Judicieux, non ? Si au lieu d'un "S" ou d'un "P" vous avez un "BUS", c'est

blanc, vous êtes en train de lire Le Figaro ou l'Humanité. Cela dépend de vos convictions politiques.

Pour la colonne "GRAPHIQUE", les x et les blancs vous renseigneront sur la faculté de

point de couleur, du bête noir et blanc vous vous contenterez. A partir de 4 couleurs, c'est tout bon, c'est automatique. Si c'est un chiffre plus petit, il faudra changer le ruban pour chaque passage de couleur. Ce qui est

balles. "TYPE" ? Fastoche, c'est A, T, S, M ou J, c'est-à-dire A, T, S, M ou J. Autrement dit, Aiguille, Thermique, Stylo, Marguerite ou Jet d'encre dans la gueule. Sautons directement sur la

c'est une autre largeur. De toutes façons, ça doit être plus grand. Ou plus petit. Allez savoir. Bref, A4 c'est standard. Les autres, c'est pas standard. Et vice-versa.

ETERNITE

"MATRICE" qui n'a que peu de rapport avec la ménopause, elle concerne plutôt le nombre de points par caractères. Plus y'en a, meilleur c'est.

Et les "CARACTERES/SECONDE", qui devine ce que c'est les caractères par seconde ? Vous, Monsieur ? Toi, mon petit bonhomme ? Vous, mademoiselle ? Vous habitez chez vos parents ? C'est à vous tout ça ? Vous venez chez moi, j'ai une très belle collec de listings et l'intégrale de Carali sur pur velin ?

OUF

A ce stade des explications, je fatigue. Voyons, que nous reste-t-il, que je bâcle ? "FAMILLE" répertorie les sous-marques et les imprimantes sortant du même tonneau avec des marques différentes. "REMARQUES" = Remarques. Terminé.

JE VOUS PRENDS PAR LA MAIN.

Bon, comment allez-vous vous y prendre pour choisir une imprimante dans tout ce bordel ? Il va encore falloir que je vous prenne en charge. Ne serez-vous donc jamais capable de vous démerder tout seul ? Allons-y : d'abord et avant tout, allez chercher votre tirelire et comptez vos sous. Repérez ensuite les imprimantes qui sont

Suite page 13



qu'inutile de chercher : l'imprimante en question n'est raccordable qu'à un engin que de toutes façons vous ne possédez pas.

Si vous avez un "S" et un "P" dans la même colonne, cela signifie que l'imprimante est équipée des DEUX interfaces. Si vous avez "S OU P", elle est équipée de l'une ou de l'autre, suffit de demander au marchand. Si vous n'avez ni "S" ni "P", il y a des chances pour que vous ne lisiez pas le bon tableau.

La colonne suivante, "QUALITE COURRIER", c'est tout bêtement la qualité courrier, l'imprimante sait faire joli, il y a un "x" dans cette colonne. Un blanc ramène la qualité de l'impression à moins que rien et ni x ni

la bécane à faire de zoulis dessins.

Ensuite, la colonne "TABLE TRACANTE" vous permettra de constater avec stupeur que l'imprimante incriminée peut bouger sa petite tête dans tous les sens et si elle peut faire avancer et reculer le papier avec ses petits picots acérés. Ah, ben non, cette colonne n'existe pas. Veuillez nous excuser pour cette interruption momentanée indépendante de notre volonté.

La "COULEUR", aaaaaaah, la couleur. Mais que peuvent donc signifier ces chiffres dans cette colonne maudite ? La couleur peut-elle faire honneur à votre blanc papier ? Eh bien, figurez-vous que ça dépend : si un blanc orne la ligne concernée,

non seulement chiant mais à peu près irréalisable sans bavure.

Ça va ? Personne ne s'est endormi ? Attention, ça se complique avec les histoires de POLICES DE CARACTERES, le premier chiffre indique le nombre de polices de caractères disponibles, c'est-à-dire le nombre de jeux de caractères différents et le deuxième chiffre est le nombre de caractères par police. Par exemple, 5/23 signifie qu'il y a 5 jeux de caractères et que chaque jeu comporte 23 lettres différentes, ce qui est très emmerdant car avec 23 lettres on ne fait pas un alphabet complet et vous ne pourrez écrire ni "Zorro" ni "Zorglub" sur votre magnifique imprimante toute neuve à 4.000

"COLONNES" ? Obélisque ? Astérisque ? Non, nombre de caractères imprimables par ligne.

"ENTRAINEMENT PAPIER" ? F comme Friction, T comme Traction. Si c'est T, il y a des chances pour que des roues à picots tirent comme des bêtes sur le papier qui comporte des bandes perforées. Si c'est F, deux rouleaux écrasent sauvagement le papier et, en se frottant vigoureusement l'un sur l'autre, font avancer ledit papier. F et T, ça frotte et ça tire en même temps. Dégueulasse. Sautons directement à la colonne "PAPIER", pouvez-vous y apercevoir de magnifiques "A5" ? Ça correspond, peu ou prou, à du papier de 115 millimètres de large. Pour "A4",

BIDOUILLE GRENOUILLE

On 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 14

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 T07, T07/70 ET M05 •

CANNES 86 : L'ADDITION, SIOUPLAIT !!

Plutôt que de vous rebattre les oreilles sur la remarquable sélection de cette année (c'est vrai d'ailleurs), sur la qualité de l'organisation, sur la cabale diplomatique qui a offert la Palme à "The Mission" (rapelons, juste en passant, que 86 est l'année du Film Anglais et que "The Mission" est un film... anglais !), je vous offre un bilan en forme d'addition vertigineuse et salée pour ceux qui paient. Par ordre décroissant, Cannes 86 ça aura été :

- 200.000 kWh consommés chaque heure dans le Palais.
- 4500 fauteuils pour les fesses des Festivaliers dans les diverses salles du Palais.
- 3500 plantes vertes ornaient le Palais.
- 3000 bouteilles de champagne pour les gosiers officiels.
- 3000 (environ) journalistes accrédités.
- 1920 km représentait la longueur des films projetés dans le cadre du Marché du Film, soit Paris-Cannes aller-retour.
- 177 photographes.
- 146 personnes assuraient la sécurité dans le Palais.
- 115 pays présents pour vendre et/ou acheter des films.

100 caméras vidéo assuraient la surveillance à l'intérieur du Palais. 96 quotidiens en 30 langues différentes étaient vendus à Cannes. 70 projections par jour, dans 16 salles, étaient proposées dans le cadre du Marché du Film (en plus des cinq sélections officielles). 57,4 millions de francs, c'est le coût du galion sur lequel a été tourné *Pirates de Polanski*, soit un quart du budget du film. 47 chaînes de télévision étrangères couvraient le Festival. 22° c'est la température moyenne enregistrée durant le Festival : un record ! 1 sosie de Rambo-Stallone a semé un bordel pas possible durant deux jours; l'original (on dit "le dégonflé") est resté terré aux States.

Enfin, last but not least (si, si), 3 personnes à remercier de tout cœur pour avoir rendu Cannes possible au délicieux critique de l'HHHHebdo : merci donc à Louissette Fargette, à Antoinette et à Mariène. A l'année prochaine !

RUNAWAY TRAIN

d'Andrei KONCHALOVSKY

15/20

avec Jon VOIGHT (Manny), Eric ROBERTS (Buck), Rebecca DeMORNAY (Sara) et John P. RYAN (Ranken).

C'est acquis, Konchalovsky est la locomotive bien-pensante des productions Cannon. Lui qui a erré désespérément en France, sans trouver le moindre financement pour ses projets, lui qui en a été



L'opinion publique, relayée par les médias, le fait sortir du cachot, au grand dam de Ranken, directeur sadique de la prison qui clame haut et fort qu'un prisonnier est un animal et doit être traité en tant que tel ! Ranken va tout faire pour "favoriser" une nouvelle évasion de Manny, qui accepte ce défi silencieux. En sachant que c'est là sa dernière chance, à quitter ou double. Accompagné de Buck, les jambes sans la tête, il s'éclipse miraculeusement de la forteresse réputée hermétique. L'invasion est de taille, mais déjà on pardonne en attendant l'action, la vraie, haletante, prenante et tout et tout. Les voilà qui courent comme des bêtes à travers les immensités enneigées et qui tombent, re-miracle, sur la gare d'où démarre justement le train fatidique. A ce moment-là, on croit que le film est foutu : tant s'empilent les hasards heureux qu'à la fin on ricane !

Mais le train, le runaway train, démarre, le film aussi et nous avec. La caméra s'accroche aux flancs, à l'arrière, à l'avant du convoi, plonge en hélicoptère sur la machine folle (le mécano est tombé du train, terrassé par une attaque cardiaque), s'engouffre dans les tunnels. Bref la totale du cadrage brûlant par -50 ! Les freins du train lâchent, les nerfs des évadés itou, bientôt imités par ceux des techniciens de la salle de contrôle. L'hystérie est à son comble quand apparaît, dans le blizzard, une ravissante brunette maculée de cambouis qui doit être aide-mécano (aussi plausible que moi en Escape9G, l'ignoble qui commet la catastrophe de la rubrique Mini-Mire). La femme est trouvée, l'action peut aller à son terme, agrémentée de quelques hurlements d'effroi, de bagarres viriles et d'actes d'héroïsme sanglants. Malgré cette trame hautement improbable et une image souvent approximative (due à une économie de moyens ?), le train qui roule n'amasse pas mousse et donne au film un souffle proportionnel à sa vitesse. Quelques séquences confinent au sublime, notamment les scènes de bravoure de Jon Voight en vieux lion traqué qui sait que l'heure du sacrifice a sonné. La course folle déraile alors dans le tragique, le génie pointe le bout de sa locomotive sans vraiment s'imposer. De l'art et essieu en somme ! !

réduit à devenir prof de fac aux States pour ne pas crever de faim (l'exagère à peine !), a tout bonnement signé un contrat pour six films avec les Gogo "Cannon" Brothers. Il leur avait tapé dans l'œil avec le sublime "Maria's Lovers" dont ils avaient racheté les droits en catastrophe pour faire chic dans leur catalogue 1984. Et le voilà aiguillé dans la difficile voie du cinéma d'auteur et néanmoins d'aventures. Tiré d'un scénario d'Akira Kurosawa qui passait de mains en mains depuis la fin des années soixante, "Runaway Train" raconte l'évasion de deux des prisonniers les plus dangereux du pénitencier de haute sécurité de Stonehaven en Alaska où qu'il fait très froid. Manny est un illuminé de la belle, enfermé depuis trois années au trou pour sa dernière évasion.

SALVADOR

d'Oliver STONE

12/20

avec James WOODS (Richard Boyle), Jim BELUSHI (Dr Rock) et John SAVAGE (John Cassidy).

Dieu sait que la vie périlleuse du grand reporter en mission est un bon filon du cinoche des années 80 : "Le Faussaire", "La Déchirure", "L'Année de tous les dangers" et surtout le magnifique "Under Fire" illustrent cette nouvelle vague d'héroïsme branché. Les similitudes (scénario et lieux) sont d'ailleurs troublantes entre "Under Fire" et "Salvador", bien que là on nous assure que c'est moins du plagiat que le récit "romancé" des exploits de Richard Boyle, célèbre correspondant de guerre-tête brûlée. Le genre qu'a fait toutes les guerres, et qui se retrouve coincé chez lui sans un sou pour avoir oublié qu'un reporter doit avant tout être bon diplomate. Richard Boyle est de ces fous qui veulent tout raconter de ce qu'ils voient au lieu de penser d'abord à ce qui ferait plaisir au lecteur moyen du fond du Minnesota. Quitte à prendre tout le temps nécessaire au reportage-vérité et donc à mépriser les délais impartis par son rédacteur en chef.

Le film s'ouvre alors que Boyle est précisément aux States en pleine dèche. Sa femme vient de le larguer, il est sans un et quête vainement une miette de reportage à traiter en sous-main. Malheur, de vieilles bourdes l'ont grillé dans toutes les rédactions de la terre et il ne trouve aucune âme sœur pour le dépanner. Il ne lui reste



plus qu'à trander Dr Rock, un pote DJ au chômage en le persuadant de l'accompagner pour une beuverie au Mexique... alors que la vraie destination est le Salvador. Boyle, qui a du nez, sait que c'est dans ce merdier qu'il trouvera matière pour un reportage sensasssss. Au Salvador, il retrouve d'anciens amours mais aussi John Cassidy, un aussi frappé que lui, mais dans le registre photo. Les deux vont s'embarquer dans une escapade insensée



dans les coins les plus dangereux du pays, essayant d'amadouer aussi bien les sauvages au pouvoir (odieusement soutenus par les Etats-Unis) que les sauvages guérilleros (odieusement soutenus par...). Quel que soit le camp, c'est toujours la population non-combattante qui est victime des tortures, des assassinats arbitraires, des saccages : Boyle et Cassidy vont aller au plus près du drame, quitte à y laisser leurs plumes les plus précieuses !

"Salvador" se veut fondamentalement honnête, "réaliste" et attire forcément la sympathie par ce biais. Pour nous reposer des catastrophes "Rambo" et consœurs, il remet en question la toute-bonté de l'intervention américaine à l'étranger. Mais bizarrement, le camp inverse est très discrètement esquissé et fait croire, par omission, à sa totale innocence. Pour causer cinoche et non plus politique, disons aussi que le film manque cruellement de rythme malgré une interprétation extraordinaire de James Woods et surtout du fabuleux John Savage (le mari débandant de Nastasja Kinski dans "Maria's Lovers"). Si "Under Fire" n'avait pas existé, j'aurais peut-être mieux apprécié "Salvador"... malheureusement une copie est toujours de qualité moindre qu'un original...

ETATS D'AME

de Jacques FANSTEN

13/20

avec Robin RENUCCI (Maurice), Jean-Pierre BACRI (Romain), François CLUZET (Pierrot), Tcheky KARYO (Bertrand), Xavier DELUC (Michel), Sandrine DUMAS (Marie), Nathalie NELL (Martine) et ZABOU (Hélène).

"Etats d'âme" est certes une merveilleuse idée, mais c'est surtout l'opportunisme fait film. On prend le casting le plus alléchant possible, réunissant cinq des plus formidables talents montants, et on l'injecte brillamment dans une reconstitution "historique" de notre passé récent qui court du 10 mai 81 (Mitterrand for Président) au 16 mars 86 (Chirac for ever ? Aglaglagla). Une revue douce-amère, déjà nostalgique, des états d'âme successifs des fans de la

rose : l'état de grâce, l'état boomerang, l'état de rigueur pour terminer par l'état des lieux. Le tout parcouru par une bande de copains, intellectuels parisiens (ça limite forcément la valeur de la démonstration) qui vont, eux aussi, passer de l'euphorie du rêve en train de se réaliser

leur d'académie, comme indiqué dans le dossier de presse; Pierrot va quitter l'administration des Impôts pour le privé; Bertrand va créer un centre culturel multimédias et Michel, journaliste à la télé, va essayer de bouculer les magouilles dans son service.



à l'atterrissage brutal du rêve non réalisé ! !

Le 10 mai va bouleverser la vie de chacun, du moins le croient-ils. Maurice, spécialiste du nucléaire, est nommé dans un cabinet ministériel; Romain de prof va devenir inspecteur départemental (et non pas inspec-

Evidemment tous se casseront les dents en beauté : Maurice n'empêchera pas le gouvernement d'accélérer le programme nucléaire, l'idéal éducatif de Romain ne verra pas le jour, etc, etc. Le retour de bâton sera d'autant plus cruel que, sentimentalement, ça va pas gazer très fort non plus. Tous vont rater leur vie amoureuse à cause de Marie, une brave fille qui était en train d'accoucher lors de la nuit de liesse à la Bastille le 10 mai 1981. Tous vont rêver d'une grande histoire avec Marie, disponible, optimiste, fraîche mais qui leur échappera toujours jusqu'au cynisme de retrouvailles dans un cimetière. Vous êtes pas plus bêtes que moi, vous aurez déjà pigé que la petite Marie est en fait la métaphore des cinq années de socialisme au pouvoir. Un mirage qui sera passé devant le nez de nos cinq innocents, beau, trop beau pour être vrai mais tellement attirant...

Tout ça se laisse voir gentiment, sans passion parce que trop fataliste, comme un album de souvenirs qu'on feuilletterait au hasard : ça rappelle les bons et les mauvais moments mais ça ne suffit pas pour les faire vivre réellement ! Ah, au fait, les comédiens forment une vraie bande de potes et ça c'est le premier bonheur du film !

RAPPEL : NOMADS

14/20

de John Mc TIERNAN

Voilà t'y pas le Prix du Public du Festival du Rex 86 dont je vous annonçais la sortie le 1er mai dernier. Sortie repoussée, dans mon dos, au 28 mai. Mes plus fervents lecteurs trouveront la critique de

Nomads in-extenso (ça veut dire en entier) dans le N°133. Pour les moins fidèles, voilà un rapide digest de ce que je bavais alors :

"Jean-Charles Pommier vient d'accepter

une chaire d'anthropologie à l'UCLA en Californie. Il emménage dans une splendide villa dont le seul, mais pénible, défaut a été d'offrir un aller simple pour la morgue à tous ses précédents occupants ! Tous victimes d'un gang de loubards, amateur de massacres gratuits dont la particularité est de ne pas exister ! Pommier va bientôt mourir dans les bras d'une doctoresse trop sensible à qui le savant va refiler, dans un dernier spasme, sa mémoire ! ! La pauvre va revivre, en somnambule, les dernières heures du calvaire de Pommier.

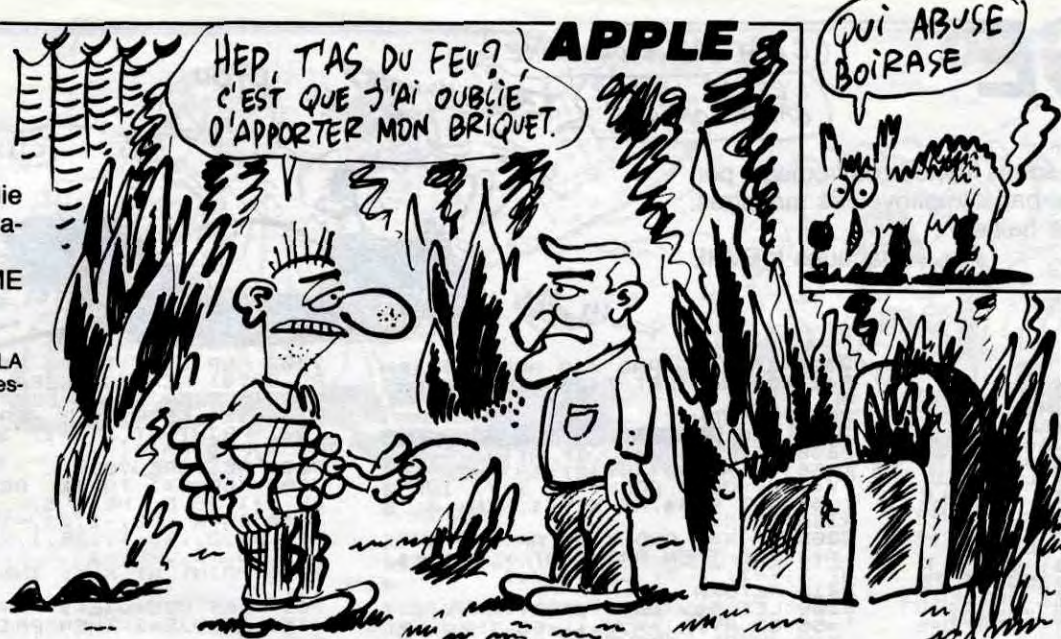
Haletante autant que perverse, voilà une vraie série B fauchée, de cette espèce en voie de disparition qui fonde les futurs cultes."

LA MISSION

Dans le but méritoire et salubre de souffler un incendie dévastateur, effectuez un périple mouvementé en compagnie de dynamite...

Jean-Christophe BELLISSIME

Mode d'emploi :
Sauver respectivement les listings 1 et 2 sous les noms de HELLO et LA MISSION. Entrez les listings 3, 4 et 5 sous CALL -151 et sauve-les respectivement par :
BSAVE AMPER, A\$800, L\$D2
BSAVE SHAPES, A\$9100, L\$300
BSAVE SHAPES.1, A\$9100, L\$300
Les indications nécessaires sont incluses.



EDITO

Il y a longtemps que je ne vous ai pas parlé de Monsieur 80%, Alias Thébaud, patron d'Innelec et de tous les gros et gras grossistes de France. Figurez-vous que CTW, torche-cul anglais, a imprimé dans ses colonnes une longue lettre de ce Monsieur dans laquelle il rappelle que grâce à lui le logiciel a baissé en France, qu'il n'a gagné que 3 millions de francs l'année dernière (le pôvre) et qu'à cause d'Hebdogiciel, infâme journal de pirates, Hachette ferme ses boutiques, Vifi perd de l'argent en pagaille, plus personne n'achète de logiciels en France et nous sommes perdus, Messieurs les Anglais, si vous n'arrêtez pas de livrer Hebdogiciel. On peut dire qu'il a fait longue, le père Thébaud. Quand la Camif (Centrale d'achat des fonctionnaires) vend ses logiciels aussi peu cher que nous, il fait moins de vagues. Et cette bête obstination à crier sur tous les toits "Au secours, Hebdogiciel facilite le piratage!". Mais tout le monde s'en fout, mon bon Monsieur, vous vous égossillez pour rien. Le piratage n'existe que dans votre tête et dans le cerveau ramolli des "journalistes" de CTW que vous avez dû acheter pour une pinte de mauvaise bière. J'attends toujours les "actions légales" de l'organisation de lutte de piratage dont vous êtes le trésorier (sic). Vous en parlez beaucoup depuis deux mois, de ces actions légales, mais on ne les voit toujours pas venir. Pas vraiment sûr de vous, peut-être ? Les procès en refus de vente entamés par Hebdogiciel contre Ere informatique, Loricels et Micro-Application sont bien réels, eux. Nous aurons un premier résultat dès la semaine prochaine.

Gérard Surcouf Ceccaldi.
Corsaire, pas pirate.

LISTING 1

```
10 TEXT : HOME : POKE 103,1: POK
E 104,16384 / 256: POK 16384,0: P
RINT CHR$(4);"RUN LA MISSION"
```

LISTING 2

```
40 REM ---CHARGEMENT DES FICH.
50 PRINT CHR$(4);"BRUN AMPER,
A$9000"
60 PRINT CHR$(4);"BLOAD SHAPE
S"
70 TEXT : HOME : PRINT CHR$(2
1)
80 VO = 2:AV = 5
90 REM ---PRESENTATION---
100 HGR : POKE 49234,0: SPEED=
255
110 FOR I = 2 TO 4: VTAB I: HTAB
13: & "CHRISTOPHE BELLISSIME"
120 VTAB I - 1: HTAB 13: & "
"
130 FOR A = 1 TO 20: NEXT A
140 NEXT I
150 VTAB 8: HTAB 18: & "PRESENT
E"
160 FOR I = 39 TO 20 STEP - 1
170 VTAB 12: HTAB I: & "LA"
180 VTAB 12: HTAB I + 2: & " "
190 FOR A = 1 TO 20: NEXT A
200 NEXT I
210 FOR I = 2 TO 18
220 VTAB 14: HTAB I: & "MISSION
"
230 VTAB 14: HTAB I - 1: & " "
240 FOR A = 1 TO 20: NEXT A
250 NEXT I:S = PEEK (49200)
260 FOR I = 1 TO 40: VTAB I: HTA
B I: & " "; NEXT I:S = PEEK (-
16336)
270 FOR I = 1 TO 23: VTAB I: HTA
B 40: & " "; NEXT I:S = PEEK (49
200)
280 FOR I = 40 TO 1 STEP - 1: V
TAB 23: HTAB I: & " "; NEXT I:S =
PEEK (- 16336)
290 FOR I = 23 TO 1 STEP - 1: V
TAB I: HTAB I: & " "; NEXT I:S =
PEEK (49200)
300 VTAB 22: HTAB 19: & "4.1986
"
310 VTAB 19: HTAB 11: & "APPUYE
Z SUR - ESPACE -"
320 VTAB 16 - 1: HTAB VO: & "
bc ": VTAB 16: HTAB VO: & "
efgh":VO = VO + .5
330 VTAB 10: HTAB AV: & " tuv":
AV = AV + 1
340 IF VO = 36 THEN VTAB 16 -
1: HTAB 36: & " " : VTAB 1
6: HTAB 36: & " " :VO = 2
350 IF AV = 36 THEN VTAB 10: HT
AB 36: & " " :AV = 2
360 CC = PEEK (- 16384): IF CC
< 128 THEN 320
370 IF CC = 160 THEN 390
380 GOTO 320
390 REM *** CONSIGNES ***
400 HGR : POKE 49234,0: POKE 28
,85: CALL 62454: VTAB 11: HTA
B 2: & "VOULEZ VOUS LES CONSIGNES
O/N : ";
410 GET RR$
420 IF RR$ = "O" THEN & "O": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: GOTO 450
430 IF RR$ = "N" THEN & "N": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: GOTO 1000
440 IF RR$ < "O" OR RR$ >
"N" THEN S = PEEK (49200): GOTO
410
450 TEXT : HOME
460 VTAB 1: HTAB 14: PRINT "LA
MISSION"
470 FOR I = 40 TO 1 STEP - 1: V
TAB 2: HTAB I: & " "; NEXT I
480 POKE 34,2: SPEED= 120
490 VTAB 10: HTAB 1
500 PRINT "VOTRE MISSION CONSIS
TE A APPORTER UN CHARGEME
NT DE DYNAMITE A UNE BASE QU
UN INCENDIE SE PROPAGE A
GRANDE VITESSE"
510 FOR I = 1 TO 500: NEXT I
520 PRINT : PRINT "VOUS AVEZ UN
BONUS D'UNE VIE CHAQUE 600
PTS"
```

```
530 FOR T = 1 TO 200: NEXT T
540 PRINT : PRINT : SPEED= 255
550 PRINT "SECTEUR A-E"
560 PRINT "-----": SPEED=
120
570 PRINT "POUR CELA, VOUS DISP
OSEZ D'UN VEHICULE EQUIPE D
'UNE MITRAILLEUSE, ET VOUS
DEVEZ ESSAYER DE DETRUIR
E LES SOUCOUPES VOLANTES QUI
VOUS ATTAQUENT"
580 PRINT : PRINT : SPEED= 255
590 PRINT "POINT E"
600 PRINT "-----": SPEED= 120
610 PRINT "VOUS AVEZ ATTEIND LA
PREMIERE BASE ET EN PRENE
Z LE COMMANDEMENT."
620 PRINT "VOUS DISPOSEZ D'UN C
ANON PLUTOLAZER POUR DET
RUIRE LES METEORITES QUI
TOMBENT SUR LA BASE"
630 PRINT : PRINT : SPEED= 255
640 PRINT "SECTEUR E-J"
650 PRINT "-----": SPEED=
120
660 PRINT "VOUS ETES MAINTENANT
DANS UNE NAVETTE SPACIALE
ET DEVEZ TRAVERSER UNE ZONE
DE METEORITES POUR ARRIVER
AU POINT 'J'"
670 PRINT "ATTENTION!! DES COU
RANTS RENDENT LE VOL DE LA
NAVETTE IRRÉGULIER: IL FAU
T CORRIGER SA TRAJECTOIRE"
680 PRINT : PRINT : SPEED= 255
690 PRINT "SECTEUR J-O"
700 PRINT "-----": SPEED=
120
710 PRINT "VOUS ETES AU VOLANT
D'UNE VOITURE BLINDEE."
720 PRINT "LA SURVEILLANCE DE L
'ENNEMI S'ETANT UN PEU RELA
CHEE, LE SECTEUR PARAÎT PLUS
CALME."
730 PRINT "MAIS ATTENTION AUX M
INES QUI PARSEMENT LA ROUTE
.LE DETECTEUR SONORE DE VOTR
E VOITURE VOUS PREVIENT AV
ANT L'EXPLOSION"
740 PRINT : PRINT : SPEED= 255
750 PRINT "SECTEUR O-Z"
760 PRINT "-----": SPEED=
120
770 PRINT "VOUS CHANGEZ ENCORE
DE VEHICULE POUR MONTER D
ANS UN BATEAU."
780 PRINT "VOUS N'ETES PLUS TRE
S LOIN DU BUT, MAIS L'ENNEMI
SE DEFEND TOUJOURS"
790 SPEED= 255
800 PRINT : PRINT : INVERSE
810 HTAB 2: PRINT "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
820 VTAB 2: HTAB 1: GET R$: NORM
AL
1000 REM ** Programme / LA MIS
SION **
1010 ONERR GOTO 7240
1020 TEXT : HOME : PRINT CHR$(
21)
1030 CLEAR
1040 GOSUB 2630:SCO = 0:B = 0:B
O = 600:E = V
1050 PRINT CHR$(4);"BLOAD SHA
PES"
1060 PP2 = 10
1070 AR$ = "OK"
1080 REM *****
*****
1090 REM * INITIALISATION DES C
ARACTERES *
1100 REM *****
*****
1110 V = E
1120 A$ = " bc "
1130 B$ = " efgh "
1140 C$ = " ijk "
1150 D$ = " lmn "
1160 E$ = " opqr "
1170 F$ = " stuv "
1180 G$ = " wxyz "
1190 HGR : POKE 49234,0
1200 REM *****
*****
1210 REM ** DECOR **
1220 REM *****
*****
```

```
1230 HCOLOR= 2
1240 FOR I = 1 TO 31
1250 HPLLOT 0,1 TO 279,1
1260 NEXT I
1270 HCOLOR= 5: HPLLOT 0,32 TO 2
79,32
1280 HCOLOR= 1
1290 FOR L = 144 TO 190
1300 HPLLOT 0,L TO 279,L
1310 NEXT L
1320 FOR I = 18 TO 22
1330 HCOLOR= 0: HPLLOT 5,1 TO 27
4,1
1340 NEXT I
1350 VTAB 4: HTAB 2: & "A": HTAB
11: VTAB 4: & "E": HTAB 21: VTAB
4: & "J": HTAB 31: VTAB 4: & "O":
HTAB 39: VTAB 4: & "Z"
1360 HCOLOR= 3
1370 HPLLOT 10,19 TO 10,21: HPLLOT
72,19 TO 72,21: HPLLOT 142,19 TO
142,21
1380 HPLLOT 212,19 TO 212,21: HPL
LOT 268,19 TO 268,21
1390 VTAB 21: HTAB 2: & "SCORE
: 000000"
1400 VTAB 23: HTAB 2: & "VOITUR
ES : ";
1410 VTAB 2: HTAB 16: & "LA MIS
SION"
1420 FOR I = 1 TO 39 STEP + 2:
VTAB 19: HTAB I: & C$: NEXT
I
1430 FOR I = 1 TO 70:F = INT (
RND (1) * 275):FF = INT ( R
ND (1) * 90):C = INT ( RND (1) *
6) + 1
1440 HCOLOR= C
1450 HPLLOT F,40 + FF
1460 NEXT I
1470 VTAB 17: HTAB PP2: & A$: VT
AB 18: HTAB PP2: & B$
1480 AP$ = "APPUYEZ SUR UNE TOUC
HE"
1490 FOR L = 1 TO LEN (AP$): VT
AB 11: HTAB 10:
1500 LE$ = LEFT$ (AP$,L): & LE$
1510 S = PEEK (49200): NEXT L: P
OKE - 16368,0: WAIT - 16384,128
: GET T$
1520 VTAB 11: HTAB 10: & "
": REM --
22 ESPACES --
1530 REM *****
*****
1540 REM ** BOUCLE PROGRAMME **
1550 REM *****
*****
1560 REM -- POSITIONS & DONNEES
--
1570 Y1 = 17:Y2 = 18:SL = 6:TEM =
0:P = 8:D = 10:V = E:TEMPS = 1
1580 VTAB 23: HTAB 13: & V
1590 P1 = PDL (0)
1600 S = PEEK (- 16336)
1610 S$ = ( STR$(SCO)):SC$ = LE
FT$( "000000",6 - LEN (S$)) + S$
1620 VTAB 21: HTAB 10: & SC$
1630 D = D + .2
1640 VTAB 17: HTAB PP2: & D$: VT
AB 18: HTAB PP2: & E$
1650 VTAB 17: HTAB PP2: & A$: VT
AB 18: HTAB PP2: & B$
1660 IF D = > 72 AND AR$ = "OK
" THEN GOSUB 2260
1670 IF P1 < 10 THEN GOSUB 255
0
1680 IF P1 > 200 THEN GOSUB 25
90
1690 IF SCO = B + 80 THEN VTAB
11: HTAB 14: & "BONUS : 1 VIE": PR
INT CHR$(7) + CHR$(7): FOR I =
1 TO 2000: NEXT I: VTAB 11: HTAB
14: & " ":SCO = SCO +
50:B = B + 600:V = V + 1: VTAB 23
: HTAB 13: & V
1700 IF PEEK (- 16287) = > 1
28 THEN GOSUB 1960
1710 TIRE = INT ( RND (1) * 7)
1720 IF TIRE = 1 THEN GOSUB 20
70
1730 IF V < = 0 THEN GOTO 237
0
1740 HCOLOR= 6:S = PEEK (- 16
336)
1750 HPLLOT P,20 TO D,20
1760 SL = SL - 1
```

```
1770 VTAB 19: HTAB SL: & C$:C$:
C$:C$:C$:C$:C$:C$:C$:C$:C$:C$:C
$:C$:C$:C$:C$:C$:C$:C$:C$:C$:C
1780 IF SL < 3 THEN VTAB 19:SL
= 6
1790 ON TEMPS GOSUB 1840,1890,1
890,1840,1840,1890,1840,1840
,1890,1890,1890,1940
1800 GOTO 1590
1810 REM *****
*****
1820 REM **DEPL.VAISS. 1 **
1830 REM *****
*****
1840 DATA 38,37,36,35,34,33,32,
31,30,29,28,27,26,25,24,23,2
2,21,20,19,18,17,16,15,14,13
,12,11,10,9,8,7,6,5,4,5,6,7,
8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,
18,17,16,15,14,13,12,11,10,1
1,12,13,14,15,16,17,16,15,14
,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,5,6
,7,6,5,4,3
1850 READ PO
1860 IF PO = 3 THEN TEMPS = TEM
PS + 1: VTAB 11: HTAB PO + 2
: & " ": RESTORE : RETURN
1870 VTAB 11: HTAB PO: & F$
1880 RETURN
1890 REM --VAI 2--
1900 READ PO
1910 IF PO = 3 THEN TEMPS = TEM
PS + 1: VTAB 11: HTAB PO + 2
: & " ": RESTORE : RETURN
1920 VTAB 11: HTAB PO: & G$
1930 RETURN
1940 TEMPS = TEMPS - 7
1950 RETURN
1960 FOR TIR = 16 TO 11 STEP -
2
1970 VTAB TIR: HTAB PP2 + 2: &
"O"
1980 S = PEEK (- 16336)
1990 NEXT TIR
2000 IF PP2 + 2 > PO + 0 AND PP
2 + 2 < PO + 3 THEN VTAB 11
: HTAB PO - 1: & "nn":S =
PEEK (49200) + PEEK (- 16
336) + PEEK (- 16336):VTAB
11: HTAB PO - 1: & " ":RESTOR
E:SCO = SCO + 50
2010 FOR EF = 16 TO 11 STEP -
2
2020 VTAB EF: HTAB PP2 + 2: & "
": NEXT EF
2030 RETURN
2040 REM *****
*****
2050 REM ** TIR VAISSEAU **
2060 REM *****
*****
2070 FOR T = 12 TO 17 STEP 2
2080 HTAB PO + 2: VTAB T: & "m"
2090 NEXT T
2100 IF PO > PP2 + 0 AND PO < P
P2 + 3 THEN GOSUB 2150:VTAB
11: HTAB 1: & "
": RESTORE
2110 FOR EE = 12 TO 17 STEP 2
2120 VTAB EE: HTAB PO + 2: & "
"
2130 NEXT EE
2140 RETURN
2150 S = PEEK (49200) + PEEK (-
16336)
2160 VTAB 17: HTAB PO - 1: & "
nn nn"
2170 S = PEEK (49200)
2180 VTAB 18: HTAB PO - 1: & "n
nn n n"
2190 S = PEEK (- 16336) + PEEK
(49200)
2200 VTAB 17: HTAB PO - 1: & "
"
2210 VTAB 18: HTAB PO - 1: & "
"
2220 S = PEEK (- 16336) + PEEK
(49000) + PEEK (49200) + PEEK
(- 16336) + PEEK (49200) +
PEEK (- 16336)
2230 V = V - 1
2240 VTAB 23: HTAB 13: & V
2250 RETURN
2260 REM *****
*****
2270 REM ***FIN DE SEC.A-E***
*
2280 REM *****
*****
2290 FOR LI = 6 TO 18 STEP 1
2300 VTAB LI: HTAB 1: & "
"
```



A SUIVRE...

CARALI

XERAGONE

En quête de richesses au fin-fond de l'espace, tentez aux commandes de votre vaisseau spatial spécial, de récupérer quinze inestimables diamants éparpillés sur un mystérieux météore...

Jean-Marc BELORGANE

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier, charge automatiquement le programme principal (pour les nantis de la télécommande). Au sujet de ce dernier les règles sont incluses, toutefois sachez que :

- A la page menu, possibilité de commuter la sonorité par appui sur la barre d'espace.
- Dans le troisième tableau, les champs magnétiques qui protègent les deux derniers diamants blancs sont commandés par la direction des vents solaires.



LISTING 1

```

10 REM
15 REM
20 REM X E R A G O N E
25 REM par
30 REM Jean-marc BELORGANE
35 REM sur
40 REM ORIC-1 48Ko
45 REM
50 REM
55 :
60 REM
65 REM ( PRESENTATION )
70 REM
75 :
100 HIMEM#97FF:CLS:PAPER3:INK4:PI
NG
110 POKE#302,247:POKE5,6
120 DOKE#306,#FFFF:HRES:POKE618,
10
130 XE#CHR$(140)+"X"+CHR$(133)+"
E"+CHR$(128)+"R"+CHR$(129)+"A"
140 XE#XE#CHR$(132)+"G"+CHR$(13
3)+"O"+CHR$(128)+"N"+CHR$(129)+"E"
150 PRINTXE#CHR$(133)CHR$(136)"co
mpatible ORIC-1":PRINT:POKE 5,6
160 JMB#CHR$(128)+"J.M BELORGANE
"
170 PRINTCHR$(132)"et ORIC-ATMOS
48Ko"CHR$(140)CHR$(96)JMB#;
180 FORN=0T020STEP2:0=2*N:CURSETN
,N,3
190 DRAW239-0,0,1:DRAW0,199-0,1
200 DRAW0-239,0,1:DRAW0,0-199,1
210 NEXT:CURSET0,0,3:DRAW20,20,1
220 CURSET239,0,3:DRAW-20,20,1
230 CURSET239,199,3:DRAW-20,-20,1
240 CURSET0,199,3:DRAW20,-20,1
250 CURSET215,21,3:FILL158,1,7
260 FORN=1T07STEP3:CURSET74,93+N,
3
270 FILL1,1,2:CURSET74,94+N,3
280 FILL1,1,7:CURSET74,95+N,3
290 FILL1,1,3:NEXT:CURSET74,103,3
300 FILL1,1,7:AD=#400
310 DR=1:M=22:GOSUB940:FORN=MT017
B
320 IFPEEK(#4FF)<>96THENGOSUBB60
330 CURSETM+196#RND(1),M+156#RND(
1),1
340 CURSETM+196#RND(1),M+156#RND(
1),1
350 CURSET24,N,3:FILL1,1,RND(1)*7
+1
360 IFN>138THENCURSET106,N,3:FILL
1,1,7
370 IFN>148THENCURSET133,N,3:FILL
1,1,RND(1)*7+1
380 NEXT:IFPEEK(#4FF)=96THEN450EL
SEGOSUBB50
390 IFS0=21895THENS0=0:GOTO430
400 TEXT:PAPER0:INK7:PRINT"Erreur
de DATAS dans le PROG. MACHINE"
410 PRINT"entre les lignes 1010-1
430 ":PING:DOKE#306,#2710:STOP
420 :
430 IFPEEK(#D000)=169THENDOKE#410
,#FOCB:DOKE#423,#F12D
440 REM-----> Redefinition de [ ](
18%&
450 GOSUB480:FORN=1T07:READC
460 FORL=0T07:READD:POKE#9800+C#8
+L,D
470 NEXT:NEXT:GOTO600
480 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
490 REM-- Vaisseau spatial
500 DATA 91,1,6,8,16,32,32,24,7
510 DATA 93,32,24,4,2,1,1,6,56
520 DATA 123,15,31,51,33,33,51,1
8,12
530 DATA 125,.60,62,51,33,33,51,1
8,12
540 REM-- Comete
550 DATA 64,15,31,63,63,63,31,1
5,0
560 DATA 37,48,15,42,53,42,31,4
8,0
570 DATA 38,0,0,60,43,60,0,0,0
580 :
590 REM-----> Animation
600 ZAP:SOUND4,500,6:PLAY0,1,0,0
610 P=162:Q=195:F0R0=1T042:POKE2,
95
620 POKE1,83:CALL#49E 'Affi. XERA
GONE
630 CURSETM+196#RND(1),M+156#RND(
1),1
640 POKE1,114:E=162-INT(0/2)
650 IFE<>PTHEMPOKE2,P:P=E:CALL#46
9 'Efface vaisseau
660 POKE2,E:CALL#432 'Affi. vaiss
eau
670 CURSET120,95,1:CIRCLE0,1
680 CURSET55,145,1:CIRCLE1+0/7,1
690 CURSET190,50,3:CIRCLE1+0/3,1
700 POKE2,140:F=195-INT(70*0/42)

```

```

710 POKE1,Q:CALL#4EE 'Efface come
te
720 POKE1,F:Q=F:CALL#4D2 'Affi.co
mete
730 NEXT:POKE42430,29:PATTERN18
740 POKE42430,31:EXPLODE:POKE2,14
0
750 POKE1,F:CALL#4EE:POKE1,114
760 POKE2,E:CALL#469:CURSET120,E+
8,3
770 FORN=1T010:CIRCLN,1:NEXT
780 PATTERN255:FORN=1T010:CIRCLN
,0
790 NEXT:DOKE#306,#2710:GOTO1470
800 :
810 REM
820 REM =CHARGEMENT DU PROG. MACH
INE=
830 REM
840 :
850 DR=0:REPEAT
860 READ D#:D=VAL("#"+D#):POKEAD,
D
870 S0=S0+D:AD=AD+1:IFDRTHENRETUR
N
880 UNTILD#="Z"
890 :
900 REM
910 REM =DATAS DU PROGRAMME MACHI
NE=
920 REM
930 :
940 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
950 :
1000 REM--> Simulation de CURSET
1010 DATA A5,01,8D,E1,02,A5,02,8D
,E3
1020 DATA 02,A9,03,8D,E5,02,20,2D
,FO
1030 DATA EA
1040 REM--> Simulation de CHAR
1050 DATA A5,04,8D,E1,02,A9,00,8D
,E3
1060 DATA 02,A5,03,8D,E5,02,20,A5
,FO
1070 DATA 60
1080 REM--> Tabulation horizontal
e
1090 DATA 85,04,20,00,04,A5,01,65
,05
1100 DATA 85,01,60
1110 REM--> Affichage du vaisseau
1120 DATA A5,02,48,A5,01,48,A9,01
,85
1130 DATA 03,A9,58,85,04,20,28,04
,A9
1140 DATA 5D,85,04,20,00,04,68,85
,01
1150 DATA 48,A5,02,69,08,85,02,A9
,78
1160 DATA 85,04,20,28,04,A9,7D,85
,04
1170 DATA 20,00,04,68,85,01,68,85
,02
1180 DATA 60
1190 REM--> Effacement du vaissea
u
1200 DATA A5,02,48,A5,01,48,A9,00
,85
1210 DATA 03,20,94,04,C9,02,DD,F9
,A5
1220 DATA 02,69,07,85,02,68,85,01
,48
1230 DATA A9,00,20,94,04,C9,02,DD
,F9
1240 DATA 68,85,01,68,85,02,60
1250 REM--> Effacement de 2 eleme
nts
1260 DATA 48,A9,7F,20,26,04,68,69
,01
1270 DATA 60
1280 REM--> Affichage de XERAGONE
1290 DATA A5,02,48,A5,01,48,A9,00
,85
1300 DATA 03,A9,0A,85,05,A0,00,B9
,CA
1310 DATA 04,85,04,C8,98,48,20,28
,04
1320 DATA 68,A8,00,08,DD,EF,A9,06
,85
1330 DATA 05,68,85,01,68,85,02,60
1340 DATA 58,45,52,41,47,4F,4E,45
1350 REM--> Affichage de la comet
e
1360 DATA A5,01,48,A9,01,85,03,A9
,40
1370 DATA 20,26,04,A9,25,20,26,04
,A9
1380 DATA 26,85,04,20,00,04,68,85
,01
1390 DATA 60
1400 REM--> Effacement de la come
te
1410 DATA A5,01,48,A9,00,85,03,20
,94
1420 DATA 04,C9,03,DD,F9,68,85,01
,60
1430 DATA Z
1440 :

```

```

1450 REM
1460 :
1470 CLS:PRINTXE#CHR$(133)"par"JM
B#
1480 PRINT:PRINT" Chargement du p
rogramme principal":WAIT500
1490 CLS:PRINTXE#CHR$(133)" par"J
MB#
1500 PRINT" Veuillez mettre votre
magnetophone "
1510 PRINTSPC(10)"en MARCHÉ S.V.P
";
1520 WAIT100:CLOAD"

```

LISTING 2

```

10 REM
15 REM
20 REM X E R A G O N E
25 REM par
30 REM Jean-marc BELORGANE
35 REM sur
40 REM ORIC-1 48Ko
45 REM
46 REM
47 REM
48 REM
49 REM
50 REM
51 REM
52 REM
53 REM
54 REM
55 REM
56 REM
57 REM
58 REM
59 REM
60 REM
61 REM
62 REM
63 REM
64 REM
65 REM
66 REM
67 REM
68 REM
69 REM
70 REM
71 REM
72 REM
73 REM
74 REM
75 REM
76 REM
77 REM
78 REM
79 REM
80 HIMEM#92FF:CLS 'Fevrier 1986
90 IFPEEK(#2C0)<>3THENPAPER3:INK4
:HRES:POKE618,10
100 PRINTCHR$(132)"X"CHR$(133)"E"
;
110 PRINTCHR$(128)"R"CHR$(129)"A"
;
120 PRINTCHR$(132)"G"CHR$(133)"O"
;
130 PRINTCHR$(128)"N"CHR$(129)"E"
;
140 PRINTCHR$(133)" par"CHR$(128)
"J.M BELORGANE"
150 PRINT:PRINTSPC(3)CHR$(140)"AR
RETEZ votre magnetophone...";
160 POKE#302,247:Q=4321:V0=10+(P
EEK(#D000)=166):GOSUB9940:GOSUBB93
0
170 PRINTCHR$(11):PRINT" Veu
illez patienter S.V.P ";
180 :
190 REM ----( PROGRAMME MACHINE )
----
200 REM -( d'effacement 1ere lign
e )-
210 REM ->CALL#400 Efface la 1e l
igne
220 :
230 GOSUB240:GOSUB2830:GOTO360
240 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
250 DATA #400,1813
260 DATA"d'effacement 1ere ligne
entre "
270 DATA "les lignes 250-290 "
280 DATA A0,00,A9,20,99,80,8B,C8,
C0
290 DATA 28,DD,F8,60, FIN
300 :
310 REM ----( PROGRAMME MACHINE )
----
320 REM -( d'affichage de l'entet
e )-
330 REM -----( X E R A G O N E )-
----
340 REM ->CALL#40D Affiche XERAGO
NE
350 :
360 GOSUB390:GOSUB2830:POKE0,96
370 DOKE1,#434 'Adresse de #26 en
490
380 GOTO 660
390 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
400 DATA #40D,13316
410 DATA "d'affichage de l'entete
entre"
420 DATA "les lignes 400-600 "
430 DATA A9,FF,48,A9,79,48,A9,50,
48
440 DATA A9,28,48,A9,00,A2,01,A0,
00
450 DATA B1,01,9D,B1,8B,C9,20,FO,
04
460 DATA E8,C8,DD,F3,C8,68,AA,EO,
FF
470 DATA DD,EC,60
480 REM-----> Texte a afficher
490 DATA 26,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F
500 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F
510 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F
520 DATA 0E,01,58,02,45,03,52,05
530 DATA 41,06,47,01,4F,02,4E,03
540 DATA 45,08,07,7F,5F,20,DF,7F
550 DATA 0E,01,58,02,45,03,52,05
560 DATA 41,06,47,01,4F,02,4E,03
570 DATA 45,08,07,7F,A6,20,DF,7F
580 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F
590 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F
600 DATA 7F,7F,A6,20, FIN

```

```

610 :
620 REM ----( PROGRAMME MACHINE )
----
630 REM -(de modulation de couleu
rs)-
640 REM ->CALL#490 Simule un chen
illard dans le tableau des scores
650 :
660 GOSUB670:GOSUB2830:GOTO840
670 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
680 DATA #490,7348
690 DATA "de modulation de couleu
rs en-"
700 DATA "tre les lignes 680-790
"
710 DATA A9,11,8D,A0,04,A9,8D,8D,
A1
720 DATA 04,A0,00,B9,CF,04,8D,11,
8D
730 DATA 18,A9,50,6D,A0,04,8D,A0,
04
740 DATA 90,03,EE,A1,04,C8,CD,07,
DD
750 DATA E7,EE,9B,04,A9,07,CD,9B,
04
760 DATA FO,04,EE,B2,04,60,A9,00,
8D
770 DATA 9B,04,A9,07,8D,B2,04,60,
EA
780 DATA 01,02,03,04,05,06,07,01,
02
790 DATA 03,04,05,06,07, FIN
800 :
810 REM ----( PROGRAMME MACHINE )
----
820 REM -de redefinition de carat
eres
830 :
840 GOSUBB50:GOSUB2830:GOTO970
850 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
860 DATA #9300,4516
870 DATA "de redefinition de cara
cteres"
880 DATA "les lignes 860-920 "
890 DATA 78,A0,00,B1,03,8D,14,93,
C8
900 DATA B1,03,8D,15,93,A2,00,C8,
B1
910 DATA 03,9D,00,B6,C8,EB,ED,08,
DD
920 DATA F5,CO,FA,DD,E3,58,60, FI
N
930 :
940 REM ----( PROGRAMME MACHINE )
----
950 REM -No1 de donnees pour la r
edefinition de !&[ ]\()
960 :
970 GOSUB980:GOSUB2830:GOTO1170
980 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
990 DATA #9322,5655
1000 DATA "No1 de donnees pour la
redefini"
1010 DATA "-tion de !&[ ]\() ent
re les lignes 990-1120 "
1020 DATA E0,B7,3C,25,25,3F,3F,3F
,3F
1030 DATA 3F,30,B5,01,03,03,07,0F
,1F
1040 DATA 1F,3F,F8,B6,20,30,30,38
,3C
1050 DATA 3E,3E,3F,DB,B6,00,00,01
,06
1060 DATA 08,10,20,20,E8,B6,00,00
,20
1070 DATA 18,04,02,01,01,00,B6,18
,07
1080 DATA 0F,1F,33,21,21,21,ED,B6
,06
1090 DATA 38,3C,3E,33,21,21,DB
,87
1100 DATA 18,07,0F,1F,33,21,33,2D
,EB
1110 DATA B7,06,38,3C,3E,33,21,33
,2D
1120 DATA FIN
1130 :
1140 REM ----( PROGRAMME MACHINE )
----
1150 REM -No2 de donnees pour la
redefinition de !!^!
1160 :
1170 GOSUB1180:GOSUB2830:GOTO1320
1180 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
1190 DATA #937C,2675
1200 DATA "No2 de donnees pour la
redefini"
1210 DATA "-tion de !!^!" entre
les lignes 1190-1270 "
1220 DATA 08,B5,00,0C,1E,3F,0C,0C
,0C
1230 DATA 00,EO,B7,00,0C,0C,0C,3F
,1E
1240 DATA 0C,00,FO,B6,00,08,18,3F
,3F

```

Suite page 26

JOGG ET LES CHAMPIGNONS MAGIQUES

Comme l'oblige la tradition chez tout agent secret qui se respecte, JOGG doit transmettre à son pays d'importants documents glanés à l'étranger. Cette fois malheureusement, la mission de notre espion présentera des risques sérieux de contamination...

