



ORIC IS FRENCH

Je vous le dis tout de suite pour vous éviter d'avoir à lire le reste de l'article : Oric a enfin été racheté. Ceci dit, si vous voulez savoir par qui, quand, comment et pourquoi, c'est en dessous que ça se passe.

QUI

C'est finalement SPID, alias Euréka informatique, alias Jean-Claude Talar qui a remporté le morceau. Et quel morceau : les marques, brevets et licences attachés au nom d'Oric, c'est à dire notamment Atmos, les études, recherches et développements effectués à ce jour comprenant celles sur le futur Stratos, le stock d'Atmos finis ou non (5000 sont prêts, 5000 autres en pièces détachées), le stock de Stratos (toujours en pièces détachées qui représentent environ 5000 machines) et tous les produits finis existants. Résultat : Oric est une marque française. Pour le Stratos, nul ne sait encore comment il sera commercialisé. Ce sera vers la fin de l'année, à moins de 3000 francs, mais il sera peut-être plus puissant que ce qui a été annoncé.

QUAND

Vendredi dernier, et même samedi puisque les négociations ont duré jusqu'à trois heures du matin. Denis Taieb, l'autre acquéreur potentiel, n'a été mis au courant de l'issue des débats que lundi en fin d'après-midi. Et qu'est-ce qu'il a fait, votre HHHHebdo préféré ? Il est allé lui demander son avis, bien sûr ! "Je ne regrette pas vraiment de ne pas avoir eu l'affaire. Il n'y avait que 3600 machines finies, dont au moins 1000 doivent retourner en vérification. Il est certain que le nouveau propriétaire aura des problèmes avec l'importateur officiel en France, car Atmos est une marque déposée. De plus, il ne dispose peut-être pas de l'infrastructure de vente nécessaire pour soutenir ses efforts assez longtemps." Il est peut-être un peu rancunier, Denis. Rien n'indique que la marque soit déposée, l'infrastructure

est probablement plus forte qu'il ne pense, et de plus Euréka a l'intention de continuer à fabriquer de l'Atmos. Comment ? Changez de paragraphe, vous allez voir !

COMMENT

Pas mal, merci. Non seulement Jean-Claude Talar a racheté Oric, mais il s'est en plus offert 35% des parts d'une usine (ATV électronique) qui fabrique, jusqu'à présent, des moniteurs couleurs en Normandie. Donc en France. "Jusqu'à présent", parce que Spid a l'intention de fabriquer des Atmos dans cette usine déjà équipée en chaînes de montage de toutes sortes. Avantage colossal :

QUI

Euréka.

QUAND

Vendredi.

COMMENT

Comme ça.

POURQUOI

Parce que.

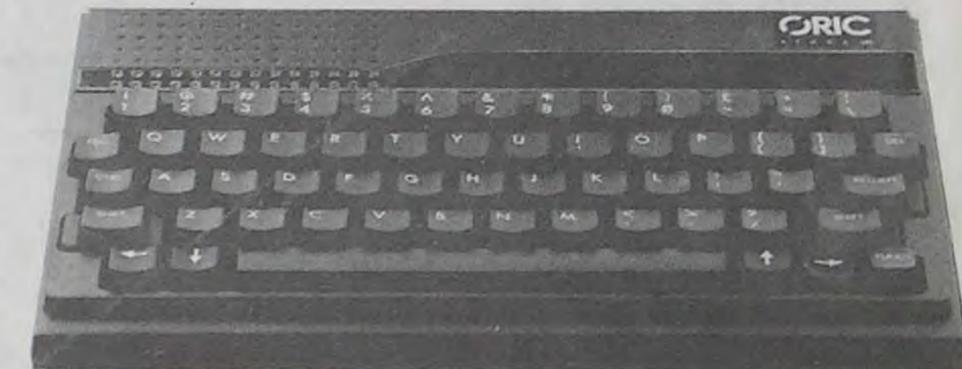
CONCLUSION

Il était temps.

l'Atmos pourra ainsi être vendu à 3490 francs avec un moniteur couleur et, histoire de faire la pige à Amstrad, un lecteur de cassettes.

Soit mille francs de moins que la même configuration chez Amstrad... Et, pourquoi pas, un lecteur de dis-

que, alors que le logiciel sera disponible en version française le 20 juin. Il est écrit par Sofstone, jeune boîte anglaise qui emploie entre autres les ex-programmeurs d'Ultimate et tournera sur CBM 64, Spectrum, Amstrad, Lansay, MSX, Apple, IBM et... Oric. Il contient trois jeux mi-arcade mi-aventure et suit de près l'intrigue du film. La version cassette vaudra 149 francs et la version disquette probablement moins de 200 francs. Mais revenons à nos moutons.



bre, alors que le logiciel sera disponible en version française le 20 juin. Il est écrit par Sofstone, jeune boîte anglaise qui emploie entre autres les ex-programmeurs d'Ultimate et tournera sur CBM 64, Spectrum, Amstrad, Lansay, MSX, Apple, IBM et... Oric. Il contient trois jeux mi-arcade mi-aventure et suit de près l'intrigue du film. La version cassette vaudra 149 francs et la version disquette probablement moins de 200 francs. Mais revenons à nos moutons. Oric revient, et ça va faire du bruit. On le croyait mort et les constructeurs ont eu tendance à le négliger dans leurs comptes. Mais tout est changé : par exemple, Amstrad qui s'appuyait sur le fait qu'il était le moins cher à proposer l'ensemble moniteur-unité centrale-magnéto se retrouve dans les orties. D'autant que la politique d'ASN était de donner de petites marges aux revendeurs et de les faire payer cash, alors qu'Euréka donne des marges plus normales et accorde des délais de paiement.

POURQUOI

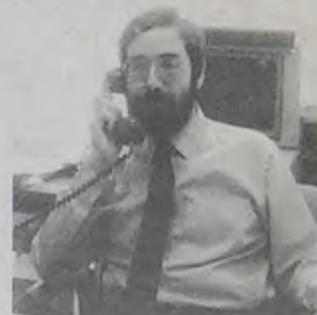
Parce que Jean-Claude Talar veut être le maître du monde. C'est son problème. En passant, il laisse quand même pas mal de traces derrière lui : il vient notamment de si-

gnier un contrat de distribution exclusive du logiciel tiré du prochain James Bond, "A view to a kill". Le film sortira en France le 9 septem-

Oric se retrouve (une fois de plus) le micro-ordinateur familial en couleurs avec 48 Ko de ram le moins cher du marché.

CONCLUSION

Il était temps, mon neveu. Oric a été mis en liquidation judiciaire en



Jean-Claude Talar : "Allo, Taieb, pourquoi tu tousses ?"

février dernier, nous sommes en juin : 5 mois pour mener les transactions à bien, ça fait un peu beaucoup. L'avenir de la société semble s'éclaircir sous des cieux plus sereins, car bleu-blanc-rouge (les cieux). Les uns et les autres ont des projets latents. D'où : à suivre... Mais ça n'en finira donc jamais ? ! ? ! ?

édito

Révoltant, inadmissible, horrible : 38 morts sur un stade et l'opinion publique est émue ! L'opinion publique n'est qu'une sale hypocrite qui n'en a rien à cirer que 38 gros cons soient allés se faire massacrer sur un stade belge. Dans quelques jours, quand les journaux et les télévisions auront fini de faire leur beurre en montrant les photos détaillées des cadavres bleus, l'opinion publique repartera s'émouvoir ailleurs avec d'autres jolies images sanguinolantes. Après tout, les guerres et les catastrophes plus ou moins naturelles ne manquent pas et les esthétiques cadavres multicolores sont nombreux de par le monde. Que les médias informent, d'accord, ils font leur boulot, mais sont-ils obligés de faire dans le macabre ? La mort était un des rares sujets encore respectés par les journalistes en manque de sensationnel, aujourd'hui c'est terminé, le sujet se banalise, la décadence totale est pour demain. Plus personne ne s'étonne que l'on viole dans le métro, que la publicité pour les pompes funèbres arrive sur nos écrans, que les truands attaquent les fourgons blindés à l'arme lourde, que les russes descendent des avions de ligne bourrés de passagers, que l'on massacre à Aurillac, que l'on noie les petits Grégory, que l'on cherche à assassiner le pape ou Reagan ou Dieu sait qui ! Si la peine de mort n'avait pas été abolie en France, il est probable que les chaînes de télé seraient en train de faire la queue pour filmer cet "événement" en direct. Quand on voit les passions que déclenchent les matches

CINOCHÉ-TELOCHE

page 18 et 19.

DEULIGNEURS

Les fainéants sont en page 10.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 23.

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9.

CONCOURS PERMANENTS

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

Suite page 11

Suite page 3

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

CROK MONSTRE

TI99/BASIC SIMPLE

Je réfléchis, je me creuse les méninges, je me casse la tête et je ne trouve pas. Cet ordinateur me casse les pieds !.. Karine GOUMENT

Mode d'emploi : Les indications nécessaires sont dans le programme.



```

38 CALL CLEAR
39 CALL SCREEN(13)
40 FOR I=1 TO 16
41 CALL COLOR(I,1,1)
42 NEXT I
43 FOR I=40 TO 47
44 READ A$
45 CALL CHAR(I,A$)
46 NEXT I
47 DATA 8040343E18371507,01022C7C18ECABE
,071537183E3440B,E0ABEC187C2C0201
48 DATA 182499422416C3,00C318244299241B,
4448122525124844,221248A4A4481222
49 CALL CHAR(89,"O")
50 PRINT TAB(7);"karine goument";TAB(
8);"vous propose";TAB(12);"PUZZLE"
;TAB(11);"CHIFFRES";:
51 PRINT TAB(7);"jeu de reflexion";TAB(
13);"pour";TAB(11);"1 joueur"
52 FOR I=1 TO 14
53 READ A,B,C,D
54 CALL HCHAR(A,B,C,D)
55 DATA 9,11,40,1,9,22,41,1,16,11,42,1,1
,22,43,1,9,12,44,10,16,12,45,10,11,12,8
,9,2
56 DATA 11,20,89,2,14,12,89,1,14,21,89,1
,10,12,89,10,12,12,89,10,13,12,89,10,15,
12,89,10
57 NEXT I
58 CALL VCHAR(10,11,47,6)
59 CALL VCHAR(10,22,46,6)
60 CALL COLOR(2,14,1)
61 CALL COLOR(3,12,1)
62 CALL COLOR(4,12,1)
63 FOR I=5 TO 8
64 CALL COLOR(I,10,14)
65 NEXT I
66 FOR I=9 TO 12
67 CALL COLOR(I,12,1)
68 NEXT I
69 GOSUB 72
70 GOTO 81
71 RESTORE 75
72 FOR I=1 TO 45
73 READ A,B
74 CALL SOUND(-50*A,B*4,5,B*2,8,B/4,11)
75 DATA 2,784,2,880,2,988,8,1047,2,988,2
,880,2,784,2,880,2,784,4,659,2,523,2,587
,2,659,2,587
76 DATA 2,523,6,659,2,784,2,820,2,988,2,
880,8,784,2,659,2,659,2,659,8,831,2,659,
2,740,2,831
77 DATA 2,880,2,988,8,1047,2,880,2,988,4
,1047,2,988,2,880,4,1175,2,988,2,784,4,1
047,2,880
78 DATA 2,740,4,831,2,831,10,880
79 NEXT I
80 RETURN
81 CALL CLEAR
82 PRINT TAB(9);"PRESENTATION";:"plateau
u de 36 cases";:"10 chiffres de 0 a 9";:
83 PRINT "type de jeu: permutation de
chiffres";:"niveau de jeu: co
mplexe";:
84 PRINT "duree moyenne: 1 heure";:"empl
oi du jeu: simple";:
85 GOSUB 105
86 PRINT TAB(10);"PREPARATION";:"un chif
fre choisi au hasard est affiche au dess
us du jeu";:
87 PRINT "remplissage du plateau avec ce
meme chiffre";:"debut des permutations
selon"
88 PRINT "le principe suivant";:"un des
chiffres est diminue de un";:"les 4 chif
fres contigus sont"
89 PRINT "augmente de un";:" ce ti
rage aleatoire dechiffres se repete entr
e 16 et 36 fois";:
90 GOSUB 105
91 PRINT TAB(11);"VOTRE JEU";:"ramener t

