

# L'APPLE II GS ARRIVE

FASTUEUX

Un Apple II qui va  
trois fois plus  
vite que le IIc, qui  
dessine aussi  
bien que  
le Mac mais en  
4096 couleurs,

qui attaque la 9ème de  
Beethoven (avec les chœurs)  
alors que l'Amiga en est  
encore à jouer "Au clair de  
la lune" avec deux doigts,  
qui dispose de 10.000  
logiciels (dont 90% pirates)  
alors que l'Atari ST se  
cherche encore un Basic,  
ça peut exister, ça ?  
Oui madame, ça existe,  
ça s'appelle Apple IIGS, ça  
a 16 bits et c'est aussi  
excitant qu'une pute de  
luxe à 18.857,40 francs  
la nuit (chambre comprise).

(suite page 25)



## TELOCHE

INCROYABLE : OUTLAND, un bon film de science-fiction sur TF1 ! Page 35.

## CINOCHÉ

Le JACQ TOP 20, pour pas toiler idiot ! Page 2.

## MUSIQUE

COCHONNE : SAPHO au BATACLAN. Page 20.

## INFO BD

Match GOTLIB / BINET : qui gagne ? Page 17.

## CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 24.

## BIDOUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal mon général. Page 14.

## DEULIGNES

Les fainéants sont en page 14.

## FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent page 34.

## C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

L'actualité de la micro-informatique. Voir pages 11.12.13.

## SICOB :

20% de fréquentation en moins, la peur des attentats sur chaque stand et pas de nouveautés surnaturelles, l'ambiance est morose.

**D**e toutes façons, on s'en fout. On a trouvé des petits trucs marrants dans tous les coins, on a interviewé des gens et déniché des protos pas piqués des vers. Vous croyez qu'on vous en cause page 22 ? Nenni. En page 14, alors ? Absolument pas. On ne vous en parle

pas du tout, parce qu'on continue à chercher et qu'on ne vous en causera que lorsqu'on aura tout vu. Rendez-vous la semaine prochaine, avec entre autres une interview exclusive de Jack Tramiel, le nouvel Apple IIc, des révélations sur Commodore, des interfaces pour tous les micros et du sang (pas sûr, le sang).



## DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 •

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 •

## CLUB HEBDOGICIEL

150 PROGRAMMES  
A LA BAISSE

Voir page 21

## ROHMER PACHA !!

Fin août Canal + diffuse **Le rayon vert**, le dernier film d'Eric Rohmer, avant qu'il ne sorte en salle. Pas de scandale, la chaîne a payé (cher) pour ça. Le pari est osé et va se révéler gagnant : pour sa première

semaine à Paris, Le rayon vert totalise plus de 23000 entrées en 5 salles seulement, soit le plus fort taux de remplissage par salle de la semaine ! Et comme un bonheur ne vient jamais seul, la Mostra de Venise décerne son Lion d'Or au même Rohmer.. Pour un petit film de rien du tout, l'affaire s'annonce juteuse. Y a une justice pour les audacieux !!  
Jacq

1. LA COULEUR POURPRE de Steven Spielberg
2. MY BEAUTIFUL LAUNDRETTE de Stephen Frears
3. 37°2 LE MATIN de Jean-Jacques Beineix
4. TENUE DE SOIREE de Bertrand Blier
5. HIGHLANDER de Russell Mulcahy
6. L'HISTOIRE OFFICIELLE de Luis Puenzo
7. HITCHER de Robert Harmon
8. MAXIE de Paul Aaron
9. MELO d'Alain Resnais
10. TUTTI FRUTTI de Michael Dinner
11. L'AME SOEUR de Fredi M. Murer
12. POLICE FEDERALE LOS ANGELES de William Friedkin
13. MONA LISA de Neil Jordan
14. CONSEIL DE FAMILLE de Costa-Gavras
15. LES FEUX D'HIMATSURI de Mitsuo Yanagimachi
16. AFTER HOURS de Martin Scorsese
17. GOD'S COUNTRY de Louis Malle
18. L'HONNEUR DES PRIZZI de John Huston
19. ZAPPA de Bille August
20. HANNAH ET SES SOEURS de Woody Allen

(Films sortis depuis le 1er janvier 1986)

## JACQ TOP 20



Whoopi Goldberg dans *La Couleur pourpre*

## CLEMENTINE, C'EST LA REINE

Clémentine Célerié, je l'aime. D'abord parce qu'elle est pas chichiteuse : quand elle a trois minutes dans un film, elle se donne à fond et fait péter tous les potentiomètres. Qu'elle culbute Anglade dans ses cageots d'épicière dans **37°2 le matin**, qu'elle vampe Brasseur dans **La Gitane**, qu'elle nous la refasse "femme fatale" dans le navrant **Justice de flic**, elle dynamite chaque scène... et nous, on en met partout ! Je l'aime aussi d'admiration cause que c'est la seule, l'unique animatrice de radio avec laquelle on a passé que des bons moments (sur FIP, Radio 7 ou France-Inter). C'est surtout elle qui m'a fait découvrir le jazz... simplement parce qu'on

était bien obligé d'écouter la zique entre deux de ses interventions ! Enfin, je l'aime parce qu'elle ose tout, sans complexe, sans calcul de "carrière" (et vlan pour Marceau ou Kaprisky) : spontanée, décoiffante, bandante. Jusqu'ici elle a alterné les morceaux de bravoure (essentiellement dans **Les Nanas** qu'elle portait à bout de bras), et les "utilités" gentillettes. Seul accroc pour le moment dans ce tableau paradisiaque (je suis pas fan pour rien, non mais !) : elle n'a pas encore trouvé le super rôle principal qu'elle mérite. Aussi bien **Le Complexe du kangourou** que **La Femme secrète** ne sont pas à la hauteur de son (immense) talent !!

## LA FEMME SECRETE

de Sébastien GRALL

11/20

avec Jacques BONNAFE (Antoine), Clémentine CELARIE (Camille), Philippe NOIRET (Franchin), Wladimir YORDANOFF (Marc), François BERLEAND (Pasdeloup) et Claire NEBOUT (Marie)

Un sous-marin expérimental, au fin fond des mers norvégiennes. Aux commandes, Antoine, un petit génie de l'océanographie. Le temps de remonter à la surface, de se taper une séance de caisson de décompression... et la nouvelle tombe : Hélène, sa femme, a eu un accident, il doit rentrer d'urgence à Paris. En fait d'accident, c'est un suicide et Hélène est morte. Antoine refuse de croire à cette mort débile et démarre un jeu de l'oie effrayant dont la récompense est de faire toute la lumière sur sa femme. Pas celle qu'il croyait connaître, mais la femme secrète qui jouait autant de rôles que de gens qu'elle croisait. Epouse rangée pour Antoine, modèle torride pour Franchin, un peintre illuminé (ou sénile ?), escroque-mitaine pour banques suisses (elle a dégoté quelques codes bien juteux), amante hétéro de Marc, un pianiste flippé et amante lesbienne de Camille, la sœurlette du pia-

niste !! La liste est édifiante, mais cerne bien le puzzle malsain auquel est confronté Antoine. Lui, le loup des mers, le solitaire, le bon bougre ignorait tout des méandres cruels de la vie en société. Une société dans laquelle Hélène creusait des trous successifs, à coups de mensonges et de coucheries à répétition. Seule Camille comprend le désarroi d'Antoine et essaie de le guider vers la sortie du tunnel. Qu'il n'essaie même pas de comprendre, mais qu'il s'en aille, vite et loin. Et, au besoin, avec elle. Ça hume les coups fourrés, les sentiments haletants, le suspense rampant... mais l'odeur n'en arrive jamais aux narines du spectateur. Le film reste constamment en deçà de ses promesses : de peur de trop en dévoiler, de déchirer hâtivement le mystère, Sébastien Grall procède par ellipses, par "photographies" du puzzle en train de se reconstruire. Ça pourrait être séduisant mais (bâclés ou initiales ?) les personnages aussi relèvent de clichés (aux deux sens du terme). On en sait toujours trop ou pas assez. Lâcheté suprême : le puzzle restera inachevé jusqu'au bout. Ça aurait dû s'intituler "La femme frustrante"...



Clémentine CELARIE

## TOP GUN de Tony SCOTT

14/20

avec Tom CRUISE (Maverick), Kelly MCGILLIS (Charlie), Val KILMER (Ice) et Anthony EDWARDS (Goose)

Pete "Maverick" Mitchell, pilote de chasse de son état, est le plus beau et le plus fort. Qu'il soit aux commandes de son "Tomcat" (chasseur-bombardier F-14, le meilleur) ou de sa rutilante motocyclette (la



plus belle), qu'il drague la blondasse californienne (la plus chaude), partout il est le meilleur. Comme en plus il bosse sur le plus beau et le plus fort porte-avions de la Navy, tout baigne. Enfin, presque (faut bien un prétexte au film...) puisque ses col-

lègues, ses supérieurs, le monde entier si ça se trouve n'arrêtent pas de lui enfiler des bâtons dans les roues (parce qu'il est le meilleur et que ce ne sont que des jaloux, vous m'aurez compris !). Maverick ne vit que pour la performance, le style, la classe, alors que les autres ne sont que des gagne-petit, nananananère ! Résultat : on lui offre (pour le "mater") un séjour, tous frais payés, à la "Fighter Weapons School", l'école d'élite des pilotes. Ceux qui tirent plus vite que leur ombre, d'où le charmant surnom de ladite école : "Top Gun".

Là, tout s'accélère dans la célébration du culte du surhomme (ça a dû faire plaisir à pépé Reagan) : Charlie, la plus belle



de plus, l'élixir du film est savamment calculé pour vous arracher du cerveau toute tentative de réflexion. Les soubresauts dramatiques arrivent toujours au bon moment (il faut venger le popa mort en héros méconnu, le meilleur pote se crashe, Maverick est menacé d'exclusion, etc.) et surtout, surtout, on est arraché de son fauteuil par les incroyables scènes de combat aérien. Du boulot de pro, époustouffant, ébouriffant : des affrontements meurtriers, ou presque, comme si vous y étiez. Ça va tellement vite qu'on a tendance à vouloir attacher sa ceinture, chose relativement difficile à faire au ciné... Pour vous dire si c'est prenant.

D'ailleurs les kids américains ne s'y sont pas trompés et se sont rués en masse dans le cockpit de **Top Gun**. Plus de 100 millions de dollars de recette en salles, c'est le succès de l'année aux States. Tom Cruise et ses potes musclés et virils éreintent toutes les minettes sur leur passage. Kelly McGillis (très prude dans **Witness**) est honorable en faire-valoir babyfisé. Bref c'est propre, ça exalte le courage et le génie jusqu'à la lie, c'est l'Amérique triomphante. Navrant sur le fond, mais tellement séduisant sur la forme !

## VITE FAIT, BIEN FAIT

**LE SEXE DU DIABLE** d'Imanol Uribe. 04/20. Et vite dit, "Le Sexe du diable" n'est, ni plus, ni moins, qu'un clone totalement loupé du sublime "My Beautiful Laundrette". Même cirage homosexuel (ici, le beau Miguel s'en va courser le travail), même arrière-plan politique (le pays basque aux Basquais) et même apologie du petit commerce (la pharmacie remplace la laverie). Simplement là où Stephen

Frears glissait dans le non-sens, le kitsch au service de l'émotion, Imanol Uribe s'agrippe comme une bête à son premier degré, à son obscur apprentissage des mille-et-un trucs du parfait réalisateur. Tout y passe dans le genre construction ringarde, y compris trois tonnes de flasheu-backeu dégoulinants. Quant à la photo, ça viserait plutôt le look carte postale albanaise, si vous voyez c'que j'veux dire !

Plus énervant, le titre, racoleur au possible. En espagnol, ça s'appellait "La Mort de Miguel", un titre aussi plat que le film (c'est de l'honnêteté, ça monsieur !) qui n'aurait, évidemment, pas aidé à remplir les salles par chez nous ! Mais que les vicieux soient bien prévenus : si "Sexe du diable" il y a, ça n'est certainement pas dans ce film-là qu'ils pourront se rassasier !

## LE COMPLEXE DU KANGOUROU

de Pierre JOLIVET

avec Roland GIRAUD (Loic), Clémentine CELARIE (Claire), ZABOU (Odile), Stéphane FREISS (Bob) et Maka KOTTO (Arthur)

Instruisons-nous en nous amusant : saviez-vous qu'un kangourou, contrairement à un linceul, possède une poche ventrale qui l'aide à distribuer le courrier (enfin, j'en suis pas certain...) et à garder au chaud les bébés kangourous ? Oui, ils le savent, on peut continuer. De son côté, le brave Loic, peintre "maudit" et qui s'en tape, a eu le malheur de se choper les oreillons à un âge fortement adulte. D'où la question : quel rapport entre les oreillons et la poche du kangourou ? Figurez-vous qu'un mâle, normalement constitué,

12/20

a de fortes chances de ne plus pouvoir assurer la reproduction de l'espèce après une oreillonite aiguë... et donc de ne plus pouvoir remplir d'un bébé tout chaud la poche du kangourou qui sommeille en lui ! Il a donc fallu se faire une raison, Loic n'aura jamais de mère. Jusqu'au jour où, par hasard, il retrouve Claire, somptueuse plante d'avec qui il est séparé depuis sept ans. Or, sept, c'est justement l'âge que semble avoir Eric, le petit monstre que Claire se trimballe avec elle. Bon sang, mais c'est bien sûr, clame Loic : Eric est mon fils, le seul que j'aurai jamais ! Et de repartir à l'assaut éhonté de Claire, bien trop bien pour lui. Et de délaissier, tout aussi scandaleusement, Odile, la jeune astronome, bien trop proche des étoiles pour lui. La vie de Loic devient un enfer entre les rencarts de Claire et d'Odile, sa peinture, les lubies de sa "femme" (une polonaise mariée "en blanc" en échange d'un demi-appartement), les entourloupes

de Bob, son frangin, sans oublier son stand de marrons chauds (il faut bien vivre !). Un enfer en forme de paradis, puisqu'il lui permet aussi de baby-sitter un maximum "son" fils. Quand il débarque chez Claire, il triche : il fait semblant de venir pour elle, alors qu'il n'a d'yeux que pour Eric. Il guérit de son complexe du kangourou, c'est vous dire le bien fou que ça lui fait (où ça, où ça ?) ! Ça a le goût de la guérison complète, mais ça ne sera qu'une rémission temporaire... Une certitude, mais l'ont-ils fait exprès, ce **Complexe du kangourou** lorgne beaucoup vers **Trois Hommes et un couffin**, ressemblance qui ne tient pas qu'à la présence de Roland Giraud dans les deux films. Mêmes dialogues vifs, même ton bon enfant et même chaleur communicative... du moins dans l'intention. Manque de bol, le film de Pierre Jolivet (après le délicatement cynique "Strictement personnel") confond vivacité et fouillis, ambiance feutrée et mollesse. Ça reste gentil, mielleux, ça délasse en pensant à rien d'autre. ET même que ça ferait sourire, l'une ou l'autre fois... Ah, au fait, en parlant de kangourou, j'en ai une bien bonne. Devinette : pourquoi un kangourou se gratte-t-il le ventre ? parce que le petit a mangé des biscottes ! J'en ris encore (si, si)...

Encore une fois victime de votre incorrigible avidité, vous voilà en des lieux impossibles à la recherche des HONXIDRONES scintillants, jalousement gardés par les MAULYCEURS et les VASTHATEURS...

Gérard SEBBAH



La démonstration de la vulgarité d'Hebdogiciel n'est plus à faire. Il ne reste plus que quelques stagiaires nullards du bulletin interne de Microtel pour découvrir en 1986 que nous adorons les ragots. Sur-tout quand c'est nous qui les colportons. Et justement, aujourd'hui j'en ai un beau : Kléber Paulmier, le patron de Commodore France a la gangrène ! Si, si, je déconne pas, la gangrène, la vraie, celle pour laquelle on coupe la jambe au personnage du film de guerre qui vient de sauter sur une mine ! On a appris ça sur le stand Commodore au Sicob. On venait gentiment demander à Kléber ce qu'il pensait de l'Apple IGS et combien de temps il espérait tenir avant d'arrêter l'Amiga et là, surprise, on nous dit : "Ah ben, il est pas là, il a la gangrène !". Texto. Pas la grippe, pas l'appendicite, pas le sida, pas la goutte, non : la gangrène, en 86 ! Il s'est rentré un truc dans le pied, le toubib lui a prescrit du mercurochrome et, en fait, c'était la gangrène ! Dur ! Il a failli crever mais ça va mieux, il vient de sortir de l'hosto et en a profité pour oublier de payer leurs indemnités aux huit mecs qu'il a foutu à la porte. C'est pas un beau ragot, ça ? La semaine prochaine, un beau bruit sur Marion Vannier, la boss d'Amstrad France !

Gérard Ceccaldi

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N°152

7FB8-	08	64	64	64	64	64	64	20
7FC0-	20	20	20	08	08	08	20	20
7FC8-	20	08	08	08	20	20	20	20
7FD0-	20	20	6D	5F	5F	5F	08	08
7FD8-	08	6D	6D	6D	08	08	08	6D
7FE0-	6D	6D	6D	6D	6D	75	75	75
7FE8-	75	08	08	08	75	75	75	08
7FF0-	08	08	75	75	75	75	75	75
7FF8-	6D	5F	5F	5F	08	08	08	6D
8000-	6D	6D	08	08	08	6D	6D	6D
8008-	6D	6D	6D	69	69	69	69	08
8010-	08	08	69	69	69	08	08	08
8018-	69	69	69	69	69	69	78	5F
8020-	5F	5F	08	08	08	78	78	78
8028-	08	08	08	78	78	78	78	78
8030-	78	61	61	61	61	08	08	08
8038-	61	61	61	08	08	08	61	61
8040-	61	61	61	61	6D	5F	5F	5F
8048-	08	08	08	6D	6D	6D	08	20
8050-	08	6D	6D	6D	6D	6D	6D	20
8058-	20	20	20	08	08	08	20	20
8060-	20	08	08	08	20	20	20	20
8068-	20	20	65	5F	5F	5F	08	08
8070-	08	65	65	65	08	08	08	65
8078-	65	65	65	65	65	6C	6C	6C
8080-	6C	08	08	08	6C	6C	6C	08
8088-	08	08	6C	6C	6C	6C	6C	6C
8090-	20	5F	5F	5F	08	08	08	20
8098-	20	20	08	08	08	20	20	20
80A0-	20	20	20	65	65	65	65	08
80A8-	08	08	65	65	65	08	08	08
80B0-	65	65	65	65	65	65	72	5F
80B8-	5F	5F	08	08	08	72	72	72
80C0-	08	08	08	72	72	72	72	72
80C8-	72	64	64	64	64	08	08	08
80D0-	64	64	64	08	08	08	64	64
80D8-	64	64	64	64	6E	5F	5F	5F
80E0-	08	08	08	6E	6E	6E	08	08
80E8-	08	6E	6E	6E	6E	6E	6E	65
80F0-	65	65	65	08	08	08	65	65
80F8-	65	08	08	08	65	65	65	65
8100-	65	65	72	5F	5F	5F	08	08
8108-	08	72	72	72	08	08	08	72
8110-	72	72	72	72	70	70	70	70
8118-	70	08	08	08	70	70	70	08
8120-	08	08	70	70	70	70	70	70
8128-	7A	5F	5F	5F	08	08	08	7A
8130-	7A	7A	08	08	08	7A	7A	7A
8138-	7A	7A	7A	65	65	65	65	08
8140-	08	08	65	65	65	08	08	08
8148-	65	65	65	65	65	76	5F	5F
8150-	5F	5F	08	08	08	76	76	76
8158-	08	08	08	76	76	76	76	76
8160-	76	65	65	65	65	08	08	08
8168-	65	65	65	08	08	08	65	65
8170-	65	65	65	64	5F	5F	5F	5F
8178-	08	08	08	64	64	64	08	08
8180-	08	64	64	64	64	64	20	20
8188-	20	20	08	08	08	20	20	20
8190-	20	08	08	08	20	20	20	20
8198-	20	20	73	5F	5F	5F	08	08
81A0-	08	73	73	73	08	08	08	73
81A8-	73	73	73	73	75	75	75	75
81B0-	75	08	08	08	75	75	75	08
81B8-	08	08	75	75	75	75	75	75
81C0-	6F	5F	5F	5F	08	08	08	6F
81C8-	6F	6F	08	08	6F	6F	6F	6F
81D0-	6F	6F	6F	76	76	76	76	08
81D8-	08	08	76	76	76	08	08	08
81E0-	76	76	76	76	76	20	5F	5F
81E8-	5F	5F	08	08	08	20	20	20
81F0-	08	08	08	20	20	20	20	20
81F8-	20	2C	2C	2C	2C	08	08	08
8200-	2C	2C	2C	08	08	2C	2C	2C
8208-	2C	2C	2C	2C	6B	5F	5F	5F
8210-	08	08	08	6B	6B	6B	08	08
8218-	08	6B	6B	6B	6B	6B	6B	63
8220-	63	63	63	08	08	63	63	63
8228-	63	08	08	08	63	63	63	63
8230-	63	63	69	5F	5F	5F	08	08
8238-	08	69	69	69	08	08	08	69
8240-	69	69	69	69	74	74	74	74
8248-	74	08	08	08	74	74	74	08
8250-	08	08	74	74	74	74	74	74
8258-	73	5F	5F	5F	08	08	08	73
8260-	73	73	08	08	73	73	73	73
8268-	73	73	73	79	79	79	79	08
8270-	08	08	79	79	79	08	08	08
8278-	79	79	79	79	79	6F	5F	5F
8280-	5F	5F	08	08	08	6F	6F	6F
8288-	08	08	08	6F	6F	6F	6F	6F
8290-	6F	6A	6A	6A	6A	08	08	08
8298-	6A	6A	6A	08	08	6A	6A	6A

82A0-	6A	6A	6A	6A	20	5F	5F	5F
82A8-	08	08	08	20	20	20	08	08
82B0-	08	20	20	20	20	20	65	65
82B8-	65	65	65	08	08	08	65	65
82C0-	65	08	08	08	65	65	65	65
82C8-	65	65	72	5F	5F	5F	08	08
82D0-	08	72	72	72	08	08	08	72
82D8-	72	72	72	72	74	74	74	74
82E0-	74	08	08	08	74	74	74	08
82E8-	08	08	74	74	74	74	74	74
82F0-	6F	5F	5F	5F	08	08	08	6F
82F8-	6F	6F	08	08	6F	6F	6F	6F
8300-	6F	6F	6F	76	76	76	76	08
8308-	08	08	76	76	76	08	08	08
8310-	76	76	76	76	76	20	5F	5F
8318-	5F	5F	08	08	08	20	20	20
8320-	08	08	08	20	20	20	20	20
8328-	20	65	65	65	08	08	08	08
8330-	65	65	65	08	08	08	65	65
8338-	65	65	65	64	5F	5F	5F	5F
8340-	08	08	08	64	64	64	08	08
8348-	08	64	64	64	64	64	64	20
8350-	20	20	20	08	08	08	20	20
8358-	20	08	08	08	20	20	20	20
8360-	20	20	7B	5F	5F	5F	08	08
8368-	08	7B	7B	7B	08	08	08	7B
8370-	7B	7B	7B	7B	6D	6D	6D	6D
8378-	6D	08	08	08	6D	6D	6D	08
8380-	08	08	6D	6D	6D	6D	6D	6D
8388-	72	5F	5F	5F	08	08	08	72
8390-	72	72	72	72	72	72	72	72
8398-	72	72	72	61	61	61	61	08
83A0-	08	08	61	61	61	08	08	08
83A8-	61	61	61	61	61	20	5F	5F
83B0-	5F	5F	08	08	08	20	20	20
83B8-	08	08	08	20	20	20	20	20
83C0-	20	3A	3A	3A	3A	08	08	08
83C8-	3A	3A	3A	3A	08	08	3A	3A
83D0-	3A	3A	3A	3A	65	5F	5F	5F
83D8-	08	08	08	65	65	65	08	08
83E0-	08	65	65	65	65	65	65	75
83E8-	75	75	75	08	08	08	75	75
83F0-	75	08	08	08	75	75	75	75
83F8-	75	75	71	5F	5F	5F	08	08
8400-	08	71	71	71	08	08	08	71
8408-	71	71	71	71	69	69	69	69
8410-	69	08	08	69	69	69	69	08
8418-	08	08	69	69	69	69	69	69
8420-	73	5F	5F	08	08	08	08	73
8428-	73	73	73	08	08	73	73	73
8430-	73	73	73	73	73	73	08	08
8438-	08	08	73	73	73	08	08	08
8440-	73	73	73	73	73	61	5F	5F
8448-	5F	5F	08	08	61	61	61	61
8450-	08	08	08	61	61	61	61	61
8458-	61	6C	6C	6C	6C	08	08	08
8460-	6C	6C	6C	6C	08	08	6C	6C
8468-	6C	6C	6C	6C	63	5F	5F	5F
8470-	08	08	08	63	63	63	08	08
8478-	08	63	63	63	63	63	20	20
8480-	20	20	20	08	08	08	20	20
8488-	20	08	08	08	20	20	20	20
8490-	20	20	74	5F	5F	5F	08	08
8498-	08	74	74	74	08	08	08	74
84A0-	74	74	74	74	65	65	65	65
84A8-	65	08	08	65	65	65	08	08
84B0-	08	08	65	65	65	65	65	65
84B8-	20	5F	5F	5F	08	08	08	20
84C0-	20	20	08	08	20	20	20	20
84C8-	20	20	20	65	65	65	08	08

# FANTASMA

Enfin un utilitaire à la mesure de vos délires fantasmagoriques !...  
Jean-Baptiste CAMPANA

Mode d'emploi :  
Cet utilitaire complet de composition de VIDEORAMS en mode SCREEN 1, ne peut tourner que sur MSX DISK BASIC de par l'utilisation de l'instruction BLOAD "nom du prog.", S permettant de charger ou de sau-  
ver la VIDEORAM sans transfert par la RAM haute.

De mise en œuvre aisée grâce à des menus détaillés et précis, de manipulation simple par clavier ou manette, il permet de concevoir des VIDEORAMS en dehors des programmes utilisateurs et libère ainsi de la tâche fastidieuse de composition de décors, de définition de lutins ou de redéfinition de caractères.

En mode SCREEN 1, la VIDEORAM comporte :  
- Une table génératrice de patrons ou caractères (TGP).  
- Une table des noms de patrons (TNP), qui en fait est l'écran d'affichage.  
- Une table des couleurs (TC) associée à l'écran d'affichage.  
- Une table génératrice des sprites ou lutins (TGS).  
- Une table d'attributs des sprites (TAS) qui vit avec le programme et ne nous intéresse pas ici.

Les options retenues dans FANTASMA autorisent sur une même VIDEORAM :  
- La création d'une TGP particulière de 256 caractères.  
- La création d'une TGS particulière de 252 lutins de taille 8 \* 8 ou de 63 lutins de taille 16 \* 16.  
- La composition de 10 écrans supplémentaires à l'écran implicite, avec pour chacun d'eux, une table de couleurs associée et particulière.

## UTILISATION

Les différentes options sont sélectionnées par les touches de fonction F1 à F10 et par les touches ESC et SELECT. Les patrons, les lutins et les écrans sont composés à l'aide du joystick. Les non possesseurs de ce précieux instrument, devront remplacer STICK(1) et STRIG(1) des lignes 340 et 370, par STICK(0) et STRIG(0), afin d'utiliser les touches directionnelles du curseur et la barre d'espacement.

### 1 - MENU GENERAL

F1 : chargement d'une VRAM (menu 1.1).  
F2 : sauvegarde de la VRAM (menu 1.1). Cette option n'est présente qu'après création ou chargement d'une vidéooram.  
F3 : génération de CARACTERES (menu 2).  
F4 : génération de LUTINS (menu 3).  
F5 : composition des écrans (menu 4).  
ESC : fin de travail.

1.1 - Chargement & sauvegarde VRAM : entrez le nom du fichier (la sauvegarde n'est proposée que s'il y a lieu). La taille de la VRAM est de 16384 octets, de &H0 à &H3FFF.

### 2 - MENU DE GENERATION DE CARACTERES

F1 : chargement d'une TGP (menu 2.1).  
F2 : sauvegarde de la TGP (menu 2.1). Cette option n'est présente qu'après création ou chargement d'une TGP.

```
10 REM*****
20 REM*   P R O G R A M M E   *
30 REM* de generation de CARACTERES *
40 REM* de generation de LUTINS *
50 REM* et de conception d'ECRANS *
60 REM* en MODE GRAPHIQUE 1 *
70 REM* pour MSX avec DRIVE *
80 REM*****
90 GOTO 2740
100 S$(NL-1)=" "
110 FOR J=0 TO TL:V$="":FOR I=BA+0 TO
BA+7
120 V$=V$+RIGHT$(STR$(ABS(M(I,J))),1)
: NEXT
130 S$(NL-1)=S$(NL-1)+CHR$(VAL("&b"+V
$)):NEXT
140 IF ((TL=15)AND(BA=0)) THEN BA=8:G
OTO 110
150 BA=0:SPRITE$(NL-1)=S$(NL-1)
160 IF RL=1 THEN RL=0:SWAP NL,NO
170 PUTSPRITE 0,(X,209),,NS:RETURN
180 LOCATE 22,5:PRINT "Lutin ";PP$=" "
"
190 P$=INKEY$:IF P$="" THEN 190
200 PRINT P$;
210 IF P$="+" AND PP$="" THEN RL=0:SW
AP NL,NO:NL=NL+1:VPOKE(AN),NL:RETURN
220 IF P$=CHR$(13) AND PP$="" THEN 31
0
230 IF P$="+" THEN 310
240 IF PP$="" AND VAL(P$)=0 THEN 310
250 IF VAL(P$)>9 THEN 310
260 IF P$<>CHR$(13) THEN PP$=PP$+P$:G
OTO 190
270 NL=VAL(PP$)
280 IF TL=15 AND NL>62 THEN 310
290 IF TL=7 AND NL>251 THEN 310
300 RETURN
310 BEEP:LOCATE 22,5:PRINT " "
:GOTO 180
320 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 320 ELSE RET
URN
330 PUTSPRITE 0,(XY*8+X*8,23+Y*8),13,
NS
340 A=STICK(1)
350 Y=Y+((A=1)AND(Y>0))-((A=5)AND(Y<
L))
360 X=X-((A=3)AND(X<TL))+((A=7)AND(X>
0))
370 A=STRIG(1):IF A=0 THEN 400
380 M(X,Y)=NOT(M(X,Y)):LOCATE XY+X,3+Y
390 IF M(X,Y)=0 THEN PRINT CHR$(G2) EL
SEPRINT CHR$(G1)
400 T$=INKEY$:IF T$="" THEN 330
410 RETURN
420 G1=128:D1=16:IF ((C-G1))-1AND(C-G
1)<0 THEN G1=136:D1=17
430 G2=144:D2=18:IF ((C-G2))-1AND(C-G
2)<0 THEN G2=152:D2=19
440 FOR I=0 TO 7:C(I)=VPEEK(G1*8+I):
VPOKE(G1*8+I),255
450 C3(I)=VPEEK(G2*8+I):VPOKE(G2*8+I)
,C3(I):NEXT
460 C2(8)=VPEEK(BASE(6)+D1):VPOKE(BAS
E(6)+D1),17
470 C3(8)=VPEEK(BASE(6)+D2):VPOKE(BAS
E(6)+D2),151
480 XY=-12*(TL=7)-4*(TL=15)
```

```
490 GOSUB 1110:FOR I=0 TO TL:FOR J=0
TO TL
500 LOCATE XY+I,3+J:PRINT CHR$(G2):NE
XT:NEXT
510 RETURN
520 ERASE S$:DIM S$(255)
530 VPOKE AN,0:NL=0:L$="":VPOKE AT,0:
TL=0:RETURN
540 IF T$="1" THEN PX=-1 ELSE PX=0
550 GOSUB 870:RETURN
560 LOCATE 1,21:PRINT "<F1>=Remplir
<F2>=Effacer"
570 PRINT "<F3>=Retourner <F4>=Inve
rser"
580 IF B$="T.G.S." AND RL=0 THEN PRINT
TAB(17)"<ESC>=Valider":RETURN
590 PRINT "<F5>=Reaffecter <ESC>=Vali
der":RETURN
600 PP$="":P$=INKEY$:IF P$="" THEN 60
0
610 IF VAL(P$)>1 THEN BEEP:GOTO 600
620 PP$=PP$+P$
630 P$=INKEY$:IF P$="" THEN 630
640 IF VAL(P$)>5 AND VAL(PP$)=1 THEN B
EEP:GOTO 630
650 IF VAL(P$)>9 AND VAL(PP$)=0 THEN B
EEP:GOTO 630
660 PP$=PP$+P$:FE=VAL(PP$):RETURN
670 FOR J=0 TO TL:V$="":FOR I=0 TO TL
680 V$=V$+RIGHT$(STR$(ABS(M(I,J))),1)
: NEXT
690 VPOKE AD+J,VAL("&b"+V$):NEXT
700 PUTSPRITE 0,(X,209),,NS:RETURN
710 AD=C*8:FOR I=0 TO 7
720 VL=VPEEK(AD+I):VL$=BIN$(VL):VL$="
00000000"+VL$:VL$=RIGHT$(VL$,8)
730 FOR J=0 TO 7:VU$=MID$(VL$,J+1,1):
M(J,I)=-VAL(VU$)
740 IF M(J,I)=-1 THEN LOCATE XY+J,3+I:
PRINT CHR$(G1)
750 NEXT:NEXT
760 RETURN
770 AD=14336-((NL-1)*8)*(TL=7)-((NL-1)
)*32*(TL=15)
780 FOR I=0 TO TL
790 VL$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VPEEK(
AD)),8)
800 FOR J=BA+0 TO BA+7:VU$=MID$(VL$,J
+1-BA,1):M(J,I)=-VAL(VU$)
810 IF M(J,I)=-1 THEN LOCATE XY+J,3+I:
PRINT CHR$(G1)
820 NEXT:AD=AD+1:NEXT
830 IF ((TL=15)AND(BA=0)) THEN BA=8:G
OTO 780
840 BA=0:RETURN
850 AD=M*8:S$="":FOR I=AD TO AD+7:S$=
S$+CHR$(VPEEK(I)):NEXT
860 SPRITE$(NS)=S$:RETURN
870 FOR J=0 TO TL:FOR I=0 TO TL
880 M(I,J)=PX:LOCATE XY+J,3+I
890 IF PX=0 THEN PRINT CHR$(G2) ELSEPR
INT CHR$(G1)
900 NEXT:NEXT:RETURN
910 FOR J=0 TO TL:FOR I=0 TO TL
920 R(J,TL-I)=M(I,J)
930 NEXT:NEXT
940 FOR J=0 TO TL:FOR I=0 TO TL
950 M(I,J)=R(I,J):LOCATE XY+I,3+J
```



**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

F3 : dessin de caractères (menu 2.2).  
ESC : retour au menu général.

2.1 - Chargement et sauvegarde TGP : entrez le nom du fichier (la sau-  
vegarde n'est proposée que s'il y a lieu). La taille de la TGP est de 2048  
octets de &H0 à &H7FF.

2.2 - Dessin de caractères : entrez un code ASCII de 0 à 255 (ou ESC  
pour retour au menu 2). Le PATRON correspondant (s'il existe) est visu-  
alisé. Après confirmation, il se trouve affiché dans une grille de 8 \* 8.  
Un sprite apparaît que l'on peut déplacer à l'aide du joystick; les "pixels"  
sont allumés ou éteints par appui sur le bouton de tir. Des touches fonc-  
tionnelles permettent de :  
F1 : remplir la grille.  
F2 : effacer le PATRON affiché.  
F3 : retourner le PATRON de 90 degrés.  
F4 : inverser l'état des pixels.  
F5 : réaffecter le dessin à un autre code, valider et retourner au menu 2.  
ESC : valider et retourner au menu 2.

Après validation, si le PATRON correspondant au code affecté est à  
l'écran, il prend sa nouvelle forme.

### 3 - MENU DE GENERATION DE LUTINS

F1 : chargement d'une TGS.  
F2 : sauvegarde de la TGS (menu 3.1).  
F3 : R.A.Z de la TGS (menu 3.2).  
F4 : visualisation des LUTINS (menu 3.3).  
F5 : travail sur les LUTINS (menu 3.4).  
ESC : retour au menu général.

Les options F2 à F4 ne sont présentes qu'après création ou charge-  
ment d'une TGS. En en-tête de ce menu, le STATUS de la TGS cour-  
rante est indiqué (taille et nombre des LUTINS). Une TGS ne peut con-  
tenir en même temps des LUTINS de 8 \* 8 et des lutins de 16 \* 16  
(jouez sur le facteur d'agrandissement).

3.1 - Chargement & sauvegarde TGS : entrez le nom du fichier. La taille  
du fichier TGS dans FANTASMA est de 2050 octets, de &H37FE à  
&H3FFF. les octets &H37FE et &H37FF, contiennent respectivement  
le nombre et la taille des lutins de la TGS considérée.

3.2 - R.A.Z de la TGS : si celle-ci est déjà oblitérée (lutins présents),  
elles est réinitialisée pour une autre composition.

3.3 - Visualisation des LUTINS : si la TGS contient des LUTINS, ceux-  
ci peuvent être affichés les uns après les autres avec indication de leur  
numéro (défilement par appui sur une touche).

3.4 - Travail sur les LUTINS : si la TGS est vide, il faut choisir une taille  
de LUTINS par F1 (lutins 8 \* 8) ou F2 (lutins 16 \* 16). Si la TGS n'est

pas vide, on peut par F1 créer un nouveau LUTIN (numérotation en  
séquence) ou par F2 travailler sur un lutin déjà créé; son numéro est  
alors demandé.  
Une grille correspondant à la taille du LUTIN est tracée. Elle est vierge  
ou occupée par le dessin du LUTIN spécifié. La procédure de création  
est identique à celle de l'option 2.2. Le nouveau dessin pourra, soit rem-  
placer un LUTIN existant déjà (donnez alors son numéro), soit être  
rajouté à la liste (entrez ' ' + '). Il aura le numéro en séquence. Retour  
ensuite au menu 3.

### 4 - COMPOSITION DES ECRANS

F1 : travail sur les tables de couleurs (menu 4.1).  
F2 : travail sur les TNP (écrans) (menu 4.2).

Il y a 10 écrans possibles avec pour chacun, une table de couleurs asso-  
ciée. Ecrans et tables de couleurs sont sélectionnables par les touches F1  
à F10.

4.1 - Travail sur les TC : après sélection de la table désirée, la couleur  
de l'écran associé est indiquée et les huit premiers patrons de la TGP  
sont affichés (les couleurs des patrons ne sont modifiables que par blocs  
de huit).

Toute la TGP peut être visualisée grâce aux touches directionnelles  
HAUT et BAS. SELECT autorise la modification des couleurs des  
patrons et de leurs fonds. Les couleurs sont indiquées par leurs codes  
(de 0 à 15).  
NB : la série des huit patrons contenant l'ESPACE de code 32 n'est  
pas affichée, car la couleur de ce dernier détermine celle de l'écran  
d'affichage.

4.2 : Travail sur les écrans : après sélection de l'écran désiré, celui-ci  
s'affiche. S'il n'a pas déjà été travaillé, il est "sale". SHIFT/CLS per-  
met de le nettoyer. SELECT suivi du code de couleur désiré sous la  
forme 00, 01, 01... 15, permet de colorier l'écran.  
Un lutin est affiché. L'appui sur n'importe quelle touche du clavier géné-  
rera un lutin correspondant au PATRON associé, que l'on pourra dépla-  
cer avec le joystick et déposer à l'endroit désiré par pression sur le bu-  
ton de tir. ESC permet le retour au menu 4.

### REUTILISATION

- Après chargement d'une VRAM dans un programme de jeu, l'accès  
aux différents écrans peut être réalisé tel que dans le sous-programme  
1060, ou NE est le numéro de l'écran sélectionné (1 à 10). Le retour  
à l'écran implicite s'effectue au sous programme 1090.

- La validation des lutins après chargement d'une TGS, est effectuée  
dans le sous-programme 1270, ou NL est le nombre de lutins présents  
(memorisé en AN) et TL la taille de ces lutins mémorisée en AT (7 =  
lutins 8 \* 8, 15 = lutins 16 \* 16). En VRAM, AN = (&H37FE) et AT  
= (&H37FF).

```
960 IF M(I,J)=0 THEN PRINT CHR$(G2) EL
SEPRINT CHR$(G1)
970 NEXT:NEXT:RETURN
980 FOR J=0 TO TL:FOR I=0 TO TL
990 M(I,J)=NOT(M(I,J)):LOCATE XY+I,3+
J
1000 IF M(I,J)=0 THEN PRINT CHR$(G2) E
LSEPRINT CHR$(G1)
1010 NEXT:NEXT
1020 RETURN
1030 LOCATE 1,19:INPUT "Code ASCII d'a
ffectionation";NC
1040 IF NC>255 THEN BEEP:GOTO 1030
1050 AD=NC*8:GOSUB 670:RETURN
1060 '+++ Sous-programme de selection
d'ECRAN (NE=numero de l'ecran) +++
1070 R3=128+NE:R2=1+(NE-<NE>4)-(<NE>5)
:AE=4*R2:B=1024*R2
1080 POKE &HF923,AE:VDP(2)=R2:VDP(3)=
R3:RETURN
1090 '+++ Sous-programme de retour a
l'ECRAN implicite (Ecran 0) +++
1100 POKE &HF923,24:VDP(2)=6:VDP(3)=1
28:RETURN
1110 CLS:LOCATE 9,0:PRINT "F A N T A S
M A"
1120 PRINTTAB(9);STRING$(15,"="):PRIN
T M$:RETURN
1130 LOCATE 3,18:PRINT A$;C$;B$:PRINT
1140 PRINTTAB(3)"Introduisez votre Di
squette"
1150 PRINTTAB(3)"<--NOM--> de la ";B
$:LOCATE 2,22:INPUT NM$:CLS:RETURN
1160 FP=VPEEK((128+NE)*64+4) MOD 16
1170 CO=VPEEK((128+NE)*64+4)-FP+FE
1180 VPOKE (128+NE)*64+4,CO:RETURN
1190 A$="SAUVEGARDE":C$=" de la ":GOS
UB 1130
1200 IF B$="VRAM" THEN DS=0:FS=&H3FFF
1210 IF B$="T.G.P." THEN DS=0:FS=&H7F
F
1220 IF B$="T.G.S." THEN DS=&H37FE:FS
=&H3FFF
1230 BSAVE "A: "+NM$,DS,FS,S:RETURN
1240 A$="CHARGEMENT":C$=" d'une ":GOS
UB 1130
1250 IF B$="VRAM" THEN P1=1:P2=1 ELSE
IF B$="T.G.P." THEN P2=1
1260 BLOAD "A: "+NM$,S:IF B$="T.G.P." T
HEN RETURN
1270 '+++ Validation des LUTINS apres
chargement d'une TGS qui en comporte
+++
1280 NL=VPEEK(AN):IF NL=0 THEN RETURN:
'+++ Pas de LUTINS dans la TGS +++
1290 IF VPEEK(AT)=1 THEN L$="8*8":TL=
7:NS=252:VDP(1)=&B11100000
1300 IF VPEEK(AT)=2 THEN L$="16*16":T
L=15:NS=63:VDP(1)=&B11100010
1310 JJ=-8*(TL=7)-32*(TL=15)
1320 FOR I=1 TO NL:FOR J=0 TO JJ-1
1330 S$(I-1)=S$(I-1)+CHR$(VPEEK(14336
+JJ*(I-1)+J)):NEXT
1340 SPRITE$(I-1)=S$(I-1):NEXT
1350 RETURN
1360 '+++ Fin de validation des LUTIN
S +++
1370 FOR I=1 TO NL:LOCATE 1,22:PRINT "L
```

```
UTIN";I:TAB(28);"??";
1380 PUTSPRITE 0,(80,171),4,I-1
1390 W$=INPUT$(1):NEXT
1400 PUTSPRITE 0,(0,209),,I-1
1410 RETURN
1420 GOSUB 520:GOSUB 1240
1430 RETURN
1440 GOSUB 1110:AB=0:PRINT "PRINT"
CARACTERES SUR L'ECRAN";NE
1450 FE=VPEEK((128+NE)*64+4) MOD 16
1460 PRINT " (Ecran: ";CO$(FE);FE;
");"
1470 FOR I=18 TO 21:LOCATE 1,I:PRINT
LB$:NEXT
1480 LOCATE 1,18:PRINT "<F1>---<F10>
Changer d'ECRAN"
1490 PRINT "<UP>/<DOWN> Defiler CARAC
TERES"
1500 PRINT "<SELECT> Modifier COU
LEURS"
1510 PRINT "<ESC> pour PASS
ER..."
1520 LOCATE 5,10,0
1530 VPOKE ((128*64)+AB/8),VPEEK(((12
8+NE)*64)+AB/8)
1540 IF AB<32 THEN 1570
1550 FOR I=AB TO AB+7
1560 PRINT CHR$(I);" ";:NEXT:GOTO 15
90
1570 FOR I=AB TO AB+7
1580 PRINT CHR$(1)+CHR$(64+I);" ";:N
EXT
1590 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1590 ELS
E S=ASC(K$)
1600 IF S=24 THEN 1640
1610 IF S=27 THEN GOSUB 1100:RETURN 31
00
1620 IF S=30 THEN IF AB>7 THEN AB=AB-8
+8*(AB=40):GOTO 1520 ELSE BEEP:GOTO 15
90
1630 IF S=31 THEN IF AB<248 THEN AB=AB
+8*(AB=24):GOTO 1520 ELSE BEEP:GOTO 1590
1640 FOR I=18 TO 21:LOCATE 1,I:PRINT
LB$:NEXT
1650 LOCATE 4,20:INPUT "-Couleur 'CARA
CTERES';CC
1660 IF CC>15 THEN BEEP:GOTO 1650
1670 LOCATE 4,21:INPUT "-Couleur des
FONDS';FC
1680 IF FC>15 THEN BEEP:GOTO 1670
1690 CO=CC*16+FC
1700 VPOKE BASE(6)+AB/8,CO
1710 VPOKE ((128+NE)*64+AB/8),CO:GOTO
1470
1720 GOSUB 1070:X=128:Y=66:W=1:GOSUB
850:GOTO 1870
1730 P$=INKEY$:IF P$="" THEN 1820
1740 V=ASC(P$):IF V=12 THEN CLS:GOTO 1
730
1750 IF V<>24 THEN 1770
1760 GOSUB 600:GOSUB 1160:GOTO 1730
1770 IF V=27 THEN PUTSPRITE 0,(X,209),
,NS:GOSUB 1100:RETURN 3100
1780 IF V>27 AND V<32 THEN 1820
```

Suite page 6

# WATER IN GLASS

Ça fuit de partout ! Ça goutte à tout va et vous ne disposez que d'un malheureux verre à pied pour affronter le désastre...

Wilfried NIOBET

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le second par SAVE "WATER2"). Les règles sont incluses.

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI



## AMSTRAD

LES VOYAGES FORMENT LES JEUNES SS.



### LISTING 1

```
1 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,
24:INK 3,7
2 MODE 1:PEN 1:BORDER 0:PLOT 173,3
40,2:DRAW 300,0:2:DRAW 0,40,2:DR
AWR -300,0:2:DRAW 0,-40,2:LOCATE
14,3:PRINT"WATER IN GLASS":PLOT 17
3,340,2:DRAW -18,-14,3:DRAW 0,40
,3:DRAW 18,14,3:PLOT 173,340,2:DR
AWR 300,0:DRAW -18,-14,3:DRAW -3
00,0:DRAW 18,14
3 PLOT 260,10,1:DRAW 44,28:DRAW
0,60:DRAW -60,0:DRAW 0,150:DRAW
5,0:DRAW 0,-145:DRAW 130,0:DRAW
R 0,145:DRAW 5,0:DRAW 0,-150:DR
AWR -60,0:DRAW 0,-60:DRAW 39,-27:
DRAW -100,0
4 PEN 3:LOCATE 1,25:PRINT"E space
J"
5 IF INKEY(47)=0 THEN 6 ELSE 5
6 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,24
:INK 3,7:PEN 2:LOCATE 14,3:PRINT"H
EBDOGICIEL"
7 LOCATE 16,6:PEN 3:PRINT"Presente
":LOCATE 12,9:INK 1,26:PEN 1:PRINT
"WATER IN GLASS":LOCATE 16,12:PEN
3:PRINT"fait par":LOCATE 12,15:PEN
2:PRINT"NIOBET wilfried":LOCATE 1
8,18:PEN 3:PRINT"sur":LOCATE 8,21:
PEN 2:PRINT"AMSTRAD CPC 464,664,61
29"
100 RUN"WATER2"
```