Benoît TALAMON



AMSTRAD
CA Y EST CHEF! J'AI LA PREUVE QUE LA CENTRALE DE TCHERNOBYL EST ENCORE RADIOACTIVE!



```

10 *****
20 ** JOGG **
21 ** et les **
30 ** champignons magiques **
40 **
50 ** B.TALAMON 04/86 **
60 *****
70 CLS:MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:PA
ER 0
80 *****
90 ** DEFINITION SYMBOLES *
100 *****
110 SYMBOL AFTER 180
120 SYMBOL 181,7,29,53,55,255,191,
255,57
130 SYMBOL 182,0,248,252,250,254,2
52,248,240
140 SYMBOL 183,4,7,48,17,31,3,7,28
150 SYMBOL 184,0,0,128,199,252,224
,248,14
160 SYMBOL 203,0,31,63,95,127,63,3
1,15
170 SYMBOL 204,224,184,172,236,255
,253,255,156
180 SYMBOL 205,0,0,1,227,63,7,31,1
12
190 SYMBOL 206,32,96,140,8,248,192
,224,56
200 SYMBOL 186,15,31,55,119,126,22
2,223,255
210 SYMBOL 187,240,120,124,246,246
,255,223,223
220 SYMBOL 188,127,55,23,7,7,7,7,7
230 SYMBOL 189,254,236,232,224,224
,224,224,224
240 SYMBOL 190,7,7,7,7,7,7,7,7
250 SYMBOL 191,224,224,224,224,224
,224,224,224
260 SYMBOL 192,7,15,15,150,217,107
,63,31
270 SYMBOL 193,224,240,240,104,155
,222,252,248
280 SYMBOL 194,1,34,18,22,136,137,
73,82
290 SYMBOL 195,40,100,132,69,72,50
,20,85
300 SYMBOL 196,167,117,191,191,255
,255,255,255
310 SYMBOL 197,255,204,12,12,12,12
,204,255
320 SYMBOL 198,255,51,48,48,48,48,
51,255
330 SYMBOL 199,255,255,63,63,12,12
,204,255
340 SYMBOL 200,255,255,252,252,48,
48,51,255
350 SYMBOL 201,3,15,15,63,63,255,2
55,0
360 SYMBOL 202,192,240,240,252,252
,255,255,0
370 SYMBOL 207,127,62,93,107,85,62
,127,0
380 SYMBOL 208,3,7,15,15,31,31,31,
63
390 SYMBOL 209,192,224,240,240,248
,248,248,252
400 SYMBOL 210,63,31,31,31,15,15,7
,3
410 SYMBOL 211,252,248,248,248,240
,240,224,192
420 SYMBOL 212,0,0,16,84,56,84,16,
0
430 SYMBOL 213,0,0,0,14,8,14,2,14
440 SYMBOL 214,0,0,0,115,66,66,66,
115
450 SYMBOL 215,0,0,0,156,148,156,1
50,146
460 SYMBOL 216,0,0,0,224,128,192,1
28,224
470 SYMBOL 217,0,0,0,57,41,57,41,3
7
480 SYMBOL 218,0,0,0,206,8,136,8,2
06
490 SYMBOL 219,0,0,0,115,82,83,82,
114
500 SYMBOL 220,0,0,0,152,148,148,1
48,88
510 SYMBOL 221,0,9,5,2,10,17,85,40
520 SYMBOL 222,68,52,35,77,68,42,8
1,139
530 SYMBOL 223,166,68,91,41,165,84
,66,176
540 SYMBOL 224,0,32,16,84,170,41,1
18,194
550 SYMBOL 225,162,151,117,38,116,
190,84,4
560 SYMBOL 226,131,134,198,111,63,
60,120,112
570 SYMBOL 227,1,3,7,238,244,56,28
,12
580 SYMBOL 228,152,201,85,34,182,6
9,172,136
590 SYMBOL 229,0,1,1,3,3,7,14,14
600 SYMBOL 230,224,224,192,192,128
,0,0,0
610 SYMBOL 231,20,91,34,101,81,200

```

```

,172,128
620 SYMBOL 232,0,64,160,32,128,64,
0,0
630 SYMBOL 233,28,60,56,120,240,22
4,192,128
640 *****
650 ** DEFINITION VARIABLES**
660 *****
670 a1$=CHR$(181)+CHR$(182):a2$=CH
R$(183)+CHR$(184)
680 b1$=CHR$(203)+CHR$(204):b2$=CH
R$(205)+CHR$(206)
690 m$=CHR$(207)
700 c1$=CHR$(192)+CHR$(193):c2$=CH
R$(190)+CHR$(191):c3$=c2$
710 c4$=CHR$(188)+CHR$(189):c5$=CH
R$(186)+CHR$(187)
720 h1$=CHR$(194)+CHR$(195):h2$=CH
R$(196)
730 m1$=CHR$(197)+CHR$(198):m2$=CH
R$(199)+CHR$(200):m3$=CHR$(201)+CH
R$(202)
740 i1$=CHR$(208)+CHR$(209):i2$=CH
R$(210)+CHR$(211):e$=CHR$(212)
750 sc$=CHR$(213)+CHR$(214)+CHR$(2
15)+CHR$(216)
760 rec$=CHR$(217)+CHR$(218)+CHR$(
219)+CHR$(220)
770 ar1$=CHR$(221)+CHR$(222)+CHR$(
223)+CHR$(224)
780 ar2$=CHR$(225):ar3$=CHR$(226)+
CHR$(227):ar4$=CHR$(228)
790 ar5$=CHR$(229)+CHR$(230):ar6$=
CHR$(231)+CHR$(232)
800 ar7$=CHR$(233)
810 *****
820 ** DESSIN ECRAN JEU **
830 *****
840 GOTO 2540
850 CLS:MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:PA
PER 0
860 INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:INK 4,
0:INK 5,0:INK 6,0:INK 7,0:INK 8,0:
INK 9,0:INK 10,0:INK 11,0:INK 12,0
:INK 13,0:INK 14,0:INK 15,0
870 PEN 9
880 LOCATE 7,1:PRINT I1$:LOCATE 7,
2:PRINT I2$
890 PEN 10
900 LOCATE 14,1:PRINT e$:LOCATE 5,
2:PRINT e$:LOCATE 18,3:PRINT e$
910 LOCATE 16,5:PRINT e$:LOCATE 8,
6:PRINT e$:LOCATE 15,7:PRINT e$
920 PEN 6
930 LOCATE 1,10:PRINT m3$:LOCATE 1
9,7:PRINT m3$
940 LOCATE 1,14:PRINT m2$:LOCATE 1
9,11:PRINT m2$
950 FOR i=12 TO 14:LOCATE 19,i:PRI
NT m1$:NEXT
960 FOR i=15 TO 19:LOCATE 1,i:PRIN
T m1$:LOCATE 19,i:PRINT m1$:NEXT
970 PEN 5
980 LOCATE 1,18:PRINT STRING$(20,h
1$):LOCATE 1,19:PRINT STRING$(20,
h2$)
990 FOR i=4 TO 16 STEP 3
1000 PEN 3:LOCATE i,14:PRINT c5$
1010 PEN 4:LOCATE i,15:PRINT c4$
1020 LOCATE i,16:PRINT c3$:LOCATE
i,17:PRINT c2$:LOCATE i,18:PRINT c
1$
1030 NEXT
1040 LOCATE 1,3:PEN 5:PRINT ar1$:L
OCATE 1,4:PRINT ar2$:PEN 12:PRINT
ar3$:PEN 5:PRINT ar4$
1050 PEN 12:LOCATE 1,5:PRINT ar5$:
PEN 5:PRINT ar6$
1060 PEN 12:LOCATE 1,6:PRINT ar7$
1070 FOR cd=1 TO 2
1080 READ x1,y1,x2,y2,ym,yf
1090 p1=11:p2=4:p3=13:p4=8
1100 PLOT x1,y1:DRAW x2,y1,p1:DRAW
x2,y2,p2:DRAW x1,y2,p3:DRAW x1,y1
,p4
1110 x1=x1+4:y1=y1-2:x2=x2-4:y2=y2
+2
1120 IF y1=ym THEN p1=4:p2=8:p3=11
:p4=13
1130 IF y1<>yf THEN 1100
1140 NEXT
1150 PEN 3:LOCATE 2,23:PRINT "0000
":LOCATE 16,23:PRINT "0000"
1160 PEN 12:LOCATE 2,25:PRINT sc$:
LOCATE 16,25:PRINT rec$
1170 DATA 0,64,184,16,58,52,450,64
,634,16,58,52
1180 *****
1190 ** INITIALISATION **
1200 *****
1210 i1=4
1220 ENV 1,5,3,1,1,0,18,6,-3,4:ENT
1,5,1,1,10,-1,1,10,1,1,10,-1,1,15
,1,1
1230 ENV 2,5,2,2:ENT 2,2,-5,2,3,-2
,2,2,-10,2

```

```

1240 EVERY 15 GOSUB 1740:DI
1250 INK 1,20:INK 2,8:INK 3,2:INK
4,13:INK 5,18:INK 6,25:INK 7,7:INK
8,26
1260 INK 9,25:INK 10,14,17:INK 11,
23:INK 12,13:INK 13,10:INK 14,16:I
NK 15,6,15
1270 *****
1280 ** DEBUT JEU **
1290 *****
1300 x=1:y=12:tt=0:z=0:vie=vie-1
1310 LOCATE 8,23:PEN 1:FOR i=1 TO
vie:PRINT a1$:NEXT
1320 LOCATE 8,24:PEN 2:FOR i=1 TO
vie:PRINT a2$:NEXT
1330 FOR c=1 TO 5:GOSUB 1640:NEXT
1340 n(1)=39:n(2)=28:n(3)=21:n(4)=
30:n(5)=6
1350 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT a1$
1360 PEN 2:LOCATE x,y+1:PRINT a2$
1370 PEN 1:LOCATE 19,9:PRINT b1$
1380 PEN 7:LOCATE 19,10:PRINT b2$
1390 PEN 8:LOCATE 18,10:PRINT m$
1400 FOR t=1 TO 500:NEXT
1410 SOUND 1,300,5
1420 *****
1430 ** BOUCLE JEU **
1440 *****
1450 FOR c=1 TO 5
1460 n(c)=n(c)+1
1470 IF n(c)>40 THEN n(c)=0:GOTO 1
590
1480 IF n(c)<11 OR n(c)>20 THEN GO
TO 1590
1490 x1=(c*3)+1:DI
1500 IF n(c)=11 THEN LOCATE x1,18:
PEN 14:PRINT c1$:GOTO 1570
1510 IF n(c)=12 THEN LOCATE x1,17:
PEN 14:PRINT c2$:GOTO 1570
1520 IF n(c)=13 THEN LOCATE x1,16:
PEN 14:PRINT c3$:GOTO 1570
1530 IF n(c)=14 THEN LOCATE x1,15:
PEN 14:PRINT c4$:GOTO 1570
1540 IF n(c)=15 THEN LOCATE x1,14:
PEN 15:PRINT c5$:SOUND 1,2000,10,1
0:GOTO 1570
1550 IF x1=x THEN GOTO 2230
1560 IF n(c)=20 THEN GOSUB 1640:EI
:GOTO 1590
1570 EI
1580 SOUND 1,129,2,10
1590 NEXT
1600 GOTO 1450
1610 *****
1620 ** RAZ CHAMIGNON **
1630 *****
1640 x1=(c*3)+1
1650 LOCATE x1,14:PEN 3:PRINT c5$
1660 PEN 4:LOCATE x1,15:PRINT c4$:
LOCATE x1,16:PRINT c3$
1670 LOCATE x1,17:PRINT c2$:LOCATE
x1,18:PRINT c1$
1680 n(c)=INT(RND*19)+21
1690 SOUND 1,478,15,8
1700 RETURN
1710 *****
1720 ** APPARITION **
1730 *****
1740 IF x=1 THEN 1750
1750 DI
1760 tt=tt+1
1770 IF tt=10 THEN LOCATE 19,9:PEN
1:PRINT b1$:LOCATE 19,10:PEN 7:PR
INT b2$:LOCATE 18,10:PEN 8:PRINT m
$
1780 :IF tt>9 AND z=0 THEN z=1
1790 IF tt=15 THEN LOCATE 19,9:PRI
NT " ":LOCATE 19,10:PRINT " ":LO
CATE 18,10:PRINT " ":tt=0
1800 IF tt<10 AND z=1 THEN z=0
1810 *****
1820 ** DEPLACEMENT JOGG **
1830 *****
1840 IF INKEY(1)=0 THEN GOTO 1970
1850 IF INKEY(8)=0 THEN GOTO 2090
1860 *****
1870 ** PAS DE DEPLACEMENT **
1880 *****
1890 IF z=1 AND x=16 THEN sco=sco+
1:LOCATE x,y:PEN 1:PRINT a1$:LOCAT
E x,y+1:PEN 2:PRINT a2$:LOCATE 18,
10:PRINT " ":LOCATE x+2,y+1:PEN 8:
PRINT m$:z=2:GOSUB 2470:GOTO 2180
1900 IF z=2 THEN LOCATE x+2,y+1:PR
INT " ":LOCATE x,y:PEN 1:PRINT b1$
:LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT b2$:LOCA
TE x-1,y+1:PEN 8:PRINT m$:LOCATE 1
9,9:PEN 1:PRINT a1$:LOCATE 19,10:P
EN 7:PRINT a2$:z=3:GOTO 2180
1910 IF z=4 THEN LOCATE x,y:PEN 1:
PRINT a1$:LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT
a2$:z=0:GOTO 2180
1920 IF z=3 THEN LOCATE 19,9:PRINT
" ":LOCATE 19,10:PRINT " ":LOCA
TE 18,10:PRINT " "
1930 GOTO 2180

```

```

1940 *****
1950 ** DEPLACEMENT ==> **
1960 *****
1970 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE
x,y+1:PRINT " "
1980 x=x+3:IF x>16 THEN x=16
1990 SOUND 2,75,1,10
2000 IF z=1 AND x=16 THEN sco=sco+
1:LOCATE x,y:PEN 1:PRINT a1$:LOCAT
E x,y+1:PEN 2:PRINT a2$:LOCATE 18,
10:PRINT " ":LOCATE x+2,y+1:PEN 8:
PRINT m$:z=2:GOSUB 2470:GOTO 2180
2010 IF z=2 THEN LOCATE x+2,y+1:PR
INT " ":LOCATE x,y:PEN 1:PRINT b1$
:LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT b2$:LOCA
TE 19,9:PEN 1:PRINT a1$:LOCATE 19,
10:PEN 7:PRINT a2$:LOCATE x-1,y+1:
PEN 8:PRINT m$:z=3:GOTO 2180
2020 IF z=3 THEN LOCATE x-4,y+1:PR
INT " ":LOCATE x,y:PEN 1:PRINT b1$
:LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT b2$:LOCA
TE 19,9:PRINT " ":LOCATE 19,10:PR
INT " ":LOCATE x-1,y+1:PEN 8:PRIN
T m$:GOTO 2180
2030 IF z=4 THEN z=0
2040 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT a1$:LO
CATE x,y+1:PEN 2:PRINT a2$
2050 GOTO 2180
2060 *****
2070 ** DEPLACEMENT <== **
2080 *****
2090 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE
x,y+1:PRINT " "
2100 x=x-3:IF x<1 THEN x=1
2110 SOUND 2,70,1,10
2120 IF z=2 THEN LOCATE x+5,y+1:PR
INT " ":LOCATE x,y:PEN 1:PRINT b1$
:LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT b2$:LOCA
TE 19,9:PEN 1:PRINT a1$:LOCATE 19,
10:PEN 7:PRINT a2$:LOCATE x-1,y+1:
PEN 8:PRINT m$:z=3:GOTO 2180
2130 IF z=3 AND x<>1 THEN LOCATE x
+2,y+1:PRINT " ":LOCATE x,y:PEN 1:
PRINT b1$:LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT
b2$:LOCATE 19,9:PRINT " ":LOCATE
19,10:PRINT " ":LOCATE x-1,y+1:P
EN 8:PRINT m$:GOTO 2180
2140 IF z=3 AND x=1 THEN sco=sco+2
:LOCATE x+2,y+1:PRINT " ":LOCATE x
,y:PEN 1:PRINT b1$:LOCATE x,y+1:PE
N 2:PRINT b2$:z=4:GOSUB 2490:GOTO
2180
2150 IF z=4 THEN LOCATE x,y:PEN 1:
PRINT a1$:LOCATE x,y+1:PEN 2:PRINT
a2$:z=0:GOTO 2180
2160 LOCATE x,y:PEN 1:PRINT a1$:LO
CATE x,y+1:PEN 2:PRINT a2$
2170 GOTO 2180
2180 PEN 3:LOCATE 2,23:PRINT RIGHT
$(STR$(sco+10000),4)
2190 RETURN
2200 *****
2210 ** PERDU **
2220 *****
2230 INK 1,6,15:INK 2,15,6
2240 FOR i=100 TO 900 STEP 150:SOU
ND 4,i,50,15,1,1:NEXT
2250 FOR i=1 TO 1500:NEXT
2260 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE
x-1,y+1:PRINT " "
2270 IF vie=3 THEN LOCATE 12,23:PR
INT " ":LOCATE 12,24:PRINT " "
2280 IF vie=2 THEN LOCATE 10,23:PR
INT " ":LOCATE 10,24:PRINT " "
2290 IF vie=1 THEN LOCATE 8,23:PRI
NT " ":LOCATE 8,24:PRINT " "
2300 INK 1,20:INK 2,8
2310 SOUND 1,50
2320 IF vie>1 THEN GOTO 1300
2330 IF sco>hi THEN hi=sco
2340 sco=0:vie=4
2350 PEN 3
2360 LOCATE 16,23:PRINT RIGHT$(STR
$(hi+10000),4)
2370 FOR t=1 TO 1000:NEXT:q$=""
2380 q$=INKEY$:IF q$<>CHR$(13) THE
N 2380
2390 LOCATE 2,23:PRINT "0000"
2400 SOUND 1,50
2410 FOR i=1 TO 1000:NEXT
2420 SOUND 1,50
2430 GOTO 1300
2440 *****
2450 ** SONS **
2460 *****
2470 SOUND 2,60,0,5,2,2
2480 RETURN
2490 SOUND 2,80,0,5,2,2
2500 RETURN
2510 *****
2520 ** PRESENTATION **
2530 *****

```

Suite page 25

OIL PANIC

Grandeur et décadence. Tentez par un moyen de fortune, de maintenir opérationnelle votre minable station service jadis florissante...

Serge et Anthony CARRE

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le second par SAVE"OILPANIC.MOS"). Le lancement du premier (présentation), charge et lance automatiquement le programme principal. Les règles sont incluses.



LISTING 1

```
10 REM*****
20 REM*****
30 REM***** OIL PANIC *****
40 REM*****
50 REM***** AUTEURS : CARRE *****
60 REM*****
70 REM***** ANTHONY & SERGE *****
80 REM*****
90 REM*****
100 ?***** PRESENTATION *****
110 CLS:SCREEN0,0:PRINTCHR$(20):COLOR2
115 BOX(0,0)-(320,200),6
120 LINE(32,16)-(16,32)
130 FORI=1 TO 15
140 READX,Y
150 LINE-(X,Y),2
160 NEXTI
180 BOX(24,32)-(32,56),2
190 COLOR4
200 LINE(56,24)-(56,64)
210 FORI=1 TO 9
220 READX,Y
230 LINE-(X,Y),4
240 NEXTI
250 COLORS
260 LINE(80,24)-(80,64)
270 FORI=1 TO 17
280 READX,Y
290 LINE-(X,Y),5
300 NEXTI
310 COLOR3
320 LINE(128,24)-(128,64)
330 FORI=1 TO 15
340 READX,Y
350 LINE-(X,Y),3
360 NEXTI
370 BOX(136,32)-(144,40),3
380 COLOR1
390 LINE(168,24)-(168,64)
400 FORI=1 TO 16
410 READX,Y
420 LINE-(X,Y),1
430 NEXTI
440 BOX(176,32)-(184,40),1
450 COLORS
460 LINE(208,24)-(208,64)
470 FORI=1 TO 24
480 READ X,Y
490 LINE-(X,Y),5
500 NEXTI
510 COLOR4
520 LINE(248,24)-(248,64)
530 FORI=1 TO 9
540 READX,Y
550 LINE-(X,Y),4
560 NEXTI
570 COLOR2
580 LINE(272,24)-(272,64)
590 FORI=1 TO 24
600 READX,Y
610 LINE-(X,Y),2
620 NEXTI
630 FORI=4 TO 316:PSET(I,4),6:PLAY"AIT1L
104DOSIFA":PSET(I,196),6:SCREEN,4:SCREE
N,0:SCREEN,4:SCREEN,4:SCREEN,4:SCREE
N,0:NEXTI
640 FORI=4 TO 196:PSET(4,I),6:PLAY"AIT1L
104SISOLA":PSET(316,I),6:SCREEN,1:SCREE
N,0:SCREEN,1:SCREEN,1:SCREEN,1:SCREE
N,0:NEXTI
650 FORI=4 TO 316:PSET(I,76),6:PLAY"AIT1
05L2DOSIFA":SCREEN,4:SCREEN,0:SCREEN,
4:SCREEN,0:SCREEN,4:SCREEN,0:NEXTI
660 LINE(120,184)-(200,184),4
670 FORI=1 TO 11
680 READ X,Y
690 LINE-(X,Y),4
700 NEXTI
710 BOX(128,96)-(192,120),1:BOX(132,100)
-(140,108),1:BOX(148,100)-(156,108),1:BO
X(164,100)-(172,108),1:BOX(180,100)-(188
,108),1:BOX(192,112)-(196,116),1
720 ?
730 FORJ=102 TO 106 STEP 1
740 LINE(132,J)-(140,J),1
750 LINE(148,J)-(156,J),1
760 LINE(164,J)-(172,J),1
770 LINE(180,J)-(188,J),1
780 PLAY"AIT1L102SIFAREMIFASISOMIRE":NEX
TJ:LINE(144,168)-(112,168),4
790 FORI=1 TO 13
800 READ X,Y
810 LINE-(X,Y),4
820 NEXT I
830 COLOR13
840 LOCATE3,12:PRINT"Anthony"
850 LOCATE3,14:COLOR6:PRINT" &"
860 LOCATE3,16:COLOR13:PRINT" Serge"
870 LOCATE3,18:COLOR6:PRINT" Carre"
880 LOCATE27,12:COLOR3:PRINT" Presentent"
890 LOCATE27,14:COLOR2:PRINT" Oil Panic"
900 LOCATE27,16:COLOR6:PRINT" Patience"
910 LOCATE25,18:COLOR1:PRINT" l'ordinate
ur"
920 LOCATE25,20:COLOR6:PRINT" fait "
930 LOCATE26,22:COLOR2:PRINT" le plein"
940 REM*****
950 REM***** C H A R G E M E N T *****
960 REM*****
970 ENEC 57939
980 REM*****
990 REM***** D A T A S *****
1000 DATA16,56,24,64,32,64,48,48,24,4
0,16,32,16,24,24,32,24,40,16,48,24,40,3
2,24,40,32,48,56
1010 DATA64,64,72,56,72,16,64,16,56,24,6
4,24,72,16,64,24,64,64
1020 DATA104,64,112,56,112,48,104,56,104
,64,104,56,88,56,88,24,80,24,88,16,96,16
,38,24,96,16,96,48,88,56,96,48,112,48
1030 DATA136,64,144,56,144,48,136,48,136
,64,176,48,152,48,160,40,160,16,136,16,1
28,24,152,24,160,16,152,24,152,48
1040 DATA176,64,176,48,184,48,184,56,176
,64,184,56,184,64,192,64,192,24,168,24,1
76,16,200,16,192,24,200,16,200,56,192,64
1050 DATA216,64,216,24,208,24,216,16,224
,16,216,24,224,16,226,22,224,24,232,16,2
40,16,232,24,240,16,240,56,232,64,224,64
,216,24,222,56,216,64,222,56,224,64,224,
```

LISTING 2

```
10 ?*****
20 ?***** SERGE *****
30 ?*****
40 ?***** ANTHONY *****
50 ?*****
60 ?***** CARRE *****
70 ?***** PRESENTENT *****
80 ?***** OIL PANIC *****
90 ?*****
100 ?***** CONSOLE0,24,0,0:POKE&H2019,8:PRINTCH
R$(20)
120 ?***** INITIALISATION *****
130 ?*****
140 ?*****
150 ?*****
160 ?*****
170 ?***** DEFGR$ *****
180 ?*****
190 ?*****
195 CLEAR1000,0:LOCATE0,0
200 DEFGR$(0)=1,136,137,141,140,254,62,3
1
205 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
210 DEFGR$(1)=128,248,92,252,156,28,124,
210
215 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
220 DEFGR$(2)=3,7,15,15,15,7,7,15
225 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
230 DEFGR$(3)=240,240,224,224,224,252,25
2,252
235 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
240 DEFGR$(4)=31,60,60,63,30,60,120,112
245 PLAY"01AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
250 DEFGR$(5)=12,31,31,28,0,0,0,0
255 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
260 DEFGR$(6)=1,31,58,63,57,56,63,31
265 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
270 DEFGR$(7)=128,17,145,177,47,127,124,
248
275 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
280 DEFGR$(8)=15,15,7,7,63,63,63,63
285 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
290 DEFGR$(9)=224,224,240,240,240,224,22
4,240
295 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
300 DEFGR$(10)=51,248,248,56,0,0,0,0
305 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
310 DEFGR$(11)=248,60,60,252,120,60,30,1
4
315 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
320 DEFGR$(12)=23,31,11,63,59,19,0,0
325 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
330 DEFGR$(13)=0,0,0,0,0,17,17,17
335 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
340 DEFGR$(14)=145,223,206,192,248,127,6
3,31
345 PLAY"01AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
350 DEFGR$(15)=0,0,0,0,0,192,225
355 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
360 DEFGR$(16)=15,3,3,7,6,6,30,30
365 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
370 DEFGR$(17)=243,255,255,120,0,0,0,0
375 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
380 DEFGR$(18)=0,0,0,0,28,28,0,0
385 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
390 DEFGR$(19)=23,31,11,63,59,19,0,1
395 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
400 DEFGR$(20)=128,192,192,248,127,6
3,159
405 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
410 DEFGR$(21)=2,4,8,18,4,25,122,112
415 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
420 DEFGR$(22)=207,99,35,71,134,6,30,30
425 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
430 DEFGR$(23)=0,0,0,0,0,3,135
435 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
440 DEFGR$(24)=0,0,0,0,136,136,136
445 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
450 DEFGR$(25)=137,251,115,31,254,252,
248
455 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
460 DEFGR$(27)=232,248,208,252,220,200,0
,0
465 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
470 DEFGR$(29)=207,255,255,1,0,0,0,0
475 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
480 DEFGR$(30)=240,192,192,224,96,96,120
,120
485 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
490 DEFGR$(26)=1,3,3,3,31,254,252,249
495 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
500 DEFGR$(28)=232,248,208,252,220,200,0
,128
505 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
510 DEFGR$(31)=243,198,196,226,97,96,120
,120
515 PLAY"01AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
520 DEFGR$(32)=64,32,16,72,32,152,94,14
525 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
530 DEFGR$(33)=132,252,253,253,252,252,2
52,254
535 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
540 DEFGR$(34)=248,252,94,254,156,24,248
,48
545 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
550 DEFGR$(35)=255,255,1,1,3,3,3,15
555 PLAY"01AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
560 DEFGR$(36)=224,224,192,192,224,252,2
52,252
565 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
570 DEFGR$(37)=31,60,56,62,30,60,120,120
575 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
580 DEFGR$(38)=204,31,31,24,0,0,0,0
585 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
590 DEFGR$(39)=31,63,58,63,57,24,31,12
595 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
```

```
600 DEFGR$(40)=33,63,191,191,63,63,63,12
7
605 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
610 DEFGR$(41)=7,7,3,3,7,63,63,63
615 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
620 DEFGR$(42)=255,255,128,128,192,192,1
92,240
625 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
630 DEFGR$(43)=51,248,248,24,0,0,0,0
635 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
640 DEFGR$(44)=248,60,28,124,120,60,30,1
4
645 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
650 DEFGR$(45)=14,7,5,15,7,3,1,3
655 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
660 DEFGR$(46)=0,192,240,216,204,132,132
,192
665 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
670 DEFGR$(47)=7,31,63,225,67,7,15,31
675 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
680 DEFGR$(48)=192,240,248,207,196,224,2
40,248
685 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
690 DEFGR$(49)=31,63,63,12,12,12,30,58
695 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
700 DEFGR$(50)=252,252,248,112,56,30,12,
4
705 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
710 DEFGR$(51)=30,31,11,31,8,4,67,33
715 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
720 DEFGR$(52)=0,128,192,240,220,207,192
,128
725 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
730 DEFGR$(53)=51,31,15,3,1,65,195,231
735 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
740 DEFGR$(54)=224,248,222,200,192,224,2
40,248
745 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
750 DEFGR$(55)=127,255,7,0,0,0,0,0
755 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
760 DEFGR$(56)=248,248,255,62,7,3,2,0
765 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
770 DEFGR$(57)=7,7,15,4,12,15,4,2
775 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
780 DEFGR$(58)=112,240,248,144,152,248,1
6,32
785 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
790 DEFGR$(59)=1,3,7,15,31,59,115,227
795 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
800 DEFGR$(60)=192,224,112,120,124,111,1
02,240
805 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
810 DEFGR$(61)=7,7,3,3,3,7,15,61
815 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
820 DEFGR$(62)=240,248,56,24,24,60,47,0
825 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
830 DEFGR$(63)=6,15,30,30,62,31,62,62
835 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
840 DEFGR$(64)=192,192,224,64,112,240,32
,0
845 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
850 DEFGR$(65)=30,15,7,30,54,38,126,63
855 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
860 DEFGR$(66)=71,199,15,156,240,224,192
,192
865 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
870 DEFGR$(67)=63,24,25,89,249,113,49,16
875 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
880 DEFGR$(68)=192,192,128,128,224,1
12,0
881 DEFGR$(70)=239,231,243,249,253,247,2
27,239
885 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
891 DEFGR$(71)=16,16,56,56,124,254,254,2
54
895 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
900 PAT1$=" "+GR$(8)+GR$(1)+" "+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(
2)+GR$(3)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+C
HR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(4)+GR$(5)+" "
905 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
910 PAT2$=" "+GR$(6)+GR$(7)+" "+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(
3)+GR$(9)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+C
HR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(10)+GR$(11)+" "
915 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
920 PAT3$=" "+GR$(13)+" "+CHR$(10)+CHR$(
9)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "+GR$(12)+G
R$(14)+GR$(15)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(16)+GR$(17)+
" "
925 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
1000 PAT4$=" "+GR$(24)+" "+CHR$(10)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "+GR$(23)+G
R$(25)+GR$(27)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(29)
+GR$(30)+" "
1005 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
1010 PAT5$=" "+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "+GR$(19)+
GR$(20)+GR$(15)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(21)
+GR$(22)+GR$(17)+" "
1015 PLAY"05AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
1020 PAT6$=" "+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "+GR$(23)+G
R$(25)+GR$(28)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(29)
+GR$(31)+GR$(32)+" "
1025 PLAY"04AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
1030 OUV1$=" "+GR$(33)+GR$(34)+" "+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+
GR$(35)+GR$(36)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(37)+GR$(38)
+" "
1035 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
1040 OUV2$=" "+GR$(39)+GR$(40)+" "+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+
GR$(41)+GR$(42)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(43)+GR$(44)
+" "
1045 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
1050 GAI1$=" "+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(
59)+GR$(60)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(61)+GR$(62)+" "
"
1055 PLAY"03AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
1060 GAI2$=" "+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(
65)+GR$(66)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(67)+GR$(68)+" "
"
1065 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
1070 FII1$=" "+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "+GR$(
45)+GR$(46)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(
```

```
(47)+GR$(48)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(49)+GR$(50)+" "
1071 GUT$=" "+CHR$(10)+CHR$(8)+GR$(18)
1075 PLAY"02AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDO"
1080 F12$=" "+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(8)+" "+GR$(51)+GR$(52)+" "+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(
53)+GR$(54)+" "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(10)+" "+GR$(55)+GR$(56)+" "
"
1085 PLAY"01AIT4L1S1PLAPSOPMIPREPDOPDOPR
EPMIFAPSOPLAPSIPDOPREPMIFAPSOPLAPS"
1086 PRINTCHR$(20):U=RUN
1090 FORI=0TO200
1100 A=INT(U/RND*4)+1
1101 IFA=1THENX=4:GOTO1110
1102 IFA=2THENX=7:GOTO1110
1103 IFA=3THENX=1:GOTO1110
1110 BOX(0,1)-(320,1),X
1115 SCREEN,4:SCREEN,0:SCREEN,7:SCREE
N,0:SCREEN,1:SCREEN,0:SCREEN,4:SCREE
N,0:SCREEN,7:SCREEN,0:SCREEN,1:SCREE
N,0:SCREEN,4:SCREEN,0:SCREEN,7:SCREE
N,0:SCREEN,1:SCREEN,0
1120 PLAY"AI03T1L1S1LAMIDO":NEXTI
1121 ?FORI=0TO20:LIN(I,0)-(I,24) " ":LIN
E(40-1,0)-(40-1,24) " "
1122 ?NEXTI
1130 CONSOLE0,24,1
1150 CLS:SCREEN,0,0:ATTR0,1:CLS:LOCATE1
,10:PRINT"PLEIN FAIT 25 K"FORI=0TO50
0:NEXT:BOX(0,30)-(320,34),-5:BOX(24,30)
-(24,170),-5:BOX(294,30)-(294,170),-5
1155 ATTR0,0:LOCATE5,18:PRINTPAT3$
1156 LOCATE32,18:PRINTPAT4$
1160 COLOR4:ATTR0,1:LOCATE7,15:PRINT"VO
ULEZ-VOUS LA REGLE (O/N)":ATTR0,0
1171 FORI=37TO0STEP-1:R$=INKEY$
1172 LOCATEI,1:PRINTPATI$:PLAY"AIT403L4S
ILADOFA"
1180 IF R$="N"THENGSUB2320 ELSE IF R$="
O" THENGSUB2024 ELSENEXTI:BOX(0,0)-(4,
4) "IGOTO1971":PRINT " "+CHR$(10)+CHR
$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "+CHR$(1
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+" ":
GOTO1971
1185 PLAY"AI03T5L48SILADOFARESODO#REF#M
IDOLASOFAMIDOREA50SD0P#004T3L72D0D0REMI
FASOFAMIREA204T2L96D0#P"
1190 RETURN
2000 ?***** REGLE DU JEU *****
2010 ?*****
2020 ?*****
2024 CLS:SCREEN4,0,0:CONSOLE0,24,0,0
2025 FORI=0TO24
2030 LINE(0,1)-(40,1):GR$(70)
2040 PLAY"AIT1L104DREMISILA"
2050 NEXT
2060 CONSOLE1,23,0,1
2070 LOCATE0,24:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2080 COLOR6:PRINT:PRINT
* * * * *
2090 COLOR1:PRINT " C'etait dans
les années 1930, vous etiez l'heureux
propriétaire d'une superbe station
n service, alorstes florissante."
2100 COLOR2:PRINT:PRINT:PRINT
Deuis, par laisser aller et manque d'e
ntretien, de sérieux problèmes s'abattent
sur vous."
2110 COLOR3:PRINT:PRINT:PRINT
C'est une véritable décadence, les canali
sations conduisant l'essence aux pompe
s sont tellement détériorées,
2120 COLOR4:PRINT:PRINT:PRINT
ue vous risquez à tout instant l'explosio
n. Ce serait vraiment dommage.":FORI=0TO
5000:NEXT:COLOR6:PRINT:PRINT:PRINT
LE BUT DU JEU, EST :
2130 COLOR5:PRINT:PRINT:PRINT
ue vous récupérez les gouttes d'essence
qui tombent avec votre seau, et que vou
s les vidiez dans le fut que tient à l'
étage en dessous votre ouvrier pompiste .
...."
2140 COLOR1:PRINT:PRINT:PRINT
Chaque goutte récupérée rapporte (2 POINTS)
, avec un maximum de 3 gouttes par seau (1
0 POINTS)."
2150 COLOR2:PRINT:PRINT:PRINT
Si
par hasard, une goutte n'est pas récupé
rée à temps, c'est l'incendie et vous pe
rdez une vie !!! Même chose si vous n'arr
ivez pas à vider votre seau dans le fut
de l'ouvrier.":FORI=0TO5000:NEXTI
2160 COLOR3:PRINT:PRINT:PRINT
La
, les clients vous montreront leur mécon
tentement."
2162 COLOR4:PRINT:PRINT:PRINT
Po
ur récupérer correctement les gouttes, il
faut absolument que le seau se trouve
sous celles-ci, sinon!!!!"
2164 COLOR5:PRINT:PRINT:PRINT
De
même, pour vider le seau dans le fut, il
est nécessaire de tenir le manche de
la manette dans la direction où vous co
mptez vider, tout en enfonceant simultane
ment le bouton "ACTION"..."
2166 COLOR1:PRINT:PRINT:PRINT
A
gauche, en haut de l'écran, sous le sc
ore, vous avez un aide mémoire "DROPS",
qui vous dit où vous en êtes dans le c
omptage de vos gouttes.."":FORI=0TO4000:N
EXTI
2170 COLOR6:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T * * * * *
2180 CONSOLE1,23,0,0:FORI=0TO24:PRINT:PL
AY"AIT1L103D0FASIMI":NEXTI
2190 COLOR3:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
BON AMUSEMENT "PLAY"AIT1L404S
ILASOFAMIDO"
2200 COLOR5:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
ET BONNE CHANCE "PLAY"AIT1L404S
ILASOFAMIDO"
2210 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2220 COLOR6:0:PRINT "VOULEZ VOUS REVO
IR LA REGLE(O/N) ":PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT
2230 R$=INPUT$(1)
2240 IFR$>"O"THEN2320
2250 GOTO2000
2260 RETURN
```


QU'EST-CE QU'IL A L'AIR
CON LE RENÉ AVEC SON POISSON
D'AVRIL SUR LE DOS!



IL FAUT ARRÊTER
DE FUMER, QU'IL
A PASSER SA VIE
À ATTENDRE QUE
ÇA ARRIVE!

En cueillant les KLOPS aux commandes d'un hélicoptère,
découvrez avec ravissement une jungle amicale peuplée
d'araignées géantes, de fleurs mortelles, de pièges invisibles
et de cerceaux tueurs...

Bruno PONCIN

```
10 /
20 / fox -
30 / par bruno poncin
40 /
50 REM
60 REM on break gosub
70 REM
80 ON BREAK GOSUB 4340
90 REM
100 SYMBOL AFTER 32
110 / titre
120 SYMBOL 145,0,0,255,255,255,255
,248,248
130 SYMBOL 146,0,0,255,255,255,255
,0,0
140 SYMBOL 147,0,0,248,252,252,248
,0,0
150 SYMBOL 148,248,248,255,255,255
,255,248,248
160 SYMBOL 149,0,0,254,255,255,254
,0,0
170 SYMBOL 150,248,248,248,248,248
,112,0,0
180 SYMBOL 151,0,0,1,3,7,15,30,60
,0,0
190 SYMBOL 152,0,0,255,255,255,255
,0,0
200 SYMBOL 153,0,0,128,192,224,240
,120,60
210 SYMBOL 154,60,60,60,60,60,60,6
0,60
220 SYMBOL 155,60,30,15,7,3,1,0,0
,0,0
230 SYMBOL 156,0,0,255,255,255,255
,0,0
240 SYMBOL 157,60,120,240,224,192,
128,0,0
250 SYMBOL 158,0,0,56,60,62,31,15,
7
260 SYMBOL 159,0,0,0,0,0,129,195
270 SYMBOL 160,0,0,28,60,124,248,2
40,224
280 SYMBOL 161,3,1,0,0,0,1,3
290 SYMBOL 162,231,255,255,126,126
,255,255,231
300 SYMBOL 163,192,128,0,0,0,128
,192
310 SYMBOL 164,7,15,31,62,60,56,0,
0
320 SYMBOL 165,195,129,0,0,0,0,0
330 SYMBOL 166,224,240,248,124,60,
28,0,0
340 / formation du titre
350 t$(1)=CHR$(145)+CHR$(146)+CHR$(
147)+CHR$(32)+CHR$(151)+CHR$(152)
+CHR$(153)+CHR$(32)+CHR$(158)+CHR$(
159)+CHR$(150)
360 t$(2)=CHR$(148)+CHR$(149)+CHR$(
32)+CHR$(32)+CHR$(154)+CHR$(32)+C
HR$(154)+CHR$(32)+CHR$(161)+CHR$(1
62)+CHR$(163)
370 t$(3)=CHR$(150)+CHR$(32)+CHR$(
32)+CHR$(32)+CHR$(155)+CHR$(156)+C
HR$(157)+CHR$(32)+CHR$(164)+CHR$(1
65)+CHR$(166)
380 / definition bpsoft
390 SYMBOL 177,3,226,146,147,226,1
46,144,224
400 SYMBOL 178,0,128,128,62,32,62,
2,62
410 SYMBOL 179,0,0,0,251,138,139,1
38,250
420 SYMBOL 180,0,0,0,223,4,132,4,4
430 / formation bpsoft
440 bpsoft$=CHR$(177)+CHR$(178)+CH
R$(179)+CHR$(180)
450 / redefinition des chiffres
460 SYMBOL 42,0,60,36,36,36,36,36,
60
470 SYMBOL 48,0,60,36,36,36,36,36,
60
480 SYMBOL 49,0,8,24,8,8,8,8,8
490 SYMBOL 50,0,60,36,4,60,32,32,6
0
500 SYMBOL 51,0,60,36,4,28,4,36,60
510 SYMBOL 52,0,32,32,40,40,60,8,8
520 SYMBOL 53,0,60,36,32,60,4,4,60
530 SYMBOL 54,0,60,36,32,60,36,36,
60
540 SYMBOL 55,0,28,20,4,4,4,4,4
550 SYMBOL 56,0,60,36,36,24,36,36,
60
560 SYMBOL 57,0,60,36,36,60,4,4,4
570 / definition demis caracteres
580 SYMBOL 140,0,238,138,138,238,4
2,42,234
590 SYMBOL 141,0,136,136,136,136,1
36,136,238
600 SYMBOL 142,0,224,132,132,192,1
32,132,224
610 SYMBOL 181,0,238,136,136,232,4
0,40,238
620 SYMBOL 182,0,239,169,169,175,1
70,170,234
630 SYMBOL 183,0,112,66,66,96,66,6
6,112
640 SYMBOL 184,0,150,150,144,150,1
50,150,102
650 SYMBOL 185,0,224,132,132,192,1
32,132,224
660 SYMBOL 186,0,247,148,148,246,1
64,164,167
670 SYMBOL 187,0,119,69,69,69,69,6
```

```
9,119
680 SYMBOL 188,0,123,74,74,122,82,
82,83
690 SYMBOL 189,0,0,144,144,128,144
,144,0
700 / formation demis caracteres
710 sa$=CHR$(140)+CHR$(141)+CHR$(1
42)
720 sc$=CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(1
83)
730 vi$=CHR$(184)+CHR$(185)
740 re$=CHR$(186)+CHR$(187)+CHR$(1
88)+CHR$(189)
750 / definition du decord
760 SYMBOL 190,62,8,28,182,242,156
,9,254
770 SYMBOL 191,124,16,56,109,79,57
,144,127
780 SYMBOL 192,110,255,189,119,254
,255,221,123
790 SYMBOL 193,189,127,239,123,239
,254,255,90
800 SYMBOL 194,94,251,159,125,255,
231,255,182
810 SYMBOL 195,181,255,191,235,126
,255,117,239
820 SYMBOL 196,94,247,255,125,222,
255,239,123
830 SYMBOL 197,251,127,255,223,254
,247,255,126
840 SYMBOL 198,24,24,126,255,255,1
26,60,24
850 SYMBOL 199,16,16,124,254,254,1
24,56
860 SYMBOL 200,0,16,40,68,130,68,4
0,16
870 SYMBOL 201,16,16,16,16,16,16,1
6,16
880 SYMBOL 202,84,186,56,124,186,5
6,84,130
890 SYMBOL 203,16,16,16,16,16,16,1
6,16
900 SYMBOL 204,165,66,165,24,24,16
5,66,165
910 SYMBOL 205,0,0,0,255,255,0,0,0
920 SYMBOL 206,0,24,60,102,102,60,
24,0
930 SYMBOL 207,0,60,66,129,129,66,
60,0
940 SYMBOL 208,0,60,90,129,129,90,
60,0
950 SYMBOL 209,0,60,126,195,195,12
6,60,0
960 SYMBOL 210,0,60,126,255,255,12
6,60,0
970 SYMBOL 211,0,0,126,255,255,126
,0,0
980 SYMBOL 212,0,0,0,255,255,0,0,0
990 SYMBOL 213,0,0,0,60,60,0,0,0
1000 SYMBOL 214,0,0,0,24,24,0,0,0
1010 SYMBOL 215,0,0,0,0,0,0,0,0
1020 SYMBOL 216,0,0,0,0,24,60,126,
255
1030 SYMBOL 217,132,66,40,104,5,80
,133
1040 SYMBOL 218,64,10,20,128,82,0,
68,163
1050 SYMBOL 219,145,72,132,49,12,8
2,9,162
1060 / page de presentation
1070 GOTO 1090
1080 ERASE t,ziq
1090 RANDOMIZE TIME:DIM t(21,21)
1100 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2
,24:INK 3,11
1110 PAPER 0:CLS:PEN 1:BORDER 0
1120 TAG:MOVE 232,288:PRINT t$(1);
:MOVE 232,272:PRINT t$(2);:MOVE 23
2,256:PRINT t$(3);:TAGOFF
1130 PEN 3:LOCATE 1,1:PRINT bpsoft$
1140 FOR n=1 TO 45:INK 0,26:INK 0,
0:NEXT
1150 DIM ziq(12):ziq(1)=478:ziq(2)
=426:ziq(3)=379:ziq(4)=358:ziq(5)=
319:ziq(6)=284:ziq(7)=253:ziq(8)=2
39:ziq(9)=213:ziq(10)=190:ziq(11)=
179:ziq(12)=159
1160 a$=" FOX PAR BRUNO PONCIN
POUSSEZ LA MANETTE EN BAS POUR J
OUER PUSSEZ LA MANETTE EN HAUT
POUR AVOIR LA REGLE DU JEU AMSTR
AD "a$=a$+MID$(a$,2,40)
1170 INK 2,24:PEN 2:RESTORE 3880
1180 FOR n=1 TO LEN(a$)-41
1190 LOCATE 1,17:PRINT MID$(a$,n,4
0):READ asd:IF asd=-1 THEN RESTORE
3880:READ asd
1200 IF asd=0 THEN SOUND 7,0,1 ELS
E IF asd=100 THEN FOR boucle=1 TO
30:NEXT ELSE SOUND 7,ziq(asd),30
1210 j=JOY(0):IF j<0 THEN 1230
1220 NEXT n:GOTO 1180
1230 IF j=2 OR j=6 OR j=10 THEN 12
80
1240 IF j=1 OR j=5 OR j=9 THEN 398
0 ELSE 1220
1250 /
1260 / decod
1270 /
1280 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,9:INK
```

```
3,15:INK 4,20:INK 5,2:INK 6,6:INK
7,8:INK 8,24:INK 9,7:INK 10,11:INK
11,10:vi=5:sc=0:sa=0
1290 PAPER 0:BORDER 0:MODE 0
1300 PEN 11:LOCATE 1,21:PRINT STRI
NG$(20,205):PEN 5:LOCATE 8,22:PRIN
T STRING$(6,206):ancsc=sc:sc=INT(s
c+(ndm*10))
1310 PEN 8:FOR n=ancsc TO sc STEP
10:LOCATE 1,23:PRINT USING sc$+ " *
#####":n:SOUND 7,119,15:SOUND 7,0
,2:NEXT n:PEN 6:LOCATE 1,24:PRINT
USING re$+ "#####":re:PEN 1:LOCAT
E 1,22:PRINT vi$: " :vi
1320 TAG :MOVE 400,40:PRINT sa$;sa
+1;:TAGOFF
1330 sa=sa+1:ndm=0:ndc=0:ndb=0:nda
=0:ndt=1:el=0:hm$(1)=CHR$(191):hm$(
3)=CHR$(190):hm$(2)=CHR$(190):b$(
1)=CHR$(200):b$(3)=CHR$(201):bi=1:
ON sa GOSUB 3760,3770,3780,3790,38
00,3810,3820,3830
1340 FOR y=1 TO 20:FOR x=1 TO 20
1350 READ code
1360 IF code=0 THEN t(x,y)=0:LOCAT
E x,y:PRINT " ":GOTO 1450
1370 IF code=1 THEN t(x,y)=1:LOCAT
E x,y:PEN 2:PRINT CHR$(191+INT(RND
*6+1)):GOTO 1450
1380 IF code=2 THEN ndc=ndc+1:t(x,
y)=2:LOCATE x,y:PEN 4:PRINT CHR$(1
99):GOTO 1450
1390 IF code=3 THEN ndb=ndb+1:t(x,
y)=0:LOCATE x,y:PEN 3:PRINT CHR$(2
00):xb(ndb)=x:yb(ndb)=y:ib(ndb)=1
:bi(ndb)=1:GOTO 1450
1400 IF code=4 THEN nda=nda+1:t(x,
y)=0:LOCATE x,y:PEN 5:PRINT CHR$(2
02):xa(nda)=x:ya(nda)=y:ia(nda)=1
:ba$(3)=CHR$(203):ba$(1)=" ":GOTO 1
450
1410 IF code=5 THEN t(x,y)=5:LOCAT
E x,y:PEN 9:PRINT CHR$(204):GOTO 1
450
1420 IF code=6 THEN t(x,y)=6:LOCAT
E x,y:PRINT " ":GOTO 1450
1430 IF code=7 THEN el=el+1:xh(el)
=x:yh(el)=y:t(x,y)=0:LOCATE x,y:PE
N 7:PRINT CHR$(190):GOTO 1450
1440 IF code=8 THEN xx=x:xxx=x:yy=y
:yyy=y:PEN 1:LOCATE xx,yy:PRINT C
HR$(190):GOTO 1450
1450 NEXT x,y:FOR l=1 TO 20:t(l,0)
=1:t(2,21)=1:t(0,1)=1:t(21,1)=1:NE
XT
1460 IF ndm=ndc THEN 1300
1470 t(xx,yy)=0:j=JOY(0):IF j=0 TH
EN 1670 ELSE IF j=1 THEN 1480 ELSE
IF j=2 THEN 1500 ELSE IF j=4 THEN
1520 ELSE IF j=8 THEN 1540 ELSE I
F j=5 THEN 1560 ELSE IF j=6 THEN 1
580 ELSE IF j=9 THEN 1600 ELSE IF
j=10 THEN 1620 ELSE IF j=16 THEN 1
640 ELSE 1670
1480 IF yy=1 THEN 1670 ELSE IF t(x
,yy-1)=1 THEN 1670 ELSE IF t(xx,y
y-1)=2 THEN ndm=ndm+1 ELSE IF t(xx
,yy-1)=5 THEN LOCATE xx,yy:PRINT "
":yy=yy-1 :GOTO 3670 ELSE IF t(xx
,yy-1)=6 THEN LOCATE xx,yy:PRINT "
":yy=yy-1:GOTO 3730
1490 yy=yy-1:LOCATE xx,yy+1:PRINT
" ":LOCATE xx,yy:PEN 1:PRINT CHR$(
190+ss):GOTO 1670
1500 IF yy=20 THEN 1670 ELSE IF t(x
,yy+1)=1 THEN 1670 ELSE IF t(xx,y
y+1)=2 THEN ndm=ndm+1 ELSE IF t(x
,yy+1)=5 THEN LOCATE xx,yy:PRINT
" ":yy=yy+1 :GOTO 3670 ELSE IF t(x
,yy+1)=6 THEN LOCATE xx,yy:PRINT
" ":yy=yy+1:GOTO 3730
1510 yy=yy+1:LOCATE xx,yy-1:PRINT
" ":LOCATE xx,yy:PEN 1:PRINT CHR$(
190+ss):GOTO 1670
1520 IF xx=1 THEN 1670 ELSE IF t(x
,xx-1,yy)=1 THEN 1670 ELSE IF t(xx-
1,yy)=2 THEN ndm=ndm+1 ELSE IF t(xx
-1,yy)=5 THEN LOCATE xx,yy:PRINT "
":xx=xx-1 :GOTO 3670 ELSE IF t(xx
-1,yy)=6 THEN LOCATE xx,yy:PRINT "
":xx=xx-1:GOTO 3730
1530 ss=1:xx=xx-1:LOCATE xx+1,yy:P
RINT " ":LOCATE xx,yy:PEN 1:PRINT
CHR$(190+ss):GOTO 1670
1540 IF xx=20 THEN 1670 ELSE IF t(x
,xx+1,yy)=1 THEN 1670 ELSE IF t(xx+
1,yy)=2 THEN ndm=ndm+1 ELSE IF t(x
,xx+1,yy)=5 THEN LOCATE xx,yy:PRINT
" ":xx=xx+1:GOTO 3670 ELSE IF t(xx
+1,yy)=6 THEN LOCATE xx,yy:PRINT "
":xx=xx+1:GOTO 3730
1550 ss=0:xx=xx+1:LOCATE xx-1,yy:P
RINT " ":LOCATE xx,yy:PEN 1:PRINT
CHR$(190+ss):GOTO 1670
1560 IF xx=1 OR yy=1 THEN 1670 ELS
E IF t(xx-1,yy-1)=1 THEN 1670 ELSE
IF t(xx-1,yy-1)=2 THEN ndm=ndm+1
ELSE IF t(xx-1,yy-1)=5 THEN LOCATE
xx,yy:PRINT " ":xx=xx-1:yy=yy-1:G
OTO 3670 ELSE IF t(xx-1,yy-1)=6 TH
EN LOCATE xx,yy:PRINT " ":xx=xx-1:
```

```
yy=yy-1:GOTO 3730
1570 ss=1:xx=xx-1:yy=yy-1:LOCATE x
x+1,yy+1:PRINT " ":LOCATE xx,yy:PE
N 1:PRINT CHR$(190+ss):GOTO 1670
1580 IF xx=1 OR yy=20 THEN 1670 EL
SE IF t(xx-1,yy+1)=1 THEN 1670 ELS
E IF t(xx-1,yy+1)=2 THEN ndm=ndm+1
ELSE IF t(xx-1,yy+1)=5 THEN LOCAT
E xx,yy:PRINT " ":xx=xx-1:yy=yy+1:
GOTO 3670 ELSE IF t(xx-1,yy+1)=6 T
HEN LOCATE xx,yy:PRINT " ":xx=xx-1:
yy=yy+1:GOTO 3730
1590 ss=1:xx=xx-1:yy=yy+1:LOCATE x
x+1,yy-1:PRINT " ":LOCATE xx,yy:PE
N 1:PRINT CHR$(190+ss):GOTO 1670
1600 IF xx=20 OR yy=1 THEN 1670 EL
SE IF t(xx+1,yy-1)=1 THEN 1670 ELS
E IF t(xx+1,yy-1)=2 THEN ndm=ndm+1
ELSE IF t(xx+1,yy-1)=5 THEN LOCAT
E xx,yy:PRINT " ":xx=xx+1:yy=yy-1:
GOTO 3670 ELSE IF t(xx+1,yy-1)=6 T
HEN LOCATE xx,yy:PRINT " ":xx=xx+1:
yy=yy-1:GOTO 3730
1610 ss=0:xx=xx+1:yy=yy-1:LOCATE x
x-1,yy-1:PRINT " ":LOCATE xx,yy:PE
N 1:PRINT CHR$(190+ss):GOTO 1670
1620 IF xx=20 OR yy=20 THEN 1670 E
LSE IF t(xx+1,yy+1)=1 THEN 1670 EL
SE IF t(xx+1,yy+1)=2 THEN ndm=ndm+
1 ELSE IF t(xx+1,yy+1)=5 THEN LOCA
TE xx,yy:PRINT " ":xx=xx+1:yy=yy+1:
GOTO 3670 ELSE IF t(xx+1,yy+1)=6 T
HEN LOCATE xx,yy:PRINT " ":xx=xx+1:
yy=yy+1:GOTO 3730
1630 ss=0:xx=xx+1:yy=yy+1:LOCATE x
x-1,yy-1:PRINT " ":LOCATE xx,yy:PE
N 1:PRINT CHR$(190+ss):GOTO 1670
1640 IF ndt=7 THEN 1670 ELSE IF ss
=1 THEN 1650 ELSE PEN 6:LOCATE xx+
1,yy:PRINT CHR$(205):t(xx+1,yy)=0:
LOCATE xx+1,yy:PRINT " ":ndt=ndt+1
:LOCATE 6+ndt,22:PRINT " ":GOTO 16
70
1650 PEN 6:LOCATE xx-1,yy:PRINT CH
R$(205):t(xx-1,yy)=0:LOCATE xx-1,y
y:PRINT " ":ndt=ndt+1:LOCATE 6+ndt
,22:PRINT " ":GOTO 1670
1660 / mechants
1670 n=1
1680 LOCATE xb(n),yb(n):PRINT " ":x
b(n)=xb(n)+ib(n):IF t(xb(n),yb(n))
<0 THEN ib(n)=-ib(n):xb(n)=xb(n)+
ib(n)
1690 LOCATE xb(n),yb(n):PEN 3:PRIN
T b$(2+bi(n)):bi(n)=-bi(n):IF xb(n)
=xx AND yb(n)=yy THEN 3670
1700 n=n+1:IF n<=ndb THEN 1680
1710 n=1:PEN 5
1720 LOCATE xa(n),ya(n):PRINT ba$(
2+ia(n)):t(xa(n),ya(n))=-5*(ba$(2
+ia(n))+CHR$(203)):ya(n)=ya(n)+ia(
n):IF t(xa(n),ya(n))=1 OR t(xa(n),
ya(n))=2 THEN ia(n)=-ia(n):ya(n)=y
a(n)+ia(n)
1730 IF t=1 OR t=2 OR t=3 THEN ff
1740 LOCATE xa(n),ya(n):PRINT CHR$(
202):IF xa(n)=xx AND ya(n)=yy THE
N 3670
1750 n=n+1:IF n<=nda THEN 1720
1760 IF el=0 THEN 1460 ELSE n=1
1770 PEN 7:LOCATE xh(n),yh(n):PRIN
T " "
1780 IF xh(n)<xx THEN ihx=0.5 ELSE
IF xh(n)>xx THEN ihx=-0.5 ELSE ih
x=0
1790 IF yh(n)<yy THEN ihy=0.5 ELSE
IF yh(n)>yy THEN ihy=-0.5 ELSE ih
y=0
1800 xh(n)=xh(n)+ihx:yh(n)=yh(n)+i
hy:IF t(xh(n),yh(n))<0 THEN yh(n)
=yh(n)-ihy:IF t(xh(n),yh(n))<0 TH
EN yh(n)=yh(n)+ihy:xh(n)=xh(n)-ihx
:IF t(xh(n),yh(n))<0 THEN yh(n)=y
h(n)-ihy
1810 LOCATE xh(n),yh(n):PRINT hm$(
2+2*ihx):IF xh(n)=xx AND yh(n)=yy
THEN 3670
1820 n=n+1:IF n<=el THEN 1770 ELSE
1460
1830 REM
1840 REM I
1850 REM
1860 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,0,0,1,1,1,1
1870 DATA 0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,0,0,1,1,4,0
1880 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,0,0,1,1,2,0,0
1890 DATA 1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,
0,0,1,1,2,0,0
1900 DATA 1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0
0,1,1,1,1,2,0,0
1910 DATA 2,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0
1,1,1,1,1,1,0,0
1920 DATA 2,2,1,1,1,0,0,8,1,0,0,0,0
1,1,1,1,1,0,0,0
```