```

```

outes les cases au chiffres d origine";:
"7 touches utilisees";:
92 PRINT "touches E X S D";:"deplacement
affichage";:"touche ENTER";:"realise la p
ermutation";:
93 PRINT "touche F";:"en fin de partie co
ntrole lechiffre d origine et ceux dupla
teau";:"touche ZERO";:
94 PRINT "annule une partie";:
95 GOSUB 105
96 PRINT TAB(6);"DEROULEMENT DU JEU";:
selon les touches jouees uncurseur se d
eplace et change"
97 PRINT "la couleur du chiffre";:" un a
ppui sur enter memorisece chiffre et eff
ectue les"
98 PRINT "permutations correspondantes";:
"le principe des permutations est ident
i
que a celui du t l";:
99 PRINT "chiffre joue diminue de un";:
chiffres contigus plus un";:
100 GOSUB 105
101 PRINT TAB(10);"IMPORTANT";: les
permutations se font selon une boucle al
lant de la 0";:
102 PRINT "superieur a 0 donne 1";:"infe
rieur a 1 donne 0";:"tenez en compte pou
r le jeu";:
103 GOSUB 105
104 GOTO 110
105 PRINT "appuyez sur une touche"
106 CALL KEY(3,T,S)
107 IF S=0 THEN 106
108 CALL CLEAR
109 RETURN
110 RANDOMIZE
111 FOR I=1 TO 8
112 CALL COLOR(I,1,1)
113 NEXT I
114 CALL COLOR(12,1,1)
115 M$="patience je dessine le jeu"
116 GOSUB 248
117 RESTORE 127
118 FOR I=48 TO 87
119 READ A$
120 CALL CHAR(I,A$)
121 NEXT I
122 RESTORE 127
123 FOR I=120 TO 159
124 READ A$
125 CALL CHAR(I,A$)
126 NEXT I
127 DATA FF0808183878181,FF010181818181
B1,B1818181838080FF,B1818181C10101FF
128 DATA FF80808387868081,FF0101C1E16161
C1,B3868687878080FF,010101E1E10101FF
129 DATA FF80808387868081,FF0101C1E16161
C1,B1808687838080FF,C16161E1C10101FF
130 DATA FF80808686868686,FF0101010101C1
C1,B787808080808080FF,E1E1C1C1C10101FF
131 DATA FF80808787868687,FF0101E1E10101
C1,B1808687838080FF,E16161E1C10101FF
132 DATA FF80808387868687,FF0101E1E16101
C1,B7868687838080FF,E16161E1C10101FF
133 DATA FF80808787808083,FF0101E1E16161
F1,80818183838080FF,C1818101010101FF
134 DATA FF80808387868683,FF0101E1E16161
C1,B7868687838080FF,E16161E1C10101FF
135 DATA FF80808387868683,FF0101C1E16161
E1,B3808686838080FF,E16161E1C10101FF
136 DATA FF80808387868686,FF0101C1E16161
61,86868687838080FF,616161E1C10101FF
137 FOR I=1 TO 8
138 READ A,B,C,D
139 CALL HCHAR(A,B,C,D)
140 DATA 6,10,89,14,19,10,89,14,5,9,40,1
,5,24,41,1,20,9,42,1,20,24,43,1,5,10,44,
14,20,10,45,14
141 NEXT I
142 CALL VCHAR(7,10,89,12)

```

```

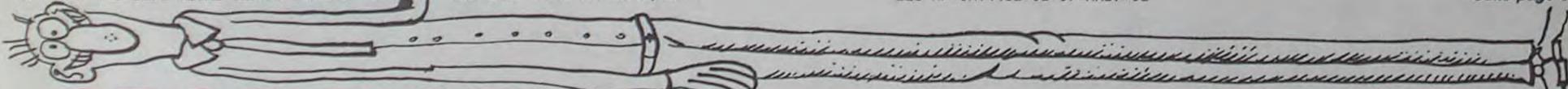
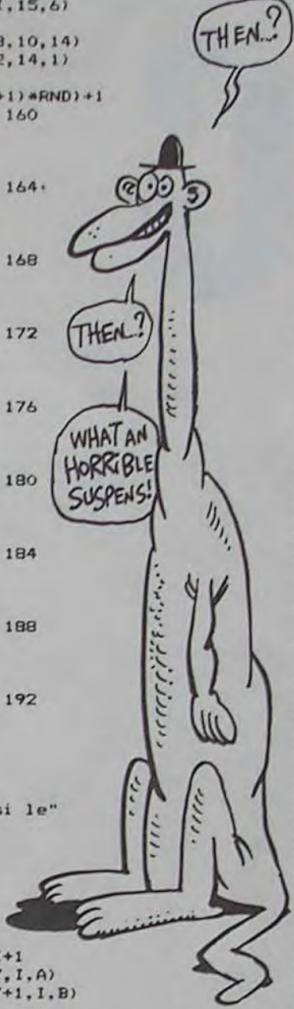
143 CALL VCHAR(7,23,89,12)
144 CALL VCHAR(6,9,47,14)
145 CALL VCHAR(6,24,46,14)
146 FOR I=3 TO 7
147 CALL COLOR(I,15,7)
148 NEXT I
149 FOR I=12 TO 16
150 CALL COLOR(I,15,6)
151 NEXT I
152 CALL COLOR(8,10,14)
153 CALL COLOR(2,14,1)
154 GOSUB 255
155 A=INT((10-I)*RND)+1
156 IF A>1 THEN 160
157 A=48
158 B=50
159 GOTO 194
160 IF A>2 THEN 164
161 A=52
162 B=54
163 GOTO 194
164 IF A>3 THEN 168
165 A=56
166 B=58
167 GOTO 194
168 IF A>4 THEN 172
169 A=60
170 B=62
171 GOTO 194
172 IF A>5 THEN 176
173 A=64
174 B=66
175 GOTO 194
176 IF A>6 THEN 180
177 A=68
178 B=70
179 GOTO 194
180 IF A>7 THEN 184
181 A=72
182 B=74
183 GOTO 194
184 IF A>8 THEN 188
185 A=76
186 B=78
187 GOTO 194
188 IF A>9 THEN 192
189 A=80
190 B=82
191 GOTO 194
192 A=84
193 B=86
194 M$="je choisi le"
195 Y=1
196 X=2
197 GOSUB 250
198 X=16
199 Y=1
200 W=A
201 D=B
202 FOR I=X TO X+1
203 CALL HCHAR(Y,I,A)
204 CALL HCHAR(Y+1,I,B)
205 A=A+1
206 B=B+1
207 NEXT I
208 M$="remplissage du plateau"
209 GOSUB 248
210 Y=7
211 FOR I=1 TO 6
212 FOR X=11 TO 21 STEP 2
213 CALL HCHAR(Y,X,W)
214 CALL HCHAR(Y+1,X,D)
215 CALL HCHAR(Y,X+1,W+1)
216 CALL HCHAR(Y+1,X+1,D+1)
217 NEXT X
218 Y=Y+2
219 NEXT I
220 GOSUB 255
221 M$="permutation des chiffres"
222 GOSUB 248
223 NP=INT((36-16)*RND)+16

```

```

224 FOR P=1 TO NP
225 Y=INT((17-7+1)*RND)+7
226 IF Y=7 THEN 233
227 IF Y=9 THEN 233
228 IF Y=11 THEN 233
229 IF Y=13 THEN 233
230 IF Y=15 THEN 233
231 IF Y=17 THEN 233
232 GOTO 225
233 X=INT((21-11+1)*RND)+11
234 IF X=11 THEN 315
235 IF X=13 THEN 315
236 IF X=15 THEN 315
237 IF X=17 THEN 315
238 IF X=19 THEN 315
239 IF X=21 THEN 315
240 GOTO 233
241 NEXT P
242 GOSUB 255
243 P=P+1
244 M$="termine a vous de jouer"
245 GOSUB 248
246 GOSUB 255
247 GOTO 257
248 Y=24
249 X=2
250 FOR I=1 TO LEN(M$)
251 CALL HCHAR(Y,X+I,ASC(SEG$(
M$,I,1)))
252 CALL SOUND(1,523,25)
253 NEXT I
254 RETURN
255 CALL HCHAR(24,3,32,28)
256 RETURN
257 Y=11
258 X=15
259 A=0
260 B=0
261 C=0
262 D=0
263 E=0
264 G=0
265 H=0
266 K=0
267 U=0
268 V=0
269 DY=2
270 DX=2
271 GOSUB 315
272 XA=X
273 YA=Y
274 CALL KEY(3,T,S)
275 IF S=0 THEN 274
276 IF T<>13 THEN 278
277 GOTO 439
278 IF T<>68 THEN 286
279 GOSUB 392
280 IF XA+DX>21 THEN 284
281 X=XA+DX
282 Y=YA
283 GOTO 271
284 X=21
285 GOTO 271
286 IF T<>69 THEN 294
287 GOSUB 392
288 IF YA-DY<7 THEN 292
289 Y=YA-DY
290 X=XA
291 GOTO 271
292 Y=7
293 GOTO 271
294 IF T<>83 THEN 302
295 GOSUB 392
296 IF XA-DX<11 THEN 300
297 X=XA-DX
298 Y=YA
299 GOTO 271

```



CROC DIGIT

FX 702 P

Ou comment rivaliser d'astuce avec sa petite bécane... Benoit De LESCURE

Mode d'emploi : Faites DEFM 1. Ce jeu consiste à déplacer deux pions à l'écran représentés par un chiffre. Le pion fixe appartient au joueur, le pion clignotant à l'ordinateur. Le joueur déplace son pion à gauche avec la touche "<" et à droite avec ">" et chaque déplacement d'une case change la valeur du pion selon la séquence : 4-3-2-1-2-3-4-3-2-1-2, etc.. Le joueur peut se déplacer d'un maximum de 4 cases et d'un minimum d'une case et passe la main à l'ordinateur par appui sur "+". Celui-ci joue avec la même règle mais selon la séquence : 4-3-2-3-4-3-2-3, etc..

Le but du jeu, pour l'homme comme pour la machine, est d'arriver sur la même case que la pion adverse, avec une valeur identique. Quelques précisions :
 - Le joueur débute la partie.
 - La case N° 20 (la plus à droite) est interdite.
 - Le symbole "+" ou "-" qui clignote en alternance avec la machine, indique que la prochaine valeur du pion, sera plus grande ou plus petite que la valeur actuelle.
 - L'appui sur la touche "I", indique si la prochaine valeur du pion, sera plus grande ("+" ou plus petite ("-") que la valeur actuelle.
 - L'appui sur "-", vous fait revenir d'un pas en arrière; plusieurs appuis vous font revenir de plusieurs pas.
 - La machine coincée (impossibilité de jouer sans se mettre en situation de prise) abandonne et vous concède la victoire.



1 GOTO 10	50 F\$="+";IF H=-1;F\$="-"	:GOTO 110	PRT :GOTO 40	230 IF ABS (C-E-1)≥	280 IF FRAC (B/2)*F	330 O=ABS (N-1)+ABS	390 V=1:W=E+I	800 H=N+Q;IF N+3;Q=-Q
2 " CROC DIGIT		107 IF A\$="";IF C=	160 X=X+1;Y=0:PRT #	4-ABS I;IF B=1	RAC (N/2);IF FR	(B-1):P=8-N-B	400 NEXT I:U=SGN (W	810 RET
3 "(C) DE LESCURE	55 IF C=E;F\$=MID(C	18:GSB 700:C=C+	:CSR E:D:CSR C;	THEN 250	AC ((C-E-1)/2)*	335 IF P=0;IF ABS (-E):N=D;Q=H	900 T=SGN (C-E);N=D
....1985	,I)	1:GOTO 110	B;	240 GOTO 310	0 THEN 300	N-B)*P;O=ABS (N	"TU GAGNE EN";	910 IF S=0;U=T:GSB
4 " FX-702 P	60 FOR I=0 TO 3:A\$	108 GOTO 120	170 V=0;K=4*SGN (E-	250 IF C=E+1;IF B=N	290 GOTO 310	-B)	X;" COUPS";:END	1000:U=-T:GSB 1
10 F\$="1234";PRT "	=KEY;IF A\$="" T	110 Y=Y+1;B=B+6;IF	10):IF K=0;K=4*	:S=1:GOTO 900	300 IF P>4-ABS I TH	340 IF O>P;T=0:O=P;		000
JEU DE CROC-DIG	HEN 100	(B-1)*(B-4)=0;G	SGN (RAN*-5)	255 IF C=E+I THEN 4	EN 310	P=T		920 FOR I=1 TO ABS
IT";:FOR I=0 TO	70 NEXT I	=-6	180 FOR I=-K TO K S	00	302 IF P=ABS (C-E-I	345 IF SGN (N-B)=G;		(C-E):U=T:GSB 1
30:NEXT I	80 Z=-Z;IF Z=-1;PR	115 PRT #;CSR H;" "	TEP SGN K	260 O=ABS (N-2)+ABS) THEN 900	P=0		000:NEXT I
20 FOR I=0 TO 17:P	T #;CSR E;F\$;:G	:GOTO 40	185 IF E+I>18 THEN	(B-2):O=O+4-4*	305 IF FRAC (B/2)=F	350 IF FRAC (B/2)=F		930 PRT :PRT "JE GA
RT CSR I;"(C)CS	OTO 60	120 IF A\$="" THEN	400	SGN O:P=8-N-B	-I) THEN 900	RAC (N/2);IF FR		GNE EN";X;" COU
R I+1;"-";CSR I	90 PRT #;CSR E;D;	130	180 IF E+I<0 THEN 4	265 IF O>P;T=0:O=P;	310 IF I=0 THEN 400	AC ((C-E-1)/2)=		PS";
;" :NEXT I	GOTO 60	122 F\$="+";IF G=-1;	00	P=T	311 IF V=0;IF ABS (0 THEN 300		940 END
30 PRT :B=4:C=10:D	100 IF A\$="";IF Y=	F\$="-"	190 N=0;Q=H:IF I=0	260 IF SGN (B-N)=Q;	C-E-1)≥4;IF C+E	360 IF FRAC (B/2)*F		1000 PRT CSR E;" ";
=4:E=12:Z=1:G=-	0:GSB 600:PRT :	123 PRT CSR C;F\$;	THEN 230	P=0	+I THEN 330	RAC (N/2);IF FR		E=U+GSB 800
I:H=-1;Y=0;X=1:	GOTO 40	126 FOR I=0 TO 50:H	200 FOR J=1 TO ABS	270 IF FRAC (B/2)=F	320 IF V=0;IF ABS (AC ((C-E-1)/2)*		1010 PRT #;CSR E;N;
S=0	103 IF Y=4 THEN 140	EXT I:GOTO 40	I	RAC (N/2);IF FR	C-E-1)≥4 THEN 3	0 THEN 300		FOR J=1 TO 70:N
40 PRT #;CSR C;B;C	105 IF A\$="";IF C=	130 IF Y=0 THEN 40	210 GSB 800	AC ((C-E-1)/2)=	90	370 GOTO 390		EXT J:RET
SR E;D;	0:GSB 700:C=C-1	140 IF C=E:GSB 600;	220 NEXT J	0 THEN 300	325 GOTO 400	380 IF P≤4 THEN 400		

Une épopée napoléonienne dans votre spectrum, voilà de quoi satisfaire votre mégalomanie à peu de frais.