### LISTING 2

```
1 '-----
2 '-----logiciel amstrad-----
3 '-----nom-----
4 '-----WATER IN GLASS-----
5 '-----fait par-----
6 '-----WILFRIED NIOBET-----
7 '-----
9 SYMBOL AFTER 42
20 SYMBOL 200,0,0,0,24,60,110,254,
126
30 SYMBOL 252,16,48,40,44,34,50,34
,28
40 SYMBOL 171,66,66,66,66,102,24,6
0,126
41 SYMBOL 248,8,12,20,52,68,76,68,
56
50 GOTO 430
60 MODE 1
61 '-----
62 '-----REGLE-----
63 '-----
70 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2
,24:INK 3,7
80 MODE 1:PLOT 170,360,2:DRAW 200
,0:DRAW 0,30:DRAW -200,0:DRAW 0
,-30:PEN 3:LOCATE 15,2:PRINT"REGLE
"
81 PLOT 170,360,2:DRAW -18,-14:DR
AWR 0,30:DRAW 18,14:PLOT 170,360:
DRAW 200,0:DRAW -18,-14:DRAW -2
00,0
82 PLOT 90,90,2:DRAW 0,200:DRAW
350,0:DRAW 0,-200:DRAW -350,0:PL
OT 90,90,2:DRAW -18,-14:DRAW 0,2
00:DRAW 18,14:PLOT 90,90,2:DRAW
350,0:DRAW -18,-14:DRAW -350,0
90 PEN 1:LOCATE 7,9:PRINT"vous dir
iez un verre":LOCATE 7,10:PRINT"s
ur une table.":LOCATE 7,11:PRINT"A
vec ce verre vous":LOCATE 7,12:PRI
NT"devez attraper les":LOCATE 7,13
:PRINT" gouttes, mais surtout":LOCAT
E 7,14:PRINT"les gouttes de"
91 LOCATE 7,15:PRINT"petrole.Les 9
outtes":LOCATE 7,16:PRINT"de sirop
vallent":LOCATE 7,17:PRINT"plus d
e points":LOCATE 7,18:PRINT"que le
s autres.":LOCATE 1,25:PRINT"Pour
continuer, Presse [ space ]"
93 IF INKEY(47)=0 THEN 94 ELSE 93
94 MODE 1:PLOT 170,360,2:DRAW 200
,0:DRAW 0,30:DRAW -200,0:DRAW 0
,-30:PEN 3:LOCATE 15,2:PRINT"REGLE
":PLOT 170,360:DRAW -18,-14:DRAW
0,30:DRAW 18,14:PLOT 170,360:DR
AWR 200,0:DRAW -18,-14:DRAW -200,
0
95 PLOT 90,90,2:DRAW 0,200:DRAW
350,0:DRAW 0,-200:DRAW -350,0:PL
OT 90,90,2:DRAW -18,-14:DRAW 0,2
00:DRAW 18,14:PLOT 90,90,2:DRAW
350,0:DRAW -18,-14:DRAW -350,0
100 PEN 1:LOCATE 7,9:PRINT"Au fur
et a mesure":LOCATE 7,10:PRINT"vot
re verre se":LOCATE 7,11:PRINT"ren
plit.":LOCATE 7,12:PRINT"il y a de
moins en":LOCATE 7,13:PRINT"moins
de gouttes":LOCATE 7,14:PRINT"de
Petrole Parce que"
101 LOCATE 7,15:PRINT"le verre deb
orde."
110 LOCATE 10,18:PRINT" Bonne chanc
e !!!"
129 LOCATE 1,25:PRINT"Pour continu
er, appuyez sur [ space ]"
130 IF INKEY(47)=0 THEN 140 ELSE 1
30
140 MODE 1:PLOT 190,360,2:DRAW 20
```

```
0,0:DRAW 0,30:DRAW -200,0:DRAW
0,-30:PEN 3:LOCATE 16,2:PRINT"REGL
E"
141 PLOT 190,360:DRAW -18,-14:DR
AWR 0,30:DRAW 18,14:PLOT 190,360:D
RAW 200,0:DRAW -18,-14:DRAW -20
0,0
142 PLOT 90,70,2:DRAW 0,252:DRAW
430,0:DRAW 0,-252:DRAW -430,0:D
RAW -18,-14:DRAW 0,252:DRAW 18,
14:PLOT 90,70,2:DRAW 430,0:DRAW
-18,-14:DRAW -430,0
330 PEN 1:ZONE 3:LOCATE 9,7:PRINT
CHR$(171),": vous":LOCATE 9,9:PRI
NT CHR$(248),": goutte d eau":LOCA
TE 9,11:PRINT CHR$(200),": Pierre"
:LOCATE 9,13:PRINT CHR$(252),": 9o
utte de Petrole":LOCATE 9,15:PRINT
CHR$(248),": goutte de sirop"
340 LOCATE 9,18:PRINT CHR$(242):LO
CATE 11,18:PRINT": gauche":LOCATE
9,20:PRINT CHR$(243):LOCATE 11,20:
PRINT": droite"
341 LOCATE 20,19:PRINT"ou JOYSTICK
"
400 LOCATE 1,25:PRINT"Pour continu
er, appuyez sur [ SPACE ]"
410 IF INKEY(47)=0 THEN 516
420 GOTO 410
421 '-----
422 '-----PAGE DE PRESENTATION-----
423 '-----
430 PEN 0:CLS:CLS:CLS:CLS:BORDER 0
:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,24:INK 3,7
:SPEED KEY 15,3
440 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:BORDER 0:
PLOT 173,340,3:DRAW 300,0:DRAW 0
,40:DRAW -300,0:DRAW 0,-40:DRAW
-18,-14:DRAW 0,40:DRAW 18,14:PL
OT 173,340:DRAW 300,0:DRAW -18,-
14:DRAW -300,0:DRAW 18,14
441 PEN 2:LOCATE 14,3:PRINT"WATER
IN GLASS":LOCATE 1,25:PRINT"E SPAC
E J"
450 PLOT 260,10,1:DRAW 44,28:DR
AWR 0,60:DRAW -60,0:DRAW 0,150:DR
AWR 5,0:DRAW 0,-145:DRAW 130,0:DR
AWR 0,145:DRAW 5,0:DRAW 0,-150:D
RAW -60,0:DRAW 0,-60:DRAW 39,-2
7:DRAW -100,0
510 IF INKEY(47)=0 THEN 516
515 SPEED KEY 15,3:GOTO 510
516 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK
2,24:INK 3,18:MODE 1:PLOT 80,300,3
:DRAW 0,35,3:DRAW 325,0,3:DRAW
0,-35,3:DRAW -325,0,3:PLOT 80,300
,2:DRAW -18,-14:DRAW 0,35:DRAW
18,14:PLOT 80,300,2:DRAW 325,0,3:
DRAW -18,-14,2:DRAW -325,0
517 PLOT 80,200,3:DRAW 0,35,3:DR
AWR 350,0,3:DRAW 0,-35,3:DRAW -35
0,0,3:PLOT 80,200,2:DRAW -18,-14:
DRAW 0,35:DRAW 18,14:PLOT 80,200
,2:DRAW 350,0,3:DRAW -18,-14,2:D
RAW -350,0
520 PEN 1:LOCATE 7,6:PRINT"REGLE,P
RESSE [ R ]":PEN 1:LOCATE 7,12:PRI
NT"JEU,PRESSE,[ SPACE ]"
521 IF INKEY(47)=0 THEN 524 ELSE 5
22
522 IF INKEY(50)=0 THEN 60 ELSE 52
1
524 CLS:PLOT 90,200,3:DRAW 0,35,3
:DRAW 355,0,3:DRAW 0,-35,3:DRAW
-355,0,3:PLOT 90,200,2:DRAW -18,
-14:DRAW 0,35:DRAW 18,14:PLOT 90
,200,2:DRAW 355,0,3:DRAW -18,-14
,2:DRAW -355,0:LOCATE 8,12:PRINT
"Keyboard ou Joystick"
525 IF INKEY(45)=0 THEN 2000 ELSE
526
526 IF INKEY(37)=0 THEN 670 ELSE 5
25
660 '-----
661 '-----JEU avec CLAVIER-----
662 '-----
670 MODE 0:INK 0,9:INK 1,6:INK 2,0
:INK 3,6:INK 4,26:INK 5,24:INK 7,2
:INK 10,0:BORDER 0:SPEED KEY 1,3
680 l=10:k=((20-l)/2)+0,5
690 car=200
700 m=k:n=l+k
710 v=RND(1)*l+k:w=RND(1)*l+k:x=RN
D(1)*l+k:y=RND(1)*l+k:z=RND(1)*l+k
:bid=RND(1)*l+k:mie=RND(1)*l+k:MIF
=RND(1)*l+k
720 PEN 2
730 F=L/2+K-0,5:LOCATE F,20:PRINT
CHR$(171)
740 PLOT 120,25,2:DRAW 400,0:DR
AWR 0,350:PLOT 120,25,2:DRAW 0,350
750 A=0:B=11:C=14:D=17:E=20:BI=16:
MI=13:MI2=10:H=1,5:G=0:SC=0
760 PEN 2
770 LOCATE 13,2:PRINT"PETROLE"
780 REM
790 PEN 3:LOCATE V,A:PRINT CHR$(24
8)
800 PEN 4
810 LOCATE V,A-1:PRINT CHR$(32)
820 A=A+1
830 IF A=21 THEN A=8:LOCATE V,20:P
RINT CHR$(32):IF F=ROUND(V) THEN S
OUND 1,200,20:V=RND(1)*L+K:SC=SC+
5:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
V=RND(1)*L+K
840 GOSUB 1340
850 PEN 5
860 LOCATE MIF,MI2:PRINT CHR$(200)
870 PEN 4
880 LOCATE MIF,MI2:PRINT CHR$(32)
890 MI2=MI2+1
900 IF MI2=21 THEN MI2=8:LOCATE MI
F,20:PRINT CHR$(32):IF F=ROUND(MI
F) THEN SOUND 1,1200,20:GOTO 1390:
MIF=RND(1)*L+K ELSE MIF=RND(1)*L+K
910 PEN 7
920 LOCATE W,B:PRINT CHR$(248)
930 PEN 4
940 LOCATE W,B-1:PRINT CHR$(32)
950 B=B+1
960 IF B=21 THEN B=8:LOCATE W,20:P
RINT CHR$(32):IF F=ROUND(W) THEN S
OUND 1,200,20:W=RND(1)*L+K:SC=SC+
15:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
W=RND(1)*L+K
970 PEN 5
980 LOCATE MIE,MI:PRINT CHR$(200)
990 PEN 4
1000 LOCATE MIE,MI-1:PRINT CHR$(32
)
1010 MI=MI+1
1020 IF MI=21 THEN MI=8:LOCATE MIE
,20:PRINT CHR$(32):IF F=ROUND(MIE)
THEN MIE=RND(1)*L+K:SOUND 1,1200,
20:GOTO 1390:ELSE MIE=RND(1)*L+K
1030 PEN 7
1040 LOCATE X,C:PRINT CHR$(248)
1050 PEN 4
1060 LOCATE X,C-1:PRINT CHR$(32)
1070 GOSUB 1340
1080 C=C+1
1090 IF C=21 THEN C=8:LOCATE X,20:
PRINT CHR$(32):IF ROUND(X)=F THEN
SOUND 1,200,20:X=RND(1)*L+K:SC=SC+
15:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
X=RND(1)*L+K
1100 PEN 7
1110 LOCATE Y,D:PRINT CHR$(248)
1120 PEN 4
1130 LOCATE Y,D-1:PRINT CHR$(32)
1140 D=D+1
1150 IF D=21 THEN D=8:LOCATE Y,20:
PRINT CHR$(32):IF ROUND(Y)=F THEN
SOUND 1,200,20:Y=RND(1)*L+K:SC=SC+
15:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
Y=RND(1)*L+K
1160 PEN 7
1170 LOCATE Z,E:PRINT CHR$(248)
1180 PEN 4
1200 E=E+1
1210 IF E=21 THEN E=8:LOCATE Z,1:P
RINT CHR$(32):IF ROUND(Z)=F THEN
SOUND 1,500,20:Z=RND(1)*L+K:SC=SC+
15:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
Z=RND(1)*L+K
1220 GOSUB 1340
1230 PEN 10
1240 LOCATE BID,BI:PRINT CHR$(252)
1250 PEN 4
1260 LOCATE BID,BI-1:PRINT CHR$(32
)
1270 BI=BI+1
1280 IF BI=21 THEN BI=8:LOCATE BID
,20:PRINT CHR$(32):IF ROUND(BID)=F
THEN SOUND 1,500,20:BI=RND(1)*L+
K:CAR=CAR+35:LOCATE 10,3:PRINT INT
(CAR)ELSE BID=RND(1)*L+K
1290 G=G+1:IF G/10=INT(G/10)THEN H
=H+0,1
1300 CAR=CAR-H:IF CAR < 0 THEN 1460
ELSE LOCATE 10,3:PRINT INT(CAR)
1310 IF SC>1000 AND L1=0 THEN L1=1
:CAR=CAR+500
1320 IF SC>2500 AND L2=0 THEN L2=1
:CAR=CAR+1000
1330 GOTO 780
1340 IF INKEY(0)=0 THEN F=F-1:IF F
<M-1 THEN 1530
1350 LOCATE F,20:PRINT CHR$(171):L
OCATE F+1,20:PRINT CHR$(32)
1360 IF INKEY(1)=0 THEN F=F+1:IF
F>N+1 THEN 1530
1370 LOCATE F,20:PRINT CHR$(171):L
OCATE F-1,20:PRINT CHR$(32)
1380 RETURN
1390 SPEED KEY 15,3:MODE 1:PEN 2:L
OCATE 15,20:PRINT "PERDU"
1400 IF SC>SC1 THEN SC1=SC
1410 PRINT "" :PRINT "MEILLEUR SCOR
E",SC1
1420 PEN 2
1430 LOCATE 1,25:PRINT"VOUS AVEZ R
ENCONTRE UNE PIERRE"
1440 LOCATE 1,1:PRINT "SCORE",SC
1450 FOR G=0 TO 5000:NEXT :GOTO 51
6
1460 MODE 1:PEN 2:LOCATE 15,20:PRI
NT "PERDU"
1470 IF SC>SC1 THEN SC1=SC
1480 PRINT "" :PRINT "MEILLEUR SCOR
E",SC1
1490 PEN 2
1500 LOCATE 1,1:PRINT "SCORE",SC
1510 LOCATE 1,25:PRINT"VOUS N'AVEZ
PLUS DE PETROLE"
1520 FOR G=0 TO 5000:NEXT :GOTO 51
6
1530 MODE 1:PEN 2:LOCATE 15,20:PRI
NT "PERDU"
1540 IF SC>SC1 THEN SC1=SC
1550 PRINT "" :PRINT "MEILLEUR SCORE
```

```
),SC1
1560 PEN 2
1570 LOCATE 5,24:PRINT "VOUS ETES
TOMBE DE LA TABLE"
1575 LOCATE 5,25:PRINT "ET VOUS VO
US ETES CASSE"
1580 LOCATE 1,1:PRINT"SCORE",SC
1590 FOR G=0 TO 5000:NEXT :GOTO 51
6
1990 '-----
1991 '-----JEU avec JOYSTICKS-----
1992 '-----
2000 MODE 0:INK 0,9:INK 1,6:INK 2,0
:INK 3,6:INK 4,26:INK 5,24:INK 7,
2:INK 10,0:BORDER 0:SPEED KEY 1,1
2010 l=10:k=((20-l)/2)+0,5
2020 car=200
2030 m=k:n=l+k
2040 v=RND(1)*l+k:w=RND(1)*l+k:x=RN
D(1)*l+k:y=RND(1)*l+k:z=RND(1)*l+
k:bid=RND(1)*l+k:mie=RND(1)*l+k:MI
F=RND(1)*l+k
2050 PEN 2
2060 F=L/2+K-0,5:LOCATE F,20:PRINT
CHR$(171)
2070 PLOT 120,25,2:DRAW 400,0:DR
AWR 0,350:PLOT 120,25,2:DRAW 0,350
2080 A=8:B=11:C=14:D=17:E=20:BI=16
:MI=13:MI2=10:H=1,5:G=0:SC=0
2090 PEN 2
2100 LOCATE 13,2:PRINT"PETROLE"
2110 REM
2120 PEN 3:LOCATE V,A:PRINT CHR$(2
48)
2130 PEN 4
2140 LOCATE V,A-1:PRINT CHR$(32)
2150 A=A+1
2160 IF A=21 THEN A=8:LOCATE V,20:
PRINT CHR$(32):IF F=ROUND(V) THEN
SOUND 1,200,20:V=RND(1)*L+K:SC=SC+
50:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
V=RND(1)*L+K
2170 GOSUB 2660
2180 PEN 5
2190 LOCATE MIF,MI2:PRINT CHR$(200
)
2200 PEN 4
2210 LOCATE MIF,MI2:PRINT CHR$(32)
2220 MI2=MI2+1
2230 IF MI2=21 THEN MI2=8:LOCATE M
IF,20:PRINT CHR$(32):IF F=ROUND(M
IF) THEN SOUND 1,1200,20:GOTO 1390
:MIF=RND(1)*L+K ELSE MIF=RND(1)*L+
K
2240 PEN 7
2250 LOCATE W,B:PRINT CHR$(248)
2260 PEN 4
2270 LOCATE W,B-1:PRINT CHR$(32)
2280 B=B+1
2290 IF B=21 THEN B=8:LOCATE W,20:
PRINT CHR$(32):IF F=ROUND(W) THEN
SOUND 1,200,20:W=RND(1)*L+K:SC=SC+
15:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
W=RND(1)*L+K
2300 PEN 5
2310 LOCATE MIE,MI:PRINT CHR$(200)
2320 PEN 4
2330 LOCATE MIE,MI-1:PRINT CHR$(32
)
2340 MI=MI+1
2350 IF MI=21 THEN MI=8:LOCATE MIE
,20:PRINT CHR$(32):IF F=ROUND(MIE)
THEN MIE=RND(1)*L+K:SOUND 1,1200,
20:GOTO 1390:ELSE MIE=RND(1)*L+K
2360 PEN 7
2370 LOCATE X,C:PRINT CHR$(248)
2380 PEN 4
2390 LOCATE X,C-1:PRINT CHR$(32)
2400 GOSUB 2660
2410 C=C+1
2420 IF C=21 THEN C=8:LOCATE X,20:
PRINT CHR$(32):IF ROUND(X)=F THEN
SOUND 1,200,20:X=RND(1)*L+K:SC=SC+
15:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
X=RND(1)*L+K
2430 PEN 7
2440 LOCATE Y,D:PRINT CHR$(248)
2450 PEN 4
2460 LOCATE Y,D-1:PRINT CHR$(32)
2470 D=D+1
2480 IF D=21 THEN D=8:LOCATE Y,20:
PRINT CHR$(32):IF ROUND(Y)=F THEN
SOUND 1,200,20:Y=RND(1)*L+K:SC=SC+
15:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
Y=RND(1)*L+K
2490 PEN 7
2500 LOCATE Z,E:PRINT CHR$(248)
2510 PEN 4
2520 E=E+1
2530 IF E=21 THEN E=8:LOCATE Z,1:P
RINT CHR$(32):IF ROUND(Z)=F THEN
SOUND 1,200,20:Z=RND(1)*L+K:SC=SC+
15:LOCATE 2,2:PRINT"SCORE",SC ELSE
Z=RND(1)*L+K
2540 GOSUB 2660
2550 PEN 10
2560 LOCATE BID,BI:PRINT CHR$(252)
2570 PEN 4
2580 LOCATE BID,BI-1:PRINT CHR$(32
)
2590 BI=BI+1
```

Suite page 29

# DEAD ZONE

A peine remis de vos aventures martiennes, voilà qu'il vous faut affronter Vénus, le vilain pabô VENURAK en pleine crise d'hégémonie aiguë. Duur d'être un héros...

Emmanuel ROCHOU



ZX 81

OËIL POUR OËIL, RATELIER POUR RATELIER



```

1 REM *****
2 REM * DEAD ZONE *
3 REM *(C)E.ROCHOU*
4 REM *ET K.ROCHOU*
5 REM * ZX81 16K *
6 REM *****
7 REM
10 PRINT AT 7,7;"EMMANUEL ROCHOU";TAB 6;
20 PRINT AT 11,7;"ET HEBDOGICIEL";TAB 6;
30 PRINT AT 15,7;"VOUS PRESENTENT";TAB 6;
50 FOR I=0 TO 200
55 NEXT I
60 PRINT AT 0,0;
61 PRINT AT 1,0;
62 PRINT AT 4,0;
63 PRINT AT 7,0;
64 PRINT AT 10,0;
65 PRINT AT 14,0;
66 PRINT AT 18,0;
67 PRINT AT 10,7;
68 PRINT AT 11,7;
69 PRINT AT 12,7;
70 PRINT AT 13,20;
71 PRINT AT 13,20;
72 PRINT AT 14,20;
73 PRINT AT 7,1;"VOULEZ-VOUS L";
74 INPUT K$
75 IF K$="OUI" THEN GOTO 77
76 IF K$<>"OUI" THEN GOTO 90
77 CLS
78 PRINT AT 0,6;"REGLES DU JEU";TAB 7;
79 PRINT AT 3,0;"LE GOUVERNEMENT TERRIEN VOUS ENVOIE SUR VENUS CAR VENURAK, L'EXTRA-TERR ESTRE QUI COMMANDE L'ARMEE VENUSIENNE, VEUT CONQUERIR LA TERRE...";
80 PRINT AT 8,0;"LES TERRIENS VOUS ONT DESIGNÉ POUR ARRÊTER LES ABOMINABLES PROJETS DE L'AFFREUX VENURAK...";
81 PRINT AT 11,0;"LA VIE DES TERRIENS DÉPEND DE VOS SUCCÈS DE CETTE ULTIME MISSION...";
82 PRINT AT 14,5;"BONNE CHANCE";
83 PRINT AT 16,0;"(NE VOUS TRACASSEZ PAS POUR VOTRE TOMBE, ELLE EST DÉJÀ PRÊTE À VOUS RECEVOIR.)";
84 PRINT AT 20,0;"QUAND VOUS AUREZ FINI DE LIRE LAPAGE, APPUYEZ SUR UNE TOUCHE...";
85 IF INKEY$="" THEN GOTO 85
90 CLS
91 PRINT AT 3,8;"*****";
92 PRINT AT 10,4;"VOUS DEVEZ VOUS POSER SUR LA PLATEFORME.";
93 IF INKEY$="" THEN GOTO 93
94 CLS
95 DIM Z$(3,5)
96 LET Z$(1)=0
97 LET Z$(2)=0
98 LET Z$(3)=0
99 LET Z$(3)=0
100 LET L=INT (RAND*10)+15
101 PRINT AT 21,0;";AT 20,L;";
102 PRINT AT 20,0;";AT 20,29;";AT 19,0;";AT 19,30;";
105 FOR U=0 TO 25
110 PRINT AT 0,U;Z$(1);AT 1,U;Z$(2);AT 2,U;Z$(3)
113 IF INKEY$="6" THEN GOTO 119
115 IF U=25 THEN GOTO 119
116 NEXT U
119 IF (U=L-4 OR U=L-3 OR U=L-2 OR U=L-1) THEN GOTO 125
123 GOTO 130
125 FOR F=0 TO 16
126 GOTO 140
130 FOR F=0 TO 18 AND (U<>17 AND U<>18)
140 PRINT AT F,U;";";AT F+1,U;Z$(1);AT F+2,U;Z$(2);AT F+3,U;Z$(3)
150 NEXT F
160 IF F<=17 THEN GOTO 194

```

```

165 LET F=18
170 PRINT AT F+1,U;Z$(2);AT F+2,U;Z$(1);AT F+3,U;Z$(3)
180 GOTO 181
181 PRINT AT 20,U;";";AT 21,U;";";
182 PRINT AT 19,U;";";AT 20,U;";";
183 PRINT AT 21,U;";";AT 19,U;";";
184 PRINT AT 20,U;";";
185 PRINT AT 20,U;";";
186 PRINT AT 5,3;"VOUS VOUS ETE";
187 PRINT AT 8,3;"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?";
188 INPUT G$
189 IF G$="O" THEN GOTO 90
190 IF G$<>"O" THEN PRINT AT 10,5;"A BIEN TOT...";
191 STOP
194 LET P=1000+INT (RAND*1000)
195 PRINT AT 0,5;"SCORE : ";P
197 IF INKEY$="" THEN GOTO 197
199 CLS
200 PRINT AT 2,8;"*****";
201 PRINT AT 8,0;"VOUS DEVEZ SORTIR DU LABYRINTHE SANS VOUS ÉCRASER CONTRE LES PAROIS. (ATTENTION...VENURAK VOUS LANCE DES BOMBES.)";
202 PRINT AT 13,3;"O ---> DÉPART";
203 PRINT AT 13,3;"D ---> ARRIVÉE";
204 PRINT AT 13,3;"G ---> GAUCHE";
205 PRINT AT 13,3;"B ---> BAS";
206 PRINT AT 13,3;"H ---> HAUT";
207 PRINT AT 13,3;"DROIT ---> VOUS";
208 PRINT AT 7,0;";
209 PRINT AT 15,0;";
210 PRINT AT 0,9;"SCORE : ";P
211 LET I=10
212 LET J=0
213 IF INKEY$="" THEN GOTO 213
214 LET X=INT (RAND*15)+4
215 LET Y=INT (RAND*28)+1
216 PRINT AT X,Y+J;";";AT I,J;";
217 LET I=I+(INKEY$="8")-(INKEY$="2")
218 LET J=J+(INKEY$="8" AND J<3) -(INKEY$="5" AND J>0)
219 IF J=0 THEN LET J=1
220 PRINT AT I,J;";
221 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEEK 16399) CODE " " THEN GOTO 231
222 PRINT AT I,J;";*";
223 IF J=31 THEN GOTO 226
224 GOTO 213
225 PRINT AT 9,5;"VOUS AVEZ RE";
227 PRINT AT 10,5;"VOTRE BÈME M";
228 GOTO 238
229 PRINT AT 9,3;"VENURAK VOUS";
230 PRINT AT 10,3;"ET VOUS A";
231 PRINT AT 11,3;"UNE AUTRE PA";
232 INPUT F$
233 IF F$="O" THEN GOTO 90
234 IF F$<>"O" THEN PRINT AT 13,5;"A BIEN TOT...";
235 STOP
236 LET P=P+3000
237 PRINT AT 0,9;"SCORE : ";P
238 IF INKEY$="" THEN GOTO 240
240 CLS
240 PRINT AT 2,8;"*****";
241 PRINT AT 9,0;"; VOUS DEVEZ DÉTRUIRE LE NOYAU DE L'ORDINATEUR QUI ALIMENTE LES NAVETTES SPATIALES DE VENURAK SUR LA MONTAGNE...";
242 PRINT AT 15,0;"; 5 ---> GAUCHE";

```

```

HE 8 ---> DROIT
TE 0 ---> TIRE
378 IF INKEY$="" THEN GOTO 378
379 CLS
380 PRINT AT 0,0;";
381 PRINT AT 1,0;";
382 PRINT AT 2,0;";
383 PRINT AT 3,0;";
384 PRINT AT 4,0;";
385 PRINT AT 5,0;";
386 PRINT AT 6,0;";
387 PRINT AT 7,0;";
388 PRINT AT 8,0;";
389 PRINT AT 9,0;";
390 PRINT AT 10,0;";
391 PRINT AT 21,0;";
392 PRINT AT 20,0;";
393 PRINT AT 19,0;";
394 PRINT AT 18,0;";
395 PRINT AT 17,0;";
396 PRINT AT 16,0;";
397 PRINT AT 15,0;";
398 PRINT AT 14,0;";
399 PRINT AT 13,0;";
400 PRINT AT 12,0;";
410 PRINT AT 11,0;";
420 GOSUB 475
430 LET U=A+1
440 PRINT AT 5,U;";
450 PRINT AT 5,U;";
460 IF U=D+6 THEN GOTO 600
470 IF U<D+6 OR U>D+6 THEN GOTO 500
477 LET A=15
482 LET N=P
483 LET N=N+500
485 FOR N=P TO 10000 STEP 500
490 PRINT AT 20,10;"SCORE : ";N
495 IF N>10000 THEN GOTO 650
500 LET D=INT (RAND*10)+1
510 LET Y=INT (RAND*2)+1
515 PRINT AT 18,A;";";
520 PRINT AT 5,0+Y;";";
521 PRINT AT 5,0+Y;";";
523 IF D=22 THEN GOTO 488
525 IF A=6 OR A=23 OR A=24 THEN GOTO 1000
530 IF Y=1 AND D>13 THEN LET D=D+1
535 IF Y=2 THEN LET D=D+1
540 PRINT AT 18,A;";";
545 IF INKEY$="5" THEN LET A=A-1
550 IF INKEY$="8" THEN LET A=A+1
555 IF INKEY$="0" THEN GOTO 425
557 GOTO 515
560 PRINT AT 4,D+4;";";
565 PRINT AT 5,D+4;";";
570 PRINT AT 4,D+4;";";
575 PRINT AT 5,D+4;";";
580 PRINT AT 5,D+4;";";
585 NEXT N
590 GOTO 488
595 PRINT AT 11,4;"LE GOUVERNEMENT TERRIEN";
700 PRINT AT 12,7;"VOUS FELICIT";
800 IF INKEY$="" THEN GOTO 800
900 GOTO 1100
1000 PRINT AT 17,0;";";
1010 PRINT AT 18,0;";";
1015 PRINT AT 17,0;";";
1017 PRINT AT 18,0;";";
1019 PRINT AT 17,0;";";
1020 PRINT AT 18,0;";";
1030 PRINT AT 10,5;"VOUS VOUS ETE";
1040 IF INKEY$="" THEN GOTO 1040
1050 PRINT AT 10,4;"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?";
1070 INPUT D$
1080 IF D$="O" THEN GOTO 1
1090 IF D$<>"O" THEN PRINT AT 10,4;"A BIEN TOT...";
1095 STOP
1100 CLS
1105 PRINT AT 3,8;"*****";
1110 PRINT AT 10,0;"VOUS DEVEZ DÉTRUIRE LE NOYAU DE L'ORDINATEUR QUI ALIMENTE LES NAVETTES SPATIALES DE VENURAK EN KEROZENE...";
1111 PRINT AT 14,0;"ATTENTION... UN TOURBILLON VOUS ENTRAÎNE VERS";

```

```

5 LA GAUCHE...
1115 PRINT AT 17,0;"; * ---> NOYAU";
1120 IF INKEY$="" THEN GOTO 1120
1140 CLS
1150 LET K$=""
1160 LET O$=""
1170 FAST
1180 PRINT AT 2,29,0;";AT 19,29,K$";
1190 PRINT AT 19,2,0;";AT 0,0,K$";
1200 PRINT AT 21,31,K$";AT 21,0,0;";
1210 PRINT AT 1,30,0;";AT 20,30,K$";
1220 PRINT AT 2,2,K$";
1230 FOR F=5 TO 58
1240 PLOT F,38
1250 PLOT F,5
1260 NEXT F
1270 FOR F=5 TO 38
1280 PLOT 5,F
1290 PLOT 58,F
1300 NEXT F
1310 PRINT AT 6,12;"";AT 7,12;"";AT 8,12;"";AT 9,12;"";AT 10,12;"";AT 11,12;"";AT 12,12;"";
1270 PRINT AT 13,14;"";";AT 14,14;"";
1280 PRINT AT 15,12;"";";AT 17,10;"";";
1290 PRINT AT 18,9;"";";
1295 PRINT AT 19,8;"";";
1299 PRINT AT 21,10;"";";AT 21,20;"";
1299 SLOW
1300 PRINT AT 1,9;"SCORE : ";N
1310 GOSUB 1330
1315 LET D=P+1
1320 PRINT AT 10,D;";";
1325 IF D=5 THEN GOTO 5000
1326 IF D<>5 THEN GOTO 6000
1330 LET F=10
1340 LET S=15
1350 LET P=14
1360 LET J=13
1380 PRINT AT F,U;";";
1390 PRINT AT F,U;";";
1400 PRINT AT 21,P;";";
1410 IF P=10 OR P=20 THEN GOTO 1490
1420 PRINT AT 21,P;";";
1430 LET J=J+1
1440 IF J=18 THEN GOTO 1360
1450 LET P=P-1
1460 IF INKEY$="8" THEN LET P=P+2
1470 IF INKEY$="0" THEN GOTO 1315
1480 GOTO 1370
1490 PRINT AT 21,P;";";
1500 PRINT AT 8,5;"VOUS VOUS ETE";
1510 IF INKEY$="" THEN GOTO 1510
1520 CLS
1530 PRINT AT 5,2;"VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?";
1540 INPUT R$
1550 IF R$="O" THEN GOTO 50
1560 IF R$<>"O" THEN GOTO 9000
5000 PRINT AT 10,P-1;"BOUM";
5020 LET Y=INT (RAND*1000)+5000
5030 PRINT AT 1,17,N+Y
5035 IF INKEY$="" THEN GOTO 5035
5040 GOTO 5045
5045 CLS
5050 PRINT AT 7,0;"BRAVO...VOUS AVEZ SAUVÉ LA TERRE VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?";
5050 INPUT I$
5070 IF I$="O" THEN GOTO 90
5080 IF I$<>"O" THEN PRINT AT 10,4;"AU REVOIR, CHAMPION...";
5090 PRINT AT 12,5;"SCORE : ";N+Y
5095 STOP
6000 PRINT AT 8,2;"LE SYSTEME D'ALARME S'EST DÉCLANCHÉ...VENURAK VOUS A CAPTURÉ ET IL VOUS A TUÉ...";
6010 IF INKEY$="" THEN GOTO 6010
6020 GOTO 9900
6030 PRINT AT 10,14;"";";AT 9,14;"";";AT 11,14;"";";
6040 IF INKEY$="" THEN GOTO 6040
7000 PRINT AT 10,0;"BRAVO...VOUS AVEZ SAUVÉ LA TERRE";
7010 IF INKEY$="" THEN GOTO 7010
9900 CLS
9910 PRINT AT 10,2;"VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?";
9930 INPUT N$
9940 IF N$="O" THEN GOTO 90
9950 PRINT AT 12,10;"A BIEN TOT...";
9960 IF D=5 THEN GOTO 9970
9963 IF D<>5 THEN GOTO 9980
9970 PRINT AT 15,10;"SCORE : ";N+Y
9975 STOP
9980 PRINT AT 15,10;"SCORE : ";N
9990 STOP
9995 REM *****
9996 REM * UTEZ POUR MOI... *
9997 REM *****

```

SERVEUR HEBDOGICIEL 3615 + HG PUIS ENVOI



Suite de la page 4

```

1790 IF V=1 THEN P$=INKEY$:V=ASC(P$)-64
1800 W=V:GOSUB 850
1810 IF F1=0 THEN F1=1:GOTO 1870
1820 S=STICK(1):IF S=0 THEN 1880
1830 X=X+8*(X<0)AND((S=7)OR((S=6)AND((X<183)OR((S=8)AND(Y>0)))));
1840 X=X-8*(X<247)AND((S=3)OR((S=2)AND((Y>0)OR((S=4)AND((X<183)OR((S=8)AND(Y>0)))));
1850 Y=Y-8*(Y<183)AND((S=5)OR((S=4)AND((X<247)OR((S=6)AND(X>0)))));
1860 Y=Y+8*(Y>0)AND((S=1)OR((S=2)AND((X<247)OR((S=8)AND(X>0)))));
1870 PUTSPRITE 0,(X,Y-1),6,NS
1880 P=STRIG(1):IF P=0 THEN 1730
1890 VPOKE (B+X+8*Y*4),W:GOTO 1730
1900 GOSUB 1110:LOCATE 1,6:PRINT"0..";

```

```

2255<<ESC>> pour PASSER...
1910 LOCATE 1,5:PRINT"Code ASCII du caractère ";C$=""
1920 R$="":R$=INPUT$(1):IF R$=CHR$(13) THEN 1950
1930 IF R$=CHR$(27) THEN RETURN
1940 PRINT R$;C$=C$+R$:GOTO 1920
1950 C$=VAL(C$)
1960 IF C>255 THEN BEEP:GOTO 1910
1970 IF C>31 THEN C$=CHR$(C):GOTO 1990
1980 C$=CHR$(1)+CHR$(64+C)
1990 LOCATE 2,10:PRINT"Caractere=";C$;
2000 LOCATE 16,10:PRINT"OK (O/N) ? ";R$=INPUT$(1)
2010 IF R$<>"O" THEN 1980
2020 P2=1:TL=7
2030 GOSUB 420
2040 GOSUB 710
2050 GOSUB 560
2060 X=0:Y=0
2070 W=1:GOSUB 850
2080 GOSUB 330

```

```

2090 F=(T$="1")+ (T$="2")+ (T$="3")+ (T$="4")+ (T$="5")+ (T$=CHR$(27))
2100 IF NOT F THEN 2080
2110 IF T$=CHR$(27) THEN AD=C*8:GOSUB 670:GOTO 2140
2120 IF T$="5" THEN GOSUB 1030:GOTO 2140
2130 ON VAL(T$)GOSUB 540,540,910,980:GOTO 2080
2140 FOR I=0 TO 7
2150 IF NC<>128 THEN VPOKE(G2*8+I),C3(I)
2160 IF NC=136 THEN NEXT ELSE VPOKE(G1*8+I),C2(I):NEXT
2170 VPOKE(BASE(6)+D1),C2(8):VPOKE(BASE(6)+D2),C3(8):GOTO 1900
2180 GOSUB 420
2190 IF RL=1 THEN SWAP NL,NO:GOSUB 770
2200 GOSUB 560
2210 LOCATE 22,3:PRINT"LUTIN",NL
2220 X=0:Y=0
2230 W=1:GOSUB 850
2240 GOSUB 330

```

```

2250 F=(T$="1")+ (T$="2")+ (T$="3")+ (T$="4")+ (T$="5")+ (T$=CHR$(27))
2260 IF NOT F THEN 2240
2270 IF T$=CHR$(27) THEN 100
2280 IF T$="5" THEN GOSUB 180:GOTO 100
2290 ON VAL(T$)GOSUB 540,540,910,980:GOTO 2240
2300 M$=" Generation de caracteres ";B$="T.G.P."
2310 COLOR1,10,1:GOSUB 1110
2320 LOCATE 1,5:PRINT"<F1> CHARGEMENT d'une T.G.P.";IF P2=0 THEN 2340
2330 PRINT "<F2> SAUVEGARDE de la T.G.P."
2340 PRINT "<F3> DESSIN de CARACTERE"
2350 LOCATE 1,9:PRINT"ou"
2360 LOCATE 1,11:PRINT"<ESC> pour PASSER..."
2370 GOSUB 320
2380 F=(R$="1")+ (R$="2")+ (R$="3")+ (R$="4")+ (R$="5")+ (R$=CHR$(27))

```

A SUIVRE...



# EXL FROG

# EXELVISION EXL 100

Risquant l'écrabouillage et la noyade, une brave petite grenouille se désespérait de rejoindre saine et sauve ses pénates Exelvisionnesques...

Christophe BOUILLE



(CRÔA) QUOI CRÔIS? TU M'INSULTES?



À L'IMPÔT-CIBLE NUL N'EST TENU, SAUF LES GROSSES FORTUNES



## SUITE DU N° 152

```

406 CALL COLOR("0RY"):0=0+1:IF 0=4 THEN 0=0:N=-1:GOTO 398
407 LOCATE (20,19+0):PRINT CHR$(65):N*(0)=CHR$(65)
408 PAUSE .3:GOTO 398
409 INIT=N*(1):N*(2):N*(3)
410 RETURN
411 CALL COLOR("0YbL")
412 LOCATE (2,10):PRINT "RREESSUULLTTARTTSS":CALL COLOR("0Yb")
413 LOCATE (5,19):PRINT R1$:LOCATE (6,17):PRINT R1
414 LOCATE (8,11):PRINT R2$:LOCATE (10,9):PRINT R2
415 LOCATE (9,27):PRINT R3$:LOCATE (11,25):PRINT R3
416 CALL POKE(258,125,132):CALL COLOR("0BY"):LOCATE (22,1)
417 PRINT "Voulez-vous rejouer ? (o/n)"
418 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN GOTO 418
419 IF A=78 THEN GOTO 487
420 IF A=79 THEN GOTO 6
421 GOTO 418
422 AR1=0:AR2=0:AR3=0:AR4=0:SCORE=SCORE+5000:GOSUB 279
423 FOR Z=1 TO 5:CALL POKE(258,120,132):PAUSE .1:CALL POKE(259,0)
424 PAUSE .2:NEXT Z:CALL POKE(258,00,132)
425 CALL COLOR("0bGL"):LOCATE (21,2)
426 PRINT "BBOONNNNUUSS 55000000 PPOOIIINNTTSS"
427 VIE=VIE+1:PAUSE 3:GOTO 12
428 CLS "YbB"
429 CALL COLOR("0GG")
430 FOR Z=3 TO 9:LOCATE (Z,2):PRINT RPT$( " ",38):NEXT Z
431 CALL COLOR("0Yb"):LOCATE (20,1)
432 PRINT "un Jeu n":CHR$(17):"alis":CHR$(17):
433 PRINT " Par Christophe Bouill":CHR$(17)
434 CALL COLOR("1Cb")
435 FOR Z=1 TO 39
436 LOCATE (22,Z):PRINT CHR$(127):CALL POKE(258,Z+100,130):NEXT Z
437 FOR Z=40 TO 1 STEP -1
438 LOCATE (1,Z):PRINT CHR$(125):CALL POKE(258,100+Z,130):NEXT Z
439 FOR Z=1 TO 5:PAUSE .1:LOCATE (22,1):PRINT SEG$(MER$,Z,39):NEXT Z
440 CALL POKE(258,200,135)
441 LOCATE (16,38):PRINT CHR$(32):CHR$(32)
442 LOCATE (17,38):PRINT CHR$(32):CHR$(32)
443 CALL COLOR("0Gbh")
444 LOCATE (14,5):PRINT "EXLFROG SUR EXL 100 (C)1986"
445 LOCATE (15,5):PRINT "EXLFROG SUR EXL 100 (C)1986"
446 CALL COLOR("0BGL"):LOCATE (4,3)
447 PRINT "11 .....JJEEUU"
448 LOCATE (6,3):PRINT "22 .....RREEGGLLEESS DDUU JJEEUU"
449 LOCATE (8,3):PRINT "33 .....FFIINN DDUU JJEEUU"
450 CALL COLOR("1Cb")
451 CALL POKE(258,200,135):PAUSE .01
452 CALL POKE(258,95,133):PAUSE 0:CALL POKE(259,0):CALL KEY1(A,B)
453 IF A=49 THEN GOTO 12
454 IF A=50 THEN GOSUB 492:GOTO 428
455 IF A=51 THEN GOTO 487
456 MER=MER+1:IF MER=3 THEN MER=1
457 LOCATE (22,1):PRINT SEG$(MER$,MER,39):GOTO 451

```

```

458 A$(1)=" ABEFIJMN YZmn ABEFIJMN "
459 A$(9)=A$(1)&A$(1)
460 A$(2)=" CDGHKLOP oPqs CDGHKLOP "
461 A$(10)=A$(2)&A$(2)
462 A$(3)=" QRST QRST QRST "
463 A$(11)=A$(3)&A$(3)
464 A$(4)=" UVWX UVWX UVWX "
465 A$(12)=A$(4)&A$(4)
466 A$(5)=" YZmn YZmn ABEFIJMN "
467 A$(13)=A$(5)&A$(5)
468 A$(6)=" oPqs oPqs oPqs CDGHKLOP "
469 A$(14)=A$(6)&A$(6)
470 A$(7)=" 78abefij 78abefij "
471 A$(15)=A$(7)&A$(7)
472 A$(8)=" 9rcdghkl 9rcdghkl "
473 A$(16)=A$(8)&A$(8)
474 A$(18)=" "
475 C$(1)=" ABCBCBCBCD ABCBCD "
476 B$(9)=C$(1)&C$(1)
477 C$(2)=" ABCD ABCD AD ABCBCBCD "
478 B$(11)=C$(2)&C$(2)
479 C$(3)=" ABCBCD ABCBCD ABCD "
480 B$(13)=C$(3)&C$(3)
481 C$(4)=" ABCD ABCBCBCBCD ABCD "
482 B$(15)=C$(4)&C$(4)
483 B$(6)=" XX XX XX XX "
484 B$(7)=" XX XX XX XX "
485 B$(17)=" "
486 RETURN
487 CLS "Ybb":CALL COLOR("0YbLF")
488 LOCATE (12,9):PRINT "EEXXLLFFRROOGG"
489 LOCATE (17,1):PRINT "AAUU RREEVVVOOIIIR"
490 FOR Z=100 TO 255 STEP 3:CALL POKE(258,Z,132):PAUSE 0:NEXT Z
491 CLS "BCC":CALL POKE(259,0):STOP
492 CLS "Ybb":CALL COLOR("0Yb")
493 R$(1)="PAUVRE PETITE GRENOUILLE QUI DOIT"
494 R$(2)="TRAVERSER LA ROUTE ET LA RIVIERE..."
495 R$(3)=" "
496 R$(4)="Vous allez l'aider en la dirigeant"
497 R$(5)="Grace aux curseurs du clavier."
498 R$(6)="Après avoir evite la circulation."
499 R$(7)="vous devez sauter sur les troncs"
500 R$(8)="qui derivent sur l'eau."
501 R$(9)="Arrive sur l'autre rive vous devez"
502 R$(10)="au risque de Perdre la vie"
503 R$(11)="aller dans les 'XX'"
504 R$(12)="Vous n'avez que trois vies..."
505 R$(13)="Aux resultats entrez vos initiales"
506 R$(14)="avec les curseurs 'avant' 'droite'"
507 R$(15)="et '*' Pour confirmer vos initiales"
508 R$(16)="BONNE CHANCE..."
509 FOR Z=1 TO 16
510 Z1=INT(LEN(R$(Z))/2):LOCATE (Z+5,21-Z1):PRINT R$(Z)
511 CALL POKE(258,90,132):CALL POKE(259,0):NEXT Z
512 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN GOTO 512
513 RETURN
514 CALL COLOR("1GR"):LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(1):CHR$(2)
515 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(3):CHR$(4)
516 RETURN

```

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

# APPLE

Suite de la page 7

93A0-	42 42 42 20 20 20 08	9520-	20 20 20 08 08 20 20	96D8-	20 20 20 20 0A 20 20	9890-	00 00 00 00 00 00 00	9A48-	20 AD 9F AD 98 9F AE 3F
93A8-	08 08 20 20 20 08 08	9528-	20 08 08 08 20 20 20	96E0-	20 20 00 52 45 43 4F 52	9898-	00 00 00 00 00 00 00	9A50-	BE 4C 48 B8 CD 4C BE 8D
93B0-	20 20 20 20 20 20 5F	9530-	20 20 20 5F 5F 5F 08 08	96E8-	44 3A 20 20 20 20 20	98A0-	00 00 00 00 00 00 00	9A58-	4C BE D0 18 C9 8D D0 14
93B8-	5F 5F 08 08 08 20 20	9538-	08 20 20 20 08 08 08	96F0-	20 20 20 20 20 20 20	98A8-	00 00 00 00 00 00 00	9A60-	A5 24 D0 05 AD B0 BC C9
93C0-	08 08 08 20 20 20 20	9540-	20 20 20 20 20 20 20	96F8-	20 20 54 45 4D 50 53 3A	98B0-	00 00 00 00 00 00 00	9A68-	3F A9 8D B0 07 60 AE 3F
93C8-	20 20 20 20 20 08 08	9548-	20 08 08 08 20 20 20	9700-	20 00 D7 A2 8F 7F 8F A2	98B8-	00 00 00 00 00 00 00	9A70-	BE AD 98 9F 20 00 9A 20
93D0-	20 20 20 08 08 08 20	9550-	08 08 20 20 20 20 20	9708-	8F 7F A2 D7 A2 8F 7F 8F	98C0-	00 00 00 00 00 00 00	9A78-	ED FD C9 8D D0 0F A5 F2
93D8-	20 20 20 20 5F 5F 5F	9558-	20 5F 5F 5F 08 08 08	9710-	A2 8F 7F A2 68 68 7F 7F	98C8-	00 00 00 00 00 00 00	9A80-	C9 A5 F0 07 8D 41 BE A9
93E0-	08 08 08 20 20 08 08	9560-	20 20 20 08 08 08 20	9718-	8F A2 8F 7F 8F 68 68 79	98D0-	00 00 00 00 00 00 00	9A88-	A5 85 F2 A9 8D 48 A5 39
93E8-	08 20 20 20 20 20 20	9568-	20 20 20 20 20 20 08	9720-	7F 8F A2 8F 7F A2 2D 2D	98D8-	00 00 00 00 00 00 00	9A90-	8D 33 BE A5 38 8D 32 BE
93F0-	20 20 20 08 08 08 20	9570-	08 08 20 20 20 08 08	9728-	2D 5A 2D 2D 2D 2D 2D	98E0-	00 00 00 00 00 00 00	9A98-	A5 37 8D 31 BE A5 36 8D
93F8-	20 08 08 08 20 20 20	9578-	20 20 20 20 20 20 5F	9730-	2D 2D 5A 2D 2D 2D 2D	98E8-	00 00 00 00 00 00 00	9AA0-	30 BE 68 48 AD 34 BE 85
9400-	20 20 20 5F 5F 5F 08	9580-	5F 5F 08 08 08 20 20	9738-	2D 2D 2D 5A 2D 2D 2D	98F0-	00 00 00 00 00 00 00	9AA8-	36 AD 35 BE 85 37 AD 36
9408-	08 20 20 20 08 08 08	9588-	08 08 08 20 20 20 20	9740-	2D 2D 2D 2D 5A 2D 2D	98F8-	00 00 00 00 00 00 00	9AB0-	BE 85 38 AD 37 BE 85 39
9410-	20 20 20 20 20 20 20	9590-	20 20 20 20 08 08 08	9748-	2D F0 00 00 00 00 00	9900-	00 00 00 00 00 00 00	9AB8-	68 60 2C 43 BE 10 06 20
9418-	20 08 08 08 20 20 08	9598-	20 20 20 08 08 08 20	9750-	00 00 00 00 00 00 00	9908-	00 00 00 00 00 00 00	9AC0-	99 9F 4C DE 98 20 00 9A
9420-	08 08 08 20 20 20 20	95A0-	20 20 20 20 5F 5F 5F	9758-	00 00 00 00 00 00 00	9910-	00 00 00 00 00 00 00	9AC8-	24 D6 30 2E 20 10 FD C9
9428-	20 5F 5F 5F 08 08 08	95A8-	08 08 08 20 20 20 08	9760-	00 00 00 00 00 00 00	9918-	00 00 00 00 00 00 00	9AD0-	8D D0 1C 20 99 9F 9D 00
9430-	20 20 08 08 08 20 20	95B0-	08 20 20 20 20 20 20	9768-	00 00 00 00 00 00 00	9920-	00 00 00 00 00 00 00	9AD8-	02 20 B4 A6 2C 53 BE 30
9438-	20 20 20 20 20 20 08	95B8-	20 20 20 08 08 08 20	9770-	00 00 00 00 00 00 00	9928-	00 00 00 00 00 00 00	9AE0-	0B 80 3F AC 40 BE A9 88
9440-	08 08 08 20 20 08 08	95C0-	20 08 08 08 20 20 20	9778-	00 00 00 00 00 00 00	9930-	00 00 00 00 00 00 00	9AE8-	A2 00 F0 03 20 A3 9F 4C
9448-	20 20 20 20 20 20 5F	95C8-	20 20 20 5F 5F 5F 08 08	9780-	00 00 00 00 00 00 00	9938-	00 00 00 00 00 00 00	9AF0-	8D 9A A9 06 20 0C BE 4C
9450-	5F 5F 08 08 08 20 20	95D0-	08 20 20 20 08 08 08	9788-	00 00 00 00 00 00 00	9940-	00 00 00 00 00 00 00	9AF8-	FD 9A 20 8D 9A A2 00 8D
9458-	08 08 08 20 20 20 20	95D8-	20 20 20 20 20 20 20	9790-	00 00 00 00 00 00 00	9948-	00 00 00 00 00 00 00	9B00-	9A BB 20 E4 9F E8 EC 99
9460-	20 20 20 08 08 08 20	95E0-	20 08 08 08 20 20 08	9798-	00 00 00 00 00 00 00	9950-	00 00 00 00 00 00 00	9B08-	BB 90 F4 CE F4 03 AD 00
9468-	20 20 20 08 08 08 20	95E8-	08 08 20 20 20 20 20	97A0-	00 00 00 00 00 00 00	9958-	00 00 00 00 00 00 00	9B10-	C0 10 FB C9 A0 D0 F7 2C
9470-	20 20 20 20 5F 5F 5F	95F0-	5F 5F 5F 08 08 08 08	97A8-	00 00 00 00 00 00 00	9960-	00 00 00 00 00 00 00	9B18-	10 C0 20 58 FC 4C 8F 9F
9478-	08 08 08 20 20 20 08	95F8-	08 08 08 08 08 08 04	97B0-	00 00 00 00 00 00 00	9968-	00 00 00 00 00 00 00	9B20-	A9 03 8D 0F BE 85 DE AD
9480-	08 20 20 20 20 20 5F	9600-	06 05 06 05 06 05 06 02	97B8-	00 00 00 00 00 00 00	9970-	00 00 00 00 00 00 00	9B28-	42 BE C9 01 08 A9 0F 8D
9488-	20 20 20 08 08 08 20	9608-	01 02 01 02 01 02 01 02	97C0-	00 00 00 00 00 00 00	9978-	00 00 00 00 00 00 00	9B30-	94 BF A9 00 8D 44 BE 8D
9490-	20 08 08 08 20 20 20	9610-	01 02 01 02 01 02 01 02	97C8-	00 00 00 00 00 00 00	9980-	00 00 00 00 00 00 00	9B38-	45 BE 8D 46 BE 8D DE BE
9498-	20 20 20 5F 5F 5F 08	9618-	01 02 01 02 01 02 01 05	97D0-	00 00 00 00 00 00 00	9988-	00 00 00 00 00 00 00	9B40-	A9 CC 20 70 BE B0 12 20
94A0-	08 20 20 20 08 08 08	9620-	06 05 20 20 20 20 20	97D8-	00 00 00 00 00 00 00	9990-	00 00 00 00 00 00 00	9B48-	37 A0 B0 D0 A9 00 8D 94
94A8-	20 08 08 08 20 20 08	9628-	20 20 20 20 20 20 0F	97E0-	00 00 00 00 00 00 00	9998-	00 00 00 00 00 00 00	9B50-	BF 8D DE BE A9 CD 20 70
94B0-	20 08 08 08 20 20 08	9630-	09 20 06 05 06 05 06 05	97E8-	00 00 00 00 00 00 00	99A0-	00 00 00 00 00 00 00	9B58-	BE 28 A2 04 24 D8 B0 02
94B8-	08 08 20 20 20 20 20	9638-	06 05 06 05 06 05 06 05	97F0-	00 00 00 00 00 00 00	99A8-	00 00 00 00 00 00 00	9B60-	A2 00 08 20 AD 9F 20 A3
94C0-	20 5F 5F 5F 08 08 08	9640-	09 18 20 20 20 02 01 02	97F8-	00 00 00 00 00 00 00	99B0-	00 00 00 00 00 00 00	9B68-	9A AD 0F BE 28 30 10 08
94C8-	20 20 08 08 08 20 20	9648-	01 02 01 02 01 02 01 02	9800-	8E 90 91 92 93 94 95 96	99B8-	00 00 00 00 00 00 00	9B70-	20 0C BE 20 55 B3 28 B0
94D0-	20 20 20 20 20 20 08	9650-	01 02 01 02 01 02 01 02	9808-	97 98 99 9A 9B 9C 9D 9E	99C0-	00 00 00 00 00 00 00	9B78-	0C 20 E2 9F 4C 3F D4 A6
94D8-	08 08 20 20 20 08 08	9658-	01 02 06 05 06 05 06 05	9810-	00 00 00 00 00 00 00	99C8-	00 00 00 00 00 00 00	9B80-	F8 CA CA 9A AA A9 03 4C
94E0-	20 20 20 20 20 20 5F	9660-	01 02 01 02 01 02 01 05	9818-	00 00 00 00 00 00 00	99D0-	00 00 00 00 00 00 00	9B88-	65 D8 A9 00 85 DE A9 A3
94E8-	5F 5F 08 08 08 20 20	9668-	06 05 06 05 20 02 01 20	9820-	00 00 00 00 00 00 00	99D8-	00 00 00 00 00 00 00	9B90-	8D 98 9F 20 73 F2 20 00
94F0-	08 08 08 20 20 20 20	9670-	20 20 20 20 18 09 06 05	9828-	00 00 00 00 00 00 00	99E0-	00 00 00 00 00 00 00	9B98-	9A 20 2B AD 20 17 9A 20
94F8-	20 20 20 20 08 08 08	9678-	06 05 06 05 06 05 06 05	9830-	00 00 00 00 00 00 00	99E8-	00 00 00 00 00 00 00	9BA0-	A3 9F 4C BA 9A 20 99 9F
9500-	20 20 20 08 08 08 20	9680-	20 20 20 20 20 20 20	9838-	00 00 00 00 00 00 00	99F0-	00 00 00 00 00 00 00	9BA8-	2C 46 BE 10 03 4C 96 9D
9508-	20 20 20 20 5F 5F 5F	9688-	20 0F 09 05 06 05 06 05	9840-	00 00 00 00 00 00 00	99F8-	00 00 00 00 00 00 00	9BB0-	2C 44 BE 10 03 4C 45 9C
9510-	08 08 08 20 20 20 08	9690-	06 05 06 05 06 02 01 02	9848-	00 00 00 00 00 00 00	9A00-	48 AD 30 BE 85 36 AD 31	9BB8-	2C 43 BE 30 21 A5 33 C9
9518-	08 20 20 20 20 20 20	9698-	01 02 01 02 01 02 01 02	9850-	00 00 00 00 00 00 00	9A08-	BE 85 37 AD 32 BE 85 38	9BC0-	DD F0 C7 20 C0 9A AD 3E
		96A0-	01 02 01 02 01 02 01 02	9858-	00 00 00 00 00 00 00	9A10-	AD 33 BE 85 39 68 60 A2	9BC8-	BE 20 10 FD C9 88 D0 0B
		96A8-	01 02 01 02 01 02 01 02	9860-	00 00 00 00 00 00 00	9A18-	00 20 AD 9F A5 39 CD 37	9BD0-	A5 33 C9 BE F0 03 8A F0
		96B0-	01 02 01 02 01 02 01 02	9868-	00 00 00 00 00 00 00	9A20-	BE D0 03 4C A3 9A A5 37	9BD8-	ED A9 88 4C 8D 9A 91 28
		96B8-	01 02 01 02 01 02 00 53	9870-	00 00 00 00 00 00 00	9A28-	CD 35 BE F0 76 D0 5E CD	9BE0-	A5 33 C9 BE F0 38 AD 00
		96C0-	43 4F 52 45 20 3A 20 20	9878-	00 00 00 00 00 00 00	9A30-	98 F0 D0 20 8E 3F BE 8A		
		96C8-	20 20 20 20 20 20 1D	9880-	00 00 00 00 00 00 00	9A38-	BD 03 01 C9 12 D0 2F BD		
		96D0-	20 1D 20 1D 20 1D 20 1D	9888-	00 00 00 00 00 00 00	9A40-	04 01 C9 D8 D0 28 A2 04		



# BORIS

Vivez le quotidien passionnant des camarades travailleurs au paradis des prolétaires...