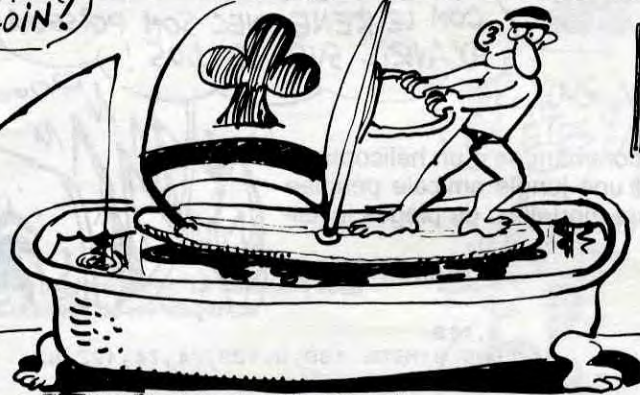
GOLF

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

Jean-Frédéric JACQUELIN



COMMODORE 64



SUITE DU N°136

```

12596 FORT=0T04:R1Z=A1Z-1
12598 POKEV,R1Z-INT(R1Z/256)*256:POKEV+1
6.(INT(R1Z/256))OR(PEEK(V+16)AND254)
12600 NEXT:OS=0:SYS40250:RETURN
13900 REM=====AFFICHE UN CARACTERE
14000 R1$="":LD=0:POKE198,0:NZ=0
14100 GETAS:IFA$="":THEN14100
14200 IFA$=CHR$(13):THENR1=VAL(R1$):RETUR
N
14300 IFA$>CHR$(20):THEN14700
14310 K0=K0-8:NZ=NZ-1:IFNZ<0:THENNZ=0:K0=
LD
14400 R=32:GOSUB22100
14410 IFA1$="":THEN14100
14420 R1$=LEFT$(R1$,LEN(R1$)-1):GOTO1410
0
14700 R=ASC(R$)
14800 IFAC>46AND(AC48ORA>57):THEN14100
14805 IFNZ<0:THENK0=K0-8:R1$=LEFT$(R1$,LE
N(R1$)-1)+R$:GOSUB22100:K0=K0+8:GOTO1410
0
14810 GOSUB22100:K0=K0+8:NZ=NZ+1:R1$=R1$
+R$:GOTO14100
15000 GOTO14100
15100 REM=====AFFICHAGE TERRAIN=====
15200 POKE53281,13
16000 PRINT" "
16100 PRINT" "
16200 PRINT" "
16300 PRINT" "
16400 PRINT" "
16500 PRINT" "
16600 PRINT" "
16700 PRINT" "
16800 PRINT" "
16900 PRINT" "
17000 PRINT" "
17100 PRINT" "
17200 PRINT" "
17300 PRINT" "
17400 PRINT" "
17500 PRINT" "
17600 PRINT" "
17700 PRINT" "
17800 PRINT" "
17900 PRINT" "
18000 PRINT" "
18100 PRINT" "
18200 PRINT" "
18300 PRINT" "
18400 PRINT" "
18700 FORT=0T09:XX=XT(TR(T)):YY=YT(TR(T)
)
18800 POKE52224+XX+YY*40,T+176
18900 NEXT
18920 POKEPS,16:POKEVC,8:AG=AB(ND)*8+20
18930 BG=OD(ND)*8+32:IFBG<48:THENBG=48
18932 IFAG<19:THENAG=19
18934 IFAG<32:THENAG=32
18936 POKEV+16,INT(AG/256):POKEV,AG-256*
INT(AG/256):POKEV+1,BG
18940 POKEV+21,1
19000 POKE214,22:PRINT:PRINT"TROU VTSE"
:TVX:POKE198,0:WAIT198,1
19100 XA=XT(TR(TVX)):YA=YT(TR(TVX))
19200 RETURN
19300 REM=====AFFICHAGE ORST. EN HR.
19400 REM
19403 IF(XB<0ORBP=1)ANDS1=1:THENXG=GX:G
OTO19406
19404 IFOS=PEEK(38297)ANDS1=1:THENXG=5:OS
=1:GOTO19406
19405 XG=6:IFS1=1:THENXG=5-INT(SSZ(2)/8+.
5):GX=XG:IFS3=1:THENXG=5-GX:GX=XG
19406 POKE38201,XG
19410 SYS37700:FORI=0T09:O(I)=PEEK(38242
+I)+256*PEEK(38252+I)
19500 O(I)=PEEK(38264+I):IFC(I)=8:THENOS=
I:TC=O(I)
19510 NEXT:RETURN
22100 REM*** LETTRE HIGH-RES. ***
22200 FORK=0T07:POKEA+K0+K,PEEK(32768+8
#A+K):NEXT:RETURN
26700 REM=====PRESENTATION=====
26800 POKE53280,0:POKE53281,11:PRINT"C
HR$(142):CHR$(8):SYS38040:POKE53269,0
26810 POKE53264,0
26900 PRINT" "
27000 PRINTTAB(3)" "
27100 PRINTTAB(3)" "
27200 PRINTTAB(3)" "
27300 PRINTTAB(3)" "
27400 PRINTTAB(3)" "
27500 PRINTTAB(3)" "
27600 PRINTTAB(3)" "
27700 PRINTTAB(3)" "
27800 PRINTTAB(3)" "
27900 PRINTTAB(3)" "
28000 PRINTTAB(3)" "
28100 PRINTTAB(3)" "
28200 C1$="":VOUI VOUS A LAISSE ENTRER SUR
CE TERRAIN DE GOLF ?!!!!"
28230 C2$="":LETOURNEZ A VOS "
28240 C3$="":NE DESEPEREZ PAS, VOUS POUV
EZ Y ARRIVER!"
28250 C4$="":OUI LA QUI EST MIEUX, VOUS CO
MMENCEZ A RESSEMBLER A UN GOLFEUR."
28260 C5$="":VOUI AURAIT CRU QUE VOUS EN A
PRIVERIEZ LA UN JOUR ?"
28270 C6$="":INSCRIVEZ VOUS DANS UN CLUB,
VOUS AVEZ DE L'AVENIR!"
28280 C7$="":PRESENTEZ VOUS DES AUJOURD'
UI AUX "
28300 POKE214,22:PRINT:PRINT" "
28300 POKE54296,15
28305 M1=50760:NT=32:VM=60:MF=1:GOSUB361
10
28500 RETURN
29400 REM=====RECHERCHE DES OBSTACLES
29400 FORT=0T07:POKE38280+Z,0:NEXT:PP=0
29412 ROZ=ROZ+1:IFROZ=1:THENFD=ND
29450 POKEV+16,INT(AG/256):POKEV,AG-256*
INT(AG/256):POKEV+1,BG
29455 S1=55296+AB(ND+SGN(NR-ND))+OD(ND+S
GN(NR-ND))*40
29460 IF(PEEK(S1)AND15)=7:THENS1=1:GOTO29
500
29470 S1=0
29500 POKEV+21,1:KK=0:N=ND:FORK=1:TKM
29600 N=N+SGN(NR-ND)
29700 IFN<0:PP=1:PP=PP+1:GOTO30000
29705 IFOD(N)>23:THENK=M:GOTO30000
29710 IFAB(N)=0ANDOD(N)=0:THENK=M:GOTO30
000
29800 AD=52224+AB(N)+40*OD(N):AC=55296+A
B(N)+40*OD(N)
29900 M(KK)=PEEK(AC)AND15:POKE38202+KK,M
(KK):POKEAD,160:POKEAC,1
29910 IFM(KK)=4:THENIFN<NATHENM(KK)=13:P
OKE38202+KK,13:GOTO30000
29920 IF(M(KK)>5):THEN30000
29925 IFKK=0:THEN29930
29927 IFM(KK)=M(KK-1):THEN30000
29930 IFOD(N)<18:THENPOKE38280+PP,2:PP=PP
+1:GOTO30000
29940 POKE38280+PP,1:PP=PP+1
30000 KK=KK+1
30005 NEXT
30010 FORT=KK-1:O39:M(T)=13:POKE38202+T,
13:NEXT:POKEV+16,0:POKEV+21,0:POKEPS,0
30020 POKEVC,1:RETURN
30030 REM=====REPLACE BALLE EN XD,YD
31100 XBZ=(XB-64)/8+.0:NND=AG=AB(ND)*8+
20:IFOS=1:THENXBZ=(XB-60)/8
31110 POKEV+16,INT(AG/256):POKEV,AG-256*
INT(AG/256)
31120 POKEPS,16:POKEVC,8:POKEV+1,OD(ND)*
8+32:POKEV+21,1
31130 IFXBZ<0:THENOS=0:GOTO31190
31140 IFOS=0ANDOS=0:THENKX=XBZ:GOTO31200
31142 IFOS=1:THEN31170
31144 COZ=0:KX=0
31146 IFM(KX)=13:OR(M(KX)=2:THENKX=KX+1:GOT
O31146
31148 COZ=COZ+1:ZX=M(KX)
31150 KX=KX+1:IFM(KX)=ZX:THEN31150
31152 KX=KX:IFCOZ>0:THEN31146
31154 CT=COZ-1:IFCT=56:THENCT=48
31156 KX=KX+(XB-(O(OS-1)+CT))/8+1
31158 GOTO31200
31170 KX=0
31171 S4=0:IFXB>GT:THENOS=1
31172 IFM(KX)>7:THENKX=KX+1:GOTO31172
31174 DSZ=KX:GSZ=0:IFDSZ<0:THENDSZ=DSZ+1
31176 IFM(KX)=7:THENOS=GSZ+1:KX=KX+1:GOT
O31176
31177 IFOS>CSX:THENOS=OSX
31178 SSZ(2)=XB-O(OS):P7Z=40/(OSX-1)+.5:
IFSSZ(2)<0:THENSSZ(2)=0
31179 IFOS=1:THENOS=0
31180 SSZ=SSZ(2)
31190 KX=DSZ+INT(SSZ/P7Z)-INT(S1Z/P7Z):S
1Z=SSZ:IFS4=1:THENOS=40-S1Z
31195 IFKX=0:THENOS=0:GOTO31920
31200 S3=0:FORK=1:TKM
31300 N=N+SGN(NR-ND)
31400 IFN<0:THENN=0:K=KX:GOTO31900
31405 IFN>39:THENN=39:K=KX:GOTO31900
31407 IFOD(N)>23:THENN=N+SGN(NR-ND):K=KX:
GOTO31900
31410 IFAB(N)=0ANDOD(N)=0:THENK=KX:GOTO31
900
31420 IFN=NATHENOS=ABS(S2-1):S3=1
31700 AG=AB(N)*8+20:IFAG>326:THENAG=326
31705 IFAG<19:THENAG=19
31710 POKEV+16,INT(AG/256):POKEV,AG-256*
INT(AG/256)
31720 BG=OD(N)*8+32:IFBG<48:THENBG=48
31721 POKEV+1,BG
31900 NEXT:IFN<NATHEN31910
31904 IFXB>GT:THENN=N+SGN(NR-ND):S3=1:GOT
O31906
31905 N=N+SGN(NR-ND):S3=0
31906 S2=ABS(S2-1)
31910 ND=N:IFND<K:THENND=K
31920 RETURN
33000 REM=====
33900 REM=====
34000 IFBP>1:THEN34600
34010 BR=BR-1
34020 IFS<1:THEN34060
34030 PRINT" "
34040 PRINT" "
34050 PRINT" "
34060 PRINT" "
34070 SCZ=SCZ-25:PRINT" "
34080 IFSCZ<0:THENSCZ=0
34090 IFSCZ<216:THEN34500
34099 PRINT" "
34100 PRINT" "
34110 IFSCZ<200:THENPRINT" "
34120 PRINT" "
34130 PRINT" "
34140 PRINT" "
34150 VA=SCZ:LV=4:GOSUB36000:SCZ=VA$
34160 PRINT" "
34170 PRINT" "
34180 PRINT" "
34182 IFSCZ<100:THENPRINT" "
34183 IFSCZ<200:THENPRINT" "
34184 IFSCZ<300:THENPRINT" "
34185 IFSCZ<400:THENPRINT" "
34186 IFSCZ<500:THENPRINT" "
34187 IFSCZ<600:THENPRINT" "
34188 IFSCZ<700:THENPRINT" "
34189 PRINT" "
34190 PRINT" "
34200 SO=15:GOSUB36110:GETAS:IFA$="":THEN
34210
34240 GOTO40000
34500 IFBR>0:THEN34520
34510 PRINT" "
34520 PRINT" "
34530 VA=BR:LV=2:GOSUB36000:BR=VA$
34540 VA=SCZ:LV=4:GOSUB36000:SCZ=VA$
34550 PRINT" "
34560 PRINT" "
34565 PRINTSCZ+" "
34570 PRINT" "
34580 M1=50952:NT=16:VM=80:MF=1:GOSUB361
10
34585 SYS40920:SYS39150:GOSUB19400:SYS38
909:PRINT" "
34586 GOTO5100
34600 IFTR>1:THEN34850
34620 PRINT" "
34630 PRINT" "
34640 PRINT" "
34650 S1Z=100/NC+.5:SCZ=SCZ+S1Z
34660 IFNC<10:ORHB>3:THEN34710
34670 PRINT" "
34680 PRINT" "
34690 PRINT" "
34700 SCZ=SCZ+100:N7=N7+NC:M1=51324:VM=7
0:NT=32:MF=0:GOTO34760
34710 PL$="":VA=NC:LV=2:GOSUB36000:NC=$V
A$:IFN<1:THENPL$="S"

```

Suite page 31

T'AS TOUJOURS PAS TON POWER CARTRIDGE COMMODORE?

ALORS, VAS CHEZ TON REVENDEUR! 495F

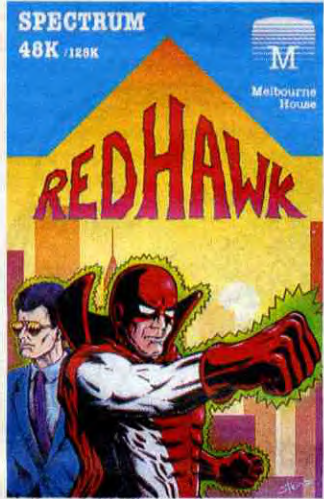
TOUJOURS PAS? ALORS ENVOIE UN CHEQUOS DE 510F. A...

CAS B.P. RETHONDES 60153
TEL: 76(44)85.60.33

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS!

LE RETOUR DU BLAGUEUR

C'est encore moi, le gentil petit rédacteur qui avait fait une grosse blague à tout l'HHHHebdo la semaine dernière, en intitulant son article "Mini-Rire Spécial Adaptations"; ces cons avaient cru qu'Escapeneufgé rendait deux Mini-Mire pour la même semaine, et même lui avait des doutes !



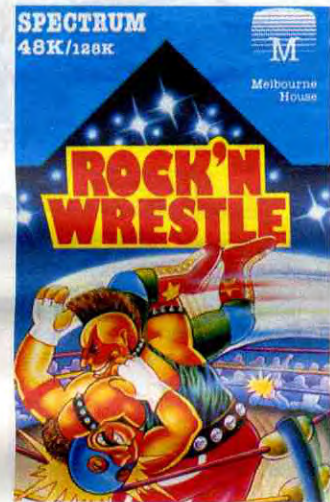
Bon, je suis pas revenu pour vous raconter ma vie, mais pour vous parler de, devinez quoi, d'adaptations, oui. On en reçoit tellement, à l'HHHHebdo, que ça pourrait bien devenir une rubrique hebdomadaire, qui sait ?

La première s'appelle Redhawk. Ah, voilà un soft qu'il était bien sur Amstrad. Oh, voilà un soft qu'il est bien sur Commodore. Uh, voilà un soft qu'il est bien sur Spectrum. Le gentil Kevin Oliver (alias le super-héros Redhawk) vient combler de bonheur ceux qui ne possèdent pas de CPC. Mais ne mélangeons pas tout, et séparons les jaunes des blancs.

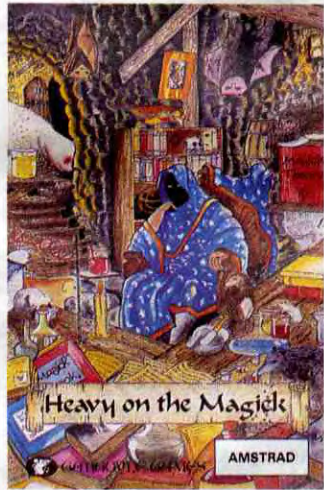
D'abord, la version Commodore. Point de doute, c'est la meilleure des trois. Les graphiques sont vraiment hyper déments. On ne regrettera que le manque de diversité des dessins, dû au manque de place en mémoire. Voilà un logiciel dont la version sur disquette devrait être encore meilleure que celle sur K7.

La version Spectrum, maintenant. J'ai été soufflé en la voyant. Je ne pensais vraiment pas que la bécane de Sir Clive Sinclair était capable d'autant de beauté graphique. Même remarque que pour le Commodore, la variété n'est pas de la partie, mais, enfin, les mêmes raisons sont à invoquer. Une petite gêne supplémentaire : le manque de couleurs. On n'a droit qu'à du bleu et à de l'orange, ça va bien ensemble mais c'est peu.

Ensuite, j'ai eu la surprise de voir arriver sur Spectrum le jeu qui avait si mal supporté sa transposition sur Amstrad, je veux parler de Rock'n'Wrestle.



Sur Commodore (la version originale), c'était génial. Sur Amstrad, c'était merdique. Sur Spectrum, c'est moyen. Ça fait juste la moyenne !



Le graphisme très détaillé du CBM a disparu, celui trop coloré du CPC aussi, alors que reste-t-il ? Pas grand-chose, tout simplement. On a un jeu qui présente un certain intérêt (celui d'être le premier soft de catch sur Spectrum), un graphisme honnête pour la bécane bien que manquant énormément de couleurs (ou les catcheurs sont transparents, ou ils sont de la même couleur que le ring, je sais pas exactement), et c'est tout. De plus, ceux qui ne possèdent pas de joystick auront bien du mal à y jouer sans s'énervier, car diriger son catcheur avec le clavier n'est pas chose facile; il leur faudra (au moins) quelques heures de jeu pour s'habituer.

Vous vous souvenez d'un article paru y a pas très longtemps dans l'HHHHebdo, et qui parlait de "Heavy on the Magick" ? On en avait dit du bien, de ce jeu. Eh bien la version Amstrad que nous venons de recevoir est encore meilleure que celle du Spectrum, en ce sens que les graphismes sont encore plus extraordinaires, et surtout plus colorés. Vous baladez votre personnage dans les diverses salles du donjon, il vous obéit au doigt et à l'œil. Ce qui me

fait le plus marrer, c'est sa manière de se déplacer, de vous dire qu'il ne peut pas exécuter l'ordre que vous lui avez donné, ou au contraire d'obtempérer sans discuter. Je ne vais pas vous en dire plus, reportez-vous à l'article sus-nommé, mais sachez que voilà un soft qui devrait grimper rapidement dans le hit-parade Amstrad.

Pour finir (j'ai pas le journal pour moi tout seul), je m'en vais vous entretenir de Bomb Jack, celui qui a déserté les salles de jeux et mon bistro préféré pour aller squatter votre Commodore, et maintenant votre Amstrad. Sachez que tout ce qui faisait de ce jeu un bon logiciel a disparu, nous laissant avec un pauvre petit soft, mignon mais sans plus. La jolie musique de Jarre à hélas, trois fois hélas disparu elle aussi, au profit d'une petite mélodie sans grand intérêt. C'est dommage.



Je récapépète depuis le début : Redhawk de Melbourne House et Heavy on the Magick de Gargoyle Games ont eu la bonne idée de passer respectivement du CPC au Spectrum et du Spectrum au CPC (vous suivez ?), tandis que Rock'n'Wrestle de Melbourne House et Bomb Jack de Elite auraient mieux fait de rester là où ils étaient.

IL PLEUT DU POWER PRODUCTS

Regarde maman, le nuage, là haut, dans le ciel.

Oui mon fils, n'ai pas peur, c'est juste Power Products qui a une envie pressante.

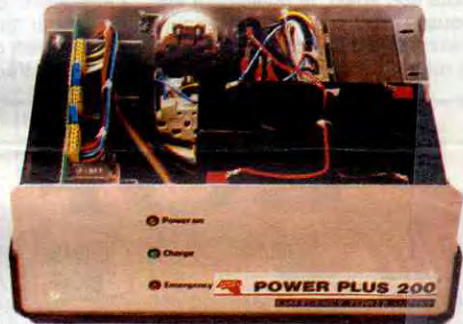
Mais, dis-moi, maman, ne crois-tu pas qu'il pourrait aller faire ça ailleurs ?

Non, car, comme le dit le proverbe "C'est pas paske les poules ont des dents que le cheval de ma mère rit" (NDLR : Et de quoi rit-elle, cette brave femme ? De ma vieille mob. Autrement dit, ma mère rit de mon treuil). En quelque sorte, si je te raconte cette belle histoire, mon fils, c'est pour te faire comprendre que les Power Products ne sont pas souvent des plantages et que, cette fois-ci, l'averse qu'il risque d'y avoir sera bénie par le Seigneur.

Oui, maman. Bénie par le Seigneur.

Bon, j'arrête mes conneries et je vous parle de micro, un peu, hein ? Power Products, bien connu pour la Power Cartridge (celle qui pompe plus vite que son ombre) récidive avec du matos à intérêt beaucoup moins ambigu que d'habitude.

Ainsi, voici la Power Superpic Couleur Oki qui se présente sous la forme d'une cartouche et d'une imprimante couleur Okimate 20. L'imprimante, vous la connaissez, c'est la même que celle vendue habituellement avec les caractéristiques classiques parmi lesquelles on note surtout la couleur. L'intérêt premier de la cartouche commercialisée par PP (Power Products, bande d'incapables) est de pouvoir exécuter des hardcopies d'écrans couleurs de n'importe quel jeu ou autre logiciel pour Commodore



64. La qualité est la meilleure possible avec cette imprimante et les formats sont au choix dans une liste qui s'étend du timbre-poste au papier A4. Warning : quatre colors only. L'imprimante est vendue par PP

avec la cartouche pour 2995 francs, c'est-à-dire le prix de l'imprimante toute seule. En somme, la cartouche est gratuite, merci, on tape des mains, on tape des pieds, on hurle de plaisir.

On reste avec les imprimantes grâce au Superpic Universel qui est également une cartouche, mais qui fait juste de la copie d'écran en noir et blanc. Le système est le même, vous chargez votre programme, vous appuyez sur un petit bouton sur la cartouche au moment voulu et un menu très bien présenté apparaît illico. Rien à redire. N'importe quelle imprimante peut faire le boulot, c'est pas complexe et c'est 395 balles. Danke schön, bitte schön.

Le dernier PP (ceux qui lisent cette parenthèse dans l'espoir de savoir ce que PP veut dire sont des ignares véreux sans mémoire) se présente sous la forme d'une grosse boîte, d'ailleurs en photo quelque part dans cet article dont le but est de vous éviter de raquer 150 balles pour un SOS médecin pour cause de crise de nerfs à la prochaine panne de courant. Bref, c'est une alimentation de secours avec en plus un régulateur de tension, pour ceux qui sont sensibles de l'électron. 4200 francs vous seront nécessaires si vous désirez vous approprier la chose, c'est cher, mais c'est utile. Enfin, remarquez, je dis que c'est cher mais

habituellement avec les caractéristiques classiques parmi lesquelles on note surtout la couleur. L'intérêt premier de la cartouche commercialisée par PP (Power Products, bande d'incapables) est de pouvoir exécuter des hardcopies d'écrans couleurs de n'importe quel jeu ou autre logiciel pour Commodore

64. La qualité est la meilleure possible avec cette imprimante et les formats sont au choix dans une liste qui s'étend du timbre-poste au papier A4. Warning : quatre colors only. L'imprimante est vendue par PP

RECTIFICATIF AU RECTIFICATIF DU RECTIFICATIF

Contrairement à ce que nous avons annoncé dans un précédent numéro, le nom du PDG de Commodore-France n'est pas Kléber Palmier, ni Kléber Pinparasol mais Kléber Paulmier. Ce qui ne change rien au problème.



VOTRE BRAS DROIT DANS LA POCHE



cher deux lignes de 16 caractères. Le clavier de 36 touches a une répétition automatique. A l'intérieur vous trouverez 32 ou 24 kilos selon le modèle contenant l'opérateur system et le langage. La Ram d'origine comprend 16 ou 8 Ko tranquille. A quoi ça sert ? C'est simple. Il s'agit d'un agenda, d'un carnet de notes, d'une calculatrice, d'une montre, d'une base de données portative, d'un micro-ordinateur, d'un dictionnaire, d'un financier de poche et d'un analyseur bi-asynchrone à injection binaire virulente. Non, je plaisante. En fait, c'est un retour de mode de la fameuse "informatique de poche utile". Quatre programmes sont inclus en Rom, il s'agit d'une gestion de fichiers, d'un agenda, d'une horloge et d'une calculatrice

scientifique. Le stockage des données se fait sur des Datapak de 128 ou 64 Ko. Le tout possède une superbe interface RS232 qui permet de faire des transferts vers un IBM PC par exemple. De même, un lecteur de code à barre devrait être commercialisé, ce qui rendrait l'appareil tout à fait intéressant pour des applications professionnelles. Le Psion Organiser II modèle CM (le petit, celui qui sature à 24 Ko) coûte dans les 1000 francs et le modèle supérieur, le XP vous fera déboursier 1500 balles. Le tout est fabriqué en Angleterre. Des packages logiciels sont proposés, parmi eux : Finance Pack (300 balles) et Maths Pack (300 balles). Le matériel n'est pas encore disponible en France, ce qui n'est pas une mauvaise chose puisque, pour une fois, ce sont les Britches qui servent de cobayes !

Les Anglais continueront toujours à nous étonner. Ce coup-ci, il s'agit de Psion Organiser II, une espèce de petite boîte de 14 centimètres de long sur 7 de large et 3 de haut. La chose possède un petit écran à cristaux liquides capable d'affi-

ENCORE ?

Micro Application ne peut pas s'empêcher de sortir des nouveaux bouquins, cette fois c'est sur MSX et c'est encore un de ces inévitables Trucs et Astuces. Bon, soyons calmes et posés, je vous ai déjà dit le fond de ma pensée sur cette série de livres : je les trouve contestables car ils s'adressent à un public trop large. Pourquoi vouloir faire un livre de 300 pages expliquant tout, alors que c'est impossible ? Il faut choisir, soit on fait un livre traitant d'un sujet précis, soit on s'abstient. Attention, je ne conteste pas le contenu du livre mais sa forme, on trouve plein d'infor-

JE REPRÉSENTE ICI LE PUBLIC LARGE



mations intéressantes sur plein de trucs : le VDP (Vidéo Display Processor), la manière de bidouiller en assembleur, les routines système, j'en passe et des meilleures. Mais encore une fois, à qui est destiné ce livre ? Le débutant ne sera pas satisfait du fait de la complexité des sujets abordés, le mec normal le trouvera un peu succinct sur des notions pourtant essentielles, et le spécialiste se fendra la gueule en se faisant avoir par les fautes de frappe du bouquin. Le problème c'est qu'il n'existe pas grand-chose sur MSX, et ce livre est mieux que rien...

LES AVEUGLES AUSSI

Je me demande pourquoi je vais vous parler de ça, puisque par définition les aveugles ne voient pas, et qu'ils n'achètent pas de journaux, puisqu'ils peuvent pas les lire. Mais enfin bon, faut bien que j'en dise quelque chose parce que ça vaut le coup. Il s'agit d'une nouvelle carte pour votre Apple IIe proposée par la société Ferma, qui est une carte de synthèse vocale. Elle comporte une mémoire morte de 2 Ko couplée à un synthétiseur vocal autonome qui peut enregistrer un texte

des données envoyées à l'écran. - L'"écho clavier", où elle guide la saisie des caractères tapés par l'utilisateur.

- L'"éditeur vocal", où elle explore l'écran pour préparer les opérations d'édition du texte. Bien sûr, le son peut être coupé s'il ne plaît pas, mais dans ce cas-là, la carte, ben elle sert plus à rien.

Si je vous dis qu'elle fonctionne avec les logiciels Magic Window, Applewriter, Appleworks et Epis-



tapé par le biais de votre clavier et le restituer vocalement. Valentine (c'est son mignon patronyme) possède trois "modes" différents : - La "recopie d'écran", c'est-à-dire qu'elle vocalise l'ensemble

tole, qu'elle cause en français et que pour avoir cette merveille de la technologie il vous faudra déboursier 4900 balles, vous saurez tout sur Valentine, qui, comme chacun sait, avait de tout petits petons et de tout petits téttons.

THOMAS HAWK EST PALE



Digital Integration récidive avec les simulateurs de vol. Après Fighter Pilot (qui ne valait pas grand-chose, avouons-le sans honte (vous comprendrez plus tard le bien fondé de cette remarque)), voici Tomahawk. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, eu égard à la mode actuelle, vous ne pilotez pas le dernier super-chasseur-bombardier à vingt millions de dollars, mais un pauvre petit hélicoptère tout merdique, tout poussif, bref tout nul. Après chargement, on a le sacro-saint menu : vol d'entraînement, combat, vol de jour et de nuit et par temps clair ou orageux. On ne va pas y aller par quatre chemins : les graphismes, bien que très détaillés, sont mauvais. C'est surtout à cause de tous ces détails qu'ils sont aussi nuls : tout s'enchevêtre sans arrêt, et on finit par ne plus pouvoir distinguer quoi que ce soit. A signaler un petit bug graphique visible lorsque l'hélicoptère est encore au sol : si on regarde bien le coin haut/gauche de l'écran, on arrive à distinguer un trait d'une importance non négligeable et qui n'a rien à foutre ici (NDLR : si il avait quelque chose à foutre là, ce ne serait pas un bug, cong !), et qui clignote gaiement du jaune au bleu, en passant par le bleu et le jaune.

c'est normal. (Hein ? Que je relise quoi ? La doc ? Ah ben oui, tiens, on pilote pas un hélicoptère merdique mais un super-extraordinaire Tomahawk, le plus récent des modèles de l'armée de Her Majesty The Queen. Zut, n'aurais-je donc dit que des conneries tout au long de cet article ? Ben, en ce qui concerne la machine, oui ; pour le reste, par contre, j'ai tout bon. Mais reprenons.) Comme je le disais tantôt, le son est nul. Ah, j'allais oublier : le programme est protégé par le merdissime Lenslock. C'est déjà un bon argument pour ne pas l'acheter, non ? Tomahawk de Digital Integration pour Amstrad.

MSX 2 PHILIPS : PUZZLE ?

Dans la diabolique stratégie de Philips et de Sony pour la micro-informatique, il est prévu bon nombre de projets d'enfer comprenant des CD-Rom, des CDI (Compact Disc Interactif dont on vous reparlera bientôt), des CHF (Chaîne Hi-Fi) et autres FDD (Floppy Disk Drive), le tout entrant dans le projet NMS pour New Media System. QSE (Quelle Stratégie d'Enfer). On vous a déjà causé en long et en large de ce nouveau concept, voyons donc maintenant le premier maillon de cette chaîne du futur, le MSX 2.

La bécane se présente dans un carton assez volumineux comprenant quatre disquettes, des câbles, quelques docs et l'unité centrale. La bête est en un seul morceau puisque le corps comprend le lecteur de disquettes et le clavier. On note sur chaque côté du clavier deux poussoirs permettant d'incliner celui-ci de quelques degrés afin d'avoir une frappe plus agréable. C'est un gadget, soit, mais c'est agréable.

Le clavier est complètement standard de par son organisation par rapport au MSX 2 Sony bien que la première impression que l'on a après avoir tapoté cinq minutes soit assez désagréable.

A l'intérieur, on trouve un MSX 2 classique, c'est-à-dire un Z80 à 3 MHz et quelque, 256 Ko de Ram (128 utilisateurs et 128 autres de VRAM) et 64 Ko de Rom (48 pour le basic et 16 pour le disk basic). La bécane étant basée autour d'un vieux 8 bits, il ne faut pas s'attendre à pouvoir disposer de plus de 32 Ko sous basic, j'irai même jusqu'à dire que si vous arrivez à en avoir plus de 28, vous êtes balèze. A noter : le disk-basic bouffe 4 Ko de Ram en plus, c'est-à-dire que si vos programmes se servent du drive, vous ne pourrez pas dépasser les 24 Ko. Donc, pas question de sauver des programmes basic MSX de 26 Ko sur disquette par exemple... Mais cette restriction est valable pour tous les MSX 2, donc passons.

Au cul de la bête, nous entr'apercevons un deuxième port cartouche, car, qu'on se le dise, le premier figure au centre de la face supérieure. On peut admirer aussi une prise DIN pour un magnéto, une sortie antenne en PAL pour

une télé, un port imprimante MSX classique, une sortie péritelvision et une autre pour un moniteur standard, un interrupteur marche/arrêt et un slot pour un deuxième lecteur. Comme sur tous les MSX 2, il faudra raquer pour s'approprier une RS 232. Conclusion : sur quoi allons-nous brancher les autres fameux éléments du New Media System tant attendu ? Pas de réponse.

Deux ports joysticks aux normes Atari sont accessibles sous le drive sur le côté droit de la machine. Sous l'appareil, on distingue une plaque de fabrication sur laquelle on peut lire : "Fabriqué au Japon". C'est du propre ! Depuis quand les sociétés européennes comme Philips font assembler leurs produits au Japon ? Hein ? Depuis quand ? Ben, depuis que le Japon s'avère être la meilleure solution qu'on leur ait proposé et surtout quand on y dispose d'une filiale bien comme il faut. D'ailleurs, les ingénieurs-chébrans-blécas-balèzes-cravatés de la boîte prennent un plaisir malsain à vous déclarer, leur sourire le plus perfide au coin des lèvres, que l'usine qui a fabriqué le VG 8235 (c'est son nom) correspond à une infiltration européenne sur le territoire japonais et non pas l'inverse. On ne va pas leur reprocher ça.

Une fois qu'on a bien tourné la bécane comme il faut de tous les côtés, on peut l'allumer en notant au passage que l'alimentation est intégrée et ne chauffe pas des masses.

Petit coup d'interrupteur, la magie du Dieu On/Off fait apparaître le logo MSX comme sur le compère Sony. Le basic et tout le reste est complètement identique à l'ange blanc (alias Herr Sony notre Führer). Les possibilités en ce qui concerne la VRAM (Vidéo-Ram, bande de nullards craignos) sont les mêmes, possibilités d'affichage de plusieurs pages à toute vitesse, etc.

Inutile de se laisser attendre par ces possibilités, elles sont certes agréables mais pourtant dépassées, vues et revues.

Sons et graphismes sont pareils à ceux du Sony, je vous invite donc à relire les précédents articles qui le concernent (cherchez un peu les numéros, ça vous fera du

bien). Une petite parenthèse sur les logiciels livrés avec la bécane. Chez Philips, on nous a bien fait remarquer la fameuse "offre globale" qui vous permet d'utiliser l'engin immédiatement grâce aux logiciels fournis d'office. Allons bon ! L'idée est noble et belle mais la réalité est moins superbe. Pour s'en convaincre, il suffit de jeter un œil sur les fameux logiciels ! MSX Designer est censé être un sublime logiciel de dessin mais on nous a assuré que seule son utilisation avec une tablette graphique est réellement géniale. Souate. Mais de tablette graphique, point nous avons. Ou plutôt, on n'a pas de tablette graphique. Donc, Designer : à dégager.

français, ne justifie pas l'absence d'un manuel du basic ! Encore plus fort : le manuel MSX 2, qui est censé rassembler les instructions spécifiques au MSX 2, est plus mince (25 pages) que les manuels des logiciels offerts avec la bécane. Tout ça sent le roussi à plein nez... changeons de paragraphe avant que ça ne sente le brûlé !

Pour finir le tout en beauté, je me permets de vous lire une petite phrase extraite du mode d'emploi : "Les programmes spécifiques pour MSX 2 qui peuvent être fournis avec votre nouvel ordinateur, ne peuvent être exécutés que sur un appareil MSX 2 de Philips. Vous pouvez faire des copies de sauvegarde si vous le désirez,



Home Office est censé, quant à lui, vous faire goûter aux joies du traitement de texte et de la gestion de fichier. Malheureusement, le tout est doté d'une routine de scrutation clavier des plus lamentables qui rendrait n'importe quel utilisateur complètement dingue. Dommage.

Le plus drôle reste le "contrat de licence" que nous avons trouvé dans la boîte et qui concerne l'utilisation de ces programmes. On peut y lire par exemple : "Philips ne garantit pas que le logiciel permettra d'atteindre les objectifs que le client s'est fixé, ni que le logiciel est dépourvu d'erreurs et d'une façon générale ne fournit aucune garantie autre que la garantie légale...". Comme dirait le père Cabrel : et ça continue encore et encore... C'est cocasse. Côté documentation, Philips déçoit. En effet, le manuel du MSX Dos, s'il est assez correct et en

mais elles ne pourront pas être exécutées sur d'autres ordinateurs MSX. Ceci n'est pas une question d'incompatibilité, la raison est que ces programmes ont été codés pour empêcher leur emploi sur d'autres appareils... C'est du beau ! Pauvres gars de chez Philips. Un MSX incompatible ! Ben oui, si ils ont été codés, c'est que la Rom Philips n'est pas la même que les autres Roms (Sony par exemple) et donc que la compatibilité entre les deux n'est pas totale.

Les prix : 4990 francs en version de base. C'est moins cher que du Sony, mais ce n'est pas du Sony ! A vous de juger.

En gros, il y a de quoi être assez déçu par ce nouvel engin. disons carrément qu'on préfère attendre le MSX 3 qui, lui, devrait réellement valoir le coup et permettre une véritable entrée dans le nouveau concept NMS.

BOF !

Zou, un petit Players, c'est Trollie Wallie et c'est pour Amstrad. Ça coûte pas cher mais c'est bof. Le principe du jeu est simple, il faut trimballer une horrible bestiole dans plein de pièges et sur plein de niveaux. En vous baladant de cette manière vous pourrez ramasser des trucs, et je suis bien content pour vous. Comme vous pouvez le remarquer le scénario est d'une originalité éclatante. Autrement, la réalisation du programme est bof, le son est, euuuuh... bof, oui, bof, c'est



le mot, enfin sachez que non seulement le graphisme est bof, mais en plus il est bof. Voilà, vous savez tout sur Trollie Wallie de Players pour votre Amstrad, bof !

TANK À FAIRE...

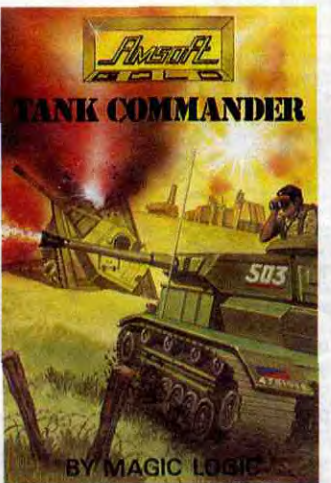
Soldat, nous avons besoin de vous ! Il faut sauver autant d'agents se trouvant dans la zone de combat infestée d'ennemis que possible. En plus, vous devrez essayer d'obtenir le grade tant convoité de commandant de la classe 1 dans la section char d'assaut.

Nom de Dieu, que je suis heureux ! Si vous saviez ! Rien que quand j'ai vu ça sur la doc du jeu, je m'a fendu la poire, même le chirurgien il en est pas revenu ! Non, franchement, vous croyez encore qu'à notre époque on peut s'amuser avec un soft basé sur un tel scénario ? Moi, non.

Bon, c'est vrai qu'on a droit à de mignons dessins (attention, me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : ils sont mignons, pas jolis), à une animation saccadée et à pas de musique du tout. Si c'est ça qu'on appelle un jeu, moi je veux bien, mais alors venez pas chialer quand vous l'aurez acheté. Le seul moment intéressant du jeu est quand il faut combattre : on ne voit plus le paysage du dessus comme d'un avion, mais de l'intérieur de la tourelle du char. Alors, et un peu comme dans Beach-Head, il faut régler la distance du tir et appuyer sans arrêt sur le bou-

ton du joystick. Anecdote : quand un char ennemi est sur le point d'être détruit, il clignote lentement du rouge au jaune ; mais si un autre char apparaît au même moment, paf ! il clignote lui aussi, et il ne reste plus qu'à lui tirer un coup dans la gueule pour qu'il cesse d'exister. Question bug, c'est plutôt gênant pour les programmeurs, non ?

Tank Commander de Amsoft pour Amstrad



LE COIN DES CLUBS

Il y a des nouveaux clubs cette semaine, absolument ! Vous ne me croyez pas ? Ah ! Bande de petits freluquets, et le STart, c'est quoi ? Il pue le STart ? Hein ? Non il pue pas. C'est le Club des ST, ni plus ni moins. Qu'est-ce qu'on y fait ? On y cause de ST. Vous savez, c'est le genre de truc fait pour des malades qui "ne pensent qu'à ça". Les p'tits gars qui s'éclatent là-dedans sortent régulièrement un journal, le "ST News", ils ont un service technique téléphonique, ils proposent des réductions sur du matériel dans certains magasins et font des concours et d'autres trucs bien blécas-chébrans-lèzèba, Jean Passe et Dèmeilleurs. Pour les joindre : "Le Club des ST" 26, Residence Le Bosquet, 91940, Les Ulis (Tél : 69 28 34 73). Micro Vidéotheque qui se situe 10 avenue de la Combe à Irigny dans la banlieue Sud de Lyon organise une exposition sympa et surtout pas chiant de tout. Vous êtes invités à y emmener votre micro, tenu en laisse de préférence, si vous avez des petites applications marrantes à montrer. Alors, les fans de la numérisation et autres tarés du crayon optique seront les bienvenus. Il y aura aussi un atelier de

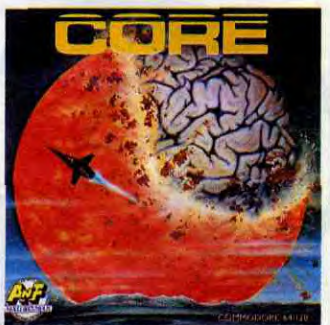


bande dessinée, mais ça, ça n'a rien à voir, je sais d'ailleurs pas pourquoi je vous en parle, allons... Tout ceci se passera le Samedi 7 juin de 9 heures à 23 heures. Contactez Micro Vidéotheque pour de plus amples renseignements.

CORE, AUX PIEDS !

Oh que je rigole, oh que je me roule par terre, oh que je suis plié en quatre, oh que j'en peux plus, oh, oh, oh. Si je suis (oh !) aussi hilare (oh !) c'est que je viens (oh !) de recevoir un soft (ah ?). Non, sans blague (NDLR : tiens ?), voilà un logiciel qui aurait mieux fait de rester où il était, le bougre. Tiens, je vous livre le scénar, histoire de faire rire le bon peuple.

On a reçu un signal de détresse en provenance de Eroc-1 qui nous laisse croire que toute vie humaine sur cette planète a été annihilée (NDLR : et si y a plus personne, qui c'est qui l'a envoyé, le message, hein ?). Y a un ordinateur (NDLA : c'est lui, eh patate !) (NDla femme de ménach : Chi vous continuez à vous parler dans des notes, on va plous rien comprendre !), qui pense que cela est dû à une attaque étrangement extra-terrestre. Alors le petit Andy est envoyé sur la planète en question pour tirer les choses à Claire (pardon : tirer les choses au clair). Son seul espoir de remplir sa mission est de trouver la Grande Mémoire Biologique, qui enregistre tout ce qui se passe sur Eroc-1. Le voilà donc parti pour une grande aventure très



aventureuse. Les graphismes sont certes mignons, mais ils ne sont pas à la hauteur des capacités du Commodore, ce qui fait qu'on les qualifie de "graphismes troisième catégorie". La sonorisation est inexistante, donc on la range dans la classe des "sonorisations sans son". Le jeu ne présente aucun intérêt, donc il va dans la classe des "jeux qui n'en sont pas". Seul le scrolling pourrait tirer son épingle du jeu, s'il était un peu moins tortueuse. Bref, voilà un logiciel qui n'a du logiciel que le nom.

Core de ANF Nulli Secundus pour Commodore.

DEULIGNE DANS LA GUEULE

Tonton Louis-Pierre est de retour, alléluia (bis). Escapeneufgé n'est pas là, le lâche, l'ignoble couard. Mais qu'il ne se fasse pas d'illusions, cet être infâme : Dieu lui rendra tous ses méfaits au centuple (je le sais, cause que Dieu c'est mon copain et qu'il fait tout ce que je lui demande).

Philippe Bernhard vous propose une instruction en béton : la possibilité d'utiliser dans vos programmes la syntaxe : "GOTO variable" ou "GOSUB variable". Ça donne un truc du genre : "DETRITUS=100; ESCAPENEUFGE=DETRITUS: GOTO ESCAPENEUFGE". C'est utile, balèze, pour Amstrad 464, incompatible 664 et 6128, en deuligne, le gagnant des deux logiciels, parti.