Eric NORGUET

Mode d'emploi :
Se joue à deux (camp français et autrichien). Le but des joueurs est d'occuper au moins 7 villes, ou d'éliminer au moins 8 unités ennemies. Après l'apparition de la carte et des unités, déplacez celle qui clignote jusqu'à ce qu'une autre clignote. Utilisez pour cela les touches Q, W, E, A, D, Z, X, C. Le potentiel de déplacement est de 3

cases pour les unités d'infanterie et 6 cases pour les unités de cavalerie. Attaquez une unité en la poussant vers l'unité ennemie, le combat peut avoir lieu lorsque toutes les unités ont été déplacées. Le combat terminé, vous avez 2 possibilités :
Le recul : une unité recule dans le sens inverse de la position de son adversaire. Si un obstacle survient lors du déplacement, l'unité est éliminée.
L'élimination : survient à l'issue d'un combat ou lors d'un recul contraire.
Sachez que lors de déplacements ou de combats, le terrain exerce une influence (les unités ne peuvent aller sur les deux derniers terrains) de même que le moral (0 ou 3).

MÉGALO, MOI ? VA DONC HE, MAUVAIS FRANÇAIS !



TOUS DES INGRATS

```

1 GO TO 7000
2 DIM W$(18,30)
3 BORDER 0: PAPER 0: CLS
4 PRINT AT 0,11: "WAGRAM"; AT
5: OVER 1;
6 INK 1; PLOT 7,22: DRAW 241,
7: DRAW 0,145: DRAW -241,0: DRAW
8: -145
9 RESTORE 10
10 DATA 0,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,
11: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
12: 0,0,0,0,5,7,4,7,7,2,0,0,0,0,0,0,
13: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
14: DATA 0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,3,
15: 0,0,4,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,4,0,0,0,
16: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
17: DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,
18: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11,0,0,
19: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
20: DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
21: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
22: DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
23: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
24: DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
25: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
26: DATA 0,2,2,0,0,5,7,9,0,0,0,0,
27: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
28: DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
29: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
30: DATA 2,8,7,8,3,3,0,0,0,0,0,0,0,
31: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
32: DATA 5,0,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,
33: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
34: DATA 3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
35: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
36: DATA 3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
37: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
38: DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
39: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
40 FOR x=1 TO 10
41 FOR y=1 TO 30: READ a
42 IF a=0 THEN LET w$(x,y)=" "
43 PRINT AT x,y: PAPER 0;
44 IF a=1 THEN LET w$(x,y)="M"
45 PRINT AT x,y: INK 3;"M"
46 IF a=2 THEN LET w$(x,y)="S"
47 PRINT AT x,y: INK 5;"S"
48 IF a=3 THEN LET w$(x,y)="A"
49 PRINT AT x,y: INK 4;"A"
50 IF a=4 THEN LET w$(x,y)="H"
51 PRINT AT x,y: INK 7;"H"
52 IF a=5 THEN LET w$(x,y)="/"
53 PRINT AT x,y: INK 1;"/"
54 IF a=6 THEN LET w$(x,y)="-"
55 PRINT AT x,y: INK 1;"/"
56 IF a=7 THEN LET w$(x,y)="-"
57 PRINT AT x,y: INK 1;"/"
58 IF a=8 THEN LET w$(x,y)="-"
59 PRINT AT x,y: INK 1;"/"
60 IF a=9 THEN LET w$(x,y)="-"
61 PRINT AT x,y: INK 1;"/"
62 IF a=10 THEN LET w$(x,y)="/"
63 PRINT AT x,y: INK 1;"/"
64 IF a=11 THEN LET w$(x,y)="/"
65 PRINT AT x,y: INK 1;"/"
66 IF a=12 THEN LET w$(x,y)="/"
67 PRINT AT x,y: INK 1;"/"
70 NEXT y
80 NEXT x
90 DATA 0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
91: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
92: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
93: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
94: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
95: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
96: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
97: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
98: DATA 0,5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
99: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
100: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
101: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
102: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
103: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
104: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
105: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
106: DATA 0,5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
107: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
108: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
109: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
110: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
111: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
112: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
113: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
114: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
115: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
116: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
117: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
118: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
119: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
120: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
121: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
122: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
123: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
124: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
125: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
126: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
127: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
128: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
129: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
130: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
131: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
132: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
133: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
134: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
135: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
136: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
137: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
138: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
139: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
140: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
141: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
142: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
143: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
144: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
145: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
146: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
147: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
148: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
149: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
150: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
151: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
152: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
153: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
154: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
155: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
156: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
157: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
158: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
159: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
160: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
161: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
162: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
163: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
164: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
165: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
166: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
167: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
168: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
169: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
170: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
171: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
172: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
173: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
174: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
175: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
176: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
177: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
178: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
179: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
180: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
181: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
182: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
183: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
184: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
185: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
186: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
187: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
188: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
189: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
190: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
191: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
192: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
193: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
194: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
195: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
196: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
197: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
198: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
199: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
200: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
201: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
202: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
203: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
204: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
205: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
206: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
207: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
208: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
209: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
210: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
211: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
212: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
213: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
214: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
215: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
216: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
217: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
218: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
219: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
220: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
221: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
222: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
223: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
224: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
225: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
226: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
227: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
228: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
229: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
230: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
231: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
232: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
233: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
234: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
235: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
236: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
237: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
238: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
239: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
240: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
241: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
242: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
243: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
244: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
245: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
246: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
247: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
248: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
249: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
250: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
251: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
252: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
253: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
254: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
255: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
256: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
257: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
258: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
259: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
260: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
261: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
262: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
263: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
264: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
265: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
266: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
267: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
268: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
269: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
270: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
271: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
272: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
273: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
274: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
275: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
276: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
277: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
278: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
279: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
280: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
281: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
282: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
283: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
284: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
285: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
286: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
287: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
288: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
289: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
290: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
291: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
292: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
293: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
294: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
295: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
296: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
297: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
298: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
299: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
300: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
301: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
302: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
303: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
304: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
305: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
306: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
307: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
308: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
309: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
310: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
311: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
312: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
313: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
314: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
315: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
316: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
317: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
318: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
319: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
320: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
321: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
322: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
323: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
324: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
325: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
326: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
327: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
328: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
329: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
330: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
331: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
332: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
333: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
334: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
335: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
336: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
337: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
338: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
339: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
340: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
341: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
342: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
343: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
344: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
345: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
346: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
347: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
348: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
349: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
350: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
351: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
352: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
353: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
354: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
355: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
356: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
357: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
358: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
359: 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
360: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
361: 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
362: DATA 5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

GLOUP

Cet animal de GLOUP n'est pas difficile, il avale tout ce qu'il trouve, seulement le temps presse et quel lourdeau !...

Nicolas LLASER

HÉHO! ON SE TCHAAALME! C'EST PAS BON POUR LA DIGESTION DE SE PRESSER



ORIC/ATMOS

DE LA DISCOSSION S'AILLITSENT LES COUPS DE POINÇES (PROVERBE RÉALISTE)



Mode d'emploi : dans le programme...

```

0 GOTO30000
1 C=USR(0):DNCOSUB10,20,30,40,50
3 C=&(0),A,B:WAIT7:IFC=0THEN1ELSE
100
10 IFX>35+KTHENA=0:B=0:RETURN
15 A=SCRNX+2,Y):B=SCRNX+2,Y+1):
X=X+1
10 PLOTX-1,Y," st":PLOTX-1,Y+1,"
uv":RETURN
20 IFX<2+KTHENA=0:B=0:RETURN
25 X=X-1:A=SCRNX,Y):B=SCRNX,Y+1
)
20 PLOTX,Y,"ux":PLOTX,Y+1,"yz":
RETURN
30 IFY<2THENA=0:B=0:RETURN
35 Y=Y-1:A=SCRNX,Y):B=SCRNX+1,Y
)
30 PLOTX,Y,"kl":PLOTX,Y+1,"mn":PL
OTX,Y+2,"":RETURN
40 IFY<23THENA=0:B=0:RETURN
45 A=SCRNX,Y+2):B=SCRNX+1,Y+2):
Y=Y+1
40 PLOTX,Y-1,"":PLOTX,Y,"op":PL
OTX,Y+1,"q":RETURN
50 WAIT5:A=0:B=0:C=&(0),A,B:IFC<>
0THENPOP:GOTO100
55 FORN=1TO5:IFPEEK(520)<>56THENR
ETURN
50 NEXT C=&(0),0,0:IFC<>0THENPOP:
GOTO100ELSE55
100 IFC=2THEN500
110 WAIT10:PLAY1,0,0,0
130 SOUND1,50,8
140 SOUND1,70,8
150 PLAY0,0,0,0
160 B=HEX(0:DEEK(4F04))
170 B=MID(B,2):B=VAL(B)
180 IFB=0THEN220
190 FORA=0TO0STEP-1
200 B=&(0),0,0,7D
210 NEXT
220 WAIT30
230 CLS:INK3:PAPER0
240 FORA=4000TO40039
250 POKER,0
260 NEXT
270 B=HEX(0:DEEK(4F08))
280 B=MID(B,2):B=RIGHT("0000
"+B,4)
290 B=HEX(0:DEEK(4F02))+B
300 B=MID(B,2):B=RIGHT("0000
"+B,8)
310 PLOT5,5,10:PLOT5,6,10
320 PLOT5,5,1:PLOT5,6,1
330 PLOT8,5,"TON SCORE : "+B
340 PLOT8,6,"TON SCORE : "+B
420 PLOT3,11,10:PLOT3,12,10
430 PLOT2,11,5
440 PLOT4,11,"PREPARE TOI AU NIVE
AU SUIVANT"
450 PLOT4,12,"PREPARE TOI AU NIVE
AU SUIVANT"
460 PLOT8,22,6
470 PLOT9,22,"APPUYEZ SUR UNE TOU
CHE"
480 B=KEY$:GETB$
490 CLS:RETURN
500 WAIT10
510 PLAY1,0,0,0
520 FORA=1000TO1000STEP1000
530 SOUND1,A,8
540 WAIT10
550 NEXT:PLAY0,0,0,0
560 CLS:INK3:PAPER0
570 FORA=4000TO40039
580 POKER,0
590 NEXT
600 B=HEX(0:DEEK(4F08))
610 B=MID(B,2):B=RIGHT("0000
"+B,4)
620 B=HEX(0:DEEK(4F02))+B
630 B=MID(B,2):B=VAL(B)
640 FORA=0TO5
650 IFSC>SC(A)THEN670
660 NEXT:GOTO900
670 PLOT3,5,10:PLOT3,6,10
680 PLOT2,5,5:PLOT2,6,6
690 PLOT4,5,"VOTRE SCORE MERITE D
'ETRE CITE."
700 PLOT4,6,"VOTRE SCORE MERITE D
'ETRE CITE."
710 PLOT10,10,2
720 PLOT11,10,"ECRIVEZ VOTRE NOM"
730 PLOT5,12,7:PLOT8,12,""
740 NOB="":POKE610,2
750 GETAB:IFASC(AB)=13THEN060
760 IFASC(AB)<>127THEN010
770 IFLEN(AB)=0THEN750
780 NOB=LEFT$(NOB,LEN(AB)-1)
790 PLOT12,12,NOB+" "
800 GOTO750
810 IFASC(AB)<>32ORASC(AB)>90THEN7
50
820 IFLEN(AB)=14THEN750
830 NOB=NOB+AB
840 PLOT12,12,NOB

```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 F. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
BUREAU DISTRIBUTEUR :

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :
REGLEMENT JOINT : CHEQUE CCP

Sur la toile de votre écran, exprimez par le pinceau de votre EXL, le talent dont vous êtes capable.

Henry MEZZASALMA

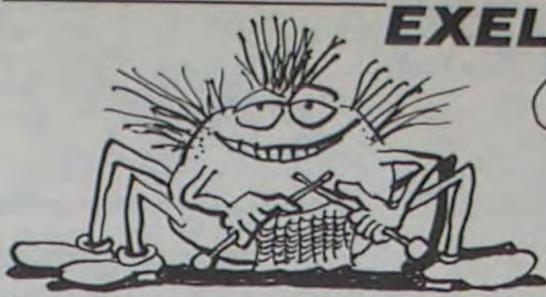
SUITE DU N° 85