Patrick LHOTELLIER



SERVEUR  
HEBDODIGICIEL

3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N° 152

```
10250 POKE#A06A.#10:POKE#A070.#13:POKE#A071.#10
10290 POKE#A001.#14
10310 CURSET#30.#3.#0:FILL#A.#1.#
3
10315 CURSET#08.#3.#0:FILL#A.#1.#
7
10330 POKE#BBFA.#11:POKE#BC03.#10
10340 POKE#BC22.#11:POKE#BC2B.#10
10350 POKE#B6FA.#11:POKE#B703.#10
POKE#B717.#11
10360 POKE#B1FA.#11:POKE#B203.#10
POKE#B218.#11
10370 POKE#ACFA.#11:POKE#AD03.#10
POKE#AD18.#11
10380 POKE#A7FA.#11:POKE#A803.#10
POKE#A818.#11
10395 CURSET#6.#B5.#0:FILL#13.#1.#
#1
10400 CURSET #C.#B5.#0:FILL#13.#9
#50
10410 CURSET#42.#B5.#0:FILL#13.#1
#7
10430 CURSET#1E.#32.#1:FILL#81.#1
#2:CURSET#2A.#32.#1:FILL#81.#1.#7
10450 CURSET#24.#32.#1:DRAN#0.#80
#1:CURSET#29.#32.#1:DRAN#0.#80.#1
10470 FORI=#34T0#B2STEP#4:CURSET#
25.I.#1:DRAN#4.#0.#1:NEXT
10510 GOSUB 45000
10600 CURSET#86.I.FILL3.1.1:CURS
ET#8.29.3:FILL26.1.3
10700 CURSET#8.150.1:FILL3.1.1:CUR
SET#8.153.3:FILL26.1.3
11195 Y=#21
11200 FORI=#A50BT0#B798STEP#3E8
11210 CURSET#38.Y.#0
11280 POKEI.#15:POKEI+#15.#10
11325 I=I+#118:POKEI.#15:POKEI+#1
5.#10
11380 CALL#96C1
11411 Y=Y+#20:NEXT
11413 CURSET#38.#A1.#0:POKE#B90B.
#15:POKE#B91F.#10:POKE#BA23.#15
11414 POKE#BA37.#10:CALL#96BA
11423 CURSET#96.#28.#0:FILL#18.#1.
#10:CURSET#96.#48.#0:FILL#18.#1.#1
0
11424 CURSET#96.#68.#1:FILL#18.#1
.#10:CURSET#96.#88.#0:FILL#18.#1.#
10
11425 CURSET#96.#A8.#1:FILL#20.#1
.#10
11426 CURSET#90.#28.#0:FILL#18.#1.
#14:CURSET#90.#48.#0:FILL#18.#1.#1
4
11427 CURSET#90.#68.#1:FILL#18.#1
.#14:CURSET#90.#88.#0:FILL#18.#1.#
14
11428 CURSET#90.#A8.#1:FILL#20.#1
.#14
11429 CURSET#86.#28.#0:FILL#18.#1.
#10:CURSET#86.#48.#0:FILL#18.#1.#1
0
11430 CURSET#86.#68.#1:FILL#18.#1
.#10:CURSET#86.#88.#0:FILL#18.#1.#
10
11431 CURSET#86.#A8.#1:FILL#20.#1
.#10
11432 CURSET#80.#28.#0:FILL#18.#1.
#16:CURSET#80.#48.#0:FILL#18.#1.#1
6
11433 CURSET#80.#68.#1:FILL#18.#1
.#16:CURSET#80.#88.#0:FILL#18.#1.#
16
11434 CURSET#80.#A8.#1:FILL#20.#1
.#16
11435 CURSET#76.#28.#0:FILL#17.#1.
#10:CURSET#76.#48.#0:FILL#17.#1.#1
0
11436 CURSET#76.#68.#1:FILL#17.#1
.#10:CURSET#76.#88.#0:FILL#17.#1.#
10
11437 CURSET#76.#A8.#1:FILL#1F.#1
.#10
11450 CURSET#6C.#28.#0:FILL#18.#1.
#14:CURSET#6C.#48.#0:FILL#18.#1.#1
4
11452 CURSET#6C.#68.#1:FILL#18.#1
.#14:CURSET#6C.#88.#0:FILL#18.#1.#
14
11454 CURSET#6C.#A8.#1:FILL#20.#1
.#14
11456 CALL#967C
11640 FORI=#A655T0#BEDASTEP#78
11645 IFPEEK(I)=#16THENPOKEI.#13E
LSEI=I+#0
11646 NEXT
11650 POKE#A9EA.#14:POKE#A9EB.#10
POKE#A9ED.#16:POKE#A9EE.#10:POKE#
A9EF.#14
11670 POKE#A9F1.#10:POKE#A9EA.#14
POKE#A9EB.#10:POKE#A9ED.#16:POKE#
A9EE.#10
```

```
11675 POKE#A9F0.#14:POKE#A9F1.#10
11680 POKE#B3EA.#14:POKE#B3EB.#10
POKE#B3ED.#16:POKE#B3EE.#10:POKE#
B3EF.#14
11685 POKE#B3F1.#10
11690 POKE#B3EA.#14:POKE#B3EB.#10
POKE#B3ED.#16:POKE#B3EE.#10
11695 POKE#B3F0.#14:POKE#B3F1.#10
11710 CURSET#C0.#92.#1:DRAN#0.#35
.#1
11720 CURSET#C5.#92.#1:DRAN#0.#35
.#1
11730 FORI=#94T0#C7STEP#4
11735 CURSET#C1.I.#1:DRAN#3.#0.#1
11740 NEXT
11742 CURSET#D3.#32.#1:FILL#61.#1
#2:CURSET#E0.#32.#1:FILL#61.#1.#7
11744 CURSET#D8.#32.#1:DRAN#0.#60
.#1
11746 CURSET#DD.#32.#1:DRAN#0.#60
.#1
11748 FORI=#34T0#90STEP#4
11750 CURSET#D9.I.#1:DRAN#3.#0.#1
NEXT
11751 CURSET227.22.3:FILL3.1.1:CU
RSET227.25.3:FILL26.1.3
11752 CURSET227.54.3:FILL3.1.1:CU
RSET227.57.3:FILL26.1.3
11754 CURSET227.118.3:FILL3.1.1:C
URSET227.121.3:FILL26.1.3
11755 CURSET227.86.3:FILL3.1.1:CU
RSET227.89.3:FILL26.1.3
11756 CURSET176.171.3:FILL28.1.7:
CURSET156.171.3:FILL3.1.1:CURSET15
6.174.3
11757 FILL26.1.3
11758 CURSET#9.54.3:FILL3.1.1:CURS
ET#8.57.1:FILL26.1.3
11759 CURSET#8.118.3:FILL3.1.1:CUR
SET#8.121.1:FILL26.1.3
11800 POKE43209.2:POKE43223.7
11802 POKE44489.2:POKE44503.6:POK
E45769.5:POKE45793.6
11803 POKE47049.5:POKE47063.1:POK
E47873.1:POKE47072.192
12030 POKE#BC43.#15:POKE#BD5B.#15
12050 CURSET#C9.#B5.#0
12060 FORI=#1T0#4
12065 CURMOV#7.#0.#0
12070 CHAR#60.#1.#1
12090 NEXT
12091 CURMOV#A.#0.#1:DRAN-1.0.1:D
RAW -2.2.1:DRAN#0.1.1:DRAN#2.2.1:DR
AW#1.0.1
12301 FOR=#42T0#C0STEP#26
12320 I=-#A:CURSETX.#2.#1:DRAN-#8
.#8.#1:X=X+#1
12322 REPEAT
12325 I=I+#5:CURSETX.#2.#1:DRAN#
.#A.#1:X=X+#1
12400 UNTIL=#5:CURSETX.#2.#1:DR
AW#8.#8.1:NEXT
12410 DOKE#904E.#A000:DOKE#9051.#
7000:POKE#906C.#8F:CALL#904D
12470 FORA=#0T0#97
12480 READ B
12490 POKE#9F08+A.B
12495 NEXT
12500 DATA 0.0.0.0.0.0.1.33.17.8.
39.19.11.7.3.3.3.3.3.3.3.1.1
12510 DATA 1.1.1.1.1.1.1.3.0.0.0.
0.0.0.48.48.48
12520 DATA 32.48.56.56.56.56.56.5
6.56.56.56.56.16.16
12530 DATA 16.16.16.16.16.16.16.2
4
12540 DATA 48.33.50.60.57.58.60.5
6
12541 DATA 0.0.0.0.0.0.1.1.1.0.1.
3.3.3.3.3.3.3.3.3.1.1
12542 DATA 0.0.0.0.0.0.0.15.0.0.0.
0.0.14.62.14.14.2.7.15.15.31.47.15
.15
12544 DATA32.32.32.32.32.32.32.32
.1.1.1.1.1.1.1.1
12550 FORA=#0T0#37:READB:POKE#9EC0
+A.B:NEXT
12552 DATA0.0.0.0.0.15.60.0.0.0.0
.0.28.31.28.28.15.56.60.60.62.61.6
0.60
12553 DATA60.60.60.60.24.24.24.24
.24.24.16.24.24.24.24.28
12555 DATA15.15.15.15.5.6.6.6.6.6
.2.6.6.6.6.14
13341 FORI=#0T0#ESTEP#2:DOKE#400+
I.#0:NEXT:POKE#43C.10:POKE#434.#0:
POKE#439.#30
13342 FORI=#0T03:POKE#43F+I.#0:NEXT
:FORI=#0T06:POKE#42D+I.#20:NEXT:POK
E#435.1
13343 POKE#439,PEEK(#444):POKE#91
43:PEEK(#445):NF=#0:OF=#0
13344 FORI=#1T09:POKE49042+I.ASC(M
ID#(J#,I,1)):POKE49060+I.ASC(MID#(
I#,I,1))
13345 NEXT:POKE49055.#33:POKE4907
4.#30
13349 PING:POKE#26A.10:GOSUB61000
13370 POKE#410.#C3:POKE#2E4.#0:PO
KE#411.#A8:CALL#95AF
13390 POKE#424.51:POKE#425.147:DO
```

```
KE#426.#0:CALL#9589
13480 GOSUB55000:POKE#42B.#0:POKE#
42A.#0:POKE#434.#0:GOSUB62000
13490 CALL#E93D:CALL#9410:CALL#92
43:GOTO3489
20005 TEXT:CLS:PAPER0:INK7
20007 CALL#F766:POKE#26A.10:J=2:A
#=#"BORIS":GOSUB63000
20025 J#=#"CRAISSE":I#=#"SCORE":
"
20030 FORI=1T037:C#=#C#+1":D#=#D#+
CHR#(34):NEXT
20031 E#=#"JEU":TAPER 1":F#=#"
CLASSEMENT":TAPER 2
20032 G#=#"POUR RETOUR AU MENU
":ESPACE"
20033 PRINT#6.8:CHR#(140):"VEUILL
EZ PATIENTER S.V.P
20035 H#=#"NOM":FORI=#0T0#6:PRI
NT
20040 PRINT#15.11+I:FORJ=#0T0#6:
PRINTCHR#(126):NEXT:NEXT
20050 PRINT#15.18:CHR#(126)"TNT
":CHR#(126)
20060 PRINT#15.19:FORI=1T07:PRIN
TCHR#(126):NEXT
20070 PRINT#2.20:CHR#(149)
20080 A#=#CHR#(126):PRINT#1.21:""
:FORI=1T05:PRINTA#A#SPOC(5):NEX
T:PRINTA#A#
20090 PRINT#4.22:FORI=1T05:PRINT
A#SPOC(3):A#:"":NEXT:PRINTA#
20100 PRINT#5.23:A#:#FORI=1T04:PR
INT"":A#SPOC(4):A#:#NEXT:PRINT"
":A#
20110 PRINT#2.24:SPOC(3):A#:"":A#
SPOC(4):A#:"":A#CHR#(148)
20120 PRINT#27.24:CHR#(144):A#SPO
C(4):A#:"":A#
20130 PRINT#4.25:A#SPOC(3):A#:"
":A#SPOC(3):CHR#(148):CHR#(129):CH
R#(96)
20140 PRINT#21.25:"1986":A#CHR
#(144):CHR#(135):A#:"":A#SPOC(3)
:A#:"":A#
20150 PRINTA#A#SPOC(5):A#A#SPOC
(4):CHR#(148):POKE48780.7
20160 POKE49107.16:POKE49110.126:
POKE49111.126:POKE49117.126:POKE49
118.126
20165 RETURN
20170 PLAY#7.0.0
20171 FORJ=1T03:FORI=1T07:POKE487
76.I:POKE48494.8-I:SOUND#20*(I+7*
J).I+3#J
20172 WAIT40-I-7#J:NEXT
20180 NEXT:PAPER1:SHOOT:EXPLODE:R
ETURN
25000 TEXT:INK6:PAPER0:CLS:CALL#
F766:POKE#26A.10
25010 J=2:A#=#"MENU":GOSUB63000
25050 PRINT#12.9:"1":B#=#"JEU":PRI
NT#12.12:"2":B#=#"CLASSEMENT
25060 PRINT#12.15:"3":B#=#"VITESSE
":PRINT#12.18:"4":B#=#"VOLUME
25070 PRINT#12.21:"5":B#=#"SECURIT
E":PRINT#12.24:"6":B#=#"INSTRUCTION
S
25080 GETA#:#ONVAL(A#)GOTO9044.430
00.40010.40210.40110.44000
25085 GOTO25080
35000 TEXT:CLS:INK6
35002 J=2:GOSUB63000
35005 PRINT#5.11:FORI=1T07:PRINT
5#I:"":NEXT:PRINT#2.11:"1"
35010 FORJ=#0T01:FORI=#0T07:POKE473
68+J#8+I.#0:NEXT:POKE47375+J.63:NEX
T
35020 PRINT#0.12:CHR#(129):CHR#(2
7)+#I":C#=#PRINT#0.16:CHR#(129):CHR
#(27)+#I":D#
35030 FORI=#0T02:POKERE+40*I.16:PO
KE#BDB2+40*I.18:NEXT
35040 PLOT3.20."DIMINUER":<":PLO
T3.20."AUGMENTER":>
35045 PLOT2.25.G#
35050 IFPEEK(#208)=#8CORRE=#BDD7
THEN35070
35060 RE=RE+#1:FORI=#0T0#2:A=RE+#
28*I:POKEA.#10:POKEA-#1.#12:NEXT
35070 IFPEEK(#208)=#94ORRE=#BDB3T
HEN35090
35080 RE=RE-#1:FORI=#0T0#2:POKERE
+#1+#28*I.#10:NEXT
35090 IFPEEK(#208)<#84THEN35050E
LSERETURN
40010 X=PEEK(#444)*4-(PEEK(#445)-
1)/84
40020 IFX<37THENRE=48561+XELSERE=
48598:A#=#"VITESSE
40030 GOSUB35000:X=RE-48561:POKE#
444.INT(X-1)/4+1
40050 X=X-INT(X/4)*4
40055 IFX>0THENX=4-X
40060 POKE#445.X*84+1:GOTO25000
40110 RE=48562+SE/3:A#=#"SECURITE
":GOSUB35000:SE=(REGAD-48562)*3:GOT
O25000
40210 RE=48562+V*2:A#=#"VOLUME":GO
SUB35000:V=INT((RE-48562)/2):IFV>1
5THENV=15
40220 GOTO25000
40200 OF=#1:X=PEEK(#0):Y=PEEK(#1):
```

```
CURSETX.Y.3:CHAR#5F.1.0
42001 IFX>99ANDY<#95THENJ=1ELSEJ=
-1
42002 CURMOV#J.0.3:PLAY#0.0.0
42003 IFY<181THENCURMOVJ.10.3:CHA
R#5.1.2:CHAR#5.1.2:Y=Y+10:GOTO4200
3
42005 S=#0:FORI=5T00STEP-1:IFPEEK(
#433-I)>32THENS=S+(PEEK(#433-I)-48
)*10^I
42006 NEXT
42007 PAPER3:EXPLODE:PAPER1:EXPLO
DE:PAPER0:POKE#A03B.#10:TE=1:FORI=
1T0550:NEXT
42008 CS=PEEK(#42A)+#400:CG=PEEK(
#42B)+#400
42010 DA=CS:IFCS=#40ETHENAD=#400E
LSEAD=CS+2
42011 IFAD=CGTHEN42020
42012 DOKEDA,DEEK(AD):IFAD=#40ETH
ENAD=#400ELSEAD=AD+2
42013 IFDA=#40ETHENDA=#400ELSEDA=
DA+2
42014 GOTO42011
42020 I=49055
42021 IFPEEK(I)>#30THENPOKEI,PEEK
(I)-1:GOTO42023
42022 POKEI.#39:I=I-1:GOTO42021
42023 NF=NF+1:POKEDA.#0:IFNF>2GOTO
42026
42024 POKE#434.#0:GOSUB62000:CALL#
9205:GOTO3489
42026 POKE#A7FA.#40:MUSIC1.1.5.V:
SOUND#947.V2:PLAY#3.0.0.0:CALL#90D
B
42028 PLAY#0.0.0.0:IFX<99THENX=20:
Y=PEEK(#425)+8:GOTO42032
42030 Y=PEEK(#411):IFY>#95THENX=1
68:Y=Y+8ELSEX=233
42032 CURSET#8.22.3:FILL3.1.1:CURS
ET#8.25.3:FILL26.1.3:CURSET32.22.1:
FILL27.1.7
42033 POKE42246.64:GOSUB58000:B=F
EEK(#424):C=PEEK(#425)+1
42034 IFX>99THENB=PEEK(#410):C=PE
EK(#411)
42035 IFY>#9FTHENC=C+1
42037 PLAY#0.0.0.0:FORI=#0T023:CURS
ET#C.3:GOSUB59000+A:A=A+2
42038 MUSIC1.2:PEEK(#90B7+I).V:FC
RJ=#0TOPEEK(#909E+I):NEXT:IFA=4THE
N A=0
42039 MUSIC1.2.1.0:FORJ=#0TOPEEK(
#9085+I):NEXT
42040 GOSUB59000+A:NEXT
42043 IFX>99ANDY<#95THEND=X-6:F=E
+8-D:E=Y+13
42044 IFX<99ORY>#95THEND=X+5:F=B+
4-D:E=Y+5
42045 FORI=1T04:CURSETD.E.3:PATTE
RN17:DRAWF.#0.2:CURSETD.E.3:DRAWF.#
2:SHOOT
42046 CURSETD.E.3:PATTERN68:DRAWF
.#0.2:CURSETD.E.3:DRAWF.#0.2:NEXT:PF
TTERN#FF
42047 CALL#9589:IFPEEK(#411)<#95T
HENCALL#95B4ELSECALL#95AF
42048 GOSUB58000:FORI=#0T0#FSTEP2:
CURSETPEEK(#400+I).PEEK(#401+I).0
42049 CHAR#5F.#1.#0:NEXT:CURSET32
.22.3:FILL27.1.64:CURSET#8.22.3:FIL
L27.1.7
42059 CALL#9412:IFS<#SC(10)GOTO42
183
42060 FORI=1T06:POKE#BF91+I.ASC(Y
ID#(H#,I,1)):NEXT:NOM#=#"":L=#0:POK
E#BF98.174
42062 FORI=1T04:POKE#BF98+I.46:N
EXT:POKE#26A.2:FORI=#0T05:POKE#BFB1
+I.#20:NEXT
42070 GETA#:#IFA#=#CHR#(13)GOTO4212
0
42080 IFL<10RA#<>CHR#(127)THEN421
00
42090 NOM#=#LEFT#(NOM#.LEN(NOM#)-1
)
42092 POKE#BF97+L,PEEK(#BF97+L)+#
80
42093 IFLEN(NOM#)>24ORASC(A#)>126
ORASC(A#)<32THEN42070
42110 POKE#BF98+L.ASC(A#)
42111 IFLEN(NOM#)=24THENPOKE#BF99
+L.160ELSEPOKE#BF99+L.174
42113 NOM#=#NOM#+A#:#L=L+1:GOTO4207
0
42120 I=#0
42130 IFS<#SC(I)THEN42160
42140 I=I+1:GOTO42130
42160 FORJ=9T0ISTEP-1:NOM#(J+1)=N
OM#(J):SC(J+1)=SC(J):NEXT
42170 NOM#(I)=NOM#(SC I)=S
42175 IFV<11THENVV=VV+1
42183 FORI=1T013:POKE#BF76+I.ASC(
MID#(E#,I,1)):NEXT:S=#0
42186 FORI=1T033:POKE#BF91+I.ASC(
MID#(F#,I,1)):NEXT
42188 FORI=20T032:POKE#BFB2+I.ASC
(MID#(G#,I,1)):NEXT
```



# C'est nouveau, ça vient de sortir

## CADAVRES EXQUIS

Voilà une application qui devrait tirer d'embarras plus d'un concepteur/rédacteur de publicité à l'esprit embrumé par les pénibles masturbations du cerveau qui contribuent à enrichir les conversations d'expressions aussi riches que "Bonjour les dégâts" (ça s'appelle un "brain storming"). ACTES (Aide à la Création de Titres et de Slogans), développé en LISP, donne à l'ordinateur la possibilité de manipuler quelques 12000 mots et 20000 expressions prédéfinies. En clair, cela permet de partir d'une phrase donnée et de la décliner à l'infini jusqu'à l'obtention du slogan le plus attrayant possible. En marketing et publicité, l'intérêt est évident pour la création d'accroches, mais certains politicards pourront également y puiser les bons mots qui font la joie du Café du Commerce. Remarquez, (d'Orsay) le Canard Enchaîné (poil au) pourrait égale-



ment (dans le placard) s'en inspirer (et Fantasio). Quant à nous, sans oublier que les jeux de mots/jeux de vélo ne font pas toujours les mots laids, nous continuerons à réfléchir "à la main" Dont acte!

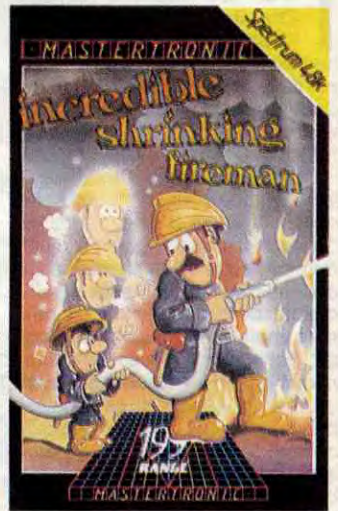
## STARLESS AND BIBLE BLACK

C'est l'un des meilleurs disques de King Krimson et c'est également le seul titre que j'ai bien voulu trouver pour vous présenter ce qui va vivre. Bible. La Bible du Commodoriste, la vraie, pas les textes apocryphes de chez Micro-Application, la vraie Bible vous dis-je. The Programmer's reference guide. C'est pas une nouveauté? Pour C128 si! The Programmer's reference guide du Commodore 128. Ça existe, je l'ai même tenu dans les mains. Peu de temps. C'est lourd. 743 pages. Très intéressant. Vraiment. En fait, indispensable pour les amis du C128 (il en reste). Et j'insiste, écoutez King Krimson, c'est vraiment super.



## CACA

Vous voyez la photo, là, à côté de cet article? Elle représente la jaquette d'un nouveau soft de chez Mastertronic. Lisez bien le titre: The Incredible Shrinking Fireman. Retenez bien cette photo et ce titre, parce qu'à partir de maintenant, chaque fois que vous les verrez chez votre revendeur habituel, vous les fuirez comme la peste. C'est nul, super-nul, hyper-nul, archi-nul, canule. Ça raconte l'histoire d'un mec qui est pompier (ponçail, comme disent les alsaciens) qui doit retrouver les cinq pièces manquantes d'une machine, pour permettre ainsi d'éteindre un feu (là, je garantis rien, vu que le but du jeu, sur la jaquette, il est en argot anglais, et que j'y pige pas grand-chose). Mais c'est pas le plus important, parce que le graphisme est nul, le son est nul, l'animation est nulle, bref, le jeu est nul. Plus nul que lui tu meurs.



The Incredible Shrinking Fireman de Mastertronic pour Spectrum.

## PSI CAUSE IV

Ce que vous allez lire maintenant, c'est la suite de la grande série d'articles consacrés aux éditions du PSI. Si vous avez une bonne mémoire, vous devez vous souvenir que la semaine dernière, on vous avait causé de trois livres PSI sur 8 reçus; voici donc le quatrième. Il s'agit de Programmer en dBASE III et III Plus. Auriez-vous deviné, rien qu'à la lecture du titre de ce livre, qu'il traite de l'art et la manière de programmer sous dBASE III? J'avoue que la relation n'était pas évidente à faire. Première chose, c'est pas un livre, mais un cahier à spirales. Deuxième chose, le livre est partagé en quatre parties distinctes: l'introduction (présentation et installation de dBASE III), la "boîte à outils de dBASE III" (manipulation des données, séquences, formatage d'écran et d'imprimante, commandes interactives, outils de programmation, conception de base de données, ajout d'enregistrement, déplacement et affichage des données, recherche d'enregistrements et modification de fichiers), les "relations extérieu-



res" de dBASE (formats de sortie standard, dBASE et les autres progiciels, dBASE et le DOS), et enfin le travail multifichier avec plein d'exemples d'utilisation, le tout en 280 pages. Sinon, l'ouvrage est clair et précis, mais après tout, ce n'est qu'une version gonflée du manuel d'utilisation de dBASE. A vous de voir si vous avez envie de dépenser 185 balles pour l'acheter.

## OUAAAAAIIIISSSS!!!

Alors là, voilà un super jeu pour Spectrum, même qu'il est de Mastertronic, même qu'il est super, même qu'il s'appelle Sky Ranger. C'est l'histoire de plein de mecs qui veulent devenir des as de l'Aviation Civile Urbaine (ACU, comme dirait un de nos confrères anglais), qui utilise des hélicoptères super-modernes-performants, les "Scours". Mais beaucoup ont déjà échoué, et maintenant, c'est à votre tour de tenter votre chance. Et, comme si le test n'était pas assez difficile comme ça, il vous faut en même temps retrouver et détruire les "Watchers", des cyborgs-policiers devenus fous. Comme on peut s'en douter à la lecture du paragraphe précédent, il s'agit d'un simulateur de vol. Oui, mais perfectionné. L'écran est divisé en plein de petites parties (deux pour être exact), dont l'une a la dure tâche de montrer au joueur ce qu'il voit (aïe, aïe, aïe, c'est pas très clair, ça), et l'autre représente les cadrans de contrôle (altimètre, jauge d'essence, compteur de vitesse...). Dans la partie animée (donc la première des deux fenêtres), il y a une

QUAND JE SERAI GRAND, JE SERAI AVIATEUR POUR ALLER JETER DES BOMBES SUR LES GENS QUI AIMENT LA GUERRE.



vue en 3D de la ville où se situe l'action. Animée, certes, mais superbement! Si on veut, ce serait comme un labyrinthe dont les murs seraient des immeubles. Et ça a un effet pas possible. En plus, les programmeurs se sont cassé un peu la tête pour faire une petite musique, jolie, bien que sur une seule voix (d'ailleurs je vois pas où ils auraient pu en trouver d'autres, des voix). Alors, on se rue, on défonce tout, on braque la BNP s'il le faut, bref, on se démerde comme on peut, mais on achète Sky Ranger de Mastertronic pour Spectrum.

## UN TIERS D'OREILLE EN MOINS

Décidément, Susucre aime se diversifier: après la Hi-Fi, la micro, il s'attaque maintenant à l'audio-visuel. Vous connaissez les antennes paraboliques qui permettent de recevoir les émissions diffusées par satellite; en général, les prix de ces bestioles avoisinent les 80.000 francs, voire même plus. Eh bien ce cher Alan va en fabriquer et les vendre... 1000 balles. Encore deux trucs de ce genre, et il n'aura plus d'oreilles... Ah merde, c'est pas avant 1990. Zut.



## POUR LES AMATEURS

Les Pianoteurs est une revue éditée par l'AMIA, Association Multi Informatique Amateurs. Bien sûr, les thèmes abordés feront rire plus d'un vieux routier de la micro (moyenne d'âge 19 ans). Les vieux routiers, on les emmerde tous (sauf toi, ô lecteur vénéré). Déjà qu'y causent en verlan, y vont quand même pas empêcher leurs petites sœurs ou leurs parents de piger ce qui n'est après tout qu'un hobby comme un autre. Vous qui n'en êtes pas un, jetez donc un coup d'œil sur leur numéro 3 (en fait c'est le numéro 4 mais j'ai pas tout compris dans leur éditio). De toute manière, que tout ceci ne vous empêche pas de lire l'HHHHebdo qui est une tellement bonne revue qu'ils en parlent



en page 8. C'est pas bientôt fini de jouer avec l'ascenseur!

## PSI CAUSE V

Ça, c'est le cinquième bouquin PSI. Regardez la photo ci-à côté, et lisez le titre du livre: que lisez-vous? Répétez après moi: Trois étapes vers l'intelligence artificielle pour Atari 520 ou 1040 ST. Donc, que déduis-je? Premièrement, que le livre parle de l'intelligence artificielle, non? Ben oui et non. Oui, parce que quand même on aborde le sujet, et non parce qu'on en va pas au bout: les auteurs ne décrivent que les moyens d'arriver à programmer l'intelligence artificielle. En trois étapes, bien sûr. Deuxièmement, que ça se passe sur Atari 520 et 1040 ST? Absolument. Même qu'on apprend des choses intéressantes sur ces bécanes. Tenez, par exemple, vous saviez qu'il existait un lecteur de cassettes pour ST? Non? Et pourtant, je cite: vous venez de transcrire, sur cassette ou disquette, le programme... Absolument génial, non? Quand on adapte un bouquin d'une machine à une autre (dans le cas présent du CPC au ST), on fait gaffe à ce genre d'étourderies. Tercio, ben euh, tertio, rien du tout. Ah si, quand même, les programmes présentés dans ce livre sont



en basic. Je me demande comment on peut programmer l'intelligence artificielle en basic, moi. Et vous savez combien ça coûte, tout ça (cardiques s'abstenir)? 195 balles! Au secours! Ah, une nouvelle de dernière minute: on me communique que Shift Editions vient de publier un bouquin intitulé "Trois étapes vers l'intelligence artificielle des auteurs de bouquins". La critique bientôt dans nos colonnes.

## LE CHANT DES ALIZÉS

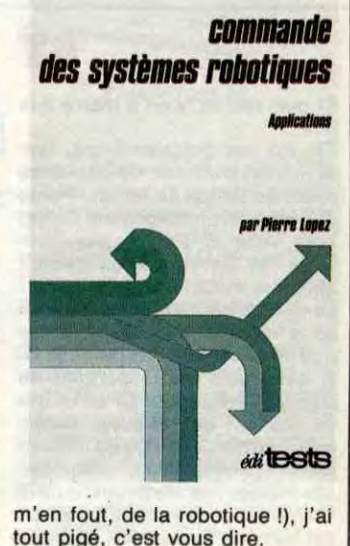
Les embruns, le vent du large, l'odeur de l'iode. Un léger risque d'être décoiffé par ce nouveau jeu tournant sur Spectrum, dont l'argument va être développé pas plus tard que tout de suite: les marins du Virgin Atlantic vont encore tenter de raffer le très convoité ruban bleu, prix anglais récompensant l'équipage qui pourra le premier traverser l'océan Atlantique dans le temps record de trois jours et dix heures. Dans ce jeu, vous incarnez Richard, commandant de bord de ce fier bâtiment, et disposez pour vous venir en aide dans cette rude mais noble tâche d'un équipement des plus sophistiqués. Il vous faudra déjà surveiller de très près la température du moteur ainsi que sa consommation. Avouez qu'il serait très mal vu de tomber en panne sèche ou même en panne tout court. De plus, la mer n'étant pas toujours clémente, il faudra sans cesse ajuster la vitesse du bateau pour ne pas s'éclater sur une vague. Surveiller la carte est également important. Tourner en rond ne vous servirait à rien, savoir que l'on est à sec (sic) et ne pas avoir d'essence en stock non plus. C'est pour cela que votre route devra tenir compte des nombreux tankers qui naviguent dans vos eaux. S'occuper du telex demande pas mal de temps aussi. Un bon marin sait aussi soigner ses commanditaires. En dépit de



la vue panoramique du poste de pilotage, vous ne verrez de toute la traversée qu'une course parsemée de machines. Il vous suffit de vous arrêter devant l'appareil de votre choix et d'appuyer sur feu pour accéder aux différentes commandes dont la saisie se fait ensuite au clavier ou au joystick. Les graphismes sont honnêtes sans plus. Bien entendu pas de musique. Virgin Atlantic Challenge Game de Virgin pour Spectrum 48/128Ko.

## PSI CAUSE VI

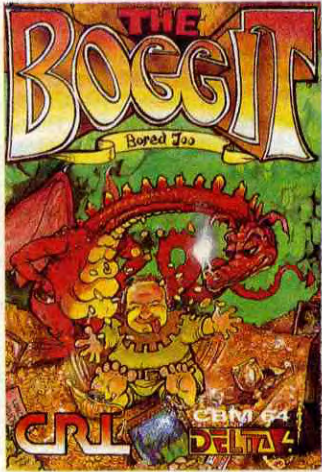
Vous voulez apprendre à non seulement fabriquer des robots, mais en plus à les programmer et à les voir bouger? Alors n'hésitez plus, achetez commande des systèmes robotiques de chez Editests, distribué par PSI, bien sûr. Très complet, ce bouquin vous apprendra en 270 pages (avec des caractères tout petits) tout ou presque ce qu'il faut savoir sur les robots quand on s'y intéresse un tant soit peu. Même moi qui n'y connais rien (et franchement, je



m'en fout, de la robotique!), j'ai tout pigé, c'est vous dire.

## TROLKIEN

Ils ont osé toucher à Tolkien ! **The Boggit** est la suite de "Bored of The Rings", désopilant pastiche des sordides histoires de la Terre du Milieu. L'histoire débute un matin dans le trou où vit un gros et gras Boggit : Bimbo Faggins. C'est alors que Gandalf le magicien arrive tel Tarzan à travers la fenêtre pour offrir une boîte de chocolats à Bimbo. Hélas, la boîte contient une bombe à retardement. Votre seule chance, vous cacher dans les chiottes. Bien, désolé de ne pas vous en dire plus, mais le début de "The Boggit" est aussi délicieusement compliqué que la vraie version. A part ça, les graphismes sont aussi beaux que dans l'original puisque ce sont les mêmes et l'analyseur syntaxique est aussi puissant. Un conseil : pour jouer à "The Boggit" de Melbourne House, il fallait connaître le bouquin du même nom par cœur. Pour jouer à "The Boggit" de CRL, il faut connaître le bouquin et le "vrai" soft par



cœur (vous me suivez ?). Du pain sur la planche pour les aventuriers consciencieux, mais ça vaut le coup. **The Boggit** de CRL pour Commodore 64/128 et Spectrum 48Ko.

## MIRE EXPRESS

J'ai le plaisir de vous annoncer la réouverture d'ADN au 48 94 02 50, qui est un excellent serveur privé tournant sur C64. Je n'en dirai pas plus, do it yourself ! Je recommande également Piratel au 45 86 18 06 entre 18 et 19 heures. Laissez des messages sur ma BAL en HG, je m'y nomme Moulinex. St !



## RENDS-MOI LA CLEF

Vous est-il déjà arrivé de perdre vos clés en vous baladant ? Sur un terrain de golf, par exemple. Remarquez, il y a clés et clés. Je connais justement une très bonne simulation de golf, Leader Board, pour ne pas la nommer. Figurez-vous que pour charger la version disque CBM, il est nécessaire d'insérer une clé de protection dans le port cassette. Bien sûr, ladite clé est vendue avec le soft, mais imaginez l'angoisse du type qui l'a perdue, sa clé, le type angoissé. Encore plus bête, même, le type casse sa clé à force de la manipuler. Dur. Eh bien, pour ceux-là, voici un truc : vous achetez une résistance de 3 Ohms (25 centimes), et vous la connectez sur le port cassette en E et F, A et B étant les creux de repérage. Pour les fainéants, encore plus simple : vous appuyez sur la touche "Play" du magné-



phone Commodore avant de booter la disquette. Les copieurs sont priés de ne pas lire ce qui précède. Ou alors, de l'oublier ensuite.

## T'AS DU FEU ?

Heureux hommes des cavernes qui frottaient deux Sybex l'un contre l'autre pour avoir du feu. De nos jours, il faut trois bouquins Sybex pour obtenir le même résultat.

compréhension générée par les interactions synapses/processeur du type signifiant/signifié interférant (moteur !), donc le rapport homme/machine et dont la différence pourrait s'appeler instinct.



Pourquoi ? On écoute et on se fait. **Programmes d'Intelligence Artificielle en Basic** pour MOS. Après un rapide mais vigilant survol de la couverture, nous apprenons que "..." la langue française tient à apparaître dans cet ouvrage comme le plus évolué des langages de l'informatique". On saura gré à l'auteur d'apporter ces précisions, because son bouquin ressemble vraiment à l'un de ces ouvrages d'instruction civique que l'on donnait à nos grands-parents lors de la distribution des prix. La partie rédactionnelle de ce machin est d'un compliqué ! C'est l'enfer. Le pire, c'est que le type qui a pondu ça a dû se faire chier un maximum, et ce pour des prunes. De 2 choses l'une, on publie un ouvrage sur l'IA en Basic, et dans ce cas on essaye d'être compris par le plus grand nombre (qui d'autre que le plus grand nombre pourrait croire à l'IA en Basic, sur MOS de surcroît), soit on écrit un essai intello sur la non-

Ce genre de délire a tellement épuisé l'auteur qu'il a sorti chez le même éditeur un autre bouquin traitant de l'IA sur Amstrad et qui est à la virgule près, à part les listings (ah oui au fait, y a quand même des exemples), exactement la même chose (tout pareil !) que l'ouvrage précédent.

A propos de verbiages, on continue avec **Introduction au Turbo Pascal**. Ce livre est dédié à tous les utilisateurs du Turbo Pascal de Borland, qu'ils soient programmeurs expérimentés ou débutants. Tel était le but recherché par l'auteur, et là, c'est... réussi ! Malgré mon aversion pour le Pascal, qui est le langage informatique le plus verbeux qui soit, ce bouquin est très bien fait car rempli d'exemples simples et clairs qui (me) donnent envie d'étudier cet idiome à fond. Je ne peux pas dire mieux. Si, 198 balles. Un peu cher, non ? Vivement que Mastertronic vende des bouquins.

## ET RE !

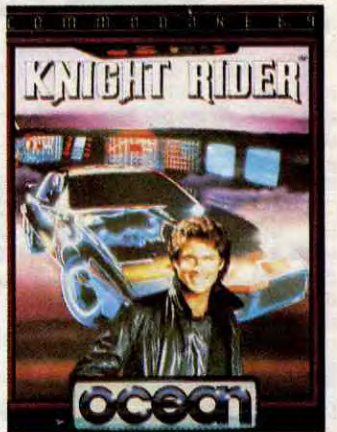
Et puis merde, y en a marre à la fin ! Eh, ho, les programmeurs, faudrait voir à trouver de nouvelles idées de temps en temps. Parce que les jeux en 3D comme Knight Lore, Alien 8, Pentagram, Gunfright, et les autres, ça devient chiant, à force. Le dernier en date, c'est NEXOR (je le mets en majuscules parce que normalement c'est N. E. X. O. R avec des points partout) de Design Design pour CPC. Le but du jeu est de retrouver l'arme suprême qui permettra de détruire les méchants aliens, avant que ces mêmes méchants aliens ne la trouvent et la détruisent. Le temps est bien sûr limité, réel, et court.

d'EN AI JUSQUE LÀ DE TOI T'AS QU'À PORTER DES TALONS HAUTS Sinon, tout ça c'est bien joli, mais comme je le disais au début de cet article, c'est chiant. **NEXOR** de Design Design pour Amstrad.



## KNIGHT RIDER

Je suis sûr que ça ne vous dit rien du tout, Knight rider. Et si j'avais chantais la musique ? Tin-tintintin, tin-tintintin, tin-tin-tin, tin-tin ! Non plus ? Dommage, c'est tout ce qu'il y a de pas trop raté dans le soft. Bon, en fait, le nom français est K 2000, l'un des abrutissants feuilletons qui passent sur la 5ème chaîne. Le jeu est aussi nul que la série. Même après une indigestion de Jack Tramiel ! Pardon ! Daniel. Jack Daniel. Bref. Le sémillant Michael Knight est l'heureux conducteur de Kitt, une voiture hyper-vachement-rapide, et ce sémillant héros, fouille-merde à ses heures, combat le vice et le terrorisme, pourvu qu'ils soient masqués de rouge et donc anti-Ricains. Rebréf. L'écran. C'est un tableau de bord. La route est un long ruban qui défile, qui défile. Des hélicoptères (pas Supercopier !) attaquent la voiture. L'animation des sprites est dégueulasse et on ne voit même pas le rayon du laser. Choix numéro 1 : la voiture est conduite par l'ordinateur et



vous devez descendre les hélicos à l'aide du joystick. Choix numéro 2 : vous conduisez la voiture à l'aide du joystick et l'ordinateur descend les hélicos. Ce soft est comme une longue démo. Caca 2000 ! **Knight Rider** de Ocean pour Commodore 64/128 et Amstrad.

## POWER CARTRIDGE II

On ne le répètera jamais assez, la **Power Cartridge Mark II** est arrivée ! Comme rien ne la distingue extérieurement de la précédente mouture, et comme les premiers exemplaires livrés le sont avec le même mode d'emploi, essayez la commande PSET C. Si vous n'obtenez pas de message d'erreur, envoyez une enveloppe timbrée à vos noms et adresse à CAS distribution BP3, 60153 Rethonde, qui vous informera des nouvelles commandes de la bestiole.



## N'EN JETEZ PLUS !

Oh les mecs, arrêtez donc de nous bombarder de softs en veux-tu en voilà. C'est vrai, entre les nouveautés Sybex et Mastertronic, il faudrait carrément faire un supplément quotidien à l'HHHHebdo. Bon,

agréablement l'apesanteur inter-sidéral. Mais au fait, de quoi s'agit-il ? Le but de l'opération est de sauver la Terre d'une collision avec un astéroïde qu'il vous faudra détruire à l'aide de votre sempiternel laser. Faudrait tout de

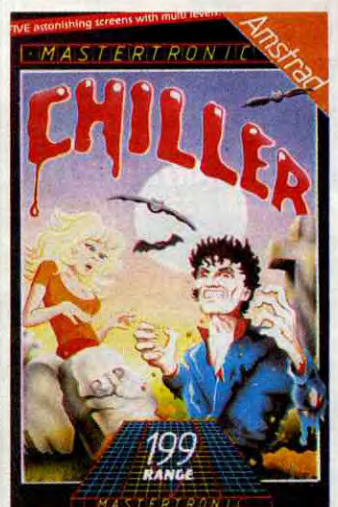


quoi qu'il en soit, 3 softs pas chers, c'est toujours bon à prendre. **Excaliba** vous replonge dans l'ambiance moyen-âgeuse qui fleurait la moiteur et où le cruel seigneur local contrainait les jolies princesses (pas trop moites svp), parangons de vertu, qu'il vous faudra délivrer avant le coucher du soleil, faute de quoi... Faute de goût ! Comment peut-on encore faire des jeux aussi stupides et mal foutus ? Hors la zikmu et les écrans de présentation, point de salut. En bref, ça ressemble à un mauvais Donkey-Kong qui comme chacun sait était un jeu d'escalade consistant à éviter des objets lancés par le méchant M pour vous empêcher de délivrer la personne P. Là, c'est pareil, sauf que les noms des protagonistes sont différents. Et d'un ! **Phantom of the Asteroïds** est déjà un peu mieux. Certes, rien de nouveau non plus, mais la qualité du programme mérite que l'on s'y attarde. Le scrolling est très bien fait, et le petit cosmonaute se déplace d'une façon très douce, simulant

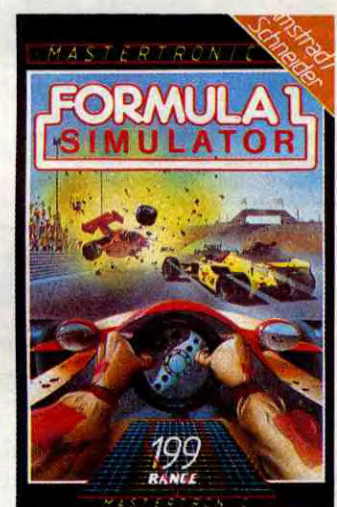
même pas trop traîner, il en reste encore un. Alors celui-là, attention les yeux, pour un soft coûtant moins de 50 balles, z'ont fait fort. **Action Biker**. Vous pilotez une moto dans un décor en 3D. Au début de la partie, votre moto est relativement sommaire et c'est pour cela qu'il vous faut récupérer les différentes pièces disséminées dans le décor, lesquelles pièces vont vous permettre d'améliorer les performances de votre bécane, ce qui vous sera d'un grand secours pour la dernière partie du jeu : la course d'accélération. La musique est bonne, la gestion du joystick est bonne, la vitesse va vite, les bruits sont bruyants, tout comme les informateurs de l'HHHHebdo qui font une fixation sur les portes ouvertes (NDLR : c'est bien, de mettre des vannes obscures, mais tu crois que les lecteurs vont comprendre ?). **Excaliba** et **Phantom of the Asteroïds** pour C64/128 et **Action Biker** pour C64/128 et Atari 800 de Mastertronic.

## MUNSTERTRONIC

Et voilà, encore deux softs de chez Mastertronic. Tous deux pour Amstrad, ils ont la particulière singularité d'être aussi nul l'un que l'autre. Si, si, j'y vous jure, j'déconne pas. Tenez, le premier, par exemple : il s'agit de **Chiller**, et rien que le nom ça me fait marrer. Je sais pas pourquoi, pourtant "Chiller", ça veut rien dire de drôle ou de cochon, mais ça me fait marrer. Cherchez pas à comprendre.



Et puis, y a le scénario qui n'est pas triste non plus : par une froide nuit, vous décidez enfin de partir à la recherche de votre fiancée, prisonnière dans une maison hantée, et puis dites donc, manque de pot, vous tombez en panne sèche avant même d'avoir atteint ladite baraque. Avouez qu'il faut être con (c'est d'ailleurs pour ça que quand on s'adresse aux lecteurs, on dit "vous", c'est pour bien montrer que c'est pas de nous qu'il s'agit). Votre première tâche sera donc de vous frayer un che-



min à pied à travers la forêt, qui est bien sûr habitée par des vampires, des zombies, des fantômes et bien d'autres monstres de cet acabit encore. En plus de tout ça, le graphisme de ce jeu est absolument nul, l'animation est exécrable et très lente, et la musique a de quoi faire retourner les plus grands compositeurs dans leur tombe. A jeter sans délai. La seconde nullité, c'est **Formula One Simulator**. Bon, c'est vrai que c'est pas vraiment une nouveauté : ça existait déjà sur Commodore. Ben là, c'est pour Amstrad, et c'est nul. On a un décor uniforme qui ne change pas, et un bruitage, mais alors là, ça ressemble plus au rot d'un bébé qu'à un bruit de moteur de formule 1. A jeter également le plus vite possible. D'accord avec Mastertronic pour des softs pas chers, mais à condition qu'ils soient bien, non ? **Chiller** et **Formula One Simulator** de Mastertronic pour Amstrad.

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## TOM SELLECK

Vous vous souvenez sûrement d'un article aussi récent qu'intéressant qui causait d'un nouveau joystick ergonomique conçu et commercialisé par la société Mastertronic ? Je ne vois d'ailleurs pas comment vous auriez pu oublier ce chef-d'œuvre journalistique (c'est moi-même qui l'avais écrit). Pour avoir un peu plus de détails sur le Magnum, matez donc un peu la photo qui se trouve à côté, et rêvez un peu...



## ETONNANT, NON ?

Pour répondre à une question cruciale qu'un de nos lecteurs est venu nous poser dans nos locaux, non, le C64 n'est pas compatible avec l'Amiga.



UNE AUTRE QUESTION :  
POURQUOI ?  
HAHA ! ÇA VOUS EN BOUCHE UN COIN, HEIN !

## UN PEU DE SÉRIEUX

Si si, il en faut de temps en temps, sinon, nous ne ferions plus la part entre le plaisir et le travail. Ce serait vachement dur pour le plaisir. Allez hop ! Roulez petits bolides, voici **HiSoft Devpac ST**, pour ST. D'où le nom. C'est un Assembleur/Debugger plus un Linker si vous en trouvez l'utilité, in english. Au cas où vous voudriez gagner du temps pour en avoir à perdre, sachez que ce soft est super, vous pouvez l'acheter les yeux fermés. J'ai failli en faire le logiciel de la semaine ! Tout d'abord, le Macro assembleur. Il est aussi rapide que celui de K-SEKA soit 30000 lignes à la minute et en plus a l'immense avantage d'être sous GEM. Ouvrez les fenêtres ! Il est au macro format Motorola et permet de créer des library en macro (include). Autre avantage, il reconnaît la ROM grâce à l'Installation Program.

Le débbugger : il fonctionne sous fenêtres, attention, j'ai pas dit sous GEM, ce qui signifie que l'on ne peut pas les redéfinir, les fenêtres. Il y a un mode trace et 2 pages graphiques. Une page pour



ker est compatible GST et que le manuel très complet décrit, entre autres, l'en-tête du fichier binaire, vous n'aurez plus qu'à vous le procurer. Attention, c'est introuvable. **Devpac ST** de **HiSoft** pour Atari ST.

## XARQ VADOR

Enfin un bon jeu ! Je commençais vraiment à désespérer, moi ! Heureusement, Super Electric Dreams est arrivé, vêtu de son collant bleu, et de sa cape rouge habituels ; il brandissait des éclairs bleus qu'il lançait dans tous les sens, déchaînant les malheureux éditeurs qui osaient encore sortir des sous-merdes (je ne citerai pas de noms). Au plus fort de la tourmente électrique, l'œil attentif pouvait décerner une cassette sur laquelle était écrit **Xarq**.

Et Super Electric Dreams de gueuler : "vous êtes sur Xarqon, une planète totalement aquatique où la Coopérative des Planètes Unies a établi, il y a trente ans de ça, une base artificielle nommé Xarq. Mais les ordinateurs qui contrôlaient tous les mouvements de la base sont devenus cinglés et ont engagé le processus d'auto-destruction de la base, et la planète ne sera plus habitable ! Vous devez donc pénétrer dans la base et désamorcer le processus avant qu'il ne soit trop tard. Bien entendu, vous êtes le dernier espoir de la Coopérative, et tout le baratin qu'on dit dans ces cas-là".

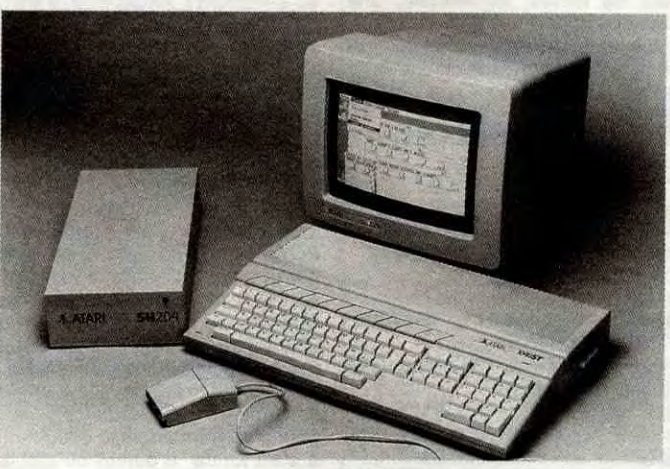


Ça se voyait, Super E. D délirait complètement. La preuve, il avait oublié de dire que pour vous déplacer sur la planète, vous avez un hors-bord intelligent nommé Nik-Nik. On ne rigole pas. Non, sérieusement, si on oublie un peu le scénario bidon, on se retrouve avec un jeu aux zoulis graphismes, à la zoulie sonorisation (presque pas de musique, mais des bruits très réalistes), et finalement plutôt amusant et plaisant à jouer. Que demander de plus ?

## MEGA ST et COMPAGNIE

C'est effectif, le MEGA ST sera présenté à l'occasion du SICOB de septembre. La nouvelle configuration tournant autour du 1040 STFM s'est vue adjoindre le fameux disque dur SH 204 de 20 Mo ainsi que le langage MEMSOFT. Atari a ciblé son marché sur les PME/PMI et professions libérales désirant s'équiper d'un système complet (unité centrale 1 Mega possédant son lecteur 3" 1/2 720Ko formatés, moniteur monochrome HR, le disque dur, MEMSOFT, l'ensemble devant coûter 15.000 francs HT). Grâce aux accords passés avec MEM-

SOFT, tous les logiciels de gestion développés sous MEMSOFT PC sont immédiatement opérationnels sur la machine sans réécriture des programmes. Reste à savoir si les petites entreprises seront intéressées par l'aventure informatique. Toujours sur ST, on annonce la sortie du Microsoft Write. Qu'est-ce donc ? C'est tout simplement l'adaptation, après accord avec MICROSOFT, du traitement de texte Word tournant sur Mac jusqu'à présent. Un bon point de plus pour le ST qui se veut de plus en plus présent sur un marché jusque là réservé à Apple.



## BORD D'EAU

Que trouve-t-on de bon à Bordeaux, à part du bon vin ?

Beaucoup de choses, dont des Girondes (à ce propos, je peux pas m'empêcher de caser une vanne de Desproges : "pourquoi les Bordelais sont-ils si laids alors que leurs femmes sont girondes ?"), une bonne équipe de football, et puis un magasin qui se nomme **Vidéo-Son 2000**, et qui propose un Amiga 256 Ko version couleur à 10.999 francs TTC. Mais pour que des programmes comme **DeLuxe Paint** puissent tourner dessus, il faut rajouter une extension mémoire de 256 autres Ko, et qui coûte à peu près 400 balles.

Donc, si je calcule bien, ça nous fait un Amiga 512 Ko couleurs pour un peu moins de 11.500 balles toujours TTC, non ? Et si je continue à bien calculer, ça nous fait 4.400 balles de moins que chez NASA (15.900 balles), et 5.100 de moins qu'à la FNAC



Moi si rond, toi gironde. On va boire un coup ?  
NUL.  
(17.000 balles) ? Ben oui, ma brave dame, ben oui. Vous voulez peut-être connaître l'adresse de Vidéo-Son 2000 ? Ok, prenez de quoi noter, je vous la file : Vidéo-Son 2000, 29 cours de l'Yser, 33800 Bordeaux. Pour le téléphone, démerdez-vous.

## EN CORE ATX

ATX International. Ce nom vous dit-il quelque chose ? Allume-t-il dans vos petites cervelles encore embrumées des vestiges alcooliques de votre dernière virée un petite lueur d'intelligence ? Souvenez-vous : il n'y a pas si longtemps de ça, Tonton Jacq, l'alsacien du Cinéma, faisait un concours à l'occasion de la sortie du film **DARYL**, avec en cadeau des affiches du film, et des disquettes (vierges, le radin !). Et les disquettes en question, c'était ATX International qui les offrait.

Mais ATX, c'est également d'une part un constructeur de compatibles IBM PC/AT, et d'autre part l'importateur officiel et exclusif des produits **CORE Intertional**, une boîte américaine spécialisée dans les disques durs pour PC et AT. Tout ceci pour vous dire que si vous achetez à ATX Intertional un disque dur **CORE International** de 72 Mo ou plus (à partir donc de 39.900 balles), vous repartez avec un ordinateur compatible IBM, le AT-X 286 de **CORE International** en cadeau (la bête à un micropro-



cessesseur 80286 à 8 MHz, 512 Ko, un drive 1.2 Mo (non formatés), un clavier azerty, une carte graphique intégrée, et un écran monochrome). Donc, si vous avez 40.000 balles (à 100 francs près) à dépenser, et que vous cherchez un compatible IBM et son disque dur, adressez-vous à ATX International, 78 avenue des Champs Elysées, 75008 Paris. Le téléphone ? Quoi, le téléphone ? C'est le 45. 27. 17. 63. Alors, heureux ?

## RETOUR AUX SOURCES

Beaucoup d'entre vous ont-ils déjà entendu parler d'AdaLog ? Non, ça m'étonne pas.

La vue que vous avez à l'écran représente une machine à écrire à laquelle on aurait supprimé le clavier.



HEP. VOUS AVEZ ENTENDU PARLER D'ADALOG ?  
NON. JAMAIS.  
MAIS JE VIENS DE VOUS EN PARLER  
AH BEN OUI. QU'EST-CE QUE JE SUIS DISTRAIT.  
Eh bien AdaLog, c'est une jeune et dynamique boîte française (qui, au fait, a déménagé (oui je sais, tout le monde s'en fout, mais ils m'ont demandé de signaler ce léger changement d'adresse et on ne refuse rien à quelqu'un qui vous appelle "Monsieur le Rédacteur-en-Chef" et donc je signale que AdaLog se trouve maintenant au 115 avenue du Maine à Paris dans le 14<sup>e</sup>) qui sort un nouveau logiciel pour IBM et compatibles, **Machine/PC**. Ce soft transforme votre PC et son imprimante en machine à écrire électronique. Du genre de la Rank Xerox que vous aviez jeté par la fenêtre pour acheter votre PC, quoi. Donc, vous chargez le soft. Et que se passe-t-il donc alors ?

Vous tapez un mot ou une phrase, et, dès que vous appuyez sur return, ce mot ou cette phrase vient salir le beau papier que déglutit votre imprimante préférée. Et vous continuez ainsi jusqu'à ce que votre texte entier soit sorti. Alors voilà, vous avez donc un PC et son imprimante qui se sont transformés en machine à écrire électronique. Avant on n'arrêtait plus le progrès, maintenant, grâce à AdaLog, on n'arrête plus la régression... Et pour vous dire à quel point AdaLog est sûr de ses produits, il propose une nouvelle garantie : la garantie contre les erreurs de programmation (les puristes auront compris "bugs") ! J'en rigolerais si c'était pas aussi triste.

## MÉFIEZ-VOUS DU TANDY RATON

On ne présente plus Tandy, la boîte est assez connue, au moins de nom, de toutes et tous. Seulement, on vous apprend que Tandy commercialisera trois nouveaux compatibles IBM en plein pendant le SICOB, les 1000 EX, 1000 SX et 3000 HL.



TANDY 1000 EX

Le 1000 EX tourne autour d'un 8088 de Intel à deux vitesses (4.77 et 7.16 MHz) et dispose en configuration minimum de 256 Ko de Ram extensibles à 640, d'un lecteur de disquettes 5" 1/4 double face de 360 Ko, d'une carte graphique monochrome et couleur intégrée (avec une résolution de 640x200 points), une interface imprimante parallèle, et 3 pro-

grammes (MS.DOS 2.11, GWBASIC et DESKMATE II en français). Le tout pour un prix de 4.490 francs HT. Classique, quoi. Le 1000 SX, c'est presque la même chose, à part qu'il a 384 Ko de Ram extensibles à 640, 2 drives au lieu d'un et un moniteur monochrome et TEXTOR (en français) en plus ; le prix monte aussi sensiblement : 9.990 balles HT. Enfin, le 3000 HL : c'est un compatible PC XT286, tournant avec un Intel 80286 à 8 MHz, avec une Ram de 521 Ko extensible à 4 Mo,



TANDY 1000 SX



TANDY 3000 HL

avec un drive d'une capacité de 360 Ko, toujours la carte graphique et le moniteur monochrome, et quatre softs (MS DOS 3.2, GWBASIC, DESKMATE II et TEXTOR, tous en français). Ce petit nouveau vous soulagera de la bagatelle de 16.990 francs HT, ou de 24.990 francs (HT toujours) si vous le voulez avec un disque dur de 20 Mo. Je vous rappelle quand même que l'Amstrad PC 1512 HD20 vous offre la même configuration (seuls les softs changent) pour presque 11.000 balles de moins (en comptant bien sûr le prix TTC du 3000 HL).

J'ai échappé à un attentat, dis donc. Dimanche dernier. J'étais aux Champs-Élysées, on s'est arrêtés un instant devant le Pub Renault et dix minutes plus tard, il sautait. A dix minutes près, vous auriez pas eu de Bidouille cette semaine. J'arrête pas de le raconter à tout le monde, ils commencent à trouver ça chiant, d'ailleurs, que je raconte tout le temps la même histoire. Alors maintenant je me défoule sur vous. Je vais vous en parler pendant six mois, de mon attentat raté.