Listing Amstrad

```
20 MODE 0:SYMBOL AFTER 34:SYMBOL 3
5,63,127,127,111,111,103,55,31:SYM
BOL 37,254,255,255,251,251,243,246
,252:SYMBOL 38,7,7,7,7,3,3,3:SYM
BOL 39,248,188,222,222,220,252,248
,248:SYMBOL 95,31,61,123,123,59,63
,31,31:SYMBOL 61,224,224,224,224,2
24,192,192,192
30 LOCATE 1,1:PRINT "##":PRINT "&/
":SOUND 7,22,1,15:FOR i=1 TO 934:N
EXT:LOCATE 1,2:PRINT "_" :SOUND 7,
30,1,15:FOR i=1 TO 934:NEXT:a=a+1:
IF a=30 THEN b=b+1:LOCATE 4,1:PRIN
T b"minutes":a=0:GOTO 30 ELSE 30
100 MODE 2:LIST
```

Emmanuel (IV) Bianchin a réalisé un mini Pulsar. Il faut passer entre les montagnes, ce que ne pourra jamais faire Escape tellement il a grossi à cause de ses cachous. Et puis même, il avait déjà la grosse tête paske depuis six mois qu'il fait Mini-Mire il a reçu TROIS lettres de lecteurs, c'est vous dire...

Listing Thomson T07/T07-70 SEULEMENT

```
0 CLEAR:CLS:FORO=&HD001 TO&HD025:READ A#
:POKE 0,VAL("&H"+A#):NEXT:DATA B6,E7,C3,
8A,01,B7,E7,C3,8E,40,00,A6,84,B7,7F,FF,5
F,A6,01,A7,80,5C,C1,27,26,F7,B6,7F,FF,A7
,80,80,5F,3F,25,E7,39:X=12:FORA=0TO320ST
EP15:LINE-(A,RND*88):NEXT:PSET(0,142):FO
RA=0TO320STEP10
1 Z=RND*200:IFZ<94THEN1ELSELINE-(A,Z):NE
XTA:FORO=0TO175:S=STICK(0):X=X+(S=1ANDX>
0)-(S=5ANDX<25):LOCATE1,X,0:PRINT"*":IF
GREEN(2,X)<>32THENENDELSEEK&HD001:PSET
(0,X) " :NEXT:CLS:PRINT"GAGNE"
```

Voilà, j'ai dit tout ce que j'avais à dire pour cette semaine. N'hésitez pas à m'écrire pour me soutenir dans ma lutte sanglante et sans merci, ni à envoyer vos plus belles insultes à Escape. Je voudrais également votre avis : je pense à m'allier avec Fabrice Broche (l'auteur du cours d'assembleur pour Oric (achetez son bouquin)) pour régler définitivement son compte à l'autre idiot. C'est-y pas un bon plan, ça ? Tchaw.

Louis-Pierre, l'inénarrable.

Pour les commodoristes, voici un deuligne pas dénué d'utilité : sauvegarde de la page-écran en mémoire et rappel quand on en a besoin. Ça vient de chez Olivier Passagne de Clichy (très jolie ville; bonjour à Valérie).

Listing Commodore

```
10 FORI=1024TO2023:POKEI+48128,PEE
K(I):NEXT:PRINT"QUAND VOUS VOULEZ
&"
20 WAIT 197,63:FORI=49152TO49152+9
99:POKEI-48128,PEEK(I):NEXT
100 END
110 OPEN1,4:CMD 1:SYS49152,34:LIST
-99
120 PRINT#1:SYS49256:CLOSE1
```

Encore un Olivier, mais un Goguel cette fois. C'est un "Hello" tout à fait original en assembleur. Il ne doute pas que ça réjouira plus d'un lecteur, moi non plus. C'est pour son Apple IIe, ça n'a pas fait rire Escape9g (que j'appellerai dorénavant Escape parce qu'il n'en mérite pas plus), et ça ne gagne pas les deux softs de la semaine.

Listing Apple

```
0 FOR I = 4270 TO 4370: READ A:
POKE I,A: NEXT: CALL 4270:
DATA 169,32,141,249,16,32,9
6,251,169,64,141,205,16,169,
4,141,244,16,172,244,16,185,
244,16,141,22,4,141,21,4,162
,3,44,48,192,138,32,168,252,
202,208,246,172,205,16,136,1
40
1 DATA 205,16,192,0,240,22,172,
244,16,136,140,244,16,192,0,
208,213,76,187,16,96,0,1,1,2
20,252,175,173,32,96,251,169
,1,133,34,32,110,165,169,1,1
33,35,169,96,141,249,16,32,1
79,16,32,153,243,96
```

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

DEPUIS QUE JE ME SUIS ABONNÉ À HEBDOGICIEL, MES RHUMATISMES AU GENOU ONT DISPARU !
C'EST UN MIRACLE!



572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir ! Et si vous vous abonnez ? 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

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 : 1 an : 530 francs
6 mois : 270 francs

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

MEMBRES DU CLUB DEDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

NOUVEAUTÉS S.E.H.

LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICK SHOT IX



POUR **133F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT
- TIR AUTOMATIQUE
- 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.

DYSTAR DRIVE



POUR **790F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

POUR APPLE IIC ET IIE

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

LECTEUR K7 : 199 F. PRIX SPECIAL CLUB : 149 F. FRAIS DE PORT + 30F.
DYSTAR DRIVE : 990 F. PRIX SPECIAL CLUB : 790 F. FRAIS DE PORT + 40F.
QUICKSHOT IX 165 F. PRIX SPECIAL CLUB : 133 F. FRAIS DE PORT + 20F.

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

SPECIAL CALOMNIES

De toutes parts, Seigneur, les attaques abondent contre ma pauvre personne. Je suis le persécuté de la joyeuse équipe d'HHHHebdogiciel. Mes ennemis sont lâches et sans scrupules. Leurs noms ? Ah ! Les bougres ! Affublés des patronymes les plus ridicules et prêts à n'importe quelle infamie, ces individus veulent ma perte. Nous devons lutter contre l'invasion diabolique de ces diffamateurs publics qui hésitent pas à descendre au bas du code d'honneur le plus vital. Jamais pareil combat ne fut livré dans ces colonnes, jamais pareilles insultes ne furent lancées. Moi, Don Escapeneufgé Del Castillo, alias Le Bombé, alias Le Dabe, je déclare ouvert le combat-verbal contre les sieurs Louis-Pierre (rédacteur des nullissimes deulignes) et Fabrice Broche (enfonceur de cours d'assembleurs Oric ouverts), dont le nom est une plaisanterie à lui tout seul. Quant à Louis-Pierre, je ne peux que le traîner dans la boue de la manière la plus répugnante. Voilà un être qui se permet à mon égard les plus perfides familiarités et dont le crime devrait rester impuni ! Diantre, je ne laisserai pas la rébellion agir impunément...

On peut commencer là, ça y est ? Je m'excuse auprès des lecteurs qui liraient ma rubrique (géniale au demeurant) pour la première fois, mais cette petite précision était nécessaire pour deux raisons. La première : ça fait du bien à mes nerfs, la deuxième : y en a pas, c'est l'histoire d'avoir deux raisons. Aujourd'hui, j'ai pris une grande décision. Pourquoi vous me regardez comme ça ? Je peux prendre des décisions aussi, non mais ! Désormais, Mini Mire ne parlera

plus seulement de minitel. En effet, je continuerai mes habituels délires à propos du vidéotex, mais j'agrémenterai ceux-ci d'un déferlement verbal consacré à d'autres systèmes. Pourquoi donc une telle décision ? Ce n'est que la suite logique d'un courrier abondant me le demandant et en particulier en provenance des possesseurs de modems. Je vous rappelle, au cas où vous ne vous en seriez pas rendu compte, que vous lisez un journal d'informatique. Certes le minitel restera l'essence



de ma prose, mais le reste y aura droit de séjour. C'est, en quelques sortes, l'occasion pour moi de me faire de nouveaux ennemis et de nouveaux amis (!). Je vous rappelle à ce propos que ma rubrique cause de communication et que, sans vous, je ne suis pas grand-chose (quelle humilité, comme c'est beau !). Je vous invite donc à me faire connaître vos découvertes en matière de télématique. Avis aux serveurs en 300 et 1200 bauds, avis aux créateurs minitelisants et fous : contactez-

moi ! Nous verrons cela la semaine prochaine. Auparavant, je désirerai faire une petite pause, une petite digression concernant le courrier d'Escapeneufgé, hé oui, il en a (deux comme papa, merci). Voici donc une lettre que m'a envoyée un lecteur particulièrement attentionné, je vous la reproduis illico : "Après l'article paru dans Hebdo-giciel numéro 135 du 16 mai 1985 (et d'autres articles plus anciens), je me permets de vous écrire pour mettre au point un certain nombre de choses : -Les agents des PTT (d'ailleurs PTT ça n'existe plus, c'est soit Poste, soit Télécoms, renseignez-vous au lieu de flipper sur votre minitel) n'essayent pas tous les boîtes dans les magasins de chaussures, il y en a aussi qui savent se servir d'un micro. Je fais partie de cette catégorie de gens et peut-être depuis plus longtemps que vous (sic). Cer-

tains d'entre nous ont même fondé des clubs (associés à la fédé Micro-tel. Vous vous en foutez, très bien). -Parmi vos lecteurs, il y a donc des employés de cette immonde administration. (vous devriez leur refuser la possibilité de vous lire). Evitez en tout cas de les mettre tous (les employés) dans le même sac. Le pourcentage de cons est le même partout, à la Poste, aux Télécoms, chez l'HHHHebdo, etc... Il y a aussi loin du facteur au minitel que de vous à un journal télévisé. Vous me suivez ?

-Ayant considéré depuis que cela existe (et les rares fois où je l'ai utilisé n'ont fait que renforcer mon opinion) que le minitel était une escroquerie monumentale, je n'en ai pas chez moi, pas plus que de téléphone. Cela m'évite des frais et une dépression nerveuse à chaque facture. Mais vous, vous semblez oublier trois choses : -Le coût de la communication est affiché à chaque début de branchement (donc... vous savez ce que vous payez). -Il existe un bouton rouge sur l'appareil qui le met hors tension. -C'est vous qui êtes aller le chercher à l'agence des Télécoms et le chemin est le même pour le rapporter. Conclusion : vous me faites penser aux téléspectateurs mécontents qui écrivent à "Télé 7 jours", à qui j'ai envie de dire : "éteignez donc votre télé et allez faire un tour ou prenez un bon bouquin" (ça ne manque

pas, mais il faut savoir lire, n'est-ce pas ?). Derniers détails avant de vous laisser. Sachez que : -Le public et les employés ont toujours tort quand il y a litige avec l'administration. -L'Etat a "piqué" 20 milliards de francs dans le budget - pourtant annexe - des P et T. Ces 20 milliards, si vous ne les aviez pas payés avec le minitel, auraient été sur votre feuille d'impôts en 85. -Le gouvernement de droite va séparer Poste et Télécoms pour les

privatiser, comme ça vous serez un peu plus escroqué mais vous la ferez. (Le privé, c'est tout bon, n'est-ce pas ?) -La pub "Bougez avec la Poste" me fait aussi dresser les cheveux sur la tête (surtout quand on sait ce qu'elle a coûté). -A l'avenir je réfléchirai à deux fois pour acheter ce qui est (quand même) à mes yeux le meilleur journal d'informatique. Si vous m'avez lu jusqu'au bout, merci. Sans rancune, toutes mes salutations, ainsi qu'à l'équipe du journal. Christol P."

Il ne pourra pas dire que nous ne sommes pas diplomate ! Cependant, j'aimerais faire quelques commentaires face à ce genre de réactions. J'ai l'impression que certains lecteurs plus ou moins proches de la fameuse administration mise en cause se sentent visés par mes articles. Là, je dis "halte, messieurs (dames) !" En aucun cas mon but est de "mettre tous les employés dans le même sac". Je passerai, évidemment, sur le manque d'humour de notre lecteur concernant le magasin de chaussures et l'agent des Pézété. Je note seulement que la catégorie de personnel accusée ici est plutôt celle des Agences des Télécoms, celle qui vous envoie sur les roses quand vous venez, normalement, comme il vous est permis, comme vous en avez le droit, contester votre facture téléphonique. C'est cette mentalité-là que je dénonce et c'est celle-ci qui va de pair avec le monopole et l'incompétence de certains services Télécoms. Ce n'est pas dans ces lignes, en tout cas, que vous verrez un quelconque reproche contre un facteur ou une postière bien tranquille derrière son guichet. Je ne ferai aucun commentaire sur la comparaison entre l'HHHHebdo et un journal télévisé, je vous laisse juge de l'intelligence du propos. Je passe aussi sur l'anecdote de l'année : l'employé des PTT qui n'a pas le téléphone, comique au possible. Par contre, l'argument selon lequel l'utilisateur est informé du prix de sa communication est complètement

ridicule, de même que celui du retour du minitel. Notre lecteur compare le minitel à une télévision, mais il oublie que quand quelqu'un désire une télévision, il est censé la payer et aller l'acheter, la rapporter chez lui pour, finalement, choisir leur programme. Or, si je peux me permettre de donner un exemple personnel, quand je suis allé chercher mon minitel, c'était après avoir subi un somptueux matraquage par courrier. De même, le prix du service télévisé est simple puisque la redevance est fixe quelle que soit l'utilisation que vous faites de votre télé. Le minitel, lui, ne fonctionne absolument pas comme ça. L'utilisateur parfait devrait donc, selon les Pézété, avoir un chronomètre dans une main et une calculatrice dans l'autre. C'est là que se situe tout le problème. Non, l'utilisateur ne sait pas combien il paye, il sait combien coûtent 45 secondes d'utilisation, il ne peut pas prévoir combien de temps il y restera, pas plus que le téléspectateur peut définir la durée de sa soirée. Rajoutez à tout cela le fait que, dans la pratique, la lutte contre les péto est impossible, vous obtenez l'escroquerie du siècle. En ce qui concerne le détournement du budget des PTT, j'aurais préféré que la ponction des 20 milliards se soit faite par l'intermédiaire des impôts. Tout le monde aurait payé une somme "normale" et les utilisateurs "cobayés" n'auraient pas été les victimes d'un programme dit "de contact". Au moins, une privatisation de l'administration évitera ce genre de désagréments particulièrement douteux. Quelques chiffres officiels concernant la publicité "Bougez avec la Poste". La réalisation a coûté... deux millions de francs, alors que les passages totalisent à eux seuls 14 millions, le tout en francs nouveaux. Pas de commentaires. Des nouveaux serveurs viennent d'ouvrir, je vous en parlerai la semaine prochaine car la place qui m'était réservée est largement dépassée. Donc, je vous salue jusqu'à terre et je vous dis : "à la semaine prochaine !" Escapeneufgé.



La fondation du Flexy d'Or. Un événement 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.



NUMEROVERT
 (1) 05 35 39 93
 APPEL GRATUIT

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



“Waterloo, que d’eau,
que d’eau, Waterloo”.
(Extrait de “Rognon 1515”
Bashung/Bergman).
BEN



ALAIN BASHUNG

L'Arrivée du Tour 45t. (Barclay)

Deux titres extraits du nouvel album de Bashung : “Passé le Rio Grande”, grandioso comme il se doit ! Deux titres extrêmes comme pour prouver que les limites de la palette-planète Bashung ont été encore repoussées plus loin. Il aura fallu trois ans à l'ex-Gaby pour se remettre du dérapage quelque peu incontrôlé qui avait précédé l'enregistrement de “Figure Imposée”. Trois ans pour qu'il retrouve son vieux



complice de parolier, Boris Bergman, lequel nous offre un véritable festival de jeux de mots, de jongleries verbales, qui s'ils brouillent les pistes à sens unique, n'en sont pas moins délectables. Question musique, rien à dire, si ce n'est que la machine est rutilante, lubrifiée à souhait pour la pénétration FM. Le parfum de la mayonnaise a pris des goûts variés, comme pour une fondue bourguignonne. Bashung s'est allégrement sorti des climats d'impasse où il semblait s'être enfermé. On le retrouve presque sportif... Bref, les amateurs ne sauront se satisfaire du simple 45 tours, il leur faudra l'album tout entier.

P.I.L. = LYDON

La colère est une énergie !... psalmodie John Lydon sur “Album”, sa dernière giclée vinyle. On s'aperçoit ainsi de l'évolution du concept “destroy” lancé dix ans plus tôt, lorsqu'il incarnait son personnage de Johnny Pourri, à la tête des Sex Pistols. Il aura fallu près de dix ans pour que la teigne rouquine et iconoclaste gagne ses galons d'artiste “avant-garde”, dix ans pour passer du camp de ceux qui agissent, les terroristes-acteurs, à celui de ceux qui pensent l'action, les théoriciens-penseurs. “Destroy”, c'était l'injonction la plus simple, celle qui accompagne directement le geste destructeur. “Anger is an Energy”

implique au contraire l'intériorisation du geste, voire la frustration de l'action, qui permet de puiser en soi-même l'énergie active. A partir de là, comment s'étonner du cynisme perpétuellement affecté par Lydon ? depuis son départ des Pistols en

SHOW DEVANT
* INXS, le 30/5 : Marseille, le 2/6 : Toulouse, le 3/6 : Bordeaux.

78, les commentateurs, bien aidés par les déclarations de Malcolm McLaren, manager rusé revendiquant la réputation du plus grand escroc du rock'n'roll, n'ont voulu voir dans les Sex Pistols qu'une bande de quatre punks plus ou moins paumés et totalement manipulés. La fin tragique de Sid Vicious semblait d'ailleurs confirmer parfaitement cette thèse. Il fallut donc à



Lydon, qu'on identifiait toujours sous le nom de Rotten, un effort considérable pour démentir son image de cinglé irresponsable, qu'il avait largement contribué à développer durant les deux ans d'existence du groupe “No Future”. Or, la formation de Public Image Limited ne pouvait être la solution instantanée.

Lydon devait se faire reconnaître en tant qu'artiste, mais était trop rompu aux techniques de la provocation pour être accepté d'emblée comme tel. En quête d'inspiration, il va parcourir le monde pendant sept ans, avant de se résoudre à remonter sur une scène londonienne en 84. D'abord Kingston, pour le feeling et la chaleur, puis New York pour sa dérive arty et son univers “performance”. Pourtant, rien n'est très emballant dans la production du premier trio P.I.L. : “Metal Box” n'est qu'un concept de packaging (trois maxis dans une boîte de métal, qui deviendront un faux double album sous pochette cartonnée après épuisement du premier tirage). “Flowers of Romance” n'est que l'embourbement d'une formule de groupe

SHOW DEVANT
* FESTIVAL DE REIMS avec JIMMY CLIFF, THE COMMUNARDS, TOPPER HEADON, A POPULAR HISTORY OF THINGS, le 31/5 : Stade de Reims.

sans issue. Quant aux prestations du trio, elles n'ont d'intérêt qu'à travers l'attitude de Lydon en pseudo-poète-performer, le bassiste Jah Wooble ne décollant pas ses fesses d'un tabouret pendant tout le spectacle et le guitariste Keith Levene toisant le public du haut de ses lunettes noires et de son incapacité à jouer correctement de la guitare. Une chose saute aux yeux : P.I.L. a beaucoup moins à voir avec la façon de s'exprimer des punks anglais qu'avec celle des artistes de performance américains. La suite des pérégrinations de Lydon, entre le Japon et les USA, fera de P.I.L. un groupe à géométrie variable et à degré de réussite varié. Ce succéderont un double album “Live in Tokyo” totalement bâclé, puis “This is What you Want” contenant une perle matraquée paradoxalement sur toutes les ondes : “(This is not) a Love Song”. Avec “Album” (unanime salué comme seul digne successeur

de “Never Mind the Bollocks”, Lydon semble avoir achevé un long cycle de maturation. Il tient à s'affirmer comme unique détenteur de la “Trade Mark” P.I.L., d'une part en ne créditant aucun des musiciens ayant participé à l'enregistrement du disque, d'autre part en minimisant l'intervention de son co-producteur Bill Laswell (qu'il avait rencontré à l'occasion de l'enregistrement de “World Destruction”, fabuleux maxi réalisé avec Afrika Bambaataa). Mais mieux encore, Lydon a réussi à éponger les miasmes de son passé pistolien en gagnant le procès avec les deux ex-pistols restants contre leur ancien manager McLaren, contraint aujourd'hui de leur reverser environ 10 millions de francs de royalties, qu'il avait gardés pour lui. Se servira-t-il du fric pour rétablir la vérité sur la vie de Sid Vicious, bafoué, selon lui, par “Sid and Nancy : Love Kills”, le film d'Alex Cox, en réalisant sa propre version filmée, comme il le prétend ? L'avenir le dira. Pour le moment, ce que l'on attend de savoir, c'est si notre artiste sera aussi convain-

SHOW DEVANT
* THE POGUES, le 2/6 : Clermont Ferrand, le 3/6 : Toulouse, le 4/6 : Bordeaux.

quant que sur disque, lors de son passage au Zénith le 5 juin prochain. Pour sa tournée, il a réuni un nouveau groupe comprenant John McGeoch (ex-Magazine, ex-Banshees et actuel The Armoury Show) aux guitares et claviers, Lu Edmunds (ex-Damned) aux guitares et claviers, Bruce Smith (ex-Slits, ex-Pop Group) à la batterie et Alan Dias à la basse. Ils joueront tous les morceaux de l'“Album” ainsi que de nouveaux morceaux élaborés ensemble avant de partir sur la route. Alors, les fans, à vos cassettes !

THE FABULOUS THUNDERBIRDS

Tuff Enuff (Epic/CBS)

Quand je vous aurai dit que les Fabulous Thunderbirds sont un de mes groupes fétiches, vous serez bien avancés... Pourquoi ? Ben, parce qu'ils sont un peu comme les gardiens d'une vieille tradition du boogie-rock-blues, qui finit par se faire drôlement rare aujourd'hui (les ZZ Top suivent à peu de choses près la même voie, à leurs débuts, mais ils ont, depuis, trouvé le chemin de la banque, ce qui n'est pas vraiment le cas des Thunderbirds). Parce qu'ils font leur truc sans forfanterie, avec l'air de bien prendre leur pied, tout cela dans les règles de l'art et avec un brio d'excellent aloi : les gars sont du Texas (comme ZZ Top), c'est tout dire. “Tuff Enuff” est quelque chose comme leur septième album et les Thunderbirds continuent à nous donner exactement ce qu'on attend d'eux et même ce qu'on n'attendait pas forcément, comme cette reprise du fameux “Wrap It Up”, succès de Sam & Dave. Si c'était Nick Lowe qui produisait leur L.P. “T-Bird Rythm”, c'est Dave Edmunds qui s'y colle, cette fois, pour “Tuff Enuff”. Comme quoi le monde est petit chez les cinglés de bon vieux R'n'R-R&B. Si vous êtes de ceux-là, sautez vite sur cet album.

RICO ENVOIE MICKEY AU PARADIS

Auteur de multiples faux ! Ici le détournement de la pochette du tout dernier maxi 45t. de Gogol, (“Travail, Famille, Patrie”), brûleur de poupons, défigurateur de baigneurs, graphiste hot, après avoir été chanteur rock, Rico s'est recyclé avec sa copine Zaza dans l'art plastique brûlé et l'intervention-performance (vu à la télé !) de préférence bien imbibée... Inventeur, il y a quelques années, du concept de “l'Art Laid”, Rico est aujourd'hui réclamé dans toutes les manifestations où l'art bouge. Pour une nouvelle exposition sur le thème de Mickey, il s'est associé à Jérôme Mesnager

(auteur des fameux “Hommes blancs” qui hantent les murs des rues sombres). Les deux expos communes, “Mickey au paradis” - présentant une série de Mickey crucifiés et mis en scène par Rico - et “Mickey sur Orbite” de Jérôme Mesnager, se dérouleront du 6 au 28 juin aux Ateliers, 5, rue Hélène, 75017 Paris. Une méga-fête se prépare juste après le vernissage. Le 6 juin, à partir de 21h jusqu'à l'aube, on pourra profiter d'un buffet avec alcool, de feux d'artifices et de groupes rock invités pour l'occasion, ainsi que du vent de folie qui soufflera ce soir-là aux Ateliers, rue Hélène. Vous y serez les bienvenus (participation aux frais : 50F).

BRIAN SETZER

The Knife Feels Like Justice (EMI/Pathé Marconi)

En voilà un qu'on attendait avec impatience ! Tellement d'impatience qu'on est un peu estomaqué quand le disque tourne enfin sur la platine. Bien sûr, on ne s'attendait pas à entendre du Stray Cats copie conforme, mais là, l'évidence saute aux oreilles : Brian accroche sans complexe, son wagon au train déjà bien lancé des “héros-rock” de l'Amérique actuelle. Orchestrations opulentes, tempo généralement médium, construction harmonique toujours fidèle aux schémas abondamment développés dans l'école Seger/Springsteen, l'ex-Runaway Boy, n'a jamais sonné aussi américain. On serait tenté de dire aussi bon élève, s'il n'y avait ce jeu de guitare si volubile et débridé, si définitivement personnel et inspiré. Si bien qu'à force d'écouter on ne peut que lui pardonner le

soucis de vouloir bien faire qui émane de tout ce disque. Et puis il a réservé à ses anciens fans quelques pièces vraiment féroces comme “Radiation Ranch”, “Three Guys” ou le très honky-tonk “Bar-



wire Fence”. Maintenant, ce qu'on souhaite surtout, c'est que Brian Setzer n'oublie pas de venir nous rendre visite s'il décide bientôt de prendre la route des scènes européennes, parce qu'on sait à quel point ses shows sont bons, de toutes façons.

INFOS TOUT POIL

- * Patti Smith revient à la musique, sept ans après avoir décidé de se retirer en famille avec son homme, l'ex-MC5 Fred “Sonic” Smith, c'est donc au grand complet que s'est retrouvé le Patti Smith Group pour les sessions d'un nouvel album en studio. Gare à l'hystérie !
- * Après avoir été embouti par un taxi londonien (bilan : fracture d'un bras, arrachage des ligaments d'une jambe, écrabouillement de la face), Shane McGowan reprend du goulot à la tête des Pogues en venant réparer l'annulation de leur tournée française avec trois dates du 11 au 13/6. Le chanteur saura maintenant quoi répondre à la question bête que les journalistes brûlaient de lui poser : “T'es né comme ça ou on t'a marché dessus ?”
- * Affiche alléchante le samedi 5 juillet au Festival Rock de Torhout (Belgique) : Robert Cray Band, Water Boys, Lloyd Cole, Simply Red, Talk Talk, U.B. 40, Elvis Costello et Simple Minds. Pour 120F, on peut y aller en car au départ de Paris, Lille, Amiens, Rouen et Arras. Renseignements à Lille : 20 93 61 41, Paris : 43 24 28 91.
- * Joséphine B, école du Rock et du Théâtre, dont je vous entretenais il y a quelque temps, a démenagé. Nouvelle adresse : Théâtre de Paris, 15, rue Blanche, 75009 Paris. Tél : 45 26 56 65.



Petites Annonces



CIGARILLOS EXTRA-FINS

NDLJC : Pour passer une petite annonce dans nos colonnes, il suffit de nous écrire au 24, rue Baron, 75017 Paris. De plus, c'est GRATUIT, et même que vous pouvez en mettre une tartine, ça passera comme vous l'avez mis. Ah oui, encore un truc, mettez (16) ou (1) si vous habitez en province ou dans la région parisienne, ça évite qu'on me plante ! Sur ce, je vous baise les mains et à la semaine prochaine !

AMSTRAD

VENDS CPC 464 (85), imprimante M1009, livres, logiciels : 7000F. Tél. (1) 34 12 05 12 de 14h à 20h.

ECHANGE logiciels sur disquettes pour Amstrad 6128 ou 664. Yves Pérés, 22, rue du Berry, 29200 Brest.

CHERCHE contact possédant un 464, lecteur de disquettes, possédant nombreux programmes. Envoyer liste à Bruno Lighetti, 1, rue de Belgique, 54500 Vandœuvre.

ECHANGE nombreux logiciels, vendus ou échange nombreux revues (M.S., CPC, O.I., Hebdomadaires, H.P., E.P., R.P., Elektor, Amstrad Magazine...) Ecrire pour liste à H. Barthes, 74, avenue Général-Castelnau, 31380 Montastruc.

ECHANGE nombreux programmes sur disquettes uniquement. Cyril au (1) 30 53 14 55.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464. Stéphane au (1) 39 92 27 19 après 17h30.

VENDS ou échange 30 jeux originaux avec emballage et notice sur K7 : 50F ou sur disk : 85F pièce. Tél. (1) 43 63 43 72 le soir.

ACHETE lecteur disquettes Amstrad DD1 et recherche personne qui m'a contacté sur notre recherche sans donner son indicatif téléphonique (43 69 03). Cyrille Herbron, 72230 Ruaudin. Tél. (1) 43 75 72 86 après 19h30.

Stop Affaire ! Le premier qui m'appellera à mon numéro de téléphone aura gagné la permission de m'acheter mon Amstrad CPC 6128 couleur encore sous garantie dans emballage d'origine avec notice en français, un magnéto avec cordon de liaison (C'est pas drôle !...) (NDLJC : Mais j'ai pas n' / D'abord, j'ai pas compris. Qu'est-ce qu'il y a de drôle ?), 2 housses de protection, un joystick, un livre "Trucs et astuces", 40 revues avec listings, 20 K7 et 12 disquettes de programmes originaux. Le tout bien évidemment donné gratuitement contre la remise d'une liasse de billet contenant 5990F. Noté au (1) 48 06 80 78 après 17h30 ou le week-end.

VENDS 40 logiciels originaux : 800F. Tél. (1) 45 75 74 76.

ECHANGE K7 pour CPC 464 dans les environs de Neuilly-sur-Seine et vendus pour CPC 464 : Tennis 3D, Chéops, Métro 2018, Jump-Jet : 100F pièce (originaux). Tél. (1) 47 22 02 43 Patrick.

VENDS AMX Mouse (souris) (NDLJC : Encore ? Mais j'ai toujours pas compris ce qu'il y a de drôle !), synthétiseur vocal avec K7 spéciale, 6 livres sur Amstrad (Trucs et astuces, La Bible, Peeks et Pokes, Langage machine, Graphisme et sons, L'Utilisation du CPC 464), 4 logiciels originaux Yie Are Kung Fu, Night Shade, Frank Bruno's Boxing, Warrior : 1500F au (1) 48 61 09 33.

ECHANGE jeux pour Amstrad CPC 464 sur K7 uniquement. Demander Jean-Yves au (1) 60 05 07 06 après 17h30.

ECHANGE programmes pour CPC 464 et 6128 sur disquettes. Appeler Pierre au (1) 30 74 20 67 après 17h.

VENDS Amstrad CPC 464, ex. Etat, nombreux logiciels, livres : 2000F (moniteur monochrome). Louis Rouxel, 16 bis, rue de Rivière, 33000 Bordeaux. Tél. (1) 56 52 80 48 après 18h ou le week-end.

VENDS CPC 6128 sous garantie, neuf très peu servi avec joystick, 12 logiciels originaux, 3 disquettes vierges : 6000F. Tél. (1) 63 91 10 48.

VENDS imprimante DMP1 Amstrad. Etat neuf : 1500F. Mr Meffier Tél. (1) 48 57 23 55 poste 42 ou 55

ECHANGE programmes sur Amstrad. Tél. (1) 42 59 20 31 demandeur Pascal.

ECHANGE 100 logiciels pour Amstrad contre lecteur de disquettes DD1 seul. Recherche contacts pour échanger des logiciels assez récents pour Amstrad. Charles Richard, 2, route de St-Sauveur, 17713 Les-Ormes-sur-Voulzie. Tél. (1) 64 01 78 60 à partir de 19h la semaine.

VENDS CPC 464 couleurs, 80 hits, livre, utilitaires, 2 manettes, adaptateur manettes, nombreux listings : 4400 F à débattre. Robert Bitouin Tél. (1) 43 73 36 71 ou (1) 34 19 77 59.

AMSTRAD 6128 achète ou échange programme de synthèse vocale et recherche Amstradiste programmant bien en langage machine pour réaliser projet (contrepartie). Philippe Mazet, 7, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 98 10.

VENDS CPC 464 monochrome avec nombreux jeux sur disquettes, manette de jeux, étui neuf : 4500F. Jean-Michel au (1) 45 92 82 87 (région Paris de préférence).

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad. Cyril Chopin (NDLJC : Tiens, ben j'crois qu'il était mort !) (NDLJC : Mais non, c'est pas l'même. K'es bête, alors !) Résidence du Parc, 61, rue d'Alsace, 49400 Saumur.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 contre un lecteur de disquettes DD1 pour Amstrad en très bon état. Faire offre à Stéphane au (16) 91 44 88 74 à partir de 19h.

VENDS cause dettes CPC 464 couleur, nombreux logiciels, souris, manuel d'utilisation, bidouilles : 7000F à débattre. Demander Fred ou Chris au (1) 48 99 32 92.

VENDS CPC 464 moniteur couleur, drive 3 pouces, imprimante Centronic, manette jeux, toute biblio CPC Micro Application, nombreux logiciels jeux et utilitaires, Super Paint, Easy File, Serie Noire, Affaire Vera Cruz, Paris Dakar, Meurtre à Grande Vitesse (originaux), 10 disquettes 3 pouces vierges : 8000F. Tél. (1) 48 89 14 39 à partir de 20h.

ECHANGE nombreux logiciels Amstrad CPC 464 uniquement sur K7. Mlle Orite Krief, 20, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny.

VENDS RS232C : 450F, souris avec 8 programmes : 700F pour Amstrad. Vends Modem Digitec DTL 2000 pour Oric : 900F. Jérôme Darnaudet, 59, troisième avenue, 60260 lamorlaye. Tél. (16) 44 21 56 59.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, nombreux logiciels, excellent état : 3500F. Pascal au (1) 30 41 02 97.

ECHANGE nombreux programmes pour Amstrad 464, envoyer vos listes à Thierry Greliche, La Matrouille, 71740 St-Maurice-les-Châteaux-neuf.

HEP, vous là, qui êtes en train de lire l'HHHébo, vous cherchez un CPC464 couleur, les 40 derniers numéros Hébo, nombreux logiciels, pleins d'autres revues ou encore un VCS2600 Atari ? Si oui, appelez le (1) 48 85 42 70 et demandez James après 18h (NDLJC : Et sinon, k'es on fait ?).

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur (garanti jusqu'à octobre 1986), nombreux jeux et utilitaires : 5800F. Albert au (1) 48 44 49 05.

ECHANGE 13 jeux contre une disquette vierge 3" pour Amstrad. Achète logiciels originaux bon prix. Philippe au (1) 40 76 67 22. P. Gouvard, 9, avenue Jean-de-la-Fontaine, 44800 Saint-Herblain.

RECHERCHE pour échange les logiciels suivants pour CPC464 et 664 uniquement : Who-dans Wins I, Boulder dash II, Zaxx ou Zaxxon, Space Shuttle, Spy VS Spy II, Rocco, Green Beret. Sébastien Lelong, 9, rue de la Pernelle, 77230 Othis. Tél. (1) 60 03 46 53.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 sur disquettes ou K7. Tél. (16) 22 24 54 86 le dimanche matin.

ECHANGE logiciels sur K7 ou disquettes pour Amstrad CPC 464. Vends imprimante Seikoso SP1000A, cordon : 2800F. R. Delhay, Apt 16, Immeuble Les Bleuets, 39800 Poligny.

CHERCHE possesseur Amstrad pour échanger nombreux logiciels sur K7, possédé : Bruce Lee, Tyrann, Boulder dash, World Cup, Cyrus 2, Rocky Horror Show, 5ème Axe, Cauldron, Zorro... Patrice Erlenbach, 7, rue des Tulipes, 57240 Hayange-Konacker. Tél. (16) 82 84 50 71.

CHERCHE nombreux correspondants sur Amstrad, pour échanges divers. Echange logiciels contre matériel. Demander Patrice au (16) 73 63 72 58.

Possesseur Amstrad 6128 cherche contact pour échanger logiciels si possible dans régions annecienne ou les environs. Stéphane Paris, 17, avenue Beauregard, Cran-Gevrier, 74000 Annecy. Tél. (16) 50 57 62 86 après 19h. (NDLJC : Quelle idée de s'appeler Paris et d'habiter à Annecy !)

VENDS moniteur Amstrad monochrome : 800F. Martial Mexique, rue des Jonquilles, Bât. Polux, Apt 947, 54300 Lunéville.

ECHANGE nombreux logiciels jeux ou utilitaires contre logiciels ou matériels. Thierry Garreau, 11, rue des Arts, 44400 Rezé. Tél. (16) 40 75 52 19.

RECHERCHE contacts Amstrad (logiciels, trucs et astuces). Intéressé par toutes propositions. Jérôme Cipriani, 110, rue Lavoisier, 78800 Houilles. Tél. (1) 39 68 21 17.

VENDS Amstrad CPC 464, monochrome, joystick, revues, adaptateur péritel, jeux : 2400F. Tél. (16) 20 85 72 18 Lille. Emmanuel Sirat.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad sur disquettes et cherche astuces pour 6128. Hervé Clarin, Place du Collège, 01140 Thoisy seux. Tél. (16) 74 04 02 54.

ECHANGE nombreux logiciels sur Amstrad 464. Jean-Christophe Morand, 82, route de St-Julien, 1212 Go-Lancy - Suisse.

VENDS Amstrad CPC 6128 monochrome, magnéto, synthétiseur vocal, disquettes 3 pouces pleines, nombreux logiciels, 10 kilos de documentations, 8 bouquins, 25 magazines sur Amstrad, joystick, prise péritel, imprimante DMP2000, 1000 feuilles, 100 Hébdos, le tout 9000F. Philippe Zimol, 1, impasse Fragonard, 54580 Auboué. Tél. (16) 82 22 36 91.

ECHANGE nombreux logiciels jeux ou utilitaires sur K7 ou disquettes pour Amstrad CPC 464. Alain Lagrais au (16) 43 89 88 12.

VENDS CPC 464, joystick, documentations, moniteur couleur : 4000F ou échange contre CPC 6128, moniteur monochrome. Tél. (1) 43 08 01 14 après 17h30.

ECHANGE nombreux logiciels de jeux sur disquettes ou K7, échange contre imprimante ou deuxième lecteur de disquettes pour 6128. Cherche disquettes vierges environ 15F pièce. Demander Sébastien au (1) 34 73 36 02.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, nombreux logiciels, initiation basic : 3000F. Emmanuel Dague, 9, rue de Lavau, 90700 Châtenois-les-Forges.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur : 2200F, imprimante Smith-Corona 80 compatible : 1200F. Tél. (16) 91 78 51 78 (Marseille).

VENDS programmes originaux ODD-Job : 180F, Transmat (K7) : 130F, Sold a Million n°1 (disquette) : 130F, Easy-Bank (K7) : 160F. Tél. (1) 46 86 87 13 à partir de 19h.

ECHANGE nombreux jeux pour CPC 464 avec drive, contre synthétiseur vocal ou crayon optique ou imprimante. Mlle Orite Krief, 20, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny.

RECHERCHE programmes pour C128 sous CPM. Eric Guyader, 14, avenue de Valenton, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. (1) 43 89 69 40 le week-end seulement.

VENDS originaux sur K7 pour Amstrad : Strangloop : 99F, Macadam Bumper : 89F, A View to a Kill : 1099F, Laserwar : 79F, Roland in Time : 85F, Meurtre à Grande Vitesse : 109F, Sorcery : 89F, Fighter Pilot : 79F, Electro Freddy : 79F. Vends aussi Quicksheet 2 avec autotifre : 85F. Patrick Fabre, 62, boulevard Carl-Vogt, 1205 Genève, Suisse. Tél. 19 (41-22) 28 68 78 (depuis la France).

ECHANGE moniteur monochrome, logiciels sur K7, crayon optique contre moniteur couleur GTM640. Tél. (16) 84 29 47 86.

VENDS Amstrad 664 couleur, nombreux programmes, souris AMX, RS232C, nombreuses docs, livres divers, Okimate 20 avec papier listing et rubans : 9500F à débattre. Jérôme au (16) 44 21 56 59.

VENDS pour Amstrad 464 les jeux suivants : Fruity Franck, Mission Delta, Beach Head, Hunter Killer, Aquad, Haunted Edges, Sorcery, La Forêt Infernale. Tous ces originaux sont vendus, au prix unitaire de 50F. Sébastien Lelong, 9, rue de la Pernelle, 77230 Othis. Tél. (1) 60 03 46 53.

ECHANGE logiciels de jeux. Tél (16) 94 87 75 05 après 18h, demandeur Alain.

VENDS crayon optique Amstrad, Light Pen neuf : 170F, logiciels originaux moitié prix. Tél. (16) 84 29 47 86.

VENDS lecteur disquettes Amstrad DDI pour 2200F avec nombreux logiciels jeux, utilitaires, réflexes, éducatifs, état neuf. Echange divers programmes sur disquettes. Michel au (1) 42 41 40 24 après 18h30.

VENDS CPC 6128, joystick, nombreux logiciels : 4500F. David Hanauer, lotissement Cant-lauzé, 11400 Ricaud. Tél. (16) 68 60 03 81.

APPLE

ECHANGE nombreux logiciels sur Apple II. Tél. (1) 48 55 39 37 après 18h, demandeur Jean-François.

CHERCHE tablette graphique pour Apple Iie. Echange également programmes divers. David Brochert, 40, rue du Général-Leclerc, 02140 Vervins. Tél. (16) 23 98 07 46 après 18h.

VENDS garantie 4 ans, Apple Iie, drive, moniteur, carte Chat Mauve, Porte parole, joystick, 12 manuels, nombreux logiciels : 8000F. Laurent Dumontier, Annevillain-Ambourville, rue Alphonse-Allais, 76480 Duclair. Tél. (16) 35 37 56 74.

VENDS Apple Iie, carte 64K, 80 colonnes, moniteur vert, drive disk II, interface parallèle, imprimante Silentype, adaptateur couleur, joystick, nombreux logiciels, docs, livres : 8500F complet ou 7500F sans imprimante ni interface. Philippe Decroix Tél. (16) 33 40 15 48.

CHERCHE pour Apple Iie docs ou logiciels La Guerre du cosmos, Tigres dans la neige, Sorcellerie II, Illi. William au (1) 69 06 61 16.

VENDS imprimante Epson/RX80 avec carte parallèle Epson/Apple II : 2500F ou avec carte Grappler : 2700F. Carte 80 colonnes 64K pour Apple Iie : 400F. Roger au (1) 45 80 60 95.

VENDS Apple Iic 128K, moniteur, souris, joystick, péritel, logiciels jeux et gestion, livres, matériel neuf vendu 13000F. Eric Hanacek, 21, avenue Antoine-Heurlier, 02600 Villers-Cotterêts. Tél. (16) 23 96 16 06.

ECHANGE trucs et bonnes connaissances en assembleur contre jeux récents. Jacques Kovacs, 12, rue La-Fontaine, 93500 Pantin.

VENDS Apple Iie avec moniteur vert, deux drives, carte 80 colonnes, 64K, importante documentation et logithèque fournie. Tél. (1) 47 41 85 07.

CHERCHE contact Apple IIE, région Ain. Phil lippe Lafargue, 01740 Brenod. Tél. (16) 74 36 03 40.

CHERCHE possesseur logiciels La Bête du Gébaudan et Miner 2049er en ayant épuisé les joies et acceptant de les céder à un prix raisonnable. Tél (1) 84 08 97 00 demander Mr Daulas.

ECHANGE logiciels ou disquettes vierges contre programmes récents voir importations et docs pour Apple Iie. Christophe Debaeulieu, 10, impasse Jean-Dorat, 87100 Limoges. Tél. (16) 55 79 18 80.

ECHANGE nombreux programmes sur Apple II, beaucoup de nouveautés. Arnaud Talieu, 2, rue Lucien-Coupayes, 91580 Crosnoe.

Fada du CM64, échange jeux. G. Laforet, chez Mlle L. Barthoin, Ancine Hospital, 26200 Etoile. Tél. (16) 75 60 75 18.

ECHANGE programmes pour C64, 1541. M. Dupas, 4, allée des Sapins, 54130 St-Max. Tél. (16) 83 21 22 24 après 19h.

VENDS Commodore 64, unité centrale, lecteur K7, moniteur couleur, brochures, très peu servi : 4200F. Tél. (16) 33 56 37 27 le soir.

VENDS CBM64, drive 1541, imprimante MPS803, nombreux logiciels de jeux et utilitaires, nombreux hébdos, matériel sous garantie jusqu'à 87 : 4500F. Daniel au (16) 39 85 74 61.

Stop ! Enfin une affaire qui vaut le coup. Vends sur Commodore 5 logiciels originaux Fight Night, Little Computer People, Wintergames, Beach Head II, Black Wyche : 69F pièce ou 307,50 le tout. Tél. (16) 97 25 33 15 à partir de 18h, demandeur Bruno.

VENDS Aarchidisk, logiciel pour classer plus de 2000 programmes sur C64. Turbo-remplissage fichier automatique. Tri, recherche, etc. : 100F. D. Roy, 66, rue de la Mare, 41000 Blois. Tél. (16) 54 43 19 56.

ACHETE logiciels sur disquettes pour Commodore 64 et 128. Envoyer liste avec prix à Fabien Pelte, 188, rue des Paroissiens, 84140 Montfavat.

VENDS micro-ordinateur EXL100 avec sa cartouche Exel basic et un manuel basic, une imprimante EXL80, le tout 4500F neuf, jamais servi, garanti encore 6 mois. Tél. (16) 41 50 69 17.

VENDS calculatrice scientifique programmable Casio FX602P, interface K7 FA2, K7 de programmes, possibilité de synthèse musicale avec FA2. Le tout 800F. Appeler Gaël au (1) 35 67 70 03.

VENDS 6 spots, un régulateur de lumière, achetés il y a un an : 250F. Guillaume Durand, 163, rue de Charenton, 75012 Paris.

CHERCHE Dragon 64, péritel ou Pal (indifférent). B. Chareyron, 33, route de Groissiat, 01810 Bellignat. Tél. (16) 74 77 33 33.

VENDS console de jeu Mattel, synthétiseur vocal, adaptateur, orgue, ordinateur, 9 K7 de jeux, le tout 2300F. Tél. (1) 42 00 72 70.

Stop affaire ! Vends Laser 310 adaptable sur téléviseurs sans prise péritel, câbles, magnétophone, K7 jeux et utilitaires, livres de programmes pour le Laser, le tout : 1800F. Guillaume Paillet, 9, rue Théodore-Boitel, 29110 Concarneau. Tél. (16) 98 97 30 70 après 19h.

VENDS Casio PB700, livres : 600F. David Grog, 22, rue d'Auxerre, 59165 Auberchicourt. Tél. (16) 27 95 15 92 après 18h.

VENDS Hébo du n°80 au n°135. Contacter Emmanuel Gonzalez au (16) 93 61 30 18.

VENDS ou échange contre moniteur couleur, un moniteur monochrome Zánith. Demander Michael ou Patrick au (1) 34 83 51 74.

VENDS Canon X07 20K, imprimante 4 couleurs, magnéto et câbles, adaptateur secteur, K7 fichiers, livres de jeux, Hébo du N° 53 à l'achat, K7 : 3500F. Tél. (16) 61 20 92 12.

VENDS imprimante DMP1, traitement de textes, copie d'écran : 1800F. Michel Segéat Tél. (16) 45 92 86 14 ou Mme Gay au (16) 45 95 27 37.

VENDS imprimante DMP2000 sous garantie : 2000F à débattre. Pierre au (1) 39 58 81 06.

VENDS PC1500, imprimante CE150, Ram CE151 et CE152 (8K), logiciels jeux, fichier, Fast Load, softs, System, PC Word, PC Calc, PC Macro, PC Util, 2, PC Bank avec notices : 2000F. Ph. David, 6, avenue Matignon, 75008 Paris. Tél. (1) 42 25 61 85 heures bureau sauf le lundi et le dimanche.

VENDS console de jeux vidéo Vectrex, avec écran et manettes. Le tout en parfait état, vendu avec 10 jeux originaux : Wab War, Cosmic Chasm, Hyperchase, Berzark, Solar Quest, Spike Clean Sweep, Armor Attack, Mine Storm et Rip Off : 1500F. Cédric au (1) 45 32 28 00.

VENDS 2 magasins centre ville, Micro Informatique, Midi de la France, bonne clientèle, bon CA, à développer. Départ cause maladie. Tél. (16) 83 41 78 20 après 20h. (NDLJC : Alors là, c'est exceptionnel, la prochaine fois ce sera pas gratuit. On n'est pas un journal de petites annonces, non mais des fo !)

CHERCHE programmes sur K7 pour un Alice 90. Appeler Renaud au (1) 34 85 93 95. Désespéré tout cherche grande amie acceptant de correspondre avec moi pour m'aider à comprendre et à apprendre le langage machine de l'Intel 8088 sur un Sanyo 550 + avec le logiciel ASM 86. Ecrire à Fred Simonotti, 23, rue des Brizeaux, 79000 Niort. Tél. (16) 49 24 51 50.

VENDS Oric 1 complet avec pleins de supers jeux. Le tout : 600F. Tél. (16) 50 21 36 05 après 17h30.

VENDS Oric Atmos, microdisc, imprimante GP50, magnéto, interface avec joystick, cartouche Int, nombreux softs, 100 livres, docs : 6000F. Tél. (1) 43 46 91 12 demandeur Philippe.

ECHANGE 3 jeux contre "Le Lièvre et la tortue", 2 jeux contre une notice Lorigraph et Hades, 40 jeux contre joystick, interface. Echange programmes. Philippe Rollin, 40, route de Montbeugny, 03400 Yzeure. Tél. (16) 74 17 07 après 19h.

ORIC Atmos cherche contacts Calvados et échange nombreux programmes. Vends imprimante MCP40 : 800F et magnéto Hermes : 300F. Eric Favre, chemin Muloitière, 14700 Falaise. Tél. (16) 31 90 40 17.

VENDS Oric Atmos, moniteur couleur, prise péritel et périphériques, nombreux jeux, livres, hebdomadaires, joysticks et interface, le tout 3500F. Tél. (1) 30 51 59 96.

CHERCHE correspondants Oric ayant des logiciels à échanger. Tél. (16) 90 47 21 37 le samedi à partir de 13h, demandeur Sébastien.

MICRODISC Oric à vendre b.e. avec Dos et Xidos : 1000F. Tél. (1) 46 06 98 94 après 20h.

VENDS Atmos 48K, magnéto, logiciels, manuel : 1200F. Tél. (16) 67 78 82 14.

VENDS nombreux logiciels originaux sur Atmos. Envoyer enveloppe timbrée pour liste. E. Leblanc, 1, rue des Grés, 88, 77130 Montereau.

ECHANGE nombreux programmes pour Atmos. Wilfrid Moreau, 6, rue des Curdors Vrines, 79100 Thouars. Tél. (16) 49 68 06 65 après 18h. (NDLJC : Putain, ça fait 16 ans qu'il nous lit ça ! Vous vous rendez compte ? J'aurais jamais pensé qu'on était si vieux, il a du se planter quelque part !)

VENDS Oric Atmos état neuf, péritel, rallonge, magnéto, jeux, programmes, nombreux listings, manuels : 800F. Tél. (1) 69 44 63 96 après 17h.

VENDS Oric Atmos 48K, moniteur couleur, magnéto, alimentation, câbles, péritel, câbles magnéto, nombreux jeux et utilitaires, 3 manuels, trucs et astuces, documentation : valeur réelle du tout : 3500F. J.-Pierre Kirch, 12, rue Gabriel-Pierné, 57500 St-Avold. Tél. (16) 87 92 37 41.

CHERCHE Dragon 64, péritel ou Pal (indifférent). B. Chareyron, 33, route de Groissiat, 01810 Bellignat. Tél. (16) 74 77 33 33.

VENDS console de jeu Mattel, synthétiseur vocal, adaptateur, orgue, ordinateur, 9 K7 de jeux, le tout 2300F. Tél. (1) 42 00 72 70.

Stop affaire ! Vends Laser 310 adaptable sur téléviseurs sans prise péritel, câbles, magnétophone, K7 jeux et utilitaires, livres de programmes pour le Laser, le tout : 1800F. Guillaume Paillet, 9, rue Théodore-Boitel, 29110 Concarneau. Tél. (16) 98 97 30 70 après 19h.

VENDS Casio PB700, livres : 600F. David Grog, 22, rue d'Auxerre, 59165 Auberchicourt. Tél. (16) 27 95 15 92 après 18h.