```

231 IF CL<X1-1>39 THEN CL=39:TR2,TRAIT,TR3,TR4,X1=0:GOTO 237
232 CL=CL+X1-1
233 TR2,TRAIT,TR3,TR4,X1=0
234 GOTO 237:LI=LI-1:CL=CL-1
235 LI=LI+1:IF LI>16 THEN LI=17
236 CL=CL+1:IF CL>38 THEN CL=39
237 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R)
238 LL=LI:CC=CL:GOSUB 312:RETURN
239 ! CHANGEMENT DE COULEUR
240 CALL COLOR("OWBL"):LOCATE (1,5):PRINT D$(B0)
241 CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO))
242 LOCATE (18,2):PRINT "TOUCHE ""9""POUR COULEUR DU CARACTERE: "&CHR$(R)
243 CALL KEY1(A,B)
244 IF A=57 THEN B0=B0+1:CALL EF1
245 IF B=1 AND A<>57 THEN PAUSE .1:GOTO 252
246 IF B0=8 THEN B0=0
247 IF B0=8 THEN CALL COLOR("OWBL"):LOCATE (1,5):PRINT D$(B)
248 CALL COLOR("O"&SEG$(C$(B0),2,1)&"BL"):LOCATE (1,5):PRINT D$(B0)
249 CALL COLOR(C$(B0)):LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R):LOCATE (18,39)
250 PRINT CHR$(R)
251 GOTO 243
252 CALL COLOR("OWBL"):LOCATE (1,25):PRINT "FFOONND":CALL COLOR(C$(B0))
253 CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO))
254 LOCATE (18,2):PRINT "TOUCHE ""9""POUR COULEUR DU FOND ---" &CHR$(R)
255 CALL KEY1(A,B)
256 IF A=57 THEN CO=CO+1:PAUSE .01:CALL EF2
257 IF B=1 AND A<>57 THEN CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO)):RETURN
258 IF CO=8 THEN CO=0
259 IF CO=8 THEN CALL COLOR("OWBL"):LOCATE (1,25):PRINT D$(B):CO=0
260 CALL COLOR("O"&SEG$(C$(CO),2,1)&"BL"):LOCATE (1,25):PRINT D$(CO)
261 CALL COLOR("1"&SEG$(C$(B0),2,1)&C1$(CO))
262 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R):LOCATE (18,39):PRINT CHR$(R)
263 GOTO 255
264 !
265 ! DATAS DES DIFFERENTS CARACTERES
266 !
267 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFF
268 DATA FFFFC3C3C3C3C3C3FFF,010303070F1F3F3F7FFF,80C0C0E0F0F8FCFCFEFF
269 DATA 01020404081020204080,80402020100804040201,003C66C38181C3663C00
270 DATA 003C7EFFFFF7E3C00,FF9999FF9999FF9999FF,AA55AA55AA55AA55AA55
271 DATA 3C9C3C3C3C3C3C3C3C3C,81818181818181818181FF,20202020FF04040404FF
272 DATA FFC3A5999999A5C3FFFF,0000070F3F7F7F7F7F7F,FFFFFFFF7F7F3F0F070000
273 DATA 0000E0F0CFEFCFEFF,FFFFFFFFEFCFCF0E00000,FFE7C3C3810000000000
274 DATA 0000000000B1C3C3E7FF,18181818FFFF18181818,1819027E98387C282828
275 DATA 98985618181808242466,3C7E5A7E423C18C33CC3,C3817E7F99FF663C24E7
276 DATA 183C399FF99182442C3,0C1C30180C060343877E,C08081C1C1C1C3E3E14
277 DATA F090F0313F3F19112163,0F090F8FCFCFC988884C6,040C1C3E7FFF08FF7F3C
278 DATA 0081C3E367360C120000
279 RESTORE 267
280 FOR I=1 TO 32:READ F$(I):CALL CHAR(95+I,F$(I)):NEXT I
281 RETURN
282 !
283 ! ECRITURE LIGNE "*"
284 !
285 ON ERROR 46
286 CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO))
287 LOCATE (18,8):PRINT "CHOIX DES AUTRES CARACTERES"
288 CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN 288
289 IF A=129 THEN Y=Y+8:IF Y>128 THEN Y=1
290 IF A=131 THEN Y=Y-8:IF Y<1 THEN Y=128
291 IF A<>131 AND A<>129 THEN CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO)):RETURN
292 LOCATE (20,18)
293 CALL COLOR("1RW")
294 PRINT:PRINT "CARACTERES ---"
295 PRINT TAB(17);" ";:FOR I=0 TO 7:PRINT CHR$(Y+I)&" ";:NEXT I
296 PRINT " "
297 A1=Y:A2=Y+1:A3=Y+2:A4=Y+3:A5=Y+4:A6=Y+5:A7=Y+6:A8=Y+7
298 CALL COLOR(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO)):GOTO 288
299 ! CHIFFRES CLIGNOTANTS
    
```

```

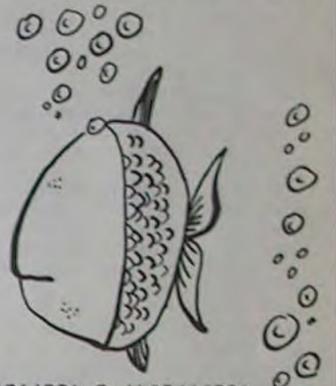
300 CALL COLOR("0bWL"):LOCATE (19,17):PRINT LET$
301 CALL COLOR("ORWLF"):LOCATE (19,LT(VAL(CHR$(A)))):PRINT CHR$(A)&CHR$(A)
302 CALL COLOR(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO)):RETURN
303 !
304 ! COULEUR ECRAN
305 !
306 DO=DO+1:IF DO>8 THEN DO=0
307 CALL COLOR("1"&SEG$(C$(B0),2,1)&C1$(CO))
308 FOR I=2 TO 17
309 LOCATE (I,2)
310 PRINT RPT$(CHR$(2),38):NEXT I
311 CALL COLOR(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO)):RETURN
312 ! MEMORISATION CARACTERES
313 T1$(LL,CC)=CHR$(R)
314 T$(LL,CC)=(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO))
315 RETURN
316 ! ECRAN CARACTERES
317 CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO))
318 LOCATE (18,12):PRINT "MEMORISATION CARA."
319 FOR AA=2 TO 17:FOR BB=2 TO 39
320 IF T1$(AA,BB)=CHR$(2) THEN T$(AA,BB)="1"&SEG$(C$(B0),2,1)&C1$(CO)
321 CALL COLOR(T$(AA,BB)):LOCATE (AA,BB):PRINT T1$(AA,BB)
322 CALL COLOR("1"&SEG$(C$(B0),2,1)&C1$(CO))
323 NEXT BB:NEXT AA
324 LOCATE (18,12):PRINT "FIN MEMORISATION "
325 PAUSE 1:CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO)):RETURN
326 !
327 ! EFFACEMENT MEMOIRE
328 !
329 CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO))
330 LOCATE (18,12):PRINT "EFFACEMENT MEMOIRE"
331 FOR AA=2 TO 17:FOR BB=2 TO 39
332 T1$(AA,BB)=CHR$(2)
333 NEXT BB:NEXT AA
334 LOCATE (18,12):PRINT " FIN EFFACEMENT "
335 PAUSE 1:CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO))
336 RETURN
337 ! POSITION LIGNE COLONNE
338 CALL COLOR("0BW"):CALL EFFACE2
339 LOCATE (20,2):PRINT "CHANGEMENT DE POSITION (O/N) N "
340 LOCATE (20,31):ACCEPT SIZE(-1)VALIDATE("ON"),OUI$
341 IF OUI$="N" THEN CALL REGL:GOSUB 292:RETURN
342 LOCATE (20,2):PRINT "TAPEZ LE NUMERO DE LA LIGNE "
343 LOCATE (20,31):ACCEPT SIZE(2)VALIDATE(DIGIT),LIG:LI,LL=LIG
344 IF LIG<2 OR LIG>17 THEN 343
345 LOCATE (20,2):PRINT "TAPEZ LE NUMERO DE COLONNE "
346 LOCATE (20,31):ACCEPT SIZE(2)VALIDATE(DIGIT),COLL:CL,CC=COLL
347 IF COLL<2 OR COLL>39 THEN 346
348 CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO))
349 CALL REGL:GOTO 285
350 LOCATE (LI,CL):PRINT CHR$(R):RETURN
351 ! AFFICHAGE D'UN TEXTE
352 CALL LIG(SEG$(C$(B0),1,2)&C1$(CO))
353 CALL COLOR("0BW"):CALL EFFACE2
354 LOCATE (20,2):PRINT "ECRITURE DU TEXTE (O/N) N "
355 LOCATE (20,26):ACCEPT SIZE(-1)VALIDATE("ON"),OUI$
356 IF OUI$="N" THEN CALL REGL:GOSUB 292:RETURN
357 LOCATE (20,2):PRINT "TAPEZ LE NUMERO DE LA LIGNE ---"
358 LOCATE (20,33):ACCEPT SIZE(2)VALIDATE(DIGIT),LIGG
359 IF LIGG<2 OR LIGG>17 THEN 357
360 LOCATE (20,2):PRINT "TAPEZ LE NUMERO DE LA COLONNE "
361 LOCATE (20,33):ACCEPT SIZE(2)VALIDATE(DIGIT),COLL
362 IF COLL<2 OR COLL>39 THEN 360
363 LOCATE (19,2):PRINT "TAPEZ VOTRE TEXTE (1 A 38 CAR.) "
364 PRINT CHR$(12)&RPT$( " ",38)&CHR$(12)
365 LOCATE (20,2):ACCEPT SIZE(38),TEX$
366 IF LEN(TEX$)>COLL THEN GOSUB 374:GOTO 353
367 FOR I=1 TO LEN(TEX$)
    
```



HE, CARALI, CE DESSIN N'A RIEN A VOIR AVEC LE SUJET

CARALI DONNE DES COUPS DE MAUVAISE FOI. TEL AU JOURNAL.

ET ALORS? J'AVAIS ENNIE DE DESSINER UNE ARAIGNEE QUI TRICOTE! TU VAS PAS ME FAIRE CHER NON?! J'Y PUIS SI, CA A A VOIR PUISQUE J'AURAIS DU LA DESSINER AU PINCEAU



PERSONNE ME M'AIME!



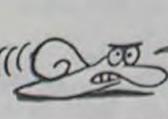
T'AS QU'A ETRE MOINS AGRESSIF!



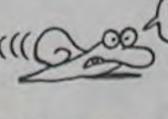
LE JUSTICIER



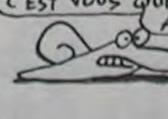
AU SECOURS!



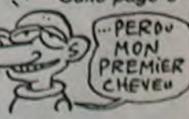
TENEZ BON! J'ARRIVE!



J'Y SUIS PRESQUE



C'EST VOUS QUI AVEZ APPELE AU SECOURS? AH OUI, JE ME SOUVIENS. C'EST LE JOUR OU J'AI...



PERDU MON PREMIER CHEVEU

T199 BASIC SIMPLE

Suite de la page 2

```

300 X=11
301 GOTO 271
302 IF T<>88 THEN 310
303 GOSUB 392
304 IF YA+DY>17 THEN 308
305 Y=YA+DY
306 X=XA
307 GOTO 271
308 Y=17
309 GOTO 271
310 IF T<>70 THEN 313
311 GOSUB 390
312 GOTO 514
313 IF T<>48 THEN 274
314 GOTO 539
315 CALL GCHAR(Y,X,A)
316 IF A>48 THEN 322
317 A=84
318 B=86
319 G=120
320 H=122
321 GOTO 374
322 IF A>52 THEN 328
323 A=48
324 B=50
325 G=124
326 H=126
327 GOTO 374
328 IF A>56 THEN 334
329 A=52
330 B=54
331 G=128
332 H=130
333 GOTO 374
334 IF A>60 THEN 340
335 A=56
336 B=58
337 G=132
338 H=134
339 GOTO 374
340 IF A>64 THEN 346
341 A=60
342 B=62
343 G=136
344 H=138
345 GOTO 374
346 IF A>68 THEN 352
347 A=64
348 B=66
349 G=140
350 H=142
351 GOTO 374
352 IF A>72 THEN 358
353 A=68
354 B=70
355 G=144
356 H=146
357 GOTO 374
358 IF A>76 THEN 364
359 A=72
360 B=74
361 G=148
362 H=150
363 GOTO 374
364 IF A>80 THEN 370
365 A=76
366 B=78
367 G=152
368 H=154
369 GOTO 374
370 A=80
371 B=82
372 G=156
373 H=158
374 IF P<NP THEN 439
375 CALL SOUND(5,1940,18)
376 FOR I=X TO X+1
377 CALL HCHAR(Y,I,G)
378 CALL HCHAR(Y+1,I,H)
379 G=B+1
380 H=H+1
381 NEXT I
382 RETURN
383 FOR I=1 TO 5
384 CALL SCREEN(12)
385 CALL SOUND(10,110,5)
386 CALL SCREEN(10)
387 NEXT I
388 CALL SCREEN(13)
389 GOTO 529
390 YA=Y
391 XA=X
392 CALL GCHAR(YA,XA,A)
393 IF A<>120 THEN 397
394 C=48
395 D=50
396 GOTO 432
397 IF A<>124 THEN 401
398 C=52
399 D=54
400 GOTO 432
401 IF A<>128 THEN 405
402 C=56
403 D=58
404 GOTO 432
405 IF A<>132 THEN 409
406 C=60
407 D=62
408 GOTO 432
409 IF A<>136 THEN 413
410 C=64
411 D=66
412 GOTO 432
413 IF A<>140 THEN 417
414 D=70
415 C=68
416 GOTO 432
417 IF A<>144 THEN 421
418 C=72
419 D=74
420 GOTO 432
421 IF A<>148 THEN 425
422 C=76
423 D=78
424 GOTO 432
425 IF A<>152 THEN 429
426 C=80
427 D=82
428 GOTO 432
429 IF A<>156 THEN 392
430 D=86
431 C=84
432 FOR I=XA TO XA+1
433 CALL HCHAR(YA,I,C)
434 CALL HCHAR(YA+1,I,D)
435 C=C+1
436 D=D+1
437 NEXT I
438 RETURN
439 CALL SOUND(100,123,10,116,10,110,10,-4,10)
440 FOR I=X TO X+1
441 CALL HCHAR(Y,I,A)
442 CALL HCHAR(Y+1,I,B)
443 A=A+1
444 B=B+1
445 NEXT I
446 F=2500
447 IF Y=7 THEN 451
448 U=Y-2
449 V=X
450 GOSUB 466
451 IF X=21 THEN 455
452 U=Y
453 V=X+2
454 GOSUB 466
455 IF Y=17 THEN 459
456 U=Y+2
457 V=X
458 GOSUB 466
459 IF X=11 THEN 463
460 U=Y
461 V=X-2
462 GOSUB 466
463 IF P=NP THEN 242
464 IF P<NP THEN 241
465 GOTO 259
466 CALL GCHAR(U,V,A)
467 IF A>48 THEN 471
468 A=52
469 B=54
470 GOTO 505
471 IF A>52 THEN 475
472 A=56
473 B=58
474 GOTO 505
475 IF A>56 THEN 479
476 A=60
477 B=62
478 GOTO 505
479 IF A>60 THEN 483
480 A=64
481 B=66
482 GOTO 505
483 IF A>64 THEN 487
484 A=68
485 B=70
486 GOTO 505
487 IF A>68 THEN 491
488 A=72
489 B=74
490 GOTO 505
491 IF A>72 THEN 495
492 A=76
493 B=78
494 GOTO 505
495 IF A>76 THEN 499
496 A=80
497 B=82
498 GOTO 505
499 IF A>80 THEN 503
500 A=84
501 B=86
502 GOTO 505
503 A=88
504 B=90
505 CALL SOUND(100,F,15)
506 FOR I=V TO V+1
507 CALL HCHAR(U,I,A)
508 CALL HCHAR(U+1,I,B)
509 A=A+1
510 B=B+1
511 NEXT I
512 F=F+200
513 RETURN
514 Y=7
515 FOR I=1 TO 6
516 FOR X=11 TO 21 STEP 2
517 CALL GCHAR(Y,X,A)
518 IF A<>W THEN 383
519 NEXT X
520 CALL HCHAR(Y,25,98)
521 Y=Y+2
522 CALL SOUND(11,1946,10)
523 NEXT I
524 M$="brava c est reussi"
525 GOSUB 248
526 GOSUB 71
527 GOSUB 255
528 GOTO 539
529 M$="permutations incompletes"
530 GOSUB 248
531 GOSUB 255
532 M$="continuer la partie"
533 GOSUB 248
534 GOSUB 255
535 FOR Y=7 TO 19 STEP 2
536 CALL HCHAR(Y,25,32)
537 NEXT Y
538 GOTO 257
539 M$="nouvelle partie o n"
540 GOSUB 248
541 CALL KEY(3,T,B)
542 IF B=0 THEN 541
543 IF T<>78 THEN 546
544 CALL CLEAR
545 END
546 IF T<>79 THEN 541
547 GOSUB 255
548 CALL HCHAR(1,3,32,12)
549 FOR Y=7 TO 17 STEP 2
550 CALL HCHAR(Y,25,32)
551 NEXT Y
552 GOTO 155
    