Je revenais en fait de voir "La Couleur Pourpre" de Spielberg. C'est vachement bien. Je vais vous le raconter, tiens, pour vous donner envie d'y aller. C'est deux sœurs dont l'une. Cette dernière est enceinte pour la deuxième fois de son père qui va donner son bébé au pasteur dès qu'elle a accouché. Un type arrive (c'est un noir. C'est tous des noirs, dans le film) et demande l'autre en mariage. Le père dit que c'est pas possible parce qu'elle est trop jeune et lui refille la première. La deuxième rapplique et apprend à parler à la première en lui lisant des trucs du style (l'enchaînement est nul, j'ai honte) :

"Voici quelques trucs de Tivoli Pirat pour avoir des vies supplémentaires sur Oric Atmos et compatibles. Pour Mr Wimpy, faire : POKE # 4AA2, X : POKE # 4ABD, X avec X inférieur à 125.

Pour Them : POKE # 24B9, nombre de vies. Pour le Trident de Neptune : POKE # 16C6, 32 : POKE # 16C7, 32 : POKE # 1BF9, 32 : POKE # 1BFA, 32

Et pour un temps illimité dans le même jeu : POKE # 8790, # 30

Pour Painter : POKE # 8FC, X avec X inférieur à 128.

Pour Trouble in Store : POKE # 505B, nombre de vies.

Pour Lone Raider : POKE # 6A26, nombre de vies.

Pour Damsel in Distress : 10 FOR I=0 TO 9 : READ A\$ 20 POKE # 221+I, VAL(" # "+A\$) : NEXT

30 DATA 48, A9, 03, 8D, 07, AE 40 DATA 68, 4C, 22, EE 50 DOKE # 245, # 221

Pour choisir son tableau : POKE # A0AE, numéro du tableau de 0 à 20.

Pour Honey-Kong : DOKE # 51FC, # 90

Pour Breakout : POKE # 132D, # EA : DOKE # 132E, # EAEA

Pour Breakout d'IJK : POKE # DAC, 32 : POKE # DAD, 32

Déjà, je sais pas si vous suivez, mais ça devient compliqué, parce qu'on se perd dans les sœurs. Au bout d'un moment, le mari de la première essaye de violer la seconde qui lui fout un coup de pieds où je pense alors il la fout dehors. Entre-temps, une bidouille passe sur l'écran.

"Voici la solution d'Attentat sur Amstrad et compatibles, par Hans Buc.

N, n, o, s, s, examine le panneau, prends la clef argentée, n, n, o, n, examine la poubelle, prends le papier, lis le papier (retenir le code du coffre), pose le papier, o, ouvre la porte, s, e, s, examine le bureau, ouvre le tiroir, prends la petite clef, n, o, n, e, e, e, ouvre la porte avec la clef argentée, pose la clef argentée, e, e, s, ouvre la porte, o, s, e, e, ouvre le congélateur, ouvre le carton, examine la bombe, débranche le congélateur, o, o, n, e, n, n, e, ouvre la porte, n, n, o, prends le tabouret, s, e, s, h, s, s, ouvre la porte, o, ouvre la pharmacie, ouvre le rasoir, prends les piles, s, e, n, n, o, o, o, ouvre la porte, n, o, n, pose le tabouret, monte sur le tabouret, ouvre le placard, ouvre le paquet, prends le casque, descends, e, s, s, e, ouvre la porte, n, n, examine le tableau, décroche le tableau, ouvre le coffre (taper la combinaison de tout-à-l'heure sur le pavé numérique), prends la grande clef, prends la fiche, lis la fiche (retenir le nom du livre), pose la fiche, s, s, e, e, e, ouvre la porte, n, o, ouvre la penderie avec la grande clef, pose la grande clef, examine le pardessus, prends la cassette, e, s, b, o, s, o, o, n, ouvre la porte, n, n, o, prends le livre, (taper le nom du livre : "les œuvres du docteur X" où X est un anagramme de Bougnatozi qui est différent selon la partie), appuie sur le bouton, o, pose le livre, s, prends le walkman, n, e, s, e, s, s, e, e, ouvre la porte avec la petite clef, e, pose la petite clef, s, examine les étagères, prends la pince, n, o, s, o, s, e, e, branche le casque sur le walkman, introduis les

# BIDOUILLE GRENOUILLE

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

pires dans le walkman, introduis la cassette dans le walkman, enclenche le walkman (noter la couleur du fil à couper), examine la bombe, coupe le fil (de la couleur retenue) avec la pince.

En se quittant, les deux sœurs se sont juré de s'écrire tout le temps jusqu'à ce que la mort les sépare. Mais apparemment, la seconde (celle qui est partie) n'écrit pas à la première puisque que celle-ci ne reçoit pas de lettres. Mais comme Spielberg insiste bien sur le fait que c'est toujours son mari/patron qui reçoit le courrier, le spectateur se doute bien qu'en fait c'est lui qui vole les lettres. Et soudain, une bidouille apparaît sur l'écran.

"Voici quelques anti-café MSX et compatibles, par C. Piratciel. Pour Space Walk faire : BLOAD "CAS :", BSAVE "S/WALK", &H8371, &H9CC3, &H9315

Pour Champ : BLOAD "CAS :", BSAVE "PSS", &H8400, &HD000, &H8403

Pour Slapshot : BLOAD "CAS :", BSAVE "SLAPSH", &H8000, &HBBC0, &H803B

Pour les MSX munis d'une touche Reset, Dog Fighter : BLOAD "CAS :", BSAVE "DOG", &HEF00, &HF000, &HEF00

DEF USR = &HEF00 : X = USR(0)

Quand le jeu est chargé, faire Reset puis : BSAVE "FIGHTE", &HC000, &HE000

Pour Hercule : BLOAD "CAS :", R

Faire Reset, puis :

BSAVE "HERCUL", &H8000, &HF000, &H803B

Donc, la vie s'écoule, sans que les deux sœurs entendent parler l'une de l'autre. La première (qui est la seule dont on va suivre l'histoire) tombe de grands malheurs en grands malheurs. Elle se fait taper sur la gueule par son mari, par les mêmes de son mari, par des mecs qui viennent de loin pour lui taper sur la gueule, enfin, c'est pas la joie. A ce moment précis, une bidouille surgit.

"Voici le truc de ACLR pour avoir un nombre de vies illimité sur Zaxx pour Amstrad 464 et compatibles : 10 OPENOUT "ACLR" 20 MEMORY 999 30 LOAD "Z4", 1000 40 INPUT "nombre de vies (1-255)";NB : POKE 3429, NB-1 50 CALL 1000

Si vous voulez des vies illimitées, remplacez la ligne 40 par : 50 POKE 4540, 0

Et si vous voulez affronter rapidement le robot Zaxx, rajoutez un POKE 3454, 0 en ligne 40 et laissez détruire votre premier appareil.

Au bout d'un moment, son mari ramène une nana à la maison, une chanteuse de cabaret. Au début, Celine (je vais pas l'appeler "la première" tout le temps, elle a un prénom, merde !) est jalouse, et puis au bout d'un moment, elle commence à s'en foutre, d'autant qu'elle est très occupée à cause des baffes qu'elle reçoit. Un jour, elle reçoit une bidouille (n'importe quoi).

"Voici quelques anti-café pour TO7-70 et compatibles par le Déplomb-Club Sud 17.

Copier le basic avec EXEC 1216, puis faites :

CLEAR, &H8FFF  
LOADM ""  
SAVEM "RUNWM7", 37632, 48943, 37632

Pour Tennis, copier la partie basic avec le programme "deprotect" paru dans un HHHHebdo précédent, puis tapez la ligne : 5 COLOR 2 : END

RUN  
LOADM ""  
SAVEM "TENT70", 29387, &H8FFF, 38144

Pour Super Jimmie, faire :  
LOAD  
DELETE 10  
EXEC 1216

Reset  
Choisir 1 au menu  
SAVE "JIMMIE"  
LOADM  
SAVEM "JIMMIE", 33840, 43972, 42480

LOADM "deprotect"  
SAVEM "MOTO", 26880, &H8FFF, 26880

Pour Plymouth-Newport :  
LOAD  
SAVE "CASS7"  
LOADM  
SAVEM "TRANSF7", 44400, 44570, 44400

LOADM  
SAVEM "SPRITES7", 48384, 49280, 48384

LOADM  
SAVEM "PART17", 40960, 57343, 40960

LOAD  
SAVE "PART27"  
Pour Indiana Tom :  
LOAD  
SAVE "INDIANA"  
LOAD  
SAVE "HELLO"  
LOADM  
SAVEM "A", 36864, 46080, 36864

Rembobiner la cassette d'origine, et faire RUN "HELLO". Attendre le début du jeu, faire Reset et choisir 1 au menu, puis :  
SAVEM "B", 46080, &H8FFF, 53248

Finalement, la nouvelle nana du mari et la femme de ce dernier (qui n'est autre que la première (alias la sœur ("Celine"))) s'entendent très bien. Le type décide d'ouvrir une boîte de danse, lorsque soudain, paf ! Une bidouille.

"Voici quelques vies illimitées sur Commodore 64 et compatibles par Bouzégauo :  
Boulder Dash : POKE 16494, 165 ou POKE 34670, 165  
Talisman : POKE 10765, 173  
Bruce Lee : POKE 7462, 165  
Robin Rescue : POKE 6144, 173  
Jumpman junior : POKE 9450, 173  
Jumpman : POKE 24015, 173  
Crystal castles : POKE 5714, 173  
Commando : POKE 4148, 173 : POKE 15448, 0  
Blackwiche : POKE 4678, 173  
Cauldron : POKE 30471, 0  
Who dares wins II : POKE 18105, 173 : POKE 7504, 0  
Shamus case II : POKE 3888, 125

Mais lors de la soirée d'ouverture de la boîte du type (enfin, du mari (celui du début)), un scandale éclate entre l'ex-femme du fils du type (celui du début de la phrase) (j'avais oublié de parler de l'ex-femme) (merde) (j'aurais jamais pensé que ce serait si compliqué de raconter un film avec trois protagonistes. Allez-y).



Pour Scarfingier, faire LOADM "CASS7", R, laissez passer les 2 programmes de présentation (Motoinf et Niceld) et charger le programme cass7, puis faire Reset et choisir l'option 1 du menu, et :

## LOUIS-PIERRE DES MES DEUX LIGNES

Exit Louis-Pierre, cet idiot n'est plus. Dorénavant, celui qui s'occupera de votre rubrique préférée, ce sera Moi, un vrai Deuligneur. Inutile de vous préciser les raisons de la disgrâce de Louis-Pierre, ce serait lui faire encore trop d'honneur. Mais ne nous laissons pas égarer par la colère, et venons-en au fait.

**zzzzziiiiiip**

Pour les Oriens, voici un petit truc bien utile : à chaque affichage du "Ready", l'ordinateur vous indique en plus le nombre d'octets libres en mémoire. Sympa, non, ce Michel Drouvroy ?

**Listing Oric.**

```
10 FOR I=#97E0TO#97F3:READA$:POKEI,VAL("#"+A$):NEXT:DOKE#1B,#97E0
20 DATA 20,B0,CC,A5,A6,38,E5,A0,A
A,A5,A7,E5,A1,20,C5,E0,20,F0,CB,60
30 REM POUR L'ORIC 1,ECHANGER LA LIGNE 20 CONTRE LA 40 (SANS LE REM !)
```

**bbboouum**

PUTAIN! J'AI LA FLEMME D'ÉCRIRE MON PAPIER CETTE SEMAINE

C'EST PAS GRAAAVE! LAISSE UN BLANC. CARAH FERA UN DESSIN

HÉHO.SI VOUS VOULEZ QUE JE VOUS LANGE, Y A QU'À DIRE HEIN.

**Listing Amstrad.**

```
10 MODE 1:ORIGIN 320,180:INK 0,26,0:BORDER 26,0:INK 1,0,26:SPEED INK 0.5,0.5:PEN 2:LOCATE 15,4:PRINT"D ELIRIUM III"
```

**hoouumpf**

Ça, maintenant, ça s'appelle "Déliirium III", et ça porte bien son nom.

**Listing Amstrad.**

```
10 MODE 1:ORIGIN 320,180:INK 0,26,0:BORDER 26,0:INK 1,0,26:SPEED INK 0.5,0.5:PEN 2:LOCATE 15,4:PRINT"D ELIRIUM III"
```

**chlikachlikäää**

Mais stoppons là ! Je suis un fan de Carali, alors je veux qu'il me fasse de beaux dessins chaque semaine. D'où moins de paroles inutiles. Mais au fait, et si je me présentais ? A partir de maintenant, la signature que vous retrouverez au bas de votre rubrique préférée sera la suivante :

Sept.

# ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

**ECONOMISEZ 122 FRANCS**

**ABONNEZ-VOUS AVANT LA VISITE DU PAPE À LYON. APRÈS, ÇA SERA TROP TARD!**

**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.**

**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 :	Etranger :
2 ans : 850 F. <input type="checkbox"/> Club 807 F. <input type="checkbox"/>	2 ans : 1000 F. <input type="checkbox"/> Club 950 F. <input type="checkbox"/>
1 an : 450 F. <input type="checkbox"/> Club 405 F. <input type="checkbox"/>	1 an : 530 F. <input type="checkbox"/> Club 477 F. <input type="checkbox"/>
6 mois : 230 F. <input type="checkbox"/> Club 207 F. <input type="checkbox"/>	6 mois : 270 F. <input type="checkbox"/> Club 243 F. <input type="checkbox"/>
3 mois : 120 F. <input type="checkbox"/> Club 108 F. <input type="checkbox"/>	3 mois : 140 F. <input type="checkbox"/> Club 126 F. <input type="checkbox"/>

Attention : l'abonnement de 3 mois n'est pas renouvelable.

# 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



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

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

- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.
- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT

## DYSTAR DRIVE



**POUR APPLE IIC ET IIE**

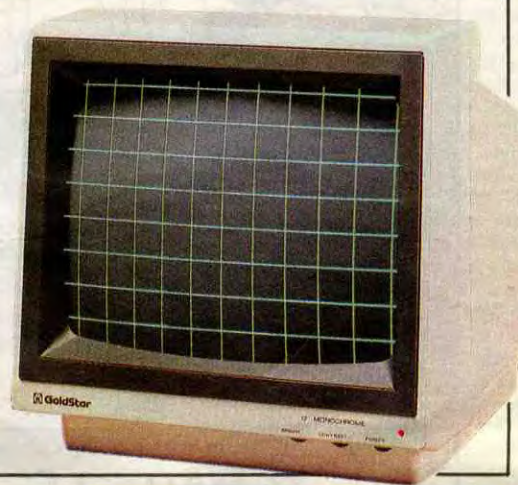
POUR **790F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

## MONITEUR 12" GOLDSTAR

- ECRAN VERT ANTI REFLET
- CONNECTEUR RCA
- CABLE RCA (mâle-mâle fourni)

POUR **650F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL



## CANON V-20



**750F** POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- UNITÉ CENTRALE Z80
- MÉMOIRE
  - RAM 32K (BASIC-MSX)
  - RAM 64K + RAM VIDEO 16K

- CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- EN CADEAU XYZOLOG K7

## QUICKSHOT X

- PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES
- AP POUR APPLE IIE ET IIC

- LEVIER DE CONTROLE : ULTRA PRECIS
- BOUTON DE CENTRAGE
- SELECTEUR : Main gauche/Main droite.
- TIR AUTOMATIQUE



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

### LOGICIEL X-COM

### INTERFACE X-740

**235F** POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTERCONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X740



LIAISON X07-V20

**290F** . POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

**CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X07**

- 1 CANON V20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON V20-X07
- EN CADEAU XYZOLOG K7

**990F.** POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

LECTEUR K7 :	199 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	149 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 30F.
DYSTAR DRIVE :	990 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	790 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 40F.
QUICKSHOT IX :	165 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (APPLE) :	165 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (IBM PC) :	165 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
MONITEUR GOLDSTAR :	850 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	650 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
CANON V20 :	950 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	750 F.	<input type="checkbox"/>	Expédition par transporteur : 100F.
CANON V20 + X740 :	1.290 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	990 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 50F.
INTERFACE X-740 :	490 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	290 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 70F.
LOGICIEL X07-COM :	337 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	235 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
						FRAIS DE PORT + 15F.

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....

Règlement joint :  Chèque bancaire  CCP

# chez les Soviets



AUTHENTIQUE : EN URSS, LES PHOTOCOPIES SONT INTERDITES AUX CIVILS.



# B.D!

## EBDITO

Salut. J'ai rien à dire. Au revoir. Non, c'est trop facile, tout le monde l'a déjà fait. Alors je vais vous assommer avec mes conneries. Sachez d'abord que les terroristes devraient s'attaquer à la Fnac Montparnasse, rayon bd plus exactement, parce qu'il y a toujours un tas de monde qui lit les albums écroulés dans les allées et ça me gêne pour consulter les rayons. Ensuite, messieurs les ter-

ristes, j'aimerais bien que vous fassiez sauter mon agence des télécoms à qui je dois un bon paquet de blé, les salauds. Placez la bombe sur l'étagère qui contient les dossiers "à payer". Après, vous allez à l'EDF, vous faites tout sauter parce que je ne sais pas exactement où se trouvent les papiers qui prouvent que je suis débiteur. Quand c'est fait, passez une petite annonce dans Libé et je vous recontacterai pour vous filer d'autres plans. Merci d'avance.

Milou.

## NOSTALGIE



Quand j'étais fœtus (non, j'exagère encore), quand j'étais petit, j'ai commencé par lire Pif Gadget. C'était l'époque où il y avait au milieu du journal deux récits complets d'une vingtaine de pages chacun, du style réaliste. Enfin, je dis l'époque, mais ça continue peut-être encore, mais j'ai pas ouvert de Pif depuis au moins quinze ans. Et parmi ces histoires, ma préférée, c'était Rahan, ce qui tombe extrêmement mal parce que je voulais introduire Docteur Justice. Bon, disons que Justice était ma deuxième bande préférée. C'était dessiné par Marcello. Et justement, par un hasard extraordinaire, c'est Marcello qui a dessiné Cristal. Alors il y a trois possibilités : soit il est vieux et il sucre les fraises; soit le dessin commence à l'emmerder et il ne chiade plus; soit encore, comme j'étais même j'idéalisais complètement le truc et mon inconscient gommait les imperfections. Toujours est-il que Cristal, c'est hyper mal dessiné. Et l'histoire est lugubre à souhait : un extraterrestre débarque sur l'Arc de Triomphe, trouve un ami qui l'aide



à fuir, et paf, fin du tome 1, à bientôt pour le tome 2. On dirait de la bd des années 50, alors que c'est paru il y a 5 ans. Donc, merci, poubelle.

**CRISTAL VENU D'AILLEURS** (de porte Maillot ?) de MARCELLO et MARIC chez DUPUIS, 35 balles.



## VIEUX



J'ai toujours autant de mal à parler de Gotlib. C'est dur de brûler ce qu'on a adoré. Mais bon, un type qui brise des tabous mérite la considération, même si quand il n'y a plus de tabous il continue à briser dans le vide à la grande consternation de ses fans. L'album est un recueil de plein de planches, anciennes et récentes, parues dans Fluide. Mais merde, je sais pas ce qui m'arrive, j'arrive plus à rire du tout. Je l'ai lu d'une traite, alors que j'avais déjà lu toutes les histoires dans Fluide,

je pensais que la nostalgie parviendrait à m'arracher un sourire, mais même pas. Je trouve ça sinistre. Le problème de Gotlib, c'est qu'il n'a pas su changer de ficelles à temps. A force de trop tirer sur les mêmes, elles sont usées jusqu'à la corde (j'ai pas fait exprès). Vraiment, ça m'emmerde de dire ça, parce que c'est le premier qui m'a fait littéralement hurler de rire en lisant une bd, mais bon, c'est comme Tino Rossi : c'était un chemin inévitable pour arriver jusqu'à Renaud, mais on n'écoute plus Tino Rossi parce que Renaud est meilleur. Par contre, la couverture est cartonnée, ce qui représente une valeur ajoutée absolument considérable.

**RHA-GNAGNA TOME 2** de GOT-LIB chez AUDIE, 45 balles.

**SALUT LA PROMO**

VOIR PAGE 24



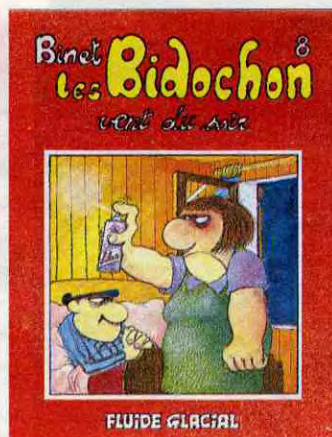
## BD Parade!

DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
KOGARATSU	MICHETZ BOSSE	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	DODIER MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
L'ARBRE DE MAI	COTHIAS JUILLARD	12
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LES CHRONIQUES DE PANDARVE 2	DON LAWRENCE LODEWIJK	12
LA MANIERE NOIRE	WOZNIAK	12
ALERTE A ESLAPION	SERON	11
ECRIT PAR LA TEMPETE	GINE	11
LE CLUB DE MAFALDA	QUINO	11
LE LYNX A TIFS 6	PLEIN DE GENS	11
GALERES BALNEAIRES	VATINE CAILLETON	10
LE JOUR DES FAUCONS	DETHOREY GIROUD	10
LEON LA TERREUR S'EN BALANCE	BOOGAARD SCHIPPERS	10

## A LA SUITE D'UNE COUILLE INTERVENUE EN DERNIERE MINUTE A LA MAQUETTE ON EST



obligés de faire du remplissage, ce qui explique ce titre si long. Voilà qui est fait. Le nouveau Binet est très bon, comme le précédent, comme celui d'avant et fort probablement comme les prochains. Au moins, Binet, c'est une valeur sûre. Ce qui est étonnant, c'est que c'est bon même quand il fait autre chose que des Bidochon. Mais là n'est pas notre propos car c'est justement des Bidochon dont il est question à propos de Binet est très honnête car il dessine des pages inédites pour lier entre elles les histoires qui n'avaient au départ pas de rapport. Et il redessine même les têtes de page pour virer les titres, et j'ai même l'impression qu'il redessine certaines images lorsqu'elles ne lui plaisent pas, mais ça j'en suis sûr. Bon. C'est du Bidochon, c'est le huitième tome donc vous devez être quand même au courant que ça existe et si vous n'êtes pas c'est pas de ma faute. Dans le cas d'une sortie de cette importance, j'ai pas



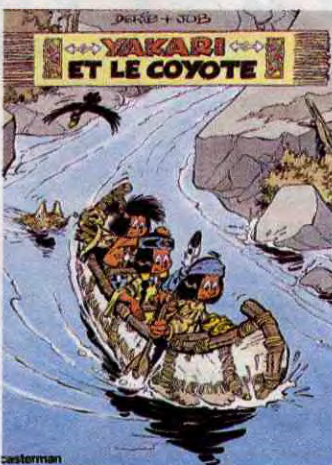
bésoin de dire ce que j'en pense, il me suffit d'annoncer qu'il sort, point à la ligne.

**VENT DU SOIR** de BINET chez AUDIE, 45 balles.

## STUPIDE



Voilà le petit personnage le plus stupide qu'ait engendré la bd, pourtant



mère de tant de chefs-d'œuvre. C'est un petit indien démagogique, qui se tire habilement de toutes les situations nulles dans lesquelles le place son imbécile de scénariste, qui passe son temps à faire ce que les petits enfants blancs et les grands dessinateurs idiots attendent d'un petit indien, qui parle aux animaux, qui les apprivoise bêtement, bref, j'arrête parce que je suis écœuré. C'est nul, nul, nul et nul, je peux pas dire mieux. Et en plus, ça serait dessiné par Jacq, ça serait pas pire. Voilà. Eh, Filippini, tu vois que je suis aussi la terreur des vieux dessinateurs !

**YAKARI ET LE COYOTE DE MERDE** (les deux derniers mots ne font pas partie du titre) de DERIB et JOB chez CASTERMAN, 35 balles.

## BIBLIO



Dans notre grande série "L'or des grands fonds tiroiresques", voici la réédition d'un énième Tillieux. Ça n'intéressera que les fans, qui doivent quand même pas être très nombreux. En fait, il aurait été beaucoup plus judicieux de faire une véritable édition bibliographique, avec des commentaires, des notes, tout ça, en grand format, chicos et tout. Parce que là, les éditer tous comme si ça venait de sortir, ça fait un peu "on va filer un peu de droits d'auteur à la veuve". Et puis il faut reconnaître (et je le reconnais d'autant plus volontiers que je suis presque tout le temps d'accord avec moi-même) que le dessin est ringard au possible et que les histoires sont du style "Les communistes ont tous un couteau entre les dents - les détectives boivent tous du whisky - un espion ne peut être que juif - les méchants ont toujours une barbe de trois jours - etc, etc". En bref, à n'acheter que si ça peut caler la table de la salle à manger.



**FELIX AU PAYS DU MATIN CALME** de TILLIEUX chez DUPUIS, 35 balles.

## DELIRE



Pas de doute : c'est bien de Franquin, Delporte et Will. D'ailleurs, il



existe un moyen efficace d'en être sûr : on se croirait dans un de leurs albums, c'est dire. Donc, c'est le septième album d'Isabelle. On se demande un peu ce qu'elle fout là, d'ailleurs, c'est presque un personnage secondaire. En fait c'est surtout l'histoire de Calendula et de Calendula (vous voyez ? On sent bien Franquin et Delporte), deux sorcières qui se battent pour le même homme. Naturellement, les sorts qu'elles emploient sont des sorts à la Franquin/Delporte : ils transforment les manteaux de vison en visons vivants, les Rolls en tas de ferraille, les chien-chiens à sa mère en gros crapaud baveux, etc. Vous avez compris : c'est un Franquin/Delporte. Voili voilo. C'est Will qui dessine, au fait.

**L'ENVOÛTEMENT DU NEPENDRES** de WILL, FRANQUIN et DELPORTE chez DUPUIS, 35 balles.

## SERIEUX



Comme l'album est drôlement bien, je vais surveiller mon langage. Suite du "Mon au lotus de sang", "Kogoratsu" étonne par un ton neuf dans le scénario et un sublime dessin. Les couleurs sont très belles; quant à l'intrigue, elle est digne des plus grandes. Voilà en fait un formidable chef d'œuvre, un duo digne héritier des plus grands maîtres. Mmmppfff. Il est à remarquer un fait étonnant : la série de chez Glénat "Le vent des dieux" de Cothias et Adamov a été lancée pratiquement en même temps que celle-ci. Le Japon médiéval semble être à l'honneur dans les rédactions de bande dessinée. Quant à savoir qui a copié sur l'autre, peine perdue, on en trouvera toujours un qui prétendra avoir eu l'idée avant l'autre. Mmmppfff. Mais en fait, ces deux séries ne sont pas antagonistes, elles n'ont le même style ni dans les textes, ni dans le dessin, ni dans le traitement. Mmmppfff. Je craque. C'est vachement bien, bordel de pompe à



**LE TRESOR DES ETAS**

queue ! Vachement bien, merde ! **KOGARATSU** de MICHETZ et BOSSE chez DUPUIS, 35 francs mmmppfff balles.

## QUAND



Quand j'étais un petit con (maintenant, je suis un grand con, ça change, déjà je me fais plus taper sur la gueule, avantage énorme, mais je vous raconterai ça un autre jour) et que je lisais Spirou, je lisais absolument tout sauf Papyrus. Alors c'est pas aujourd'hui que je vais commencer.

**LES LARMES DU GEANT** de DE GIETER chez DUPUIS, 35 francs.



# Reprise de votre ancien ORIC

Pour l'achat de l'un des ensembles TELESTRAT décrits ci-dessous

## ORIC TELESTRAT

### HYPER-BASIC :

Structuré et compilé. Plus de 250 instructions qui en font le Basic le plus complet et le plus rapide du marché. En plus des instructions classiques (toutes les fonctions arithmétiques et logiques, structures de contrôles, gestion du son et des graphismes haute et basse résolution etc.. on trouve la définition de procédures (labels), un éditeur plein écran avec commande au clavier, à la souris ou au joystick, scrolling avant/arrière (sur les listings), un jeu d'instructions télématiques (attente de communication, téléchargement de programmes ou de fichiers via le MINITEL..), des instructions de communication avec n'importe quel autre ordinateur via la RS 232. Entrées/sorties banalisées et bufférisées gérées par numéros de canaux, permettant notamment le transfert de données de n'importe quelle entrée à n'importe quelle sortie. 4 fenêtres d'écran définissables par l'utilisateur. L'HYPER-BASIC est interfacé dans les 2 sens avec le logiciel TELEMATIC : une arborescence peut rendre la main au Basic, et un programme Basic peut appeler une fonction de TELEMATIC.

### Extensions prévues (hard et soft) avant fin 86

**Carte 80 colonnes** entièrement compatible VIDEOTEX. Sortie PERITEL RVB. Incrustation vidéo possible.

**ORIC NET** pour créer un réseau de TELESTRAT pouvant communiquer entre eux et partager les mêmes ressources. Exemple: *Un TELESTRAT maître avec 4 MICRODISC et 4 TELESTRAT esclaves en serveurs ou autres pourront partager la base de données et tous les périphériques*. Cela en fera le système multi-utilisateurs le moins cher du marché.

**MIDI** : interface avec logiciels de téléchargement de séquences et de sons, séquenceurs, plus extension du BASIC permettant de réaliser soi-même des logiciels MIDI.

**MODEM** avec numérotation et réponse automatiques.

**Digitaliseur d'images VIDEOTEX** fonctionnant à partir d'une caméra vidéo. Pour des serveurs "pros"!

**Horloge en temps réel** **Cartouche RAM 64k** d'extension mémoire

**GANG PROGRAMMER** programmeur d'Eproms 2708 à 27512 pour développer les applications en ROM.

### TELEMATIC

Le logiciel intégré qui permet de réaliser soi-même facilement un serveur monovoie :

**Emulation MINITEL** : Commande du MINITEL au clavier du TELESTRAT ou du TELESTRAT au clavier du MINITEL. Visualisation des pages MINITEL sur l'écran du TELESTRAT, mémorisation des pages VIDEOTEX sur disquette, impression de pages sur imprimante standard.

**Composition de pages VIDEOTEX** : elle se fait sans difficulté comme avec un traitement de texte (couleurs de fond et de caractères, lettres simple ou double largeur et/ou hauteur etc..) avec la possibilité d'incorporer des graphismes. La gestion d'écran se fait au clavier, au joystick ou à la souris.

**Gestion d'arborescences** : une fois les pages composées et nommées, vous organisez votre arborescence à votre gré : menus, pages écrans, pages temporisées etc.. Arborescences affichées en couleurs, ou imprimées. Une arborescence peut gérer plus de 1000 pages, une disquette peut en stocker 2 à 300.

**Micro-serveur** : Le TELESTRAT ainsi utilisé est un serveur mono-voie. Connecté au MINITEL, il attend la communication, décroche et lance le serveur. Il peut enregistrer des messages, raccrocher au bout d'un temps déterminé etc..

**Borne de communication** : déconnecté du MINITEL, il peut fonctionner en mode local et un utilisateur peut interroger le serveur sur place, exactement comme s'il appelait au MINITEL. Avec une arborescence de type journal cyclique, il peut délivrer de l'information automatiquement, sans intervention extérieure.

**Interaction possible avec l'HYPER-BASIC** pour l'accès aux fichiers ou pour des applications plus sophistiquées.

## Ensemble TELESTRAT n°1

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc..)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

3990 F  
moins reprise 690 F =  
**3300 F**  
ou 250 F. par mois \*

## Un "kit développeurs"

A l'attention des constructeurs ou développeurs de systèmes, matériel et logiciels susceptibles de fonctionner avec le TELESTRAT, nous avons réuni un "KIT DEVELOPPEURS" comprenant notamment un dossier système avec tous les vecteurs du langage-machine, toutes les adresses-mémoire, un dossier technique, un programmeur d'EPROMS etc.. Pour tous renseignements, contacter Jean-Pierre MORLANE au 42 81 20 02.



## \* Votre TELESTRAT en formule crédit !

Credit à durée variable selon le montant. Faible apport à la commande et premier versement le 30 Octobre 86.

Ensemble n°1 sans reprise : 3990 F. au comptant.  
à la commande : 402 F.  
23 mensualités de 200 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 138 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 1012 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°1 avec reprise : 3300 F. au comptant.  
à la commande : sans apport  
16 mensualités de 250 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 96 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 702 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 sans reprise : 4750 F. au comptant.  
à la commande : 485 F.  
29 mensualités de 200 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 232 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 1535 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 avec reprise : 4060 F. au comptant.  
à la commande : 226 F.  
19 mensualités de 250 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 114 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 916 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 sans reprise : 5950 F. au comptant.  
à la commande : 482 F.  
41 mensualités de 200 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 410 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 2732 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 avec reprise : 5260 F. au comptant.  
à la commande : 77 F.  
28 mensualités de 250 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 280 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 1817 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Après acceptation de votre dossier par la Société GREG 19 Rue Lord Byron 75384 PARIS CDX08.

S.A. au capital de 81 755 000 Fr. RCS. PARIS B 542052907

# 1 ou ATMOS pour

# 690 F.

## Ensemble TELESTRAT n°2

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur monochrome vert EUREKA MV12 haute résolution
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSEED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (Peritel, Moniteur, MINITEL etc...)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disq

### Des serveurs déjà en fonction sur TELESTRAT:

EUREKA :	(1) 42 81 22 72
PHAETEL :	(1) 43 22 17 73
VISMO :	(1) 43 38 00 29
I.T.S. :	(1) 42 82 02 41
E.P.V.S. :	(1) 69 04 94 01
COGECOM :	(1) 43 29 55 35
IN Bureau d'etudes	90 95 21 00
ESPACE MICRO (1)	42 80 26 10
P.A.I. :	49 46 67 87
DUBASQUE :	40 70 08 07

4750 F  
moins reprise 690 F =  
**4060 F**  
ou 250 F. par mois \*



5950 F  
moins reprise 690 F =  
**5260 F**  
ou 250 F. par mois \*



## Ensemble TELESTRAT n°3

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur couleur RVB/PERITEL 36cm EUREKA MM14
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSEED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc..)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

### Peripheriques

Moniteur monochrome vert MV12 .....	1150
Moniteur couleur EUREKA MM14 .....	2490
Magnétocassette ORIC à piles .....	350
MICRODISC supplémentaire (sans alim.) ..	1790
Imprimante matricielle COSMOS 80 .....	2890
Imprimante plotter 4 couleurs MCP40 .....	990

### Accessoires

Souris pour TELESTRAT .....	490
Joystick type QUICKSHOT 1 .....	95
Joystick type QUICKSHOT 2 .....	120
Cable pour imprimante parallèle .....	180
Disquette vierge 3" double face .....	39
Alimentation pour MICRODISC .....	490

### Logiciels

Disquette "JEUX D'ARCADE N°1" (3jeux) ..	200
Disquette "JEUX D'ARCADE N°2" (3jeux) ..	200
Disquette "DANGEREUSEMENT VOTRE" ..	200
Cartouche ROMATMOS (émulation ATMOS) ..	200
Cartouche ROMORIC1 (émulation ORIC 1) .....	200
Cartouche "TELE-FORTH" .....	390

Bon de commande à retourner à :

**ORIC INTERNATIONAL 39 Rue Victor Massé . 75009 . PARIS**



LA TELEMATIQUE EN PLUS !

Teleph. 42 81 20 02 Tlx. 649 385  
Démonstration et informations sur MINITEL  
au 42 81 22 72

Professionnels de la télématique, nous  
consulter pour RV. et démonstration

Je souhaite recevoir rapidement un ensemble TELESTRAT n° ..... (cocher la configuration choisie)

- Ensemble n°1 (TELESTRAT avec MICRODISC et cartouches) au prix de 3990 F.
- Ensemble n°2 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur vert et cartouches) au prix de 4750 F.
- Ensemble n°3 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur couleur et cartouches) pour 5950 F.
- Accessoires et périph. (préciser) .....

Je vous renvoie mon ORIC 1  ou ATMOS  pour reprise 690 F. OUI  NON

- Ci-joint mon règlement par chèque de ..... (montant de ma commande ..... - 690 F. en cas de reprise)
- Je choisis de régler à réception du colis (montant de ma commande ..... - 690 F. en cas de reprise + 100 F. de frais de contre-remboursement)
- Je choisis de payer mon TELESTRAT à crédit selon la formule décrite ci-contre, en ..... mensualités de ..... F. Ci-joint mon apport initial de ..... F. par chèque et les pièces nécessaires à la constitution du dossier \*\*.

Je bénéficierai d'une garantie totale d'un an Pièces et Main d'œuvre sur le matériel ainsi qu'une maintenance gratuite logiciels (mises à jour) pendant cette période.

Nom ..... Signature (des parents si client mineur)

Adresse .....

Code ..... Ville .....

\*\* joindre à toute demande de crédit un bulletin de salaire, une photocopie de pièce d'identité, une quittance de loyer ou d'EDF/GDF, et un Relevé d'Identité Bancaire pour la constitution du dossier.

## EDITO

Vous êtes fan de Cure ? Oui ? Alors il faut que vous sachiez qu'une excellente biographie leur étant consacrée vient de sortir dans la collection Top Star. C'est très documenté, plein de superbes photos en noir et blanc et en couleur, ça se trouve chez tous les bons marchands de journaux et ça ne coûte que 25 F. Tiens, tiens ! J'en vois qui se précipitent...

BEN

## LA GOUTTE D'OR AU ZENITH SAPHO AU BATACLAN

**L**e 13 septembre dernier commençait une nouvelle année coranique, l'année 1407. Une excellente occasion pour l'association Tac-Tic Théâtre de lancer sa troisième édition du Festival de la Goutte d'Or. Initialement prévu pour le mois de juin, le festival n'avait alors obtenu aucune des autorisations sollicitées à la mairie de Paris. Ce n'était donc que partie remise

et le gros des festivités aura donc lieu, papiers en règle, durant ce week-end du 19 au 21 septembre. Au cœur du 18<sup>e</sup> arrondissement, le quartier de la Goutte d'Or, c'est un peu la Cour des Miracles version afro-magrébine. C'est du moins l'image que la rumeur bienpensante aime à donner de ce lieu "haut en couleurs". En fait, c'est surtout une sorte de village dans la ville, où personne ne parle la même langue et où tout le

monde se connaît. Un lieu étrange où les cultures de l'Afrique et de l'Europe s'interpénètrent ou s'entrechoquent. C'est là que depuis six ans l'Association Tac-Tic Théâtre a eu envie de développer ses activités : animations dans les écoles, production de spectacles, formations des jeunes à la pratique théâtrale et à l'acrobatie, etc., qui l'amenèrent à imaginer un premier festival en 1983. Deux ans plus tard, le second festival s'étalait sur douze jours, profitant

## STEVIE RAY VAUGHAN

**C**ette fois, c'est promis, le Texan à la guitare volubile sera au rendez-vous avec son trio pour deux soirées à l'Olympia. Du moins, c'est ce qu'on espère, puisqu'il semblait avoir succombé à la grande parano terroriste en annulant ses passages en Europe au printemps dernier. S'il parvient donc à faire abstraction de la situation actuelle, nul doute que l'homme saura nous offrir une grande démonstration de blues. Quand on sait qu'il a commencé à pratiquer cette délicate matière en professionnel il y a vingt ans (alors qu'il en avait lui-même douze), que son propre frère, Jimmy, n'est autre que le leader-guitariste des Fabulous Thunderbirds (un de mes groupes fétiches, comme je vous le disais il y a quelques mois, dont le récent album est en train, bizarrement, de faire

un méchant carton aux USA, tant mieux !), qu'il aura fallu plus de quinze ans de galère à Stevie Ray pour être enfin reconnu comme l'un des plus grands guitaristes de blues blancs depuis Clapton (même s'il a une fâcheuse tendance à vouloir un peu trop citer Hendrix), on peut se douter du feeling naturel que ce type possède. Ils ont d'ailleurs été nombreux à ne pas s'y tromper. A commencer par les Rolling Stones, qui l'invitaient à venir faire quelques premières parties pendant leur méga-tournée 1982. Ce fut ensuite Jerry Wexler, qui devait jouer de son influence pour que Vaughan et son groupe Double Trouble soient programmés au Festival de Montreux, la même année. C'est là que le guitariste rencontrera deux nouveaux alliés : David Bowie et Jackson Browne. Patience et Blues vont sans doute de paire, mais Stevie Ray allait enfin faire parler de lui. Bowie emploie son talent sur six cordes pour l'enregistrement de "Let's Dance", quant à Jackson Browne, il lui permet d'utiliser son propre studio de Los Angeles, afin qu'il y prépare les futurs morceaux de "Texas Flood", son premier album, sur le label Epic/CBS. Suivront deux autres LPs : "Couldn't Stand The Water" en 84 et "Soul To Soul" en 85, dont la musique est tirée au même tonneau rock-boogie-blues électrique, avec de temps à autre l'apport d'un orgue bien gras ou d'un saxo bien baveux pour stimuler encore un peu plus l'efficacité du trio de base : Chris "Whipper" Layton à la batterie, Tommy Shannon à la basse et Vaughan aux guitares. On aurait tort de boudier la chance de voir sur scène le seul trio de hard-blues capable de prendre avantageusement le relais d'un Johnny Winter ou d'un Rory Gallagher.



d'une vie nocturne intensifiée par le Ramadan pour présenter deux à trois spectacles chaque soir : conteurs, griots, musiciens... Cette année, le besoin se faisait sentir d'attirer l'attention d'un plus grand nombre de personnes. Si la soirée du 19 est réservée au cinéma, avec la projection, salle Gaité-Rochechouart à 20h, d'un film de 1h15, réalisé sur un période de deux ans par les jeunes Africains du quartier, et au théâtre avec un spectacle de la Compagnie Nedjma, la Goutte d'Or se déplacera au Zénith pour la soirée du 21, entièrement

**SHOW DEVANT**  
\* SAPHO, jusqu'au 27/9 : Paris (Bataclan).

consacrée à la musique. Programme chargé et cosmopolite, puisqu'il nous propose un voyage de la Martinique au Mali, en passant par le rock et la chanson parisienne, la fusion jazz africaine, le reggae d'Afrique et des Caraïbes et les élans franco-magrébins. Sapho se devait, bien entendu, de participer à la fête. D'abord parce qu'elle est née et a longtemps vécu à Marrakech, ensuite parce que depuis 1982, sentant le vent ou un besoin, elle a décidé de renouer avec ses racines culturelles à travers certaines chansons de son album "Passage d'Enfer", option qui se confirmait nettement avec "Passions Passions", son quatrième et plus récent LP. C'est aussi l'occasion pour Sapho de venir faire un petit "coucou !", histoire de rappeler à

**FESTIVAL DE LA GOUTTE D'OR, avec LES BALLETS MARTINIQUAIS**  
"LOVE NELSON",  
KLAXONED et "LES PIETONS",  
NADINE REMY,  
JAZZ D'ECHAPPEMENT, AZIKMEN,  
BANKIE BANX,  
SAPHO et MAHAMAD HADI,  
RAÏNA RAÏ, SALIF KEÏTA,  
le 21/9 : Paris (Zenith, à partir de 18 h, prix des places 70 F).

ceux qui ne le sauraient pas qu'elle revient sur la scène parisienne après trois ans d'absence, s'installant pour dix jours au Bataclan, avec un nouveau spectacle qu'elle vient d'aller roder au Japon. A vrai dire, le spectacle parisien sera encore plus étoffé, puisqu'il comportera une première partie dans la pure tradition arabe, avec un ensemble égyptien jouant ses propres compositions, avant que Sapho ne les rejoigne pour interpréter des chansons d'Oum Kalsoum. Quant aux fans, ils retrouveront la Sapho rock en deuxième partie. Ça peut valoir le coup, non ?

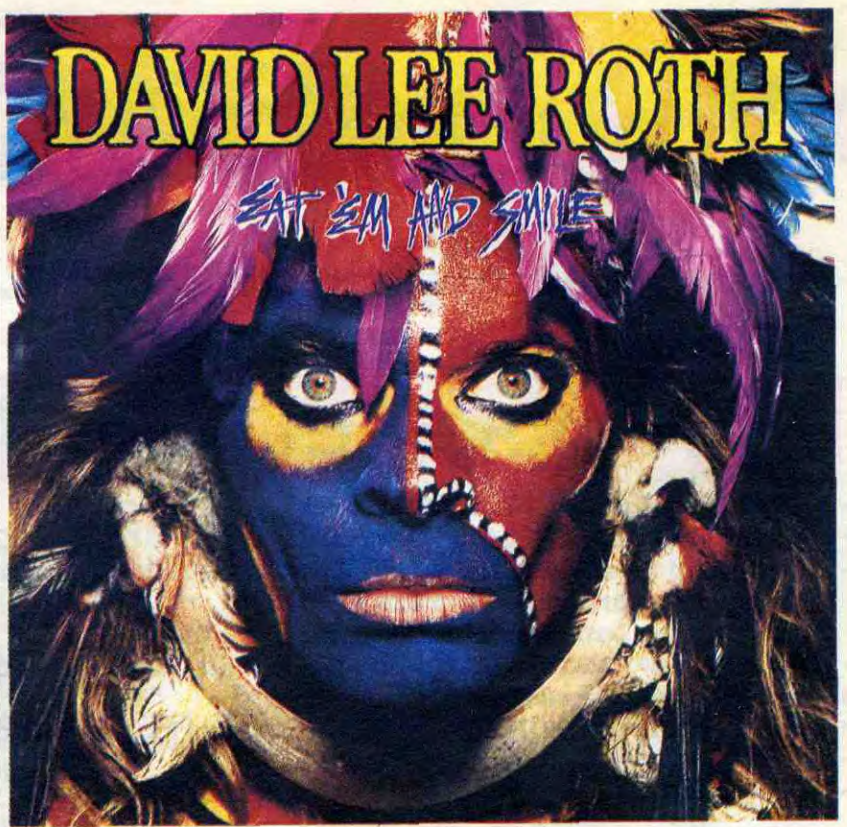


## SOUTHSIDE JOHNNY & THE JUKES

"At Least We Got Shoes" (RCA)

**V**oilà exactement le genre de disque qu'on est heureux de retrouver à côté de la platine, juste à portée de main pour être sorti et posé machinalement, comme on se verse un coup à boire ou comme on s'allume son clop (si vous n'êtes ni buveur, ni fumeur, remplacez par votre vice machinal); un disque pour se réconcilier avec la production actuelle, qui n'est pas du genre à tellement nous gêner question consistance et résistance au nombre d'écoutes. Faisant vite oublier son écart d'il y a trois ans avec le grand unificateur disco-funk Nile Rodgers, Johnny nous offre ici précisément ce qu'on attend de lui, c'est à dire une rock fortement teinté de R & B, superbement balancé et brillamment cuivré par l'implacable section des Jukes. Ce qui est surtout délectable avec Johnny et son gang, c'est qu'ils jouent cette musique sans nostalgie, sans ces encombrantes "références obligées" aux années 60, dans lesquelles s'empêtrèrent généralement les groupes "revival". Johnny et ses Jukes, eux, jouent la musique qui leur convient aujourd'hui, celle qui correspond à leur quotidien, et lorsqu'ils reprennent "I Only Want To Be With You"

(devenu "A Présent Tu Peux T'en Aller" dans la version de Richard Anthony), c'est pour en faire une chanson énergiquement secouée à leur sauce. Un disque au swing inflexible, des morceaux arrangés avec grande classe ("Hard To Fine", "Under The Sun", etc.), en un mot, voici LE disque qu'il vous faut pour affronter le maussade automne qui se prépare : avec son titre "Au moins on a des pompes", ça s'imposait, non ?



## DAVID LEE ROTH

"Eat 'Em And Smile" (WEA)

**L**e beau, le tonitruant David nous revient tout emplumé peinturluré de près. Plus brillard que jamais, il a enfin réussi à se débarrasser de ce patronyme "ridicule" (initiales VH) dont son ancien groupe l'avait affublé pendant dix ans. Enfin son nom (Lit/Rote ?) va pouvoir resplendir en lettres de feu sur les affiches. Et vous pouvez être sûr que l'hurluberlu va s'en donner à cœur joie pour vous faire écarquiller les mirettes et frémir de esgourdes. Pas à dire, l'album est à la hauteur des ambitions du grand blond. Dans

l'ensemble un son très "basique" (comme dit mon pote), c'est à dire pas tellement éloigné de celui que pouvait avoir Van Halen, étant donné que Steve Vai, le guitariste élu (un ancien de chez Zappa) a décidé de prouver que lui aussi pouvait faire courir ses doigts sur le manche à toute vibrure, pour faire la pige à Eddie. On reste donc en général dans la tonalité "hard", avec un David glapissant à l'envi, mais qui n'oublie tout de même pas de nous rappeler que le rock'n'roll et ses frasques sont un peu les héritiers du Music' hall, en entonnant un "That's Life" dans la meilleure tradition des imitateurs de Louis Armstrong. Une reprise plutôt heavy du vieux standard "Tobacco Road" vient apporter sa petite touche "classique". Et la production de Ted Templeman offre au nouveau groupe l'efficacité nécessaire. Bref, voilà qui devrait bien aider David sur son chemin pour devenir le maître du monde... des cinglés du rock'n'roll.

## ISABELLE ANTENA

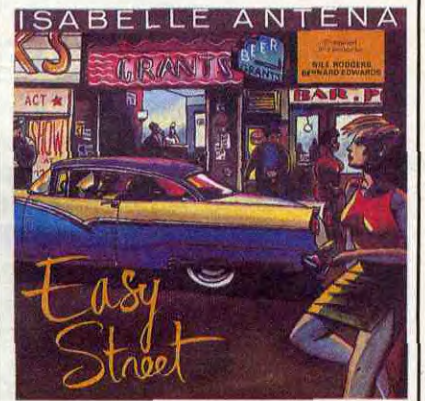
"Easy Street" (Les Disques du Crépuscule/Barclay)

**U**ne petite Isabelle qui semble avoir gentiment fait son chemin depuis qu'elle est "En Cavale" (titre de l'album dont sont extraits les deux morceaux figurant sur ce 45 tours). Une face A écrite et composée par les deux maîtres de la Chic connection, Nile Rodgers

**SHOW DEVANT**  
\* STEVIE RAY VAUGHAN, les 23 et 24/9 : Paris (Olympia).  
\* ALAIN BASHUNG, le 20/9 : "Bol d'Or", Circuit Paul Ricard.

**SHOW DEVANT**  
\* JAUQ ARMAL, le 25/9 : Paris (Dunois).

et Bernard Edwards. Mais une plus belle surprise encore, lorsqu'on s'aperçoit que la demoiselle n'a aucunement besoin de ce genre de référence pour être tout simplement bonne et pouvoir espérer placer



**SHOW DEVANT**  
\* PUBLIC MAGIE LTD, le 21/9 : Bordeaux : le 22/9 : Rennes.  
\* DIANE TELL, les 19 et 20/9 : Paris (Olympia).

amoureusement polie par le producteur Martin Hayles. Bien sûr, certains vont encore dire que ça manque d'originalité... N'empêche que c'est drôlement bien ficelé. Dire que ce sont des Belges qui nous envoient ça ! On a encore beaucoup à apprendre, allez !

## INFOS TOUT POIL

\* Concert un peu trop "hard" pour les Teutons de Scorpions, qui jouaient à Madrid le vendredi 5 septembre. Ambiance explosive, salle bondée, une partie du public restée à l'extérieur se voit interdire l'accès aux portes par un cordon de police. Les cannettes se mettent à fuser en direction des flics. Dedans, sous les coups de botteur de la rythmique de Scorpions, la tension monte avec la chaleur. A quelques mètres de la scène, un jeune espagnol, en nage, demande à son voisin, soldat dans une base américaine stationnée à Madrid, de lui laisser boire un peu de sa bière. L'Amerloque refuse, se fait vraisemblablement insulter, tire son couteau et le plante tout droit dans le cœur de l'autochtone, avant de disparaître. Définitivement rectifié, Miguel Angel s'écroule. Il avait vingt-trois ans...  
\* Le 20 septembre à 21h30. Place des Miroirs à Evry, aura lieu un spectacle pas comme les autres, mettant en scène 50 saxophonistes d'Urban Sax, les machines pyrotechniques d'Antonio Utili, les feux d'artifice du groupe Ephémère, des hommes-fontaines, des alpinistes, les chœurs, danseurs, percussions et saxophones d'Evry, sous la houlette de Ricardo Basualdo, instigateur du Merveilleux Urbain. L'événement est gratuit.  
\* Bigoudi Imperial annonce son intention d'organiser cette année les "Etats Généraux du Rock", qui devraient se tenir dans l'enceinte du Zénith de Paris. La date n'est pas encore fixée, mais on peut se renseigner au 42.62.30.38.

# 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 du nouveau serveur de course : 15 juillet.

- 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 régulièrement. Le premier prix est beau.

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

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

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

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

SUPPORTS	DISQUETTE
DSK	K7
CASSETTE	CAR
S	SOFTCARD

COTES	INDISPENSABLE
***	RECOMMANDÉ
**	BON
*	

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

## CLUB NEWS

ATTENTION BAISSÉ GÉNÉRALE !!!

Après les Soft MSX, ce sont les prix colonne C des logiciels Amstrad, Atari (400,600,800), Commodore et Spectrum qui prennent du plomb dans l'aile et piquent du nez.  
**A ce rythme-là on va bientôt les indexer sur le prix du pétrole !!**

ATTENTION !!  
COMME LES ORDINATEURS  
LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSÉ

VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER  
PAR CORRESPONDANCE OU À LA BOUTIQUE.

PRIX UNITAIRE			PORT
A	B	C	TARIF
34	32	28	1 ou 2 : 6 F.
			jusqu'à 5 : 8 F.
			jusqu'à 10 : 11 F.
			jusqu'à 20 : 13 F.

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE  
DES STOCKS DISPONIBLES ET LIMITÉE A 20 DISQUETTES  
PAR PERSONNE.

POUR COMMANDER UN TEE SHIRT HEBDOGICIEL, UTILISEZ LE BON CI-DESSOUS.

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

NOM : ..... PRENOM : ..... DISQUETTES :  
 ADRESSE : ..... Désire commander .....  
 VILLE : ..... CODE POSTAL : ..... disquettes vierges 3 pouces  
 N° de téléphone : ..... à ..... F.  
 Port + ..... F.  
 Total ..... F.  
 TEE SHIRT :  
 Small  Médium  Large   
 Quantité : .....  
 Prix unitaire : .....  
 Port : ..... + 15 F.  
 TOTAL : .....

Règlement joint : Chèque bancaire  CCP  Mandat poste (étranger)

## CHOISISSEZ UN BADGE



A VOS MARQUES PRÊTS ?  
PARTEZ !!  
ET SOYEZ LES PREMIERS  
A BÉNÉFICIER CHAQUE SEMAINE  
DES PRIX ÉCLATÉS  
DE LA PROMO HEBDO  
ATTENTION,  
STOCKS LIMITÉS !!



Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.  
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.  
Fermée le lundi mais permanence téléphonique  
au Club, assurée.

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL  
160, rue Legendre, 75017 PARIS.  
Tél. (1) 46.27.01.00.  
Métro : Guy-Moquet

APRES LES LOGICIELS  
ET LES BOUQUINS  
VOICI LES ORDINATEURS  
AU TARIF CLUB !!

AMSTRAD, ATARI ST  
COMMODORE ET ORIC  
PERIPHERIQUES ET  
ACCESSOIRES  
LES PRIX ? TELEPHONEZ  
au  
(1) 46 27 01 00

## BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS  
(ÉCRIRE 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

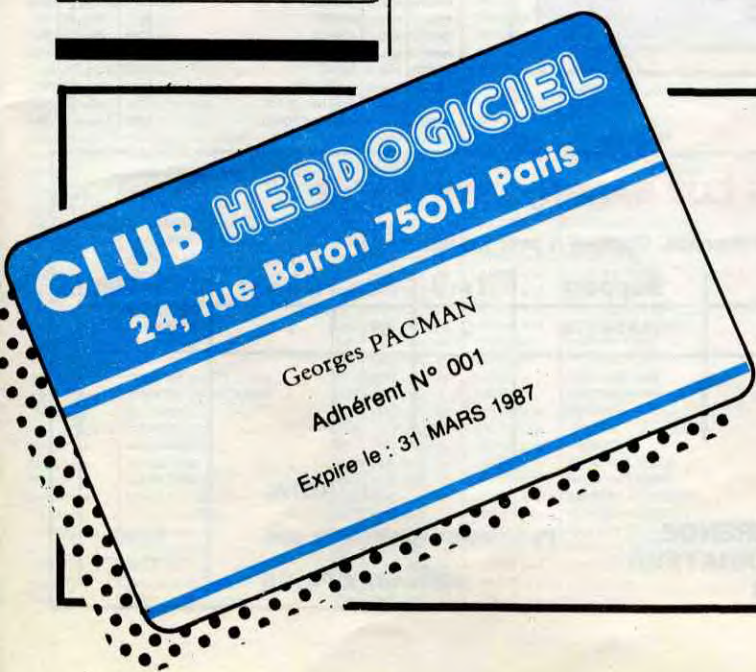
Nom ..... Prénom .....