VENDS Hébo du n°80 au n°135. Contacter Emmanuel Gonzalez au (16) 93 61 30 18.

VENDS ou échange contre moniteur couleur, un moniteur monochrome Zánith. Demander Michael ou Patrick au (1) 34 83 51 74.

VENDS Canon X07 20K, imprimante 4 couleurs, magnéto et câbles, adaptateur secteur, K7 fichiers, livres de jeux, Hébo du N° 53 à l'achat, K7 : 3500F. Tél. (16) 61 20 92 12.

VENDS imprimante DMP1, traitement de textes, copie d'écran : 1800F. Michel Segéat Tél. (16) 45 92 86 14 ou Mme Gay au (16) 45 95 27 37.

VENDS imprimante DMP2000 sous garantie : 2000F à débattre. Pierre au (1) 39 58 81 06.

VENDS PC1500, imprimante CE150, Ram CE151 et CE152 (8K), logiciels jeux, fichier, Fast Load, softs, System, PC Word, PC Calc, PC Macro, PC Util, 2, PC Bank avec notices : 2000F. Ph. David, 6, avenue Matignon, 75008 Paris. Tél. (1) 42 25 61 85 heures bureau sauf le lundi et le dimanche.

VENDS console de jeux vidéo Vectrex, avec écran et manettes. Le tout en parfait état, vendu avec 10 jeux originaux : Wab War, Cosmic Chasm, Hyperchase, Berzark, Solar Quest, Spike Clean Sweep, Armor Attack, Mine Storm et Rip Off : 1500F. Cédric au (1) 45 32 28 00.

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.

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.

TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE



A	B	C
75F	67F	52F

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

NOM	PRENOM	TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
ADRESSE	VILLE	SMALL			
	CODE POSTAL	MEDIUM			
		LARGE			
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :					TOTAL :
TARIF B : N° d'abonné obligatoire :					Participation aux frais de port : 15,00F.
Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/>					MONTANT A PAYER :

CHOISISSEZ UN BADGE



SUPPORTS
 DSK
 K7
 CAR
 S

DISQUETTE
 CASSETTE
 CARTOUCHE
 SOFTCARD

COTES
 ★ ★ ★ INDISPENSABLE
 ★ ★ RECOMMANDÉ
 ★ BON

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

AMSTRAD

A B C			A B C			A B C																									
AM001	★	1815	DSK	160	144	110	AM014	★	5 me AXE	K7	190	152	133	AM040	★	BEACH HEAD	K7	130	117	78	AM052	★	CAULDRON	K7	98	88	70				
AM002	★	1815	DSK	219	197	148	AM015	★	5 me AXE	DSK	200	160	140	AM041	★	BEACH HEAD	DSK	159	152	110	AM053	★	CAULDRON	DSK	153	138	101				
AM003	★	3 D BOXING	K7	121	109	70	AM016	★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128	AM042	★	BOMB JACK	K7	108	87	75	AM054	★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20				
AM004	★	3 D BOXING	DSK	177	159	126	AM017	★	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152	AM043	★	BOMB JACK	K7	85	76	59	AM055	★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91				
AM005	★	3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78	AM018	★	AIRWOLF	K7	109	98	63	AM044	★	BOMB JACK	DSK	190	171	115	AM056	★	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129				
AM006	★	3D FIGHT	K7	160	128	112	AM019	★	AIRWOLF	DSK	157	141	98	AM045	★	BOMB JACK	K7	100	90	63	AM057	★	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80				
AM007	★	3D FIGHT	DSK	200	160	140	AM020	★	ALIEN	K7	104	94	72	AM046	★	BOMB JACK	K7	121	108	85	AM058	★	COBRA PINBALL	K7	140	126	97				
AM008	★	3D GRAND PRIX	K7	121	109	85	AM021	★	ALIEN	DSK	147	132	101	AM047	★	BOMB JACK	K7	108	87	75	AM059	★	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148				
AM009	★	3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115	AM022	★	ALIEN 8	K7	110	99	78	AM048	★	BOMB JACK	DSK	157	141	109	AM060	★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82				
AM010	★	3D MEGACODE	K7	180	162	126	AM023	★	ALIEN BREAK-I	K7	104	94	76	AM049	★	BOMB JACK	K7	106	95	70	AM061	★	COMMANDO	DSK	155	140	105				
AM011	★	3D MEGACODE	DSK	260	234	182	AM024	★	AM STRAM DAMES	K7	130	117	91	AM050	★	BRUCE LEE	K7	109	98	76	AM062	★	COMMANDO	K7	107	96	68				
AM012	★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	85	AM025	★	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129	AM051	★	BRUCE LEE	DSK	170	153	115	AM063	★	COMPUTER HITS 6	K7	182	169	127				
AM013	★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	117	AM026	★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138	AM052	★	BRUCE LEE	DSK	170	153	115	AM064	★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85				
						AM027	★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207	AM053	★	BRUCE LEE	DSK	170	153	115	AM065	★	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	85					
						AM028	★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83	AM054	★	BRUCE LEE	K7	109	98	76	AM066	★	CONFUZZION	K7	87	78	62					
						AM029	★	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	125	AM055	★	BRUCE LEE	K7	110	99	77	AM067	★	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98					
						AM030	★	BAD MAX	K7	185	167	115	AM056	★	BRUCE LEE	DSK	220	198	154	AM068	★	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	154					
						AM031	★	BAD MAX	DSK	198	178	120	AM057	★	BRUCE LEE	K7	104	94	72	AM069	★	CRAZY GOLF	K7	121	109	85					
						AM032	★	BALL BLAZER	K7	130	117	81	AM058	★	BRUCE LEE	DSK	155	140	106	AM070	★	CYRUS CHESS	K7	112	101	78					
						AM033	★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	73	AM059	★	BRUCE LEE	DSK	295	266	206	AM071	★	CYRUS CHESS	DSK	395	356	277					
						AM034	★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127	AM060	★	BRUCE LEE	K7	84	76	63	AM072	★	D BASE 2	K7	112	101	78					
						AM035	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98	AM061	★	BRUCE LEE	DSK	155	140	106	AM073	★	D BUSTERS	K7	295	266	206					
						AM036	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	154	AM062	★	BRUCE LEE	K7	112	101	78	AM074	★	DAMERS	K7	112	101	78					
						AM037	★	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	154	AM063	★	BRUCE LEE	DSK	295	266	206	AM075	★	DAMERS	DSK	395	356	277					
						AM038	★	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	85	AM064	★	BRUCE LEE	K7	84	76	63	AM076	★	DARK STAR	K7	84	76	63					
						AM039	★	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	126	AM065	★	BRUCE LEE	DSK	170	153	115												

REVENDEURS :
 POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ STEPHANE 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

SPECTRUM		A	B	C
SP239	MAX HEADROOM	K7 121	108	85
SP240	V	K7 96	86	67
SP241	FULL SCREEN EDIT/ASSEMBLEUR	K7 80	72	56
SP242	MACHINE CODE TEST	K7 80	72	56
SP243	BATMAN	K7 96	86	67
SP244	WEST BANK	K7 108	87	75
SP245	QUAZATRON	K7 108	87	75
SP246	SHOW JUMPING	K7 96	86	67

COMMODORE		A	B	C
CM361	MAX HEADROOM	K7 121	108	85
CM362	V	K7 121	108	85
CM363	GREEN BERET	K7 121	108	85
CM364	GOLF CONSTRUCTION SET	K7 157	141	109
CM365	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK 182	163	127

AMSTRAD		A	B	C
AM300	BOUNDER	K7 108	87	75
AM301	BOUNDER	DSK 157	141	109
AM302	BATMAN	K7 108	87	75
AM303	V	K7 121	108	85
AM304	PACIFIC	K7 140	126	98
AM305	PACIFIC	DSK 220	198	154
AM306	AMS CALC	K7 330	297	225
AM307	AMS CALC	DSK 390	351	270
AM308	AMS FONCTION	K7 250	225	180
AM309	AMS FONCTION	DSK 300	270	225
AM310	AMS GRAPH/STAT	K7 330	297	225
AM311	AMS GRAPH/STAT	DSK 390	351	270
AM312	SHADOW FIRE	K7 121	108	85
AM313	DAMES	K7 90	81	72
AM314	DAMES	DSK 130	117	104
AM315	TANK COMMANDER	K7 108	87	75
AM316	TANK COMMANDER	DSK 157	141	109
AM317	SUPERCHESH	K7 90	81	72
AM318	SUPERCHESH	DSK 130	117	104

MSX		A	B	C
MS128	BOUNDER	K7 108	87	75
MS129	GUNFRIGHT	K7 108	87	75

ORIC		A	B	C
OR142	KARATE	K7 99	89	69

APPLE		A	B	C
AP75	EAMON	DSK 100	90	80

ABC		A	B	C
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
AM265	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK 180	162	126
AM266	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7 140	126	96
AM267	THEY SOLD A MILLION	DSK 220	198	154
AM268	THEY SOLD A MILLION	K7 121	108	85
AM269	THEY SOLD A MILLION 2	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
AM276	TRIPLE PACK	DSK 180	162	114
AM277	WARRIOR	K7 99	89	70
AM278	WARRIOR	K7 143	129	102
AM279	WARRIOR	DSK 183	165	131
AM280	WAY OF EXPLODING FIST	K7 110	99	71
AM281	WAY OF THE TIGER	K7 121	108	85
AM282	WAY OF THE TIGER	DSK 182	163	127
AM283	WHO DARES WINS	K7 96	86	68
AM284	WHO DARES WINS II	DSK 178	160	122
AM285	WHO DARES WINS II	K7 95	86	62
AM286	WINTER SPORTS	DSK 124	112	86
AM287	WINTER SPORTS	K7 122	110	76
AM288	WIZARD LAIR	DSK 140	126	97
AM289	WIZARD LAIR	DSK 178	160	122
AM290	WORKING BACKWARDS	K7 97	87	62
AM291	WORLD CUP FOOTBALL	K7 110	98	69
AM292	WORLD SERIE BASEBALL	K7 105	95	69
AM293	YIE AR KUNG FU	K7 110	99	78
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

ABC		A	B	C
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 APPROACH	K7 169	152	118
AT061	KENNEDY APPROACH	DSK 190	171	130
AT062	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK 330	297	208
AT063	KORONIS RIFT	DSK 173	156	110
AT064	MEDIATOR	K7 109	98	75
AT065	MEDIATOR	DSK 155	140	111
AT066	MERCENARY	K7 121	109	85
AT067	MERCENARY	DSK 157	141	110
AT068	MERCENARY	K7 121	109	82
AT069	MIG ALLEY ACE	DSK 175	158	119
AT070	MIG ALLEY ACE	K7 168	151	118
AT071	MINER 2049	K7 74	67	55
AT072	MOON SHUTTLE	DSK 104	94	73
AT073	MOON SHUTTLE	K7 112	101	82
AT074	NATO COMMANDER	K7 121	109	85
AT075	ONE ON ONE	DSK 157	141	110
AT076	ONE ON ONE	K7 125	112	88
AT077	PITFALL II	DSK 454	409	320
AT078	PRINT SHOP	DSK 387	341	228
AT079	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7 124	112	81
AT080	RED MOON	K7 121	109	85
AT081	RESCUE OF FRACTALUS	DSK 163	147	104
AT082	RESCUE OF FRACTALUS	K7 125	112	88
AT083	RIVER RAID	K7 147	132	94
AT084	ROAD RACE	K7 162	146	114
AT085	SMASH HITS 1	K7 178	160	125
AT086	SMASH HITS 2	K7 121	109	85
AT087	SMASH HITS 3	DSK 157	141	110
AT088	SMASH HITS 4	DSK 163	147	104
AT089	SOCCER	K7 190	171	82
AT090	SOLO FLIGHT	DSK 210	189	117
AT091	SOLO FLIGHT	K7 129	116	90
AT092	SPACE SHUTTLE	K7 101	91	74
AT093	SPACE SHUTTLE	DSK 107	96	79
AT094	SPIDERMAN	K7 121	109	82
AT095	SPIDERMAN	DSK 170	153	119
AT096	SPITFIRE ACE	DSK 162	146	114
AT097	SPY HUNTER	K7 119	107	87
AT098	SPY HUNTER	DSK 162	146	114
AT099	SPY VS SPY	K7 119	107	87
AT100	SPY VS SPY 2	K7 121	109	82
AT101	SPY VS SPY 2	DSK 170	153	119
AT102	STEVE DAVIS SNOOKER	K7 112	101	82
AT103	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK 125	112	88
AT104	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK 170	153	119
AT105	STRIP POKER	K7 121	109	82
AT106	STRIP POKER	DSK 157	141	110
AT107	SUMMER GAMES	DSK 262	236	127
AT108	SUMMERGAMES II	K7 113	102	82
AT109	SUPER ZAXXON	K7 112	101	82
AT110	TAPPER	DSK 170	153	119
AT111	TAPPER	K7 45	40	31
AT112	THE LAST V8	DSK 210	189	117
AT113	ULTIMA III	K7 112	101	82
AT114	UP AND DOWN	DSK 170	153	119
AT115	UP AND DOWN	K7 112	101	82
AT116	UP AND DOWN	DSK 170	153	119
AT117	ZORRO	K7 110	99	78
AT118	ZORRO	DSK 170	153	119

ATARI ST

ABC		A	B	C
ST001	BBS	DSK 365	328	256
ST002	BORROWED TIME	DSK 310	279	217
ST003	BRAVACCAS	DSK 410	369	287
ST004	CALENDAR	DSK 245	220	172

ABC		A	B	C
CO001	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7 121	108	85
CO002	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK 182	169	127
CO003	4 me PROTOCOLE	K7 157	141	95
CO004	4 me PROTOCOLE	DSK 194	174	121
CO005	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK 160	144	108
CO006	AIR WOLF	K7 97	87	69
CO007	ALTERNATE REALITY: THE CITY	DSK 240	216	168
CO008	AMERICAN ROAD RACE	K7 121	109	83
CO009	AMERICAN ROAD RACE	DSK 190	171	142
CO010	ARCADE CLASSICS	K7 121	108	85
CO011	ARCADE HALL OF FAME	K7 121	108	85
CO012	ARCADE HALL OF FAME	DSK 182	169	127
CO013	ARCHON	K7 145	130	101
CO014	ARCHON	DSK 165	148	120
CO015	ARK PANDORA	K7 121	108	85
CO016	ARK PANDORA	DSK 121	108	85
CO017	AXIS ASSASSIN	K7 96	87	67
CO018	AXIS ASSASSIN	DSK 120	108	83
CO019	AZTEC	DSK 116	104	72
CO020	BACK TO THE FUTURE	K7 114	103	71
CO021	BALLBLAZER	K7 115	104	72
CO022	BALLBLAZER	DSK 180	162	109
CO023	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7 130	117	81
CO024	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 160	144	117
CO025	BATAILLE POUR MIDWAY	K7 140	112	98
CO026	BATTLE D'ANGLETERRE	K7 140	112	98
CO027	BATTLE FOR BRITAIN	K7 120	108	84
CO028	BATTLE FOR BRITAIN	DSK 147	151	110
CO029	BEACH HEAD	K7 121	109	79
CO030	BEACH HEAD	DSK 155	140	106
CO031	BEACH HEAD II	K7 121	109	79
CO032	BEACH HEAD II	DSK 170	153	122
CO033	BLACKWHYCHE	K7 120	108	83

COMMODORE

ABC		A	B	C
ST001	BBS	DSK 365	328	256
ST002	BORROWED TIME	DSK 310	279	217
ST003	BRAVACCAS	DSK 410	369	287
ST004	CALENDAR	DSK 245	220	172

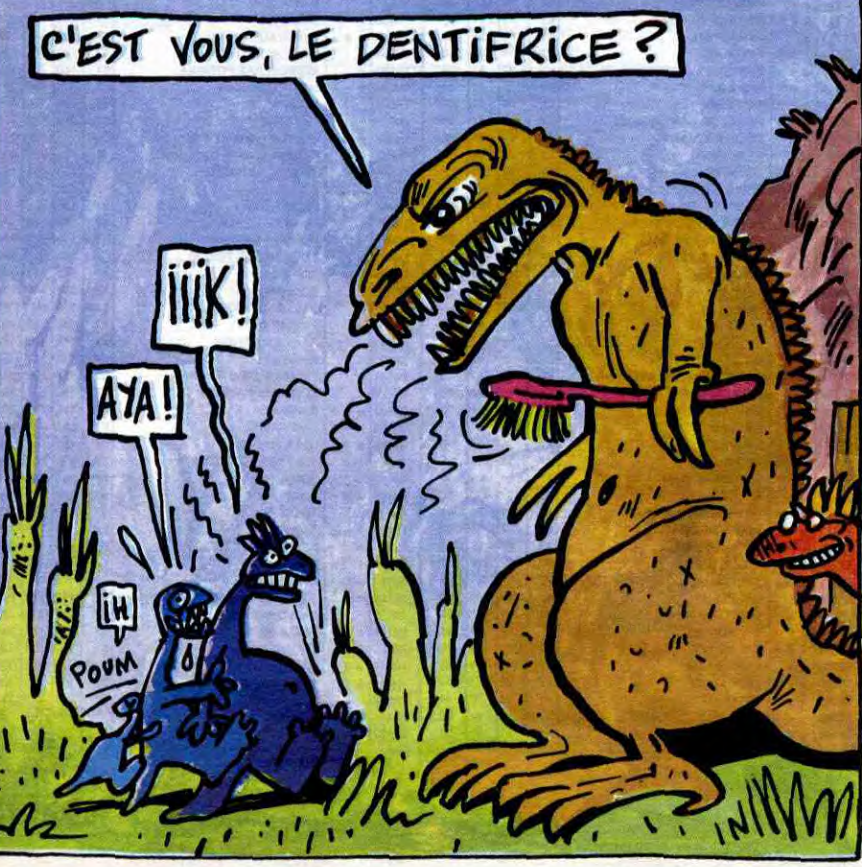
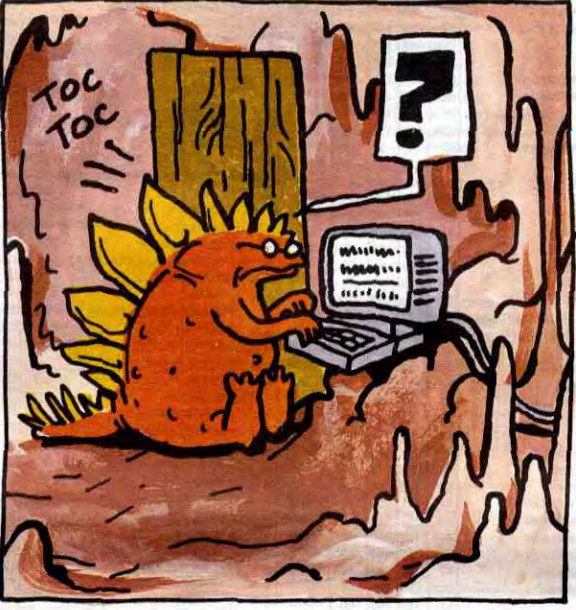
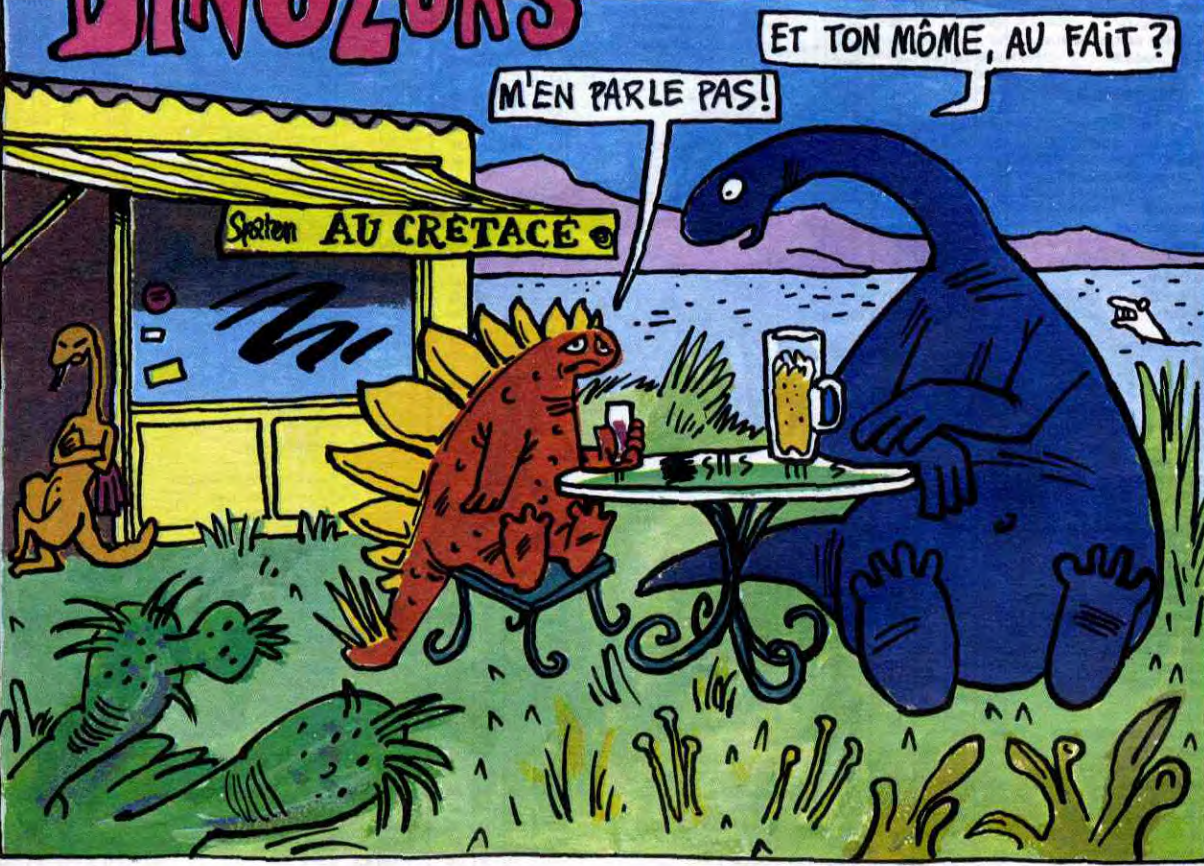
ABC		A	B	C
CO034	BLADE RUNNER	K7 110	99	78
CO035	BLUE MAX	K7 112	101	78
CO036	BLUE MAX	DSK 180	162	118
CO037	BLUE MAX 2001	DSK 180	162	118
CO038	BLUE MAX 2001	K7 108	97	75
CO039	BOMB JACK	DSK 160	144	117
CO040	BORROWED TIME	K7 109	96	76
CO041	BOULDERDASH	DSK 162	146	110
CO042	BOULDERDASH	K7 137	123	94
CO043	BOULDERDASH II	K7 121	108	85
CO044	BOULDERDASH II	DSK 124	112	77
CO045	BOUNDER	DSK 155	140	106
CO046	BOUNTY BOB	K7 120	108	83
CO047	BOUNTY BOB	DSK 180	162	118
CO048	BOUNTY BOB	K7 80	72	46
CO049	BOZO'S NIGHT OUT	K7 109	98	76
CO050	BREAK DANCE	K7 109	98	76
CO051	BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK 109	98	76
CO052	BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK 150	135	95
CO053	BRUCE LEE	K7 112	101	78
CO054	BRUCE LEE	DSK 180	162	118

ABC		A	B	C
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

ABC			ABC			ABC			ABC			ABC																						
CO055	**	BURNING RUBBER	K7	31	28	24	CO229	**	RAMBO	K7	97	87	69	OR080	**	LOGO	K7	295	265	206	SP015	**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83	SP185	**	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	68
CO056	**	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	252	CO230	**	RAMBO	DSK	132	119	91	OR082	**	LORITEL	K7	430	387	301	SP016	**	BALLBLAZER	K7	121	108	85	SP186	**	STONKERS	K7	64	58	30
CO057	**	CASTEL DOCTOR CREEP	CAR	121	109	84	CO231	**	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	100	OR084	**	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112	SP017	**	BALLE DE MATCH	K7	124	112	47	SP187	**	SUPER CHESSE 3.5	K7	130	117	79
CO058	**	CAULDRON	CAR	130	117	70	CO232	**	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	100	OR085	**	MASTER PAINT	K7	250	225	175	SP018	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59	SP188	**	SUPER PIPELINE II	K7	97	87	68
CO059	**	CENTPEDE	CAR	150	135	95	CO233	**	RED ARROW	K7	109	98	76	OR086	**	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120	SP019	**	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98	SP189	**	SUPER SILVER PACK	K7	143	129	94
CO060	**	CHARTBUSTER	K7	100	90	65	CO234	**	RED MOON	K7	85	76	59	OR088	**	MISSION DELTA	K7	95	85	66	SP020	**	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	98	SP190	**	SUPERBOWL	K7	121	108	85
CO061	**	CHOPFLIFER	K7	121	109	84	CO235	**	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	82	OR089	**	MONITEUR DESSASEMBLEUR	K7	160	144	112	SP021	**	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83	SP236	**	SUPERSEALTH	K7	96	86	67
CO062	**	CHOPFLIFER	CAR	165	148	90	CO236	**	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	103	OR096	**	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400	SP022	**	BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83	SP191	**	SWEEVO'S WORLDO	K7	80	72	53
CO063	**	COLOSSUS CHESSE 4	K7	119	107	82	CO237	**	REV'S	K7	175	158	126	OR095	**	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400	SP023	**	BEACH HEAD	K7	97	87	55	SP192	**	SWOOD AND SORCERY	K7	121	109	78
CO064	**	COLOSSUS CHESSE 4	DSK	178	160	121	CO238	**	REV'S	DSK	215	194	145	OR099	**	MYSTERE KIKKANKOI	K7	200	180	140	SP024	**	BEAR BOVVER	K7	25	23	8	SP193	**	TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	67	60	42
CO065	**	COMBAT LEADER	K7	160	144	117	CO239	**	RIVER RAID	K7	106	95	71	OR106	**	ORIC MON	K7	58	52	38	SP025	**	BLADE RUNNER	K7	109	98	76	SP194	**	TAPPER	K7	97	87	68
CO066	**	COMBAT LYNX	K7	106	95	74	CO240	**	RIVER RAID	DSK	250	225	145	OR107	**	ORIC MUNCH	K7	41	37	29	SP026	**	BLUE MAX	K7	97	87	68	SP195	**	TAU CETI	K7	95	86	62
CO067	**	COMIC BAKERY	K7	109	98	76	CO241	**	ROAD RACE	K7	114	103	80	OR115	**	R.V. DE LA TERREUR	K7	95	86	66	SP027	**	BORED ON THE RING	K7	84	76	59	SP196	**	TERROR MELINOS	K7	96	86	66
CO068	**	COMMANDO	K7	90	81	70	CO242	**	ROAD RACE	DSK	153	138	110	OR116	**	RAT SPLIT	K7	41	37	29	SP028	**	BOULDERDASH	K7	121	108	85	SP197	**	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	66
CO069	**	COMMANDO	DSK	160	144	100	CO243	**	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	80	OR119	**	SECRET DUMBEAU	K7	150	135	105	SP232	**	BOULDERDASH III	K7	121	108	85	SP198	**	THE BUGGLE	K7	122	110	85
CO070	**	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85	CO244	**	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	83	OR121	**	STRESS	K7	120	108	83	SP029	**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68	SP199	**	THE COVENANT	K7	97	87	63
CO071	**	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85	CO245	**	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	108	OR122	**	SUPER JEEP	K7	160	144	112	SP030	**	BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85	SP200	**	THE CUSTARD KID	K7	54	49	41
CO072	**	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85	CO246	**	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	69	OR123	**	SUPER METEORS	K7	80	72	56	SP031	**	BRUCE LEE	K7	97	87	68	SP201	**	THE DUKES OF HAZZARD	K7	87	78	63
CO073	**	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	62	CO247	**	ROCKY HORROR SHOW	DSK	134	121	91	OR124	**	SUPERCOPY	K7	120	108	86	SP032	**	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68	SP202	**	THE LAST V8	K7	45	40	31
CO074	**	CONAN	DSK	170	153	100	CO248	**	RUPPERT	K7	96	87	67	OR127	**	TERMINUS	K7	120	108	84	SP033	**	CHESS THE TURK	K7	78	70	6	SP203	**	THE LEGEND OF AVALON	K7	92	83	66
CO075	**	COSMIC BOUNCE	K7	80	72	40	CO249	**	SABRE WOLF	K7	112	101	70	OR131	**	TRIATHLON	K7	150	135	105	SP034	**	COMBAT LYNX	K7	110	99	67	SP204	**	THE RATS	K7	120	108	84
CO076	**	D-BUG	DSK	120	108	83	CO250	**	SABRE WOLF	DSK	155	139	108	OR134	**	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29	SP035	**	COMMANDO	K7	94	85	55	SP205	**	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
CO077	**	DALLAS QUEST	DSK	179	161	90	CO251	**	SCARABEUS	K7	120	108	83	OR135	**	VORTEXT	K7	270	243	189	SP036	**	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85	SP206	**	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85
CO078	**	DAMBUSTERS	K7	110	99	78	CO252	**	SCARABEUS	DSK	145	131	105	OR137	**	XENON 1	K7	97	87	71	SP037	**	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85	SP207	**	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
CO079	**	DAMBUSTERS	DSK	170	153	115	CO253	**	SCHIZOPHRENIA	K7	96	87	64								SP038	**	CONFUZION	K7	87	78	63	SP208	**	THINK	K7	97	87	68
CO080	**	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104	84	CO254	**	SCUBA DIVE	K7	80	72	40								SP039	**	CORN CROPPER	K7	25	23	8	SP209	**	TIM NA NOG	K7	121	109	83
CO081	**	DECATHLON	K7	124	112	77	CO255	**	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	127								SP040	**	COSMICS WAR TOADS	K7	97	87	68	SP210	**	TIRAHAWK	K7	112	101	73
CO082	**	DECATHLON	DSK	140	126	95	CO256	**	SHADOW FIRE	K7	124	112	77								SP041	**	CRITICAL MASS	K7	121	109	84	SP211	**	TOY BIZARRE	K7	96	86	71
CO083	**	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85	CO257	**	SHADOW FIRE	DSK	173	156	117								SP042	**	CROCKY	K7	64	58	40	SP212	**	TRASHMAN	K7	68	61	50
CO084	**	DIG DUG	CAR	170	153	100	CO258	**	SHERLOCK HOLMES	K7	160	144	117								SP043	**	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58	SP213	**	TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	68	61	50
CO085	**	DONALD DUCK	K7	112	101	78	CO259	**	SKYFOX	K7	120	108	83								SP044	**	DALLAS	K7	64	58	40	SP214	**	UNDERWULDE	K7	121	109	79
CO086	**	DONALD DUCK	DSK	155	140	115	CO260	**	SLAPSHOT	DSK	157	141	110								SP045	**	DAMBUSTERS	K7	121	109	85	SP215	**	VOX	K7	180	162	126
CO087	**	DR WHO	K7	145	130	101	CO261	**	SLAPSHOT	K7	97	87	69								SP046	**	DARK STAR	K7	95	86	63	SP216	**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
CO088	**	DR WHO	DSK	170	153	115	CO262	**	SOLO FLIGHT	K7	160	144	117								SP047	**	DEATH WAKE	K7	99	89	71	SP217	**	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
CO089	**	DUNDRACH	K7	120	108	83	CO263	**	SORCERY	K7	99	88	60								SP048	**	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85	SP218	**	WINTER SPORT	K7	121	109	85
CO090	**	DUNGEON ADVENTURE	K7	110	99	68	CO264	**	SPACE DOUBT	K7	97	87	62								SP049	**	DUNDRACH	K7	121	109	85	SP219	**	WINTERGAMES	K7	97	87	68
CO091	**	EIDOLON	K7	121	109	85	CO265	**	SPACE PILOT II	K7	89	80	62								SP050	**	DUNGEON ADVENTURE	K7	109	98	75	SP220	**	WIZARD LAIR	K7	85	77	60
CO092	**	EIDOLON	DSK	170	153	121	CO266	**	SPACE PILOT II	DSK	127	114	88								SP051	**	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59	SP221	**	WORLD CUP	K7	72	65	50
CO093	**	ELECTRA GUIDE	K7	121	108	85	CO267	**	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	72								SP052	**	EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	86	SP222	**	WORLD SERIES BASEBALL	K7	84	76	56
CO094	**	ELIDON	K7	119	107	82	CO268	**	SPEED KING	DSK	250	225	145								SP053	**	ELITE	K7	145	131	86	SP223	**	WORLD SERIES BASKETBALL	K7	97	87	68
CO095	**	ELIDON	DSK	196	176	119	CO269	**	SPEED KING	DSK	137	123	94								SP054	**	EMERALD ISLE	K7	84	76	59	SP224	**	XCEL	K7	81	73	62
CO096	**	ELITE	K7	155	140	115	CO270	**	SPEED KING	DSK	137	123	94								SP055	**	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83	SP225	**	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55

Les DINOZORS

J-Menu



STANDARD MSX



SONY HIT-BIT

- 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").

**750 F.
PRIX CLUB**

EN CADEAU XYZOLOG (KT)
LE JEU ***



MSX2 PHILIPS

- VG 8235 :

**4800 F.
PRIX CLUB**

- 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.

**AVANT
PREMIÈRE**

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 PERMANENTS

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

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

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de 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.

**1ER PRIX
20 000 FRANCS!**



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 impondérables. Ça va comme vous voulez ? Tant mieux, parce que moi ça ne va pas du tout. Rien de bon, cette semaine. A croire que les éditeurs sont partis en vacances deux mois avant l'heure. Donc, étant - par principe - obligé de vous faire un cadeau, je vous en fais un sans objet. Vous ne comprenez rien ? Moi non plus, rassurez-vous. J'éprouve énormément de plaisir à dire n'importe quoi. Quand je serai vieux, je dirai à mes petits-enfants réunis autour de moi : "vous voyez, mes enfants, quand j'étais jeune, j'écrivais n'importe quoi dans les journaux".
Bref, si vous m'achetez n'importe quoi - remarquez que je ne suis pas exigeant - je vous offre une superbe pochette de 9 cartes postales de Dartigues, intitulée "Par tous les moyens", car sur chacune des cartes, il y a un dessin représentant un moyen de locomotion. Fans de la ligne claire, réveillez-vous, ça s'adresse à vous.
La semaine prochaine ne sera pas assurée en raison de la grève d'une certaine catégorie de personnel. Rendez-vous donc à celle d'après.

Je vous commande les albums dont vous trouverez la liste ci-joint.

Je vous commande les gigots d'agneau dont vous trouverez la liste ci-jointe.

Je vous commande un catalogue gratuit.



L'HOMME A LA VALISE	45,00
CLARKE ET KUBRICK 1	39,50
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
CLARKE ET KUBRICK 3	39,50
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
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PTI DEJ	45,00
LE VICOMTE	59,50
SUPERWEST	49,00
L'AMERZONE	41,00
NOUVELLES DU PAYS	41,00
OBJECTIF DANGER	69,00
BARBE-NOIRE	35,00
LA MANIERE NOIRE	48,00
LE VOISIN PORTE-VEINE	36,00
LA LOUVE	42,00
JULIE, CLAIRE, CECILE	35,00
LA NUIT DE L'ETOILE	49,00
ECRIT PAR LA TEMPETE	35,00
UN MÔME DE PERDU...	42,00
LE LYNX A TIFS 6	45,00
LES COMMUNARDS	79,00
MORTEL HERITAGE	35,00
CAPITAN DEFIE D'ARTAGNAN	36,00

Nom :
Prénom :
Adresse :

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

COMMENT SE DEBARRASSER DE SA FEMME

FX
702 P

SE FAIRE QUITTER
OU SE FAIRE CHIER,
FAUT CHOISIR!

Atroce dilemme ! Vous aviez jadis risqué votre vie pour elle, en affrontant l'abominable KONG the KING du numéro 117. Or voilà que lassée de sa vie monotone en votre compagnie, votre ardente compagne décide de retourner en Afrique rejoindre l'autre KONG. Fou de rage, vous décidez de supprimer l'infidèle...

Anonyme...

Mode d'emploi :

Effacez la mémoire par CLR ALL, faites DEFM 0, pressez la touche EXE et entrez très exactement les programmes en P0, P1, P2, P3, P4, P5 et P6. Lancez ensuite par RUN ou F1 P0. Si vous désirez éviter la présentation, tapez RUN 82 (EXE) pour débiter directement le jeu.

Si vous êtes une joueuse (donc en principe de sexe féminin), veuillez en ligne 80 de P0 remplacer "FE" (de femme) par "HO" (de homme) et en ligne 70 le "SA" par un "SON".

Après la présentation (titre défilant), le programme vous indique le coefficient d'amour que vous porte votre fiancée ainsi que ses points de santé. S'affichent ensuite les éléments vous concernant, à savoir : votre coefficient de santé, votre argent en banque et votre coefficient de meurtre. Les événements qui se dérouleront durant la semaine que dure un tour de jeu, influenceront chacun à leur manière ces différents éléments (voir le tableau des événements).

A la demande d'instruction "Ton choix ?" (pour la semaine), vous disposez des six actions machiavéliques suivantes :

- "V" : vous offrez à votre conjointe une voiture dans un état lamentable, en priant Dieu que l'accident survienne. Cette action vous vaut :
 - + 9 points de "son" amour.
 - 7 points de "sa" santé.
 - 5 points de "votre" santé.
 - 5000 francs.
 - + 16 points de meurtre.

- "C" : Vous l'emmenez au cinéma voir un bon film d'horreur en espérant la crise cardiaque. Cela vous rapporte :
 - + 8 points d'amour.
 - 5 points de "sa" santé.
 - 4 points de la vôtre.
 - 82 francs
 - + 7 points de meurtre.

- "CP" : croche-patte dans les escaliers.
 - 7 points d'amour.
 - 6 points de "sa" santé.
 - + 5 points de la vôtre.
 - + 4 points de meurtre.

- "H" : vous vous inscrivez au club HEBDOGICIEL. Cet acte exceptionnel vous coûte :
 - 4 points d'amour.
 - + 3 points de "sa" santé.
 - + 8 points de la vôtre.
 - 150 francs (c'est donné...).
 - 3 points de meurtre.

- "AM" : vous souscrivez votre bien-aimée à une assurance-mort.
 - + 5 points de "sa" santé.
 - + 4 points de la vôtre.
 - 3000 francs.
 - + 9 points de meurtre.

"R" : rien, vous passez un tour.

Si vous n'avez plus d'argent, vous risquez la mort. Si "sa" santé est supérieure à 30 et "son" amour inférieur ou égal à 15, votre douce compagne risque de vous trahir. Si votre richesse est supérieure ou égale à 50 000 francs, son amour pour vous augmentera automatiquement de 5 points à chaque tour. Si votre coefficient santé est inférieur ou égal à 0, c'est la mort certaine. Cependant, des renseignements tels que "Risque de ruine !", "Bientôt le crime" ou bien "c'est le grand amour", vous seront communiqués".

Vous pourrez vous débarrasser de votre femme :

- Soit en l'épuisant (santé à 0).
- Soit lors de la question "Meurtre ?" , avec un coefficient de meurtre supérieur ou égal à 80, répondre par "O" ou "N". Il faut que votre santé soit supérieure ou égale à 40, que la sienne soit inférieure à 15 et que vous disposiez de plus de 50 000 francs pour couvrir votre fuite.

Si plusieurs tentatives se révèlent infructueuses, modifiez les différents coefficients à la ligne 85 de P0 :

- Augmentez votre score (S).
- Votre argent (R).
- Votre coefficient de meurtre (M).
- réduisez "son" amour et "sa" santé (A et T).

Bon meurtre...

TABLEAU DES EVENEMENTS

Evenement	Son amour	Sa santé	Ta santé	Fric	Meurtre
tiércé gagnant	+ 9	+ 7	+ 5	+ 30 000	+ 3
Erreur banque		+ 6	+ 4	+ 10 000	- 3
T'es muté			+ 8	+ 8000	+ 6
Réabonnement.HEBDO			+ 8	- 450	+ 8
1 ^{er} prix beauté	+ 8		+ 6	+ 6000	- 6
Rien					
Au vol !	- 6	- 6	- 4	- 10 000	+ 4
Hopital		- 4	- 6	- 5000	- 6
Le sida	- 9	+ 5	- 9	- 15 000	- 8
Prison !	- 8		- 8		+ 9
Un attentat	VOUS	MOUREZ...			



```

LIST ALL          70 $=" A S E D"      =-3:P=-150:Q=8:
:A=11:C=16:GSB   L=3
*** PRG LIST      2400 IF $="AM":O=9:P    E QUI TE TUE":G
10                80 $="FEMME...":A= 1200 IF R&5E4:A=A+5    OTO #3
8:C=5:GSB 30     2500 A=A+N:M=M+O:R=R    2000 IF A>50:PRT "C,
82 VAC           +P:S=S+Q:T=T+L:    EST LE GRAND AM
85 WAIT 37:A=30:R= GOTO 90        OUR"
3E4:S=40:M=10:T  P1: 345 STEPS          2100 IF S<=0:PRT "TRE
=S              5 PRT " ", "SON AM    S MALADE.":E=1:
90 B=INT (RAN#*11: OUR":A,"SR SAN    GOTO #3
GSB #1          TE":T              2200 IF T<=0:PRT "ELL
100 GSB #4      ;S,"FRIC":R;"    E MEURT","YOUPI
180 GSB #6:IF M<=0: F","MEURTRE":M    !!":GOTO #5
INP "MEURTRE", $ ;" PTS"          2600 RET
:IF $="O" THEN   100 IF R<=0:PRT "PLU    P2: 146 STEPS
#2              S UN ROND":E=1:    5 IF S<=40:IF T<15
2000 INP "TON CHOIX" ;:IF $="Y":N=9    ;IF R<=4 THEN
:O=16:P=-5E3:Q= 200 IF R<=3E3:PRT "R    100
-5:L=-7         ISQUE DE RUINE!    PRT "TU ECHOUES
2100 IF $="C":N=8:O= 1000 IF M<=60:PRT "BI    ", "CONDAMNE AU
7:P=-82:Q=-4:L= ENTOT LE CRIME"    BAGNE":E=1:GOTO
-5              , "YEARK!"        #3
2200 IF $="CP":N=-7: 1100 IF T>30:IF R<=15    180 PRT "TU LA TUE"
O=4:Q=5:L=-6    ;PRT "C. EST ELL    , "EN L'ETOUFFAN
2300 IF $="H":N=-4:O"
B 30
    
```



AMSTRAD

```

2540 INK 0,0:INK 1,20:INK 2,8:INK
3,7:INK 4,13:INK 5,2:INK 6,15,6:IN
K 7,6,15:INK 8,3
2550 LOCATE 7,1:PEN 3:PRINT "J O G
G"
2560 LOCATE 11,7:PEN 1:PRINT "et i
es"
2570 LOCATE 1,14:PEN 5:PRINT "CHAM
P GNONS"
2580 LOCATE 12,20:PEN 6:PRINT "MAG
QUES"
2590 LOCATE 3,1:PEN 1:PRINT a1%:LO
CATE 3,2:PEN 2:PRINT a2%
2600 LOCATE 15,1:PEN 1:PRINT b1%:L
    
```

```

OCATE 16,2:PEN 2:PRINT b2%
2610 LOCATE 6,11:PEN 5:PRINT c5%:L
OCATE 6,12:PEN 4:PRINT c4%:LOCATE
6,13:PRINT c3%:LOCATE 6,14:PRINT c
2%:LOCATE 6,15:PRINT c1%
2620 LOCATE 15,17:PEN 6:PRINT c5%:
LOCATE 15,18:PEN 7:PRINT c4%:LOCAT
E 15,19:PRINT c3%:LOCATE 15,20:PRI
NT c2%:LOCATE 15,21:PRINT c1%
2630 FOR i=1 TO 26
2640 SOUND 1,ABS(i*4-120),12,6:SOU
ND 2,ABS(i*4-60),8,8:SOUND 4,ABS(i
*4-10),20,10
2650 c1=i:c2=27-i:c3=ABS(13-i):c4=
ABS(5-i):c5=ABS(10-i):c6=ABS(i-13)
:c7=ABS(i-20)
2660 INK 1,c1:INK 2,c2:INK 3,c3:IN
K 4,c4:INK 5,c5:INK 6,c6,c7:INK 7,
c7,c6
2670 FOR t=1 TO 100:NEXT
2680 NEXT
2690 INK 0,0:INK 1,20:INK 2,8:INK
3,7:INK 4,13:INK 5,2:INK 6,15,6:IN
K 7,6,15:INK 8,3
2700 FOR t=1 TO 1500:NEXT
2710 LOCATE 1,25:PEN 8:PRINT "Regl
e du jeu? (o/n)"
2720 SOUND 1,50
2730 IF INKEY(34)=0 THEN 2730
2740 IF INKEY(46)=0 THEN 850
2750 GOTO 2730
2760 /*****
2770 /** REGLE DU JEU **
2780 /*****
2790 CLS:MODE 1:INK 0,0:INK 1,13:I
NK 2,6:INK 3,25
2800 PEN 2:LOCATE 12,1:PRINT "REGL
E DU JEU"
2810 PEN 1:LOCATE 1,3
2820 PRINT "Vous etes JOGG, l'agent
secret bien connu"
2830 PRINT:PRINT "Votre mission co
nsiste a faire passer lafrontiere
aux nombreux messages secrets que
vous tend une main secourable"
2840 PRINT:PRINT "Pour aller cherch
er les messages et les ramener, u
ne seule solution : traverser la v
allee des CHAMPIGNONS MAGIQUES"
2850 PRINT:PRINT "Ces champignons,
sur lesquels vous devrezprogresser
, sont sujets a des crises aus
si soudaines qu'imprevisibles"
2860 PRINT:PRINT "A vous d'eviter
d'etre contamine par leur poiso
n mortel"
2870 PRINT:PRINT "Vous vous deplac
ez a l'aide des fleches"
2880 PRINT:PRINT "Si vous avez per
du, <ENTER> pour rejouer"
2890 PEN 3:LOCATE 12,25:PRINT "<EN
TER> pour jouer"
2900 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(6)=0
THEN 850 ELSE 2900
    
```

SNAKE-BIT

Un serpent affamé, des pommes et huit tableaux. Voilà...

Philippe QUERRECTION

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier qui contient la règle et les routines machine, charge automatiquement le programme principal. Cette fois, pas d'extension ni de joystick ni de pokes préalables.