```

Suite page 6

BLUES SPRITES

Aidez votre petite amie retenue prisonnière dans le manoir de l'horrible sorcier Garmel. Mais vous n'avez que deux jours pour la délivrer.
C. DEVATINE

SUITE DU N°85

```
2020 FOR U=1 TO 3 :: CALL SPRITE(#22
,92,2,D,F+PO*20):: CALL SOUND(100,-3
,5,110,5
):: CALL DELSPRITE(#22):: NEXT U
2030 CALL LOCATE(#1,D-Y,F+X,#2,D-Y+B
,F+X+2,#3,D-Y-1,F+X+1,#4,D-Y-7,F+X)
2040 IF X<>0 OR Y<>0 THEN CALL SOUND
(10,356,0):: CALL SOUND(10,500,0)
2050 GOTO 1880
2060 CALL POSITION(#1,D,F)
2070 IF AB=1 THEN 2080 ELSE 2090
2080 FOR U=1 TO 3 :: CALL SPRITE(#22
,92,2,D,F+PO*20):: CALL SOUND(100,-3
,5,110,5
):: CALL DELSPRITE(#22):: NEXT U
2090 CALL LOCATE(#1,D-Y,F+X,#2,D-Y+B
,F+X-2,#3,D-Y-1,F+X-1,#4,D-Y-7,F+X)
2100 IF X<>0 OR Y<>0 THEN CALL SOUND
(10,356,0):: CALL SOUND(10,500,0)
2110 GOTO 1880
2120 SUBEND
2130 SUB PG(PD)
2140 PO=-1
2150 CALL PATTERN(#1,116,#2,120,#3,1
24,#4,128):: CALL POSITION(#1,C,V)::
CALL LO
CATE(#2,C+8,V+2,#3,C-1,V+1)
2160 SUBEND
2170 SUB PD(PD)
2180 PO=1
2190 CALL PATTERN(#1,100,#2,104,#3,1
08,#4,112):: CALL POSITION(#1,C,V)::
CALL LO
CATE(#1,C,V,#3,C-1,V-1,#2,C+8,V-2)
2200 SUBEND
2210 SUB F
2220 CALL CHAR(100,"0103071908081F03
",101,"0F13F73793C1808",102,"FOCB8E
1EFC70E0
00",103,"C0E0E0FCFEFE1800")
2230 CALL CHAR(104,"000000030100011D
",105,"7F7F717070600000",106,"000000
00B0C0FB
FC",107,"FCDEDE1C3B7EFFFF")
2240 CALL CHAR(108,"00000003B81B0B00
",109,"RPT*(\"0\",16),110,\"0000000B10B0
C000\",11
1,RPT*(\"0\",16))
2250 CALL CHAR(112,\"030F3F7F7FFFFFFE
",113,\"FCB8000000000000\",114,\"FOFCFE
FEDCC0E0
00\",115,\"3060C00000000000")
2260 CALL CHAR(116,\"0F1371B3F0E0700
",117,\"0307073F3F3E1800\",118,\"B0C0E0
1B1010FB
C0\",119,\"F0FBFCCE9E3C1810")
2270 CALL CHAR(120,\"0000000001031F3F
",121,\"3F7B7B3B1C7EFFFF\",122,\"000000
C0B000B0
B0\",123,\"FEFE0E0E0E060000")
2280 CALL CHAR(124,\"000000100B010300
",125,RPT*(\"0\",16),126,\"00000000C0CDB
D000\",12
7,RPT*(\"0\",16))
2290 CALL CHAR(128,\"0F3F7F7F3B030700
",129,\"0C06030000000000\",130,\"C0F0FC
FEFEFFFF
7F\",131,\"3F11000000000000")
2300 SUBEND
2310 SUB HASARD(XX,YY,L)
2320 RANDOMIZE
2330 XX=INT(RND*6)+1
2340 YY=INT(RND*25)+2
2350 CALL GCHAR(XX,YY,L)
2360 CALL HCHAR(XX,YY,BB)
2370 SUBEND
2380 SUB SDN
2390 CALL SOUND(100,-5,0)
2400 CALL SOUND(80,-8,0,113,0)
2410 CALL SOUND(150,356,0)
```

```
2420 SUBEND
2430 SUB BRUIT
2440 CALL SOUND(400,147,0)
2450 CALL SOUND(200,175,0)
2460 CALL SOUND(600,117,0)
2470 SUBEND
2480 SUB DANSE
2490 CALL SOUND(224,554,0)
2500 FOR I=1 TO 2 :: CALL SOUND(224,
554,0,740,0,932,0):: NEXT I
2510 CALL SOUND(224,622,0)
2520 CALL SOUND(224,622,0,740,0,932,
0)
2530 CALL SOUND(224,554,0,740,0,932,
0)
2540 CALL SOUND(224,466,0)
2550 CALL SOUND(224,466,0,740,0,932,
0)
2560 CALL SOUND(224,370,0,740,0,932,
0)
2570 CALL SOUND(224,415,0)
2580 FOR I=1 TO 2 :: CALL SOUND(224,
415,0,988,0,698,0):: NEXT I
2590 CALL SOUND(224,554,0)
2600 CALL SOUND(224,554,0,988,0,698,
0)
2610 CALL SOUND(224,415,0,988,0,698,
0)
2620 CALL SOUND(250,554,0)
2630 CALL SOUND(255,554,0,988,0,622,
0)
2640 CALL SOUND(260,554,0,988,0,698,
0)
2650 CALL SOUND(270,554,0)
2660 FOR I=1 TO 2 :: CALL SOUND(275,
554,0,740,0,932,0):: NEXT I
2670 CALL SOUND(224,622,0)
2680 CALL SOUND(224,622,0,740,0,932,
0)
2690 CALL SOUND(224,554,0,740,0,932,
0)
2700 CALL SOUND(224,466,0)
2710 CALL SOUND(224,466,0,740,0,932,
0)
2720 CALL SOUND(224,370,0,740,0,932,
0)
2730 CALL SOUND(224,415,0)
2740 FOR I=1 TO 2 :: CALL SOUND(224,
415,0,988,0,698,0):: NEXT I
2750 CALL SOUND(224,554,0)
2760 CALL SOUND(224,554,0,988,0,698,
0)
2770 CALL SOUND(224,415,0,988,0,698,
0)
2780 CALL SOUND(250,554,0)
2790 CALL SOUND(255,554,0,988,0,622,
0)
2800 CALL SOUND(260,554,0,988,0,698,
0)
2810 CALL SOUND(270,370,0)
2820 FOR I=1 TO 2 :: CALL SOUND(270,
370,0,740,0,932,0):: NEXT I
2830 CALL SOUND(810,185,0,740,0,932,
0)
2840 SUBEND
2850 SUB SCORE(A#,J1,J2,CH,S1,S2,COE
F1,COEF2)
2860 CALL CHAR(48,\"0038444C54644438\"
)
2870 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(AL
L):: CALL SCREEN(5):: CALL CHARSET :
: FOR I=
1 TO 14 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT
I
2880 DISPLAY AT(2,8):"*****
*" :: DISPLAY AT(3,8):"***RESULTATS*
*" :: D
ISPLAY AT(4,8):"*****"
2890 DISPLAY AT(8,3):"VDRE SCORE ES
T DE : ";CH*(J1+J2+COEF1+COEF2+S1+S2
```

TI99 BASIC ETENDU



La malédiction du Kouilili



Jeu d'action rapide pour T.I. 99 B.E. Epsilon Software

Intercepteur



Jeu d'action rapide pour T.I. 99 B.E. Epsilon Software

L'ascenseur infernal



Jeu d'action rapide pour TI 99 B.E. Epsilon Software

3 nouveaux jeux en b.e.

La malédiction du Kouilili

Vous devez percer le mystère du Kouilili, fétiche sacré, perdu dans le naufrage d'une galère voulant le ramener.
Jeu rapide d'action.
En basic étendu (120 F) K7.

Intercepteur

Jeu rapide. Vous empêchez de "vilains" extraterrestres d'envahir la Terre. Non, ce n'est pas un remake du jeu auquel vous pensez. De la bagarre, en perspective. B.E. (120 F) K7.

L'ascenseur infernal

Jeu rapide de stratégie et d'action. Vous devrez courir, grimper des escaliers, actionner l'ascenseur, manipuler des paquets toujours plus rapides. Basic étendu (120 F) K7.

Le chèque sera retourné aux 5 premiers.

Envoyez-moi sur K7 La m. du Kouilili Intercepteur L'ascenseur inf.

Mon nom _____ Mon adresse _____

Ci-joint chèque mandat de _____ F (tarif disquettes sur demande).

Epsilon Software 72, rue des Landes - 78400 CHATOU

```
2900 SUBEND
2910 SUB HAS(XX,YY)
2920 RANDOMIZE
2930 XX=INT(RND*6)+1
2940 YY=INT(RND*26)+5
2950 CALL HCHAR(XX,YY,33):: CALL HCH
AR(XX,YY+1,35)
2960 SUBEND
2970 SUB NJIT
2980 CALL SCREEN(15)
2990 CALL COLOR(2,2,11,3,2,11,14,5,1
,4,2,5,8,7,5,9,7,5,7,13,1,13,10,1)
3000 CALL CHAR(36,\"00030F0F1E1E3C3C\"
,37,\"3C3C1E1E0F0F0300\",38,\"C0F0FB840
0000000\"
,39,\"0000000B4FBF0C0\")
3010 SUBEND
3020 SUB H
3030 CALL SOUND(200,112,0,113,0)
3040 CALL SOUND(200,-5,0)
3050 SUBEND
3060 SUB I(J2)
3070 IF J2=1 THEN CALL CHAR(33,\"0010
3030FF303010\",35,\"00000000FF000000\")
ELSE CAL
L CHAR(33,\"00000000FF604000\",35,\"001
```

```
B2442E6422418")
3080 SUBEND
3090 SUB LEVIS
3100 FOR I=15 TO 17 :: CALL HCHAR(I,
14,44,3):: NEXT I
3110 CALL HCHAR(18,14,72):: CALL HCH
AR(18,15,73,2):: CALL HCHAR(18,17,74
)
3120 SUBEND
3130 SUB BAISER(PD,A#,L,P)
3140 CALL POSITION(#18,L,P):: CALL C
HARPAT(36,A#)
3150 CALL SOUND(200,-5,0):: CALL SOU
ND(200,435,0,436,0)
3160 CALL SOUND(300,878,0)
3170 CALL PATTERN(#1,100,#2,104,#3,1
08,#4,112):: CALL POSITION(#1,C,V)::
CALL LO
CATE(#1,C,V,#3,C-1,V-1,#2,C+8,V-2)
3180 CALL CHAR(116,\"00003C7EFFFFFFF
",117,\"FF7F3F1F0F070301\",118,\"00003C
7E7FFFFFFF
FF\",119,\"FFFEFCFBF0E0C0B0")
```

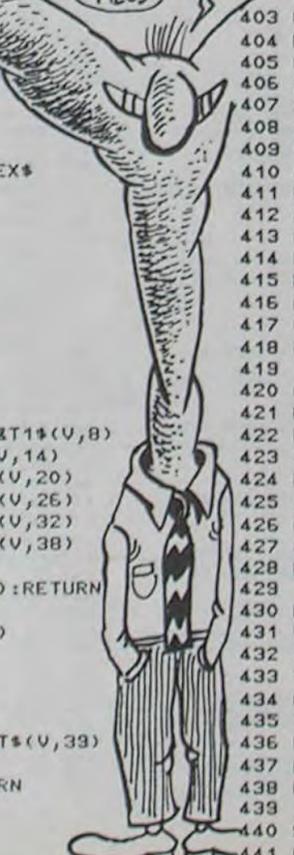
Suite page 7

EXELVISION-EXL 100

Suite de la page 5