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.



C'EST NOUVEAU  
CA VIENT DE SORTIR

**AMSTRAD**

AM382	ACTIVATOR	K7	108	97	70
AM383	ACTIVATOR	DSK	169	152	109
AM384	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
AM385	DAN DARE	K7	120	108	75
AM386	DAN DARE	DSK	181	163	117
AM387	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM388	FOURTH PROTOCOLE	DSK	181	163	117
AM389	GRAHEM GOOCH CRICKET/8256	DSK	242	218	157
AM390	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	181	163	117
AM391	INTERNATIONAL RUGBY	K7	96	87	62
AM392	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	157	141	102
AM393	INTERNATIONAL KARATE	K7	96	87	62
AM394	INTERNATIONAL KARATE	DSK	157	141	102
AM395	JEWELS OF DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM396	KNIGHTTRIDER	K7	108	97	70
AM397	MISSION ELEVATOR	K7	120	108	75
AM398	MISSION ELEVATOR	DSK	181	163	117
AM399	MUSIC MACHINE	DSK	157	141	102
AM400	QUESTOR	K7	108	97	70
AM400	QUESTOR	DSK	169	152	109
AM401	REBEL PLANET	K7	120	108	75
AM402	SPACE SHUTTLE	K7	120	108	75
AM403	SPACE SHUTTLE	DSK	181	163	117
AM405	STAINLESS STEEL	K7	120	108	75
AM406	STAINLESS STEEL	DSK	181	163	117
AM407	TOBROUK	DSK	157	141	102

AM408	VERY BIG CAVE ADVENTURE	K7	96	87	62
AM409	XARQ	K7	108	97	70

**APPLE**

AP079	CONFLICT IN VIETNAM	DSK	242	218	157
AP080	DECISION IN THE DESERT	DSK	242	218	157
AP081	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
AP082	NATO COMMANDER	DSK	242	218	157
AP083	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AP084	SOLO FLIGHT	DSK	242	218	157

**ATARI ST**

ST035	APSCAI TRILOGY	DSK	303	273	196
ST036	ARENA	DSK	303	273	196
ST037	DEEP SPACE	DSK	424	382	275
ST038	KING QUEST	DSK	364	327	236
ST039	LEADERBOARD GOLF	DSK	303	273	196
ST040	SILENT SERVICE	DSK	303	273	196
ST041	TRINITY	DSK	424	382	275

**ATARI 400/600/800**

AT130	JEWELS OF DARKNESS	DSK	181	163	117
AT131	POLAR PIERRE	K7	120	108	75

AT132	POLAR PIERRE	DSK	181	163	117
AT133	QUESTON	DSK	181	163	117
AT134	RAID OVER MOSCOU	K7	120	108	75
AT135	RAID OVER MOSCOU	DSK	181	163	117
AT136	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AT137	ULTIMA IV	DSK	242	218	157

**COMMODORE AMIGA**

CO417	MARBLE MADNESS	DSK	364	327	236
CO418	THE PAWN	DSK	303	273	196
CO419	TRINITY	DSK	424	382	275

**AMSTRAD PC IBM PC et compatibles**

IB011	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
IB012	HELLCAT ACE	DSK	242	218	157
IB013	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
IB014	SOLO FLIGHT	DSK	242	218	157
IB015	SPITFIRE ACE	DSK	242	218	157

**MSX**

MS141	JEWELS OF DARKNESS	DSK	181	163	117
MS142	KINGSIZE 50 GAMES	K7	120	108	75
MS143	STEVE DAVIES SNOOKER	K7	108	97	70

# PROMO HEBDO

STOCK LIMITE

**AMSTRAD**

AM	HEB	CALC	DSK	127	115	90
AM	HEB	CAP SUR DAKAR	K7	70	60	50
AM	HEB	CARNET D'ADRESSES	K7	70	60	50
AM	HEB	COURRIER	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY GRAPH	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY REPORT	K7	70	60	50
AM	HEB	FILE	DSK	120	110	80
AM	HEB	GRAPH	DSK	120	110	80
AM	HEB	MINI FICHER	K7	70	60	50
AM	HEB	TIE-BREAK	K7	70	60	50
AM	HEB	AIRWOLF	K7	100	90	70
AM	HEB	HIGWAY ENCOUNTERS	K7	110	99	77

**MACINTOSH**

MA	HEB	AD MAC FICHER	400	360	283
MA	HEB	EXPERT LOGO MAC	1242	1118	875
MA	HEB	FILE VISION (US)	660	594	465
MA	HEB	HABADEX	996	897	702
MA	HEB	MAC BUREAU	687	613	480
MA	HEB	MAC LION	996	897	702
MA	HEB	MAC MANAGER	687	613	480
MA	HEB	MAC PASCAL (US)	649	584	457
MA	HEB	MAC WORKS	829	746	584
MA	HEB	MICROSOFT CHART (FR)	880	792	620
MA	HEB	ORTHOQUEL	852	766	600
MA	HEB	OVERVIEW (US)	1249	1124	880
MA	HEB	POLYFICHE	303	272	213
MA	HEB	SARGON II	262	236	185
MA	HEB	THINK TANK 128 Ko (US)	603	543	425
MA	HEB	TK SOLVER (US)	1207	1113	850

**SPECTRUM**

SP	HEB	BEAM RIDER	K7	70	60	50
SP	HEB	ENDURO	K7	70	60	50
SP	HEB	HERO	K7	70	60	50
SP	HEB	LE CUBE	K7	100	90	80

**THOMSON**

TH	HEB	AGENDA T07	CAR	117	105	82
TH	HEB	AU PAYS DES CONTES	K7	70	60	50
TH	HEB	CARNET D'ADRESSES	CAR	198	178	140
TH	HEB	ESPAGNOL 2	K7	81	73	57
TH	HEB	FORGET ME NOT	K7	70	60	50
TH	HEB	GEMINI	CAR	117	105	82
TH	HEB	JE TU IL	K7	70	60	50
TH	HEB	L'OREILLE FINE	K7	90	81	63
TH	HEB	LECTURE RAPIDE	K7	105	94	74
TH	HEB	LIRE LES STATISTIQUES	K7	75	57	63
TH	HEB	POINT BAC FRANCAIS	K7	94	84	66
TH	HEB	POINT BAC MATHS 1	K7	94	84	66
TH	HEB	POINT BAC MATHS 2	K7	94	84	66
TH	HEB	UN MOT POUR LE COMPTE	K7	60	50	40
TH	HEB	OCEANIA	K7	190	171	133

**APPLE**

AP	HEB	COLORIAGES	284	255	200
AP	HEB	CX BASE 100	773	696	545
AP	HEB	CX BASE 200 + TEXTE	1552	1396	1093
AP	HEB	CX BASE 300	1280	1152	901
AP	HEB	CX TEXTE	462	416	326
AP	HEB	EMAFI	465	419	328
AP	HEB	GALAXIE I	146	132	103
AP	HEB	GESTION PRIVEE	353	317	249
AP	HEB	HOMOPHONE	215	193	151
AP	HEB	JEU DES RECORDS	117	105	82
AP	HEB	L'HOTEL DES MARIONNETES	115	104	81
AP	HEB	MICRO-FLUTE	156	141	110
AP	HEB	NAJA 2	155	139	109
AP	HEB	NOMBRES BOITEUX	168	152	119
AP	HEB	PFS ETAT	738	664	520
AP	HEB	PFS FICHERS	738	664	520
AP	HEB	PFS GRAPH	738	664	520
AP	HEB	PHOTO	178	161	126
AP	HEB	POINT BAC CHIMIE 2	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 1	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 4	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 5	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 1	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 2	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 3	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 4	136	122	96
AP	HEB	PORTRAIT ROBOT	146	132	103
AP	HEB	PUZZLES	284	255	200
AP	HEB	QUICK FILE II	289	260	204
AP	HEB	REGISTRE DE NOTES	215	193	151
AP	HEB	SAARI COMPTA	1838	1655	1295
AP	HEB	SUR LES TRACES DU DEIRDON	210	189	148
AP	HEB	TELE-JEUX	215	194	152
AP	HEB	VERSION CALC	1199	1079	845

**ORIC**

OR	HEB	TIC TAC	K7	70	60	50
OR	HEB	VISION	K7	70	60	50

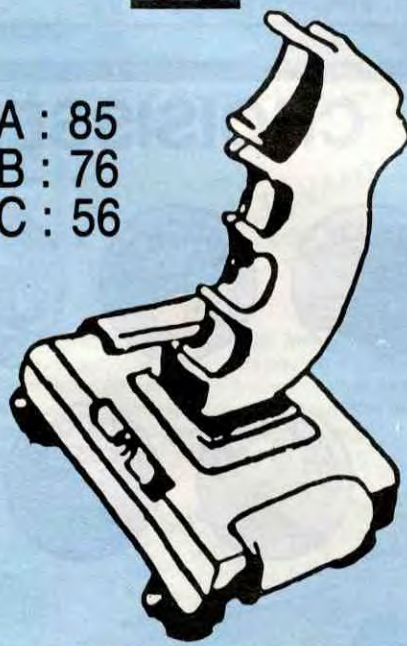
**REVENDEURS,  
COLLECTIVITES,  
POUR VOUS  
PROCURER  
LES  
LOGICIELS  
DU CLUB**

**CONTACTEZ  
STEPHANE CARRIE**

**(1) 46.27.01.00**

**QUICKSHOT II**

A : 85  
B : 76  
C : 56



**AMSTRAD**

AM001	1815	K7	160	144	100
AM002	1815	DSK	219	197	138
AM010	3D MEGACODE	K7	180	162	116
AM011	3D MEGACODE	DSK	260	234	172
AM012	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	75
AM013	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	107
AM014	5 me AXE	K7	190	152	123
AM015	5 me AXE	DSK	200	160	130
AM016	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152
AM018	AIRWOLF	K7	109	98	53
AM020	ALIEN	K7	104	94	62
AM022	ALIEN B	K7	110	99	68
AM022	ALIEN B	K7	109	99	67
AM022	ALIEN HIGHWAY 2	K7	109	99	67
AM036	AMS CALC	K7	330	297	225
AM037	AMS CALC	DSK	390	351	270
AM038	AMS FONCTION	K7	250	225	180
AM039	AMS FONCTION	DSK	300	270	225
AM039	AMS FONCTION	K7	330	297	225
AM310	AMS GRAPH/STAT	K7	330	297	225
AM311	AMS GRAPH/STAT	DSK	390	351	270

**PRIX**  
A : PRIX TARIF  
B : PRIX ABONNE  
C : PRIX CLUB

AM024	AM STRAM DAMES	K7	130	117	81
AM025	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	119
AM026	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
AM027	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
AM028	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	73
AM029	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	115
AM033	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	63
AM034	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	117
AM036	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	88
AM035	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	144
AM037	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	144
AM038	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75
AM039	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	116
AM302	BATMAN	K7	108	87	65
AM362	BATMAN/8256	DSK	182	163	127
AM319	BATMAN	DSK	181	162	116
AM040	BEACH HEAD	K7	130	117	86
AM041	BEACH HEAD	DSK	159	152	100
AM042	BOMBIAK	K7	108	87	65
AM046	BOULDER DASH III	K7	121	108	75
AM046	BOULDER	K7	108	87	65
AM047	BOULDER	DSK	157	141	99
AM047	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	60
AM048	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	66
AM049	BRUCE LEE	K7	110	99	67
AM050	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM052	CAULDRON	K7	98	88	60
AM053	CAULDRON	DSK	153	138	91
AM051	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20

**SUPPORTS**  
DSK DISQUETTE  
K7 CASSETTE  
CAR CARTOUCHE  
S SOFTCARD

AM054	CHALLENGER REVERSI	K7	130
-------	--------------------	----	-----

Table listing video games for ABC systems, including titles like Devil's Crown, DVPAC, and various action and puzzle games.

Table listing video games for Atari ST systems, including titles like Mercenary, Mig Alley Ace, and various action and strategy games.

ATARI ST

Table listing video games for Amstrad PC and IBM PC systems, including titles like BBS, Black Gauldrion, and various simulation and action games.

AMSTRAD PC IBM PC ET COMPATIBLES

Table listing video games for Commodore Amiga systems, including titles like Championship Golf, Alter Ego Male, and various action and strategy games.

COMMODORE AMIGA

Table listing video games for Commodore systems, including titles like 1815, 3 D Fongus, and various action and strategy games.

COMMODORE

Table listing video games for Oric systems, including titles like Robbin of the Wood, Rock'n'Wrestle, and various action and strategy games.

ORIC

Table listing video games for MSX systems, including titles like 1815, 3 D Fongus, and various action and strategy games.

MSX

Table listing various software titles under the 'ABC' column, including 'ANTARCTIC ADVENTURE', 'ATHLETIC LAND', 'BACKGAMMON', etc.

Table listing software titles under the 'SPECTRUM' column, including 'WAY OF THE TIGER', 'XYLOLOG SOFTCARD', 'XYZOLOG', etc.

Table listing software titles under the 'THOMSON' column, including 'JEU DE DAMES', 'JUGGERNAUT', 'KNIGHT LORE', etc.

Table listing software titles under the 'VIC 20' column, including 'IL L'INTRUS', 'IMPERIALIS', 'JUDOKA', etc.

Table listing software titles under the 'VIC 20' column, including 'CLOWNS', 'COSMIC CRUNCHER', 'COSMIC JAILBREAK', etc.

DEUX SUPER-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.

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 !

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.

BON DE PARTICIPATION

Form for participation with fields for Name, Prenom, Age, Profession, Adresse, N° téléphone, Nom du programme, Nom du matériel utilisé.

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme.



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.

Form for ordering with fields for Nom, Prénom, Adresse, Code postal + Ville, and a note to send to IMPRESSION 3.



# L'APPLE II GS : FASTUEUX !



**Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah, enfin, le voilà. Depuis qu'on nous en rabat les oreilles, de ce mythique Apple II 16 bits, ex-IIx, ce coup-ci il est là, il existe, nous l'avons vu, touché, tripoté. Il est même carrément presque disponible et il est beau, mais bôôôôô ! Tellement beau que le prix est encore plus dégueulasse que d'habitude : 18.857,40 francs pour la merveille en couleurs et en état de marche.**

**T**iens, pour une fois nous allons commencer cet article par la fin et parler directement du prix. Vous connaissez Apple : depuis le début ils n'ont jamais changé leur fusil d'épaule, chez eux c'est beau, c'est performant mais c'est cher. Power with the price. Vous me direz que c'est déjà mieux que cher et nul, comme pas mal de machines que je ne nommerai pas pour ne vexer personne. Vous me direz aussi que ces machines-là, vous n'en avez rien à foutre. Voir un engin ridicule affublé d'une étiquette dont le prix atteint des sommets caviardés, c'est même plutôt marrant. Par contre,

mené, hein ? Je suis un bon, hein ? Vive moi, hein ?

## VAIS-JE EN AVOIR POUR MON POGNON ?

Puie tout le monde est d'accord sur mes admirables qualités journalistiques doublées, il faut bien le dire, d'un incontestable talent artistique et littéraire qui tient le lecteur en haleine, je veux bien continuer. La question que vous vous posez maintenant est probablement quelque chose du style "Vais-je en avoir pour mon pognon ?". Nous l'allons voir tout de suite.

## UN 65C816 POUR L'HIVER

Le cœur du système, c'est un nouveau microprocesseur 16 bits, un vrai 16 bits 2,8 Mhz qui répond quand on l'appelle 65C816. Non content d'émuler le 65C02 qui équipe le IIc, il s'occupe d'une ROM bien pleine de 128 Ko et d'une RAM de 256 Ko extensible à 8 mégas sans problème autre que le prix des extensions. Vous pouvez d'ailleurs apercevoir le slot d'extension mémoire en haut et à droite de la carte-mère (en France, l'Apple IIGS sera livré avec une carte d'extension de 256 Ko, portant la mémoire disponible à 512 Ko.) Pour aider ce brave 65C816, on a aussi droit à quelques co-processeurs, comme chez les copains. Un VGC pour le graphique, un IWM pour les entrées-sorties, une horloge en temps réel et un incroyable ENSONIQ pour le son.

## POM-POM-POO

Vous prenez un Atari 520 STF, un logiciel de musique, Music Studio par exemple. Sur trois voies, ça déménage. Vous voulez mieux que ça ? Prenez un Commodore Amiga, le même Music Studio, avec deux fois quatre voies, ça déménage encore plus. Comme vous n'êtes jamais content, vous voulez aller encore plus loin dans la zizique, il ne vous reste plus qu'à vous payer un super synthétiseur de course, un Mirage par exemple, un des musts en la matière. Vous allez donc filer deux ou trois briques au premier marchand de synthés venu, vous ramenez le monstre chez vous, vous mettez tout à fond, vous tapez votre premier accord, votre femme demande le divorce et la totalité de vos voisins change de quartier. Une passion étant une passion, vous n'en avez rien à cirer jusqu'au moment où vous vous apercevez que le fabricant du Mirage s'appelle Ensoniq. Comme vous avez de la mémoire, vous vous souvenez d'un coup du paragraphe précédent et vous ne vous étonnez pas quand je vous annonce 16 voies pour le IIGS. 16 instruments qui jouent en même temps, grâce à un co-processeur d'enfer (avec 64 Ko de Ram pour lui tout seul) qui peut reproduire la voix humaine de façon parfaitement naturelle et vous dire clairement : "Finie la zizique, on change de paragraphe."

## SALUT L'ARTISTE

Ah, si le Mac avait la couleur ! Ben, si le Mac avait la couleur, il serait quand même trop cher, même au prix du monochrome. L'Apple IIGS, lui, il

4096 couleurs sur son beau moniteur blanc cassé bcbg. Vous avez le droit de choisir 16 couleurs parmi 4096 pour un beau dessin en 320x200 pixels. En 640x200, il faudra vous contenter de 4 couleurs parmi 4096. C'est moins bien qu'un Amiga qui a 16 couleurs en 640x400 et 32 couleurs en 320x400, le tout parmi 4096 couleurs. Mais c'est déjà pas mal, mieux que l'Atari qui n'a que 4 couleurs parmi 512 en 640x200 ou 16 couleurs parmi 512 en 320x200. Pour le modeste prix de 19.000 balles de tout à l'heure, vous avez bien sûr droit au moniteur couleurs mais aussi à GS/Paint, logiciel identique à MacPaint avec couper/coller, le lasso, les remplissages de formes et tout le tremblement. Deux avantages de taille : la couleur avec mise en mémoire de 4096 nuances fabriquées par l'utilisateur et l'animation à 16 images/seconde de vos magnifiques œuvres d'art.

Pendant qu'on est dans les logiciels, quelques précisions. Les logiciels Apple IIe sont compatibles à 95% sur le IIGS (chiffre Apple, en réalité ça doit faire du 80, 85% maxi) et moulinent 2,8 fois plus vite. Pour votre traitement de textes ou votre tableur, c'est tout bon, plus ça va vite, mieux c'est. Pour vos jeux d'arcade, ça va être duraille de battre le record de Pacman ou de faire sauter Conan à la vitesse du son ! Meuh non, pas de problème, papa Apple a pensé à vous : un petit coup sur cette touche-ci, un doigt sur celle-là et vous voilà revenu à 1 Mhz, la bonne vieille vitesse poussive des antédiluviens 8 bits. Autre chose : les logiciels en double haute résolution comme Dazzle Draw ne tournent pas, ce qui n'est pas bien grave étant donné le peu de choses développées avec cette résolution. Je finis avec les logiciels spécifiques : GS/Write, un traitement de texte style MacWrite mais en couleurs est aussi cadeau avec la bécane ainsi que Mouse Desk, un gestionnaire de bureau façon Mac avec icônes, corbeille et menus déroulants. GS/Write, GS/Paint, Mouse Desk ainsi que GS/Com (logiciel de communication) sont des produits de Version Soft et on serait bien contents si, pour une fois, ils n'étaient pas buggés jusqu'à l'os. Pas d'autres logiciels spécifiques terminés, mais les développeurs y travaillent et ça ne saurait tarder, on n'a jamais vu un Apple sans logiciels !

## DEDANS/DEHORS

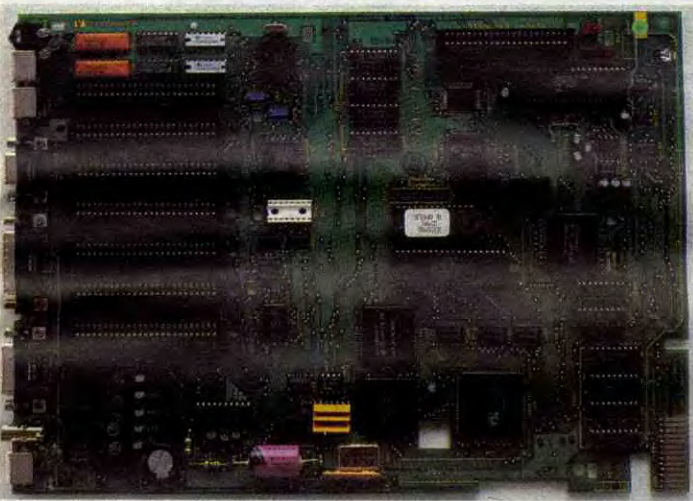
Co-processeur pour les entrées-sorties, l'IWM se démerde pas trop mal non plus. Aidé par Prodos 16, le système d'exploitation du 16 bits, il s'occupe de tout et il y a du monde : le clavier, la

monochrome et c'est tout. Comme d'habitude, les différentes prises ne sont pas normalisées, série au format Mac, joystick au format Apple II, lecteur de disquettes au format Mac, clavier et sortie moniteur couleur n'importe quoi. Le jack audio et le connecteur vidéo sont très très bizarres pour un Apple : ils sont normaux ! L'IWM étant infatigable, il ne rechigne pas quand on lui demande de discuter avec l'ImageWriter II, la LaserWriter ou le réseau AppleTalk ou même avec les disques durs destinés au Mac. Une carte SCSI pour les disques durs super-rapides ou les futurs lasers CD-ROM ? Ça roule aussi, infatigable, on vous dit. Des cartes CPM et MS/DOS sont déjà à l'étude, comme ça il sera compatible Apple IIe et IIc, Macintosh 512 et +, IBM et Amstrad !

## TESTS

Et c'est parti pour les tests fous. Pour compter de 1 à 1000, une fraction de seconde comme l'Amiga ou l'Atari ST. Pour afficher de 1 à 1000 (FOR I=1

slots d'extension de l'Apple IIe. Il reconnaît donc la carte contrôleur des lecteurs de disquettes du IIe et il peut aussi choisir le slot sur lequel le système bootera (il garde en mémoire permanente les instructions de démarrage). En introduisant délicatement une bonne vieille carte de IIe contrôlant gentiment son bon vieux drive 5 pouces 1/4, vous n'avez donc plus besoin du lecteur de disquettes 3,5 pouces spécifique, d'accord ? Vous pouvez aussi récupérer un moniteur Apple ou autre, d'accord ? Ce qu'il vous faudrait, c'est un IIGS sans drive ni moniteur, d'accord ? Eh bien, dans sa grande magnanimité, Apple a pensé à vous, pour 9.500 balles on daignera vous vendre un II GS à poil. Avec le prix du moniteur monochrome et du drive Apple ou compatible, on arrive aux 12.000 balles annoncés ci-dessus. C'est pas fini, pour 500 dollars, les américains peuvent déjà acheter un kit de mise à niveau du IIe. Avec le cours du change, les frais d'approche et la petite marge pour pas travailler pour rien, vous allez pouvoir kiter votre vieux IIe tout pourri pour 4.000 balles maxi. Pas un rond de plus pour la carte-mère, la



La carte-mère.

baver devant un ordinateur qui relègue votre propre engin au rang de la calculatrice quatre opérations et savoir que vous n'aurez probablement jamais les deux bâtons nécessaires pour vous la payer, c'est particulièrement dégueulasse. Quelque chose comme le supplice de Tantale ou la vitrine du pâtisseries quand on est au régime. Donc, c'est cher : presque 19.000 balles en couleurs, plus de 15.000 balles en monochrome, un peu moins de 12.000 balles en se démerdant bien et peut-être 4.000 balles si vous avez déjà un Apple IIe.

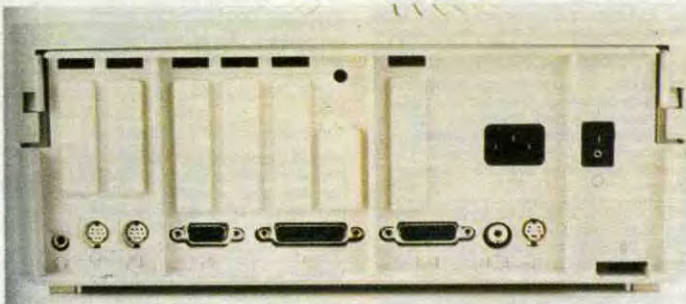
## BEAU, LE LOOK

Vous voyez la photo, là-haut ? Pas mal, non ? Blanc cassé, petit logo multicolore chicos, bien proportionné, moniteur assorti, vous pouvez lui donner la place d'honneur dans le salon, le IIGS y sera à l'aise. Pas de caisse en feraille éléphantesque, pas de moniteur qui se balade n'importe où, pas de fils qui dépassent, la classe, quoi !

Le clavier ? Détachable, léger, AZERTY, flèches, pavé numérique, même principe mécanique que le IIc avec quelques touches supplémentaires style Macintosh, frappe agréable, du bon matériel. La souris, plus petite que celle du Mac ou des II, n'a toujours qu'un seul bouton et vient s'enficher sur le clavier. Rien à dire, c'est tout bon. Passons aux choses sérieuses et ouvrons le capot.

## ÇA S'OUVRE !

Eh oui, c'est bien un Apple II, ça s'ouvre ! Ça a même les 7 slots de l'Apple IIe pour enficher toutes sortes de cartes. Apple revient enfin à ce qui a fait son succès : un ordinateur ouvert. A bas les IIc et autres Mac. D'ailleurs ça n'a pas que les slots du IIe, vous voyez le gros chip carré en bas à droite sur la carte-mère ? C'est un Apple IIe. Complet. Réduit à quelques centimètres carrés, tout le IIe est dedans. Comme ça on commence par le meilleur : les cartes et les logiciels du IIe tournent sur le IIGS. 95% des logiciels. Les tableurs, les traitements de textes, les utilitaires, les jeux d'arcade, les originaux, les freeware et les copies de sauvegarde. Tout ou presque et trois fois plus vite parce qu'en plus du IIe, la carte-mère se trimbale quelques chips pas piqués des vers.



Pas moins de 16 trous pour le 16 bits !

a bien la couleur, il est aussi trop cher par rapport à l'Atari, mais il est moins cher que le Mac donc il est moins/trop cher. Le co-processeur graphique VGC, il chôme pas, le bougre. Non seulement il reprend les modes existants de l'Apple IIe mais en plus il gère

la souris, l'horloge, les sept slots pour les cartes, le port d'extension mémoire, deux ports série RS 422C (compatibles RS 232), un port joystick, un port lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 ou 3 pouces 1/2, un port vidéo couleur analogique RVB, un connecteur vidéo



Et en plus, ça se démonte.

TO 1000 : PRINT 1: NEXT I), 18 secondes, ce qui est deux fois plus rapide que l'Amiga (36 secondes) et 11 fois plus rapide que l'Atari (206 secondes). Pour extraire 20 fois la racine carrée de 2 et ensuite élever vingt fois le résultat au carré, pas de délai, c'est immédiat comme pour l'Amiga ou l'Atari. Par contre le résultat est beaucoup moins faux que ses deux adversaires puisqu'au lieu de trouver 2, il trouve 2,00232917 contre 1,86 pour l'Amiga et 1,64 pour l'Atari. Vous me direz que ces tests sont bidons et que c'est le basic qui est faux, pas le microprocesseur. Je vous répondrai alors qu'effectivement le microprocesseur n'y est sans doute pour rien mais que si les basics sont merdeux je n'y suis non plus pour rien et que celui qui trouve le résultat le plus proche de 2 est quand même le meilleur ou le moins nul, c'est comme vous voulez.

## DE 19.000 A 4000 FRANCS

Bon, je reviens au prix, combien ? 18.857,40 TTC pour l'Apple II GS, la souris, le moniteur couleurs 600x200, un lecteur de disquettes 3,5 pouces, GS/Paint, GS/paint, Prodos 16 et Mouse Desk. La même chose en monochrome pour 15.299,40 francs. Les combines, maintenant : Prodos 16, le système d'exploitation, reconnaît les

souris, un clavier bricolo et 16 bits sur votre bureau. Merci, Monsieur Apple, pour une fois on pense à la bidouille et aux anciens.

## DISPONIBILITE

Disponibilité ? Début novembre, ce qui en langage informatique signifie mi-décembre si tout va bien.

## LES AUTRES

Attaqués de plein fouet sur leur terrain de chasse, les Atari et Amiga doivent sûrement se poser des questions. L'Atari ST tient encore sans problème la route par son prix particulièrement bas (3.990 TTC le STF avec un drive sans moniteur) et si son catalogue de logiciels continue à grossir, il ne risque rien. Son PDG nous a d'ailleurs confié son ravissement de "l'Atarisation" d'Apple qui aurait pu vendre le GS dix fois plus cher que le ST alors qu'ils ne le vendent QUE trois fois plus cher ! L'Amiga par contre avec ses 17.730 francs (avec drive et moniteur couleur) et son minuscule catalogue va avoir du mal à suivre. Son PDG ne nous a rien déclaré du tout (voir édito) et le reste du personnel Commodore présent au Sicob n'en pense rien. Amstrad et les terroristes n'en ont rien à foutre.



Sacré fourchette, hein ? De 19.000 à 4.000 francs, on peut difficilement faire mieux, hein ? Faites-vous partie de ceux qui vont cracher deux briques ou des privilèges qui s'en sortiront à quatre fois moins ? Sacré suspense, hein ? Ça, c'est un bon article, hein ? Bien

# Petites Annonces



## AMSTRAD

VENDS CPC 464 couleur, drive DDI-1, adaptateur MP1, joystick, lightpen MKII, nombreux logiciels (K7), livres sur l'Amstrad, 5000F, possibilités de paiement en 3 fois ou de vente séparée. Alain Liot au 56 47 60 42 aux heures de repas en semaine, ou 65 38 80 58 le week-end.

VENDS Amstrad 464, moniteur monochrome, interface péritel, synthétiseur de paroles, lecteur de disquettes, manette, livres, logiciels sur K7 et disquette, 3900F, région toulousaine. Eric au 61 80 95 85.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad sur disquette. Tél. 81 55 61 33 le week-end.

VENDS Amstrad CPC 464 neuf, adaptateur péritel, moniteur, lecteur de K7, 300 softs, 2400F à débattre. Eric Cardon, Azé, 71260 Lugny.

ECHANGE nombreux programmes pour CPC 464 contre utilitaires sur K7. Patrick Canneddu, quartier Le Parterre, 13880 Valaux.

ECHANGE softs pour 464 sur K7. Vincent Pouilloux, 242 avenue de Limoges, 79000 Niort.

CHERCHE contacts Amstrad 464 pour échanges ou achats de logiciels. Franck Villedieu, BP 2229, Papeete-Tahiti.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 et disquette. Willy Morelle, 14 rue du Général Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. 23 58 50 67.

VENDS Amstrad CPC 664 couleur, livres, jeux, logiciels, 4500F. Serge au 92 58 03 53.

CHERCHE contact d'enfer pour Amstrad sur K7 et disquette. Possède un bon paquet de notices. Tél. 23 58 50 67.

VENDS Amstrad 6128 couleur (5.86), joystick Quickshot, cordon K7, nombreux programmes sur disquette et K7, manuels, 5400F à débattre. Tél. 30 43 76 06.

VENDS Amstrad 6128 monochrome avec lecteur 5 1/4, joystick, documentations, 50 disquettes 5 1/4 pleines, 6000F. Philippe Mulcey, Gare de Tournus, 71700 Tournus.

VENDS nombreux disquettes vierges 3" Amstrad, cause achat d'un lecteur 5 1/4. Cyril Chopin, 61 rue d'Alsace, 49400 Saumur. Tél. 41 51 31 51.

VENDS Amstrad 6128 couleur, 150 jeux, 15 utilitaires, 5800F (avril 86), drive 5 1/4, 1000F. Tél. 34 69 96 56 ou, bureau, 39 15 18 53.

ECHANGE nombreux logiciels récents pour Amstrad contre disquettes 3". Mathieu Houmeau, La Croix Bideault, St-Martin de La Place, 49160 Longué. Tél. 41 67 37 64.

VENDS CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, 2200F, lecteur de disquettes et 30 disquettes, 1500F, imprimante DMP 2000, 1700F, ou le tout pour 4900F. Tél. 50 98 54 49.

CHERCHE correspondants 6128, 464 ou 664 (K7 ou disquette) pour échanges. Thierry Pineau au 42 46 12 55.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger de nombreux logiciels sur K7 et disquette. Achète interfaces diverses pour Amstrad CPC 464. Orlie Krief, 20 rue Paul Eluard, 93000 Bobigny.

CHERCHE contacts pour échange de nombreux softs Amstrad 664 ou 6128. Innocente Florian Charpey, 26300 Bourg de Péage. Tél. 75 59 80 25 après 20h.

VENDS Amstrad CPC 464, lecteur de disquettes, joystick, nombreux logiciels (dont langages), sous garantie. Tél. 48 21 90 20 après 18h.

CHERCHE correspondant Amstrad équipé d'un second lecteur Vortex F1-X format 5 1/4 car je me sens isolé. Franck Hedin, 21 rue Lesueur, 80100 Abbeville. Bal Silver.

ECHANGE logiciels de jeu pour Amstrad 6128 sur disquette. Recherche nouveautés. Tél. 26 86 54 97 après 20h.

CHERCHE notices de softs pour 6128 (Crafton & Xunk, Ghostbusters, Eden Blues, Alien Highway II, Cauldron, Sophie Mondain, 17 rue Gramme, 75015 Paris. Tél. (1) 48 42 04 91.

CHERCHE notice de Skyfox, cherche utilitaires et langages pour CPC 464, les échangerais contre jeux. Maurice Szurlo, hameau de Bugnyri Planquery, 14490 Balleroy.

VENDS CPC464 monochrome, nombreux utilitaires et jeux sur disquette : 4900F. PCW 8256 avec imprimante, neuf, sous garantie : 4900F. Tél. (1) 45 00 04 17 après 19h.

VENDS Amstrad 464, moniteur mono, magnéto K7, 20 magazines pour Amstrad, 3 livres, boîte de rangement K7, 50 programmes, (valeur + de 45.000 FB), vendu 25.000 FB à débattre. Roger Hoffa, 83, rue Navez, 1030 Bruxelles, Belgique. (INDJLC : Une fois !)

VENDS Amstrad PCW8256, 256Ko, 16 disquettes, Multiplan : 5000F. Tél. (1) 43 22 67 55.

ECHANGE plus de 500 programmes sur disquettes. Cherche lecteur 5 1/4 à bas prix raisonnable ou échange contre logiciels. Yves Peres, 22, rue du Barry, 29200 Brest.

CHERCHE correspondant(e)s sur Amstrad 6128. Michaël Herbert, 40, allée Chanteclair, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. (16) 20 91 68 09.

VENDS Cause achat 6128, CPC 464 monochrome, 140 logiciels, livres sur CPC, joystick Quickshot II, housses de protection, câble rallonge clavier-écran, le tout 2500F. Tél. (1) 69 06 59 après 17h30.

VENDS drive 3" pour CPC 6128/664, cordon sous garantie (mai 86) impeccable : 800F. Tél. (1) 43 93 93 33.

VENDS Amstrad, unité centrale (avec lecteur de disquettes) 128Ko, imprimante qualité courrier DMP2000, logiciels professionnels : Multiplan (tableur), DBase II (fichiers), Tasword (traitement de texte), Picture (création graphique-tracé de courbes), plus de 50 jeux parmi les plus connus, 6 livres techniques sur Amstrad, 30 revues sur Amstrad (des centaines de listings et de trucs), 15 disquettes 3" vierges, 1 joystick (valeur neuf : 11.885,00F), le tout laissé à 7500F. Mr Charleard au (16) 30 56 29 66 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes DDI-1, documentation, joystick, 150 jeux, 4000F, stylo optique DK Troniks en ROM (pour écran couleur), 200F. Thomas au 47 41 50 65 de 18 à 22h.

VENDS CPC 6128 monochrome, sous garantie, 4200F, donne câble magnétophone, câble munitel (avec programmes), 20 disquettes 3" pleines de programmes, 30 revues Amstrad. Tél. 78 52 23 90.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, (recherche Dams, Devpac et Forth). Laurent Hacault, 15 impasse des Violettes, 57157 Marly. Tél. (16) 87 63 76 11.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquette contre périphériques. Lionel Briffaz, 9 rue Edgar Quinet, 01100 Oyonnax. Tél. 74 73 76 06 à midi ou après 18h.

VENDS Amstrad CPC 6128 monochrome et/ou imprimante Mannesman, avril 86, nombreux logiciels, bons prix. Marc au (1) 48 33 79 59.

VENDS lecteur 3" 5/8, 40 disquettes pleines, lecteur Laserdata, boîte de rangement de disquettes, en excellent état, garanti, 1500F. Thierry au 43 55 66 96.

CHERCHE contacts Amstrad 464 à disquette. M. Slimani, 6 rue de La Croix-Blanche, 77370 Nangis. Tél. 64 01 62 77.

VENDS nombreux logiciels originaux pour Amstrad, sur K7. M. Slimani, 6 rue de La Croix-Blanche, 77370 Nangis.

VENDS 150F, ou échange contre logiciels, crayon optique pour Amstrad. J. Sorro, lotissement de Gonds, 38290 La Verpillière. Tél. 74 94 49 13.

ECHANGE 280 logiciels contre un clavier de 464, 6128 ou 664 (je possède déjà l'écran monochrome !). Manuel Matheira, route d'Hermé, 77114 Gouaix.

ECHANGE 200 logiciels contre un écran couleur Amstrad. Charles Richard, 2 route de St-Sauveur, 77134 Les Ormes sur Vouzie.

ECHANGE synthétiseur vocal Technimusic, logiciels de jeu, lecteur de disquettes DD1 même en mauvais état. Tél. 46 71 85 74.

VENDS CPC 6128, lecteur de disquettes, 7 programmes professionnels, 20 utilitaires, nombreux jeux, boîte de rangement, livre Trucs et astuces, 9500F. Tél. 53 90 22 50.

VENDS jeux sur disquette pour Amstrad. Didier au (1) 30 74 17 43 après 17h30.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, très peu servi, joystick, revues, 3500F. M. Battaglia, 5 square Henri-Seller, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. 48 52 76 22.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur sous garantie (avril 86), 11 disquettes 3", 2 joysticks, lecteur de K7 Laserdata, lecteur de disquettes 5 1/4, nombreux jeux et utilitaires (400), manuel, 7000F le tout. Tél. 48 54 17 94.

VENDS Amstrad 464 monochrome, programmes sur K7 (100 HHHHebdo), revues, livres, K7 eraser Jony, 3600F. Tél. (1) 39 61 62 08 de 19 à 21h.

ECHANGE Amstrad PCW 8256 neuf contre Amstrad CPC 6128 avec imprimante. Tél. 42 79 39 75.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes, adaptateur péritel, 100 logiciels, 4000F. Pascal Guénot, 7 rue Lorget, 93200 St-Denis. Tél. (1) 42 43 97 40.

VENDS Amstrad 6128 couleur, excellent état (3.86), garanti un an, joystick, 20 disquettes de programmes avec leurs manuels, une cinquantaine de logiciels de jeu, 6300F. Vends imprimante couleur Okimate 20 (5.86) avec câble, traitement de textes et logiciel de hardcopy pour Amstrad, papier imprimante semi-glacé, 2200F. Tél. (1) 39 85 74 67 en soirée.

VENDS Amstrad 464 couleur, jeux, joystick, revues, 3500F. M. Battaglia, 5 square H.-Seller, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. (1) 48 84 76 22.

## APPLE

VENDS Apple IIe, moniteur, lecteur de disquettes, joystick, 40 disquettes, revues, livres, 5500F. Louis Angelats, 1 boulevard des Amis, Les Petites Résidences 86, 13008 Marseille. Tél. 91 73 08 14.

VENDS Apple IIe, moniteur monochrome, support moniteur, 2 joysticks, câbles, manuels, 50 logiciels, disquettes vierges, boîte de rangement de disquettes. Fabrice Tisserand au 34 62 45 58 après 18h.

VENDS Apple IIe avec drive, écran, joystick, documentation, livre et jeux, 5950F. Tél. (1) 34 60 41 32 le soir.

VENDS Apple IIe 6502C de 86, deux drives, carte imprimante, carte CP/M, souris, carte 80 colonnes, 128K, documentations, 150 logiciels, 10000F. José au 48 06 75 61 entre 15 et 18h.

VENDS Apple IIe avec drive, moniteur, 250 jeux et programmes, documentations, valeur 11000F, vendu 7800F à débattre. Pascal au 34 17 55 52 le soir.

VENDS Apple IIc, la mort dans l'âme, cause armée, moniteur, joystick, souris, logiciels, boîte à disquettes, 5500F à débattre, en excellent état. Tél. (1) 45 89 18 32 le soir.

VENDS compatible Apple II+ , marque Vela, avec moniteur monochrome, clavier détachable, 2 drives, carte 280, carte 80 colonnes, joystick, programmes, 4000F. Tél. 43 34 14 54.

## ATARI

ACHETE programmes sur K7 pour Atari 800 XL. Envoyez vos listes et coordonnées à Gwénaél André, l'Hôtel Vallée, St-Malo-de-La-Lande, 50200 Coutances. Tél. 33 47 27 05.

ECHANGE plus de 100 programmes pour Atari 520 ST. Jean-Michel Buranget, 9 rue Serpenoise, 57000 Metz.

VENDS Atari 800 XL, drive 1050, Happy 1050, lecteur de K7 1010, très nombreux programmes sur disquette et K7, boîte de rangement pour disquettes à tiroir, 2 manettes de jeu, le tout en parfait état, avec boîtes d'origine, 5200F le tout. Pascal Guiller, 41 rue du Chemin-Vert, 37300 Joué-Les-Tours.

VENDS Atari 130 XE (juillet 85) pal/péritel, magnétophone, joystick, nombreux jeux, prix à débattre. Tél. 43 94 07 20 le week-end.

VENDS lecteur de K7 1010 pour Atari 800 XL avec logiciels, état neuf, 500F. Patrick au 39 95 86 87.

VENDS Atari 810 "chipé" (contrôleur de vitesse), faire offre. Echange nombreux programmes originaux. Patrick au 48 86 40 74 avant 19h ou 39 70 78 09 après.

CHERCHE trucs, bidouilles, astuces, programmes pour Atari 1040 STF. Claude Vidal, 51 rue Villas-Garadis, 13006 Marseille.

VENDS Atari 800 XL péritel, sous garantie, magnétophone 1010, programmes originaux sur K7, livre, 800F. Donne, avec 150 programmes sur disquette. Tél. 34 64 54 81 après 19h.

VENDS console Atari 2600, 3 jeux, bon état, 600F. Olivier au 39 88 65 23.

VENDS Atari 1040 ST couleur d'avril 86, nombreux livres, programmes, 9000F. M. Hourdequin au 30 71 92 55 au bureau ou au 39 18 49 78 à domicile.

ECHANGE programmes sur Atari 520ST. Stéphane (1) 30 52 34 28.

CHERCHE programmeur en C sur Atari ST, (le meilleur) (Oh, pardon, The Best !) pour échanges trucs et astuces. Ph Bristiel, Bajamont, 47480 Pont du casse.

Possesseur Atari 520ST, cherche contacts pour échange connaissances et trucs sur le langage C. Eric Baissus, 8, rue Pocagel, 34500 beziers. Tél. (16) 67 30 21 09.

Pour 520ST, vends logiciels originaux à 200F pièce : DB Master One, Basic Syntaxes Demo, Neo Version FSC, ST Writer, vente séparée ou groupée : 900F le tout. Satoshi Kuroda au (16) 3 12 22.

VENDS Commodore 64 péritel, 1531, livres et revues, de très nombreux jeux, 1800F le tout. Tél. 66 89 95 85.

VENDS ou échange C128 pal, disquettes, neuf, 3000F, ou contre un C64 avec 1541. Tél. 97 66 92 76.

VENDS CBM 64 péritel, drive 1541, imprimante MPS 801, 100 disquettes (jeux et utilitaires - 300 programmes), câble munitel, revues, 5500F. Tél. 45 27 61 97.

VENDS Commodore 128D sous garantie, état neuf, moniteur couleur haute résolution (640x400), logiciels (plus de 1000), 250 disquettes, 3 boîtes de rangement de disquettes, 2 joysticks, câbles, manuels d'utilisation, ma profonde amitié, le tout pour 14000F à débattre. Frédéric Lemare, 37 rue Danielle-Casanova, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. 30 45 39 78 après 18h.

CHERCHE contacts pour CBM 64/128. Jean-Pierre Cottu, 55 avenue Henri-Peyrouse, 31600 Muret. Tél. 61 51 11 20.

VENDS CBM 64, bouton reset, Fastload, autoformation au Basic (tomes 1 et 2), 1500F, lecteur de disquettes (1541, 1400F, moniteur couleur CBM 1701, 1900F, imprimante MPS 801, 1200F, plus de 1000 programmes (240 disquettes), 2900F à débattre. Stéphane au (1) 30 52 34 28.

VENDS C128 azerty, 1571, moniteur 40/80 colonnes, 70 disquettes, mode 64/128/CPM, garanti 18 mois. Tél. 39 79 17 62.

VENDS 200 jeux pour CBM 64, de 2 à 5F pièce. Emmanuel au (1) 45 78 29 70.

## BUREAU DES OBJETS TROUVÉS



J'AI TROUVÉ CETTE BOMBE À 2 RETARDEMENT DEVANT LA PORTE DE LA PRÉFECTURE DE PARIS



## COMMODORE

VENDS C128, moniteur couleur/monochrome, magnétophone (1530), drive double faces 1571, interface péritel, 3 joysticks, livres, documentations (C128, 64, 1530 et 1571), logiciels, dans emballage d'origine (1986), 8000F. Charles-Henri au 49 54 40 10.

VENDS Commodore 128D, drive 1571 intégré, péritel, joystick, Fastload, très nombreux logiciels, livres et revues spécialisés, 8000F. Philippe au 43 37 68 31 le soir.

VENDS Commodore 64 en excellent état, péritel, drive sous garantie, documentations, joystick, nombreux jeux, 3900F. Marc Saliou, 2 impasse de l'Ancien Moulin, 91150 Morigny. Tél. (1) 64 34 27 42.

ECHANGE jeux pour CBM 64 sur K7 ou disquette. Achète livres sur le C64 et le 1541. Vincent au 92 34 30 33 après 18h.

VENDS C64 Secam, drive 1541, imprimante MPS803, lecteur de K7 CBM, nombreux jeux originaux (Flight Simulator II, 7 Cities of Gold, Fighter Pilot, Ghostbusters, Program Pack 64), très nombreux bouquins très intéressants sur le C64. Je dispose aussi de nombreux jeux et utilitaires sur disquettes, le tout pour 5000F. François Nacabal, 52, bd Salengro, 93190 Livry-Gargan. Tél. (1) 43 02 01 10.

RECHERCHE toutes personnes pouvant m'indiquer où l'on trouve des décos. C+ fonctionnant sur C64, ou sur autres micros (tels, ou adresses de boutiques en France). Je recherche aussi toute interface (conv. A/N; N/A-Samplers, Vocoders, RS232-Midi, progr. d'Eproms, digitaux schémas (électronique...), et notices de fonctionnement, de réglage, etc. Ces interfaces peuvent être bien sûr des modèles piratés du commerce, ça ne me dérange en aucun cas, au contraire ! Aussi, j'attends de vous, chers lecteurs, tout renseignement sur le Sam Specher + Say It et Digital Drums. Contactez-moi le plus rapidement possible au (16) 78 21 07 79, demander Ludo. Discretion assurée au sujet de ma première recherche.

VENDS CBM64, 1541, 1530, joystick, revues, 600 jeux dans tout domaine, le tout en bon état, 4500F à débattre, vite c'est urgent. Frabrice Benoliel, 9, rue André Vassord, 95200 sarcelles. Tél. (1) 39 90 77 51.

VENDS pour Commodore 64 en K7 et originaux : Euréka (le jeu en 256K), Bilbo le Hobbit et le jeu d'échecs grand Master. Recherche aussi lecteur disks en bon état et pas cher pour C64. Tél. (16) 75 62 64 25.

VENDS logiciels (utilitaires et jeux), sur disks. Toutes les nouveautés. Tél. (16) 89 25 46 73.

CBM64, disk, K7, cherche programmes pour échanges. Merci d'envoyer liste à Hernandez, 28, bd Ulysse Casse, 47200 Marmande.

VENDS Commodore 64 péritel, 1531, livres et revues, de très nombreux jeux, 1800F le tout. Tél. 66 89 95 85.

VENDS ou échange C128 pal, disquettes, neuf, 3000F, ou contre un C64 avec 1541. Tél. 97 66 92 76.

VENDS CBM 64 péritel, drive 1541, imprimante MPS 801, 100 disquettes (jeux et utilitaires - 300 programmes), câble munitel, revues, 5500F. Tél. 45 27 61 97.

VENDS Commodore 128D sous garantie, état neuf, moniteur couleur haute résolution (640x400), logiciels (plus de 1000), 250 disquettes, 3 boîtes de rangement de disquettes, 2 joysticks, câbles, manuels d'utilisation, ma profonde amitié, le tout pour 14000F à débattre. Frédéric Lemare, 37 rue Danielle-Casanova, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. 30 45 39 78 après 18h.

CHERCHE contacts pour CBM 64/128. Jean-Pierre Cottu, 55 avenue Henri-Peyrouse, 31600 Muret. Tél. 61 51 11 20.

VENDS CBM 64, bouton reset, Fastload, autoformation au Basic (tomes 1 et 2), 1500F, lecteur de disquettes (1541, 1400F, moniteur couleur CBM 1701, 1900F, imprimante MPS 801, 1200F, plus de 1000 programmes (240 disquettes), 2900F à débattre. Stéphane au (1) 30 52 34 28.

VENDS C128 azerty, 1571, moniteur 40/80 colonnes, 70 disquettes, mode 64/128/CPM, garanti 18 mois. Tél. 39 79 17 62.

VENDS 200 jeux pour CBM 64, de 2 à 5F pièce. Emmanuel au (1) 45 78 29 70.

ECHANGE plus de 50 logiciels MSX sur disquettes 3 1/2 360/720K. D. Olivier, 5 boulevard Franck Lamy, 17200 Royan. Tél. 46 05 49 44 le week-end.

## ORIC

VENDS Oric Atmos complet, 3 K7 (Karaté, Ultima Zone, Oricmunch), 600F. Tél. 61 44 10 09. Toulouse.

VENDS pour Oric Atmos : Atmos, interface joystick programmable, logiciels : 1200F, lecteur de disquettes Jasmin II et 4 disquettes : 1600F, Easytext, Easydisk : 400F, 16 Théoric, 2 Micro : 270F, livres : Faites vos jeux, L'Assembleur de l'Oric, Au Cœur de l'Oric, Le T.Dos et ses fichiers, Manuel de référence, Jeux en basic sur Oric, programmation du 6502, 50F pièce ou le tout : 3500F. Echange à celui qui m'achète mon lecteur, 20 disquettes de jeux, contre 20 disquettes vierges (plus de 220 logiciels) ou échange contre matériel pour Amstrad. JC Rinaudo, Quartier les Manettes, route de Janas, 83500 La Seyne. Tél. (16) 94 25 77 49.

VENDS Oric Atmos, lecteur disquette microdisc Sédoris, 25 disquettes, Loriel, Ms-Tel, BD Disk, 80 Hebdos, 10 Théoric, détecteur sonnerie (serveur près à fonctionner), sous garantie. Prix à débattre. Tél. (1) 42 62 40 09 de 16h à 18h.

VENDS Oric 1, tous les câbles et alimentations, nombreux logiciels et 4 livres : 1001F. Benjamin au (1) 43 07 57 00.

CHERCHE adaptateur péritel TV NB (péritel-antenne). Marc au (1) 48 45 94 73.

VENDS Oric 1 complet, avec jeux, listings, 25 Théoric, 2 microdisc, docs, synthé, interface progs (joysticks) sans magnéto : 1200F, avec magnéto : 1500F. Tél. (1) 97 65 90 56.

## SPECTRUM

ECHANGE programmes pour Spectrum (j'en ai plus de 300). Envoyez vos listes à Nguyen Phi, 15 rue Labrousse, 75015 Paris. Tél. (1) 48 42 41 90 après 18h.

ECHANGE logiciels pour Spectrum 48K. Florent Thiry, 1 rue du Moulin, 57100 Thionville. Tél. 82 53 63 76.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum 48K. Fabienne Lobry, 18/2 rue C. Marot, 59540 Caudry.

ECHANGE nombreux programmes (130) pour Spectrum. Guillaume Monnet, 3434 chemin Ste-Colombe, 06140 Vence. Tél. 93 58 33 02 le soir.

VENDS Spectrum 48K, péritel, téléviseur, joystick programmable, Kempston, 5 livres, 50 jeux, lecteur de K7, 2000F. Tony Episul, 40 avenue Gide, 94270 Bicetre. Tél. (1) 46 70 73 74.

ACHETE Spectrum 48K, ZX1 et microdrive, microdisquettes, ZX2 et manette de jeu, cartouche, carte Epon ou schéma. Vends alimentation interruptible pour ZX81 ou ZX Spectrum, 350F. Cherche LED numéro 38. Didier Kremer, Athena 2, avenue du 15ème-Corps, 83700 St-Raphaël. Tél. 94 95 82 25 après 19h.

CHERCHE contacts pour échanger nouveautés et autres logiciels. Cochons et non sérieux s'abstenir. Vends aussi TI

# DAMES

Appréciez qu'à votre instar, l'ami X-07 se découvre une véritable passion pour les DAMES...

André GENNESSEAU



JE SUIS FOU DES FEMMES

# CANON X07



ÇA PEUT PAS VOUS FAIRE DE MAL A CONDITION DE PAS EN ABUSER

MIEUX VAUT PETARD QUE WHISKY!