LISTING 1

```

1 REM *****
2 REM *
3 REM * SNAKE BIT *
4 REM * ----- *
5 REM * *
6 REM *PAR: QUERREC *
7 REM *--- PHILIPPE*
8 REM * *
9 REM * *
10 REM*POUR: VIC-20 *
11 REM*--- DE BASE*
12 REM* *
13 REM* *
14 REM* *
15 REM*****
16 REM
17 REM
18 REM
19 PRINT"███":POKE36879,8:GOTO200
20 FORI=0TO134:READA:POKE7500+I,A:
NEXT:POKE36878,15:GOSUB5010:GOTO300
100 DATA162,0,169,102,157,0,30,157
,206,31,232,224,22,208,245
110 DATA162,0,169,102,157,22,30,157
,7,43,30,138,24,105,22,170,224,242,
208,239
120 DATA162,0,169,102,157,8,31,157
,29,31,138,24,105,22,170,224,198,2
08,239,96
130 DATA162,0,169,102,157,226,30,2
32,224,9,208,248,96
140 DATA162,0,169,102,157,142,30,1
38,24,105,22,170,224,198,208,242,9
6
150 DATA162,1,169,102,157,198,30,1
57,8,31,232,224,21,208,245
159 DATA169,32,157,180,30,157,181,
30,157,5,31,157,6,31,96
162 DATA162,1,169,102,157,220,30,2
32,224,21,208,248,169,32,157,208,3
0,157,209,30,96
200 FORI=1TO500:NEXT
210 FORU=0TO5:POKE7813+U,81:FORJJ=
1TO150:NEXT:NEXT
220 DB=7818:QU=7813:GOSUB1000:GOTO
20
1000 FORJ=1TO14:DB=DB+1:POKEDB,81:
GOSUB2050:POKEQU,81:QU=QU+1:FORI=1
TO150:NEXT:NEXT
1005 FORJ=1TO6:POKEQU,32:QU=QU+1:F
ORI=1TO150:NEXT:NEXT
1010 RETURN
2050 IFQU=7817<10ORQU=7817>9THENRB=
32:RETURN
2051 ONQU=7817GOTO2060,2070,2080,2
085,2090,2095,2097,2098,2099

```

```

2060 RB=19:RETURN
2070 RB=14:RETURN
2080 RB=1:RETURN
2085 RB=11:RETURN
2090 RB=5:RETURN
2095 RB=45:RETURN
2097 RB=2:RETURN
2098 RB=9:RETURN
2099 RB=20:RETURN
3000 PRINT"███ SNAKE-BIT███"
3010 PRINT"███COMMANDES :███"
3020 PRINT"███ F7███ PERMET DE SAUVE
R OU LIRE UNE PARTIE SUR C
ASSETTE"
3030 PRINT"███ F8███ PERMET DE QUITT
ER LE JEU"
3040 PRINT"███ F1███ PERMET DE FAIRE
UNE PAUSE EN CO
URS DE PARTIE"
3050 PRINT"███ APPUYEZ SUR UNE TOUC
HE███"
3060 IFPEEK(197)=64THEN3060
4000 PRINT"███ SNAKE-BIT███"
4010 PRINT"███DIRECTIONS :███"
4020 PRINT"███- SOIT134 TOUCHES███"
4030 PRINT"███DIRECTION███"
4040 PRINT"███DIRECTION███"
4050 PRINT"███RETURN███ POUR CONTIN
UER███"
4060 IFPEEK(197)<15THEN4060
4070 PRINT"███"
4090 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,
207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,
213:POKE636,13
4099 END
5000 DATA228,221,225,228,0,228,225
,228,221,0
5010 FORU=1TO10:READC:POKE36876,C:
FORZ=1TO210:NEXT:NEXT:RETURN

```

LISTING 2

```

3 DIMA%(255):T=1:SC=0:NB=2:RE=0:ZZ
=1:MA=10:SA=0:BV=2:DB=1
7 FG=1:POKE36878,15:GOTO5000
10 N=0:DB=0:FG=0:PRINT"███":POKE368
79,8
12 GOSUB2000:ONZZGOSUB4500,4000,41
00,4200,4300,4450,4400:POKE7712,81
13 X=INT(20*RND(1)):J=INT(RND(1)*2
0):J=X+J*22+7703
14 IFPEEK(J)<32THEN13
16 N=N+1:PRINT"███"
17 IFN<MATHENPOKEJ,87

```

```

18 IFN=MATHENGX=INT(RND(1)*2)+1:GO
TO25
19 GOTO30
25 IFGX=1THENPOKE7690,64:GOTO30
29 POKE152,64
30 IFN<1THENRETURN
510 DR=1
520 FORC=0TO4
525 P=PEEK(197):IFP=17THENDR=3
526 IFP=33THENDR=1
527 IFP=29THENDR=2
528 IFP=37THENDR=4
529 IFP=14THEN9500
531 IFP=31THENDR=DR-1:IFDR=0THENDR
=4
532 IFP=23THENDR=DR+1:IFDR=5THENDR
=1
535 IFDR=1THENIV=22
536 IFDR=2THENIV=-1
537 IFDR=3THENIV=-22
538 IFDR=4THENIV=1
539 IFP<39THEN542
540 FORV=1TO500:NEXT
541 IFPEEK(197)=64THEN541
542 FORH=1TO5*(2+BV):NEXT
545 IFP<0THENPOKERX(IQ),32:IQ=IQ+1
AND255
550 Z=RX(IT)+IV
560 IFPEEK(Z)=32THEN565
562 IFPEEK(Z)=64THEN6000
563 IFPEEK(Z)<87THEN900
564 IFN<MA-1THENSC=SC+(T*5):POKE3
6876,176:GOSUB13:POKE36876,0
565 IT=IT+1AND255:RX(IT)=Z:POKEZ,8
1:NEXT:GOTO520
900 PRINT"███CRASH███":NB=NB-1:
SA=1:IFNB<0THEN5000
906 GOTO7000
910 G=PEEK(197):IFG=32ANDFG=0THEN1
0
911 IFG=32THENGOSUB7500:GOTO10
913 IFG=14THEN9500
916 IFG=63THEN8500
917 GOTO910
2000 SYS7500:IT=3:IQ=0:FORZ=0TO3:A
X(Z)=8166:NEXT:AX(3)=7712:RETURN
4000 POKE7910,102:RETURN
4100 SYS7554:RETURN
4200 SYS7567:RETURN
4300 SYS7554:SYS7567:RETURN
4400 SYS7584:RETURN
4450 SYS7614:RETURN
4500 RETURN
5000 POKE36879,8:PRINT"███":SYS7500
5001 IFDB=1THENPRINT"███"
DEBUT":GOTO5005
5002 IFDB=2THENPRINT"███"
EN COURS":GOTO5005
5003 PRINT"███FIN███":
FG=1
5005 PRINT"███SCORE███":SC
:IFSC>RETHENRE=SC

```

```

5015 PRINT"███RECORD███":RE:IFC
A<1THENDB=1:NB=2:SC=0:T=1:MA=10:Z
=1:SA=0
5017 CA=0:GOTO7000
6000 T=T+1:ZZ=ZZ+1:BO=0:IFZZ=8THEN
ZZ=1:MA=MA+5
6005 PRINT"███DISTANCE███":T
6006 IFSA=0THENBO=(T-BV+3-1)*100:P
RINT"███BONUS███":BO:NB=NB+1:IF
NB=10THENNB=9
6010 SA=0:SC=SC+BO
7000 PRINT"███TAPÉZ SUR █SPACE███,███F7███,███F8███":GOTO9
10
7500 POKE36879,27:PRINT"███"
7501 PRINT"███REGLAGE DU NIVEAU███":P
RINT"███"
7505 PRINT"███COMMANDES███":PRINT"
███F3███ POUR BAISSER███"
7508 PRINT"███F5███ POUR AUGMENTE
R███":PRINT"███SPACE███ POUR QUITTER███"
7520 PRINT"███NIVEAU███":TAB(15)BV:P=PEEK(197)
7526 IFP=47ANDBV>1THENBV=BV-1:GOTO
7520
7528 IFP=55ANDBV<3THENBV=BV+1:GOTO
7520
7530 IFP=32THEN7545
7540 GOTO7520
7545 IFBV=1THENBV=0
7546 RETURN
8500 POKE36879,27:PRINT"███"
8501 IFDB=0THENPRINT"███SAUVEGARDE
DU JEU███":GOTO8503
8502 PRINT"███LECTURE D'UN JEU███"
8503 PRINT"███"
8504 CA=1
8505 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE███"
8506 IFPEEK(197)=64THEN8506
8509 IFDB=1THEN8522
8510 OPEN1,1,1
8511 PRINT#1,SC:PRINT#1,NB:PRINT#1
,ZZ:PRINT#1,T:PRINT#1,RE:PRINT#1,M
A:PRINT#1,SA
8518 PRINT#1,BV:CLOSE1:DB=2:GOTO50
00
8522 OPEN2,1,0
8524 INPUT#2,SC:INPUT#2,NB:INPUT#2
,ZZ:INPUT#2,T:INPUT#2,RE:INPUT#2,M
A:INPUT#2,SA
8528 INPUT#2,BV:CLOSE2:DB=2:FG=0:G
OTO5000
9500 POKE36879,27:PRINT"███":END

```



Suite de la page 5

```

1250 DATA 18,08,00,00,87,00,04,06
,3F
1260 DATA 3F,06,04,00,EO,87,3C,25
,25
1270 DATA 3F,3F,3F,3F,3F, FIN
1280 :
1290 REM ---( PROGRAMME MACHINE )
-----
1300 REM -No3 de donnees pour la
redefinition du premier paysage
1310 :
1320 GOSUB1330:GOSUB2830:GOTO1790
1330 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
1340 DATA #93AE, 13197
1350 DATA "No3 de donnees pour la
redefini"
1360 DATA "-tion du premier paysa
ge entre les li-gnes 1340-1740 "
1370 DATA 08,B5,20,10,10,08,04,02
,02
1380 DATA 01,18,B5,08,08,08,10,10
,10
1390 DATA 20,20,DB,B6,00,00,00,00
,00
1400 DATA 00,00,07,EO,B6,00,00,00
,00
1410 DATA 00,00,00,3F,EB,B6,00,00
,00
1420 DATA 00,00,00,00,38,FO,B6,08
,08
1430 DATA 08,08,08,08,08,08,F8,B6
,08
1440 DATA 08,08,08,08,08,08,38,00
,87
1450 DATA 04,04,04,04,04,04,04,07
,08
1460 DATA 87,04,04,04,04,04,04,04
,04
1470 DATA 18,87,20,18,04,03,00,00
,00
1480 DATA 00,20,87,00,00,00,00,30
,08

```

```

1490 DATA 06,01,28,B7,3F,00,00,00
,00
1500 DATA 00,00,00,38,B7,01,06,08
,30
1510 DATA 00,00,00,00,40,87,00,00
,00
1520 DATA 00,01,06,18,20,48,87,20
,20
1530 DATA 20,10,10,10,08,08,50,87
,04
1540 DATA 04,04,02,02,02,01,01,68
,87
1550 DATA 01,02,02,04,08,10,10,20
,EB
1560 DATA 87,01,01,01,02,02,02,04
,04
1570 DATA F8,87,00,00,00,00,3F,00
,00
1580 DATA 00,60,87,05,05,05,05,06
,06
1590 DATA 04,04,70,87,20,10,10,08
,08
1600 DATA 08,08,08,78,87,00,00,00
,30
1610 DATA 08,04,04,04,80,87,01,02
,02
1620 DATA 04,04,04,04,04,88,87,04
,04
1630 DATA 04,04,04,02,02,01,90,87
,23
1640 DATA 18,04,02,02,02,02,03,98
,87
1650 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01
,AB
1660 DATA 87,01,0F,08,08,08,08,08
,08
1670 DATA 80,87,00,00,00,07,04,04
,04
1680 DATA 04,88,87,08,08,10,20,00
,00
1690 DATA 00,00,C8,87,20,10,10,08
,04
1700 DATA 04,02,3F,DO,87,20,10,10
,08
1710 DATA 08,04,04,3C,D8,87,20,1E
,02

```

```

1720 DATA 0C,30,00,00,00,EO,87,20
,10
1730 DATA 10,0E,02,02,02,3C,FO,87
,00
1740 DATA 00,00,02,05,05,09,09,
FIN
1750 :
1760 REM ---( PROGRAMME MACHINE )
-----
1770 REM -No4 de donnees pour la
redefinition des elements
1780 :
1790 GOSUB1800:GOSUB2830:GOTO2150
1800 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
1810 DATA #9502, 12395
1820 DATA "No4 de donnees pour la
redefini"
1830 DATA "-tion des elements ent
re les lignes 1810-2100 "
1840 DATA 38,B5,00,00,01,06,08,10
,20
1850 DATA 20,40,85,00,00,20,18,04
,02
1860 DATA 01,01,48,85,18,07,0F,1F
,33
1870 DATA 21,21,50,85,06,38,3C
,3E
1880 DATA 33,21,21,21,68,85,18,07
,0F
1890 DATA 1F,33,21,33,2D,70,85,06
,38
1900 DATA 3C,3E,33,21,33,2D,78,85
,01
1910 DATA 06,08,10,20,20,18,07,58
,B6
1920 DATA 20,18,04,02,01,01,06,38
,08
1930 DATA B5,0F,1F,33,21,21,33,12
,0C
1940 DATA EO,B5,3C,3E,33,21,21,33
,12
1950 DATA 0C,40,86,0F,1F,3F,3F,3F
,1F
1960 DATA 0F,00,28,85,30,1F,2A,35
,2A
1970 DATA 1F,30,00,30,85,00,00,3C
,2B

```

```

1980 DATA 3C,00,00,00,60,B5,00,0C
,1E
1990 DATA 2D,0C,0C,0C,00,FO,B5,00
,0C
2000 DATA 0C,0C,2D,1E,0C,00,F8,B5
,00
2010 DATA 08,10,3F,3F,10,08,00,00
,B6
2020 DATA 00,04,02,3F,3F,02,04,00
,EB
2030 DATA B5,3C,25,25,3F,3F,3F,3F
,3F
2040 DATA 50,86,00,08,14,22,2A,22
,14
2050 DATA 08,88,B6,10,01,04,10,03
,27
2060 DATA 0F,0F,CO,B6,02,20,08,02
,30
2070 DATA 39,3C,3C,C8,B6,0F,0F,27
,03
2080 DATA 10,04,01,10,DO,B6,3C,3C
,39
2090 DATA 30,C2,08,20,02,20,85,00
,08
2100 DATA 2A,1C,3E,1C,2A,08, FIN
2110 :
2120 REM ---( PROGRAMME MACHINE )
-----
2130 REM -No5 de donnees pour la
redefinition du deuxieme paysage
2140 :
2150 GOSUB2160:GOSUB2830:GOTO2480
2160 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
2170 DATA #95F2, 9132
2180 DATA "No5 de donnees pour la
redefini"
2190 DATA "-tion du deuxieme pays
age entre les li-gnes 2170-2430 "
2200 DATA 50,86,0C,12,2D,33,2D,12
,0C
2210 DATA 00,10,87,04,04,04,06,06
,05

```

A SUIVRE...

YIN-YANG

Sur une île magique demeure l'inaccessible YIN-YANG, pierre précieuse aux pouvoirs manifestes. Sachez que la convoitise d'un tel objet ne laisse en principe aucun répit...

Lionel VERDILLON

Mode d'emploi :

En parcourant rapidement un tableau en perspective de 4 mètres de long (si, si, vous verrez), vous devez ramasser les quelques 160 pavés qui jonchent le sol, tout en évitant d'enthousiasmantes calamités. Les dits pavés sont destinés à combler l'espace qui, au troisième étage, vous sépare de l'île du fameux YIN-YANG.

Après lancement, patientez 5 minutes pour la mise en mémoire du "long" tableau. Choisissez ensuite votre niveau de difficulté (0 à 9), à l'aide des touches "signe supérieur" et "inférieur", puis lancez le jeu par appui sur la barre d'espacement. Les déplacements s'effectuent sur chaque étage par les touches "A" et "Z" et les sauts par ESPACE. En fin de partie, tapez ESPACE et patientez 10 secondes.

LISTING 1

```

0 REM~
1 REM~
2 REM~ yin-yang
3 REM~ sur ORIC1 ou ATMOS
4 REM~ par
5 REM~
6 REM~ Lionel VERDILLON
7 REM~
8 REM~
10 POKE618,10:IFPEEK(46603)<>63TH
ENFORN=48000TO#BBA7:POKEN,32:NEXT
13 CLS:PAPER0:INK2:IFPEEK(#D000)=
169THENCALL#E76AELSECALL#E6CA
14 GRAB:HIMEM#7000
15 IFPEEK(#D000)=169THENU=DELSEU=
1
16 IFPEEK(#400)<>85THENPLOT15-U,1
0,"xttynkz":PLOT17-U,12,"10 s":G0
TO20
17 GOSUB4505:PLOT14-U,11,"
":PLOT14-U,12," xttynkz "
18 PLOT14-U,13," 300 s ":PLOT
14-U,14,"
19 FORN=12TO13:PLOT15-U,N,7:PLOT1
4-U,N,12:PLOT24-U,N,8:NEXT
20 REM~~ reconfiguration ~~~
25 FORN=46600TO46807:READA:POKEN,
A:NEXT
30 DATA0,0,0,63,63,0,0,0,0,0,0,0,
0,63,0,0,48,56,24,28,14,6,7,3
33 DATA32,16,16,8,4,2,2,1,48,56,2
4,31,15,0,0,0,0,0,0,60,62,6,7,3
36 DATA32,16,8,60,60,0,0,0,0,0,0,
31,15,4,2,1,0,0,0,0,0,62,2,1
39 DATA32,16,16,8,4,3,0,0,48,56,2
4,28,12,62,0,0,0,0,0,0,7,7,3
42 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,32,48,48,5
6,60,62,62,63
43 DATA3,7,7,55,57,30,14,1,32,48,
59,59,58,56,56
44 DATA63,31,15,7,0,0,0,0,32,48
,56,7,3,1,0
45 DATA3,7,7,7,22,54,55,32,48,5
6,56,8,51,63,30
46 DATA55,7,15,31,63,63,62,28,32,
56,48,54,39,15,31,14
47 DATA3,7,7,3,29,62,54,49,32,48,
56,56,59,59,56,56
48 DATA7,7,03,27,57,60,62,28,56,5
6,60,62,63,63,31,14
50 FORN=46344TO46463:READA:POKEN,
A:NEXT
51 DATA63,31,31,15,7,3,3,1,63,63,
63,63,63,63,63,63,0,0,0,56,60,62
,63
54 DATA0,0,0,0,56,44,46,39,35,17,
17,8,4,4,2,1,0,32,48,56,24,12,14,7
57 DATA35,19,19,11,7,3,0,0,6,32,6
3,0,16,14,33,31,0,0,48,56,60,44,44
,12
60 DATA14,0,0,15,24,48,63,31,12,1
2,28,24,26,57,48,32,0,3,13,19,22,3
8,39,35
63 DATA0,48,60,62,30,31,63,63,32,
32,33,17,16,12,3,0,15,07,39,38,06,
12,48,0
65 FORN=47032TO47055:READA:POKEN,
A:NEXT
66 DATA0,0,28,34,34,30,2,28,0,0,2
8,2,30,34,30,0,0,0,28,34,62,32,30,

```

```

0
70 FORN=46808TO46847:READA:POKEN,
A:NEXT
71 DATA1,3,5,25,33,19,11,7,0,0,3
2,48,48,56,56,60,30,63,31,7,1,0,0,
0
74 DATA0,48,12,14,62,63,31,15,1,1
8,12,0,32,63,31,15
80 FORN=46552TO46591:READA:POKEN,
A:NEXT
82 DATA15,31,38,0,9,57,31,0,1,49,
25,25,26,50,34,20,16,41,41,13,5,4,
54,15
85 DATA36,12,8,24,24,50,53,56,63,
63,63,63,63,63,63,63
87 FORN=46856TO46943:READA:POKEN,
A:NEXT
88 DATA0,27,47,55,56,59,55,55,0,5
6,60,62,48,15,63,62,55,59,59,59,61
,27,11,3
91 DATA63,63,63,62,63,63,63,14,31
,47,55,51,59,61,62,0,0,32,48,48,56
,60,62,0
94 DATA31,15,7,3,3,1,0,0,63,63,63
,63,63,63,63,0,32,48,24,12,24,48,3
2,0
95 DATA63,63,0,0,0,63,63,0,2,2,30
,34,34,34,30,0
96 FORN=47064TO47071:READA:POKEN,
A:NEXT
97 DATA39,27,3,3,7,62,60,48
98 IFPEEK(#400)<>85THEN200
99 REM~~ scrolling ~~~
100 A=#9500
110 FORN=0TO2
120 X=48124+N*360
130 FORM=XT0X+246STEP41
140 FORP=MTOM+29
150 POKEA,185
160 A=A+1:DOKEA,P
170 A=A+2:POKEA,141
180 A=A+1:DOKEA,P-1
190 A=A+2:NEXTP,M,N
195 POKEA,96
199 REM~~~ progs. lang. mach. ~~~
200 FORN=1TO160:READA:POKEA,99:DO
KEA+20,25697:POKEA+41,98:NEXT
205 DATA28761,28730,28796,28808,2
8949,28975,28978,29006,29157,29160
,29187
210 DATA29213,29216,29326,29374,2
9381,29496,29571,29577,29629,29647
,29717
215 DATA29809,29899,29902,29887,3
0026,30014,30188,30193,30095,30202
,30279
220 DATA30376,30378,30347,30445,3
0448,30544,30558,30655,30754,30847
,30809
225 DATA30833,30945,30970,31020,3
1120,31258,31323,31201,31274,31393
,31441
230 DATA31537,31572,31575,31628,3
1610,31666,31742,31768,31736,32042
,32048
235 DATA32072,32216,32272,32274,3
2303,32426,32429,32441,32608,32611
,32720
240 DATA32723,32986,32968,32952,3
3098,33262,33247,33469,33472,33518
,33658
245 DATA33749,33752,33871,33889,3
3959,34081,34172,34288,34290,34295
,34477
250 DATA34507,34606,34652,34764,3
4767,34760,34793,34904,35058,35065
,35026

```

```

255 DATA35093,35117,35187,35236,3
5310,35306,35359,35345,35460,35465
,35453
257 DATA35639,35663,35674,35719,3
5733,35850,35885,35898,36013,36041
,36111
260 DATA36115,36171,36230,36265,3
6339,36342,36451,36439,36552,36517
,36605
265 DATA36718,36746,36692,36832,3
6836,36943,36956,37014,37032,37145
,37174
270 DATA37273,37291,37326,37329,3
7382,37385
275 FORN=32137TO33103STEP21:FORM=
NTON+4STEP2:DOKEA,19789:NEXTM:POKE
M,77
277 NEXTN
280 FORN=32116TO32122:POKEN,102:N
EXT
290 IFPEEK(#400)<>85THEN850
300 FORN=#400TO#429:READA:POKEN,A
:NEXT
305 DATA#18,#B9,#27,#04,#69,41,#B
D,#27,#04
310 DATA#B9,#28,#04,#69,#00,#8D,#
28,#04,#18
320 DATA#B9,#24,#04,#69,#01,#8D,#
24,#04,#B9,#25,#04,#69,#00,#8D,#25
,#04,#18
325 DATA#B9,#FF,#8F,#8D,#C5,#BB,#
60
350 FORN=#B200TO#B268:READA:POKEN
,A:NEXT
355 DATA#A9,#FD,#8D,#27,#04,#A9,#
BB,#8D,#28,#04
357 DATA#20,#00,#B3,#20,#00,#95,#
20,#50,#AE
360 DATA#20,#00,#04,#20,#00,#04,#
20,#00,#04,#20,#00,#04,#20,#00,#04
365 DATA#20,#00,#04,#20,#00,#04
367 DATA#A9,#58,#8D,#27,#04,#A9,#
BD,#8D,#28,#04
370 DATA#20,#00,#04,#20,#00,#04,#
20,#00,#04,#20,#00,#04,#20,#00,#04
375 DATA#20,#00,#04,#20,#00,#04
377 DATA#A9,#C0,#8D,#27,#04,#A9,#
BE,#8D,#28,#04
380 DATA#20,#00,#04,#20,#00,#04,#
20,#00,#04,#20,#00,#04,#20,#00,#04
385 DATA#20,#00,#04,#20,#00,#04,#
4C,#00,#B0
400 FORN=#B300TO#B338:READA:POKEN
,A:NEXT
405 DATA#A9,#00,#8D,#26,#B3,#20,#
21,#B3,#A9,#01,#8D,#26,#B3,#20,#21
,#B3
410 DATA#A9,39,#8D,#26,#B3,#20,#2
1,#B3,#A9,#01,#8D,#26,#B3,#20,#21
,#B3,#60
415 DATA#18,#B9,#36,#B3,#69,#00,#
8D,#36,#B3,#B9,#37,#B3,#69,#00,#8D
,#37,#B3
420 DATA#18,#A9,32,#8D,#DD,#BB,#6
0
500 FORN=#AF00TO#AF46:READA:POKEN
,A:NEXT
505 DATA#18,#B9,#E0,#BF,#8D,#36,#
B3,#B9,#E1,#BF,#8D,#37,#B3
510 DATA#B9,#08,#02,#C9,#84,#FD,#
09,#C9,#AE,#FD,#0B,#C9,#AA,#FD,25,
#60
515 DATA#A9,99,#8D,#FF,#04,#60
520 DATA#18,#B9,#E0,#BF,#E9,40,#B
D,#E0,#BF,#B9,#E1,#BF,#E9,#00,#8D,
#E1,#BF,#60
530 DATA#18,#B9,#E0,#BF,#69,41,#B

```

```

D,#E0,#BF,#B9,#E1,#BF,#69,#00,#8D,
#E1,#BF,#60
600 FORN=#B000TO#B054:READA:POKEN
,A:NEXT
605 DATA#18,#B9,#E0,#BF,#8D,#10,#
B0,#B9,#E1,#BF,#8D,#11,#B0,#A9,87,
#8D,0,0
610 DATA#18,#B9,#E0,#BF,#69,#01,#
8D,#26,#B0,#B9,#E1,#BF,#69,#00,#8D
,#27,#B0
615 DATA#A9,88,#8D,0,0
700 DATA#18,#B9,#E0,#BF,#69,40,#B
D,#3C,#B0,#B9,#E1,#BF,#69,#00,#8D,
#3D,#B0
625 DATA#A9,89,#8D,0,0
630 DATA#18,#B9,#E0,#BF,#69,41,#B
D,#52,#B0,#B9,#E1,#BF,#69,#00,#8D,
#53,#B0
635 DATA#A9,90,#8D,0,0,#60
650 FORN=#B100TO#B12B:READA:POKEN
,A:NEXT
655 DATA#A9,79,#8D,#0E,#B0,#A9,80
,#8D,#24,#B0,#A9,89,#8D,#3A,#B0,#A
9,90
660 DATA#8D,#50,#B0,#20,#00,#B2
670 DATA#A9,87,#8D,#0E,#B0,#A9,88
,#8D,#24,#B0,#A9,89,#8D,#3A,#B0,#A
9,90
675 DATA#8D,#50,#B0,#60
620 FORN=#AD00TO#AD2B:READA:POKEN
,A:NEXT
705 DATA#A9,83,#8D,#0E,#B0,#A9,84
,#8D,#24,#B0,#A9,85,#8D,#3A,#B0,#A
9,86
710 DATA#8D,#50,#B0,#20,#00,#B2
715 DATA#A9,87,#8D,#0E,#B0,#A9,88
,#8D,#24,#B0,#A9,89,#8D,#3A,#B0,#A
9,90
720 DATA#8D,#50,#B0,#60
750 FORN=#AE00TO#AE0D:READA:POKEN
,A:NEXT
755 DATA#18,#B9,#E0,#BF,#8D,#36,#
B3,#B9,#E1,#BF,#8D,#37,#B3,#60
800 FORN=#AE50TO#AE67:READA:POKEN
,A:NEXT
805 DATA#18,#B9,#E0,#BF,#69,1,#8D
,#62,#AE,#B9,#E1,#BF,#69,#00,#8D,#
63,#AE
810 DATA#B9,#00,#00,#8D,#E3,#BF,#
60
820 GOSUB6000
830 GOSUB5800
850 IFPEEK(#D000)=169THENCALL#E93
DELSECALL#E804
855 IFPEEK(#D000)=169THENU=DELSEU
=1
860 GOSUB3000
999 REM~~~ boucle principale ~~~
1000 DOKE#BFEO,48926
1001 PING:PLAY0,0,0,0
1005 DOKE#424,37491
1020 FORH=1TO3
1040 CALL#AF00:IFPEEK(#4FF)=99THE
NGOTO2000
1045 GOSUBPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+11
00
1046 IFH=3THENSOUND5,687,0:PLAY1,
66,1,4
1055 CALL#B200
1056 GOSUBGG
1060 NEXT
1070 FORH=1TO3
1080 CALL#AF00:IFPEEK(#4FF)=99THE
NGOTO2000

```

Suite page 29

ZX 81

Suite de la page 27

```

6282 SLOW
6283 RAND SIN SIN SIN SIN SIN PI
6284 GOTO 6292
6285 PRINT AT A+11,19+A; " ";AT A
+11,13-A; " "
6287 IF A=3 THEN GOTO 6300
6290 LET A=A+1
6292 PRINT AT A+11,13-A; " ";AT A
+11,19+A; " "
6295 GOTO 6285
6300 FOR I=15 TO 21
6305 PRINT AT I,5; " ";AT I,2
0; " "
6310 NEXT I
6315 LET M=M-1
6320 LET DD=DD+1
6350 GOTO 6520
6400 CLS
6405 PRINT AT 5,0; "

```

```

6410 LET K=K-1
6415 LET DA=DA+1
6420 GOTO 6520
6430 CLS
6435 PRINT AT 5,0; "
LE VAISSEAU
SPATIAL N A PLUS
DE CARBURANT
LA PLANETE NE
SERA JAMAIS
ATTEINTE.
6435 IF OU=0 THEN GOTO 6500
6490 LET DA=DA+1
6495 LET K=K-1
6500 LET VD=VD+1
6505 LET M=M-1
6520 LET A=1
6525 LET A=A+1
6530 IF A=15 AND (K=0 AND M=0) T
HEN GOTO 6600
6535 IF A=15 THEN GOTO 325

```

```

6540 GOTO 6525
6600 CLS
6605 PRINT AT 5,0; "VOUS AVEZ RE
USSI " ;VA; "ATTIQUES " ;AT 7,18;V
O; "DEFENSES "
6610 PRINT AT 10,0; "L ENNEMI A
DONC REUSSI " ;AT 12,18;DO; "ATTI
QUES " ;AT 14,18;DA; "DEFENSES "
6615 IF VA-DD>0 THEN PRINT AT 18
,0; "VOUS ETES VAINCU "
6620 IF VA-DD=0 THEN PRINT AT 18
,0; "IL N Y A NI VAINQUEUR NI VAI
NCU "
6625 IF VA-DD<0 THEN PRINT AT 18
,0; "VOUS ETES VAINQUEUR "
6635 PRINT AT 20,5; "APPUYER SUR
UNE TOUCHE " ;AT 21,9; "POUR CONTIN
UER "
6630 IF INKEY#="" THEN GOTO 6630
6631 LET M=0
6632 LET K=0
6635 GOTO 300

```

BOAT

Commandant d'un U-Boat Allemand pendant la seconde guerre mondiale, votre mission consiste bien évidemment, en la destruction impitoyable des convois alliés... malheureusement de mieux en mieux protégés.

Gérard COMBRET

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite sous le nom de "BOAT" ces deux programmes. Le lancement du premier qui contient les règles et la présentation, charge et lance automatiquement le programme principal. Attention, soyez très attentifs lors de la frappe de ces deux listings :

LISTING 1

```
1 GOTO10
2 OUT244,255:FORI=0T0255:OUT242,I:NEXT:0
UT244,0:RETURN
3 OUT244,255:FORI=1T022:OUT242,RND(1)*25
5:NEXT1:OUT244,0:RETURN
10 CLS
11 CLEAR300
12 RESTORE20
15 FORI=140T0155:READA$,B$,C$,D$,E$,F$,G
$,H$
16 A=VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+B$):C=VAL("&
H"+C$):D=VAL("&H"+D$):E=VAL("&H"+E$)
17 F=VAL("&H"+F$):G=VAL("&H"+G$):H=VAL("&
H"+H$)
18 FONT$(I)="A,B,C,D,E,F,G,H"
19 NEXT
20 DATA 00,00,00,20,30,FC,78,00
21 DATA00,00,00,10,30,FC,38,00,00,00,
00,00,00,FC
22 DATA00,00,0C,5C,FC,7C,3C,FC,00,0C,1C,
8C,FC,FC,FC,FC
23 DATA00,00,90,08,FC,F8,FO,FC,00,00,00,
08,3C,50,3C,FC,00,04,0C,9C,90,DC,78,FC
24 DATA00,00,00,90,3C,FO,EO,FC,00,00,08,
1C,3C,FC,7C,FC,00,00,10,88,FC,F8,FC
25 DATA00,00,00,08,3C,F4,68,FC,00,00,00,
00,90,08,FO,FC,00,00,00,20,20,00
26 DATA00,04,08,00,30,1C,68,00,00,00,00,
00,00,30,30,00
29 DEFINTA-Z
30 FORI=62T013STEP-1:CIRCLE(60,16),I:NEX
T
31 PSET(72,23)
35 LOCATE8,2:PRINT"IIII"
40 LOCATE11,2:PRINTCHR$(143);:GOSUB2
41 LOCATE10,2:PRINTCHR$(143);CHR$(144);
43 GOSUB2
45 LOCATE9,2:PRINTCHR$(143);CHR$(144);CHR
$(145);
47 GOSUB2
55 LOCATE15,3:PRINT"FEU!";:OUT244,255:FO
R1=255T00STEP-3:OUT243,I:NEXTI
56 K=K+1:IFK=2THEN60ELSE55
60 FORJ=1T05
61 LOCATE10,2:GOSUB3:PRINTCHR$(144);:GOS
UB3:LOCATE10,2:PRINTCHR$(147);:NEXTJ
99 POKE43,4
100 CLS:LOCATE7,2:PRINT"U-BOAT":OUT244,2
55:FORJ=5T0255STEP3:OUT242,J:OUT242,J-5
101 NEXT
102 PRINT"REGLES DU JEU(O/N)?":OUT244,0
103 A=INSTR("ON",INKEY$):IFA<2THEN103EL
SEIFA=2THEN120
115 CLOAD"BOAT"
120 *
121 A$="Vous etes le comman-dant d'un U-
```

```
Boat al-lemand pendant la 2 nde guerre*
122 GOSUB800
123 A$="mondiale.Votre but est de coule
r le plus grand nombre de bateaux"
124 GOSUB800
125 A$="ennemis,tout en evi-tant les sou
s-marinsances a votre recherche"
126 GOSUB800
127 A$="ainsi que les mines lachees par
les bateaux.Lorsque vous coulez un de"
128 GOSUB800
129 A$="ces bateaux,celui-ci clignote et
disparait.De meme,vous pouvez "
130 GOSUB800
131 A$="destruire les sous-marins en vous
placant sous eux":GOSUB800
132 A$="Toute rencontre avec un obstacle
vous fait perdre une vie":GOSUB800
133 A$="Vous disposez de 5 vies.En chois
issant votre niveau(1-3),":GOSUB800
134 A$="votre mission vous sera attribue
e.Des lors, vous aurez un certain"
135 GOSUB800
136 A$="nombre de minutes pour l'effectu
er.Le decoupte des points est le suivant
137 GOSUB800
138 A$="123:100 Pts,et 25 pts par partie
i-2-3 /VX:200 pts,+50 par partie"
139 GOSUB800
140 A$="a:5 pts pour chaque sous-marin d
estruit.":GOSUB800
141 A$="Lorsque le temps inpartie est pa
sse,la sanction tombe":GOSUB800
142 A$="Si vous avez detruit votre quota
de bateaux,vous poursuivez la partie"
143 GOSUB800:A$="Sinon vous etes eli-min
es.":GOSUB800
144 CLS:PRINT"LES TOUCHES":PRINT" LE ST
ICK HAUT - BAS":
145 PRINT" 'SPACE':TIR"
150 POKE43,4
151 A$="Vous avancez de gau-che a droite
et reapparaissez toujours a gauche"
152 GOSUB800
155 CLS:LOCATE5,1:PRINT"BONNE CHANCE":G
OTO115
799 END
800 CLS:LOCATE0,0:FORI=1T0LEN(A$):B$=MID
$(A$,I,1)
801 IFB$=" "THENBEEP0,2ELSEBEEP1,1
802 PRINTB$:NEXT
803 POKE43,4
805 RETURN
```

LISTING 2

```
5 CLEAR
80 DEFINTA-Z:VI=5
85 GOSUB2200
```

CANON X07

BATEAU ENNEMI A BABORD.

ET ALORS? VOUS AVEZ QUELQUE CHOSE CONTRE LES ENNEMIS?

RACISTE C'EST COMME MACHISTE, FAUT BEAUCOUP TRAVAILLER POUR LE DEVENIR!

RACISTE!



LISTING 1

En ligne 35, les "I" correspondent à des CHR\$(142).
En ligne 138, les "i" correspondent à des CHR\$(143) et les caractères "2", "3", "V" et "X" doivent être tapés en mode GRPH.
En ligne 140, le "a" correspond à un CHR\$(141).

LISTING 2

Aux lignes 105, 755 et 855, les "i" correspondent à des CHR\$(142).

```
90 SM=0:NX=0:QZ=0:SM=0:T=0:BB=0:FB=0
92 GOSUB2300:I=RND(0):BEEP30,1:Y=2:CLS
95 LOCATE5,0:PRINT"VOTRE MISSION":PRINT
NY:"NAVIERES EN":PRINTTW;" MNS:"
96 POKE43,4
97 CLS
98 TIMES="00:00:00"
105 LOCATE0,0:PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIII
"
106 FORI=114T0119:LINE(I,25)-(I,31):NEXT
110 FORX=0T019
115 D=STICK(0)
116 IFVAL(MID$(TIMES,4,2))=TWTHEN2000
120 Y=Y+(D=1)-(D=5):IFY<1THENY=1ELSEIFY>
3THENY=3
126 IFSCREEN(X,Y)<>32THENGOSUB1000
127 IFX=19ANDY=3THENX=0:GOSUB1000
130 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(140);
135 B=STRIG(0):IFBTHENGOSUB300:GOTO137
136 IFTTHENGOSUB310
137 IFBB=1ANDTY=0THENRT=RT+1:IFRTMOD2THE
NGOSUB710
138 IFBB=1ANDTY=1THENGOSUB800
139 IFBB=1THEN142
140 GOSUB700
142 *
143 IFSM=0THENGOSUB771:GOTO150
144 IFSM=1THENGOSUB774
150 IFQZ=0THENB=RND(1)*7+1:IFB=2THENGOSU
B400:GOTO155
152 IFQZ=1THENRJ=RJ+1:IFRJMOD2THENGOSUB4
04
155 *
159 LOCATEX,Y:PRINT" ";
160 NEXTX
199 GOTO110
300 *
301 OUT244,255:FORI=0T07:OUT242,RND(1)*2
55:NEXT:OUT244,0
302 IFT=1THENLOCATEX1,Y1:IFY1=0THENPRINT
CHR$(142);:ELSEPRINT" ";
306 T=1:X1=X:Y1=Y
310 *
313 IFY1=0THENLOCATEX1,0:PRINTCHR$(142);
:T=0:GOTO320
315 LOCATEX1,Y1:PRINT" ";
316 Y1=Y1-1
317 IFY1=0ANDSCREEN(X1,Y1)<>142THEN325
318 IFSCREEN(X1,Y1)=141THEN325
319 LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(153);
320 RETURN
325 *
326 OUT244,255:FORI=0T0255STEP2:OUT242,I
:NEXT:FORI=0T0255STEP10:OUT242,I:NEXT
327 OUT244,0:Q=SCREEN(X1,0)
329 IFSCREEN(X1,Y1)=141THENB0=B0+5:GOTO3
71
330 IFQ=143THENB0=B0+25:N1=146:W=N1:GOTO
340
331 IFQ=144THENB0=B0+25:N2=147:W=N2:GOTO
```

```
340
332 IFQ=145THENB0=B0+25:N3=148:W=N3:GOTO
340
336 IFQ=149THENB0=B0+50:W=151:N4=151:GOT
0340
337 IFQ=150THENB0=B0+50:W=152:N5=152:GOT
0340
340 T=0:LOCATEX1,0:PRINTCHR$(W);
341 IFN1+N2+N3=441THENOUT244,255:FORI=20
0T0255STEP20:OUT242,I:NEXT:OUT244,0
342 IFN4+N5=303THENOUT244,78:FORI=150T02
20:OUT242,I:OUT242,I+10:NEXT:OUT244,0
370 GOTO320
371 *
373 IFX1=RT ANDY1=QPTHEHQZ=OELSESM=0
374 T=0:LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(32);
399 RETURN
400 *
401 IFRND(1)*11>4THENRETURN
402 QZ=1:Q=20:QP=RND(1)*3+1:IFQP=3THENQ
T=19
403 BEEP30,1:RETURN
404 IFQ<1THEN408
405 IFSCREEN(QT-1,QP)<>140THEN407ELSE496
406 QZ=0:RETURN
407 IF(QT>18)*(QP=3)=1ORQT>19THEN408EL
SELOCATEQT,QP:PRINTCHR$(32);
408 QT=QT-1:IFQT=-1THENQZ=0:LOCATE0,QP:P
RINTCHR$(32);:RETURN
410 LOCATEQT,QP:PRINTCHR$(141);
490 RETURN
491 ER=1:IFST>19ANDSP<3THENST=19
492 IFST>18ANDSP=3THENST=18
493 GOSUB1000:GOTO776
496 ER=2:IFQT>19ANDQP<3THENQT=19
497 IFQT>18ANDQP=3THENQT=18
498 GOSUB1000:GOTO406
700 *
701 B=RND(1)*11
702 IFB>5THEN899
707 BB=1:IFB<3THENY=1ELSEY=0
708 N1=143:N2=144:N3=145:N4=149:N5=150:L
P=20
710 IFY=1THEN800
714 IFN1+N2+N3=441THENNX=NX+1:GOTO740
716 LP=LP-1
718 IFLP<0THEN730
720 IFLP=19THENLOCATELP,0:PRINTCHR$(N1);
:GOTO899
721 IFLP=18THENLOCATELP,0:PRINTCHR$(N1);
CHR$(N2);:GOTO899
723 LOCATELP,0:PRINTCHR$(N1);CHR$(N2);CHR
$(N3);
```

Suite page 30



Suite de la page 28

```
1085 GOSUBPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+11
00
1086 IFH=3THENSOUND5,687,0:PLAY1,
66,1,4
1095 CALL#ADD0:GOSUBGG:NEXT:GOTO1
020
1101 RETURN
1102 RETURN
1103 RETURN
1104 RETURN
1105 RETURN
1106 RETURN
1107 RETURN
1116 RETURN
1117 RETURN
1118 RETURN
1119 RETURN
1132 RETURN
1133 RETURN
1134 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)+360:RE
TURN
1135 RETURN
1136 RETURN
1137 GOTO5000
1138 GOTO5000
1139 GOTO5000
1140 RETURN
1141 RETURN
1142 GOTO5000
1143 GOTO5000
1144 RETURN
1145 RETURN
1146 GOTO4500
1147 GOTO4500
1148 RETURN
1149 RETURN
1150 RETURN
1151 RETURN
1152 RETURN
```

```
1153 RETURN
1154 RETURN
1155 RETURN
1156 RETURN
1157 RETURN
1158 RETURN
1159 RETURN
1160 RETURN
1161 GOTO5000
1162 GOTO5000
1163 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)-360:RE
TURN
1165 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)-41:GOT
OPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+1100
1166 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)+41:GOT
OPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+1100
1167 GOTO5000
1168 RETURN
1169 GOTO5000
1170 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)-41:GOT
OPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+1100
1171 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)-41:GOT
OPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+1100
1172 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)-41:GOT
OPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+1100
1173 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)+41:GOT
OPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+1100
1174 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)+41:GOT
OPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+1100
1175 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)+41:GOT
OPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+1100
1176 GOTO5000
1177 GOTO5000
1178 RETURN
1181 GOSUB2500
1182 RETURN
1183 RETURN
1184 GOTOPEEK(#BFE3)+1100
1185 RETURN
1186 RETURN
1188 GOTOPEEK(#BFE3)+1100
1191 GOTO5000
1192 GOTO5000
1193 RETURN
1194 RETURN
1195 GOTO5000
1197 RETURN
1198 RETURN
1199 GOTO4000
```

```
1200 W=1:GOTO4000
1201 RETURN
1202 RETURN
1203 RETURN
1204 RETURN
1205 RETURN
1211 RETURN
1214 RETURN
1215 RETURN
1216 RETURN
1217 RETURN
1218 RETURN
1223 GOTO5000
1300 WAIT7:RETURN
1301 WAIT6:RETURN
1302 WAIT5:RETURN
1303 WAIT4:RETURN
1304 WAIT3:RETURN
1305 WAIT2:RETURN
1306 PLOT20,20,"":REM:REM:RET
URN
1307 PLOT20,20,"":REM:REM:RETURN
1308 REM:REM:REM:REM:RETURN
1309 RETURN
1999 EM~~~ saut ~~~
2000 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)-80
2001 PLAY0,0,0,0
2002 SOUND5,55,0:PLAY7,54,2,55
2005 IFDEEK(#424)>38100THENDOKE#4
24,28671:T=T+1
2007 Z=DEEK(#BFEO)+1:A=PEEK(Z):B=
PEEK(Z+40):C=PEEK(Z+1):D=PEEK(Z+41
)
2010 CALL#B100
2015 IFDEEK(#424)>38100THENDOKE#4
24,28671:T=T+1
2017 E=PEEK(Z+1):F=PEEK(Z+41)
2020 POKE#4FF,00:CALL#AEOO:CALL#B
100
2021 POKEZ-2,A:POKEZ+38,B:G=PEEK(
Z+1):H=PEEK(Z+41)
2022 GOSUBGG
2025 IFDEEK(#424)>38100THENDOKE#4
24,28671:T=T+1
2030 CALL#AEOO:CALL#B100
2031 POKEZ-2,C:POKEZ+38,D:I=PEEK(
Z+1):J=PEEK(Z+41)
2032 GOSUBGG
2035 IFDEEK(#424)>38100THENDOKE#4
```

```
24,28671:T=T+1
2040 CALL#AEOO:CALL#B100
2041 GOSUBGG
2042 POKEZ-2,E:POKEZ+38,F
2045 DOKE#BFEO,DEEK(#BFEO)+80
2050 IFDEEK(#424)>38100THENDOKE#4
24,28671:T=T+1
2055 DOKE#B336,DEEK(#B336)-41
2057 PLAY0,0,0,0
2058 GOSUBPEEK(DEEK(#BFEO)+42)+11
00
2060 CALL#ADOO:POKEZ-2,G:POKEZ+38
,H:POKEZ-1,I:POKEZ+39,J:GOTO1020
2499 EM~~~ ligne de depart ~~~
2500 T=T+1:PLOT14-U,12,5:PLOT15-U
,12,"tour":PLOT20-U,12,STR$(T)
2502 PLOT14-U,14,4:PLOT14-U,15,4
2504 IFVI>3THENVI=3
2505 FORN=1TOVI
2510 PLOT12+N*3-U,14,"ST":PLOT12+
N*3-U,15,"UV":NEXT
2514 FORN=0T02:PLOT26+N-U,13+N,16
:NEXT
2520 WAIT300
2522 DOKE#424,28671
2525 PLOT25-U,13,17:WAIT100
2530 PLOT26-U,14,19:WAIT100
2532 SHOOT
2535 PLOT27-U,15,18:WAIT50:RETURN
2999 EM~~~ decor-difficulte ~~~
3000 CLS:PAPER0:INK7
3001 VI=3:DD=29:GG=PEEK(#BFE5)/10
3005 GOSUB3500
3010 FORN=2T020STEP9
3015 PLOT2-U,N,"LBBBBBBBBBBBBBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBB"
3020 PLOT8-U,N+6,"AAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAA"
3025 FORM=3T07:PLOTM-U,N+M-2,"C":
NEXTM
3030 NEXTN
3035 PLOT2-U,1,"MMMMMMMMMMMMMMMM
MMM":PLOT2-U,9,"MMMMMMMMMMMMMMMM
MMM"
3050 RETURN
3500 POKE48000,3:FORN=48002T04800
```

A SUIVRE...

TAROT

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

Michel MOUROT

TU ES CAPOT!



EXELVISION EXL 100

ET TOI TU ES COCV.

CHLIKA
CHLIKA
CHILKO
CHLOKU



TROMPER N'EST PAS JOUER.

SUITE DU N° 136

```

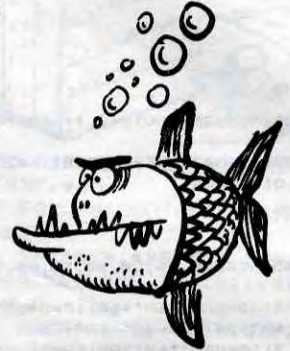
4802 FOR I=1 TO 4:FOR Z=0 TO 3:IF Z=PF THEN 4820
4804 V=C*(PF,I):R1=LEN(V):IF R1=0 THEN 4822
4806 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):IF K(Z,I)=1 AND Y<11 THEN GOTO 4990
4820 NEXT Z
4822 NEXT I
4824 FOR Z=1 TO 4:V=C*(PF,Z):R1=LEN(V$)
4826 IF Z=1 THEN R2=R1:I=Z:GOTO 4830
4828 IF R1>R2 THEN R2=R1:I=Z
4830 NEXT Z
4831 V=C*(PF,I)
4832 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 4990
4900 GOTO 4512
4990 N(I)=1:PJ=1:IF I=0 AND CI<>0 THEN K(PF,CI)=1
4991 IF CI=5 THEN CI,CM=I:JOE=WW:HAUTE=Y
4992 RETURN
4999 !
5000 ! AFF CHIEN
5001 CALL COLOR("OBW")
5002 IF F=4 OR F=5 THEN 5004 ELSE 5100
5004 GOSUB 9100:LOCATE (21,1):PRINT "LE CHIEN ETAIT "
5005 GOSUB 7950:FOR Z=0 TO 5
5006 I=INT(CHIEN(Z)/100):Y=CHIEN(Z)-100*1
5008 CALL AFCAR(I,Y,7,17+4*Z):NEXT Z
5099 !
5100 ! POINTS ATTAQUE
5101 CALL COLOR("OBW"):COMT=0:B=0
5102 FOR Z=78 TO AT STEP -1
5104 I=INT(P(Z)/100):Y=P(Z)-100*I
5106 ON I+1 GOTO 5108,5110,5110,5110,5110,5108
5108 IF Y=1 OR Y=21 THEN COMT=COMT+4.5:B=B+1:GOTO 5112
5109 COMT=COMT+.5:GOTO 5112
5110 IF Y<11 THEN COMT=COMT+.5 ELSE COMT=COMT+(Y-10)+.5
5112 NEXT Z
5200 ! RESULTATS
5202 IF B=0 THEN COMT=COMT-5
5204 IF B=1 THEN COMT=COMT-5
5206 IF B=2 THEN COMT=COMT-4
5208 IF B=3 THEN COMT=COMT-3
5209 S=INT(COMT/10)*10:EC=COMT-S:IF EC<5 THEN COMT=S ELSE COMT=S+10
5210 IF COMT<0 THEN AT=-F*(25-COMT):GOTO 5214
5212 AT=F*(25+COMT)
5214 LOCATE (22,1):PRINT "GAIN =",AT:PAUSE 3
5215 FOR Z=0 TO 3
5216 IF Z=PF THEN POINT(Z)=POINT(Z)+(3*AT):GOTO 5220
5218 POINT(Z)=POINT(Z)-AT
5220 NEXT Z
5800 ! RAJOUTE POIGNEE
5802 FOR Z=0 TO 3:IF E(Z)=0 THEN 5850
5803 IF AT=0 THEN TEST=1 ELSE TEST=-1
5804 FOR T=0 TO 3:IF T=PF THEN 5810
5805 POINT(T)=POINT(T)-TEST*E(Z):GOTO 5812
5810 POINT(PF)=POINT(PF)+TEST*3*E(Z)
5811 LOCATE (22,1):PRINT "POIGNEE =",E(Z)*TEST:PAUSE 3
5812 NEXT T
5850 NEXT Z
5900 ! PETIT AU BOUT
5902 IF PETIT=0 THEN 5950
5904 IF PRO=PF THEN TEST=1 ELSE TEST=-1
5906 FOR Z=0 TO 3:IF Z=PF THEN 5910
5908 POINT(Z)=POINT(Z)-TEST*F*10:GOTO 5912
5910 POINT(Z)=POINT(Z)+TEST*F*30
5911 LOCATE (22,1):PRINT "PETIT =",TEST*10*F
5912 NEXT Z
5950 ! AFFICHE POINT
5951 CALL COLOR("OBY")
5952 FOR Z=0 TO 3:LOCATE (Z+1,33):PRINT POINT(Z):NEXT Z
5960 ! ON CONTINU
5962 LOCATE (21,1):PRINT "UN AUTRE TOUR ? 1=OUI_0=NON"
5964 HH$=KEY$:GOSUB 8800
5968 IF HH$="1" THEN GOSUB 7900:GOSUB 9100:GOTO 490
5970 IF HH$="0" THEN END
5972 GOTO 5962

```

```

6000 ! EFFAC POINTEUR
6002 IF R=32 THEN GOSUB 8800:GOTO 6004
6003 CALL SPEECH("L,0D7C8BAABAB602FC")
6004 CALL COLOR("OBB"):LOCATE (L,C):PRINT " "
6010 RETURN
6099 ! AFFICH POINTEUR
6100 CALL COLOR("OWB"):LOCATE (L,C):PRINT CHR$(14):RETURN
6500 ! AFFICHAGE CARTES DE SUD
6501 GOSUB 7900:L=12:H=0:TEST=0:FOR I=0 TO 5
6502 FOR Y=1 TO 21
6503 IF J(2,I,Y-1)=0 THEN 6511
6504 H=H+1:EC=100*I+Y
6507 IF (TEST=0 AND H=10) THEN L=17:TEST=1
6508 IF H=10 THEN H=1
6509 C=5+(H-1)*4:ECRAN((L-12)/5,H-1)=EC
6510 CALL AFCAR(I,Y,L,C)
6511 NEXT Y
6512 NEXT I
6515 RETURN
6600 ! AFFICHAGE DES PRISES
6601 IF WW=0 THEN V$="NORD "
6602 IF WW=1 THEN V$="OUEST "
6603 IF WW=2 THEN V$="SUD "
6604 IF WW=3 THEN V$="EST "
6605 IF G(WW)=0 THEN HH$="PASSE "
6606 IF G(WW)=1 THEN HH$="PETITE "
6607 IF G(WW)=2 THEN HH$="GARDE "
6608 IF G(WW)=4 THEN HH$="SANS "
6609 IF G(WW)=6 THEN HH$="CONTRE "
6610 CALL COLOR("OBY"):LOCATE (1,16):PRINT V$:LOCATE (3,16):PRINT HH$:PAUSE 4
6620 RETURN
7099 ! MISE EN ORDRE
7100 FOR Z=0 TO 5:C$(WW,Z)="" :FOR ZZ=1 TO 21
7102 IF J(WW,Z,ZZ-1)=1 AND ZZ<10 THEN C$(WW,Z)=C$(WW,Z)&"0"&STR$(ZZ)
7104 IF J(WW,Z,ZZ-1)=1 AND ZZ>9 THEN C$(WW,Z)=C$(WW,Z)&STR$(ZZ)
7105 NEXT ZZ:NEXT Z
7106 RETURN
7200 ! CARTE PLUS FORTE
7201 IF I=0 THEN S=21 ELSE S=14
7202 FOR Y=1 TO 5:IF J(WW,I,Y-1)=1 AND Y>HAUT THEN 7208
7204 NEXT Y
7206 Y=0
7208 RETURN
7900 ! CARTES EN BLANC SUD
7901 CALL COLOR("OWW")
7905 FOR Z=1 TO 6 STEP 5:FOR S=1 TO 9:FOR ZZ=0 TO 3
7910 LOCATE (11+Z+ZZ,4*S):PRINT " "
7915 NEXT ZZ:NEXT S:NEXT Z
7920 RETURN
7925 ! EFFAC TABLE
7926 CALL COLOR("OBW")
7928 FOR Z=0 TO 3:LOCATE (2+Z,6):PRINT " "
7930 LOCATE (5+Z,2):PRINT " "
7932 LOCATE (5+Z,10):PRINT " "
7934 LOCATE (7+Z,6):PRINT " "
7936 NEXT Z
7940 RETURN
7950 ! CARTE BLANC CHIEN
7951 CALL COLOR("OWW"):FOR Z=1 TO 6:FOR S=0 TO 3
7952 LOCATE (7+S,4*Z+12):PRINT " "
7953 NEXT S:NEXT Z
7954 RETURN
7960 ! CARTE CHIEN b
7962 FOR Z=0 TO 3:LOCATE (7+Z,16):CALL COLOR("OWB")
7964 PRINT " "
7966 RETURN
8000 ! PETI SEC ?
8002 IF W=0 THEN V$="NORD"
8003 IF W=1 THEN V$="OUEST"
8004 IF W=2 THEN V$="SUD"
8005 IF W=3 THEN V$="EST"
8010 LOCATE (21,1):CALL COLOR("OWB"):PRINT "ON REDONNE PETIT SEC CHEZ ";V$

```



A SUIVRE...