```
358 T1$(LIGG,COLL+I-1)=SEG$(TEX$,I,1)
359 IF SEG$(TEX$,I,1)=" " THEN T1$(LIGG,COLL+I-1)=CHR$(2)
370 T$(LIGG,COLL+I-1)=(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO)):NEXT I
371 CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO)):LOCATE(LIGG,COLL):PRINT TEX$
372 CALL REGL:GOTO 286
373 LOCATE(LI,CL):PRINT CHR$(R):RETURN
374 CALL COLOR("ORLF"):LOCATE(18,5)
375 PRINT "TTRROOPP DDEE LLETTTTRREESS"
376 PAUSE 4:CALL COLOR("OBW"):CALL LIG("OBW"):RETURN
377 ! MEMORISATION VA$(V)
378 CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO))
379 LOCATE(18,5):PRINT "MEMORISATION POUR ENREGISTREMENT"
380 FOR I=2 TO 17:V=I:GOSUB 382:NEXT I
381 FOR I=2 TO 17:V=I:GOSUB 391:NEXT I:GOSUB 400
382 ! BOUCLER VA$(V)
383 VAL$(1)=T1$(V,2)&T1$(V,3)&T1$(V,4)&T1$(V,5)&T1$(V,6)&T1$(V,7)&T1$(V,8)
384 VAL$(2)=T1$(V,9)&T1$(V,10)&T1$(V,11)&T1$(V,12)&T1$(V,13)&T1$(V,14)
385 VAL$(3)=T1$(V,15)&T1$(V,16)&T1$(V,17)&T1$(V,18)&T1$(V,19)&T1$(V,20)
386 VAL$(4)=T1$(V,21)&T1$(V,22)&T1$(V,23)&T1$(V,24)&T1$(V,25)&T1$(V,26)
387 VAL$(5)=T1$(V,27)&T1$(V,28)&T1$(V,29)&T1$(V,30)&T1$(V,31)&T1$(V,32)
388 VAL$(6)=T1$(V,33)&T1$(V,34)&T1$(V,35)&T1$(V,36)&T1$(V,37)&T1$(V,38)
389 VAL$(7)=T1$(V,39)&T1$(V,39)
390 VA$(V)=VAL$(1)&VAL$(2)&VAL$(3)&VAL$(4)&VAL$(5)&VAL$(6)&VAL$(7):RETURN
391 ! BOUCLER COL$(V)
392 CL$(1)=T$(V,2)&T$(V,3)&T$(V,4)&T$(V,5)&T$(V,6)&T$(V,7)&T$(V,8)
393 CL$(2)=T$(V,9)&T$(V,10)&T$(V,11)&T$(V,12)&T$(V,13)&T$(V,14)
394 CL$(3)=T$(V,15)&T$(V,16)&T$(V,17)&T$(V,18)&T$(V,19)&T$(V,20)
395 CL$(4)=T$(V,21)&T$(V,22)&T$(V,23)&T$(V,24)&T$(V,25)&T$(V,26)
396 CL$(5)=T$(V,27)&T$(V,28)&T$(V,29)&T$(V,30)&T$(V,31)&T$(V,32)
397 CL$(6)=T$(V,33)&T$(V,34)&T$(V,35)&T$(V,36)&T$(V,37)&T$(V,38)&T$(V,39)
398 CL$(7)=T$(V,39)
399 COL$(V)=CL$(1)&CL$(2)&CL$(3)&CL$(4)&CL$(5)&CL$(6)&CL$(7):RETURN
400 LOCATE(18,5):PRINT " FIN MEMORISATION "
401 PAUSE 1:CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO)):RETURN
402 ! ENREGISTREMENT
```

DE NOS JOURS, FAUT AVOIR LES YEUX PARTOUT LES MECS



```
403 CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO))
404 LOCATE(18,2):PRINT "1 POUR ENREG. 2 POUR LECT. 3 RETOUR "
405 CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN 405
406 IF A=49 THEN CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO)):GOTO 410
407 IF A=50 THEN CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO)):GOTO 419
408 IF A=51 THEN CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO)):RETURN
409 GOTO 404
410 OPEN #1,"1.CARA",OUTPUT,VARIABLE 220
411 LOCATE(18,5):PRINT " ENREGISTREMENT "
412 FOR Y=2 TO 17
413 PRINT #1,COL$(Y):NEXT Y
414 FOR Y=2 TO 17
415 PRINT #1,VA$(Y)
416 NEXT Y
417 CLOSE #1
418 PAUSE 1:CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO)):RETURN
419 ! LECTURE
420 OPEN #1,"1.CARA",INPUT,VARIABLE 220
421 LOCATE(18,5):PRINT " LECTURE "
422 FOR Y=2 TO 17
423 INPUT #1,COL$(Y):NEXT Y
424 FOR Y=2 TO 17
425 INPUT #1,VA$(Y)
426 NEXT Y
427 CLOSE #1
428 LOCATE(18,5):PRINT " EXECUTION DU DESSIN "
429 ! TRANSFORMATION DESSIN
430 FOR AA=2 TO 17:FOR BB=2 TO 117 STEP 3
431 VALE=INT((BB/3)+1.33)
432 IF VALE=1 THEN 437
433 T$(AA,VALE)=SEG$(COL$(AA),BB-4,3)
434 CALL COLOR(T$(AA,VALE))
435 T$(AA,VALE)=SEG$(VA$(AA),VALE-1,1)
436 LOCATE(AA,VALE):PRINT T$(AA,VALE)
437 NEXT BB:NEXT AA
438 PAUSE 1:CALL LIG(SEG$(C$(BO),1,2)&C1$(CO)):RETURN
439 ! SOUS PROGRAMME
440 SUB CLIGNE(LIG,COL,TEXT$,CLR$)
441 CALL COLOR(CLR$)
```

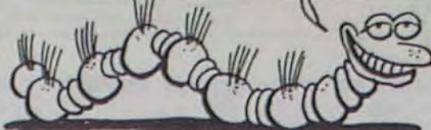
Suite page 31

CHENILLE

Très banale cette chenille qui adore foncer dans des entonnoirs avec un bruit de locomotive. Aidez-la à éviter les obstacles, elle vous fera un beau sourire...

Thierry OLIVIER

MOI, QUAND JE VOIS UN ENTONNOIR, JE FONCE DEDANS!



COMMODORE 64

MOI C'EST QUAND JE VOIS UN FOOTBALLEUR



SUITE DU N°85

```
2890 DATA32,13,18,32,32,0,32,67,72,65
2900 DATA78,67,69,83,32,32,13,188,18,32
2910 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
2920 DATA146,190,157,157,157,145,18,0,32,32
2930 DATA32,13,32,32,32,0,147,32,32,32
2940 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
2950 DATA176,96,96,96,96,96,96,96,96,96
2960 DATA96,174,13,32,32,32,32,32,32,32
2970 DATA32,32,32,32,125,5,32,99,104
2980 DATA101,110,105,108,108,101,32,28,125,13
2990 DATA32,32,32,32,32,32,144,32,32
3000 DATA32,32,28,173,96,96,96,96,96,96
3010 DATA96,96,96,96,96,96,96,96,96,96
3020 DATA32,32,30,117,78,69,32,67,72,69
3030 DATA78,73,76,76,69,32,83,69,32,80
3040 DATA82,69,78,68,32,80,79,85,82,32
3050 DATA85,78,69,13,32,32,32,32,32,32
3060 DATA32,32,32,32,32,32,76,79,67,79,77
3070 DATA79,84,73,86,69,32,46,46,46,13
3080 DATA13,32,32,32,112,79,85,82,82,69
3090 DATA90,45,86,79,85,83,32,76,85,73
3100 DATA32,70,65,73,82,69,32,69,86,73
3110 DATA84,69,82,13,76,69,83,32,79,66
3120 DATA83,84,65,67,69,83,32,81,85
3130 DATA73,32,84,82,65,73,78,69,78,84
3140 DATA32,83,85,82,32,76,69,32,83,79
3150 DATA76,32,63,13,13,42,32,210,197,195
3160 DATA207,205,205,193,206,196,193,212,201,207
3170 DATA206,58,70,65,73,84,69,83,32,65
3180 DATA84,84,69,78,84,73,79,78,32,65
3190 C=0:FOR A=1 TO 500:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:
NEXT A
3200 IF C<>27746 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 7":END
PRINT"ZONE 7 VERIFIEE"
3220 DATA85,88,32,32,32,32,67,79,85,82
3230 DATA65,78,84,83,32,68,39,65,73,82
3240 DATA32,68,65,78,83,32,76,69,83,32
3250 DATA34,69,78,84,79,78,79,73,82
3260 DATA83,34,32,33,13,42,32,206,201
3270 DATA214,197,193,213,32,68,69,32,68,73
3280 DATA70,70,73,67,85,76,84,69,32,40
3290 DATA68,69,32,31,48,13,32,32,31,48
3300 DATA57,30,41,58,13,32,32,31,48
3310 DATA32,5,95,32,28,78,65,67,73,76
3320 DATA69,13,13,32,32,31,57,32,5,95
3330 DATA32,28,68,73,70,70,73,67,73,76
3340 DATA69,13,13,30,209,85,69,76,32,78
3350 DATA73,86,69,85,85,32,67,72,79,73
3360 DATA83,73,83,83,69,90,45,86,79,85
3370 DATA83,32,63,0,144,32,32,32,28,32
3380 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
3390 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,156
3400 DATA32,30,172,162,28,32,32,32,32,32
3410 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
3420 DATA32,32,32,32,32,32,32,30,185,32
3430 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
3440 DATA32,32,32,144,32,30,161,32,191,32
3450 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
3460 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,18
3470 DATA161,146,32,191,32,32,32,164,175
3480 DATA175,175,164,32,32,144,32,18,30
3490 DATA191,146,32,32,144,32,30,184,191,32
3500 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
3510 DATA32,32,32,32,32,144,32,18,30
3520 DATA191,146,32,188,185,172,18,32,32,114
3530 DATA102,32,102,114,32,146,187,18,161
3540 DATA146,32,32,5,117,117,30,32,18,5
3550 DATA155,146,181,105,105,30,32,32,32,32
3560 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,5
3570 DATA32,18,30,161,146,32,32,18,32
3580 DATA32,32,32,5,32,32,30,32,5,32
3590 DATA32,30,32,32,32,146,32,32,5
3600 DATA106,106,30,32,32,5,32,107,107,30
3610 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
3620 DATA32,32,32,161,32,32,172,18,32
3630 DATA32,32,5,32,32,30,32,5,32
```

```
3640 DATA32,32,30,32,32,146,187,5,162
3650 DATA30,32,32,32,32,32,32,32,32
3660 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32
3670 DATA32,167,165,32,32,18,32,32,32,32
3680 DATA5,32,32,146,30,32,18,32,146,32
3690 DATA18,5,32,32,30,32,32,32,146
3700 DATA5,32,191,30,32,32,32,32,32,32
3710 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32
3720 C=0:FOR A=1 TO 500:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:
NEXT A
3730 IF C<>35607 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 8":END
PRINT"ZONE 8 VERIFIEE"
3750 DATA32,32,32,18,5,181,146,161,30,32
3760 DATA32,18,32,32,32,32,5,32,32,146
3770 DATA32,18,30,32,146,5,32,18,32,32
3780 DATA30,32,32,160,160,161,146,187,5,161
3790 DATA30,32,32,32,32,32,32,32,32
3800 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32
3810 DATA32,32,18,32,32,32,32,172,162
3820 DATA146,184,184,184,18,162,187,32,160
3830 DATA32,146,167,18,188,5,161,146,30,32
3840 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32
3850 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32
3860 DATA32,18,32,32,32,146,32,32,32
3870 DATA32,18,5,32,146,30,32,18,32
3880 DATA32,160,32,146,170,18,32,146,156,32
3890 DATA18,5,172,162,146,197,30,32,32,32
3900 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32
3910 DATA32,32,32,32,32,18,32,32,32
3920 DATA32,188,146,32,32,32,18,190
3930 DATA32,32,160,32,146,167,18,32,146,165
3940 DATA5,161,18,30,170,146,5,188,187,30
3950 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32
3960 DATA32,32,32,32,32,32,32,18,32
3970 DATA32,32,182,32,32,183,184,183,32,32
3980 DATA181,32,160,32,146,167,18,119,146,181
3990 DATA5,161,18,30,32,146,187,18,5,161
4000 DATA146,162,18,162,162,146,187,162,18,162
4010 DATA162,162,146,162,30,32,32,32,32
4020 DATA32,32,32,32,188,18,32,32,191
4030 DATA185,175,164,175,185,146,191,18,32,32
4040 DATA32,146,190,167,18,32,146,181,5,161
4050 DATA18,30,32,32,5,161,146,30,172,18
4060 DATA32,32,146,5,188,162,30,188,18,32
4070 DATA183,184,146,32,32,32,32,32,32
4080 DATA32,32,18,32,32,32,32,5,32
4090 DATA30,163,183,163,5,32,30,32,32,32
4100 DATA32,146,156,32,18,30,180,32,146,165
4110 DATA5,161,18,30,32,32,146,165,5,161
4120 DATA18,30,32,32,182,146,32,5,161,18
4130 DATA30,32,32,32,146,32,32,32,32,32
4140 DATA32,32,32,32,188,18,32,32,32
4150 DATA32,32,32,32,32,32,32,146,190
4160 DATA172,18,32,32,5,161,146,30,167,18
4170 DATA32,32,146,181,5,161,18,30,165,32
4180 DATA32,146,181,5,161,18,30,165,32,32
4190 DATA146,32,32,32,32,32,32,32,32
4200 DATA32,32,32,184,18,185,164,164,164,164
4210 DATA164,185,146,184,156,32,30,172,18,32
4220 DATA32,172,5,161,30,161,32,119,146,181
4230 DATA5,161,18,30,180,32,32,146,181,5
4240 DATA161,18,30,165,32,32,146,32,32,32
4250 C=0:FOR A=1 TO 500:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:N
EXT A
4260 IF C<>35437 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 9":END
PRINT"ZONE 9 VERIFIEE"
4280 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32
4290 DATA32,5,191,18,30,162,183,184,146,162
4300 DATA162,18,184,32,32,146,162,180,5
4310 DATA161,18,30,180,32,32,146,161,5,161
4320 DATA18,30,181,32,119,146,161,18,5,161
4330 DATA30,181,32,119,146,32,32,32,32,32
4340 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4350 DATA5,191,18,30,162,32,32,32,32,32
4360 DATA32,162,146,183,18,5,191,146,30,172
4370 DATA18,32,32,32,167,5,161,30,161,32
4380 DATA32,182,5,161,30,181,32,32,146,32
4390 DATA32,32,32,32,32,32,5,160,32,32
```