## SUITE DU N° 152

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

```

2760 IFJEU (PP+7)=OTHENPP=PP+7:GOTO2760
2770 A=JEU (PP+7):IFA(LBORA)LHORJEU (PP+14)
)(>OTHENRETURN
2780 OFABS(A) >20THENCDCD+1
2790 JEU (PP+7)=A+100:CC=CC+1:CA(CC)=PP+1
4:CP(CC)=PP+7:C=1:GOSUB2400:RETURN
2850 PP=CA(CC)
2860 IFJEU (PP-8)=OTHENPP=PP-8:GOTO2860
2870 A=JEU (PP-8):IFA(LBORA)LHORJEU (PP-16)
)(>OGOTO2900
2880 OFABS(A) >20THENCDCD+1
2890 JEU (PP-8)=A+100:CC=CC+1:CA(CC)=PP-1
6:CP(CC)=PP-8:C=1:GOSUB2100
2900 PP=CA(CC)
2910 IFJEU (PP+8)=OTHENPP=PP+8:GOTO2910
2920 A=JEU (PP+8):IFA(LBORA)LHORJEU (PP+16)
)(>OTHENRETURN
2930 OFABS(A) >20THENCDCD+1
2940 JEU (PP+8)=A+100:CC=CC+1:CA(CC)=PP+1
6:CP(CC)=PP+8:C=1:GOSUB2550:RETURN
2997 '
2998 '**ALGORITHME MINIMAX**
2999 '
3000 N=0:V(O)=MI:Z=0
3010 GOSUB1000
3020 IFNC>1GOTO3040
3030 IFNC=OTHENNC(O)=0:RETURNELSEIS(O)=0
:GOSUB3700:DG=0:AG=AC(O):RETURN
3040 LOCATEO,2:PRINT" Coup : /"JUSINGF#
INC:FORI=IXTOIX+IX-1
3050 MV(I)=MV(I-IX):PR(I)=PR(I-IX):NEXT
3060 IS(O)=IX:IS(1)=I:VM(1)=MI
3070 GOSUB3700
3080 LOCATE7,2:PRINTUSINGF#;TC(O)+1:GOSU
B4000:N=1:TT=-TT
3090 IFN=NMTHENGOSUB4500ELSEGOSUB3500
3100 N=0:TT=-TT
3110 IFV(1)<V(O)GOTO3140
3120 IFV(1)>V(O)THENV(O)=V(1):VM(1)=V(O)
:CG=1ELSECG=CG+1:IFRND(O)*CG>1GOTO3140
3130 DG=DC(O):AG=AC(O)
3140 GOSUB4250:TC(O)=TC(O)+1
3150 IFINKEY#="1"THENIN(1):GOTO3810
3160 IFTC(O)<NC(O)GOTO3080
3170 DG=DC(O):IN=O:RETURN
3297 '
3298 '**MAXIMISATION**
3299 '
3300 V(N)=MI:Z=IS(N)
3310 GOSUB1000
3320 IFNC=OTHENRETURN
3330 GOSUB3700
3340 VM(N+1)=MI:IS(N+1)=IX
3350 GOSUB4000:N=N+1:TT=-TT
3360 IFN=NMTHENGOSUB4500ELSEGOSUB3500
3370 N=N-1:TT=TT:GOSUB4250
3380 IFV(N+1)>VM(N)THENV(N)=PI:GOTO3810
3390 IFV(N+1)>V(N)THENV(N)=V(N+1):VM(N+1)
)=V(N)
3400 TC(N)=TC(N)+1:IFTC(N)<NC(N)GOTO3350
ELSE3810
3497 '
3498 '**MINIMISATION**
3499 '
3500 V(N)=PI:Z=IS(N)
3510 GOSUB1000
3520 IFNC=OTHENRETURN
3530 GOSUB3700
3540 VM(N+1)=PI:IS(N+1)=IX
3550 GOSUB4000:N=N+1:TT=-TT
3560 IFN=NMTHENGOSUB4500ELSEGOSUB3300
3570 N=N-1:TT=TT:GOSUB4250
3580 IFN=1THENIFV(N+1)<VM(N)GOTO3800ELSE
3590ELSEIFV(N+1)<VM(N)GOTO3810
3590 IFV(N+1)<V(N)THENV(N)=V(N+1):VM(N+1)
)=V(N)
3600 TC(N)=TC(N)+1:IFTC(N)<NC(N)GOTO3350
ELSE3810

```

```

3700 DC(N)=IS(N):LC(N)=LC(NC(N)=NC:DP(N)
)=DP:TC(N)=O
3710 IFTT=1THENNP=NP-LC+DP:ND=ND-DPELSEB
P=BP-LC+DP:BD=BD-DP
3720 IFLC=OTHENAC(N)=MV(IS(N)+1)ELSEAC(N)
)=MV(IS(N)+LC)
3730 RETURN
3800 V(N)=MI
3810 IFTT=1THENNP=NP+LC(N)-DP(N):ND=ND+D
P(N)ELSEBP=BP+LC(N)-DP(N):BD=BD+DP(N)
3820 RETURN
3997 '
3998 '**EXECUTION**
3999 '
4000 A=JEU (MV(DC(N))):JEU (MV(DC(N))):O:P
M(N)=O
4010 IFTT=1GOTO4100
4020 IFA<-20THENDN(-A-20)=AC(N):JEU (AC(N)
)=A:GOTO4050
4030 IFAC(N)<83THENPN(-A)=AC(N):JEU (AC(N)
)=A:GOTO4050
4040 PN(-A)=O:DN=DN+1:DN(DN)=AC(N):JEU (A
C(N))=-20-DN:PM(N)=-A:NP=NP-1:ND=ND+1
4050 IFLC(N)=OTHENRETURN
4060 FORI=DC(N)+1TODC(N)+LC(N)
4070 A=JEU (PR(I)):MV(I)=A:JEU (PR(I))=O
4080 IFA>20THENDB(A-20)=OELSEPB(A)=O
4090 NEXT:RETURN
4100 IFA>20THENDB(A-20)=AC(N):JEU (AC(N)
)=A:GOTO4130
4110 IFAC(N)>20THENPB(A)=AC(N):JEU (AC(N)
)=A:GOTO4130
4120 PB(A)=O:DB=DB+1:DB(DB)=AC(N):JEU (AC
(N))=20+DB:PM(N)=A:BP=BP-1:BD=BD+1
4130 IFLC(N)=OTHENRETURN
4140 FORI=DC(N)+1TODC(N)+LC(N)
4150 A=JEU (PR(I)):MV(I)=A:JEU (PR(I))=O
4160 IFA<-20THENDN(-A-20)=OELSEPN(-A)=O
4170 NEXT:RETURN
4247 '
4248 '**RETOUR ENARRIERE**
4249 '
4250 A=JEU (AC(N)):JEU (AC(N))=O:IFTT=1GOT
O4340
4260 IFA>-21THENPN(-A)=MV(DC(N)):JEU (MV(D
C(N)))=A:GOTO4290
4270 IFPM(N)=OTHENDN(-20-A)=MV(DC(N)):JE
U (MV(DC(N)))=A:GOTO4290
4280 PN(PM(N))=MV(DC(N)):JEU (MV(DC(N)))=
-PM(N):DN=DN-1:ND=ND-1:NP=NP+1
4290 IFLC(N)=OGOTO4420
4300 FORI=DC(N)+1TODC(N)+LC(N)
4310 A=MV(I):JEU (PR(I))=A
4320 IFA>20THENDB(A-20)=PR(I)ELSEPB(A)=P
R(I)
4330 NEXT:GOTO4420
4340 IFA<21THENPB(A)=MV(DC(N)):JEU (MV(DC
(N)))=A:GOTO4370
4350 IFPM(N)=OTHENDB(A-20)=MV(DC(N)):JEU
(MV(DC(N)))=A:GOTO4370
4360 PB(PM(N))=MV(DC(N)):JEU (MV(DC(N)))=
PM(N):DB=DB-1:BD=BD-1:BP=BP+1
4370 IFLC(N)=OGOTO4420
4380 FORI=DC(N)+1TODC(N)+LC(N)
4390 A=MV(I):JEU (PR(I))=A
4400 IFA<-20THENDN(-A-20)=PR(I)ELSEPN(-A)
)=PR(I)
4410 NEXT
4420 IFPR(DC(N))=OTHENIFLC(N)=OGOTO4460E
LSE4450
4430 AC(N)=AC(N)-PR(DC(N)):IFLC(N)=OTHEN
IFAC(N)=MV(DC(N)):GOTO4460ELSERETURN
4440 IFAC(N)<>PR(DC(N)+LC(N))THENRETURN
4450 DC(N)=DC(N)+LC(N)+1:AC(N)=MV(DC(N)+
LC(N)):RETURN
4460 DC(N)=DC(N)+2:AC(N)=MV(DC(N)+1):RET
URN
4497 '
4498 '**FONCTION D'EVALUATION**
4499 '
4500 Z=IS(N)
4510 GOSUB1000
4520 IFNC=OTHENIFTT=COTHENV(N)=MI:RETURN
ELSEV(N)=PI:RETURN
4530 GOSUB3700:IFNC>1GOTO4580
4540 IS(N+1)=IX:GOSUB4000
4560 N=N+1:TT=-TT:GOSUB4500:N=N-1:TT=-TT

```

```

:GOSUB4250
4570 V(N)=V(N+1):GOTO3810
4580 V(N)=(BP-NP)*1000/(BP+NP+1)+(BD-ND)
*2000:IFNC=1THENV(N)=-V(N)
4590 GOTO3810
4997 '
4998 '**INITIALISATIONS**
4999 '
5000 CLS:PRINT " ";STRING$(18,"*");" *
DAMES **Par A. Gennesseaux* ";
5010 PRINTSTRING$(18,"*");"
5020 CLEAR30:DEFINT A-Z:DIMJEU(103),PB(20)
,PN(20),MV(250),PR(250),LC(7),NC(7)
5030 DIMDP(7),IS(7),DC(7),AC(7),V(7),VM(
7),CA(7),O(7)
5040 FORI=OTO13:JEU(I)=99:JEU(I+90)=99:N
EXT:FORI=14TO89STEP15:JEU(I)=99:NEXT
5050 FORI=15TO75STEP15:JEU(I)=99:JEU(I+6)
)=99:JEU(I+7)=99:JEU(I+13)=99:NEXT
5060 FORI=16TO76STEP15:FORJ=OTO4:JEU(I+J)
)=O:JEU(I+J+7)=O:NEXTJ,I
5070 PI=32767:MI=-PI:C#="STRING$(15,32):F
#="*":CONSOLEO,4,0,1,0:CONSOLEI
5080 FORI=1TO4:KEY$(I)="*STR$(I):NEXT
:KEY$(6)=" 5":GOTO30
5097 '
5098 '**COULEUR**
5099 '
5100 CLS:PRINT" Quel camp, "prenez-vous ?
", "BLANCS NOIRS"
5110 AS=INKEY$:IFAS="1"THENCO=-1ELSEIFAS
="3"THENCO=1ELSE5110
5120 CLS:RETURN
5197 '
5198 '**AFFICHAGE DAMIER
5199 '
5200 CLS:FORCJ=16TO87
5210 IFJEU(CJ)=99THENNEXTELSEGOSUB2550:N
EXT
5220 RETURN
5250 GOSUB5300:IFJEU(CJ)=OTHENGOSUB5400:
RETURN
5260 IFJEU(CJ)>OTHENIFJEU(CJ)>20THENGOSU
B5410ELSEGOSUB5420ELSE5280
5270 RETURN
5280 IFJEU(CJ)<-20THENGOSUB5430ELSEGOSUB
5440
5290 RETURN
5299 '
5300 X=CJMOD15:Y=(CJ\15)*6:IFCO=1GOTO533
0
5310 IFX>5THENX=91+6*(X-8):Y=Y-1ELSEX=88
+6*(X-4)
5320 RETURN
5330 IFX>5THENX=118-6*(X-8):Y=32-YELSEX=
121-6*(X-35)
5340 RETURN
5350 MY=CJMOD15:IFMY>5THENMY=MY-2
5360 MY=MY+(CJ\15-1)*10:RETURN
5397 '
5398 '**AFFICHAGE DES PIECES**
5399 '
5400 FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:PRESET(X+I,Y+
J):NEXTJ,I:PSET(X,Y):RETURN
5410 GOSUB5440:FORI=-1TO1:PRESET(X+I,Y):
NEXT:RETURN
5420 GOSUB5440:PRESET(X,Y):RETURN
5430 GOSUB5410:PSET(X,Y):RETURN
5440 FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:PSET(X+I,Y+J)
:NEXTJ,I:RETURN
5497 '
5498 '**GESTION DU CURSEUR**
5499 '
5500 GOSUB5300:GOSUB5350:LOCATEX,Y:PRI
NTUSINGF#;MY:I=POINT(X,Y)
5510 IFNO=O:IFNO=O:IFNO=O:IFNO=O:IFNO=O:
IFNO=O:IFNO=O:IFNO=O:IFNO=O:IFNO=O:IFNO=O:
5520 FORJ=1TO10:RE=VAL(INKEY#):IFRE>OTHE
NJ=10:NEXT:GOSUB5550:A=JEU(CJ):RETURN
5530 NEXT:ONSTICK(O)GOTO5560,5570,5580,5
590,5600,5610,5620,5630
5540 GOTO5510
5550 BEEP10,3:IFI=OTHENPRESET(X,Y):RETUR
NELSEPSET(X,Y):RETURN
5560 D=-15:GOTO5640
5570 D=-7:GOTO5640
5580 D=1:GOTO5640

```

```

5590 D=8:GOTO5640
5600 D=15:GOTO5640
5610 D=7:GOTO5640
5620 D=-1:GOTO5640
5630 D=-8
5640 IFCO=1THEND=-D
5650 IFJEU(CJ+D)=99GOTO5510
5660 GOSUB5550:CJ=CJ+D:GOTO5500
5698 '
5699 '
5700 IFPB=BPTHENGOTO5740
5710 PB=BP:IFPB=OGOTO5740ELSEJ=O:FORI=1T
OPB
5720 IFPB(I+J)=OTHENJ=J+1:GOTO5720
5730 PB(I)=PB(I+J):JEU(PB(I))=I:NEXT
5740 IFPN=NPTHENGOTO5780
5750 PN=NP:IFPN=OGOTO5780ELSEJ=O:FORI=1T
OPN
5760 IFPN(ILISTJ)=OTHENJ=J+1:GOTO5760
5770 PN(I)=PN(I+J):JEU(PN(I))=-I:NEXT
5780 IFDB=BDTHENGOTO5820
5790 DB=BD:IFDB=OGOTO5820ELSEJ=O:FORI=1T
ODB
5800 IFDB(I+J)=OTHENJ=J+1:GOTO5800
5810 DB(I)=DB(I+J):JEU(DB(I))=20+I:NEXT
5820 IFDN=NDTHENRETURN
5830 DN=ND:IFDN=OTHENRETURNELSEJ=O:FORI=1
TODN
5840 IFDN(I+J)=OTHENJ=J+1:GOTO5840
5850 DN(I)=DN(I+J):JEU(DN(I))=-20-I:NEXT
:RETURN
5897 '
5898 '**EFFACEMENT ECRAN**
5899 '
5900 FORI=OTO3:LOCATEO,I:PRINTC#;NEXT:L
OCATEO,0:RETURN
5997 '
5998 '**CONTROLE DE LA VALIDITE DU COUP
DU JOUEUR**
5999 '
6000 LB=-1:RE=O:FORI=PTOPSTEP1
6010 IFPR(I)<>OANDN>OGOTO6050
6020 IFMV(I+N)<CJGOTO6040
6030 RE=1:LB=I:IFLB<OTHENLB=I
6040 NEXT:RETURN
6050 IFN<LCGOTO6090
6060 DB=MI:IFDB=O:IFLC=OTHENCD=MV(I)
+DELSER=PR(I+N)+D
6070 FORJ=CDTCCSTEPD
6080 IFJ=CJTHENC=CJ:NEXT:GOTO6030ELSENE
XT:GOTO6040
6090 D2=PR(I+N+1)-PR(I+N)
6100 IFD2MOD7=OTHEND=7ELSEIFD2MOD8=OTHEN
D=8ELSE6020
6110 IFD2<OTHEND=-D
6120 CC=PR(I+N+1)-D:CD=PR(I+N)+D:GOTO607
0
6198 '
6199 '
6200 P=LB:PP=LH:N=N+1:IFN=1GOTO6270ELSEI
FN=LGOTO6220
6210 LOCATE3,3:PRINT " ";LOCATEO,3:PRIN
TUSINGF#;MY
6220 D=JEU(MV(P)):IFD>OTHENIFD>20THENGOS
UB5410ELSEGOSUB5420ELSE6240
6230 GOTO6250
6240 IFD<-20THENGOSUB5430ELSEGOSUB5440
6250 C=CJ:CJ=MV(P+N-2):GOSUB5300:GOSUB54
00
6260 IFLC>OTHENCJ=PR(P+N-1):GOSUB5300:GO
SUB5400
6270 IFN<LTHENCJ=MV(P+N):RETURN
6280 CJ=C:GOSUB5300
6290 IFTT=1ANDC<21THENGOSUB5410
6300 IFTT=-1ANDC>82THENGOSUB5430
6310 RETURN
6397 '
6398 '**PARTIE NULLE**
6399 '
6400 IF(BP=OANDBD=1ANDBP>OANDND<4)OR(
NP=OANDDN=1ANDBD>OANDBP>OANDND<4)OR(
C=OANDD=1ANDC<26ANDF4,16,32,64,128)
6430 P=VAL(INKEY#):IFP=1GOTO940ELSEIFP=2
THENRETURNELSE6430

```

## THOMSON T07, T07 70

Suite de la page 10

```

1100 DATA 89,01,68,A7,89,01,90,A7,89,01,
B8,A7,89,01,E0,A7,89,02,08,A7
1110 DATA 89,02,30,A7,89,02,58,16,FD,89,
B6,E7,C3,84,FE,B7,E7,C3,86,89
1120 DATA 01,40,81,E0,27,33,81,C8,27,2F,
86,03,A7,44,A6,45,A7,46,6F,45
1130 DATA 86,48,A7,89,01,40,A7,89,01,68,
A7,89,01,90,A7,89,01,B8,A7,89
1140 DATA 01,E0,A7,89,02,08,A7,89,02,30,
A7,89,02,58,16,FD,46,46,87,03,A7
1150 DATA 44,A6,45,A7,46,6F,45,86,C8,A7,
89,01,40,A7,89,01,68,A7,89,01
1160 DATA 90,A7,89,01,B8,A7,89,01,E0,A7,
89,02,08,A7,89,02,30,A7,89,02
1170 DATA 58,16,FD,17,AE,42,B6,E7,C3,8A,
01,B7,E7,C3,A6,88,B0,10,26,FD
1180 DATA 04,11,83,DF,18,27,30,96,1F,91,
18,26,0A,96,20,80,02,91,19,10
1190 DATA 27,FC,EE,96,1F,4A,91,18,26,09,
96,20,4A,91,19,10,27,FC,DE,96
1200 DATA 1F,4C,91,18,26,09,96,20,4A,91,
19,10,27,FC,CE,A6,89,FF,60,81
1210 DATA 18,26,3E,86,04,A7,44,A6,45,A7,
46,86,01,A7,45,6F,89,FF,38,6F
1220 DATA 89,FF,60,86,6E,C3,84,FE,B7,E7,
C3,86,C8,A7,89,FF,C0,A7,89,FE
1230 DATA E8,A7,89,FF,10,A7,89,FF,38,A7,
89,FF,60,A7,88,88,A7,88,80,A7
1240 DATA 88,88,16,FC,8A,B6,E7,C3,84,FE,
B7,E7,C3,A6,88,D8,81,E0,27,30
1250 DATA 81,C8,27,2C,86,04,A7,44,A6,45,

```

```

A7,46,6F,45,86,48,A7,89,FE,C0
1260 DATA A7,89,FE,E8,A7,89,FF,10,A7,89,
FF,38,A7,89,FF,60,A7,88,88,A7
1270 DATA 88,B0,A7,88,D8,16,FC,4B,86,04,
A7,44,A6,45,A7,46,6F,45,86,C8,A7
1280 DATA A7,89,FE,C0,A7,89,FE,E8,A7,89,
FF,10,A7,89,FF,38,A7,89,FF,60
1290 DATA A7,88,88,A7,88,B0,A7,88,D8,16,
FC,1F,86,01,97,34,B6,E7,C3,8A
1300 DATA 01,B7,E7,C3,CE,DF,13,A6,42,81,
01,27,33,81,02,27,5D,81,03,10
1310 DATA 27,00,85,81,04,10,27,00,9A,81,
05,10,27,00,B0,11,83,DF,2F,27
1320 DATA 04,33,47,20,DA,96,34,81,08,10,
27,00,DB,0C,34,8E,F7,00,30,01
1330 DATA 26,FC,20,C4,AE,C4,68,88,28,69,
88,27,68,88,50,69,88,4F,68,88
1340 DATA 78,69,88,77,68,89,00,A0,69,89,
00,9F,68,89,00,C8,69,89,00,C7
1350 DATA 68,89,00,F0,89,89,00,EF,20,B5,
AE,C4,64,88,28,66,88,29,64,88
1360 DATA 50,66,88,51,64,88,78,66,88,79,
64,89,00,A0,66,89,01,64,89
1370 DATA 00,C8,66,89,00,C9,64,89,00,F0,
66,89,00,F1,20,87,AE,C4,30,88
1380 DATA 28,AF,C4,6F,84,86,7E,A7,88,28,
A7,89,00,F0,86,FF,A7,89,00,C8
1390 DATA 16,FF,6C,AE,C4,30,88,D8,AF,C4,
6F,89,01,18,86,7E,A7,89,00,F0
1400 DATA A7,88,28,86,FF,A7,88,50,16,FF,
50,96,34,81,01,10,26,FF,48,86
1410 DATA 7E,B7,4C,BB,77,4D,83,86,FF,B7,
4C,E3,B7,4D,0B,B7,4D,33,B7,4D
1420 DATA 5B,9E,13,6F,88,28,6F,88,50,6F,
88,78,6F,89,00,A0,6F,89,00,C8
1430 DATA 6F,89,00,F0,8E,C4,93,9F,13,16,
FF,13,CE,DF,11,AE,44,81,01,27
1440 DATA 22,81,02,27,56,81,03,10,27,00,
88,81,04,10,27,00,BB,81,01,03

```

```

1450 DATA 27,00,EE,11,83,DF,2D,10,27,00,
F1,33,47,20,D8,6A,C4,AE,42,30
1460 DATA 1F,4F,42,11,83,DF,11,27,E6,A6,
46,27,E2,AE,42,B6,E7,C3,84,FE
1470 DATA B7,E7,C3,86,D8,A7,88,79,A7,89,
00,A1,B6,E7,C3,8A,01,B7,E7,C3
1480 DATA 86,18,A7,88,79,A7,89,00,A1,20,
BC,6C,C4,AE,42,30,01,A7,42,11
1490 DATA 83,DF,11,27,AE,A6,46,27,AA,AE,
42,B6,E7,C3,84,FE,B7,E7,C3,86
1500 DATA D8,A7,88,77,A7,89,00,9F,B6,E7,
C3,8A,01,B7,E7,C3,86,18,A7,88
1510 DATA 77,A7,89,00,9F,20,84,6C,41,11,
83,DF,11,10,27,FF,7A,A6,46,10
1520 DATA 27,FF,74,AE,42,B6,E7,C3,84,FE,
B7,E7,C3,86,D8,A7,89,FF,60,A7
1530 DATA 89,FF,38,B6,E7,C3,8A,01,B7,E7,
C3,86,18,A7,89,FF,60,A7,89,FF
1540 DATA 38,16,FF,4B,6A,41,11,83,DF,11,
10,27,FF,41,AE,46,89,10,27,FF,3B
1550 DATA AE,42,B6,E7,C3,84,FE,B7,E7,C3,
86,D8,A7,89,01,B8,A7,89,01,E0
1560 DATA B6,E7,C3,8A,01,B7,E7,C3,86,18,
A7,89,01,B8,A7,89,01,E0,16,FF
1570 DATA 12,86,13,97,11,86,0A,97,12,16,
FF,07,B6,E7,C3,8A,01,B7,E7,C3
1580 DATA 9E,13,AE,88,27,81,7E,27,19,A6,
88,29,81,7E,27,12,AE,89,01,68
1590 DATA 81,7E,27,0A,8F,60,80,81,7E,27,
03,16,5F,B2,8E,00,0A,BF,60,36
1600 DATA 8E,00,60,3F,60,33,8E,00,03,BF,
60,31,86,01,B7,60,35,66,31,BD
1610 DATA E8,1E,8A,00,89,BF,60,36,8E,00,
90,BF,60,33,CE,3A,BD,E8,1E,8E
1620 DATA 00,30,BF,60,33,BD,E8,1E,8E,00,
60,BF,60,33,8E,00,8F,60,36
1630 DATA C6,31,BD,E8,1E,96,0E,10,27,01,
73,4A,97,0A,C6,31,BD,E8,03,C6
1640 DATA 44,BD,E8,03,C6,BD,E8,03,C6,

```

```

50,BD,E8,03,C6,1F,BD,E8,03,C6
1650 DATA 57,BD,E8,03,C6,62,BD,E8,03,81,
01,27,08,81,02,27,16,C6,20,BD
1660 DATA E8,03,20,26,C6,81,BD,E8,03,C6,
20,BD,E8,03,BD,E8,03,20,17,C6
1670 DATA 81,BD,E8,03,C6,20,BD,E8,03,C6,
81,BD,E8,03,C6,20,BD,E8,03,BD
1680 DATA E8,03,B6,E7,C3,8A,01,B7,E7,C3,
CE,DF,13,AE,C4,6F,88,28,6F,88
1690 DATA 50,6F,88,78,6F,89,00,A0,6F,89,
00,C8,6F,89,00,F0,11,83,DF,13
1700 DATA 27,26,A6,43,27,22,B6,E7,C3,84,
FE,B7,E7,C3,86,D8,A7,88,78,A7
1710 DATA 89,00,A0,B6,E7,C3,8A,01,B7,E7,
C3,86,18,A7,88,78,A7,89,00,A0
1720 DATA 11,83,DF,2F,27,04,33,47,20,B3,
16,F4,15,C6,31,BD,E8,1E,9E,0C
1730 DATA 30,01,9F,0C,C6,1F,BD,E8,03,C6,
57,BD,E8,03,C6,0A,BD,E8,03,C6
1740 DATA 1B,BD,E8,03,C6,4A,BD,E8,03,C6,
30,8C,27,10,25,07,5C,30,89,8D
1750 DATA F0,20,F4,BD,E8,03,C6,30,8C,03,
E8,25,07,5C,30,89,FC,18,20,F4
1760 DATA BD,E8,03,C6,30,8C,00,64,25,06,
5C,30,88,9C,20,F5,BD,E8,03,C6
1770 DATA 30,8C,00,0A,25,5C,30,16,20,
F6,BD,E8,03,C6,30,8C,00,01,25
1780 DATA 05,5C,30,1F,20,F6,BD,E8,03,9E,
0F,30,01,9F,0F,8C,01,9E,27,01
1790 DATA 39,8E,C2,CC,30,01,E6,84,BD,E8,
03,8C,C2,E7,26,F4,8E,00,02,6F
1800 DATA 60,36,8E,00,03,BF,60,33,8E,00,
05,BF,60,31,7F,60,35,4F,4C,C6
1810 DATA 30,5C,BD,E8,1E,C1,3C,26,F8,81,
05,26,F1,0F,0F,0F,10,35,10,16
1820 DATA F2,C6,8E,C2,83,30,01,E6,84,BD,
E8,03,8C,C2,CC,26,F4,BD,E8,06
1830 DATA 5D,27,FA,16,F2,9E,*

```

# THETIS

Vous voilà au XVII<sup>ème</sup> siècle, chargé par ordre du roi d'aller quérir le bois d'acajou alors indispensable à la construction des navires. Malheureusement, le cap est assez vague et la Méditerranée infestée de pirates...

Frédéric LAVARDE



C'EST TOUT LUI ÇA ! IL EST PARTI AU XVII<sup>ème</sup> SIÈCLE EN OUBLIANT D'EMMENER DES CHAUSSETTES DE RECHANGE !

LA NUIT, TOUS LES CHATS SONT NOIRS, TELLEMENT ILS SONT BOURRES !

## SUITE DU N° 152

```
510 GOTO 570
520 CALL COTE (GR#)
530 GOTO 590
540 GOTO 570
550 CALL PORT (GR#)
560 GOTO 590
570 CALL GCHAR(1,1,C):: IF C<>32 THEN 67
0
580 GOTO 420
590 CALL GCHAR(3,1,C):: IF C=144 THEN 81
0
600 CALL HCHAR(2,1,32)
610 GR#SEG$(D$(DX-1),DY,1):: IF GR#="A"
THEN DX=DX-1:: GOTO 570
620 GR#SEG$(D$(DX+1),DY,1):: IF GR#="A"
THEN DX=DX+1:: GOTO 570
630 GR#SEG$(D$(DX),DY-1,1):: IF GR#="A"
THEN DY=DY-1:: GOTO 570
640 GR#SEG$(D$(DX),DY+1,1):: IF GR#="A"
THEN DY=DY+1:: GOTO 570
650 GOTO 420
660 DY=DY-X/4:: DX=DX+Y/4:: GOTO 420
670 REM perdu
680 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR I=24 TO 1
STEP -1:: CALL HCHAR(I,1,40,32):: NEXT
I
690 CALL CLEAR
700 PRINT "MALHEUREUSEMENT VOUS AVEZ"::
PRINT "PERDU VOTRE GALLION A SOMBRE"::
PRINT "VOTRE MORT ETAIT DIGNE D'UN"
710 PRINT "GRAND CAPITAINE"
720 CALL SOUND(200,220,0):: CALL SOUND(8
00,294,0):: CALL SOUND(200,440,0):: CA
LL SOUND(200,220,0):: CALL SOUND(200,330
,0)
730 CALL SOUND(200,349,0):: CALL SOUND(2
00,392,0):: CALL SOUND(200,440,0):: CALL
SOUND(800,392,0):: CALL SOUND(200,44000
,30)
740 CALL SOUND(200,262,0):: CALL SOUND(2
00,294,0):: CALL SOUND(200,330,0):: CALL
SOUND(200,349,0):: CALL SOUND(400,392,0
)
750 CALL SOUND(800,349,0):: CALL SOUND(2
00,440,1,29):: CALL SOUND(200,247,0):: C
ALL SOUND(200,262,0):: CALL SOUND(200,29
4,0)
760 CALL SOUND(200,330,0):: CALL SOUND(2
00,349,0):: CALL SOUND(800,330,0)
770 DISPLAY AT(8,6):"VOULEZ VOUS REJOUER
"
780 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 780
790 IF K=79 OR K=111 OR K=89 OR K=121 TH
EN 290
800 CALL CLEAR:: END
810 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR
820 PRINT "BRAVO":: PRINT "VOTRE MISSI
ON ETAIT PRESQUE":: PRINT "IMPOSSIBLE E
T VOUS L'AVEZ":: PRINT "REUSSI"
830 PRINT "VOUS ETES LE MEILLEUR":: PR
INT "CAPITAINE DE NOTRE FLOTTE"
840 CALL SOUND(150,659,0):: CALL SOUND(1
50,587,0):: CALL SOUND(150,523,0):: CALL
SOUND(150,494,0):: CALL SOUND(150,440,0
)
850 CALL SOUND(300,392,0):: CALL SOUND(1
50,440,0):: CALL SOUND(150,494,0):: CALL
SOUND(150,523,0):: CALL SOUND(150,523,0
)
860 CALL SOUND(150,587,0):: CALL SOUND(1
50,659,0):: CALL SOUND(150,659,0):: CALL
SOUND(150,587,0):: CALL SOUND(150,523,0
)
870 CALL SOUND(150,440,0):: CALL SOUND(3
00,440,0):: CALL SOUND(300,523,0):: CALL
SOUND(300,494,0):: CALL SOUND(300,440,0
)
```

```
880 CALL SOUND(300,494,0):: CALL SOUND(3
00,392,0):: CALL SOUND(400,349,0)
890 GOTO 770
900 REM SOUS PROG
910 REM *****
920 SUB MER
930 MILE=0
940 CALL JOYST(1,X,Y)
950 CALL GCHAR(1,1,C):: IF C<>32 THEN SU
BEXIT
960 IF Y=4 THEN CALL PATTERN(#1,36)
970 IF Y=-4 THEN CALL PATTERN(#1,56)
980 IF X=-4 AND Y=0 THEN CALL PATTERN(#1
,60)
990 IF X=4 AND Y=0 THEN CALL PATTERN(#1,
48)
1000 IF X=0 AND Y=0 THEN 940
1010 MILE=MILE+1:: IF MILE>1 THEN SUBEX
IT
1020 IF INT(RND*10)+1=1 THEN CALL BAT
1030 GOTO 940
1040 SUBEND
1050 REM *****
1060 SUB COTE (GR#)
1070 DIM DCR$(40)
1080 ON ASC (GR#)-65 GOTO 1090,1130,1180,
1270
1090 FOR I=1 TO 23
1100 DCR$(I)="(((((((((((((((((((
DY=2
1110 NEXT I
1120 GOTO 1350
1130 FOR I=1 TO 23
1140 DCR$(I)="(((((((((((((((((((
1150 NEXT I
1160 DY=7
1170 GOTO 1350
1180 FOR I=1 TO 11
1190 DCR$(I)=RPT$("(",14)
1200 NEXT I
1210 DX=11
1220 DCR$(11)=RPT$("+",14)
1230 FOR I=12 TO 35
1240 DCR$(I)=RPT$("(",14)
1250 NEXT I
1260 GOTO 1350
1270 FOR I=1 TO 24
1280 DCR$(I)=RPT$("(",14)
1290 NEXT I
1300 DX=4
1310 DCR$(25)=RPT$("*",14)
1320 FOR I=26 TO 37
1330 DCR$(I)=RPT$("(",14)
1340 NEXT I
1350 CALL JOYST(1,X,Y)
1360 IF Y=4 THEN CALL PATTERN(#1,36)
1370 IF Y=-4 THEN CALL PATTERN(#1,56)
1380 IF X=-4 AND Y=0 THEN CALL PATTERN(#
1,60)
1390 IF X=4 AND Y=0 THEN CALL PATTERN(#1
,48)
1400 DY=DY+(X/4)
1410 DX=DX+(Y/-4)
1420 ON ASC (GR#)-65 GOTO 1430,1430,1470,
1470
1430 FOR I=2 TO 23
1440 DISPLAY AT(I,2)SIZE(14):SEG$(DCR$(I
),DY,14)
1450 NEXT I
1460 GOTO 1500
1470 FOR I=2 TO 23
1480 DISPLAY AT(I,2)SIZE(14):SEG$(DCR$(D
X-1+I),1,14)
1490 NEXT I
1500 CALL GCHAR(12,10,C):: CALL GCHAR(13
,11,C1)
1510 IF C=40 AND C1=40 THEN 1590
1520 FOR I=-7 TO -1
1530 CALL SOUND(-700,I,0,110,0)
1540 NEXT I
1550 DISPLAY AT(15,19):"TENEZ LE":: DIS
PLAY AT(16,19):"CAP MILLES":: DISPLAY A
T(17,19):"SABORDS"
1560 FOR I=1 TO 800:: NEXT I
1570 CALL HCHAR(1,1,244)
1580 CALL HCHAR(15,21,32,11):: CALL HCHA
R(16,21,32,11):: CALL HCHAR(17,21,32,11)
:: SUBEXIT
1590 ON ASC (GR#)-65 GOTO 1600,1610,1620,
1630
1600 CALL GCHAR(2,17,C):: GOTO 1640
1610 CALL GCHAR(2,4,C):: GOTO 1640
1620 CALL GCHAR(2,10,C):: GOTO 1640
1630 CALL GCHAR(23,10,C)
1640 IF C<>40 THEN 1350
1650 SUBEND
1660 REM *****
1670 SUB PORT (GR#)
1680 DISPLAY AT(2,2)SIZE(14):RPT$("(",14
)
1690 DISPLAY AT(3,2)SIZE(14):",,,,,,((((
((((("
1700 DISPLAY AT(4,2)SIZE(14):",,,,,,((((
((((("
1710 DISPLAY AT(5,2)SIZE(14):",,,,,,((((
((((("
1720 DISPLAY AT(6,2)SIZE(14):",,,,,,((((
((((("
1730 DISPLAY AT(7,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1740 DISPLAY AT(8,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1750 DISPLAY AT(9,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1760 DISPLAY AT(10,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1770 DISPLAY AT(11,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1780 DISPLAY AT(12,2)SIZE(14):",,,,,,((((
((((("
1790 DISPLAY AT(13,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1800 DISPLAY AT(14,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1810 DISPLAY AT(15,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1820 DISPLAY AT(16,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1830 DISPLAY AT(17,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1840 DISPLAY AT(18,2)SIZE(14):",,,,,,((((
((((("
1850 DISPLAY AT(19,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1860 DISPLAY AT(20,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1870 DISPLAY AT(21,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1880 DISPLAY AT(22,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1890 DISPLAY AT(23,2)SIZE(14):"(((((((,((
((((("
1900 B=INT(RND*2)+1:: VX=22:: VY=6::
A=0
1910 CALL LOCATE(#1,162,34)
1920 CALL JOYST(1,X,Y)
1930 VX=VX-Y/4
1940 VY=VY+X/4
1950 CALL LOCATE(#1,VX*8-14,VY*8-14)
1960 IF Y=4 THEN CALL PATTERN(#1,36)
1970 IF Y=-4 THEN CALL PATTERN(#1,56)
1980 IF X=4 AND Y=0 THEN CALL PATTERN(#1
,48)
1990 IF X=-4 AND Y=0 THEN CALL PATTERN(#
1,60)
2000 CALL GCHAR(VX,VY,C):: CALL GCHAR(VX
-1,VY-1,C1)
2010 IF C=40 AND C1=40 THEN 2040
2020 IF C=45 OR C1=45 THEN 2160
2030 CALL HCHAR(1,1,144):: SUBEXIT
2040 IF VX>14 AND VX<19 AND VY>9 THEN 20
50 ELSE 2100
2050 IF B=1 THEN CALL HCHAR(19,9,44,4)EL
SE CALL HCHAR(19,12,44,4)
2060 FOR I=30 TO 0 STEP -10
2070 CALL SOUND(-100,-4,I)
2080 NEXT I
2090 GOTO 1920
2100 IF VX>19 AND VY<9 AND A=1 THEN 2110
ELSE 1920
2110 FOR I=2 TO 23
2120 CALL HCHAR(I,4,40,14)
2130 NEXT I
2140 CALL LOCATE(#1,90,74)
2150 SUBEXIT
2160 ON ASC (GR#)-69 GOTO 2170,2220,2300
2170 DISPLAY AT(15,19)SIZE(11):"C EST U
N":: DISPLAY AT(16,19)SIZE(11):"PORT "
:
: DISPLAY AT(17,19)SIZE(11):"NORMAL"
2180 A=1
2190 FOR I=1 TO 700:: NEXT I
2200 CALL HCHAR(15,21,32,11):: CALL HCHA
R(16,21,32,11):: CALL HCHAR(17,21,32,11)
2210 GOTO 1920
2220 DISPLAY AT(15,19):"ENFIN DE":: DIS
PLAY AT(16,19):"L ACAJOU":: DISPLAY AT(
17,19):"IL FAUT"
2230 DISPLAY AT(18,19):"RETOURNER":: DI
SPLAY AT(19,19):"A":: DISPLAY AT(20,19)
:"MARSEILLE"
2240 A=1:: ACAJOU=1
2250 FOR I=1 TO 800:: NEXT I
2260 FOR I=15 TO 23
2270 CALL HCHAR(I,21,32,11)
2280 NEXT I
2290 GOTO 1920
2300 DISPLAY AT(15,19):"MARSEILLE":: DI
SPLAY AT(16,19):"NOUS":: DISPLAY AT(17,
19):"REVOLA"
2310 IF ACAJOU=1 THEN ACAJOU=0:: CALL H
CHAR(3,1,144):: SUBEXIT
2320 A=1
2330 FOR I=1 TO 800:: NEXT I
2340 CALL HCHAR(15,21,32,11):: CALL HCHA
R(16,21,32,11):: CALL HCHAR(17,21,32,11)
2350 GOTO 1920
2360 SUBEND
2370 REM *****
2380 SUB BAT
2390 CALL SPRITE(#2,36,2,21*8-14,50,-4,0
):: C1=36
2400 CALL JOYST(1,X,Y)
2410 IF X=0 AND Y=0 THEN 2470
2420 IF Y=4 THEN C=36
2430 IF Y=-4 THEN C=56
2440 IF X=-4 AND Y=0 THEN C=60
2450 IF X=4 AND Y=0 THEN C=48
2460 CALL PATTERN(#1,C)
2470 CALL POSITION(#2,DX,DY):: CALL DIST
ANCE(#2,#1,A)
2480 ON INT(RND*4)+1 GOTO 2490,2530,2570
,2610
2490 DX=DX+8:: IF DX>175 THEN 2510:: C
ALL DISTANCE(#1,DX,DY,B)
2500 IF B<A THEN A=56:: DX=0:: DY=-4::
: GOTO 2650
2510 DX=DX-8
2520 GOTO 2610
2530 DX=DX-8:: IF DX<1 THEN 2550:: CAL
L DISTANCE(#1,DX,DY,B)
2540 IF B<A THEN A=36:: DX=0:: DY=4::
: GOTO 2650
2550 DX=DX+8
2560 GOTO 2490
2570 DY=DY+8:: CALL DISTANCE(#1,DX,DY,B
)
2580 IF B<A THEN A=48:: DX=4:: DY=0::
: GOTO 2650
2590 DY=DY-8
2600 GOTO 2530
2610 DY=DY-8:: CALL DISTANCE(#1,DX,DY,B
)
2620 IF B<A THEN A=60:: DX=-4:: DY=0::
: GOTO 2650
2630 DY=DY+8
```

```
2640 NEXT I
2650 GOTO 1920
2660 NEXT I
2670 FOR I=2 TO 23
2680 CALL LOCATE(#1,90,74)
2690 SUBEXIT
2700 ON ASC (GR#)-69 GOTO 2170,2220,2300
2710 DISPLAY AT(15,19)SIZE(11):"C EST U
N":: DISPLAY AT(16,19)SIZE(11):"PORT "
:
: DISPLAY AT(17,19)SIZE(11):"NORMAL"
2180 A=1
2190 FOR I=1 TO 700:: NEXT I
2200 CALL HCHAR(15,21,32,11):: CALL HCHA
R(16,21,32,11):: CALL HCHAR(17,21,32,11)
2210 GOTO 1920
2220 DISPLAY AT(15,19):"ENFIN DE":: DIS
PLAY AT(16,19):"L ACAJOU":: DISPLAY AT(
17,19):"IL FAUT"
2230 DISPLAY AT(18,19):"RETOURNER":: DI
SPLAY AT(19,19):"A":: DISPLAY AT(20,19)
:"MARSEILLE"
2240 A=1:: ACAJOU=1
2250 FOR I=1 TO 800:: NEXT I
2260 FOR I=15 TO 23
2270 CALL HCHAR(I,21,32,11)
2280 NEXT I
2290 GOTO 1920
2300 DISPLAY AT(15,19):"MARSEILLE":: DI
SPLAY AT(16,19):"NOUS":: DISPLAY AT(17,
19):"REVOLA"
2310 IF ACAJOU=1 THEN ACAJOU=0:: CALL H
CHAR(3,1,144):: SUBEXIT
2320 A=1
2330 FOR I=1 TO 800:: NEXT I
2340 CALL HCHAR(15,21,32,11):: CALL HCHA
R(16,21,32,11):: CALL HCHAR(17,21,32,11)
2350 GOTO 1920
2360 SUBEND
2370 REM *****
2380 SUB BAT
2390 CALL SPRITE(#2,36,2,21*8-14,50,-4,0
):: C1=36
2400 CALL JOYST(1,X,Y)
2410 IF X=0 AND Y=0 THEN 2470
2420 IF Y=4 THEN C=36
2430 IF Y=-4 THEN C=56
2440 IF X=-4 AND Y=0 THEN C=60
2450 IF X=4 AND Y=0 THEN C=48
2460 CALL PATTERN(#1,C)
2470 CALL POSITION(#2,DX,DY):: CALL DIST
ANCE(#2,#1,A)
2480 ON INT(RND*4)+1 GOTO 2490,2530,2570
,2610
2490 DX=DX+8:: IF DX>175 THEN 2510:: C
ALL DISTANCE(#1,DX,DY,B)
2500 IF B<A THEN A=56:: DX=0:: DY=-4::
: GOTO 2650
2510 DX=DX-8
2520 GOTO 2610
2530 DX=DX-8:: IF DX<1 THEN 2550:: CAL
L DISTANCE(#1,DX,DY,B)
2540 IF B<A THEN A=36:: DX=0:: DY=4::
: GOTO 2650
2550 DX=DX+8
2560 GOTO 2490
2570 DY=DY+8:: CALL DISTANCE(#1,DX,DY,B
)
2580 IF B<A THEN A=48:: DX=4:: DY=0::
: GOTO 2650
2590 DY=DY-8
2600 GOTO 2530
2610 DY=DY-8:: CALL DISTANCE(#1,DX,DY,B
)
2620 IF B<A THEN A=60:: DX=-4:: DY=0::
: GOTO 2650
2630 DY=DY+8
```

Suite page 31

Le justicier

ORIC

SERVEUR  
HEBDOMADAIRE  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

Suite de la page 9

```
42190 GETA$:IFA$="1"GOTO4220ELSE
IFA$="2"GOTO4300ELSEIFA$=" "GOTO2
5000
42192 GOTO42190
42201 GOSUB45000
42208 FORI=0TO2:FORJ=#BF6A+40*ITO
#BF6F+40*I:POKEJ,#20:NEXT:NEXT:GOT
013341
43000 TEXT:CLS:CALL#F766:PAPER0:P
OKE638,28:POKE634,88:INK6:POKE#26A
,#A
43010 A$="CLASSEMENT":J=0:GOSUB63
000
43020 FORI=1TO2:PRINT@33,I:CHR$(1
34):"POINTS":NEXT:PRINT
43030 IF VV=0THENPRINT@7,11:CHR$(
135):"RUCUN JOUEUR CLASSE":GOTO4
3050
43040 FORI=0TOVV-1:PRINT@3-INT((I
+1)/10),4+2*I+11-VV:I+1:"":NOM$(I
):
43045 PRINT@33,4+2*I+11-VV:SC(I):
NEXT
43050 FORI=1TO11-VV:PRINT:NEXT:PR
INTCHR$(135):G$:POKE634,168:POKE6
38,27
43060 GETA$:IFA$=" "THENPOKE49082
,0:GOTO25000ELSE43060
```

Si j'ai FROID!  
j'ARRIVE!

HEP TOI LA, FILE-  
LUI LA MOITIE DE  
TA COUVERTURE

AGLAGLA

```
44000 TEXT:CLS:INK6
44002 J=2:A$="INSTRUCTIONS":GOSUB
63000
44004 PRINT@5,9:"CTRL":PRINT@20,9
:CHR$(129):"MONTER HOMME"
44005 PRINT@32,10:CHR$(129):"GAUC
HE"
44006 PRINT@32,13:CHR$(129):"GAUC
HE"
44007 PRINT@5,12:"SHIFT DE GAUCHE
":PRINT@20,12:CHR$(129):"DESCEND
RE HOMME"
44008 PRINT@5,15:CHR$(34):PRINT@2
0,15:CHR$(129):"MONTER HOMME"
44009 PRINT@32,16:CHR$(129):"DROI
T"
44010 PRINT@5,18:"?":PRINT@20,18:
CHR$(129):"DESCENDRE HOMME"
44011 PRINT@32,19:CHR$(129):"DROI
T"
44012 PRINT@5,21:"ESC":PRINT@20,2
1:CHR$(129):"ARRET JEU"
44013 PRINT@22,22:CHR$(129):"RET
OUR MENU"
44017 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(
135):G$:
44020 GETA$:IFA$=" "THEN25000ELSE
44020
45000 POKE#A786,#10:POKE#A782,#12
:POKE#A78E,#10:POKE#A78A,#12:CURSE
T8,22,1
45010 FILL29,1,7:CURSET12,47,1:DR
AW0,-30,1:DRAW11,-11,1:DRAW1,0,1
45015 DRAW0,-3,1:DRAW0,3,1:DRAW1
1,11,1:DRAW0,30,1
45020 RETURN
46015 IFOF=0THENCALL#9270ELSEOF=0
:NF=NF-1:PLAY0,0,0:I=49055
46017 IFPEEK(I)<#39THENPOKEI,PEEK
(I)+1:GOTO46020
```

```
46018 POKEI,#30:I=I-1:IFPEEK(I)=#
20THENPOKEI,#30
46019 GOTO46017
46020 IFPEEK(#9148)<#35THEN46040
46030 POKE#9148,PEEK(#9148)-84:GC
TO46050
46035 IFOF=0THENCALL#9270ELSEOF=0
46040 POKE#9148,253
46043 IFPEEK(#439)<#FFTHENPOKE#43
9,PEEK(#439)+1:GOSUB61000
46045 POKE#43A,INT(PEEK(#439)/4)+
1
46050 GOSUB55000:POKE#A78A,64:MUS
IC1,1,5,V:SOUND2,947,V2:PLAY3,0,0,
0
46052 CALL#90DB:PLAY0,0,0,0:FORI=
170100:NEXT:GOSUB45000
46500 POKE#43A,0:POKE#435,#1:GOSL
B62000:CALL#91E6:GOTO3489
55000 X=PEEK(#439):NB=0:IFX>6THEN
X=6
55005 FORI=0TO23:POKE#9F80+I,0:NE
XT
55010 FORI=0TOX-1:NB=NB+2*I:NEXT
55020 FORI=0TO7:POKE#9F88+I,NB:NE
XT
55023 NB=0:FORI=6-XTO5:NB=NB+2*I:
NEXT
55030 FORI=0TO7:POKE#9F80+I,NB:NE
XT
55035 POKE#43A,INT(PEEK(#439)/2.4
)+1
55040 X=PEEK(#43A):NB=0:IFX>6THEN
X=6
55043 FORI=0TOX-1:NB=NB+2*I:NEXT:
FORI=0TO7:POKE#9F90+I,NB:NEXT:RETU
RN
56010 CHAR110,1,2:CURMOV-6,8,3:CH
AR109,1,2:CURMOV6,0,3:CHAR111,1,2
56020 CURMOV0,8,3:CHAR93,1,2:CUR
```

```
DV0,8,3:CHAR94,1,2:A=0:RETURN
57010 CHAR98,1,2:CURMOV-6,-8,3:CH
AR89,1,2:CURMOV0,8,3:CHAR90,1,2:CL
RMOV0,8,3
57020 CHAR91,1,2:CURMOV0,8,3:CHAR
92,1,2:A=2:RETURN
58000 CURSETX,Y,3:IFX<990RY>#95TH
ENGOSUB57010ELSEGOSUB56010:RETURN
59000 CURSETB,C+7,2:DRAW3,3,2:CUR
SETB,C+10,2:DRAW3,3,2:RETURN
59001 CURMOV0,8,3:CHAR102,1,2:RET
URN
59002 CURSETB+11,C+8,2:DRAW-2,2,2
:CURSETB+11,C+11,2:DRAW-2,2,2:RETU
RN
59003 CURMOV0,8,3:CHAR105,1,2:RET
URN
61000 A=#B7:B=#CF:REPEAT:A=A-PEEK
(#439):B=B+PEEK(#43A):UNTILB>235
61001 IFA-SE=0THENPOKE#436,A-SEE
LSEPOKE#436,0
61002 IFA+SE<256AND(A+SE)=0THENPOK
E#437,A+SEELSEPOKE#437,#FF:RETURN
62000 X=PEEK(#439)*4-(PEEK(#9148)
-1)/84:MO=0:MN=12:SO=1072
62010 FORI=1TOX:SO=SO/(2^(1/12))
62020 IFMN>11THENMN=1:MO=MO+1:ELS
EMN=MN+1:NEXT:IFMO>7THENMN=12:MO=7
62040 PLAY0,0,0,0:SO=INT(SO+0.5):
V2=V-1:IFV2=-1THENV2=0
62050 MUSIC1,MO,MN,V2:SOUND2,SO,V
:PLAY3,0,0,0:RETURN
63000 FORI=1TO2
63010 PRINT@8,J+I:CHR$(138):CHR$(
129):"***":CHR$(131):A#
63020 PRINT@16+LEN(A#),J+I:CHR$(1
38):CHR$(129):"***":NEXT:RETURN
63999 auteur:Patrick LHOTELLIER
-mai 1986
```

# LUNAR JEEP

Affrontez dans l'allégresse qui vous caractérise, maints périls lunaires aux commandes d'un véhicule adéquat.

Pierre-Henri BERSANI

### Mode d'emploi :

Tout d'abord, tapez et lancez le listing 1 (sauvegardez-le pour un éventuel emploi ultérieur). Ce programme dit "chargeur", permet l'implantation en mémoire des codes machine du listing 2. A la question "Adresse courante ?", entrez l'adresse de début d'implantation, puis à la suite en les séparant d'un espace, les huit codes machine ainsi que la somme de contrôle. Validez la ligne par RETURN. Si votre saisie est correcte, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, le message "Erreur" signale une bévue et l'adresse courante s'affiche de nouveau : il ne vous reste plus qu'à recommencer. Si vous désirez lire ou vérifier

une ligne de codes, tapez "A" après l'affichage de l'adresse courante. Au réaffichage de "Adresse courante ?", il suffit de rentrer l'adresse à partir de laquelle doit s'effectuer la lecture et d'appuyer sur RETURN à l'affichage de celle-ci.

En fin de saisie, stoppez le programme chargeur par RUN/STOP et sauvegardez le langage machine par : POKE 43,0 : POKE 44,32 : POKE 45,07 : POKE 46,70 : SAVE "LUNAR",1,1

Lancez le programme par : SYS 12800

Ce jeu nécessite un joystick branché dans le port 2. Vous disposez de trois vies plus des bonus, pour mener à bien votre mission de patrouilleur lunaire en affrontant crevasses, rochers, mines, créatures mutantes, vaisseaux et tirs ennemis. Le scrolling est divisé en 25 zones classées par niveau croissant de difficulté.