CANON X07

Suite de la page 29

```

724 IFLP<17THENLOCATELP+3,0:PRINTCHR$(14)
725 IFMT=1THENGOSUB910:GOTO727
726 IFLP<19ANDLP>1THENB=RND(1)*3+1:IFB<2
THENGOSUB900
727 RETURN
730 IFLP=-1THENLOCATEO,0:PRINTCHR$(N2):C
HR$(N3):CHR$(142)
731 IFLP=-2THENLOCATEO,0:PRINTCHR$(N3):C
HR$(142)
732 IFLP=-3THENLOCATEO,0:PRINTCHR$(142)
:BB=0:RETURN
733 RETURN
740 BO=BO+100:BB=0:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(1
40):IFLP<0THENLP=0
741 FORI=1TO3
742 LOCATELP,0:PRINTCHR$(146):CHR$(147)
CHR$(148)
743 OUT244,255:FORJ=0TO5:FORK=0TO255STEP
50:OUT242,K:NEXTK,J
744 LOCATELP,0:PRINTCHR$(143):CHR$(144)
CHR$(145)
745 OUT244,255:FORJ=1TO2:FORK=1TO255STEP
5:OUT242,ABS(255-K):OUT242,K:NEXTK,J
750 NEXT:OUT244,0
754 BEEP30,1
755 LOCATELP,0:PRINT"IIII"
760 IFMT=1THENLOCATEM(1),N(1):PRINTCHR$(
32):MT=0
770 RETURN
771 IFRND(1)*11<8THENRETURN
772 SM=1:ST=20:SP=RND(1)*3+1:IFSP=3THENS
T=19
773 BEEP30,1:RETURN
774 IFST<1THEN777
775 IFSCREEN(ST-1,SP)<>140THEN777ELSE491
776 SM=0:RETURN
777 IF((ST/18)*(SP/3)=1)ORST<19THEN778EL
SELOCATEST,SP:PRINTCHR$(32)
778 ST=ST-1:IFST=-1THENS=0:LOCATEO,SP:P
RINTCHR$(32):GOTO799
780 LOCATEST,SP:PRINTCHR$(141)
799 RETURN

```

```

800 '
805 IFN4+N5=303THENN=NX+1:GOTO840
810 LP=LP-1
815 IFLP=19THENLOCATELP,0:PRINTCHR$(N4)
:GOTO830
817 IFLP=-1THENLOCATEO,0:PRINTCHR$(N5):C
HR$(142):GOTO830
818 IFLP=-2THENLOCATEO,0:PRINTCHR$(142)
:BB=0:GOTO830
820 LOCATELP,0:PRINTCHR$(N4):CHR$(N5)
822 IFLP<18THENLOCATELP+2,0:PRINTCHR$(14
2)
824 IFMT=1THENGOSUB910:GOTO826
825 IFLP<19ANDLP>1THENB=RND(1)*3+1:IFB<3
THENGOSUB900
826 '
830 '
839 RETURN
840 BO=BO+200:BB=0:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(1
40):IFLP<0THENLP=0
841 FORI=1TO5
842 LOCATELP,0:PRINTCHR$(151):CHR$(152)
843 OUT244,255:FORJ=1TO5:OUT242,RND(1)*2
55:NEXT
844 LOCATELP,0:PRINTCHR$(149):CHR$(150)
845 FORJ=1TO5:OUT242,RND(1)*255:NEXT
850 NEXT:OUT244,0
854 BEEP30,1
855 LOCATELP,0:PRINT"IIII"
860 IFMT=1THENLOCATEM(1),N(1):PRINTCHR$(
32):MT=0
899 RETURN
900 MT=1:M(1)=LP:N(1)=0
910 IFLP<17THENMT=0:GOTO960
911 IFN(1)=0THEN915
912 LOCATEM(1),N(1):PRINTCHR$(32):IFMT=
0THEN960
915 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(140):N(1)=N(1)+
1:IFN(1)=3THENMT=0
918 IFSCREEN(M(1),N(1))=140THENGOSUB1000
920 LOCATEM(1),N(1):PRINTCHR$(155)
930 '
960 IFMT=0ANDN(1)>0THENLOCATEM(1),N(1):P
RINTCHR$(32)
990 RETURN
1000 VI=VI-1
1003 IFER=2THENER=0:QZ=0:LOCATEQ,0P:PRI
NTCHR$(32)
1004 IFER=1THENER=0:SM=0:LOCATEST,SP:PRI
NTCHR$(32)
1005 IFMT=1THENMT=0:LOCATEM(1),N(1):PRIN

```

```

TCHR$(32)
1006 IFX=ST ANDY=SPTHEMS=0:LOCATEX,Y:PR
INTCHR$(32)
1007 IFX=QT ANDY=QPTHEMQZ=0:LOCATEX,Y:PR
INTCHR$(32)
1009 OUT244,255:FORJ=0TO5:FORI=0TO255STE
P50:OUT242,I:NEXTI,J
1010 OUT244,0
1015 IFX=19ANDY=3THENX=0:Y=3
1020 OUT244,255:FORI=0TO5
1025 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(154)
1030 FORJ=0TO10:OUT242,RND(1)*255:NEXTJ
1040 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(140)
1045 FORJ=0TO10:OUT242,RND(1)*255:NEXTJ
1050 NEXTI:OUT244,0
1060 IFVI>0THENRETURN
1069 FORU=1TO8
1070 LOCATE6,1:PRINT "
":LOCATE5
,2:PRINT " "
1080 OUT244,255:K=150
1090 FORI=0TO12
1091 K=K-10
1092 FORJ=15TO255STEPK
1093 OUT242,J:OUT242,J-10:NEXTJ,I
1099 LOCATE6,1:PRINT"GAME OVER":LOCATE5,
2:PRINT"SCORE=";BO
1100 FORO=0TO150:NEXT
1105 NEXTU
1110 OUT244,0
1120 END
2000 'GAGNE?
2010 CLS:PRINT "APRES"ITW;"MNS ECOULES";
2015 PRINT "NIX;"NAIRES COULES"
2020 IFNX=NYTHEN2100
2030 LOCATEO,2:PRINT"IL MANQUE";NY-NX;"N
AVIRES";I
2031 RESTORE2032:FORI=1TO35:READA,B:BEEP
A,B:NEXT
2032 DATA6,12,1,4,10,12,6,4,13,16,12,2,1
0,2,8,2,6,2,6,8,8,24,0,8,1,8,5,8,8,8
2033 DATA10,16,12,2,15,2,13,2,12,2,9,2,1
0,2,10,24,13,32,12,32,15,32,13,16,12,2
2034 DATA10,2,8,2,6,2,5,24,3,2,5,2,6,12,
1,4
2039 FORI=0TO3000:NEXT
2040 BEEP30,1:VI=0:CLS:GOTO1069
2100 LOCATE5,2:PRINT"BRAVO":PRINT" MIS
SION REUSSIE"
2109 RESTORE2150
2110 FORJ=0TO30
2115 READA,B:BEEPA,B

```

```

2120 NEXT
2150 DATA2,4,21,4,22,4,21,4,22,4,17,4,2
3,4,18,4,15,16,10,4,15,4,17,16
2151 DATA10,4,17,4,18,16,22,4,21,4,22,4,
21,4,22,4,17,4,20,4,18,4,15,16,10,4
2152 DATA15,4,17,12,10,4,18,4,17,4,15,16
2155 IFNX=NYTHENB=(NX-NY)*100ELSECLS:GO
TO2170
2160 CLS:LOCATEO,0:PRINT" SPECIAL BONUS:
"IFB:BO=BO+FB:VI=VI+1
2170 LOCATE5,1:PRINT"SCORE=";BO:LOCATE5,
2:PRINT"VIE=";VI
2172 IFB>0THENLOCATE7,3:PRINT"+1 VIE!";
2175 FORI=0TO3550:NEXT
2190 GOTO90
2200 'NIVEAU
2210 CLS:PRINT"NIVEAU(1-3)?";
2215 WD=INSTR" 123",INKEY$:IFWD<2THENZ
215
2216 WD=WD-1:PRINTWD
2220 RETURN
2300 ONWDGOTO2350,2400,2500
2350 GJ=GJ+1
2351 IFGJ=6THENWD=2:GJ=0:CLS:PRINT"MAINT
ENANT NIVEAU 2":POKE43,4:GOTO2300
2360 RESTORE2365:FORI=1TOGJ:READA,B:NEXT
:NY=A:TW=B:RETURN
2365 DATA1,3,1,2,1,1,2,3,2,2
2400 GJ=GJ+1
2405 IFGJ=6THENWD=3:GJ=0:CLS:PRINT"MAINT
ENANT NIVEAU 3":POKE43,4:GOTO2300
2410 RESTORE2420:FORI=1TOGJ:READA,B:NEXT
:NY=A:TW=B:RETURN
2420 DATA5,4,4,3,7,5,3,2,5,3
2500 GJ=GJ+1
2504 IFGJ=8THENGOTO2600
2505 RESTORE2510:FORI=1TOGJ:READA,B:NEXT
:NY=A:TW=B:RETURN
2510 DATA7,4,9,5,4,2,6,3,5,2,6,2,7,2
2600 '
2605 CLS:PRINT"ARRGGHH...":PRINT"Vous e
tes le heros du reich!"
2609 OUT244,255
2610 FORI=0TO5
2615 FORJ=0TO255STEP3
2620 OUT242,I:OUT242,J:OUT242,I*30
2630 NEXTI,J:OUT244,0
2660 CLS:PRINT"BRAVO":PRINT"SCORE=";BO:
"PI":PRINT"AVEC";VI:"VIES";
2665 END

```

INVASION

Cette fois, l'incroyable agressivité des envahisseurs intergalactiques, malmena quelque peu notre héros...

Stéphane PRIMAULT



SUITE DU N°136

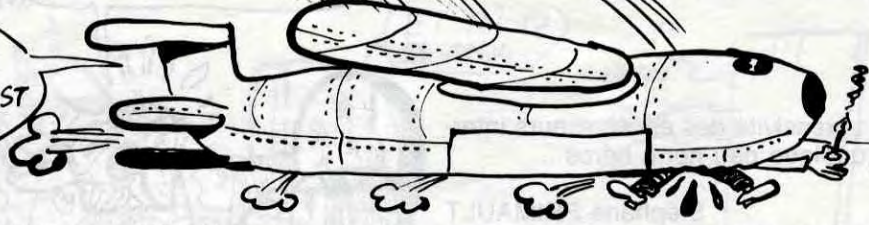
B5EE	BB	F4	10	27	02	02	8C	00	0276	B9A6	E6	1B	BD	E8	03	C6	40	BD	044C	BB06	26	07	8E	02	00	BF	BC	24	025C	
B5F6	27	26	07	50	F7	BC	16	17	0294	B9AE	C8	03	C6	1B	BD	E8	03	C6	043A	BB0E	39	01	32	26	07	8E	04	00	01E8	
B5FE	FE	93	10	8C	00	15	26	07	026F	B9B6	57	BD	E8	03	CE	BC	2A	86	0439	BB16	BF	BC	24	39	C1	33	26	07	02F9	
B606	00	B7	BC	17	17	FE	86	8C	03F1	B9BE	01	17	FA	20	C6	1B	BD	E8	03B8	BBDE	8E	08	00	BF	BC	24	39	C1	032F	
B60E	00	02	26	07	50	F7	BC	16	0248	B9C6	03	C6	50	BD	E8	03	F6	BC	0473	BBE6	34	10	26	FF	B1	8E	16	00	02BE	
B616	17	FE	7A	10	8C	00	04	26	0255	B9CE	28	C1	01	27	18	F6	BC	29	0304	BBEE	BF	BC	24	39	00	00	00	01D8		
B61E	07	40	B7	BC	17	17	FE	86	0353	B9D6	C1	03	27	11	BE	BC	2F	8C	0331	BBF6	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	
B626	BE	BC	02	10	BE	BC	04	17	0321	B9DE	30	00	25	09	5C	F7	BC	29	0296	BBFE	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	
B62E	01	AB	C6	1B	BD	E8	03	C6	03FB	B9E6	C6	01	F7	BC	28	39	C6	1B	03BC	BC06	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	
B636	45	BD	E8	03	F6	BC	16	30	03E5	B9EE	BD	E8	03	C6	47	BD	E8	03	045D	BC0E	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	
B63E	85	31	A6	BF	BC	02	10	BF	03A8	B9F6	F6	BC	29	C1	01	27	09	C1	038E	BC16	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	
B646	BC	04	C6	82	F7	60	41	BD	045D	B9FE	02	27	26	C1	03	27	43	39	01B6	BC1E	00	00	00	00	00	00	00	00	0000	
B64E	E8	33	17	FD	4D	16	FE	5E	03EE	BA06	C6	20	F7	60	41	8E	00	28	033A	BC26	00	00	00	00	00	09	00	00	0009	
B656	BE	BC	06	10	BE	BC	08	F6	0408	BA0E	10	8E	00	01	BD	E8	33	8E	0305	BC2E	01	00	00	00	09	00	02	01	000D	
B65E	BC	18	BC	BC	19	30	85	31	0345	BA16	00	26	BD	E8	33	C6	86	F7	0441	BC36	00	00	00	16	00	17	01	00	002E	
B666	A6	BC	BB	F2	27	02	20	08	0360	BA1E	60	41	8E	00	24	BD	E8	33	032B	BC3E	00	53	43	4F	52	45	20	3A	01D6	
B66E	10	BC	BB	F4	10	27	01	80	0333	BA26	39	C6	20	F7	60	41	8E	00	0345	BC46	04	52	45	43	4F	52	44	3A	01FD	
B676	8C	00	27	26	07	50	F7	BC	02E3	BA36	C6	86	F7	60	41	8E	00	26	0398	BC4E	04	54	45	40	50	53	3A	04	01CB	
B67E	18	17	FE	11	10	8C	00	15	01EF	BA3E	BD	E8	33	8E	00	24	BD	E8	042F	BC56	56	49	45	53	3A	04	47	41	01FD	
B686	26	07	40	B7	BC	19	17	FE	030E	BA46	33	39	C6	86	F7	60	41	8E	03DE	BC5E	4D	45	20	4F	56	45	52	04	01F2	
B68E	04	8C	00	02	26	07	50	F7	0206	BA4E	00	28	10	8E	00	01	BD	E8	026C	BC66	55	4E	45	20	41	55	54	52	0244	
B696	BC	18	17	FD	F8	10	8C	00	037C	BA56	33	8E	00	26	BD	E8	33	8E	034D	BC6E	45	20	50	41	52	54	49	45	022A	
B69E	04	26	07	40	B7	BC	19	17	0214	BA5E	00	24	BD	E8	33	39	C6	20	031B	BC76	20	28	4F	2D	4E	29	20	3F	019A	
B6A6	FD	EB	BE	BC	06	10	BE	BC	04F2	BA66	F7	60	41	8E	00	24	10	8E	02E8	BC7E	04	04	18	00	04	31	33	35	00BD	
B6AE	08	17	01	29	C6	1B	BD	E8	02CF	BA76	E8	03	C6	45	BD	E8	03	CE	046C	BC86	30	38	38	35	30	3A	38	35	01AC	
B6BE	03	C6	42	BD	E8	03	F6	BC	0465	BA7E	BC	66	8E	00	0B	10	8E	00	0259	BC8E	02	35	34	31	04	01	03	05	00D7	
B6BE	18	30	85	31	A6	BF	BC	06	0325	BA86	00	F7	F9	1E	8E	30	00	BF	02B8	BC96	00	38	33	3B	32	34	04	01	0113	
B6C6	10	BF	BC	08	C6	83	F7	60	0433	BA8E	BC	24	C6	1B	BD	E8	03	C6	042F	BC9E	04	02	03	3C	3B	31	36	38	011F	
B6CE	41	BD	E8	33	17	FD	4D	16	040D	BA96	47	BD	E8	03	8D	34	CE	BC	043A	BCA6	04	66	FF	E7	FF	5A	7E	3C	0463	
B6D6	FD	E5	BE	BC	0A	10	BE	BC	04F0	BA9E	5C	8E	00	10	8E	00	06	019E	BCAE	18	43	26	24	7E	4C	6C	3C	0217		
B6DE	0C	F6	BC	1A	B6	BC	1B	30	0395	BAAE	17	F8	FF	17	F8	F4	C6	20	04F7	BCB6	18	03	66	3C	99	FF	24	3C	0375	
B6EE	85	31	A6	BC	BB	F2	27	02	03EE	BAAE	F7	60	41	8E	00	0F	BD	E8	03DA	BCBE	18	01	67	7C	36	9B	FF	48	03D4	
B6EE	20	08	10	BC	BB	F4	10	27	02DA	BAB6	33	30	01	8C	00	19	26	F6	0225	BCC6	70	FF	42	66	7E	3C	3C	18	0325	
B6F6	00	FE	8C	00	27	26	07	50	022E	BABE	17	F8	DF	BD	E8	06	C1	4F	04A9	BCC6	FF	FF	18	3C	3C	7E	66	42	03B4	
B6FE	F7	BC	1A	17	FD	8F	10	8C	040C	BAC6	10	27	E4	2C	C1	4E	27	0F	028C	BCDE	18	81	8F	BD	F9	F9	BD	F1	0523	
B706	00	15	26	07	40	B7	BC	18	0210	BACE	20	CC	BE	BC	2F	BC	BC	36	0443	BCE6	81	81	F1	BD	9F	9F	BD	8F	059C	
B70E	17	FD	82	8C	00	02	26	07	0251	BAD6	22	01	39	BF	BC	36	39	C6	030C	BCEE	0F	0F	00	80	80	40	40	30	0331	
B716	50	F7	BC	1A	17	FD	76	10	03B7	BADE	1B	BD	E8	03	C6	47	BD	E8	0475	BCFE	80	81	01	01	01	02	02	0C	0094	
B71E	8C	00	04	26	07	40	B7	BC	0270	BAE6	03	C6	0C	BD	E8	03	C6	14	0357	BD06	F0	F0	0C	02	02	01	01	01	01F3	
B726	1B	17	FD	69	BE	BC	0A	10	032C	BAEE	BD	E8	03	CE	BD	28	8E	00	03E9	BD0E	01	84	12	44	11	8A	20	5A	01F0	
B72E	BE	BC	0C	17	00	A7	C6	18	0325	BAF6	05	10	8E	00	04	17	F8	AA	0260	BD16	99	C3	24	18	3C	30	66	8C	0333	
B736	BD	E8	03	C6	43	BD	E8	03	0459	BAFE	CE	BD	48	8E	00	08	10	8E	0307	BD1E	18	66	42	24	20	3D	25	7E	BC	02E9
B73E	F6	BC	1A	30	85	31	A6	BF	0417	BB06	00	09	17	F8	9D	CE	BD	60	03A0	BD26	98	00	40	45	53	20	41	55	0232	
B746	BC	0A	10	BF	BC	0C	06	8E	03B1	BB0E	8E	00	08	10	8E	00	0E	17	015C	BD2E	54	45	55	52	53	20	45	58	0250	
B74E	F7	60	41	BD	E8	33	17	FD	0483	BB16	F8	90	39	C6	1B	BD	E8	03	044A	BD36	50	45	52	45	4E	54	20	51	023F	
B756	49	16	FD	C6	BE	BC	0E	10	0360	BB1E	C6	47	BD	E8	03	C6	1B	BD	0453	BD3E	55	04	20	43	45	20	4A	45	01F1	
B75E	BE	BC	10	F6	BC	1C	8E	BC	04CA	BB26	E8	03	C6	50	BD	E8	03	C6	046F	BD46	55	04	56	4F	55	53	20	41	0207	
B766	1D	30	85	31	A6	BC	BB	F2	0412	BB2E	1B	BD	E8	03	C6	65	BD	E8	0493	BD4E	20	49	4E	54	45	52	45	53	023A	
B76E	27	02	20	08	10	BC	BB	F4	02CC	BB36	03	C6	0C	BD	E8	03	C6	14	0357	BD56	53	45	20	45	54	20	51	55	0217	
B776	10	27	00	7C	8C	00	27	26	018C	BB3E	BD	E8	03	CE	BD	71	8E	00	0432	BD5E	45	04	56	4F	55	53	20	59	020F	
B77E	07	50	F7	BC	1C	17	FD	0D	0347	BB46	0D	10	8E	00	06	17	F8	5A	021A	BD66	20	52	45	4A	4F	55	45	52	023C	
										BB4E	C6	1B	BD	E8	03	C6	45	BD	0451	BD6E	45	5A	04	43	48	4F	49	53	0219	
										BB56	E8	03	CE	BD	8B	8E	00	08	0397	BD76	49	53	53	45	5A	20	56	4F	0253	
										BB5E	10	8E	00	0A	17	F8	43	CE	02C8	BD7E	54	52	45	20	56	49	54	45	0243	
										BB66	BD	99	8E	00	08	10	8E	00	028A	BD86	53	53	45	3A	04	31	2D	54	01DB	
										BB6E	0C	17	F8	36	8E	00	08	10	01F7	BD8E	52	45	53	20	52	41	50	49	0236	
										BB76	8E	00	0E	CE	BD	A2	17													

PROTECTION CIVILE

TI 99/4A B.E.

Par un courage et une adresse exemplaire, opposez-vous aux commandes de votre CANADAIR, à l'œuvre incendiaire d'un ignoble pyromane...

MISSION ACCOMPLIE!
L'INCENDIE EST ETEINT!



JE HAI 90% DES GENS. LES AUTRES SE LES DETESTE!



Gilles CHENE

SUITE DU N° 136

```

1310 REM-----
1320 CALL DELSPRITE(#2):: CALL COLOR(1,3
,1):: CALL COLOR(12,8,1):: CALL COLOR(2
,8,1):: CALL COLOR(11,8,1)
1330 A$="FFFFFFFFFFFFFFF" :: B$="010307
0F1F3F7FFF" :: C$="B0C0E0F0BFCFEFF"
1340 CALL CHAR(120,A$):: CALL CHAR(121,B
$):: CALL CHAR(122,C$)
1350 CALL HCHAR(9,11,121,1):: CALL HCHAR
(9,12,122,1):: CALL HCHAR(10,10,121,1)::
CALL HCHAR(10,13,122,1):: CALL HCHAR(11
,9,121)
1360 CALL HCHAR(12,8,121):: CALL HCHAR(1
3,7,121):: CALL HCHAR(14,6,121):: CALL H
CHAR(15,5,121):: CALL HCHAR(16,4,121)::
CALL HCHAR(17,3,121)
1370 CALL HCHAR(18,2,121):: CALL HCHAR(1
1,14,122):: CALL HCHAR(12,14,120):: CALL
HCHAR(13,15,122):: CALL HCHAR(14,15,120
)
1380 CALL HCHAR(17,17,120)
1390 CALL HCHAR(15,22,120):: CALL HCHAR(
12,24,120)
1400 CALL HCHAR(10,25,121):: CALL HCHAR(
9,26,121):: CALL HCHAR(8,27,121):: CALL
HCHAR(7,28,121):: CALL HCHAR(6,29,121)::
CALL HCHAR(6,30,122)
1410 CALL HCHAR(7,31,122):: CALL HCHAR(8
,32,122)
1420 CALL HCHAR(10,11,120,2):: CALL HCHA
R(11,10,120,4):: CALL HCHAR(12,9,120,6)::
CALL HCHAR(13,8,120,7):: CALL HCHAR(14
,7,120,8)
1430 CALL HCHAR(15,6,120,10):: CALL HCHA
R(16,5,120,12):: CALL HCHAR(17,4,120,13)
:: CALL HCHAR(18,3,120,15)
1440 CALL HCHAR(18,20,120,14):: CALL HCH
AR(17,21,120,13):: CALL HCHAR(16,22,120
,12):: CALL HCHAR(15,23,120,11):: CALL HC
HAR(14,23,120,11)
1450 CALL HCHAR(13,24,120,10):: CALL HCH
AR(12,25,120,9):: CALL HCHAR(11,25,120,9
):: CALL HCHAR(10,26,120,7):: CALL HCHAR
(9,27,120,6)
1460 CALL HCHAR(8,28,120,4):: CALL HCHAR
(7,29,120,2)
1470 CALL CHAR(112,B$):: CALL CHAR(113,C
$):: CALL CHAR(114,A$):: CALL CHAR(41,"F
F7F3F1F0F070301"):: CALL CHAR(42,"FFFEFC
FBF0E0C0B0")

```

```

1480 CALL HCHAR(11,15,112):: CALL HCHAR(
10,16,112):: CALL HCHAR(9,17,112):: CALL
HCHAR(8,18,112):: CALL HCHAR(7,19,112)::
CALL HCHAR(6,20,112)
1490 CALL HCHAR(6,21,113):: CALL HCHAR(7
,22,113):: CALL HCHAR(8,23,113):: CALL H
CHAR(9,24,113):: CALL HCHAR(10,25,42)
1500 CALL HCHAR(7,20,114,2):: CALL HCHAR
(8,19,114,4):: CALL HCHAR(9,18,114,6)::
CALL HCHAR(10,17,114,8):: CALL HCHAR(11
,16,114,8)
1510 CALL HCHAR(12,15,114,9):: CALL HCHA
R(13,16,114,7):: CALL HCHAR(14,16,114,6)
:: CALL HCHAR(15,17,114,5):: CALL HCHAR(
16,18,114,3)
1520 CALL HCHAR(17,18,114,2):: CALL HCHA
R(18,18,41):: CALL HCHAR(18,19,42):: CAL
L HCHAR(15,16,41):: CALL HCHAR(16,17,41)
1530 CALL HCHAR(13,15,41):: CALL HCHAR(1
7,20,42):: CALL HCHAR(16,21,42):: CALL H
CHAR(14,22,42):: CALL HCHAR(13,23,42)::
CALL HCHAR(11,24,42)
1540 CALL COLOR(12,13,1):: CALL COLOR(11
,3,1):: CALL COLOR(2,3,13)
1550 REM TABLEAU 2
1570 REM DEF DES SPRITES
1580 REM-----
1590 CALL CHAR(128,"E0F07B5C5C1A0A000000
000000000000000000000000000000000000
0000")!EAU LARGUEE
1600 CALL CHAR(100,"0003070F1F3F20100906
02010701020400C0E0F0BFC0408090604080E0B0
4020")!PARACHUTISTE
1610 CALL CHAR(116,"0000003030FD858486FF
FFFFC793BB100000007BFCFEFFC7903FFFFC793
BB10")!POMPIER<-
1620 CALL CHAR(108,"0000FF04041F3F61C1C1
FF7F22A2A27F0000E0000001B383FFFFE000000
0000")!HELICO
1630 CALL CHAR(92,"0000001E3F7F7F3F9EC0F
FFFFC793BB10000000C0C3FA1A12161FFFFF3C9D
D08")!POMPIER>-
1640 CALL CHAR(104,"0000000041222226666F
FFFF0000000000000000000000000000000000
0000")!FLAMME
1650 T=60
1660 RANDOMIZE
1670 K=INT(RND*(250-50+1))+50
1680 I=INT(RND*(120-50+1))+50
1690 CALL SPRITE(#19,104,9,I,K)
1700 CALL SPRITE(#15,108,12,10,256,0,-7)
1710 CALL SPRITE(#16,116,7,80,256,0,-5)
1720 CALL SPRITE(#17,92,7,110,1,0,6)
1730 CALL SPRITE(#4,128,5,193,256)
1740 CALL SPRITE(#18,100,6,1,K,3,0)
1760 REM JEU PRINCIPAL TABL 2
1770 REM-----
1780 DISPLAY AT(22,7)BEEP SIZE(16):"PILO

```

```

TAGE JOYST 1"
1790 CALL JOYST(1,X,Y)
1800 CALL MOTION(#1,-Y,-10)
1810 REM COINC CAN & ALL
1820 CALL COINC(#1,#18,15,D1):: CALL COI
NC(#1,#16,15,D2):: CALL COINC(#1,#15,15,
D3):: CALL COINC(#1,#17,15,D4):: CALL CO
INC(#1,#19,15,D5)
1830 IF D1=-1 OR D2=-1 OR D3=-1 OR D4=-1
OR D5=-1 THEN 2650 ELSE 1850
1840 CALL DELSPRITE(ALL):: DISPLAY AT(22
,7)SIZE(16):"PILOTAGE CLAVIER" :: CALL C
OLOR(1,5,1):: GOSUB 2130 :: GOTO 950
1850 GOSUB 2510
1860 CALL KEY(1,K,S)
1870 IF S=0 THEN 1790
1880 IF K=18 THEN 1890 ELSE 1790
1890 DISPLAY AT(23,4)SIZE(1):"!"
1900 CALL LOCATE(#3,176,184):: CALL POSI
TION(#1,F,G)
1910 CALL SPRITE(#4,128,~,F+16,G,8,-5)
1920 CALL MOTION(#4,8,-5)
1940 REM COINC EAU JETEE/ALL
1950 REM-----
1960 CALL COINC(#4,#19,10,C):: CALL COIN
C(#4,#18,10,Q1):: CALL COINC(#4,#16,10,Q
2):: CALL COINC(#4,#17,10,Q3)
1970 IF C=-1 THEN 2010 ELSE IF Q1=-1 OR
Q2=-1 OR Q3=-1 THEN 2650 ELSE 2050
1990 REM COMPT PTS TABL 2
2000 REM-----
2010 CALL DELSPRITE(#4,#19):: SC=SC+50 ::
GOSUB 2190 :: DISPLAY AT(23,24):SC ::
GOTO 2081
2020 REM-----
2030 REM CDS EAU RATE CIBLE
2040 REM-----
2050 CALL POSITION(#4,Z,T)
2060 IF Z<135 THEN 1920 ELSE 2070
2070 IF Z=135 THEN 2081 ELSE 2080
2080 IF Z>135 THEN 2081 ELSE 1920
2081 CALL DELSPRITE(#16,#17,#18,#4,#15,#
19)
2082 DISPLAY AT(22,7)BEEP SIZE(16):"CIBL
E MANQUEE" :: FOR H=1 TO 300 :: NEXT H
:: DISPLAY AT(22,7)BEEP SIZE(16):"PILOTA
GE CLAVIER" :: T=0 :: DISPLAY AT(20,1)SI
ZE(8):"TEMPS":T
2083 FOR F=1 TO 18 :: CALL HCHAR(F,1,32
,32):: NEXT F :: CALL COLOR(1,5,1):: GOTO
260
2090 CALL DELSPRITE(#16,#17,#18,#4,#15,#
19)
2110 REM RETOUR TABL 1
2120 REM-----
2130 DISPLAY AT(22,7)BEEP SIZE(16):"PILO
TAGE CLAVIER" :: T=0 :: DISPLAY AT(20,1)
SIZE(8):"TEMPS":T

```

```

2160 FOR F=1 TO 18 :: CALL HCHAR(F,1,32,
32):: NEXT F
2170 CALL COLOR(1,5,1)
2180 GOTO 950
2190 REM-----
2200 REM MUSIC INTRO/GAIN
2210 REM SARDOU
2220 REM "L'AN MIL"
2230 REM-----
2240 FOR MU=1 TO 2 :: CALL SOUND(200,294
,0)
2250 CALL SOUND(200,349,0)
2260 CALL SOUND(200,330,0)
2270 CALL SOUND(200,349,0)
2280 CALL SOUND(200,294,0)
2290 CALL SOUND(200,294,0)
2300 CALL SOUND(200,330,0)
2310 CALL SOUND(200,262,0)
2320 CALL SOUND(200,294,0)
2330 CALL SOUND(200,294,0)
2340 CALL SOUND(200,349,0)
2350 CALL SOUND(200,349,0)
2360 CALL SOUND(200,392,0)
2370 CALL SOUND(200,349,0)
2380 CALL SOUND(200,330,0)
2390 CALL SOUND(200,294,0)
2400 CALL SOUND(200,330,0)
2410 CALL SOUND(200,262,0)
2420 NEXT MU
2430 CALL SOUND(200,262,0)
2440 RETURN
2460 REM FIN DU JEU:END
2480 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
2490 END
2510 REM LIMITE TEMPS
2530 T=T-1
2540 DISPLAY AT(20,1)SIZE(8):"TEMPS":T
2550 IF T=0 THEN 2570 ELSE 2560
2560 RETURN
2570 GOSUB 2090
2580 GOTO 950
2600 REM EXPLOS MER SUITE
2620 CALL POSITION(#1,Z,T)
2630 IF Z<127 THEN 500 ELSE IF Z>127 THE
N 640 ELSE 520
2650 REM EXPLOS EAU/ALL
2660 REM CAN/ALL
2680 FOR T=1 TO 20 :: CALL SOUND(100,-3,
0):: CALL SCREEN(2):: CALL SCREEN(7):: C
ALL SCREEN(2):: CALL SCREEN(8):: CALL SO
UND(100,-3,0)
2690 CALL MOTION(#1,0,0,#18,0,0,#16,0,0)
:: CALL MOTION(#15,0,0,#17,0,0,#19,0,0)::
DISPLAY AT(22,7)SIZE(16):"!!! COLLISIO
N !!!"
2691 CALL MOTION(#4,0,0):: NEXT T :: GOT
O 1840

```

AMSTRAD

Suite de la page 9

```

1930 DATA 2,2,2,1,1,0,1,1,1,1,1,0,
0,1,1,1,0,0,0,0
1940 DATA 2,2,2,2,1,6,0,1,1,1,0,0,0,
0,1,1,0,0,0,2,2
1950 DATA 1,1,1,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,
0,1,1,3,0,0,1,1
1960 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,0,4,0,0,0,
1,1,0,0,0,0,0,0
1970 DATA 1,1,1,2,1,1,1,0,0,0,0,1,
1,1,1,0,0,0,0,0
1980 DATA 1,1,2,2,2,1,1,1,0,0,0,1,
1,1,1,0,0,0,0,0
1990 DATA 1,2,2,2,2,1,1,0,0,0,0,0,
1,1,1,1,0,0,0,0
2000 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,
0,1,1,1,0,0,0,1
2010 DATA 1,1,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,2,2,1,0,1,2,2
2020 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,
0,1,1,1,0,1,1,2
2030 DATA 1,1,2,2,2,1,1,1,1,1,1,0,0,
0,1,1,1,0,1,2,2
2040 DATA 1,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,
0,0,0,0,0,1,1,2
2050 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
2060 REM
2070 REM II
2080 REM
2090 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,2,0,0,0,0,0
2100 DATA 0,0,4,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,2,0,0,0,0,0
2110 DATA 0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,2,2,0,0,0,0
2120 DATA 0,0,0,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,
1,2,2,2,0,0,0,0
2130 DATA 0,2,2,1,0,0,4,1,1,0,0,1,
1,1,2,2,2,0,0,0
2140 DATA 2,2,2,1,0,0,0,1,1,0,0,1,
1,1,1,2,2,0,0,0
2150 DATA 1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,2,1,
1,1,1,1,1,1,0,0
2160 DATA 1,0,5,5,0,0,0,1,1,0,1,1,
1,1,1,1,0,4,0,0
2170 DATA 1,0,5,5,0,0,0,8,0,0,0,0,
1,1,1,1,0,0,0,0
2180 DATA 1,0,1,5,0,0,0,1,1,0,0,0,
0,1,1,0,0,0,0,0
2190 DATA 1,2,1,5,0,0,0,1,1,0,0,0,
0,1,1,0,0,0,0,0

```

```

0,1,1,0,0,0,0,0
2200 DATA 1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,
0,1,1,0,0,0,0,0
2210 DATA 1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,
0,0,1,1,0,0,0,0
2220 DATA 1,2,1,1,1,0,0,1,1,0,0,0,
0,0,1,1,0,0,0,0
2230 DATA 1,2,1,1,1,0,0,1,1,0,0,0,
0,0,0,0,1,0,1,1
2240 DATA 1,2,2,1,1,1,0,1,1,0,1,1,
1,1,1,0,1,0,0,1
2250 DATA 1,2,2,2,1,1,0,1,1,0,0,2,
0,1,0,3,1,1,0,1
2260 DATA 1,1,6,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,1,0,0,0,0,1
2270 DATA 1,1,0,2,0,1,2,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,2,1
2280 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
2290 REM
2300 REM III
2310 REM
2320 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,0,0
2330 DATA 0,0,1,1,0,0,0,1,8,0,4,2,
1,0,0,0,1,1,0,0
2340 DATA 0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,
1,1,0,1,1,1,1,0
2350 DATA 0,1,2,2,1,0,1,4,1,0,0,1,
0,1,0,1,0,0,1,0
2360 DATA 0,1,2,2,1,0,1,2,1,0,0,1,
0,1,0,1,0,0,1,0
2370 DATA 0,1,2,2,1,0,1,2,1,0,0,1,
0,1,0,1,0,0,1,0
2380 DATA 0,1,1,1,1,0,1,2,1,0,0,1,
0,1,0,1,1,1,1,0
2390 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,2,1,3,0,1,
0,1,0,2,2,0,0,2
2400 DATA 1,1,1,1,1,0,1,2,1,0,0,1,
0,1,0,1,1,1,1,1
2410 DATA 1,2,0,0,1,0,0,2,1,0,0,1,
0,1,6,1,0,0,0,1
2420 DATA 1,2,2,0,1,0,1,1,1,0,0,1,
1,1,0,1,0,0,0,1
2430 DATA 1,2,2,2,1,3,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,1,0,0,0,1
2440 DATA 1,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,0,0,0,1
2450 DATA 1,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,4,0,0,0,2,1
2460 DATA 1,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,2,2,1
2470 DATA 1,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,5,2,2,2,1
2480 DATA 1,2,1,1,2,1,1,1,0,0,1,
1,1,0,1,1,1,2,1
2490 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,
0,1,1,1,0,1,1,1
2500 DATA 1,0,0,2,0,0,0,0,2,2,2,0,
2,0,0,0,2,0,2,1

```

```

2510 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
2520 REM
2530 REM IV
2540 REM
2550 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
2560 DATA 1,1,1,1,4,0,8,1,1,1,1,1,
7,0,4,0,1,1,1,1
2570 DATA 1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,
1,0,0,0,0,1,1,1
2580 DATA 1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,
1,0,0,0,2,1,1,1
2590 DATA 1,1,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,
1,1,0,0,1,1,1,1
2600 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,
1,1,0,0,1,2,2,1
2610 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,3,0,1,2,2,1
2620 DATA 1,2,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,0,0,1,2,2,1
2630 DATA 1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,0,0,1,2,1,1
2640 DATA 1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,
1,0,0,0,1,2,2,1
2650 DATA 1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,
1,0,0,2,2,2,2,1
2660 DATA 1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,
0,0,2,2,2,1,1,1
2670 DATA 1,1,1,3,0,0,0,1,2,2,2,1,
0,0,2,2,1,1,1,1
2680 DATA 1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,
0,0,2,2,1,1,1,1
2690 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,0,
0,2,1,1,1,1,1,1
2700 DATA 1,1,1,1,1,0,0,0,6,5,6,0,
2,1,1,1,1,1,1,1
2710 DATA 1,2,2,1,1,1,0,0,1,1,1,2,
2,1,1,1,1,1,1,1
2720 DATA 1,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
2730 DATA 1,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
2740 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
2750 REM
2760 REM V
2770 REM
2780 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
2790 DATA 1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
2,2,2,2,2,1,1,1
2800 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,
1,1,1,1,1,1,0,1
2810 DATA 1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,1,0,0,1
2820 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,1,0,0,0,1
2830 DATA 1,0,0,0,4,1,1,1,1,1,0,0,
1,1,1,0,0,0,0,1

```

```

2840 DATA 1,0,0,0,0,0,1,1,1,2,2,2,
1,1,0,0,0,0,0,1
2850 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,
1,4,0,0,0,0,0,1
2860 DATA 1,0,0,0,0,0,0,2,1,1,1,1,
7,0,0,0,0,0,0,1
2870 DATA 1,0,0,0,6,0,2,2,2,1,1,0,
0,0,0,0,0,0,0,1
2880 DATA 1,0,0,0,6,2,2,2,2,1,1,0,
0,0,0,0,0,0,0,1
2890 DATA 1,0,0,0,6,2,2,2,1,1,1,1,
0,0,0,0,0,0,0,1
2900 DATA 1,0,0,0,6,2,2,2,1,1,1,1,
0,0,0,0,0,0,0,1
2910 DATA 1,0,0,0,2,2,2,1,1,1,1,1,
1,0,0,0,0,0,0,1
2920 DATA 1,0,0,2,2,2,1,1,1,4,0,1,
1,1,8,0,0,0,0,1
2930 DATA 1,0,0,2,2,1,1,1,2,2,5,0,
1,1,1,0,0,0,0,1
2940 DATA 1,0,2,2,1,1,1,3,0,0,0,0,
1,1,1,1,0,0,0,1
2950 DATA 1,2,1,1,1,0,0,0,0,0,5,2,
2,2,2,1,1,1,0,1
2960 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,5,2,
2,2,2,1,1,1,1,1
2970 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
2980 REM
2990 REM VI
3000 REM
3010 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
3020 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,4,0,0,0,
0,1,0,1,0,0,0,1
3030 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,4,0,0,0,
0,1,0,1,0,0,0,1
3040 DATA 1,0,0,0,1,0,1,2,0,0,2,2,
0,1,0,1,0,0,0,1
3050 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,0,0,0,1
3060 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,0,0,0,0,1
3070 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,0,0,0,0,0,1
3080 DATA 1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,
1,0,0,0,0,0,0,1
3090 DATA 1,0,0,0,0,0,1,6,6,6,6,
1,0,0,0,0,0,0,1
3100 DATA 1,0,0,0,0,0,7,1,6,6,6,6,
1,7,0,0,0,0,0,1
3110 DATA 1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,
1,1,0,0,0,0,0,1

```

A SUIVRE...

Passionné d'électronique, Francis LYONNE nous propose logiquement une intéressante étude sur les circuits logiques...



ETUDE DES CIRCUITS LOGIQUES

AMSTRAD

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite les listings 1 ("LOGIQUE") et 2 ("LOGI2"). Véritable initiation aux circuits logiques (avec exercices), ce programme propose les options suivantes par l'intermédiaire du menu principal : symboles, algèbre de Boole, circuits élémentaires ET-OU, théorème de MORGAN, codage binaire, circuits logiques intégrés, codeur décimal-binaire, comparateur logique et décodeur BCD avec afficheur. Les indications nécessaires sont incluses.

SUITE DU N°136

```

4550 PRINT:PRINT"Autres identités:
a.a=a --- a+a=a ---":PRINT:PRINT"
-- a+b+1 -- a.b,0=0 -- a.b,1=a.b
---"
4560 GOSUB 13000:GOTO 4600
4600 CLS:PEN 1:PRINT"***** ThO
orème de MORGAN ***** "
4610 PEN 2:PRINT:PRINT"Le complème
nt d'une somme est égal au":PRINT"
produit des compléments":PEN 1:PRI
NT"___":PRINT"a+b = a.b":PEN
3:PRINT:PRINT"exemple:"
4620 LOCATE 14,7:PEN 2:PRINT 14$:W
INDOW#4,27,30,6,12:PEN#4,2:PRINT#4
,16$:LOCATE#4,1,4:PRINT#4,16$:WIND
OW#5,34,37,7,10:PEN#5,2:PRINT#5,11
$:PLOT 480,296,2:DRAW 480,288:DRAW
527,288:PLOT 480,249:DRAW 480,272
:DRAW 527,272
4630 PEN 2:LOCATE 13,7:PRINT"a":LO
CATE 13,8:PRINT"b":LOCATE 18,8:PRI
NT"S (<=>":LOCATE 16,10:PRINT"___
":LOCATE 14,11:PRINT"S=a+b"
4640 LOCATE 26,7:PRINT"a":LOCATE 2
6,10:PRINT"b":LOCATE 32,5:PRINT"___
":LOCATE 32,6:PRINT"a":LOCATE 32,9:
PRINT"___":LOCATE 32,10:PRINT"b":LOC
ATE 38,8:PRINT"S":LOCATE 36,11:PRI
NT"___":LOCATE 34,12:PRINT"S=a.b"

4650 LOCATE 1,14:PEN 2:PRINT"Le co
mplément d'un produit est égal 0"
:PRINT"la somme des compléments":P
EN 1:PRINT"___":PRINT"a.b =
a+b":PEN 3:PRINT:PRINT"exemple:"

4660 LOCATE 14,18:PEN 2:PRINT 12$:
WINDOW#6,27,30,17,23:PEN#6,2:PRINT
#6,16$:LOCATE#6,1,4:PRINT#6,16$:WI
NDOW#7,34,37,18,22:PEN#7,2:PRINT#7
,13$:PLOT 480,120,2:DRAW 480,112:D
RAW 527,112:PLOT 480,73:DRAW 480,9
7:DRAW 527,97
4670 PEN 2:LOCATE 13,18:PRINT"a":L
OCATE 13,19:PRINT"b":LOCATE 18,19:
PRINT"S (<=>":LOCATE 16,21:PRINT"
___":LOCATE 14,22:PRINT"S=a.b"
4680 LOCATE 26,18:PRINT"a":LOCATE
26,21:PRINT"b":LOCATE 32,16:PRINT"
___":LOCATE 32,17:PRINT"a":LOCATE 32
,20:PRINT"___":LOCATE 32,21:PRINT"b"
:LOCATE 38,20:PRINT"S":LOCATE 36,2
2:PRINT"___":LOCATE 34,23:PRINT"S=
a+b"
4690 GOSUB 13000
4700 CLS:INK 2,11:INK 3,10:PEN 1:P
RINT"***** Codage Binaire *
*****"
4710 PEN 2:PRINT:PRINT"SysTème de
codage en base 2"
4720 PRINT:PRINT"Correspondances
base 10 * base 2":PRINT" de 0 0
255"
4730 LOCATE 1,10:PEN 3:PRINT"En bi
naire 0 ou 1":PRINT"sont appelés '
bit'":PRINT:PRINT"ici notre codage
est":PRINT"en 4 ou 8 bits"
4740 LOCATE 1,19:PEN 1:PRINT"PAUSE
"+CHR$(15);CHR$(2)+ " touche 'p'
":PRINT:PRINT"appuyer de nouveau po
ur repartir"
4750 WINDOW#1,21,40,7,17:PEN#1,2:P
APER#3,0:CLS#3:PAPER#3,1:PEN#3,3:P
RINT#3,p#:p=0
4760 d=-1
4770 IF d=255 THEN 4760
4780 d=d+1:IF d<10 THEN PRINT#1,"
"; ELSE IF d<100 THEN PRINT#1," "
;
4790 PRINT#1,d;:PRINT#1,"* ";:IF d
<16 THEN PRINT#1," "":PRINT#1,B
IN$(d,4):GOTO 4810
4800 PRINT#1,BIN$(d,8)
4810 p=0
4830 GOSUB 1000:IF touche#="" THEN
N 5000
4840 IF touche#="p" OR touche#="P"
THEN p=p+1
4850 IF p=1 THEN THEN 4830
4860 GOTO 4770
5000 ***** CI LOGIQUES *****
5010 MODE 1:INK 1,16:INK 2,12:INK
3,10: PEN#1,1:PEN#2,2:PEN#4,3:PAP
ER#7,0:t#=""
5020 WINDOW#1,5,5,18,22:WINDOW#2,2
,3,40,12,19:WINDOW#3,1,31,25,25:WIN
DOW#4,5,6,18,18:WINDOW#5,5,6,19,19

```

```

:WINDOW#6,5,6,20,20:WINDOW#7,5,6,2
1,21
5030 PEN 1:PRINT" Circuits i
ntégrés logiques":PRINT:PEN 2:PRIN
T"Technologie: TTL (+5V) sOrie
SN7400":PRINT" CMOS(5
0 18V) sOrie CD4000":PRINT:PRINT"
Plusieurs portes dans un seul boî
tier":PRINT
5040 PRINT"Présence tension: Qtat
logique 1":PRINT"Absence tension:
Qtat logique 0"
5050 PEN 2: LOCATE 8,12:PRINT"Port
e logique":PRINT:PRINT"Table de vO
rité":PRINT:PRINT"a"+CHR$(149)+ "b"
+CHR$(149)+ "S"+STRING$(15,32)+ "S="
:PRINT CHR$(154)+CHR$(159)+CHR$(15
4)+CHR$(159)+CHR$(154):PRINT"0"+CH
R$(149)+ "0"+CHR$(149)+ " a
SN 74"
5060 PRINT"0"+CHR$(149)+ "1"+CHR$(1
49)+ " b S CD 40":PRINT"1"+
CHR$(149)+ "0"+CHR$(149)+STRING$(13
,32)+ "circuits intégrés":PRINT"1"+
CHR$(149)+ "1"+CHR$(149)+STRING$(13
,32)+ "4 portes,2 entrées"
5070 RESTORE 5400:x=1
5080 READ a1$,b1$,c11$,d1$,e1$,f1$

5090 CLS#1:CLS#2:CLS#3:LOCATE#2,1,
1:PRINT#2,a1$:LOCATE#2,1,4:PRINT#2
,b1$:PRINT#2,c11$:PRINT#2:PRINT#2,
d1$:PRINT#2,e1$
5100 LOCATE 10,18:IF x=1 THEN PRIN
T 11$
5110 IF x=2 THEN PRINT 12$
5120 IF x=3 THEN PRINT 13$
5130 IF x=4 THEN PRINT 14$
5140 IF x=5 THEN PRINT 15$:LOCATE#
2,1,3:PRINT#2,"symbolisé par \"
5150 IF x=6 THEN PRINT 16$:LOCATE
9,18:PRINT" ":LOCATE 9,19:PRINT"E
":LOCATE 18,21:PRINT"6 inverseurs
":LOCATE 1,16:PRINT" E":PRIN
T" ":PRINT" ":PRINT" ":PRINT"
":PRINT" "
5160 IF t#("<>")D" AND t#("<>")o" THEN 5
220 ELSE PAPER#3,0:CLS#3:PAPER#3,1
:PRINT#3,"Après chaque réponse (<N
TER)":INPUT#4,r1$:IF r1#="" THEN 5
170 ELSE n1=LEN(r1$):r1$=MID$(r1$,
n1,1)
5170 INPUT#5,r2$:IF r2#="" THEN 51
80 ELSE n2=LEN(r2$):r2$=MID$(r2$,n
2,1)
5180 IF x=6 THEN IF (r1$=LEFT$(f1$,
1) AND r2$=MID$(f1$,2,1)) THEN 52
30 ELSE 5220
5190 INPUT#6,r3$:IF r3#="" THEN 52
00 ELSE n3=LEN(r3$):r3$=MID$(r3$,n
3,1)
5200 INPUT#7,r4$:IF r4#="" THEN 52
10 ELSE n4=LEN(r4$):r4$=MID$(r4$,n
4,1)
5210 IF (r1$=LEFT$(f1$,1) AND r2$=
MID$(f1$,2,1) AND r3$=MID$(f1$,3,1
) AND r4$=MID$(f1$,4,1)) THEN 5230
5220 PRINT#1,f1$
5230 IF x(>6) THEN 5240 ELSE 5260
5240 PAPER#3,0:CLS#3:PAPER#3,1:PRI
NT#3,"Porte suivante,touche (<spac
e)
5250 IF INKEY#("<>") THEN 5250 ELSE
x=x+1:GOTO 5080
5260 GOSUB 13050:IF t#="o" OR t#=""
0" THEN 5050 ELSE PAPER#3,0:CLS#3:
GOSUB 13000:GOTO 6000
5400 DATA ET (AND),a,b,08,81,0001

5410 DATA NON ET (NAND),___ _ _
a,b = a+b,00,11,1110
5420 DATA OU (OR),a+b,32,71,0111
5430 DATA NON OU (NOR),___ _ _;a
+b = a.b,02,01,1000
5440 DATA OU EXCLUSIF,_ _ _;a.b+
a.b = a.b,86,30,0110
5450 DATA INVERSEUR,_ _ _;E,04,09,10
6000 ***** CODEUR *****

6010 CLS:MODE 1:INK 1,24:INK 2,19:
INK 3,10:PEN 1:PRINT"***** Code
ur Décimal/Binaire *****"
6020 LOCATE 22,4:PRINT"I d c b
a":y1=2
6030 FOR d=0 TO 9:x1=40:LOCATE x1,
y1:PEN 1:PRINT d:y1=y1+2:x=22:y=d+
5:x2=21:LOCATE x2,y1:PEN 2:PRINT d
6040 FOR b=1 TO 4:x=3:5:7:9:BIN$(d
,4):b1$=MID$(b1$,b,1):LOCATE x,y:
PEN 3:PRINT b1$
6050 NEXT b:NEXT d
6060 PLOT 321,349,3:DRAW 321,159:P