```
4400 DATA32,32,32,32,32,18,162,146,162
4410 DATA162,162,162,162,162,18,162,146,30
4420 DATA172,18,32,32,32,32,167,5,161,30
4430 DATA161,32,32,182,5,161,30,181,32,32
4440 DATA146,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4450 DATA32,32,32,32,32,32,5,161,18
4460 DATA30,163,146,162,162,162,162,162,18
4470 DATA184,32,32,32,32,146,161,5,161
4480 DATA18,30,161,32,32,146,161,18,5,161
4490 DATA30,181,32,32,146,32,32,32,32,32
4500 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4510 DATA32,5,161,18,30,180,32,32,32,32
4520 DATA32,32,32,32,32,32,32,146,190
4530 DATA5,161,18,30,180,32,32,146,165,18
4540 DATA5,161,30,181,32,32,146,32,32,32
4550 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4560 DATA32,32,5,191,30,188,18,32,32
4570 DATA32,32,32,32,32,32,32,185,146
4580 DATA183,18,5,191,146,30,172,18,32,32
4590 DATA32,146,156,32,5,161,18,30,32,32
4600 DATA32,146,5,32,32,32,32,32,32,32
4610 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4620 DATA191,162,162,162,30,184,18,185,175,175
4630 DATA175,175,146,190,18,5,191,162,146,30
4640 DATA172,18,32,32,162,146,32,18,5,191
4650 DATA146,30,172,18,32,32,32,146,5,32
4660 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4670 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4680 DATA18,162,162,146,162,162,162,18,191
4690 DATA146,188,162,162,162,162,18,191,146
4700 DATA188,162,162,162,162,32,32,32,32
4710 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4720 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4730 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
4740 DATA32,32,32,0,146,156,32,144,32,32
4750 DATA32,32,65,32,32,32,32,32,32,32
4760 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,18
4770 DATA162,162,146,162,162,162,18,191,146
4780 C=0:FOR A=1 TO 323:READ B:C=C+B:POKE D,B:D=D+1:
NEXT A
4790 IF C<>33300 THEN PRINT"ERREUR(S) ZONE 10":END
PRINT"ZONE 10 VERIFIEE"
4810 DATA188,162,162,162,162,18,191,146,188
4820 DATA162,162,162,162,147,14,17,5,32
4830 DATA32,32,32,32,32,32,198,201,206
4840 DATA201,197,211,32,204,197,211,32,195,200
4850 DATA193,206,195,197,211,32,33,33,13,17
4860 DATA17,32,32,32,32,28,222,222,222,222
4870 DATA32,32,32,32,28,222,222,222,222
4880 DATA222,222,222,222,17,157,157,157,157
4890 DATA157,157,157,157,157,222,5,176,192,192
4900 DATA192,192,174,28,222,17,157,157,157
4910 DATA157,157,157,157,157,255,5,221,158
4920 DATA211,195,207,210,197,5,221,28,222,17
4930 DATA157,157,157,157,157,157,157,157,222
4940 DATA5,173,192,192,192,192,189,28,222
4950 DATA17,157,157,157,157,157,157,157,157
4960 DATA222,222,222,222,222,222,222,13
4970 DATA13,13,0,32,5,32,32,32,32
4980 DATA32,32,32,32,32,211,195,207,210
4990 DATA197,32,194,193,212,212,213,32,33,33
5000 DATA33,13,13,13,32,32,32,32,32,32
5010 DATA32,32,30,211,195,207,210,197,160,65
5020 DATA32,66,65,84,84,82,69,32,58,32
5030 DATA5,0,13,13,30,32,32,32,32
5040 DATA32,209,85,69,76,32,69,83,84,32
5050 DATA86,79,84,82,69,32,80,82,69,78
5060 DATA79,77,32,58,32,0,32,32,32,30
5070 DATA205,69,73,76,76,69,85,82,32,211
5080 DATA195,207,210,197,32,58,5,0,30,32
5090 DATA68,69,32,5,0,13,13,13,30,32
5100 DATA32,32,32,32,32,214,79,84,82,69
5110 DATA32,211,195,207,210,197,32,58,32,5
5120 DATA30,32,32,32,32,13,32,32,32
5130 DATA32,32,0
5140 PRINT"... PATIENCE..."
5150 FOR A=21600 TO 26422:POKE A-13413,PEEK(A):NEXT
5160 SYS 8187
```

VTI99 BASIC ETENDU

Suite de la page 6

```
3190 CALL CHAR(120,"0066E7FFF7E3C1B",121,RPT$(0,16),122,RPT$(0,16),123,RPT$(0,16))
3200 FOR I=1 TO 8
3210 CALL SPRITE(12,116,7,70,128,-2,0,14,13,120,7,70,120,-18,6)
3220 FOR U=1 TO 80: NEXT U: NEXT I
3230 CALL DELSPRITE(12,13)
3240 CALL DANSE
3250 SUBEND
3260 SUB TABLEAUZ(VIT)
3270 CALL MAGNIFY(3)
3280 CALL E
3290 CALL F
3300 CALL CHAR(36,"00000100B070FFF",37,"0F070B11010101",38,"80B080BBD0E0F0F")
3310 CALL CHAR(136,RPT$(F,16))
3320 CALL CHAR(41,RPT$(7F,8))
3330 CALL CHAR(42,RPT$(C3,8))
3340 CALL CHAR(43,RPT$(F,16))
3350 CALL CHAR(44,RPT$(0,16))
3360 CALL CHAR(45,"FF9999FFF999FFF")
3370 CALL CHAR(46,"FFFFDFFFF9DFFF")
3380 CALL CHAR(47,"FFFFBFFFF9BFFF")
3390 CALL CHAR(48,"00F637B7E7E7E")
3400 CALL CHAR(49,"00FFFF00FFFFFFF")
3410 CALL CHAR(50,"3FBFE300FEFEFE")
3420 CALL CHAR(51,"7E7E1EC6FOCFFFF")
```

```
3430 CALL CHAR(52,"FFFFFFFFF00FFFF")
3440 CALL CHAR(53,"FEFEFEFE00FFFF")
3450 CALL CHAR(56,"000000003C3C3C3C")
3460 CALL CHAR(64,"FF3EDFFF3CDFFFF")
3470 CALL CHAR(72,"FF7F31F0F070301")
3480 CALL CHAR(73,RPT$(F,16))
3490 CALL CHAR(74,"80B0C0E0F0BFCFE")
3500 CALL CHAR(134,"7C3E3C7B7CFEFFFF")
3510 CALL CHAR(80,"00010137F7FFF")
3520 CALL CHAR(81,"0003030303070703")
3530 CALL CHAR(82,"0301030301010000")
3540 CALL CHAR(83,"FFFFFFFF9F0700")
3550 CALL CHAR(84,"FFFEFEFCFBFC0C")
3560 CALL CHAR(85,"80C0C0C0E0E0E000")
3570 CALL CHAR(86,"00B0E0FBFEFEFEFF")
3580 CALL CHAR(87,RPT$(F,16))
3590 CALL CHAR(88,"0800140B142A142A")
3600 CALL CHAR(89,"552A55AA55AA55AA")
3610 CALL CHAR(90,RPT$(55AA,4))
3620 CALL CHAR(91,"010201020302050A")
3630 CALL CHAR(92,"050A150A152A152A")
3640 CALL CHAR(93,"000000B000B040B0")
3650 CALL CHAR(94,"000000000000100")
3660 CALL CHAR(95,"40A040A050A050A0")
3670 CALL CHAR(96,"50A054A054A054A0")
```

```
3680 CALL CLEAR: CALL SCREEN(13)
3690 CALL COLOR(2,2,16,3,2,16,5,8,16,6,10,8,13,10,13,8,7,8,9,7,8,7,3,13,14,8,1,4,2,8)
3700 CALL HCHAR(1,1,136,320)
3710 CALL HCHAR(5,8,88): CALL HCHAR(6,7,94): CALL HCHAR(7,7,91): CALL HCHAR(8,9,96): CALL HCHAR(6,9,93): CALL HCHAR(7,9,95)
3720 CALL HCHAR(7,9,95): CALL HCHAR(8,9,96): CALL HCHAR(7,9,95): CALL HCHAR(8,9,96)
3730 CALL HCHAR(5,22,88): CALL HCHAR(6,21,94): CALL HCHAR(7,21,91): CALL HCHAR(8,21,92): CALL HCHAR(6,22,89): CALL HCHAR(6,23,93)
3740 CALL HCHAR(7,23,95): CALL HCHAR(8,23,96): CALL HCHAR(7,22,90,2)
3750 CALL HCHAR(9,10,56,11)
3760 FOR I=7 TO 21 STEP 14
3770 CALL VCHAR(9,1,43,9): CALL VCHAR(9,1,43,2): CALL VCHAR(11,1,43,10)
3810 FOR I=11 TO 17: CALL HCHAR(11,43,10): NEXT I
3820 CALL VCHAR(12,11,42,2): CALL VCHAR(15,11,42,2): CALL VCHAR(15,19,42,2)
3830 FOR I=15 TO 17: CALL HCHAR(14,45,3): NEXT I
3840 CALL HCHAR(14,14,46): CALL HCHAR(14,15,45): CALL HCHAR(14,16,47)
```

```
3850 CALL HCHAR(12,14,48): CALL HCHAR(12,15,49,2): CALL HCHAR(12,17,50)
HCHAR(13,14,51): CALL HCHAR(13,15,52,2): CALL HCHAR(13,17,53)
3860 CALL HCHAR(18,6,64,19): CALL HCHAR(17,6,64): CALL HCHAR(17,24,64)
3870 CALL VCHAR(15,4,134,4): CALL HCHAR(13,3,87,3): CALL VCHAR(12,4,87,3): CALL HCHAR(12,3,80)
3880 CALL HCHAR(13,2,81): CALL HCHAR(14,2,82): CALL HCHAR(14,3,83): CALL HCHAR(12,24,87,3): CALL VCHAR(11,25,87,3): CALL HCHAR(11,24,80): CALL HCHAR(11,26,86)
3900 CALL VCHAR(12,27,87,3): CALL HCHAR(13,26,87,3): CALL HCHAR(14,26,83): CALL HCHAR(14,28,84): CALL HCHAR(13,2,9,85)
3910 CALL HCHAR(12,28,86): CALL HCHAR(15,24,83)
3920 CALL VCHAR(15,27,134,4)
3930 CALL SPRITE(85,100,5,79,115,86,112,16,72,115,87,76,11,80,109)
3940 CALL SPRITE(116,5,160,225,82,120,16,168,227,83,124,2,159,226,84,128,16,1,53,225)
3950 CALL SPRITE(18,36,11,20,256,0,8XX,YY)
4000 CALL JOYST(1,X,Y)
4010 IF DWE=0 THEN 4020 ELSE 4030
4020 CALL POSITION(18,L,P): IF P<1 & THEN DWE=DWE+1: CALL NJIT: CALL L LOCATE
```

```
3850 CALL HCHAR(12,14,48): CALL HCHAR(12,15,49,2): CALL HCHAR(12,17,50)
HCHAR(13,14,51): CALL HCHAR(13,15,52,2): CALL HCHAR(13,17,53)
3860 CALL HCHAR(18,6,64,19): CALL HCHAR(17,6,64): CALL HCHAR(17,24,64)
3870 CALL VCHAR(15,4,134,4): CALL HCHAR(13,3,87,3): CALL VCHAR(12,4,87,3): CALL HCHAR(12,3,80)
3880 CALL HCHAR(13,2,81): CALL HCHAR(14,2,82): CALL HCHAR(14,3,83): CALL HCHAR(12,24,87,3): CALL VCHAR(11,25,87,3): CALL HCHAR(11,24,80): CALL HCHAR(11,26,86)
3900 CALL VCHAR(12,27,87,3): CALL HCHAR(13,26,87,3): CALL HCHAR(14,26,83): CALL HCHAR(14,28,84): CALL HCHAR(13,2,9,85)
3910 CALL HCHAR(12,28,86): CALL HCHAR(15,24,83)
3920 CALL VCHAR(15,27,134,4)
3930 CALL SPRITE(85,100,5,79,115,86,112,16,72,115,87,76,11,80,109)
3940 CALL SPRITE(116,5,160,225,82,120,16,168,227,83,124,2,159,226,84,128,16,1,53,225)
3950 CALL SPRITE(18,36,11,20,256,0,8XX,YY)
4000 CALL JOYST(1,X,Y)
4010 IF DWE=0 THEN 4020 ELSE 4030
4020 CALL POSITION(18,L,P): IF P<1 & THEN DWE=DWE+1: CALL NJIT: CALL L LOCATE
```