# COMMODORE 64

VENTRE AFFAME  
DONNE DES  
SPASMES AUX  
OREILLES



### LISTING 1

```
10 POKE55,255:POKE56,15:POKE53280,
0:POKE53281,0:PRINT"OK"
15 INPUT"ADRESSE COURANTE";C$:GOS
UB300:AD=E:GOTO35
20 INPUTB$:S=0:L=LEN(B$):IFL<28TH
EN40
25 FORI=0TO7:A$=LEFT$(B$,2):GOSUB1
00:POKEAD+I,V:L=L-3:B$=RIGHT$(B$,L
):S=S+V:NEXT
30 AD=AD+B:C$=B$:GOSUB300:IFE<STH
ENPRINT"ERREUR":AD=AD-8
35 M=AD:GOSUB400:B$="" :GOTO20
40 IFB$="A"THEN15
45 IFB$<>" "THEN30
50 M=AD:PRINT"7":GOSUB400:PRINT"
";
55 S=0:FORI=ADTOAD+7:P=PEEK(I):S=S
+P:GOSUB500:PRINT":NEXT:M=S:GOS
UB400:PRINT:AD=AD+8:GOTO35
100 A=ASC(LEFT$(A$,1)):IFA>57THENA
=A-7
110 B=ASC(RIGHT$(A$,1)):IFB>57THEN
B=B-7
120 V=((A-48)*16)+B-48:RETURN
200 A=A+48:IFA>57THENA=A+7
210 RETURN
300 A$=LEFT$(C$,2):GOSUB100:D=V:A$
=RIGHT$(C$,2):GOSUB100:E=(256*D)+V
:RETURN
400 E=INT(M/256):F=INT(M-(256*E)):
P=E:GOSUB500:P=F:GOSUB500:RETURN
500 B=INT(P/16):C=INT(P-(16*B)):A=
B:GOSUB200:B=A:A=C:GOSUB200:C=A
510 PRINTCHR$(B);CHR$(C):RETURN
```

### LISTING 2

```
2000 00 00 00 00 00 00 00 0000
2008 00 00 00 00 00 00 00 0000
2010 00 00 00 00 00 00 00 0000
2018 00 00 00 00 10 03 E0 10 0C 010F
2020 10 10 3C 0C 38 FF FE FF 039C
2028 FF FF E0 00 0F 4E 38 E6 0459
2030 1F 7D F4 1B 6D 80 1F 7D 0364
2038 F0 0E 38 E0 00 00 00 00 0216
2040 00 00 00 00 00 00 00 0000
2048 00 00 00 00 00 00 00 0000
2050 00 00 00 00 00 00 00 0000
2058 00 00 00 00 10 03 E0 10 0C 010F
2060 10 10 3C 0C 38 FF FE FF 039C
2068 FF FF E0 00 0F 4E 38 E6 0459
2070 1F 38 E4 1B 7D F0 1F 6D 034F
2078 00 0E 7D F0 00 38 E0 00 0343
2080 00 00 00 00 00 00 00 0000
2088 00 00 00 00 00 00 00 0000
2090 00 00 00 00 00 00 00 0000
2098 00 00 00 00 10 03 E0 10 0C 010F
20A0 10 10 3C 0C 38 FF FE FF 039C
20A8 FF FF E0 00 0F 4E 38 E6 0459
20B0 0E 7C E4 1F 6D F0 1B 7D 0382
20B8 00 1F 39 F0 0E 00 E0 00 02E6
20C0 00 00 00 00 00 00 00 0000
20C8 00 00 00 00 00 00 00 0000
20D0 00 00 00 00 00 00 00 0000
20D8 00 00 00 00 10 03 E0 10 0C 010F
20E0 10 10 3C 0C 38 FF FE FF 039C
20E8 FF FF E0 00 0F 4E 38 E6 0459
20F0 1F 7C E4 1B 6D F0 1F 7D 0393
20F8 00 0E 39 F0 0E 00 E0 10 02D7
2100 00 00 00 00 00 00 00 0000
2108 00 00 00 00 00 00 00 0000
2110 00 00 00 00 00 00 00 0000
2118 00 00 00 00 00 00 00 0000
2120 00 00 00 00 00 00 00 0000
2128 07 FF 00 00 00 00 00 00 0106
2130 00 00 00 00 00 00 00 0000
2138 00 00 00 00 00 00 00 0000
2140 10 00 00 10 00 00 10 00 0030
```

```
2148 00 10 00 00 10 00 00 10 0030
2150 00 00 10 00 00 00 00 00 0010
2158 00 00 00 00 00 00 00 0000
2160 00 00 00 00 00 00 00 0000
2168 00 00 00 00 00 00 00 0000
2170 00 00 00 00 00 00 00 0000
2178 00 00 00 00 00 00 00 0000
2180 00 00 00 00 00 00 00 0000
2188 00 00 00 00 00 00 00 0000
2190 00 00 00 00 00 00 00 0000
2198 00 00 00 00 00 00 38 0038
21A0 00 00 7C 00 00 7C 00 00 00F8
21A8 44 00 00 28 00 10 00 007C
21B0 00 28 00 00 38 00 00 10 0070
21B8 00 00 00 00 00 00 00 0000
21C0 00 00 00 00 00 00 00 0000
21C8 00 00 00 00 00 00 00 0000
21D0 00 00 00 00 00 00 00 0000
21D8 00 00 00 00 00 0E 3F 0046
21E0 E0 1F 7D F0 1B 6D 80 1F 03C3
21E8 7D F4 4E 38 E6 E0 00 0F 03CC
21F0 FF FF FF 38 FF FE 10 3C 057E
21F8 0C 10 0C 10 10 03 E0 10 013B
2200 00 00 00 00 00 00 00 0000
2208 00 00 00 00 00 00 00 0000
2210 00 00 00 00 00 00 00 0000
2218 00 00 00 00 00 00 78 0078
2220 F0 FD FD F8 F0 01 E0 EF 06A2
2228 01 DE 5F 80 BF 1F 80 3F 035B
2230 1F BF BF 0F 00 1E 00 00 01CA
2238 00 00 00 00 00 00 00 0000
2240 00 00 00 00 00 00 00 0000
2248 00 00 00 00 00 00 00 0000
2250 00 00 00 00 00 00 00 0000
2258 00 00 00 00 00 00 3C 003C
2260 78 7E FE FC 60 00 C0 5E 046E
2268 00 8C 3F 00 7E 3F 00 7E 0236
2270 3F 7F 7E 1E 00 3C 00 00 0196
2278 00 00 00 00 00 00 00 0000
2280 00 00 00 00 00 00 00 0000
2288 00 00 00 00 00 00 00 0000
2290 00 00 00 00 00 00 00 0000
2298 00 00 00 00 00 00 1E 00 001E
22A0 3C 3F 7F 7E 03 00 06 3D 01BE
22A8 00 7A 7E 00 FC 7E 00 FC 036E
22B0 7E FE FC 3C 00 78 00 00 032C
22B8 00 00 00 00 00 00 00 0000
22C0 00 00 00 00 00 00 00 0000
22C8 00 00 00 00 00 00 00 0000
22D0 00 00 00 00 00 00 0F 00 000F
22D8 00 00 00 00 00 00 00 0000
22E0 1E 1F BF BF 07 80 0F 7B 02CC
22E8 00 F7 FD 01 FA FC 01 F8 0564
22F0 FD FD F8 78 00 F0 00 00 045A
22F8 00 00 00 00 00 00 00 0000
2300 00 00 00 00 00 00 78 0078
2308 1E FC 00 3F FC 00 3F FC 0390
2310 00 3F 78 00 1E 00 00 00 00D5
2318 00 00 00 00 3C 00 00 7E 00BA
2320 00 00 7E 00 00 7E 00 00 00FC
2328 3C 00 00 00 00 00 00 003C
2330 78 00 1E FC 00 3F FC 00 02CD
2338 3F FC 00 3F 78 00 1E 00 0210
2340 00 00 00 00 00 00 00 0000
2348 F0 00 01 F8 78 01 F8 FC 0456
2350 01 F8 FC 00 F0 FC 00 00 03E1
2358 78 00 00 3C 00 00 7E 0132
2360 00 00 7E 00 00 7E 00 00 00FC
2368 3C 00 00 00 1E 00 00 3F 0099
2370 0F 00 3F 1F 80 3F 1F 80 01CB
2378 1E 1F 80 00 0F 00 00 00CC
2380 00 00 00 00 00 00 3C 003C
2388 00 00 7E 00 00 7E 00 00 00FC
2390 7E 00 00 3C 00 00 00 00BA
2398 00 00 00 78 3C 1E FC 7E 024C
23A0 3F FC 7E 3F FC 7E 3F 78 0429
23A8 3C 1E 00 00 00 00 00 005A
23B0 00 3C 00 00 7E 00 00 7E 0138
23B8 00 00 7E 00 00 3C 00 00BA
23C0 00 00 00 00 00 00 0F 00 000F
23C8 00 1F 80 00 1F 80 1E 1F 017B
23D0 80 3F 0F 00 3F 00 3F 014C
23D8 00 00 1E 00 3C 00 00 7E 00D8
```

```
23E0 00 00 7E 00 00 7E 00 00 00FC
23E8 3C 00 78 00 00 FC 00 00 01B0
23F0 FC 00 F0 FC 01 F8 78 01 045A
23F8 F8 00 01 F8 00 00 F0 00 02E1
2400 00 00 00 00 00 00 00 0000
2408 00 00 00 00 00 00 00 0000
2410 00 00 00 00 00 78 03 C1 013C
2418 DC 06 E3 BC 05 E2 BC 05 0429
2420 E2 BC 05 E2 BC 05 E2 BC 04E4
2428 05 E2 BC 05 E2 BC 05 E2 042D
2430 BF E5 FE BF F5 FE BF D5 06E8
2438 FE C0 36 01 7F E3 FF 00 0456
2440 00 00 00 00 00 00 00 0000
2448 00 00 00 00 00 00 00 0000
2450 00 00 00 00 00 E3 E0 F1 02B4
2458 76 71 B8 F5 99 7A F5 ED 058B
2460 7A F5 F7 F5 F5 F5 F5 F5 063F
2468 DD 7A F5 EE 7A F5 E7 7A 060A
2470 F5 E3 7A F5 E1 7A F5 E1 0678
2478 7A F6 E1 B8 E3 C0 F1 00 05A0
2480 00 00 00 00 00 00 00 0000
2488 00 00 00 00 00 00 00 0000
2490 00 00 00 00 00 FF F8 FF 02F6
2498 00 7D 80 FF BD 7F FF BD 04F4
24A0 7F F9 BD 78 F0 BD 78 FF 05D1
24A8 BD 7F FF BD 7F F0 3D 78 051C
24B0 FF BD 7F F0 BD 78 F0 3D 060D
24B8 78 F0 DD B8 E0 78 F0 00 0545
24C0 00 00 00 00 00 00 00 0000
24C8 00 00 00 00 00 00 00 0000
24D0 00 00 00 00 00 FC 00 00 00FC
24D8 3E 00 00 DE 00 00 DE 00 01FA
24E0 00 DE 00 00 5E 00 00 DE 021A
24E8 00 00 DE 00 00 3C 00 00 011A
24F0 70 00 00 BC 00 00 BE 00 01EA
24F8 00 C6 00 00 7C 00 00 00 0142
2500 00 00 00 00 00 00 00 0000
2508 00 00 00 00 00 00 00 0000
2510 00 00 00 00 00 1F FC 7F 019A
2518 30 06 C0 2F FA BF 1F FE 03FB
2520 BF 00 5E BC 00 5E BF 00 02F6
2528 5E BC 00 5E BF 78 5E BC 03C9
2530 FF DE BC FF DE BF BF DE 06D2
2538 BF C0 3E C0 7F FC 7F 00 0477
2540 00 00 00 00 00 00 00 0000
2548 00 00 00 00 00 00 00 0000
2550 00 00 00 00 00 00 F8 F1 02E8
2558 0D 80 1B F5 7F EA F9 7F 047E
2560 F2 01 70 02 C1 7F 82 21 0348
2568 70 42 C1 7F 82 01 70 02 02E7
2570 01 70 02 F9 7F F2 F5 7F 0451
2578 EA 0D 80 1B F8 FF F1 10 048A
2580 00 00 00 00 00 00 00 0000
2588 00 00 00 00 00 00 00 0000
2590 00 00 00 00 00 FF E0 00 01DF
2598 00 F0 00 FE 70 00 FF 70 03CD
25A0 00 F3 70 00 F1 70 00 FF 03C3
25A8 70 00 FF 70 00 F0 F0 00 03BF
25B0 FF E0 00 F0 00 00 F0 00 03BF
25B8 00 F0 00 00 E0 00 00 00 01D0
25C0 00 0C 00 00 1C 00 01 CE 00F7
25C8 00 03 E7 F0 03 66 00 03 0246
25D0 E4 00 01 C4 00 00 06 00 01AF
25D8 01 C7 00 03 E7 80 03 67 029C
25E0 80 03 E6 40 01 C6 40 00 02B0
25E8 06 40 01 C6 40 03 E6 40 0276
25F0 03 66 80 03 E7 00 01 CE 02A2
25F8 00 00 1E 00 00 3C 00 00 005A
2600 00 00 00 00 00 00 00 0000
2608 00 00 00 00 00 00 00 0000
2610 00 00 00 00 00 00 00 0000
2618 00 00 00 00 00 00 00 0000
2620 00 00 00 00 00 00 00 0000
2628 00 00 00 00 00 01 02 00 0003
2630 00 50 00 00 00 00 04 21 0075
2638 00 00 88 00 00 20 00 00 00A8
2640 00 00 00 00 00 00 00 0000
2648 00 00 00 00 00 00 00 0000
2650 00 00 00 00 00 00 00 0000
2658 00 00 00 00 00 00 00 0000
2660 00 00 00 00 00 00 00 0000
2668 88 00 04 00 80 00 00 010C
2670 00 50 00 01 04 00 08 20 007D
```

```
2678 80 00 00 00 00 20 00 00 00A0
2680 00 00 00 00 00 00 00 0000
2688 00 00 00 00 00 00 00 0000
2690 00 00 00 00 00 00 00 0000
2698 00 00 00 00 22 00 00 00 0022
26A0 00 04 00 10 00 00 00 20 0034
26A8 88 00 04 00 80 00 88 00 0194
26B0 00 50 00 04 04 10 00 20 0088
26B8 80 20 00 00 00 00 00 00 00A0
26C0 00 00 00 00 00 00 00 0000
26C8 00 00 00 00 00 00 00 0000
26D0 00 00 00 00 00 00 00 0000
26D8 00 80 00 00 00 00 00 00 0100
26E0 00 10 00 00 00 00 04 01 0015
26E8 04 00 44 00 20 00 02 00 006A
26F0 01 50 00 14 01 04 00 20 008A
26F8 40 00 00 00 00 40 00 00 0080
2700 00 00 00 00 00 00 00 0000
2708 00 00 00 00 00 00 00 0000
2710 00 00 00 00 00 00 00 0000
2718 00 00 00 00 00 00 02 00 0002
2720 20 00 00 00 00 00 00 40 0060
2728 00 00 02 02 00 00 00 84 0088
2730 88 00 10 00 84 00 09 00 0125
2738 00 20 20 84 00 00 20 00 00E4
2740 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
2748 00 00 00 00 00 00 00 0000
2750 00 00 00 00 00 00 00 0000
2758 00 00 00 00 00 00 00 0000
2760 00 00 00 00 00 00 04 0004
2768 00 00 00 00 08 80 01 00 0089
2770 04 00 00 00 00 44 88 00 00D0
2778 00 00 08 10 11 00 00 00 0029
2780 00 00 00 00 00 00 00 0000
2788 00 00 00 00 00 00 00 0000
2790 00 00 00 00 00 00 00 0000
2798 00 00 00 00 00 00 00 0000
27A0 00 00 00 00 00 00 00 0000
27A8 00 00 00 00 08 00 00 00 0080
27B0 08 00 00 00 00 80 04 008C
27B8 08 00 00 10 00 84 00 008C
27C0 00 00 00 00 00 00 00 0000
27C8 00 00 00 00 00 00 00 0000
27D0 00 00 00 00 00 00 00 0000
27D8 00 00 00 00 00 00 00 0000
27E0 00 00 00 00 00 00 00 0000
27E8 00 00 00 00 00 00 00 0000
27F0 00 00 00 00 00 00 00 0000
27F8 04 10 00 00 80 02 08 00 009E
2800 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2808 55 40 40 40 40 40 40 00 0215
2810 40 40 40 40 40 40 40 00 0200
2818 40 40 40 40 40 40 40 00 0209
2820 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2828 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2830 5D 20 08 05 02 04 0F 07 0066
2838 09 03 09 05 00 20 10 12 0068
2840 05 13 05 0E 14 05 20 5D 00C1
2848 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2850 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2858 4A 40 40 40 40 40 40 00 020A
2860 40 40 40 40 40 40 40 00 0200
2868 40 40 40 40 40 40 40 00 020B
2870 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2878 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2880 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2888 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2890 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
2898 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28A0 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28A8 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28B0 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28B8 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28C0 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28C8 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28D0 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28D8 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28E0 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
28E8 20 20 20 20 20 20 20 00 0100
```

Suite page 30

SEVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

Le justicier

EAU SECOURS!  
J'ai MAAAL!  
J'ARRIVE!

REGARDEZ! JE ME  
SUIS RETOURNE UN  
ONGLE!

# AMSTRAD

Suite de la page 5

```
2600 IF BI=21 THEN BI=8:LOCATE BID
,20:PRINT CHR$(32):IF ROUND(BID)=F
THEN SOUND 1,500,20:PID=RND(1)*L+
K:CAR=CAR+35:LOCATE 10,3:PRINT INT
(CAR)ELSE BID=RND(1)*L+K
2610 G=G+1:IF G/10=INT(G/10)THEN H
=H+0,1
2620 CAR=CAR-H:IF CAR <0 THEN 1460
ELSE LOCATE 10,3:PRINT INT(CAR)
```

```
2630 IF SC>1000 AND L1=0 THEN L1=1
:CAR=CAR+500
2640 IF SC>2500 AND L2=0 THEN L2=1
:CAR=CAR+1000
2650 GOTO 2110
2660 IF JOY(0)=4 THEN F=F-1:IF F<M
-1 THEN 2780
2670 LOCATE F,20:PRINT CHR$(171):L
OCATE F+1,20:PRINT CHR$(32)
2680 IF JOY(0)=8 THEN F=F+1:IF F>N
+1 THEN 2780
2690 LOCATE F,20:PRINT CHR$(171):
LOCATE F-1,20:PRINT CHR$(32)
2700 RETURN
2710 MODE 1:PEN 2:LOCATE 15,20:PRI
NT "PERDU":SPEED KEY 15,3
```

```
2720 IF SC>SC1 THEN SC1=SC
2730 PRINT "":PRINT "MEILLEUR SCOR
E",SC1
2740 PEN 2
2750 LOCATE 1,25:PRINT"VOUS AVEZ R
ENCONTRE UNE PIERRE"
2760 LOCATE 1,1:PRINT "SCORE",SC
2770 FOR G=0 TO 5000:NEXT :GOTO 51
6
2780 MODE 1:PEN 2:LOCATE 15,20:PRI
NT "PERDU"
2790 IF SC>SC1 THEN SC1=SC
2800 PRINT "":PRINT "MEILLEUR SCOR
E",SC1
2810 PEN 2
2820 LOCATE 1,1:PRINT "SCORE",SC
```

```
2830 LOCATE 1,25:PRINT"VOUS N'AVEZ
PLUS DE PETROLE"
2840 FOR G=0 TO 5000:NEXT :GOTO 51
6
2850 MODE 1:PEN 2:LOCATE 15,20:PRI
NT "PERDU"
2860 IF SC>SC1 THEN SC1=SC
2870 PRINT "":PRINT"MEILLEUR SCORE
",SC1
2880 PEN 2
2890 LOCATE 5,24:PRINT "VOUS ETES
TOMBE DE LA TABLE"
2900 LOCATE 1,1:PRINT"SCORE",SC
2910 FOR G=0 TO 5000:NEXT :GOTO 51
6
```



# HELICO

SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

Aux commandes de votre hélicoptère, tentez courageusement de capturer les étranges fantômes verdâtres qui envahissent la région...

Frédéric CARBONERO



## SUITE DU N° 152

3680 DATA 34,33,95,196,58  
3690 DATA 191,148,61,50,191  
3700 DATA 148,35,61,32,252  
3710 DATA 58,179,148,254,0  
3720 DATA 40,6,221,33,232  
3730 DATA 150,24,4,221,33  
3740 DATA 92,150,205,63,147  
3750 DATA 58,193,148,61,254  
3760 DATA 0,32,42,33,160  
3770 DATA 197,221,33,46,151  
3780 DATA 205,63,147,62,77  
3790 DATA 50,193,148,237,95  
3800 DATA 230,1,50,181,148  
3810 DATA 40,6,221,33,162  
3820 DATA 150,24,4,221,33  
3830 DATA 22,150,33,235,197  
3840 DATA 205,63,147,24,34  
3850 DATA 33,159,197,58,193  
3860 DATA 148,61,50,193,148  
3870 REM \* MEM 36400-36499 \*  
3880 DATA 35,61,32,252,58  
3890 DATA 181,148,254,0,40  
3900 DATA 6,221,33,232,150  
3910 DATA 24,4,221,33,92  
3920 DATA 150,205,63,147,58  
3930 DATA 195,148,61,254,0  
3940 DATA 32,42,33,224,198  
3950 DATA 221,33,46,151,205  
3960 DATA 63,147,62,77,50  
3970 DATA 195,148,237,95,230  
3980 DATA 1,50,183,148,40  
3990 DATA 6,221,33,162,150  
4000 DATA 24,4,221,33,22  
4010 DATA 150,33,43,199,205  
4020 DATA 63,147,24,34,33  
4030 DATA 223,198,58,195,148  
4040 DATA 61,50,195,148,35  
4050 DATA 61,32,252,58,183  
4060 DATA 148,254,0,40,6  
4070 DATA 221,33,232,150,24  
4080 REM \* MEM 36500-36599 \*  
4090 DATA 4,221,33,92,150  
4100 DATA 205,63,147,33,184  
4110 DATA 148,43,237,75,169  
4120 DATA 148,6,0,9,34  
4130 DATA 157,148,126,237,75  
4140 DATA 169,148,72,6,8  
4150 DATA 12,16,253,183,185  
4160 DATA 210,24,137,6,11  
4170 DATA 60,16,253,185,218  
4180 DATA 24,137,33,172,148  
4190 DATA 43,237,75,169,148  
4200 DATA 6,0,9,34,159  
4210 DATA 148,126,254,0,40  
4220 DATA 97,58,199,148,60  
4230 DATA 71,58,196,148,60  
4240 DATA 16,253,50,196,148  
4250 DATA 6,7,33,38,146  
4260 DATA 17,47,146,26,50  
4270 DATA 41,146,197,229,213  
4280 DATA 205,170,188,209,225  
4290 REM \* MEM 36600-36699 \*  
4300 DATA 193,48,241,19,16  
4310 DATA 238,42,157,148,126  
4320 DATA 42,164,148,71,35  
4330 DATA 16,253,237,75,169  
4340 DATA 148,43,16,253,221  
4350 DATA 33,46,151,205,110  
4360 DATA 147,42,157,148,62  
4370 DATA 1,119,42,159,148  
4380 DATA 237,95,230,1,119  
4390 DATA 205,212,143,58,3  
4400 DATA 147,60,50,3,147  
4410 DATA 254,100,202,83,144  
4420 DATA 195,24,137,33,184  
4430 DATA 148,6,12,62,1  
4440 DATA 119,35,16,250,6  
4450 DATA 15,33,54,146,17  
4460 DATA 63,146,26,50,57  
4470 DATA 146,197,229,213,205  
4480 DATA 170,188,209,225,193  
4490 DATA 48,241,19,16,238  
4500 REM \* MEM 36700-36799 \*  
4510 DATA 33,25,26,205,117

4520 DATA 187,58,171,148,254  
4530 DATA 0,200,61,50,171  
4540 DATA 148,205,77,144,205  
4550 DATA 90,187,33,0,192  
4560 DATA 205,189,143,33,160  
4570 DATA 192,205,189,143,33  
4580 DATA 64,193,205,189,143  
4590 DATA 33,224,193,205,189  
4600 DATA 143,33,128,194,205  
4610 DATA 189,143,33,32,195  
4620 DATA 205,189,143,33,192  
4630 DATA 195,205,189,143,33  
4640 DATA 96,196,205,189,143  
4650 DATA 33,0,197,205,189  
4660 DATA 143,33,160,197,205  
4670 DATA 189,143,33,64,198  
4680 DATA 205,189,143,33,224  
4690 DATA 198,205,189,143,195  
4700 DATA 195,136,6,10,221  
4710 REM \* MEM 36800-36899 \*  
4720 DATA 33,46,151,253,33  
4730 DATA 46,151,229,197,205  
4740 DATA 5,147,193,225,30  
4750 DATA 8,25,16,236,201  
4760 DATA 58,196,148,254,10  
4770 DATA 56,17,6,10,61  
4780 DATA 16,253,50,196,148  
4790 DATA 58,197,148,60,50  
4800 DATA 197,148,24,232,58  
4810 DATA 197,148,254,10,56  
4820 DATA 17,6,10,61,16  
4830 DATA 253,50,197,148,58  
4840 DATA 198,148,60,50,198  
4850 DATA 148,24,232,58,198  
4860 DATA 148,254,10,56,15  
4870 DATA 6,10,61,16,253  
4880 DATA 50,198,148,58,199  
4890 DATA 148,60,50,199,148  
4900 DATA 33,25,8,205,117  
4910 DATA 187,58,199,148,205  
4920 REM \* MEM 36900-36999 \*  
4930 DATA 77,144,205,90,187  
4940 DATA 58,198,148,205,77  
4950 DATA 144,205,90,187,58  
4960 DATA 197,148,205,77,144  
4970 DATA 205,90,187,58,196  
4980 DATA 148,205,77,144,205  
4990 DATA 90,187,201,62,16  
5000 DATA 205,30,187,40,249  
5010 DATA 201,6,48,60,16  
5020 DATA 253,201,58,163,148  
5030 DATA 254,0,40,10,221  
5040 DATA 33,240,148,253,33  
5050 DATA 200,148,24,8,221  
5060 DATA 33,154,149,253,33  
5070 DATA 114,149,42,164,148  
5080 DATA 205,5,147,62,0  
5090 DATA 50,3,147,62,0  
5100 DATA 245,6,250,33,38  
5110 DATA 146,241,60,245,50  
5120 DATA 41,146,197,229,213  
5130 REM \* MEM 37000-37099 \*  
5140 DATA 205,170,188,209,225  
5150 DATA 193,48,239,16,237  
5160 DATA 241,33,13,15,205  
5170 DATA 117,187,58,4,147  
5180 DATA 60,50,4,147,254  
5190 DATA 1,32,13,58,197  
5200 DATA 148,60,50,197,148  
5210 DATA 33,83,146,195,239  
5220 DATA 145,254,2,32,14  
5230 DATA 58,197,148,60,60  
5240 DATA 50,197,148,33,94  
5250 DATA 146,195,239,145,254  
5260 DATA 3,32,15,58,197  
5270 DATA 148,60,60,60,50  
5280 DATA 197,148,33,105,146  
5290 DATA 195,239,145,254,4  
5300 DATA 32,16,58,197,148  
5310 DATA 60,60,60,60,50  
5320 DATA 197,148,33,116,146  
5330 DATA 195,239,145,254,5  
5340 REM \* MEM 37100-37199 \*  
5350 DATA 32,17,58,197,148  
5360 DATA 60,60,60,60,60  
5370 DATA 50,197,148,33,127  
5380 DATA 146,195,239,145,254  
5390 DATA 6,32,28,58,196  
5400 DATA 148,60,60,60,60  
5410 DATA 60,50,196,148,58  
5420 DATA 197,148,6,7,60

5430 DATA 16,253,50,197,148  
5440 DATA 33,138,146,195,239  
5450 DATA 145,254,7,32,19  
5460 DATA 33,1,0,34,155  
5470 DATA 148,58,198,148,60  
5480 DATA 50,198,148,33,149  
5490 DATA 146,195,239,145,254  
5500 DATA 8,32,14,58,198  
5510 DATA 148,60,60,50,198  
5520 DATA 148,33,160,146,195  
5530 DATA 239,145,254,9,32  
5540 DATA 25,58,197,148,60  
5550 REM \* MEM 37200-37299 \*  
5560 DATA 60,60,60,60,50  
5570 DATA 197,148,58,198,148  
5580 DATA 60,60,50,198,148  
5590 DATA 33,171,146,195,239  
5600 DATA 145,254,10,32,14  
5610 DATA 58,198,148,60,60  
5620 DATA 60,50,198,148,33  
5630 DATA 182,146,24,120,254  
5640 DATA 11,32,15,58,198  
5650 DATA 148,60,60,60,60  
5660 DATA 50,198,148,33,193  
5670 DATA 146,24,101,254,12  
5680 DATA 32,16,58,198,148  
5690 DATA 60,60,60,60,60  
5700 DATA 50,198,148,33,204  
5710 DATA 146,24,81,254,13  
5720 DATA 32,16,58,198,148  
5730 DATA 6,6,60,16,253  
5740 DATA 50,198,148,33,215  
5750 DATA 146,24,61,254,14  
5760 REM \* MEM 37300-37399 \*  
5770 DATA 32,16,58,198,148  
5780 DATA 6,7,60,16,253  
5790 DATA 50,198,148,33,226  
5800 DATA 146,24,41,254,15  
5810 DATA 32,27,58,197,148  
5820 DATA 60,60,60,60,60  
5830 DATA 50,197,148,58,198  
5840 DATA 148,6,7,60,16  
5850 DATA 253,50,198,148,33  
5860 DATA 237,146,24,10,58  
5870 DATA 199,148,60,50,199  
5880 DATA 148,33,248,146,6  
5890 DATA 11,126,205,90,187  
5900 DATA 35,16,249,205,121  
5910 DATA 148,33,13,15,205  
5920 DATA 117,187,6,11,62  
5930 DATA 128,205,90,187,16  
5940 DATA 249,205,212,143,42  
5950 DATA 155,148,125,254,1  
5960 DATA 202,24,137,6,250  
5970 REM \* MEM 37400-37499 \*  
5980 DATA 43,16,253,6,250  
5990 DATA 43,16,253,34,155  
6000 DATA 148,195,24,137,1  
6010 DATA 0,0,119,0,0  
6020 DATA 12,1,0,1,50  
6030 DATA 150,250,150,50,1  
6040 DATA 1,0,0,119,0  
6050 DATA 0,12,10,0,239  
6060 DATA 213,201,179,159,150  
6070 DATA 127,119,127,150,159  
6080 DATA 179,201,213,239,80  
6090 DATA 82,69,84,33,66  
6100 DATA 79,78,85,83,32  
6110 DATA 49,48,48,32,32  
6120 DATA 66,79,78,85,83  
6130 DATA 32,50,48,48,32  
6140 DATA 32,66,79,78,85  
6150 DATA 83,32,51,48,48  
6160 DATA 32,32,66,79,78  
6170 DATA 85,83,32,52,48  
6180 REM \* MEM 37500-37599 \*  
6190 DATA 48,32,32,66,79  
6200 DATA 78,85,83,32,53  
6210 DATA 48,48,32,66,66  
6220 DATA 79,78,85,83,32  
6230 DATA 55,53,48,32,32  
6240 DATA 66,79,78,85,83  
6250 DATA 32,49,48,48,48  
6260 DATA 32,66,79,78,85  
6270 DATA 83,32,50,48,48  
6280 DATA 48,32,66,79,78  
6290 DATA 85,83,32,50,53  
6300 DATA 48,48,32,66,79  
6310 DATA 78,85,83,32,51  
6320 DATA 48,48,48,32,66  
6330 DATA 79,78,85,83,32

6340 DATA 52,48,48,48,32  
6350 DATA 66,79,78,85,83  
6360 DATA 32,53,48,48,48  
6370 DATA 32,66,79,78,85  
6380 DATA 83,32,54,48,48  
6390 REM \* MEM 37600-37699 \*  
6400 DATA 48,32,66,79,78  
6410 DATA 85,83,32,55,48  
6420 DATA 48,48,32,66,79  
6430 DATA 78,85,83,32,55  
6440 DATA 53,48,48,32,66  
6450 DATA 79,78,85,83,32  
6460 DATA 49,48,48,48,48  
6470 DATA 0,0,229,22,1  
6480 DATA 213,6,8,253,126  
6490 DATA 0,119,253,35,35  
6500 DATA 16,247,17,248,7  
6510 DATA 25,14,7,6,8  
6520 DATA 221,126,0,119,221  
6530 DATA 35,35,16,247,13  
6540 DATA 121,254,0,40,6  
6550 DATA 17,248,7,25,24  
6560 DATA 233,209,122,254,0  
6570 DATA 200,21,225,213,17  
6580 DATA 80,0,25,24,217  
6590 DATA 229,22,1,213,17  
6600 REM \* MEM 37700-37799 \*  
6610 DATA 0,8,25,14,7  
6620 DATA 6,5,221,126,0  
6630 DATA 119,221,35,35,16  
6640 DATA 247,13,121,254,0  
6650 DATA 40,6,17,251,7  
6660 DATA 25,24,233,209,122  
6670 DATA 254,0,200,21,225  
6680 DATA 213,17,80,0,25  
6690 DATA 24,217,229,22,1  
6700 DATA 213,17,0,8,25  
6710 DATA 14,7,6,4,221  
6720 DATA 126,0,119,221,35  
6730 DATA 35,16,247,13,121  
6740 DATA 254,0,40,215,17  
6750 DATA 252,7,25,24,233  
6760 DATA 209,122,254,0,200  
6770 DATA 21,225,213,17,80  
6780 DATA 0,25,24,217,62  
6790 DATA 0,50,162,148,58  
6800 DATA 161,148,254,1,40  
6810 REM \* MEM 37800-37899 \*  
6820 DATA 5,60,50,161,148  
6830 DATA 201,62,0,50,161  
6840 DATA 148,237,75,169,148  
6850 DATA 121,254,1,200,13  
6860 DATA 237,67,169,148,42  
6870 DATA 164,148,221,33,56  
6880 DATA 151,253,33,46,151  
6890 DATA 205,5,147,42,164  
6900 DATA 148,62,160,43,61  
6910 DATA 254,0,32,250,34  
6920 DATA 164,148,42,166,148  
6930 DATA 201,62,0,50,161  
6940 DATA 148,58,162,148,254  
6950 DATA 1,48,5,60,50  
6960 DATA 162,148,201,62,0  
6970 DATA 50,162,148,237,75  
6980 DATA 169,148,121,254,12  
6990 DATA 200,12,237,67,169  
7000 DATA 148,42,164,148,221  
7010 DATA 33,56,151,253,33  
7020 REM \* MEM 37900-37999 \*  
7030 DATA 46,151,205,5,147  
7040 DATA 42,164,148,17,160  
7050 DATA 0,25,34,164,148  
7060 DATA 42,166,148,201,237  
7070 DATA 75,169,148,120,254  
7080 DATA 1,200,5,5,237  
7090 DATA 67,169,148,42,164  
7100 DATA 148,221,33,56,151  
7110 DATA 253,33,46,151,205  
7120 DATA 5,147,42,164,148  
7130 DATA 43,43,62,1,50  
7140 DATA 163,148,34,164,148  
7150 DATA 42,166,148,201,237  
7160 DATA 75,169,148,120,254  
7170 DATA 73,200,4,4,237  
7180 DATA 67,169,148,42,164  
7190 DATA 148,221,33,56,151  
7200 DATA 253,33,46,151,205  
7210 DATA 5,147,42,164,148  
7220 DATA 35,35,62,0,50  
7230 REM \* MEM 38000-38099 \*  
7240 DATA 163,148,34,164,148

7250 DATA 42,166,148,201,6  
7260 DATA 4,33,232,253,43  
7270 DATA 124,254,0,32,250  
7280 DATA 125,254,0,32,245  
7290 DATA 16,240,201,42,155  
7300 DATA 148,43,124,254,0  
7310 DATA 32,250,125,254,0  
7320 DATA 32,245,201,0,0  
7330 DATA 0,0,0,0,0  
7340 DATA 0,0,0,0,0  
7350 DATA 0,0,0,0,0  
7360 DATA 0,0,0,0,0  
7370 DATA 0,0,0,0,0  
7380 DATA 0,0,0,0,0  
7390 DATA 0,0,0,0,0  
7400 DATA 0,0,0,0,0  
7410 DATA 0,0,0,240,240  
7420 DATA 240,240,240,240,0  
7430 DATA 0,0,240,240,240  
7440 REM \* MEM 38100-38199 \*  
7450 DATA 240,0,0,0,0  
7460 DATA 16,240,240,128,0  
7470 DATA 0,0,0,0,112  
7480 DATA 224,0,0,0,0  
7490 DATA 0,0,16,128,0  
7500 DATA 0,0,0,0,0  
7510 DATA 16,128,0,0,0  
7520 DATA 7,0,0,1,8  
7530 DATA 0,0,0,7,0  
7540 DATA 51,143,15,8,0  
7550 DATA 0,15,0,119,158  
7560 DATA 135,14,0,1,14  
7570 DATA 17,255,158,225,15  
7580 DATA 15,15,14,119,255  
7590 DATA 30,225,105,15,15  
7600 DATA 8,127,239,60,195  
7610 DATA 15,15,8,12,15  
7620 DATA 15,60,195,15,12  
7630 DATA 0,4,7,15,120  
7640 DATA 135,12,0,0,0  
7650 REM \* MEM 38200-38299 \*  
7660 DATA 3,15,120,135,8  
7670 DATA 0,0,0,0,7  
7680 DATA 15,15,0,0,0  
7690 DATA 0,0,1,0,4  
7700 DATA 0,0,0,0,0  
7710 DATA 2,0,2,0,0  
7720 DATA 0,0,0,15,15  
7730 DATA 15,0,0,0,0  
7740 DATA 0,0,0,0,0  
7750 DATA 0,0,0,0,0  
7760 DATA 0,0,0,0,0  
7770 DATA 0,0,0,0,0  
7780 DATA 240,240,240,240,240  
7790 DATA 240,0,0,0,240  
7800 DATA 240,240,240,0,0  
7810 DATA 0,0,16,240,240  
7820 DATA 128,0,0,0,0  
7830 DATA 0,112,224,0,0  
7840 DATA 0,0,0,0,16  
7850 DATA 128,0,0,14,0  
7860 REM \* MEM 38300-38399 \*  
7870 DATA 0,0,16,128,0  
7880 DATA 0,14,0,0,0  
7890 DATA 1,8,0,0,15  
7900 DATA 0,0,1,15,31  
7910 DATA 204,0,7,8,0  
7920 DATA 7,30,151,238,0  
7930 DATA 7,15,15,15,120  
7940 DATA 151,255,136,1,15  
7950 DATA 15,105,120,135,255  
7960 DATA 238,3,1,15,15  
7970 DATA 60,195,127,239,2  
7980 DATA 0,3,15,60,195  
7990 DATA 15,15,0,0,0  
8000 DATA 3,30,225,15,14  
8010 DATA 0,0,0,1,30  
8020 DATA 225,15,12,0,0  
8030 DATA 0,0,15,15,14  
8040 DATA 0,0,0,0,0  
8050 DATA 2,0,8,0,0  
8060 DATA 0,0,0,4,0  
8070 REM \* MEM 38400-38499 \*  
8080 DATA 4,0,0,0,0  
8090 DATA 1,15,15,15,0  
8100 DATA 0,0,0,0,0  
8110 DATA 0,0,0,0,0

Suite page 32

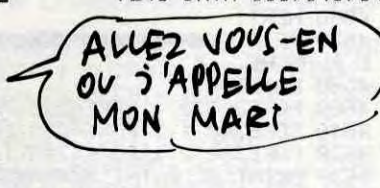


## TI 99/4A B.E.

Suite de la page 28

2640 GOTO 2570  
2650 CALL PATTERN(#2,A)  
2660 CALL MOTION(#2,Y-DY,DX-X)  
2670 CALL POSITION(#2,DX,DY):: IF DY<25  
THEN CALL LOCATE(#2,DX,115)  
2680 IF DY>115 THEN CALL LOCATE(#2,DX,25)  
2690 IF DX<10 THEN CALL LOCATE(#2,155,DY)  
2700 IF DX>155 THEN CALL LOCATE(#2,10,DY)  
2710 CALL COINC(#2,#1,10,C)  
2720 IF C=-1 THEN 2730 ELSE 3130  
2730 CALL DELSPRITE(ALL):: T=0

2740 CALL SPRITE(#1,100,11,6\*8-14,26\*8-1  
4,#2,120,11,6\*8-14,27\*8-14)  
2750 A=12  
2760 CALL JOYST(1,X,Y):: EP=(ABS(Y+1)-IN  
T(ABS(X)/3))+1  
2770 IF EP=2 THEN EP=6 :: GOTO 2790 ELSE  
2790  
2780 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL HCHAR(1,  
1,144):: SUBEXIT  
2790 IF EP=1 THEN CALL PATTERN(#1,100)EL  
SE CALL PATTERN(#1,92+EP\*4)  
2800 ON INT(A/3)+1 GOTO 2810,2820,2840,2  
860,2870  
2810 B=4 :: GOTO 2880  
2820 IF INT(RND\*2)=1 THEN B=1 ELSE B=5  
2830 GOTO 2880  
2840 B=INT(RND\*6)+1 :: IF B=2 THEN B=3  
2850 GOTO 2880  
2860 IF EP=1 THEN 2880 ELSE B=EP :: GOTO  
2880  
2870 IF EP=6 OR EP=4 THEN B=1 ELSE 2840  
2880 IF B=1 THEN CALL PATTERN(#2,120)ELS  
E CALL PATTERN(#2,B\*4+112)



2890 IF INT(RND\*14)+1>A THEN 2920  
2900 CALL SOUND(100,-1,0,2340,0):: CALL  
PATTERN(#1,112,#2,136)  
2910 B=6 :: EP=6  
2920 CALL KEY(1,K,S):: IF EP=1 AND K=18  
THEN 3000  
2930 IF B<>1 THEN 2760  
2940 FOR I=8 TO 25  
2950 CALL JOYST(1,DX,DY):: IF DY<>0 THEN  
2970  
2960 CALL JOYST(1,X,Y):: IF Y=0 THEN 297  
0 ELSE 2900  
2970 NEXT I  
2980 FOR I=1 TO 10 :: CALL HCHAR(3,25,14  
1):: CALL SOUND(50,-1,0,110,0):: CALL HC  
HAR(3,25,32):: NEXT I  
2990 T=T+1 :: IF T>4 THEN 2780 ELSE 2760  
3000 IF B=1 THEN T=T+1 :: A=A-2 ELSE 306  
0  
3010 FOR I=1 TO 10 :: CALL HCHAR(3,27,14  
1):: CALL HCHAR(3,25,141):: CALL SOUND(5  
0,-3,0,220,0)  
3020 CALL HCHAR(3,25,32,4)

3030 NEXT I  
3040 IF A<=0 THEN 3090 ELSE IF T>4 THEN  
2780  
3050 GOTO 2760  
3060 A=A-2  
3070 FOR I=1 TO 10

# LABYRINTH SPHINX

Humble paysan de YAZOO accusé à tort du meurtre du roi d'ATO, vous allez devoir prouver votre innocence par le redoutable jugement de Dieu. V'là autre chose..

David TABURET



VIC 20

TOUTE VÉRITÉ EST BONNE À ÉCRIRE, LE CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI

## SUITE DU N° 152

SERVEUR HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```

1394 IFA(2)<=A(1)AND(2)<=A(3)AND(
2)<=A(4)THENA(6)=A(6)-200:GOTO140
0
1395 IFA(3)<=A(1)AND(3)<=A(2)AND(
3)<=A(4)THENA(6)=A(6)+10:GOTO1400
1396 A(6)=A(6)-10
1400 IFA(6)=CTHEN5500
1490 GOTO100
1500 DATA200,210,220,230,240,250,2
60,270,280,290,300,310,320,400
1510 DATA450,470,520,600,610,620,6
40,650,670,680,700,710,720,900
1520 DATA840,880,900,920,1000,1010
,1020,1030,1120,1200,1230,1240
1530 DATA1250,1260,1270,1280,1300,
1310,1320,1400,1420,1430,1480,1520
,1600,1650,1660
1540 DATA1680,1690,1700,1720,1800,
1810,1820,1830,1840,1850,1870,1880
,1900,1920,2000
1550 DATA2110,2120,2200,2210,2210,
2230,2240,2260,2270,2290,2300,2310
,2070,2460
2000 PRINT"O":PRINT"BRAVO!!"
2010 PRINT"VOUS ETES SORTI DU L
ABYRINTHE!!"
2020 MI=MI+VAL(TI#)
2030 A(8)=(100000*(A(5)-A(7)+EP))/
MI
2040 PRINT"SCORE=A(8)
2050 END
2500 PRINT"O":PRINT"VOUS VOYEZ CE
CI:"
2510 PRINT"KOEK TSE ESSAP ED TOM
EL"
2520 INPUT"QUE FAITES VOUS";A#
2530 GOTO120
3000 FORI=0TO5
3010 POKE37984+I,7:POKE4192+I,102
3020 NEXTI
3030 FORI=0TO2
3040 POKE38006+22*I,7:POKE4214+22*
I,102
3050 NEXTI
3060 FORI=0TO2
3070 POKE38012+22*I,7:POKE4220+22*
I,102
3080 NEXTI
3090 POKE38008,6:POKE4216,121
3100 POKE38010,6:POKE4218,121
3110 POKE38031,6:POKE4239,98
3120 POKE38051,7:POKE4259,102
3130 POKE38053,6:POKE4261,67
3140 POKE38055,7:POKE4263,102
3150 FORI=0TO4
3160 POKE38073+I,7:POKE4281+I,99
3170 NEXTI
3210 POKE38072,7:POKE4280,233
3220 POKE38078,7:POKE4286,223
3225 POKE38094,7:POKE4302,95
3230 POKE38100,7:POKE4308,105
3240 POKE38117,7:POKE4325,232
3250 POKE38118,3:POKE4326,232
3255 POKE38119,7:POKE4327,99
3260 POKE38120,3:POKE4328,232
3270 POKE38121,3:POKE4329,232
3280 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX UN S
PHINX:"
3290 PRINT"IL VOUS DEMANDE LE MOT
DE PASSE"
3300 INPUT"MOT DE PASSE";A#
3310 IFA#="KEX"THENPA=1:PRINT"VOU
S POUVEZ PASSER":FORT=1TO1000:NEXT
3312 IFPA=0THENGOTO930
3315 PRINT"LE SPHINX SE VOLATILISE
...":FORT=1TO2000:NEXT
3320 GOTO930
3500 I=0:VA=0
3510 POKE38094+I,6:POKE4302+I,233+
VA
3520 POKE38095+I,6:POKE4303+I,160
3530 POKE38096+I,6:POKE4304+I,160
3540 POKE38097+I,6:POKE4305+I,160
3550 POKE38098+I,6:POKE4306+I,223+
VA
3560 I=I+22:VA=VA-128
3561 POKE38116,6:POKE4324,95
3562 POKE38120,6:POKE4328,105
3570 IFI=44THEN3590
3580 GOTO3510
3590 FORI=0TO2

```

```

3600 POKE38115+22*I,1:POKE4323+22*
I,103
3610 NEXTI
3620 FORI=0TO2
3630 POKE38139+22*I,1:POKE4347+22*
I,101
3640 NEXTI
3650 FORI=0TO2
3660 POKE38141+22*I,1:POKE4349+22*
I,103
3670 NEXTI
3680 FORI=0TO2
3690 POKE38121+22*I,1:POKE4329+22*
I,101
3700 NEXTI
3710 POKE38182,1:POKE4390,77
3720 POKE38186,1:POKE4394,78
3725 IFSC=1THEN100
3730 POKE38166,6:POKE4374,160
3740 POKE38167,6:POKE4375,160
3750 POKE38144,6:POKE4352,85
3760 POKE38145,6:POKE4353,73
3770 POKE214,18:PRINTTAB(1)"JUN PU
ITS ET UN SEAU..."
3780 GOTO100
4200 FORI=0TO9
4210 POKE38136+I,1:POKE4344+I,160
4220 NEXTI
4230 POKE38135,1:POKE4343,229
4240 POKE38134,1:POKE4342,233
4250 POKE38146,1:POKE4354,231
4260 POKE38147,1:POKE4355,223
4270 POKE38155,1:POKE4363,233
4280 POKE38156,1:POKE4364,160:POKE
38157,1:POKE4365,229
4290 POKE38168,1:POKE4376,231:POKE
38169,1:POKE4377,160
4300 POKE38170,1:POKE4378,223
4310 FORI=0TO9
4320 POKE38158+I,1:POKE4366+I,160
4330 NEXTI
4333 IFPL<2THEN4340
4335 POKE38140,0:POKE4348,160:POKE
38162,0:POKE4370,160
4340 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX UN RAV
IN:VOUS NE"
4350 PRINT"POUVEZ PAS PASSER!!"
4355 INPUT"QUE FAITES-VOUS";A#
4360 IFA#="POSER PLANCHE"ANDPL=1TH
ENPL=2:X=0:Y=0:Z=0:GOTO930
4370 IFA#="E"ANDC=M=1030THENC=C+10
:M=-10:X=0:GOTO170
4380 IFA#="E"ANDPL=2ANDC=M=1010THE
NPRINT"VOUS ETES PASSE!!":C=C+10:M
=-10:GOTO170
4390 IFA#="O"ANDC=M=1030ANDPL=2THE
NC=C-10:M=10:PRINT"VOUS ETES PASSE
":GOTO170
4400 IFA#="O"ANDC=M<1030THENC=C-1
0:M=10:GOTO170
4405 IFA#="O"ANDC=M=1030ANDPL<2TH
EN4440
4410 IFA#="E"ANDPL<2THEN4440
4415 IFA#="PRENDRE PLANCHE"ANDPL=2
THENPL=1:X=0:Y=0:Z=0:GOTO930
4420 IFA#="BOIRE EAU"ANDER=1THENER
=0:GOTO4450
4430 GOTO930
4440 PRINT"O":PRINT"VOUS TOMBEZ DA
NS LE RAVIN:VOUS ETES MORT!!":END
4450 MI=MI+VAL(TI#):TI#="000000"
4455 INPUT"QUE FAITES-VOUS";A#
4460 IFA#="E"ANDTI#<="000000"THENC
=C+10:M=-10:PRINT"VOUS TOMBEZ PLUS
LOIN":FORT=1TO5000:NEXT:GOTO170
4470 IFA#="O"ANDTI#<="000010"THENC
=C-10:M=10:PRINT"VOUS TOMBEZ PLUS
LOIN":FORT=1TO5000:NEXT:GOTO170
4480 IFTI#>"000006"THENPRINT"VOUS
RETOMBEZ":FORT=1TO5000:NEXT:IFC=10
20THEN4440
4490 GOTO930
4500 IFPL<0THEN4580
4510 FORI=0TO2
4520 POKE38143+22*I-I,1:POKE4351+2
2*I-I,105
4530 NEXTI
4540 FORI=0TO2
4550 POKE38142+22*I-I,1:POKE4350+2
2*I-I,233
4560 NEXTI
4570 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX UN
E PLANCHE..."
4580 GOTO100
4600 POKE38030,1:POKE4238,76
4610 POKE38031,1:POKE4239,100
4620 POKE38032,1:POKE4240,122
4630 PRINT"O":PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXX UN TROU DANS LE MUR:"
4640 PRINT"VOUS NE POUVEZ PAS L
'ATTEINDRE..."
4645 IFSAL<0THEN4720

```

```

4650 INPUT"QUE FAITES-VOUS";A#
4660 IFA#="BOIRE EAU"ANDER=1THENER
=0:GOTO4680
4665 IFSAL<0THEN4720
4670 GOTO114
4680 PRINT"VOUS VOLEZ..."
":MI=MI+VAL(TI#):TI#="000000":INPU
T"QUE FAITES-VOUS";A#
4690 IFA#="E"ANDSAL=0ANDTI#<="0000
06"THENSAL=1:GOTO4720
4700 IFTI#>"000006"THENPRINT"VOUS
RETOMBEZ...":FORT=1TO5000:NEXT
4710 GOTO930
4720 IFSAL=1ANDCL=0THEN4755
4740 IFSAL=2ANDCO=0THEN4760
4750 GOTO4920
4755 PRINT"O":PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXX UNE CLE BRILLE DANS CE TROU NOIR
..."
4760 POKE37986,1:POKE4194,78
4770 POKE37987,1:POKE4195,99
4780 POKE37988,1:POKE4196,99
4790 POKE37989,1:POKE4197,77
4800 POKE38008,1:POKE4216,101
4810 POKE38011,1:POKE4219,103
4820 POKE38030,1:POKE4238,77
4821 POKE38031,1:POKE4239,121
4825 POKE38032,1:POKE4240,121
4830 POKE38033,1:POKE4241,78
4840 FORI=0TO4
4850 POKE38053+22*I,1:POKE4261+22*
I,118
4860 NEXTI
4870 FORI=0TO2
4880 POKE38054+22*I,1:POKE4262+22*
I,117
4890 NEXTI
4900 POKE38120,1:POKE4328,160
4910 POKE38142,1:POKE4350,98
4920 INPUT"QUE FAITES-VOUS";A#
4930 IFA#="PRENDRE CLE"ANDSAL=1THE
NPRINT"OK,VOUS AVEZ UNE CLE":CL=1:
SAL=1:FORT=1TO5000:NEXT
4940 IFA#="E"ANDSAL=1THENPRINT"UNE
CLE EN OR!":SAL=2:GOTO4720
4950 IFA#="O"ANDSAL=2THENSAL=1:GOT
04720
4960 IFA#="PRENDRE CLE"ANDSAL=2THE
NPRINT"OK,VOUS AVEZ LA CLE EN OR..
...":CO=2:FORT=1TO5000:NEXT
4970 IFA#="O"ANDSAL=1THENSAL=0:PRI
NT"LA CHUTE EST DIFFICILE":FORT=1T
05000:NEXT:GOTO930
4980 PRINT"O":GOTO4720LIST4720-
5000
5000 REMPORTE
5010 FORI=0TO2
5020 POKE38052+22*I,1:POKE4260+22*
I,66
5030 NEXTI
5040 FORI=0TO2
5050 POKE38055+22*I,1:POKE4263+22*
I,93
5060 NEXTI
5070 POKE38030,1:POKE4238,85
5080 POKE38031,1:POKE4239,64
5090 POKE38032,1:POKE4240,64
5100 POKE38033,1:POKE4241,73
5110 IFPO=0THENPOKE38076,1:POKE428
4,124
5120 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX UNE
PORTE..."
5125 IFPO=1THENPRINT"< ELLE EST OU
VERTE >"
5130 INPUT"QUE FAITES VOUS";A#
5139 B#=" "
5140 IFA#="OUVRIR PORTE"ANDCO=2AND
PO=0THENINPUT"AVEC QUOI";B#
5150 IFA#="AVEC LA CLE EN OR"THENP
O=1:PRINT"LA PORTE EST OUVERTE":GO
TO5220
5160 IFA#="AVEC LA CLE"THENPRINT"MA
AUVAISE CLE":GOTO5220
5170 IFA#="N"ANDPO=0THEN930
5180 IFA#="N"ANDPO=1THENC=C+200:M=
-200:GOTO170
5190 IFA#="S"THENC=C-200:M=-200:GO
TO170
5200 GOTO930
5220 FORI=1TO5000:NEXT:GOTO930
5300 FORI=0TO2
5310 POKE38050+3*I,1:POKE4258+3*I,
91
5320 POKE38072+3*I,1:POKE4280+3*I,
93
5330 NEXTI
5332 IFEP=0THEN5340
5334 PRINT"O":GOTO934
5340 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX TROUVEZ L'E
PEE D'ATO:"
5350 PRINT"1 SEUL DES 3 ECRITS E
ST FAUX:"
5360 PRINT"PRENEZ L'EPEE A DROITE

```

```

OU CELLE DU MILIEU"
5370 PRINT"NE PRENEZ NI L'EPEE DE
GAUCHE NI CELLE DU MILIEU"
5380 PRINT"NE PRENEZ NI L'EPEE DU
MILIEU NI CELLE DE DROITE"
5390 INPUT"PRENEZ-VOUS UNE EPEE";
A#
5400 IFA#="OUI"THEN5430
5420 PRINT"O":GOTO934
5430 PRINT"LAQUELLE PRENEZ-VOUS: C
ELLE DE"
5440 INPUT"DROITE,GAUCHE,MILIEU";A
#
5450 IFA#="DROITE"THENEP=2:PRINT"VO
US AVEZ L'EPEE D'ATO":GOTO5480
5460 IFA#="MILIEU"ORAF#="GAUCHE"THE
NEP=1:PRINT"VOUS AVEZ UNE EPEE":GO
TO5480
5470 GOTO930
5480 FORT=1TO5000:NEXT:GOTO930
5500 FORI=0TO5
5510 POKE37963+I,1:POKE4171+I,160
5520 NEXTI
5530 FORI=0TO5
5540 POKE37985+I,1:POKE4193+I,160
5550 NEXTI
5560 POKE37964,1:POKE4172,209
5570 POKE37967,1:POKE4175,209
5580 POKE37984,1:POKE4192,85
5590 POKE37991,1:POKE4199,73
5600 FORI=0TO7
5610 POKE38006+I,1:POKE4214+I,93
5620 POKE38028+I,1:POKE4236+I,93
5630 POKE38050+I,1:POKE4258+I,93
5640 NEXTI
5650 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX UN
MONSTRE:IL VOUS ATTAQUE..."
5660 A(5)=A(5)-INT(RND(1)*3+1):IFA
(5)<=0THEN6500
5670 PRINT"IL VOUS RESTE"A(5)"PV"
5680 PRINT"QUE FAITES-VOUS:(F)UIR
(A)TTAQUER"
5690 MI=MI+VAL(TI#)
5700 TI#="000000"
5710 GETA#
5720 IFTI#>"000006"THENPRINT"O":GO
TO930
5730 IFA#="A"THEN5760
5740 IFA#="F"THEN5800
5750 GOTO5710
5760 IFEP=2THENA(7)=A(7)-(INT(RND(
1)*6)+1)
5770 IFEP=1THENA(7)=A(7)-(INT(RND(
1)*4)+1)
5780 IFEP=0THENA(7)=A(7)-(INT(RND(
1)*2)+1)
5790 IFA(7)<=0THENPRINT"LE MONSTRE
EST MORT!":FORT=1TO5000:NEXT
5795 GOTO930
5800 C=C+2*M
5810 RESTORE
5820 FORI=1TO83:READB
5830 IFC=BTHENPRINT"VOUS FUYEZ DE
2 CASES":GOTO5850
5835 NEXTI
5840 C=C-M
5842 RESTORE
5843 FORI=1TO83:READB
5844 IFC=BTHENPRINT"VOUS FUYEZ D'
1 CASE":GOTO5850
5845 NEXTI
5847 PRINT"VOUS NE POUVEZ PAS FUI
RI!":C=C-M
5850 IFA=1THENPRINT"VOUS AVEZ PER
DU L'EAU":EA=0
5860 FORT=1TO5000:NEXT:GOTO170
6500 PRINT"VOUS ETES MORT":MI=MI+
VAL(TI#)
6510 A(8)=10000/(MI+A(7)+EP)
6520 PRINT"PRINT"SCORE=A(8):END
6600 PRINT"O"
6610 IFSC=1THENPRINT"* UN SEAU"
6620 IFER=1THENPRINT"* DE L'EAU"
6630 IFPL=1THENPRINT"* UNE PLANCHE
"
6640 IFEP=1THENPRINT"* UNE EPEE"
6650 IFEP=2THENPRINT"* L'EPEE D'AT
O"
6660 IFCL=1THENPRINT"* UNE CLE"
6670 IFCO=2THENPRINT"* LA CLE D'OR
"
6680 PRINT"PRINT"POUR CONTINUER AP
PUYEZ SUR: O "
6690 GETA#
6700 IFA#="O"THEN930
6710 GOTO6690
7000 A(5)=A(5)-(INT(RND(1)*3+1)
7005 IFA(5)<=0THEN6500
7010 PRINT"IL VOUS RESTE"A(5)"PV
"
7020 FORT=1TO5000:NEXT
7030 GOTO930

```

## AMSTRAD

Suite de la page 31