```

```

LOT 368,349:DRAW 368,159:PLOT 416,
349:DRAW 416,159:PLOT 463,349:DRAW
463,159:PLOT 511,349:DRAW 511,159
:PLOT 558,349:DRAW 558,159
6070 PEN 1:LOCATE 3,23:PRINT"+5V":
LOCATE 15,23:PRINT"OV":LOCATE 16,6
:PRINT"a":LOCATE 16,10:PRINT"b":LO
CATE 16,14:PRINT"e":LOCATE 16,18:P
RINT"d"
6080 PLOT 30,352,3:DRAW 30,49:PLOT
96,364:DRAW 175,364:DRAW 175,49:D
RAW 96,49:DRAW 96,364:PLOT 241,304
:DRAW 241,49
6090 GOSUB 6250
6100 x=9:FOR y=7 TO 18:yt=y-6:ci#=#
"CODEUR D/B":tci$=MID$(ci$,yt,1)
:LOCATE x,y:PEN 2:PRINT tci$:NEXT
y
6110 WINDOW#1,18,40,18,20:WINDOW#3
,1,40,25,25:PEN#1,3:PAPER#1,1:PRIN
T#1,"Entrée valeur décimale":PRIN
T#1,"Action inter":PRINT#1,"Touche
de 0 9":PEN#3,0:CLS#3:PAPER#3
,1:PEN#3,3:PRINT#3,p#
6120 GOSUB 1000:IF touche#="" THEN
N 6300
6130 IF touche#="0" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,3:PRINT s4$
6140 IF touche#="1" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,5:PRINT s4$:LOCAT
E 12,6:PRINT s2$
6150 IF touche#="2" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,7:PRINT s4$:LOCAT
E 12,10:PRINT s2$
6160 IF touche#="3" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,9:PRINT s4$:LOCAT
E 12,6:PRINT s2$:LOCATE 12,10:PRIN
T s2$
6170 IF touche#="4" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,11:PRINT s4$:LOCA
TE 12,14:PRINT s2$
6180 IF touche#="5" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,13:PRINT s4$:LOCA
TE 12,6:PRINT s2$:LOCATE 12,14:PRI
NT s2$
6190 IF touche#="6" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,15:PRINT s4$:LOCA
TE 12,10:PRINT s2$:LOCATE 12,14:PR
INT s2$
6200 IF touche#="7" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,17:PRINT s4$:LOCA
TE 12,6:PRINT s2$:LOCATE 12,10:PRI
NT s2$:LOCATE 12,14:PRINT s2$
6210 IF touche#="8" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,19:PRINT s4$:LOCA
TE 12,18:PRINT s2$
6220 IF touche#="9" THEN GOSUB 625
0:PEN 1:LOCATE 3,21:PRINT s4$:LOCA
TE 12,6:PRINT s2$:LOCATE 12,18:PRI
NT s2$
6230 GOTO 6120
6250 PEN 2:FOR y=3 TO 21 STEP 2:LO
CATE 3,y:PRINT s3$:NEXT y
6260 FOR y=6 TO 18 STEP 4:LOCATE 1
2,y:PRINT s2$:NEXT y:RETURN
6300 *** comparateur logique ***
6310 MODE 1:INK 1,22:INK 2,14:INK
3,10
6320 PEN 1:PRINT"*** COMPAREUR LO
GIQUE ** (<< 1 bit >>)"
6330 PEN 2:LOCATE 3,6:PRINT 15$:LO
CATE 10,3:PRINT 11$:LOCATE 10,6:PR
INT 16$:LOCATE 10,9:PRINT 11$:LOCA
TE 1,6:PRINT"a":LOCATE 1,8:PRINT"b
":LOCATE 15,4:PRINT"S1=a.(a.b)":LO
CATE 18,6:PRINT"___":LOCATE 15,7:P
RINT"S2=a.b":LOCATE 15,10:PRINT"S3
=b.(a.b)"
6340 PEN 3:PLOT 36,306,3:DRAW 36,3
52:DRAW 142,352:PLOT 36,286:DRAW 3
6,240:DRAW 142,240:PLOT 142,336:DR
AW 142,256:PLOT 96,296:DRAW 142,29
6
6350 PEN 2:LOCATE 27,4:PRINT"E S
3 S 2 S 1":LOCATE 26,5:PRINT"b a a
(b a=b a b)":PEN 3:LOCATE 26,7:PRIN
T"0 0 1 0":LOCATE 26,8:PRIN
T"0 1 0 0 1":LOCATE 26,9:PRIN
T"1 0 1 0 0":LOCATE 26,10:PRI
NT"1 1 0 1 0"
6360 PLOT 390,360,2:DRAW 390,236:P
LOT 419,338:DRAW 419,236:PLOT 458,
360:DRAW 458,236:PLOT 518,360:DRAW
518,236:PLOT 580,360:DRAW 580,236
:PLOT 638,360:DRAW 638,236
6370 PEN 2:LOCATE 7,12:PRINT"___
"+
STRING$(16,32)+ "___":LOCATE 1,13:P
RINT"a\b=a.b+a.b d'ou:S1=a.(a.b+a
.b)":LOCATE 20,14:PRINT"=(a.a.b)+(a
.a.b)":LOCATE 20,15:PRINT"=a.b "+
CHR$(15);CHR$(1)+ "si a>b => S1=1":

```

```

PEN 2
6380 PLOT 398,130:DRAW 412,130:PLD
T 494,130:DRAW 510,130:PLOT 350,17
6:DRAW 366,176
6390 LOCATE 18,17:PRINT"S2=a.b+a.b
=(a+b).(a+b)":LOCATE 26,18:PEN 1:P
RINT"si a=b => S2=1":PEN 2:PLOT 31
8,146:DRAW 430,146:PLOT 350,142:DR
AW 366,142:PLOT 382,142:DRAW 398,1
42:PLOT 462,142:DRAW 478,142:PLOT
590,142:DRAW 606,142
6400 LOCATE 18,20:PRINT"S3=b.(a.b+
a.b)":LOCATE 20,21:PRINT"=(b.a.b)+
(b.a.b)":LOCATE 20,22:PRINT"=a.b
"+CHR$(15);CHR$(1)+ "si a<b => S3=1
":PEN 2
6410 LOCATE 2,17:PRINT"a":LOCATE 2
,19:PRINT"b":LOCATE 11,16:PRINT"a)
b":LOCATE 11,18:PRINT"a=b":LOCATE
11,20:PRINT"a<b"
6420 PLOT 400,96:DRAW 416,96:PLOT
432,96:DRAW 448,96:PLOT 400,80:DR
AW 416,80:PLOT 494,80:DRAW 510,80:P
LOT 320,64:DRAW 332,64
6430 PLOT 64,160:DRAW 112,160:DRAW
112,80:DRAW 64,80:DRAW 64,160:PLD
T 32,136:DRAW 64,136:PLOT 32,104:D
RAW 64,104:PLOT 112,152:DRAW 160,1
52:PLOT 112,120:DRAW 160,120:PLOT
112,88:DRAW 160,88
6440 GOSUB 13000
6500 MODE 1:INK 1,24:INK 2,17:INK
3,10:PEN 1:PRINT"*** COMPAREUR LO
GIQUE ** (<< 4 bits >>)"
6510 PLOT 96,360,2:DRAW 160,360:DR
AW 160,200:DRAW 96,200:DRAW 96,360
:PLOT 64,344:DRAW 96,344:PLOT 64,3
28:DRAW 96,328:PLOT 64,312:DRAW 96
,312:PLOT 64,296:DRAW 96,296:PLOT
64,264:DRAW 96,264:PLOT 64,248:DR
AW 96,248:PLOT 64,232:DRAW 96,232
6520 PLOT 64,216:DRAW 96,216:PLOT
124,200:DRAW 124,176:PLOT 160,320:
DRAW 176,320:PLOT 160,272:DRAW 176
,272:PLOT 160,224:DRAW 176,224:PLO
T 240,320:DRAW 252,320:DRAW 252,17
4:PLOT 240,272:DRAW 252,272:PLOT 2
40,224:DRAW 252,224
6530 LOCATE 2,4:PEN 2:PRINT"Aa":LO
CATE 3,5:PRINT"b":LOCATE 3,6:PRINT
"e":LOCATE 3,7:PRINT"d":LOCATE 2,9
:PRINT"Ba":LOCATE 3,10:PRINT"b":LO
CATE 3,11:PRINT"e":LOCATE 3,12:PRI
NT"d":LOCATE 9,14:PRINT"+5V"
6540 LOCATE 12,5:PRINT s2$:LOCATE
12,8:PEN 1:PRINT s2$:LOCATE 12,11:
PEN 2:PRINT s2$:LOCATE 17,5:PRINT"
A)B":LOCATE 17,8:PRINT"A=B":LOCATE
17,11:PRINT"A<B":LOCATE 17,14:PRI
NT"OV"
6550 LOCATE 25,4:PRINT"codes bina
ires":LOCATE 27,7:PRINT"A"+STRING$(
7,32)+ "B":LOCATE 26,9:PRINT"dcba
dcba":PLOT 392,304:DRAW 392,240:P
LOT 472,304:DRAW 472,240:PLOT 504,
304:DRAW 504,240:PLOT 584,304:DRAW
584,240
6560 WINDOW#4,26,30,11,11:WINDOW#5
,33,37,11,11:WINDOW#6,30,33,13,13:
PEN#4,1:PRINT#4,"0000":PEN#5,1:PRI
NT#5,"0000":PEN#6,1:PRINT#6,"A=B"
6570 WINDOW#7,1,40,16,23:PAPER#7,0
:CLS#7:PAPER#7,1:PEN#7,3:PRINT#7,"
DOsirez-vous entrer des codes?PRI
NT#7,"(O ou N) ?":GOSUB 13060:IF t
#="N" OR t#="n" THEN 6660
6580 PEN 2:LOCATE 12,5:PRINT s2$:L
OCATE 12,8:PRINT s2$:LOCATE 12,11:
PRINT s2$:LOCATE#7,1,4:PAPER#7,1:P
RINT#7,"Code d'entrée 4 bits (dcba
)<ENTER)":PRINT#7:PEN#7,1:PAPER#7,
0:PRINT#7,"Code A ----":PEN#7,2:
PRINT#7,CHR$(2):LOCATE#7,8,6:INPUT
#7;rA$
6590 FOR xA=0 TO 15:nA$=BIN$(xA,4)
:IF rA#nA$ THEN 6600 ELSE NEXT xA
:GOTO 6700 6600 PRINT#4,rA$:LOCAT
E#7,17,6:PEN#7,1:PRINT#7,"Code B
----":LOCATE#7,24,6:PEN#7,2:INPUT
#7;rB$
6600 PRINT#4,rA$:LOCATE#7,17,6:PEN
#7,1:PRINT#7,"Code B ----":LOCAT
E#7,24,6:PEN#7,2:INPUT#7;rB$:PEN#
7,3
6610 FOR xB=0 TO 15:nB$=BIN$(xB,4)
:IF rB#nB$ THEN 6620 ELSE NEXT xB
:GOTO 6700

```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE I

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 96 101 106 111 115 119 123 128 131 136
AMSTRAD	->	111 115 119 123 127 131 135
APPLE	->	58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135
SPECTRUM	->	112 116 120 124 127 132 136
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 MSX

- Préambule spirituel

Ne négligeons pas l'imaginaire, pouvoir divin accordé à l'humanité et source incontestable de toute création. Donc, imaginons que, avides de connaissance, d'absolu et nourris de l'essence spirituelle de nos cours précédents, vous portiez un regard éperdu de curiosité sur cette page où fleurit au fil des jours que Dieu fait, la merveilleuse saga électronique qui alimente votre soit inextinguible d'évolution.

- Magnifions la REM 4

Elément constitutif d'un important complexe d'instructions constituant un programme (pressenti dans le psaume 129, fin du verset 34), elle annonçait à tous la venue de bien mystérieux convives : les codes "exécutables". L'avance de ces derniers sagement contenue, permettait l'émergence suprême d'un corps de données particulièrement structuré, qui faisait la fierté des initiés volubiles. Cette fameuse REM 4 était un tournant, ou plutôt une cassure spatio-temporelle, destinée à accentuer formellement le contraste entre les anciens temps des données utilisables et l'ère nouvelle des codes moteurs.

La clarté lumineuse apportée par cette sainte pratique - qui consistait en la séparation des données et de l'"exécutable" - n'avait point échappé à la clairvoyance des adeptes du saint-HHHEBDO soucieux de pragmatisme.

- Retour au langage vulgaire de roturier

Il est évident que la création d'un programme nécessite un minimum d'organisation. Pour cela, il apparaît nécessaire de séparer un programme en plusieurs parties ayant bien sûr un rapport entre elles et de bien connaître le dit rapport. Pourquoi pas un organigramme (ou ordiogramme) ? Une stricte représentation scolaire avec des triangles

par-ci, des rectangles par-là n'est pas forcément nécessaire. Un vague gribouillage sur un bout de papier froissé, suffit parfois à une mise en forme suffisante (hé ! ho ! Pourquoi pas du papier cul pendant que vous y êtes...).

- Au début donc, était la REM 4

Notez tout d'abord qu'une étiquette spéciale marquée par " : " (type de marquage propre au M80), spécifie le point d'entrée d'un programme, ou si vous préférez, son adresse d'exécution. Donc notre programme "organisé" en &H8E00, se lancera en &H8E0A : attention, l'action se passe en ligne 170.

- Et le secret fut enfin révélé

Vous avez eu droit au début de notre cours du numéro 129, à un petit laïus sur le détournement possible des "interruptions". Lorsque notre vaillant Z80 reçoit un signal d'interruption et qu'à ce sujet rien de particulier ne lui a été précisé (nous verrons pourquoi par la suite), il court s'acquitter d'une tâche spécifique puis retourne à ses occupations. Toutefois, et de plus néanmoins, les routines ainsi parcourues l'obligent à un détour par une région particulière appelée "table des vecteurs" (crochets), située de &HFD9A à &HFFC9.

Chaque vecteur de cette zone occupe cinq octets. A l'origine, c'est-à-dire sans aucune modification préalable de l'utilisateur, ces derniers contiennent des RET (RETURN ou retour de sous-programme) de code C9. Ces vecteurs n'ont d'autre raison d'être que de permettre au programmeur de compléter à sa guise les routines de la mémoire morte auxquelles il n'a pas normalement accès (précisément parce qu'elles sont en mémoire "morte"). La routine PRINT par exemple, effectuée lors de son exécution, un CALL (GOSUB) en &HFD4A : soit un passage par le troisième des crochets de cette

zone. A moins que vous n'ayez intentionnellement placé à cet endroit un JP (JUMP ou saut) à l'adresse d'une routine de votre cru (c'est possible, on est en RAM), le RET rencontré renverra le Z80 à son job. De cette façon, il est également possible de compléter certaines routines d'interruptions. Ici, nous avons affaire au vecteur &HFD9F, appelé lors de l'interruption demandant la lecture du registre d'état du VDP. L'astuce consiste donc à aiguiller ce vecteur vers notre propre routine, par un JP en &H8E0A.

Ligne 170 : On pike préalablement l'adresse d'exécution de notre programme, soit &H8E0A (poids faible, poids fort, n'oubliez jamais...) et le code hexadécimal de JP, soit &HC3. Nous obtenons ainsi un

NEXT :GOTO180

Le programme se trouve ainsi directement contrôlé par le Basic.

- Et je m'en va te foutre une de ces merdes disait le diable

Un autre effet, non contrôlable celui-là, peut être obtenu en remplaçant le RET (après la REM 12, pour les myopes) par un JP DEB (pour DEBUT). Cela revient dans le listing Basic, à remplacer le C9 de la fin de ligne 160, par la suite diabolique C3, A, 8E. Par cette douteuse opération, le programme speedé ne rend plus la main et boucle sur lui-même. Le "X" qui n'a pas le temps de s'afficher entièrement avant d'être effacé, zèbre l'écran de petites traînées de la couleur de l'encre. La fré-

- Puis vint la REM 5

Lors de l'exécution de notre sous-routine d'interruption, il apparaît évident que les registres vont être modifiés. Or, il est impératif qu'au retour (RET), le microprocesseur retrouve les données de son travail principal. Nous allons donc, avant l'exécution de notre routine, mémoriser le contenu de ces registres. De quelle manière et où ? Dans la zone de données de la REM 3 ? Que nenni, nous allons utiliser une méthode bien plus élégante, qui consiste à "empiler" ces fameuses données dans la pile, par l'emploi du mnémonique PUSH (pousser). Ah ! la pile, nous y voilà.

- Où la pile vint à point

La "pile", qu'est-ce ? De la mémoire toute bête, sauf que pointée par le registre SP (Stack Pointer ou pointeur de pile), sa gestion en est particulière.

Par exemple, lors d'un PUSH d'un registre double (d'ailleurs, on ne peut "pusher" que des registres doubles), la valeur de celui-ci est placée dans les deux octets situés "avant" l'octet ayant pour adresse la valeur située dans SP (vous suivez ?). SP est ensuite deux fois décrémente (-2). Par exemple, PUSH HL peut se traduire ainsi en Basic :

```
POKE SP-1,H : POKE SP-2,L :
SP=SP-2
```

On dit que la pile a une structure LIFO (Last In First Out), parce que le dernier élément rentré, sera le premier sorti (en somme, comme une pile d'HHHEBDO). Le mnémonique POP permet le dépilage de données empilées par PUSH. Ainsi, POP HL peut se traduire comme suit :

```
L=PEEK(SP) : H=PEEK(SP+1) :
SP=SP+2
```

L'emplacement de la pile est déterminé par l'adresse chargée dans SP. Par un vulgaire LD SP, il est donc possible de gérer n'importe quelle partie de la mémoire comme une pile (c'est-à-dire de positionner

celle-ci où bon nous semble). Toutefois, il faut bien considérer que "l'empilage" en mémoire s'effectue à l'envers, c'est-à-dire de l'adresse "haute" vers l'adresse "basse". La valeur de SP étant déterminée par le système à la mise en route du MSX, nous n'avons pas jugé utile dans notre exemple, de localiser la bête.

Sachez que le système utilise la pile pour ranger les adresses de retour des RET (ou RETURN) correspondant aux CALL (GOSUB). De ce fait, si vous avez "pushé" des données entre un CALL et un RET, il vous faudra les "poper" avant le RET. Dans le cas contraire, le RET renvoyant à une adresse dépilée fantaisiste, occasionnera un magnifique plantage (cause la plus fréquente d'ailleurs). Quoi que...

- Les ruses du profaneur

On peut volontairement "pusher" plus que l'on ne "pope", afin de provoquer un branchement volontaire à une adresse de retour faussée. Vérifions en organisant par exemple en &H9000 le petit programme suivant :

```
LD HL, $8E0A
PUSH HL
RET
```

Ce qui revient à modifier ainsi la ligne 170 :

```
170 FORI=0TO4:READA$
180 POKE&H9000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
190 DATA21,A,8E,E5,C9
200 DEF USR=&H9000:INPUT"
Ralenti";I
210 X=USR(0):FORN=0TOI:
GOTO210
```

- Fin mystico-ringarde

Au désespoir des novices, la verve des initiés pour un instant se tut. Mais ce mince savoir si généreusement offert, rapprocha leur belle âme du seigneur bienveillant. Amen...

Les "archanges"
Nicolas BOURDIN
et Jean-Claude PAULIN.

LE JEU

TRouvez les DEFINITIONS DE CES MOTS-CROISES ET VOUS GAGNEREZ LEUR SOLUTION.

I	C	R	E	T	I	N	S
II	O	O		O	D	U	E
III	N	I		P	I	L	E
IV	N		V		O	L	K
V	A	R	R	E	T	E	R
VI	R	A	R	E			F
VII	D	E	B	I	L	O	S
VIII	S	T	E	R	N	U	M
	1	2	3	4	5	6	7

superbe JP \$8E0A, qui permet au microprocesseur d'aller exécuter notre programme, puis, grâce au RET final (en REM 12), de poursuivre son labeur habituel (d'où la main conservée, merci beaucoup).

Pour appuyer notre démonstration et confirmer nos dires, voici une petite manipulation à effectuer sur la version Basic du programme. Remplaçons le détournement sous interruption de la ligne 170, par un vulgaire ralenti :

```
170DEF USR=&H8E0A:INPUT"
Ralenti";A
180 X=USR(0):FORN=0TOA:
```

quence des ordres d'affichage et d'effacement du "X", étant nettement supérieure à la fréquence de balayage de l'écran, ce dernier n'a pas le temps de réagir. Sachez donc pour votre gouverne, que la fréquence de balayage est un paramètre à considérer lorsqu'on programme en assembleur. Ce que le Basic jusqu'alors ne vous avait pas permis d'entrevoir, c'est qu'un microprocesseur travaille des milliers de fois plus vite qu'un tube cathodique de téléviseur. Donc, la synchronisation des programmes en langage machine avec l'affichage, constitue une part importante de leur finition.

LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

Qu'y a-t'il de plus beau qu'un ciel étoilé ? Un ciel étoilé "en mouvement" et multicolore... Ce spectacle sublime, que seulement quelques extraterrestres voyageant à vitesse quasi lumineuse peuvent contempler, nous vous l'offrons pour illustrer l'emploi des routines suivantes :



PLOT en \$E80F ou SWI \$10 (JSR) et SWI \$90 (JMP) sur MO5. DRAW en \$E80C ou SWI \$0E (JSR) et SWI \$8E (JMP) sur MO5. JOYS en \$E827 ou SWI \$1C (JSR) et SWI \$9C (JMP) sur MO5.

remplacez le listing 1 par le listing 2. Les étoiles affichées qui tendent à s'éloigner de plus en plus vite d'un point central (ou point de fuite), simulent à merveille (ne soyons pas modestes) un déplacement rapide en milieu cosmique. La direction de ce déplacement peut être modifiée à votre guise, par influence sur la position du point de fuite à l'aide du joystick. L'appui sur ACTION du dit joystick, permet le retour sous Basic.

Pour admirer au plus vite cette céleste vision, tapez et sauvegardez le listing 1 (destiné à créer une table de coordonnées aléatoires des pixels d'origine). Tapez ensuite soigneusement le listing 3. En l'absence d'erreurs dans les datas, effectuez comme suit et à la suite du listing 1, la sauvegarde binaire des codes machine implantés en mémoire.

SAVEM "ETOILES",&HA000,&HA29C,0

Le listing 2 permet lui aussi la création d'une table de coordonnées des pixels d'origine. Toutefois, ces derniers ne seront pas disposés aléatoirement mais rectangulairement. Si l'effet produit vous satisfait,

Le listing source (listing 4), nous permettra de détailler ultérieurement notre céleste algorithme. Ce programme s'adresse pour l'instant aux possesseurs de TO7, TO7-70 et TO9. L'adaptation MO5 vous est promise pour notre prochain cours pas plus tard que bientôt; patience...

Les "cosmonautes" Jean-Michel MASSON, Frank CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

LISTING 1

```
10 CLS:PRINT"PATIENTEZ...":LOADM"ETOILES"
20 AD=&H300:FORN=0TO255STEP2
30 X=INT((RND*305)+7):Y=INT(X/256)
40 X2=INT(X-(X1*256)):POKEAD,X1:POKEAD+1,X2
50 Y=INT((RND*198)+1):POKEAD+256,0:POKEAD+257,Y:AD=AD+2:NEXT
60 EXEC &HA000:CLS:END
```

LISTING 2

```
10 CLS:PRINT"PATIENTEZ...":LOADM"ETOILES"
20 CLS:AD=&H300
30 Y=85:FORY=140TO170:POKEAD,0:POKEAD+1,X:POKEAD+256,0:POKEAD+257,Y:AD=AD+2:NEXT
40 X=170:FORY=85TO115:POKEAD,0:POKEAD+1,X:POKEAD+256,0:POKEAD+257,Y:AD=AD+2:NEXT
50 Y=115:FORYX=170TO140STEP-1:POKEAD,0:POKEAD+1,X:POKEAD+256,0:POKEAD+257,Y:AD=AD+2:NEXT
60 X=140:FORY=115TO85STEP-1:POKEAD,0:POKEAD+1,X:POKEAD+256,0:POKEAD+257,Y:AD=AD+2:NEXT
70 EXEC &HA000:CLS:END
```

LISTING 3

```
10 L=100:FORN=&HA000 TO &HA29F STEP8
20 S=0:FORN=N TO N+7:READA$
30 V=VAL("&H"+A$):POKEM,V:S=S+V:NEXT
40 READ A$:IFS <> VAL("&H"+A$) THENPRINT"ERREUR DATA":L:STOP
50 L=L+10:NEXT:END
100 DATA B6,60,19,84,FB,B7,60,19,3DE
110 DATA B6,E7,C3,8A,01,B7,E7,C3,54C
120 DATA 10,8E,00,00,8D,A2,5E,B6,311
130 DATA E7,C3,84,FE,B7,E7,C3,10,59D
140 DATA BE,FB,FB,8D,A2,5E,7F,60,51A
150 DATA 41,B6,03,B7,60,38,8E,00,2A7
160 DATA 07,10,8E,00,00,8D,EB,0F,259
170 DATA BE,01,38,8D,EB,0C,10,8E,316
180 DATA 00,C7,8D,EB,0C,8E,00,07,30D
190 DATA 8D,EB,0C,10,8E,00,00,8D,30C
```

```
200 DATA EB,0C,CE,00,00,8D,A1,4E,36E
210 DATA 10,AE,C9,B2,0D,AE,C9,B1,461
220 DATA 00,8D,A2,37,7F,A2,99,EC,43C
230 DATA C9,B1,00,FD,A2,91,10,B3,46D
240 DATA A2,85,25,1C,27,3D,B3,A2,321
250 DATA 85,44,56,44,56,44,56,27,27A
260 DATA 32,F3,A2,91,FD,A2,91,10,498
270 DATA 83,01,38,25,29,16,0D,A1,1C1
280 DATA FC,A2,85,B3,A2,91,44,56,4A3
290 DATA 44,56,44,56,27,15,FD,A2,30F
300 DATA 93,FC,A2,91,B3,A2,93,FD,5A7
310 DATA A2,91,10,83,00,07,22,06,1F5
320 DATA 16,0D,7E,7C,A2,99,EC,C9,40D
330 DATA 82,00,FD,A2,95,10,B3,A2,44B
340 DATA B7,25,1C,27,3E,B3,A2,87,309
350 DATA 44,56,44,56,44,56,27,33,228
360 DATA F3,A2,95,FD,A2,95,10,83,4F1
370 DATA 00,C7,25,2E,16,0D,52,FC,27E
380 DATA A2,87,B3,A2,95,44,56,44,3F1
390 DATA 56,44,56,27,16,FD,A2,97,363
400 DATA FC,A2,95,B3,A2,97,FD,A2,5BE
410 DATA 95,10,27,00,34,10,2R,00,13B
420 DATA 30,20,07,7D,A2,99,27,02,23B
430 DATA 20,27,10,8E,A2,95,10,AF,30B
440 DATA C9,8D,00,8E,A2,91,AF,C9,4E4
450 DATA B1,00,8D,A1,FE,B6,A2,8C,4F1
460 DATA 8B,02,B1,A2,9A,26,01,4F,2FD
470 DATA B7,A2,8C,FE,A2,8B,16,FF,525
480 DATA 24,8E,A2,89,CC,01,0D,10,2EA
490 DATA AE,84,10,8F,A2,91,10,AE,3F2
500 DATA 8B,10,8F,A2,95,7C,A2,8A,439
510 DATA 7C,A2,8A,16,FF,8C,7A,A2,495
520 DATA 9C,27,01,39,B6,A2,9B,B7,3A7
530 DATA A2,9C,8E,A2,85,10,8E,A2,493
540 DATA 87,8D,A2,37,4F,8D,EB,27,438
550 DATA 24,03,35,06,39,5D,10,27,12F
560 DATA 00,81,56,25,08,56,25,0D,18C
570 DATA 56,25,14,20,1A,56,25,0A,14E
580 DATA 56,25,0F,20,15,56,25,17,151
590 DATA 20,1D,56,25,15,20,1B,8D,1C5
600 DATA A1,8E,8D,A1,CF,20,5C,8D,4C5
610 DATA A1,E2,8D,A1,AF,20,54,8D,4C1
620 DATA A1,CF,8D,A1,E2,20,4C,8D,4D9
630 DATA A1,AF,8D,A1,8E,20,44,10,3ED
640 DATA 8E,A2,87,31,3F,1F,20,27,28D
650 DATA 15,10,8F,A2,87,39,8E,A2,3A6
660 DATA 85,30,01,1F,10,10,83,01,179
670 DATA 38,27,03,8F,A2,85,39,10,291
680 DATA 8E,A2,87,31,21,1F,20,10,28B
690 DATA 83,00,C7,27,F1,10,8F,A2,3D3
700 DATA 87,39,8E,A2,85,30,1F,1F,313
710 DATA 10,10,83,00,07,27,DF,8F,26F
720 DATA A2,85,39,8E,A2,85,10,8E,413
```

```
730 DATA A2,87,8D,A1,FE,39,8F,A2,51F
740 DATA 8D,8D,A2,4D,B6,E7,C3,84,51D
750 DATA FE,E7,C3,10,8E,A2,7D,51C
760 DATA F6,A2,84,A6,A5,A7,84,5A,4EC
770 DATA 26,02,C6,06,F7,A2,84,B6,3C7
780 DATA E7,C3,8A,01,B7,E7,C3,10,4A6
790 DATA 8E,A2,75,F6,A2,8E,C4,07,496
800 DATA A6,84,AA,A5,A7,84,39,8F,49C
810 DATA A2,8D,8D,A2,4D,10,8E,A2,41B
820 DATA 6D,F6,A2,8E,C4,07,A6,84,48B
830 DATA A4,A5,A7,84,39,1F,20,86,372
840 DATA 28,3D,C3,4D,0D,1E,01,44,1CE
850 DATA 56,54,54,3D,8B,39,8E,4D,2C0
860 DATA 00,CC,1F,3E,10,AF,8B,83,2F6
870 DATA 0D,02,2A,FB,39,8F,DF,37A
880 DATA EF,F7,FB,FE,8D,4D,20,58C
890 DATA 10,0B,04,02,01,DD,0E,EB,287
900 DATA FD,FB,C8,06,0D,AD,00,42E
910 DATA 64,83,0D,00,00,34,36,44,1C5
920 DATA 0D,00,22,00,FD,83,2D,41,1F6
930 DATA 32,2C,78,1E,01,32,35,2C,188
```

LISTING 4

```
6041 CHDRAW EOU $6041
E7C3 PRC EOU $E7C3
E80F PLOT EOU $E80F
E80C DRAW EOU $E80C
6038 COLOR EOU $6038
6019 STATUS EOU $6019
B100 TABX EOU $B100
B200 TABY EOU $B200
E827 STICK EOU $E827
A000 ORG $A000
A000 B6 6019 DEBUT LDA STATUS
A003 B4 FB ANDA $*FB
A005 B7 6019 STA STATUS
A008 B6 E7C3 LDA PRC
A008 B8 01 ORA #1
A00D B7 E7C3 STA PRC
A010 10BE 0000 LDY #0
A014 8D A25E JSR CLS
A017 B6 E7C3 LDA PRC
A01A 84 FE ANDA $*FE
A01C B7 E7C3 STA PRC
```

A SUIVRE...

Dur, dur pour les m'enfoutistes du foot, le ballon rond envahit l'écran. Restent quelques petites lucarnes consacrées au sexe et ses perversions, à l'amour et ses drames, etc. Si vous n'aimez ni le sexe, ni le ballon, shootez dans le poste. BOMBYX.

PORTES CLOSES

REPULSION

Film de Roman Polanski (1965) avec C. Deneuve, John Fraser, Ian Hendry et Yvonne Furneaux.

Carole (Deneuve) travaille comme manucure dans un salon de beauté fréquenté par de riches et plus toutes jeunes clientes. Belle avec un visage d'ange, Carole est sujette à des crises de mélancolie d'origine psycho-sexuelle. Les hommes la répugnent et la fascinent en même temps, les mâles lui demeurent un continent inconnu.

Colin (Fraser) lui fait la cour mais elle n'a cure de ses yeux de merlan frit. Elle n'a de regards que pour Michael, l'amant de sa sœur Hélène dont elle épie leurs transports en commun. Ces écoutes l'entraînent dans des délires cauchemardesques, des angoisses sourdes et des désirs... inassouvis.

Le jour où Michael et Hélène partent en vacances, elle craque. Le mince fil qui la rattachait à la normalité se rompt. Prise de folie meurtrière, elle pique une colère, un couteau, des voisins...

Rien de plus dangereux que l'eau qui dort. L'un des premiers et des plus grands rôles de Catherine Deneuve dans ce film de Polanski, sa première incursion dans le monde de l'horreur.

Diffusion le vendredi 6 à 21h00 sur Canal +.

LE BAISER DE LA FEMME ARAIGNÉE

Film de Hector Babenco (1984) avec Wilian Hurt, Raoul Julia, Sonia Braga, Jose Lewgoy et Mario Barba.

Dans une prison sud-américaine mal définie, deux prisonniers aux opinions opposées cohabitent dans la même cellule. D'un côté, Valentin, (Julia), activiste politique enfermé pour ses idées révolutionnaires subit de multiples interrogatoires. De l'autre, Molina (Hurt), activiste homo-

sexuel, condamné pour le "viol" d'un adolescent.

Valentin supporte mal Molina qu'il enveloppe d'un double mépris machiste et révolutionnaire. Mais Molina prend soin de lui après les interrogatoires et soulage ses douleurs en inventant des histoires. Fou d'Hollywood, Molina lui conte les aventures de la Femme Araignée, un film qu'il connaît par cœur : une série Z nazie contant les malheurs d'une jeune française éprise d'un superbe officier de la glorieuse armée du Reich.

Le recours à l'imaginaire, seul espace de liberté, pour les prisonniers, rend plus cruel la triste étroitesse de leur cellule. Valentin parle à Molina et lui donne un numéro de téléphone. Or Molina n'est qu'un mouton placé là tout exprès pour recueillir les confidences de Valentin. Mais, au piège de l'amitié, ils se sont englués réciproquement et Molina se tait malgré les menaces et les promesses de l'administration pénitentiaire.

Prix d'interprétation 85 (merité) à Cannes et Oscar idem. D'abord les défauts, trop long, surtout les séquences Femme-Araignée, et puis la fin qui s'étire par trop. A part ça, il s'agit d'un des 10 meilleurs films de l'année dernière.

Loin des clichés sur les révolutionnaires et les folles, Babenco offre la rencontre de deux êtres, prisonniers avant tout de leurs mémoires et de leurs conditions sociales. De la confrontation naît l'émotion. Un mélo-thriller kitch à l'intérieur d'un huis clos socio-psy doublé d'un message politico-humaniste agrémenté à la sauce onirique. Inclassable quoi.

Diffusion le jeudi 5 à 20h35 sur C+.



COUP DE COEUR

CLAQUEMENTS DE PORTES

MARTIN ET LÉA

Film d'Alain Cavalier (1979) avec Isabelle Hô, Xavier Saint-Macary, Richard Bohringer et Cécille Lebaillly.

Martin (St-Macary) prend des cours de chant classiques et se les paye en bossant comme manutentionnaire dans une usine. Il rencontre une eurasienne, Léa (seins Macao) et passe la nuit avec elle. Au réveil, ils se disent au revoir avec gentillesse et indifférence au moment où Viviane, une amie de Léa, vient la rejoindre.

Léa (sainte-maquereille) procure des jeunes filles peu farouches à Lucien (Saint Mec à ronds), un vieil ami qui pourvoit à tout ses besoins. La toute dernière et préférée, c'est Viviane (16 macarons) qui aime Léa (Hô) et accepte l'argent de Lucien (Bohringer).

Martin revient et s'attarde chez Léa (Hâa) qui prend goût à lui. Gentil mais moralisateur, il ne supporte pas la présence de Lucien. Sommée de choisir, Léa se révolte et Martin la quitte. Rupture postale.

Martin revient sur sa résolution et s'installe de force chez Léa qui s'enfuit chez son père. Un rendez-vous entre Lucien et Viviane se passe mal. Ecœurée, Viviane se suicide au gaz. Un drame qui remet les compteurs à zéro.

L'exemple-type du cinéma d'auteur, impudeur des corps mais pudeur des sentiments. Un film physique sur l'émotion, un film intimiste sur les moiteurs du corps, un film sensuel sur les émois affectifs. Des faiblesses, des lenteurs mais un grand

moment pour les amateurs de Pialat, Doillon ou Téchiné.

Diffusion le vendredi 6 à 23h00 sur A2.

COUP DE COEUR

Film de Francis Ford Coppola (1982) avec Frederic Forrest, Terri Gar, Harry Dean Stanton et Nastassja Kinski. Musique de Tom Waits.

Hank (Forrest) et Frannie (Gar) cohabitent ensemble à Las Vegas depuis le temps d'une législature (5 ans). Hank ferraille dans les vieux métaux, Frannie ferraille dans les avions dans une agence de voyage. Le 3 juillet, la veille de la fête de l'Indépendance, l'orage éclate au sein du couple. Frannie boucle ses bagages et part dormir chez une copine, Maggie. Hank, désespéré, en proie à la solitude, se réfugie chez un copain Moe (Stanton).

Le lendemain, ils parcourent, chacun de leur côté, la ville en fête. Hank rencontre Leila (Kinski, slurp), une jolie acrobate qui s'envoie en l'air toute seule. Frannie fait la connaissance de Ray, chanteur de charme qui irradie (X-ray) l'exotisme. Des compagnons idéaux pour un baptême de rupture mais peut-être pas pour refaire leur vie ?

Film expérimental au niveau technique, il rejette tout effort de vraisemblance en particulier au niveau des couleurs et des éclairages. Coup de cœur fait du spectacle la seule réalité vraie. Irritant par moment mais passionnant.

Diffusion le dimanche 1er juin à 20h35 sur Canal +.

LES PORTES CLEFS

UN AMOUR INTERDIT

Film de Jean-Pierre Dognac (1983) avec Fernando Rey, Brigitte Fossey, Saverio Marconi, Agostina Belli et Emmanuelle Béart.

En Italie à la fin du XVIIIème siècle, Piacchi (Rey) voyage en compagnie de son jeune fils Paolo. Au cours de son périple, il recueille un jeune orphelin, Nicolo, et des miasmes de peste. Paolo en meurt et Piacchi adopte l'enfant trouvé. Elvire (Fossey), sa seconde femme, élève le garçon comme le sien.

Paolo (Marconi) grandit et gère les affaires familiales. Travailleur mais dissipé, il fréquente Zavioria (Belli), une courtisane. Pour calmer son père, il épouse Constanza (Béart), jeune fille de bonne famille, qui a la bonne idée de mourir un an après. Il court de nouveau auprès de Zavioria, mais s'aperçoit de plus qu'il trouble beaucoup Elvire.

Aucun personnage n'attire la sympathie : un violent, une folle, une ordure ambulante, une poupée vénale... Filmés sans inspiration, les superbes costumes et les agréables physionomies féminines ne retiennent pas l'attention. Certes, la distribution chatoyante fait ce qu'elle doit mais, comme les dialogues pseudo-littéraires s'installent dans le ridicule des clichés, l'ennui s'installe définitivement. Pour insomniaques, un excellent remède.

Diffusion le 4 juin à 22h50 sur FR3.

RAPHAEL OU LE DÉBAUCHÉ

Film de Michel Deville (1971) de Maurice Ronet, Françoise Fabian, Brigitte Fossey, Isabelle de Funès et Anne Wiazemski.

Au XIXème siècle, un été flamboie de ses derniers feux sur la campagne française.

Aurore, jeune et belle veuve, jette une cape sur sa chemise de nuit et court dès l'aurore voir le lever du soleil sur le lac en compagnie de ses trois cousines, Bernadine (Fossey), Diane (Wiazemski) et Emilie (de Funès). La joyeuse cavalcade est dérangée par des fêtards, une bande de gentilhommes qui raccompagnent à leurs domiciles leurs montures.

Parmi ceux-ci, Raphaël de Lorris (Ronet), débauché notoire, qui trompe son ennui dans des orgies de vin et de femmes. Même cela ne le divertit plus. À un bal, Raphaël retrouve Aurore qui lui signifie son indifférence. Piqué au vif, Raphaël, symbole de la nuit, cherche à la conquérir, elle qui symbolise la vertu (pieuse, pure, sereine, charitable). Et l'impossible se produit : la passion le submerge.

Encore un film de Michel Deville où l'on reconnaît la patte de Nina Companeez, la scénariste. La psychologie est l'unique ressort dramatique. L'intrigue n'existe que

LA PORTE S'OUVRE

Fim de J. Mankiewicz (1950) avec Richard Widmark, Linda Darnell, Stephen Mac Nally, Sidney Poitier et Mildred Joanne Smith.

Deux voyous, des frangins, sont blessés par une ronde de police. Soignés en prison par Brooks, un médecin noir, Johnny Biddle meurt d'une tumeur au cerveau. Ray Biddle, outragé d'avoir été tripotouillé par un nègre, accuse Luther Brooks (Poitier) d'avoir assassiné son frangin. Ses amis attaquent le ghetto noir en représailles. Pour démontrer son innocence, Luther s'accuse du crime afin d'obtenir une autopsie. Il obtient gain de cause mais Ray s'évade de prison et le recherche pour le tuer.

Le premier film d'une Major Company qui osa parler du racisme dans un langage



RAPHAEL LE DÉBAUCHÉ

par rapport aux personnages : des caractères forts, aux prises avec leurs sentiments, leurs faiblesses. Ni Bergman, ni Doillon, Deville décrit avec finesse et tendresse des rapports de force et de fascination morale pour le mal. Superbe.

Diffusion le lundi 2 à 20h35 sur FR3. Photo FR3

réaliste, violent avec des vedettes noires et un blanc particulièrement odieux (Widmark, démentiel). Le film fut censuré dans plusieurs Etats et demeure quasiment inédit à la télévision américaine. À ne pas manquer, bien sûr.

Diffusion le mardi 3 à 23h00 sur FR3 en V.O.

DIS-POSITIONS SEXUELLES

DERRIERE LA PORTE VERTE

Film de A. et M. Mitchell (1974) avec Marilyn Chambers.

Dans un bar, le patron et deux routiers se racontent des histoires de cul. Les routards évoquent l'aventure de Gloria (Chambers), enlevée par des inconnus et intro(du)ite dans un salon après une "préparation spéciale". Derrière la porte verte du salon, elle se retrouve sur la scène d'un théâtre érotique. Six jeunes femmes la prennent en mains. (ici remplir les pointillés selon votre imagination) avant de la livrer à un géant noir.

Un des premiers classiques du genre avec une future star (une bébéête), une mise en scène intelligente, des dialogues, voire même un discours, sur la sexualité. Rassurez-vous, les rôles salaces ne sont pas oubliés quand même. Un budget conséquent pour l'époque (87 000 \$), le visage agréable d'un top-model qui assumait son personnage et devint l'un des symboles de la révolution sexuelle avec le célèbre slogan publicitaire : impure à 99,4 %. Canal+ continue à œuvrer pour l'édification cul-turelle des masses.

Diffusion le samedi 7 à minuit sur Canal +.



Photo trouvée derrière la porte de Ciné-plus, 2, rue de l'étoile, 75017 Paris, Tél : 42.67.51.52.

THE PLANETS

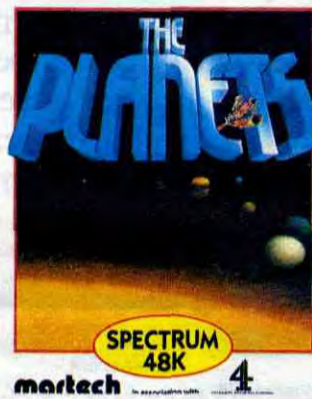
de MARTECH pour SPECTRUM

Ça devient de plus en plus dur de trouver de bons softs dignes de figurer dans cette illustre rubrique... Il faut parfois vraiment chercher longtemps avant d'en trouver un. Cette semaine, par exemple, ce fut la panique jusqu'aux dernières heures avant le bouclage du journal. Mais on a fini par trouver de quoi vous faire patienter dans une extase ébahie jusqu'à la semaine prochaine. Il s'agit de The Planets. Imaginez la situation dans laquelle ce soft vous plonge sans crier gare : en l'an 2007, toute vie sur terre va bientôt

être annihilée, non pas à cause des petits martiens qui sont venus nous embêter, non, mais à cause de catastrophes naturelles, telles des tremblements de terre, des éruptions volcaniques un peu partout... Bref, une seconde aire glaciaire va bientôt commencer. Alors que tout espoir semble perdu, une force étrangère se fait connaître, sous la forme d'une capsule spatiale qui traverse l'atmosphère. A l'intérieur, une carte du système solaire sur laquelle sont indiquées les positions de 7 autres capsules semblables. Puis un signal radio en provenance

de l'espace est capté, qui s'avère en fait être un programme pour ordinateur. On chargea ce programme sur un micro; c'était un jeu qui obéissait à des lois étranges, et auquel personne ne comprenait goutte. On décida alors d'envoyer quelqu'un à la recherche des autres capsules. Ce quelqu'un, c'est vous. Si vous croyez qu'il n'y a pas de rapport entre ce jeu extra-terrestre et la situation sur terre, détrompez-vous : la solution du jeu est également celle aux problèmes de l'humanité. Bénéficiant d'un graphisme extraordinaire, The Planets vous emmènera dans tout le système solaire. Vous avez droit de vous poser sur toutes les planètes que vous rencontrez. Votre vaisseau spatial, un "Type 224", est entièrement dirigé par icônes, à partir du joystick ou du clavier. Pour une fois, ceux qui n'ont pas de joystick ne seront pas lésés puisque les commandes sont au nombre de 5, ce qui est une perfor-

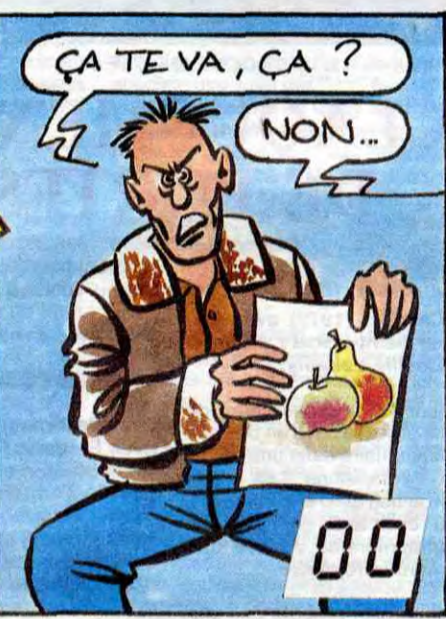
mance vu la quantité de choses que l'on peut faire. Six icônes sont visibles à l'écran, dont certaines, une



fois sélectionnées, offrent un "sous-menu" de deux autres icônes. J'ai été épaté par la page de présenta-

tion, et par la musique qui l'accompagnait. Malheureusement, ma joie fut de courte durée, la musique ne continuant pas pendant le jeu. Il est impossible de vous livrer toutes les possibilités du jeu, elles sont vraiment trop nombreuses. Sachez seulement que le soft est présenté sur deux cassettes, chaque face étant bourrée au maximum : la première est pour le jeu en lui-même, la seconde contient le casse-tête extra-terrestre au cas où vous voudriez voir de quoi il retourne (ce que je vous conseille vivement), et les deux dernières contiennent les données de chaque planète à visiter (dessins, caractéristiques...), ce qui nous fait regretter une certaine lenteur de temps en temps. Ne croyez pas que j'allais oublier de parler de l'animation, je la réserve pour la fin : elle est absolument géniale ! J'en suis même arrivé à me demander si c'est bien sur Spectrum que tourne ce soft, tellement il est bien réalisé !

AMSTRAD	Fox
Bruno PONCIN	page 9
AMSTRAD	Champignon Magique
Benoît TALAMON	page 6
APPLE	La Mission
J.-Christophe BELLISSIME	page 3
CANON X07	Boat
Gérard COMBRET	page 29
CBM 64	Golf
J.F. JAQUELIN	page 10
EXL 100	Tarot
Michel MOUROT	page 30
FX 702 P	Se débarrasser de sa femme
Anonyme	page 25
MSX	Pac
Philippe Renard	page 8
ORIC	Yin Yang
Lionel VERDILLON	page 28
ORIC	Exagone
J.-Marc BELOGANE	page 5
SPECTRUM	Mouse
Jacques LIEVRE	page 4
TI 99/4A (be)	Protection Civile
Gilles CHENE	page 32
Thomson MO5	Invasion
Stéphane PRIMAULT	page 31
Thomson T07	Oil Panic
S. et A. CARRE	page 7
VIC 20	Snake Bit
Philippe QUERREC	page 26
ZX 81	Guerre Spatiale
Eric BOURGUIGNON	page 27



la Règle à Calcul

AMSTRAD RACHÈTE SINCLAIR LA RÈGLE A CALCUL RÉPARE.



QL Français + moniteur monochrome Goldstar : 4.250 F
 QL Français seul : 3.590 F



SPECTRUM + Péritel : 1.250 F
 SPECTRUM 48 K clavier gomme : 800 F

LOGICIELS ÉDITÉS PAR PYRAMIDE :

NUCLEON	385 F	<input type="checkbox"/>
FICHER CLIENTS	385 F	<input type="checkbox"/>
QL OTHELLO	290 F	<input type="checkbox"/>
COMPTA PERSONNELLE	385 F	<input type="checkbox"/>
QL REMEMBER	385 F	<input type="checkbox"/>
TRIDIM	475 F	<input type="checkbox"/>
QL PEINTRE	385 F	<input type="checkbox"/>
LOGO	385 F	<input type="checkbox"/>
QVT 100	960 F	<input type="checkbox"/>
WANDERER	385 F	<input type="checkbox"/>
VROOM	290 F	<input type="checkbox"/>
LE MANOIR DE MORTVIEILLE	385 F	<input type="checkbox"/>
TROOL	250 F	<input type="checkbox"/>

LOGICIELS Autres éditeurs :

ASSEMBLEUR (METACOMPO)	650 F	<input type="checkbox"/>
LANGAGE C (METACOMPO)	980 F	<input type="checkbox"/>
PASCAL (METACOMPO)	980 F	<input type="checkbox"/>
COMPILATEUR BASIC (DIGIT. DEC.)	650 F	<input type="checkbox"/>
I C E (EIDERSOFT)	650 F	<input type="checkbox"/>
CARTRIDGE DOCTOR (TALENT)	250 F	<input type="checkbox"/>
MATCHPOINT (PSION)	250 F	<input type="checkbox"/>
ECHECS (PSION)	350 F	<input type="checkbox"/>
QL CAVERN (SINCLAIR)	250 F	<input type="checkbox"/>
LE RETOUR DE B.J. (EIDERSOFT)	250 F	<input type="checkbox"/>
SPOOK (EIDERSOFT)	250 F	<input type="checkbox"/>
IMPEC (LOGISOFT)	190 F	<input type="checkbox"/>
PROJECT PLANNER (SINCLAIR)	490 F	<input type="checkbox"/>
BARON ROUGE (LABOCHROME)	250 F	<input type="checkbox"/>
GWENDOLINE (LABOCHROME)	250 F	<input type="checkbox"/>
COSMOS (TALENT)	250 F	<input type="checkbox"/>
KNIGHT-FLIGHT (REALTIME SOFTWARE)	250 F	<input type="checkbox"/>

Pour tous vos problèmes de réparation contactez-nous

B.J. IN 3D LAND (EIDERSOFT)	250 F	<input type="checkbox"/>
QUBOIDS (SINCLAIR)	250 F	<input type="checkbox"/>
BOUNDER (SINCLAIR)	250 F	<input type="checkbox"/>
SUPERTOOLKIT (CARE ELECT.)	590 F	<input type="checkbox"/>
3D SLIME (DATALINK)	250 F	<input type="checkbox"/>
QL FLIGHT SIMULATOR (MICRODEAL)	385 F	<input type="checkbox"/>

EXTENSIONS :

LECTEUR DE DISQUETTE 3'5 POUCES	2500 F	<input type="checkbox"/>
INTERFACE PARALLELE	590 F	<input type="checkbox"/>
CABLE MANETTE DE JEU	120 F	<input type="checkbox"/>
MANETTE DE JEU QL	220 F	<input type="checkbox"/>
CABLE IMPRIMANTE SERIE /RS 232	195 F	<input type="checkbox"/>
EXTENSION 512 K (MIRACLE)	1595 F	<input type="checkbox"/>

BIBLIOGRAPHIE :

ROM DU QL (LOGISOFT)	195 F	<input type="checkbox"/>
ARCHIVE (EDIMICRO)	135 F	<input type="checkbox"/>
ABACUS-QUILL-EASEL (EDIMICRO)	135 F	<input type="checkbox"/>
GUIDE PRATIQUE DU QL (EDIMICRO)	135 F	<input type="checkbox"/>

SUPPORTS :

MICRO DISQUETTES VIERGES	39 F	<input type="checkbox"/>
--------------------------	------	--------------------------

Moniteur Couleur Océanic : 3.500 F

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Expédition gratuite du catalogue de logiciels

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
 BP 300 75228 Paris Cedex 05
 Tél. : 43.25.68.88 Télex : 220 064 F/1303 RAC

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