```

8120 DATA 0,0,0,14,0
8130 DATA 0,7,0,75,8
8140 DATA 1,45,0,120,12
8150 DATA 3,225,0,120,135
8160 DATA 30,225,0,15,240

```

```

8170 DATA 240,15,0,1,60
8180 DATA 195,8,0,0,52
8190 DATA 194,0,0,0,52
8200 DATA 194,0,0,1,60
8210 DATA 195,8,0,15,240
8220 DATA 240,15,0,120,135
8230 DATA 30,225,0,120,12
8240 DATA 3,225,0,75,8
8250 DATA 1,45,0,14,0
8260 DATA 0,7,14,0,0
8270 DATA 7,0,75,8,1
8280 REM * MEM 38500-38599 *
8290 DATA 45,0,120,12,3
8300 DATA 225,0,120,135,30

```

```

8310 DATA 225,0,15,240,240
8320 DATA 15,0,1,60,195
8330 DATA 0,0,0,52,194
8340 DATA 0,0,0,52,194
8350 DATA 0,0,1,60,195
8360 DATA 0,0,15,240,240
8370 DATA 15,0,120,135,30
8380 DATA 225,0,120,12,3
8390 DATA 225,0,75,8,1
8400 DATA 45,0,14,0,0
8410 DATA 7,0,0,0,7
8420 DATA 14,0,0,1,15
8430 DATA 15,0,0,3,15
8440 DATA 15,12,0,7,15

```

```

8450 DATA 15,14,0,15,195
8460 DATA 60,15,0,15,195
8470 DATA 60,15,0,15,15
8480 DATA 15,15,0,12,102
8490 REM * MEM 38600-38700 *
8500 DATA 102,3,0,15,102
8510 DATA 102,15,0,15,8
8520 DATA 1,15,0,15,12
8530 DATA 3,15,0,15,15
8540 DATA 15,15,0,12,13
8550 DATA 11,3,0,12,13
8560 DATA 11,3,0,7,14
8570 DATA 0,0,1,15,15
8580 DATA 8,0,3,15,15

```

```

8590 DATA 12,0,7,15,15
8600 DATA 14,0,15,195,60
8610 DATA 15,0,15,195,60
8620 DATA 15,0,15,15,15
8630 DATA 15,0,12,102,102
8640 DATA 3,0,15,102,102
8650 DATA 15,0,15,8,1
8660 DATA 15,0,15,12,3
8670 DATA 15,0,15,15,15
8680 DATA 15,0,12,13,11
8690 DATA 3,0,12,13,11
8700 DATA 3
8710 END

```



Remercions Jacques BODSON de nous faire ici redécouvrir avec nostalgie, la subtilité des accords du participe passé.



CARALI

PARTICIPE PASSÉ

SUITE DU N° 152

```
1205 PRINT" JE VOIS QUE VOUS C
OMPRENEZ VITE...:GOSUB30123
1210 PRINT" :GOSUB4050:PRINT" :G
OSUB4080:PRINT" :GOSUB4092:GOSUB4
000
1215 POKE53280,12:POKE53281,12
1220 GOSUB30130:PRINT" VOUS ALLE
Z AVOIR MAINTENANT 10 EXEMPLES
1225 PRINT"DE PARTICIPES PASSES A
ACORDER, ILS
1230 PRINT"SONT TOUS EMPLOYES AVEC
AVOIR"
1240 PRINT"IL VOUS SUFFIT D'ECRIRE
LE PARTICIPE ET NON LA PHRASE
ENTIERE.
1295 GOSUB4000
1320 RESTORE:FORN=1TOY:READA$(N),B
$(N),C$(N):NEXT:NO=1
1325 FORN=51TO60
1327 GOSUB30130:PRINT" PHRASE NO "
:NO
1330 PRINT"
1335 PRINT" :PRINTA$(N)
1340 PRINT" :INPUTR$
1345 R=VAL(R$)
1347 ONRGOTO1350,1351,1352,1353,13
54,1355,1356,1357,1358,1359
1350 IFR$="ACHETE"THEN2500
1351 IFR$="DONNES"THEN2500
1352 IFR$="TRANSPORTEES"THEN2500
1353 IFR$="SUGGERE"THEN2500
1354 IFR$="MANGE"THEN2500
1355 IFR$="ECRITES"THEN2500
1356 IFR$="SOUFFERT"THEN2500
1357 IFR$="SUIVIE"THEN2500
1358 IFR$="CAUSEE"THEN2500
1359 IFR$="PASSE"THEN2500
1400 GOSUB30400:GOSUB30400:PRINT"
FAUX - "
1405 IFNO=1ORNO=4ORNO=5ORNO=7ORNO=
10THEN1500
1410 PRINTB$(N)
1420 PRINT" LE COD EST :":IN
PUTR$
1430 IFNO=2ANDR$="QU"ORR$="QU"THE
N2500
1440 IFNO=3ANDR$="LES"THEN2500
1450 IFNO=6ANDR$="QUE"THEN2500
1460 IFNO=8ANDR$="T"ORR$="T"THEN2
500
1470 IFNO=9ANDR$="QUE"THEN2500
1480 GOTO1600
1500 PRINTB$(N):GOTO2510
1600 GOSUB30400:GOSUB30400:PRINT"
NON, C'EST "
1610 IFNO=2THENPRINT"OU":GOTO251
0
1620 IFNO=3THENPRINT"LES":GOTO251
0
1630 IFNO=6THENPRINT"QUE":GOTO251
0
1640 IFNO=8THENPRINT"AT":GOTO2510
1650 IFNO=9THENPRINT"UE":GOTO251
0
2500 GOSUB30130:GOSUB30200:GOSUB30
200:GOSUB30130:GOSUB30200
2505 PRINT" REPONSE CORRECTE,
BRAVO"
2510 POKE214,18:PRINT:FORI=1TO39:P
RINT" :NEXT
2515 POKE214,20:PRINT:PRINT"
- SUITE
2520 PRINT" 2 - EXERCICES
2530 PRINT" 3 - RETOUR MENU
2540 GETX$:IFX$=""THEN2540
2550 R=VAL(X$)
2555 IFR=1ANDR$="PASSE"THEN2540
2556 IFR=1ANDN=60ANDR$<"PASSE"THE
N2540
2560 ONRGOTO2570,640,300
2565 GOTO2540
2570 PRINT" :NO=NO+1:NEXT
```

```
2626 PRINT" 3 - RETOUR
MENU
2994 REM *****
2995 REM ** EXERCICES MELANGES ***
2996 REM *****
3000 POKE53280,9:POKE53281,9:PRINT
"
3005 GOSUB30130:PRINT" ORDINATE
UR VOUS DEMANDERA D'ABORD
3010 PRINT"AVEC QUEL AUXILIAIRE LE
PARTICIPE PASSE EST EMPLOYE.":GOS
UB30121
3015 GOSUB30130
3020 PRINT" PUIS IL VOUS DEMANDER
A D'ECRIRE LE PAR- TICIPE CORRECTE
MENT ACCORDE
3025 GOSUB30121:GOSUB30130
3030 PRINT" N'oubliez pas: RETUR
N APRES CHAQUE RE- PONSE.":GOSUB
30121
3035 GOSUB30130
3040 PRINT" POUR OBTENIR LE POIN
T, IL FAUT QUE LES
3050 PRINT" DEUX REPONSES SOIENT
CORRECTES.":GOSUB30121:GOSUB301
30:GOSUB4000
3060 POKE53280,11:POKE53281,11
3100 S=0:SC=0
3110 PRINTSPC(17)"
3115 PRINT"
3117 PRINTSPC(17)"
3120 S=S+1:POKE214,1:PRINT:PRINTA
B(18):S:GOSUB30130
3130 RESTORE:FORN=1TOY:READA$(N),B
$(N),C$(N):NEXT
3140 N=INT(RND(1)*Y)+1
3150 PRINT" :A$(N):POKE214,8:PRI
NT:PRINT" AUXILIAIRE:":INPUTR
$
3160 PRINT" PARTICIPE:":INP
UTV$
3170 IFR=C$(N)ANDV$=B$(N)THEN2700
0
3180 GOTO27195
3997 REM *****
3998 REM *** SAUT DE PAGE ***
3999 REM *****
4000 POKE214,22:PRINT:PRINTTAB(33)
"RETURN
4010 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
4020 PRINT" :RETURN
4030 REM *****
4050 FORI=1TO10:PRINTTAB(5)"PAS DE
COD, DONC... INVARIABLE":FORT=1TO8
0:NEXT
4060 PRINT" :PRINTTAB(5)"PAS DE
COD, DONC... INVARIABLE":FORT=1TO8
0:NEXT
4070 PRINT" :NEXT:RETURN
4080 FORI=1TO10:PRINT"COD PLACE DE
RIERE LE P.P.-> INVARIABLE":FORT=
1TO80:NEXT
4085 PRINT" :PRINT"COD PLACE DE
RIERE LE P.P.-> INVARIABLE":FORT=
1TO80:NEXT
4090 PRINT" :NEXT:RETURN
4092 FORI=1TO10:PRINTTAB(3)"COD PL
ACE AVANT LE P.P.-> ACCORD":FORT=
1TO100:NEXT
4094 PRINT" :PRINTTAB(3)"COD PL
ACE AVANT LE P.P.-> ACCORD":FORT=
1TO100
4095 NEXT:PRINT" :NEXT:RETURN
4097 REM *****
4098 REM *** LIGNE ***
4099 REM *****
4100 FORI=1TO39:PRINT" :FORT=1
TO50:NEXT:NEXT:RETURN
4994 REM *****
4995 REM *** DATAS ETRE ***
4996 REM *****
4997 REM *****
5000 DATALES BOTTES DE PAILLE SONT
(EMPILER) DANSLES CHARRETTES,EMPI
LEES,ETRE
```

```
5010 DATADES QUE LES ENFANTS EUREN
T ETE (APPELER)PAR LEUR MERE ILS A
CCOURURENT
5015 DATAAPPELES,ETRE
5020 DATACES DEVOIRS ONT ETE (COPI
ER),COPIES,ETRE
5030 DATALES FACTURES SONT (VERIFI
ER) AVANT LEUR EXPEDITION,VERIFIEE
S,ETRE
5040 DATALES VIEUX MURS LEZARDES S
ERONT (CONSOLI-DER),CONSOLIDES,ETR
E
5050 DATALES GRAINS AVAIENT D'ABOR
D ETE (BROYER),BROYES,ETRE
5060 DATALES VOLAILLES ONT ETE (PL
UMER) PAR LE FERMIER,PLUMEEES,ETR
E
5070 DATALES VETEMENTS SERONT (RAN
GER) DANS L'AR-MOIRE,RANGES,ETRE
5080 DATALES FOINS FURENT (ENTASSE
R) DANS LES CHARIOTS,ENTASSES,ET
RE
5090 DATALES QUAIS DU PORT ETAIENT
(ENCOMBRER) DEMARCHANDISES,ENCOMB
RES,ETRE
5100 DATALES VITRAUX DE L'EGLISE E
TAIENT (INCEN-DIER) PAR LES FEUX
DU COUCHANT
5105 DATAINCENDIES,ETRE
5110 DATALES VERRES ONT ETE (RANGE
R) DANS LE BUF-FET,RANGES,ETRE
5120 DATALES SERVIETTES AVAIENT ET
E BIEN (RANGER)DANS LE TIRDIR,RANG
EES,ETRE
5130 DATALE COURRIER A ETE (DISTRIB
UER) PAR LE FACTEUR,DISTRIBUE,ET
RE
5140 DATALES FACADES SONT (EGAYER)
PAR DES RO- SIERS GRIMPANTS,EGA
YEEES,ETRE
5150 DATALES CERISIERS CHARGES DE
FRUITS FURENT (PILLER) PAR LES MO
INEAUX
5155 DATAPILLES,ETRE
5160 DATALES ARBRES AVAIENT ETE (D
EPOUILLER) DE TOUT FEUILLAGE,DEPO
UILLES,ETRE
5170 DATALES EAUX DE LA RIVIERE AV
AIENT ETE (TROUBLER) PAR LES PLUIE
S
5175 DATATROUBLEES,ETRE
5180 DATALES MALADES ETAIENT (SOIG
NER) AVEC DE- VOUEMENT,SOIGNES,ET
RE
5190 DATALES HIRONDELLES SONT (ARR
IVER) DES LES PREMIERS BEAUX JOUR
S
5195 DATAARRIVEES,ETRE
5200 DATALES BOEUF FURENT (CONDUI
RE) AU LABOUR,CONDUITS,ETRE
5210 DATALES FILLES ONT ETE (REJOI
NDRE) PAR LEURSCAMARADES,REJOINTES
,ETRE
5220 DATANOUS SOMMES (ARRIVER) AVA
NT LE DEPART DUTRAIN,ARRIVES,ETRE
5240 DATALES BREBIS ONT ETE (TONDR
E) PAR LE BER- GER,TONDUES,ETRE
5250 DATALES FRUITS SERONT (CUEILL
IR) PAR LES EN-FANTS,CUEILLIS,ETRE
5260 DATA LA MAMAN APPORTE DES GALE
TTES QUI VONT ETRE (PARTAGER) PAR
LES AMIS
5265 DATAPARTAGEES,ETRE
5270 DATALES FERMIERS SONT (PARTIR
) POUR LA FOIREAUX BESTIAUX,PARTIS
,ETRE
5280 DATALES VOYAGEURS PENSENT ETR
E (REVENIR) POUR LA NUIT,REVENU
S,ETRE
5290 DATAQUAND LES DERNIERES LUEUR
S DU COUCHANT FURENT (ETEINDRE) I
L PARTIT
5295 DATAETEINTES,ETRE
5300 DATALES DIGUES AVAIENT ETE (R
OMPRE) SOUS L' EFFET DES VAGUES,RO
```

COMMODORE 64

```
MPUES,ETRE
5310 DATAQUAND LES NIDS FURENT (CO
NSTRUIRE) LES MESANGES PONDIRENT
LEURS OEUFs
5315 DATACONSTRUITS,ETRE
5320 DATAFAUTE DE VOITURE NOUS SOM
MES (CONTRAIN- DRE) DE FAIRE LA RO
UTE A PIED
5325 DATACONSTRAINTS,ETRE
5330 DATAVOS LIVRES DEVRONT ETRE (
COUVRIRE) AVEC SOIN,COUVERTS,ETRE
5340 DATA L'APPROCHE DE L'ORAGE L
ES ANIMAUX SONT(SAISIR) DE FRAYEUR
5345 DATASAISIS,ETRE
5350 DATAQUAND LES BUCHES AURONT E
TE (FENDRE) VOUS LES EMPILEREZ
5355 DATAFENDUES,ETRE
5360 DATAQUAND ILS FURENT TOUS (PA
RTIR) ON FOUIL-LA LA SALLE,PARTIS,
ETRE
5370 DATA LA GLACE VOUS SERA (SERVI
R) DANS UN INS-TANT,SERVIE,ETRE
5380 DATACES OBJETS DOIVENT Y ETRE
EGALEMENT (RE-PRESENTER),REPRESEN
TES,ETRE
5390 DATAJ'ESPERE QUE LA MEMOIRE T
'EST (REVENIR),REVENUE,ETRE
5400 DATACERTAINS ETAIENT (PARVENI
R) A SE REFU- GIER DANS UN CANOT
PNEUMATIQUE
5405 DATAPARVENUS,ETRE
5410 DATAPAR CENTAINES ILS ETAIENT
(DESCENDRE) DANS LE RAVIN,DESCE
NDUS,ETRE
5420 DATA LA CHUTE DE NEIGE FUT (SU
IVRE) D'UN VENTVIOLENT,SUIVIE,ETRE
5430 DATACOMMENT SONT-ILS (VENIR)
DEPUIS LA GARE?,VENUS,ETRE
5440 DATALORSQUE TOUTES LES BOISSO
NS FURENT (BOI-RE) IL FERMA BOUTIQ
UE
5445 DATABUES,ETRE
5450 DATALE HERISSON FUT (EBLOUIR)
PAR LES PHARES,EBLOUI,ETRE
5460 DATA LA CAMIONNETTE S'EST (ENL
ISER) DANS LA BOUE,ENLISEE,ETRE
5470 DATADES CHOSES ETRANGES SE SO
NT (PASSER) ICI,PASSEES,ETRE
5480 DATADIX-HUIT MILLIARDS D'HUMA
INS SONT (PRE- VOIR) POUR L'AN 215
0
5485 DATAPREVUS,ETRE
5490 DATACETTE NOUVELLE IDEE S'EST
TRES TOT (RE- VELER) EXACTE,REVEL
EE,ETRE
5500 DATALES ASSEMBLEES ONT ETE (D
ISSOUDRE) PAR LE ROI,DISSOUTES,ET
RE
5994 REM *****
5995 REM *** DATAS AVOIR ***
5996 REM *****
6000 DATAOU AS-TU (ACHERER) CES RO
SES ?,ACHETE,AVOIR
6010 DATALES SOINS QU'ON LUI A (DO
NNER) DOIVENT SUFFIRE,DONNES,AVOI
R
6020 DATALES CRAISSES ? NOUS LES AV
ONS (TRANSPOR- TER) A L'AEROPORT
6025 DATATRANSPORTEES,AVOIR
6030 DATAMICHEL LUI AVAIT (SUGGERE
R) DE NE PAS QUITTER LA MAISON
6035 DATASUGGERE,AVOIR
6040 DATALORSQU' ILS EURENT (MANGER
) ILS REPRIRENTLA ROUTE,MANGE,AVOI
R
6050 DATALES DEUX LETTRES QUE JE V
OUS AI (ECRIRE)SONT PARTIES HIER
6055 DATAECRITES,AVOIR
6060 DATACES ANIMAUX ONT BEAUCOUP
(SOUFFRIRE) DE LA CHALEUR,SOUFFERT
,AVOIR
```

A SUIVRE...

# FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

## LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86  
91 95 100 105 110 114 118 122 126  
130 134 138 142 146 150

COMMODORE → 60 65 70 75 80 85  
90 95 99 104 109 114 118 122 126  
130 134 138 142 146 152  
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96  
101 106 111 115 119 123 128 131  
136 141 144 146  
AMSTRAD → 111 115 119 123 127  
131 135 139 143 146 151  
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93

97 102 107 112 116 120 124 128  
132 135 139 143 146 151  
SPECTRUM → 112 116 120 124 127  
132 136 140 144 146  
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89  
93 98 103 108 113 117 121 125 129  
133 137 141 146 152  
MSX → 113 117 121 125 129 133  
137 140 146 150

## LANGAGE MACHINE SUR ORIC

Coucou me revoilou. Comme d'habitude, j'ai une semaine de retard. C'est la faute à Milou, qui me prévient qu'il faut un cours d'assembleur le lendemain de la parution du journal. Alors moi, je fais des pieds et des mains pour le rendre moins de trois semaines plus tard, et, croyez-moi, c'est pas de la tarte, ce qui est dommage parce que j'ai faim, et ce qui est catastrophique parce que voilà une année qui commence très mal avec des jeux de mots aussi nuls.

Bref, j'ai juré d'apprendre à compter : un article par mois, c'est un article toutes les quatre semaines. Je n'en démords pas. Au fait, j'ai un scoop : mon lecteur fétiche, JGRO(F), n'est autre que Milou, cet être incapable de tenir un stylo et qui s'institute critiquaillon de BD. Tant que des gens comme ça seront critiques de BD, il y aura quelque chose de pourri au royaume de la BD, ce qui ne veut rien dire, mais bon, je me comprends. Et je suis d'accord. Et puis de la polémique naît la querelle. C'est une pensée profonde.

### LANGAGE MACHINE SUR ORIC

Avez-vous remarqué l'originalité de mes titres de chapitres, à la fois justes, précis et concis ? C'est positivement dément, quelque part, au niveau du vécu. Que j'interpelle, d'ailleurs. Donc, il y a déjà quelques temps de cela, je vous avais entretenu de la nécessité d'assurer une compatibilité entre les différentes versions d'un même logiciel, ce qui m'avait conduit à présenter une routine qui permettait l'appel de routines systèmes, ce qui, il faut le dire, fait deux fois le mot routine dans la même phrase, c'est très laid, je l'avoue. Je vais expliquer plus en détails cette rou... ce module, je doâââââs dire (ceci pour emmerder la compo qui ne trouvera pas de sitôt un a avec un accent circonflexe; je vais d'ailleurs également abuser des " # " (dièses), histoire de me faire des ennemis, oui, j'ai bien dit des " # ").

Pour bien suivre le déroulement de l'affaire, il suffit de suivre l'état de la pile, ça fait branché. Supposons qu'à l'adresse # 4000 (le " # " indique qu'il s'agit d'un nombre hexadécimal; rappelez-vous bien : " # " il y ait la routine moniteur numéro 4, qui, elle, prend place à l'adresse # D010. Voici la situation :

4000 BRK  
4001 DFB \$04  
4002 ...

TABADR DEFW \$xxxx, \$xxxx, \$xxxx, \$xxxx, \$D010

D010 La routine que je veux y aller, cong !  
xxxx RTS

Suivons donc pas à pas. C'est important d'être capable de suivre l'influence sur la pile de certaines instructions, cela permet en effet de comprendre nombre de routines complexes. J'ai dit.

Après le BRK, nous nous retrouvons en IRQ. La pile contient :

S-3 : 40  
S-2 : 00  
S-1 : P  
S : xx

ensuite, incrémentation de l'adresse de retour; il faudra en effet retourner en \$4002. Or le RTS va incrémenter, mais il faut compenser le numéro de la routine à sauter :

S-3 : 40  
S-2 : 01  
S-1 : P  
S : xx

puis nous dépilons P (tous en chœur) :

S-2 : 40  
S-1 : 01  
S : xx

et alors, d'un seul mouvement, nous empilons l'adresse de notre routine :

S-4 : 40  
S-3 : 01  
S-2 : D0  
S-1 : 10  
S : xx

et, pour faire bonne mesure, nous empilons P (empilez, rempilez qu'y disaient) :

S-5 : 40  
S-4 : 01  
S-3 : D0  
S-2 : 10  
S-1 : P  
S : xx

Cette fois, tout le scénario est en place, vas-y coco. Je me lance, et bredouille un timide "changement de chapitre". Je me rassieds. Ai-je été bon ? Je ne sais.

### DECRESCENDO

Nous venons d'assister au crescendo, à l'escalade des cascades de valeurs sur la pile. Voici maintenant le temps de la chute. Parce que tu vois, p'tit gars, si tu veux pas que ta routine plante, il faut dépiler autant de valeurs que tu en a empilées, vingt dioux (diction tiré de la sagesse populaire) !

Donc, passons aux choses sérieuses. Les âmes sensibles sont priées de quitter la salle. Les autres, accrochez-vous ! Tout-à-coup soudainement, la machine sembla s'emballer, tout s'enchaînait très vite. RTI : ce mot résonnera longtemps dans les oreilles meurtries de l'assistance qui n'en demandait pas tant.

D'un seul coup d'un seul, P fut sauvagement retiré de la pile, probablement en y laissant quelques plumes, mais bon. Du coup, les interruptions étaient réautorisées, C, Z, N etc... reprenaient aussi leurs valeurs initiales.

Ensuite, et non moins tout-à-coup soudainement, la valeur du sommet de la pile était brutalement chargée dans le compteur ordinal (PC), sans incrémentation car il s'agissait d'un RTI (subtile différence avec le RTS). Du même coup, nous nous retrouvions en # D010 pour exécuter la routine tant désirée. Les choses se calmaient un peu. Nous pouvions respirer, pendant que le SAMU évacuait quelques sensibles victimes

de crises cardiaques... J'en avais vu d'autres, aux temps héroïques des machines à 5 octets de Rom, 3 bits de Ram. Il fallait optimiser, au moins, en ce temps-là. Dans la salle, la police faisait le nécessaire pour rétablir l'ordre.

### AÏE

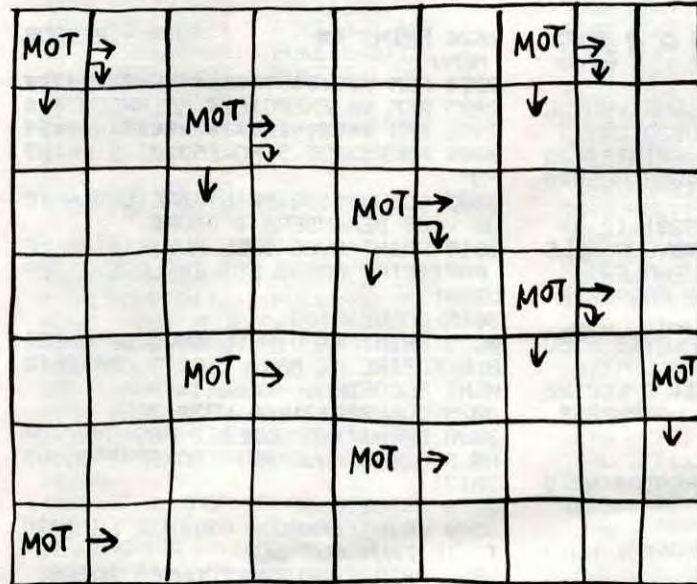
Aïe ! Tout semble recommencer. Je profite d'un des derniers instants de

je peux le décrire, il s'agit d'un grand mnémonique. Il ressemble vaguement à un R, bien qu'ayant pas mal de points communs avec un T ou un S, je ne sais plus très bien.

**DU HAUT DU MÂT IL S'ECRIA : RTS ! NOUS AVONS TOUCHÉ RTS !**

Lorsque le troisième mâât s'est échoué sur le récif de RTS,

## LES MOTS FLÉCHÉS DE PAUL CARALIVITCHI



répis pour donner l'état de la pile pendant l'exécution de la routine :

S-2 : 40  
S-1 : 01  
S : xx

Je suis actuellement dans le feu de l'action (entendez : dans mon bain), tout se précipite, et je ne sais pas si je vais assurer la fin du reportage, je m'en excuse par avance. Je vois le RTS s'approcher très rapidement. Le pire ne pourra être évité. Je lègue mon Atmos à ma petite chienne Mirza, ainsi que les droits d'auteur de mon bouquin ("L'ORIC A NU"). Je lègue aussi mon... le RTS est là ! Je le vois, je le sens,

l'adresse de retour du BRK a été rencontrée. Elle s'est retrouvée en deux coups de cuiller à peau (jeu de mots) dans le compteur ordinal (PC, camarade). Elle fut bien sûr incrémentée sans coup férir, et, sans demander son reste, disparut de la circulation. Enfin, l'essentiel était préservé : nous étions retourné, tout de même, en # 4002 pour exécuter la suite du programme.

Il régnait ici une ambiance bizarre, faite de lassitude, de fatigue, mais en même temps imprégnée du sentiment gratifiant d'avoir participé à quelque chose de rare, un de ces instants qui comptent dans l'existence.

Hélas, hélas, hélas, hélas, trois fois hélas (ça fait sept (NDLR : à propos, le deuilneur nouveau est arrivé : c'est SEPTH, je le précise parce que NDLR et Septh, pour les cours ORIC, c'est kif-kif) sept, donc, fois hélas, en tout) le briefing du boss nous fera déchanter : l'appel à une routine système arrive très, très souvent, parfois plusieurs centaines de fois par seconde. Nous étions attérés. Comment le 6502 pourra-t-il supporter tout cela ? Un peu déçu, mais dans le fond pas mécontent, nous sommes rentrés chez nous. Nous raconterons à nos petits enfants la fabuleuse histoire des naufragés du BRK.

### TOURNONS LA PAGE

Non, pas la page de votre journal favori (image désignant à ravir votre journal préféré), mais l'histoire du BRK.

Je vous fais grâce de la même routine optimisée, encore que j'ouvre un concours (sans prix, je ne m'appelle pas CECCALDI, moi) de la routine de gestion du BRK la plus rapide. Voilà.

Enfin, venons-en aux autres conditions à remplir pour assurer la compatibilité de logiciels.

Il est impératif d'assurer la transparence vis-à-vis des variables-système. Ce peut être fait de deux manières :

- soit garder impérativement les mêmes variables-système, c'est la solution évidente;
- soit rendre inutile tout accès direct aux variables. Par exemple, si une variable indique si le curseur doit être allumé ou éteint, pourquoi ne pas écrire une routine du moniteur CURSOR ON/OFF, évitant ainsi tout accès par l'utilisateur à la variable. Evidemment, cette méthode est très utile pour les adresses liées aux entrées/sorties. C'est moi qui vous le dis (vous vous en doutez). Voilà pour la compatibilité. C'est un sujet moins anodin qu'il n'y paraît et on gagne toujours du temps à concevoir des routines compatibles, qui n'obligent pas à rassembler vingt sources à chaque oubli de CLC (c'est un exemple).

Salut les mecs, au moins prochain, je jure que je ne me tromperai pas de semaine.

Fabrice BROCHE.

## LANGAGE MACHINE SUR SPECTRUM

J'ai une triste nouvelle à vous annoncer, triste pour vous surtout mes (deux) fidèles lecteurs. Pauvres de pauvres. Z'allez mourir. Alors commencez de suite à stupéfier parce que j'annonce brusquement : ci gisent les cours d'assembleur Spectrum.

En effet, vous avez en cet instant solennel, devant vos yeux ébahis, le dernier élément de cette somptueuse série, le dernier cours d'assembleur Spectrum. Me demanderiez-vous pourquoi que je vous répondrais peut-être.

### Pourquoi tant de haine ?

D'abord, sur le Spectrum, il n'y a rien de spécial à dire que je n'ai déjà. C'est une machine très saine. En dehors de l'ordonnance particulière de sa mémoire écran, c'est bien simple, il n'y a rien de particulier. D'ailleurs, vous n'aviez rien à me demander : deux courriers, c'est tout ce que j'ai reçu. Puis les mnémoniques du Z80, on ne va pas les disséquer cent sept ans, vous avez suffisamment de bases pour pratiquer efficacement.

### Et l'Assembleur ?

Sauf... l'Assembleur (avec un grand

"A" parce que là c'est du programme destiné à assembler dont je parle). Saviez-vous que tous les programmes présentés dans ces cours ont été assemblés avec Dams, ce magnifique assembleur pour... Amstrad ??? Oui, vous avez bien lu, les quelques datas qui décoraient les cours avaient été produits par un micro-ordinateur adverse, un Amstrad. Trahison. Pas vraiment puisque ça marchait très bien comme ça. Mais pourquoi ?

Parce qu'il n'y a pas eu moyen de faire plus simple. Des dizaines d'assembleurs que j'ai essayé, pourtant. Et là c'est à hurler, on ne peut pas qualifier d'assembleurs tous ces softs nuls et insupportables dont je ne citerai pas les noms pour ne pas qu'il vous vienne à l'idée de les essayer, juste pour voir, et parce que, peut-être, qu'à vous, ils conviennent, si vous n'avez jamais travaillé avec un vrai assembleur, et que, donc, je ne voudrais pas vous gâcher le plaisir puisque ce qui compte, après tout, c'est d'assembler en joie (diantre).

### Problématique.

Passons ces ténébreux sujets, et voyons maintenant quels sont les

problèmes du quidam qui maîtrise le langage des mnémoniques : vous (sinon : retour à la case départ (malgré l'occultisme des sujets abordés, les cours d'assembleurs peuvent être relus plusieurs fois sans pour autant s'auto-détruire)). Des problèmes, il y en a, le principal étant, bien sûr, le "Pourquoi ?". Pourquoi programmer ? S'ensuivent les plus terre à terre "Que ?". Que programmer ? Devant tant d'angoisse, je réponds : "Ha, ma pauvre dame".

### Fortifiants.

M'enfin, donc, avant de vous lacher dans les méandres de la programmation, cette jungle où de féroces algorithmes brisent constamment les chaînes qui les retiennent à la logique, tentant de vous happer les boyaux de la cervelle de leurs terribles crocs buggés, je vais tenter de vous armer d'un puissant sortilège arithmétique appelé "multiplication". Tavernier, un aspirine bien frappé, s'il-vous-plait.

### Multipiez.

La façon la plus évidente d'envisager la multiplication en assembleur consiste à considérer cette opération comme une suite d'additions. Ça c'est vrai, ça. Mais attention à ce que l'on additionne.

### Par une constante.

Voyons de suite la simplicité d'une

multiplication dont l'une des opérands est une constante, c'est à dire une valeur qui ne changera pas lors de l'exécution du programme contenant cette routine de multiplication. La manière de résoudre le plus élégamment ce problème consiste à trouver une suite simple de mnémoniques qui produise la multiplication désirée. Certes, en assembleur, tout problème se résout par une suite de mnémoniques, mais il y a nuance dans la simplicité. Exemples :

- A \* 8 : SLA A  
SLA A  
SLA A

- HL \* 9 : PUSH HL  
POP DE  
ADD HL,HL  
ADD HL,HL  
ADD HL,HL  
ADD HL,DE

- L \* 256 (avec le résultat dans HL) :  
LD H,L  
LD L,0

Enfin bref, il y a toujours une ruse simplifiante.

### Ou avec deux vraies opérands variables.

Selon le modèle le plus évident, on dirait que, par exemple,  $4 * 10 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$ . Vu ainsi, pour effectuer cette multiplication par programme, on aurait bouclé dix fois sur une addition de

4 au registre destiné à contenir le résultat de l'opération. Bon, mais supposons qu'on ait voulu faire  $4 * 255$  : je ne vous écris pas le développement. Et vous pouvez vous douter que passer 255 fois dans la boucle d'addition à la destination prendra à peu près 25.5 fois plus de temps que d'y passer 10 fois. Des temps d'opération très variables amènent une efficacité tout aussi variable et donc un certain rejet de cette façon de multiplier.

En fait, la bonne technique, on vous l'a enseignée à la petite école : 4 multiplié par 10 égal 4 fois 0 plus 4 fois 1 décalé d'un cran à gauche. Et bien, en binaire c'est pareil :

$$\begin{array}{r} 00000100 = 4 \\ * 00001010 = 10 \\ \hline 00000000 \\ 00000100 \\ 00000000 \\ 00000000 \\ 00000000 \\ 00000000 \\ 00000000 \\ \hline 00000000101000 = 40 \end{array}$$

Remarquez que les valeurs présentes entre les deux signes égal sont soit 0, soit la valeur du premier opérande, et ce suivant la position à 0 ou à 1 des bits du second opérande. Le résultat n'est que la somme de ces 0 ou premier opérands

décalés. Ceci présenté, il devient évident qu'une multiplication se fera par une suite d'additions et de rotations. Nous remarquons aussi que, pour  $R = X * Y$ , le nombre de bits significatifs de R est égal au nombre de bits significatifs de X plus le nombre de bits significatifs de Y.

Alors, un traitement simple de ces évidences amène une routine de multiplication 8 bits par 8 bits, renvoyant le résultat 16 bits dans HL, de la forme :

```
MUL PUSH AF
PUSH BC
PUSH DE
LD HL,0
LD B,8
LD A,Y
LD D,0
LD E,X
LOOP SRL A
JR NC,SUIT
ADD HL,DE
SUIT SLA E
RL D
DJNZ LOOP
POP DE
POP BC
POP AF
RET
```

### Quoi d'autre ? Rien.

Au troisième top, il sera exactement l'heure de vous lacher à vos claviers. Top, top, top.

Nicolas.



## RENTRÉE SCOLAIRE

Tous les samedis, les petits anglophones ont gagné un après-midi studieux devant le petit écran. FR3 diffusera à partir du 27 septembre l'INTEGRALE des œuvres théâtrales de William Shakespeare en V.O. sous titrée. Et il a beaucoup écrit. 37 pièces. De quoi tenir jusqu'aux prochaines vacances

BOMBYX



(Mutine Muti) lui trotte dans la tête et obscurcit sa pensée. Comme un cru longtemps fermenté, cette passion va l'enivrer en ce jour. Les affres de la jalousie le déchirent, se transforment en la névrose malade d'un amant frustré de sa possession. Dans ce monde tourbillonnant de luxe et de fêtes, Charles Swann éprouve soudain des sentiments violents et morbides, bref des incongruités dont n'ont pas l'habitude ses amis, la duchesse de Guermantes (Ardant), le baron Charlus (Delon), Mme Verdurin (Barrault) qui souhaitent vivement sa guérison.

Schloendörf se passionne pour la littérature. Un par un, il transcrit au cinéma les subtils émois des plus grands chefs-d'œuvre. Après *Le Coup de grâce*, *Le Tambour*, il s'attaque à la recherche du temps perdu de Proust. En concentrant l'action du roman, il parvient -paradoxalement- à créer une sensation d'éirement temporel. Proust accessible au plus grand nombre grâce en particulier à Jeremy Irons, remarquable comme d'habitude et Delon surprenant.

Diffusion le jeudi 26 à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

## MESALLIANCES

Quelle idée de s'enticher d'une femme d'un autre milieu que le sien (entendre inférieur), on en retire que des désagréments. Alors que le scandale menace, le doute vous mine, et votre mine s'allonge. Mais aussi pourquoi sont-elles si belles ?

Fontana (Sarmi), industriel et milliardaire, s'inquiète du passé de son épouse Paola (Bose). Un détective privé découvre qu'à Ferrare, elle aima un certain Guido dont la fiancée mourut providentiellement d'un accident sous leurs yeux. Guido (Girotti) alerté par cette enquête reprend contact avec Paola. Il la revoit à Milan et partage des regrets au sujet de la mort d'Olivia.

Du chagrin à la consolation, il n'y a qu'une enjambée. Paola lasse de la vie artificielle qu'elle mène (couturier, coiffeur, soirées) persuade Guido qu'elle l'aime encore. Ils

se retrouvent dans des chambres minables en s'efforçant de tromper la vigilance du détective.

Un jeu ridicule qui comme leurs étreintes rituelles ne la satisfait pas. Elle persuade Guido (qui ne mérite vraiment pas son nom, il subit en permanence) d'éliminer Fontana, le seul obstacle à leur bonheur.

Dès son premier film Antonioni annonce la couleur, celle de l'incommunicabilité (cette semaine, j'ai décidé de gâter la correctrice avec des mots pas possibles). Le décor souligne le désespoir du propos, ciel gris, immeuble sinistre, chambres crasseuses. D'une beauté lancinante et douloureuse. Superbe mélodie au saxophone et une grande révélation : Lucia Bose.

Diffusion le vendredi 27 à 23h00 sur A2 en V.O.

### CHRONIQUE D'UN AMOUR

Film de Michelangelo Antonioni (1951) avec Lucia Bose, Massimo Girotti, Ferrandino Sarmi, Gino Rossi.

### UN AMOUR DE SWANN

Film de Volker Schloendörf (1983) avec Jeremy Irons, Ornella Muti, Fanny Ardant, Marie-Christine Barrault et Alain Delon.

En 1885, Swann (Irons), un jeune dandy, ne pense qu'à Odette. Entrevue plusieurs fois depuis quelques mois, Odette de Crécy, cette adorable demi-mondaine

## DOUBLE FACE

Comme le scotch, les hommes présentent deux visages; il suffit souvent d'une forte pression pour arracher... le masque social.

### ESCALIER C

Film de Jean-Charles Tachella (1985) avec Robin Renucci, Jean-Pierre Bacri, Catherine Leprince, Jacques Bonnafé, Jacques Weber, Claude Rich et Michel Aumont.

Dans le XIVème arrondissement de Paris, certaines traditions de convivialité perdurent. Ainsi dans ce vieil immeuble, tout le

monde se connaît dans l'escalier C. On s'y croise, on s'y installe, on y retrouve Bruno (Bacri), le chômeur chronique aux fins de mois difficiles dès le 15, Claude (Bonnafé), l'homosexuel solitaire bonne à tout faire, Béatrice et Virgile qui divorcent tous les jours dans l'escalier, Charlotte et sa fille, en manque de papa, Mme Bernhardt la retraitée emmurée dans sa solitude qui soliloque avec les chats.

Et puis encore Joss (Aumont), typographe et quinquagénaire, et surtout Forster Lafont (Renucci), critique d'art qui manie le vitriol tant verbal qu'écrit. Forster, cynique et malheureux, cingle son entourage de sarcasmes décourageants. Malgré cela, on s'attache beaucoup à ce petit monde. Au fil des conflits, Foster ne s'humanise guère : vaniteux, odieux, teigneux, on attend qu'une de ces dames lui foute une baffe lorsque soudain avec le drame, le revirement brutal. Certes la fin pêche un peu, mais quel plaisir pour les yeux et surtout les oreilles. Le dialogue sonne comme du Guityry vitaminé, chaque personnage secondaire vole la scène à son voisin (Weber merveilleux de force tranquille), chaque détail donne l'impression du vécu.

Diffusion le mardi 23 à 20h35 sur Canal +.



## ETATS D'APESANTEUR

Echapper à la gravité terrestre procure une joie indescriptible. Une drogue dont trempeurs, astronautes, sauteurs, danseurs s'enivrent parfois jusqu'à la mort. Hyams et Powell démontrent que les caméras elles aussi peuvent décoller. Chapeau.

West Side Story) du cinéma : un pas de deux entre le ballet et le cinématographe.

Diffusion le vendredi 26 à 21h00 sur Canal +.

### LES CHAUSSONS ROUGES

Film de Michaël Powell et Eric Pressburger (1948) avec Moira Shearer et Anton Walbrook.

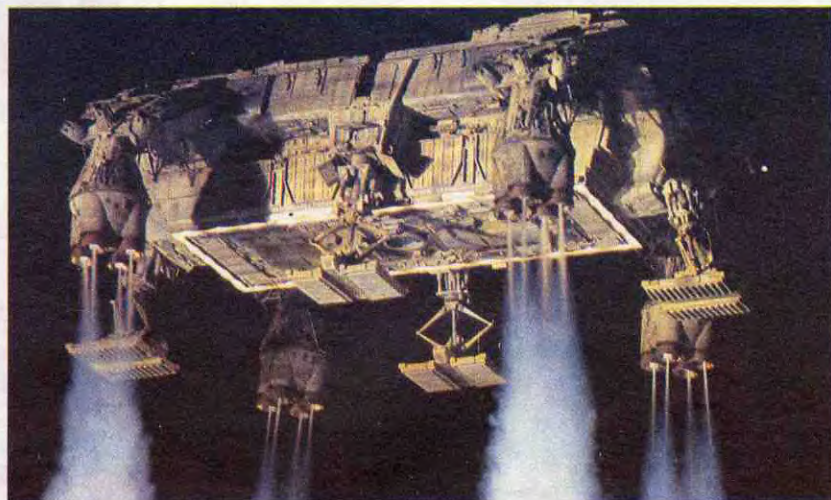
Il était une fois une jeune fille qui vivait pour la danse. Vicky Page intègre les prestigieux ballets Lermontov. Boris, le directeur, flaire en ce frêle corps, l'académie d'une future étoile. Exigeant un dévouement total, il la soumet à une discipline de fer. La récompense ne tarde pas, elle sera la vedette du ballet "Les Chaussons rouges", une nouvelle d'Andersen qui conte les mésaventures d'une jeune fille obsédée par des chaussons de danse et qui danse, qui tourbillonne jusqu'à en mourir (ici, déposez une larme, merci). Le jeune musicien, Julian Craster, qui a composé la musique du ballet attire fortement notre petit tutu qui songe à s'envoyer en l'air. Turlututu tonne Boris qui exige, jaloux, un total abandon à l'art de l'entre-

### OUTLAND

Film de Peter Hyams (1981) avec Sean Connery, Peter Boyle, Frances Sternhagen et James B. Sicking.

Un complexe de forage a été installé sur IO, un satellite de Jupiter afin d'en extraire les sulfures. O'Neil (Connery), nommé chef de la sécurité de la station, découvre un ouvrier mort. L'enquête révèle des traces de stupéfiants dans le corps du pauvre bougre. Pas besoin d'être un inspecteur du travail pour deviner qu'on drogue les ouvriers afin d'obtenir un meilleur rendement. Très rapidement, il repère la filière par laquelle la drogue s'introduit sur Conamal, le complexe sidérurgique.

Le rapport d'O'Neil au Bureau des Mines, Direction du Travail, Division des affaires stellaires, ministère des Territoires d'Outre-Espace, menace l'existence même de la station de faux-orage. Enragé, Sheppard (Boyle), chef de la station, alerte l'organisation qui, pour couper court à la



chat, des envolées plus artistiques. Déchirée entre le ballet rose et les chaussons rouges, Vicky ne sait que choisir.

Une merveilleuse surprise, l'action court plus vite que les danseurs, les ballets étant magnifiquement intégrés à la narration. Ce film se sert de la danse et ne la sert pas, voilà pourquoi ce joyau visuel (éclairages, couleurs, angles de prises de vues) représente un moment unique (encore plus que

menace, envoie deux tueurs par voie de navette. Tiens un thriller intersidéral. La réalisation de haute voltige nous présente entre autres une superbe poursuite à la Louma (grue qui évite les torticolis à la caméra). A noter que pour une fois la SF se penche, avec talent, sur l'exploitation des travailleurs immigrés.

Diffusion sur TF1 à 20h35 le lundi 22.

## ZORRO ET ZERO

Les justiciers, redresseurs de torts et tisseurs de jupons, les chevaliers de la cambriole, de la noble cause, bref ces dilettantes charmants que le monde entier nous envie ont l'obligation d'être pétillants, légers et maîtres du jeu. Champagne pour Arsène Lupin mais kronenbourg pour L'As des As.

### L'AS DES AS

Film de Gérard Oury (1984) avec Jean-Paul Belmondo, Marie-France Pisier et Rachid Ferrache.

Il y a cinquante ans les jeux Olympiques se tenaient à Berlin, ponctués des beuglements discordants d'un petit moustachu devant le microphone. Jo Cavalier, entraîneur de l'équipe française de boxe y va à contrecœur, bravo, il parle devant une journaliste, il fait la une du journal. Décidé à la boucler, il croise à nouveau la belle Gabrielle dans le train qui le conduit à Berlin. Cette jeune femme qui décidément le mène par le bout du nez lui confie le jeune Simon. Ce n'est rien ? Et bien si, car où va Simon, sa famille le suit. Et

notre pauvre cavalier se retrouve avec toute la famille Rosenblum sur les bras, la Gestapo sur le dos... Quiproquos rancs, dialogues englués dans les poncifs, scénario invraisemblable, bagarres lourdingues, poursuites téléphonées... stop.

Diffusion le mardi 23 à 20h35 sur A2.



### SIGNÉ ARSÈNE LUPIN

Film d'Yves Robert (1959) avec Robert Lamoureux, Alida Valli, Roger Dumas et Judith Magre.

André Laroche, as de l'aviation, sort de l'hôpital. Un individu louche, La Ballu (Dumas), l'aborde et lui propose un coup, le cambriolage d'une villa au milieu du lac d'Enghien. Laroche (Lamoureux), alias Arsène Lupin, se laisse tenter. Après le vol La Ballu prend le large avec un tableau plantant là un Lupin qui végète. Oh !

Lorsque Arsène apprend la disparition d'un deuxième tableau sur le même sujet, il soupçonne La Ballu de chercher à compléter le Tryptique de la Toison d'or, trois peintures qui révélerait à son possesseur l'emplacement du fameux trésor des chevaliers.

Arsène s'enquiert du troisième tableau, fouine dans les bibliothèques et lorsqu'il arrive pour voler l'autre tableau, on l'a encore précédé de justesse. Oh rage, oh désespoir.

Un bon petit film, divertissant, drôle, à rebondissement, proche des meilleures comédies anglaises de l'époque. Signé Yves Robert, un label de qualité.

Diffusion le jeudi 25 à 20h35 sur A2.

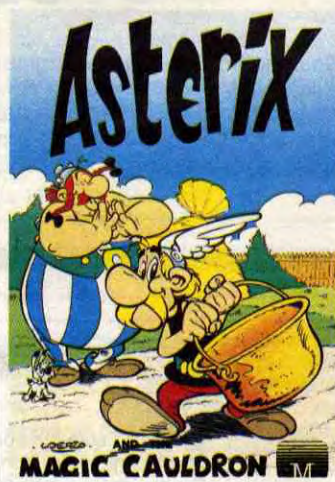
# Asterix AND THE MAGIC CAULDRON

de MELBOURNE HOUSE pour SPECTRUM et COMMODORE 64

**N**ous sommes en 52 avant J.C. Toute la Gaule est occupée par les Romains. Toute ? Non, car un petit village d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. En ayant lu le titre et cette courte introduction, vous devriez être en

mesure de vous rendre compte que nous allons traiter des aventures d'Astérix adaptées sur micro. Par Toutatis, voilà un jeu bien fait. Mi-arcade, mi-aventure, toute l'action se contrôle au joystick. L'histoire débute comme il se doit sur la place du village, et le but de la manœu-

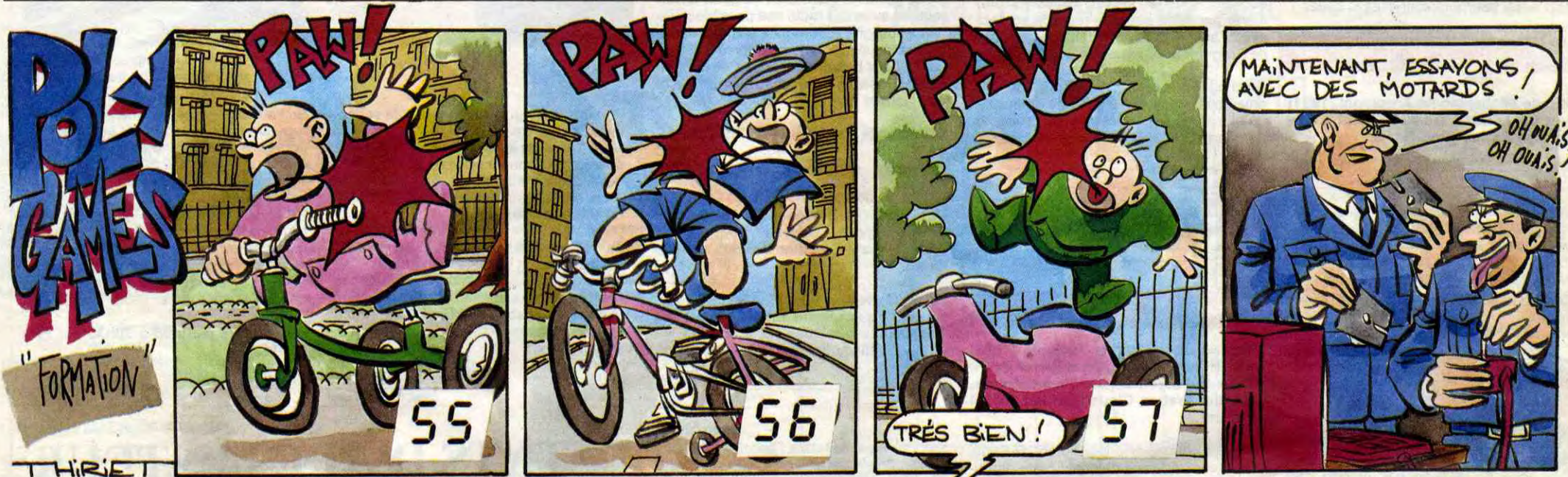
vre est de retrouver les 7 pièces du chaudron magique qui ont été disséminées dans divers endroits qu'il vous faudra découvrir en même temps que les vertus de la marche à pied. Je ne vous ferai pas l'injure de vous rappeler que vous aurez besoin de toute l'aide d'Obélix pour mener à bien cette quête, néanmoins, j'insisterai grossièrement en vous recommandant de surveiller ses agissements. Obélix a en effet une fâcheuse tendance à vadrouiller. Comme d'habitude sur le CBM, la musique (genre celte), est très bien foutue. L'écran comporte sur sa partie supérieure une série d'icônes vous informant de la progression du jeu ainsi que des menus objets que vous pourrez découvrir en chemin. Il est par exemple tout-à-fait nécessaire de vous procurer la clé qui va vous permettre de sortir de la prison sans gâcher votre précieuse potion. Lors de cette



aventure, il vous faudra combattre les Romains et aussi assommer

quelques sangliers (miam, le sanglier à la dolmen). A chaque confrontation, une fenêtre qui s'ouvre dans le paysage représente un grand Astérix (vous) face à l'un de ses assaillants (eux). Pendant le combat, vos niveaux de vitalité respectifs s'affichent de part et d'autre de la fenêtre. Vous avez droit à 8 mouvements, quatre d'esquive et quatre d'attaque (crochet du droit, du gauche, en haut et coup de pied bas). Les graphismes sont très bons et les personnages vraiment semblables à ceux de la bande dessinée. La rapidité de l'affichage des décors et leur pure beauté fait oublier l'absence de scrolling. Autre petit défaut, l'impossibilité de se déplacer à 45 degrés. Franchement, eu égard aux qualités du soft, les rems précédentes ne vous empêcheront nullement de passer de bons moments. Par Toutatis, je me sens un peu faible, Panoramix !

AMSTRAD	F. CARBONERO	Helico	page 31
AMSTRAD	W. NIOBET	Water in Glass	page 5
APPLE	Gérard SEBBAH	KZOYK	page 3
CANON X07	André GENESSEAU	Dames	page 27
CBM 64	P.H. BERSANI	Lunar Jeep	page 29
EXL 100	Christophe BOUILLE	EXL Frog	page 8
MSX	J.B. CAMPANA	Fantasma	page 4
ORIC	Patrick LOHELLIER	Boris	page 9
ORIC	Les Oeufs de Pietruches	Les Oeufs de Pietruches	page 30
SPECTRUM	P et L. FERNANDEZ	Bing Ball	page 7
SPECTRUM	Arnaud HACQUIN	Thetis	page 28
TI 99/4A (be)	F. LAVARDE	Catchers	page 10
Thomson T07-T07/70	L. KERJOUAN	Labyrinphinx	page 32
VIC 20	David TABURET	Dead Zone	page 6
ZX 81	E. ROCHOU		



## la Règle à Calcul

# Micro-école

## LES CONFIGURATIONS MICRO-ÉCOLE DU PLAN IPT\*

**En retenant votre ordinateur Thomson pour "les fêtes" vous pourrez bénéficier d'un cours "formation parents" gratuit et portant sur : installation, prise de contact, l'unité centrale, les périphériques, le lecteur de K7 ou disquettes, approche du Basic.**



### NOUVEAUTÉS RENTRÉE 86

**M06 :** unité centrale 128 Ko, lecteur de K7 incorporé, BASIC 128 K résident, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

**T08 :** unité centrale 256 Ko, BASIC 128 K intégré, contrôleur de disquette intégré, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

**T09+ :** unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3,5 pouces, logiciel fournis : MULTIPLAN, PARAGRAPHE, FICHER. Modem intégré.



**M05 :** unité centrale 32 Ko, BASIC résident, lecteur de cassettes, crayon optique, 2 logiciels offerts. Cette configuration représente le matériel minimum pour accéder aux logiciels éducatifs du plan IPT.



**T07/70 :** unité centrale 70 Ko, BASIC fourni, lecteur de cassettes, crayon optique, 2 logiciels offerts, bon de réduction de 50 % sur 3 logiciels.



**T09 :** unité centrale 128 Ko, BASIC 1.0 et BASIC 128 fournis, lecteur de disquettes 3,5 pouces, logiciels fournis : PARAGRAPHE, FICHES ET DOSSIERS.

**LE CENTRE DE FORMATION DE LA REGLE A CALCUL ASSURE EGALEMENT DES COURS SUR LES MARQUES IBM - HEWLETT-PACKARD - APPLE. DEMANDEZ L'AGENDA DES COURS.**

Informatique Pour Tous.  
Conditions spéciales aux membres de l'enseignement.  
Vente sur place et par correspondance, crédit total possible et immédiat SOVAC (sous réserve d'acceptation du dossier). Expédition gratuite des catalogues logiciels et périphériques.  
la Règle à Calcul, département MICRO-ÉCOLE, 65-67, bd St-Germain BP300 75228 Paris Cedex 05 Tél : 201 324 F.