```
(18,20,256): GOTO 4040 ELSE GOTO 4040
4030 CALL POSITION(18,L,S2): IF S2<16 THEN SUBEXIT
4040 ON J2 GOTO 4050,4060,4070
4050 CALL COINC(18,XX*8,YY*8-(PD+1)*10,6,F): IF F=-1 THEN CALL HCHAR(XX,YY,32)
4060 CALL H: GOTO 3990 ELSE GOTO 4090
4060 CALL COINC(18,XX*8,YY*8-(PD+1)*10,6,FE): IF FE=-1 THEN CALL HCHAR(XX,YY,32)
4070 CALL H: GOTO 4000 ELSE GOTO 4090
4070 CALL POSITION(18,D,F): IF D<12 & AND F>110 AND F<120 THEN CALL LEV1
S: CALL
L CHARPAT(36,A): CALL BAISER(PD,A,L,P) ELSE 4090
4080 CALL POSITION(18,K,S2): SUBEXIT
4090 CALL POSITION(18,D,F): IF D<12 & AND Y=0 THEN GOTO 4000
4100 IF X=0 THEN 
```


BIDOUILLE GRENOUILLE

Spécial "Gérard fait de la radio".

Paul-Bonsoir. Vous êtes sur Fréquence Hebdo, il est... environ 1 heure du matin et vous ne dormez pas. Vous pouvez nous appeler pour nous dire pourquoi, mais je précise quand même que le thème de l'émission, c'est le bidouillage informatique. On passe un peu de musique en attendant le premier appel, je vous retrouve après.

(musique, Frank Zappa)
Paul-Voilà, c'était Frank Zappa. Gérard (bruits de micros déplacés)-C'est quoi, Zappa ? Paul-Zappa, le musicien.

Gérard-Ah oui, Zappa, quoi ! C'est très Mai 68, ici ! Paul-Je signale aux auditeurs qu'un invité surprise vient de se joindre à nous...

Gérard-Je dois parler, là ? Où ? Paul-Il s'agit de Gérard. Bonsoir Gérard.

Gérard-Je parle ? C'est à moi ? Paul-Bien. On va prendre tout de suite un premier auditeur. Allo ?

Auditeur-Allo ? Paul-Oui, c'est à toi. Comment l'appelles-tu ?

Auditeur-Johnny Bidouille. Gérard-Oh le con ! C'est pas son vrai nom, connard ! Paul-Tais-toi, toi ! Et tu nous appelles pour quoi ?

Auditeur-J'ai trouvé la solution de l'Aigle d'or sur Oric. Ça vous intéresse ? Gérard-Non ! Crève ! Paul-Si ! Vas-y, on l'écoute.

Auditeur-Bon. Tout d'abord, acheter 1 pied de biche et 2 cordes chez le marchand. Rentrer dans le château. Aller chercher la clef en or. Dans la salle moyenne de celle de la clef, introduire celle-ci dans le motif en forme de croix...

Gérard-En forme de quoi ? Auditeur-Oui, en forme de croix de la cheminée et s'engager dans le passage secret ainsi ouvert. On se retrouve dans la salle de droite de celle du début. Aller acheter une torche et revenir dans le château. Aller chercher l'Aigle de plomb (aller auparavant pour y voir clair) et aller dans le donjon. Là, prendre le diamant bleu et se baisser aussitôt pour éviter la flèche qui part du mur. Se placer au centre de la pièce, là où se trouve l'étoile et une fois dessus faire "grimpe". Vous passez dans la salle de l'aigle d'or. Substituer rapidement l'aigle d'or et l'aigle de plomb en tapant P et se baisser à cause de la flèche.

Avec la clef en or, passer par le passage secret. Gérard (en fond sonore)-Passer par le passage, quel con ! Pourquoi j'ai pas de casque ? Prête-moi ton casque. T'en veux la moitié ? Attends (il casse le casque). Tiens. Pourquoi t'en veux pas ? Et y a pas de whisky, ici ? C'est nul !

Auditeur-N'allumez pas votre torche dans les catacombes à cause de la chauve-souris. Il ne vous reste plus qu'à sortir du château en faisant le chemin inverse de celui que vous avez pris pour prendre l'aigle de plomb.

Paul-Bon, c'est super. Gérard-C'est nul ! On peut pas faire un concours de pets ? Paul-Plus tard, plus tard. On va

d'abord passer un disque. (musique. Le micro de Gérard n'a pas été coupé, on entend : "mais y a de la censure, ici ! Je veux faire un concours de pets avec les auditeurs, je peux pas ?" et la voix s'éteint. Le disque se termine.)

Paul-Bon. Nous avons un autre auditeur, il s'agit de René Valade. Bonsoir, René.

Auditeur (petite voix)-Bonsoir... Paul-Tu as quel âge, René ? Auditeur-11 ans.

Paul-Et tes parents sont là ? Ils savent que tu téléphones à des radios à une heure et demie du matin ?

Gérard-Casse-toi, petit con ! Auditeur-Non, ils ne sont pas là. Paul-Ah, ça explique tout. Alors, quelle est la raison de ton appel ?

Auditeur-C'est à cause de l'auditeur précédent. Moi, j'ai trouvé un moyen d'arrêter l'Aigle d'or. Paul-Comment fais-tu ?

Auditeur-C'est simple, tu fais FOR I= 20 TO 30:POKE 1,96:NEXT:CLOAD. Tu branches la prise Remote du magnétophone, tu fais return et tu mets la cassette en route. Quand elle s'arrête, au millième de seconde

Gérard-A moi ? Paul-Non, à l'auditeur. Auditeur-Bonsoir, c'est Yves Revaute.

Paul-T'as déjà appelé, toi, non ? Auditeur-Oui, la semaine dernière.

Gérard-Tu le connais ? Paul-Oui, c'est un habitué. Bon, tu nous appelles pour quoi ?

Auditeur-Pour vous donner la suite de Meurtre à grande vitesse.

Paul-D'accord, vas-y. Gérard-Non, on en a rien à foutre. Nous, ce qu'on veut, c'est des concours de pets, présentement (on lui coupe son micro).

Auditeur-Alors j'y vais. Le témoignage du barman, voiture 4 à droite du minitel :

1) M. Pérignac est venu au bar dès le départ de La Part Dieu. Un autre client a tenu à lui offrir un verre. C'était un méridional très expansif. Le contrôleur est passé à 12h05 et il a poinçonné les billets.

2) Je me rappelle un incident. A 12h15, une jeune femme blonde est venue avec M. Pérignac. Ils sont repartis furieux, chacun de son côté au bout de cinq minutes.



prés, il faut faire Reset. Voilà. Paul-C'est pas mal. C'est gentil d'avoir appelé.

Gérard-Il est branché, mon micro, là ? Paul-Oui, qu'est-ce que tu veux dire ?

Gérard-Je voudrais faire un rot. (il éclate de rire).

Paul-Bon, vas-y. Gérard-Attends... Ah ben je peux plus, j'ai trop ri.

Paul-C'est malin. On va prendre un autre auditeur, ils sont plus malins que toi. Allo ?

Auditeur-Oui, allo ? Paul-Qui es-tu ?

Auditeur-Hervé Mauxion. Je t'appelle pour te donner un truc sur Miner 2049'er pour CBM 64. Pour changer de tableau, il suffit d'appuyer sur la touche de saut de la manette et de la laisser actionnée jusqu'à ce que les créatures s'arrêtent.

Paul-C'est tout ? Auditeur-Oui.

Paul-C'est pas assez, salut. On prend tout de suite un autre appel, allo ?

Auditeur-Allo ? Paul-Oui, bonsoir. C'est à toi.

3) A 13h00, le contrôleur m'a demandé de passer un appel à la sonorisation pour demander un docteur. Celui-ci est venu immédiatement et il est repassé vers 13h15 pour rejoindre sa place en même temps que le contrôleur.

4) Je crois vous avoir tout dit... Gérard-Pourquoi ce con il a le droit de parler et pas moi ? Je pue, peut-être ?

Paul-Attends, Gérard, tu parleras après. Vas-y, Yves.

Auditeur-Bon. Témoignage de Melle Voss, voiture 5, place 1, couloir bas :

1) Fraulein Voss parle en allemand... Voici la version française (les puristes nous en excuseront). Pourquoi m'interrogez-vous ? Je ne sais rien ! Je ne connais pas ce monsieur Pérignac.

2) Bon, j'ai menti... Je le connais. Mais c'est une histoire finie depuis longtemps. C'est sa femme qui va être contente ! Elle va toucher une sacrée prime d'assurance...

3) Je suis allée au bar. Je voulais parler à Albert. En y allant je

me suis heurtée à un type qui sortait des W.C. et qui, en plus, a commencé à me draguer ! Nous avons eu des mots, Albert et moi, il est très nerveux car il avait repris contact avec sa femme... et il voulait que je sois plus discrète.

4) Si j'utilise le Neurofix, ce n'est pas pour me droguer ! Je suis sujette à des migraines épouvantables et ça me soulage. Bien sûr, vous n'êtes pas obligés de me croire.

Gérard-Y a intérêt, qu'on te croit pas ! Au lieu de raconter des conneries au téléphone, tu ferais mieux de nous apporter à boire ! Y a vraiment rien, ici !

Paul-Mais enfin, Gérard, c'est fini, oui ? Gérard-Mais laissez-moi parler, cong ! Tu me brimes !

Paul-Bon, alors vas-y. Comme ça, tu nous foudras la paix après.

Gérard-Alors je vais donner des codes minitel. Tu sais que c'est vachement pratique, les minitels. T'en mets un dans une pièce, un autre dans l'autre et tu mets un couple là-dedans : ils ne s'engueulent plus, c'est l'entente parfaite. Ils ne se voient plus que par écrans interposés. Tu t'en fous ? Bon, alors les codes. Attends, je prends mon carnet. Qu'est-ce que j'ai marqué, là ?

Minifox ? Ouais, c'est ça. Alors tu fais le 615 91 77 et puis TVINFO. Avant d'avoir communication établie, tu fais Envoi plein de fois. Quand la communication s'établit, tu vas avoir un prompt qui va scroller. Là, t'appuies encore deux ou trois fois, et ça s'arrête. Voilà.

Paul-Et alors ? C'est nul, ton truc ! Gérard-Mais non ! Le serveur est planté ! Après, tu fais n'importe quoi, je sais pas en quel langage c'est écrit mais si tu te démerdes bien, tu dois pouvoir arriver à avoir le catalogue du disque.

Paul-Ouais, c'est nul. Moi, j'ai mieux.

Gérard-Vas-y ? Paul-Bon, sur 613 91 55, tu fais A1001 ou 131 000 545, t'as le Crédit Agricole de Toulouse. Il te demande ton numéro d'abonné, donne le 7810K. Il t'affiche une autre page, il te demande ton numéro, donne AFOC, et mot de passe EDF. Voilà. En te démerdant bien, tu devrais arriver à accéder aux mouvements de fonds.

Gérard-Nul. Tu savais que par le 615, tu peux avoir Saga, avec une messagerie en direct ? Paul-Je m'en fous ! Moi, j'ai des super-numéros ! Le 638 57 02 et le 320 13 85 !

Gérard-Il est encore là, l'auditeur ? Paul-Mais non, il est parti y a dix minutes, tu retardes. Nous allons vous quitter, il faut qu'on dorme quand même un peu. Nous vous retrouvons la semaine prochaine...

Gérard-Eh, attends, je reste, moi. Casse-toi, je continue l'émission tout seul.

Paul-Mais tu ne sais pas te servir de la régie ! Gérard-Je m'en fous ! Ouvre tous les micros, ça ira ! Paul (voix précipitée)-A la semaine prochaine, même heure ! (musique.)

WARGANISEZ EN SPECTRUM

Le premier wargame pour le Spectrum vient de sortir en Angleterre. S'il ne constitue pas une nouveauté absolue, il n'en est pas moins d'une qualité remarquable par rapport aux capacités graphiques et sonores de cette machine. **Battle For Midway** vous renvoie en 1945 lors de la guerre du Pacifique et vous devez de réaliser une offensive aussi réussie que celle de l'Amiral Fletcher à son époque. PSS, l'éditeur, s'attache depuis quelques mois à sortir une ligne de logiciels originaux puisqu'ils mêlent agréablement les parties tactiques et stratégiques des mouvements de troupes aux parties d'arcade lors des attaques directes sur les bateaux japonais. Sorti depuis à peine deux semaines outre-Manche,

il est déjà propulsé au top de tous les hit-parades, avec environ 4000 exemplaires vendus.



HERBERT VON COMMODORE

Il est arrivé, le clavier musical du Commodore 64. Il est beau, il est frais, avec ses touches sensibles. On peut le trouver chez Almatec, 19 rue des Parisiens à Asnières. Le même Almatec a d'autres modèles dans sa besace. De quoi satisfaire les groupies de Jean-Michel Jarre.



LA GRENOUILLE CONTRE LES BIDOUILLES

Toutes les grenouilles de l'HHHHebdo viennent de partir d'urgence à l'hôpital : la petite dernière de leur famille va poser bien des problèmes aux aficionados de la déplombe à tout va. **La Grenouille de Mustang Informatique** contient dans ses entrailles de quoi provoquer les pires cauchemars à tous les pirates : La Grenouille est une clé logicielle qui n'ouvre qu'une seule serrure, elle aussi logicielle. Ce système universel fonctionne sur tous les ordinateurs (du micro au gros système) ainsi que sur le minitel.

placez le ventre de votre Grenouille sur la fenêtre et pendant quelques secondes la bestiole va recevoir une séquence d'informations lumineuses (créée aléatoirement par la serrure). Cette séquence sera transformée en un nombre de quatre chiffres par l'algorithme de la clé contenu dans le micro-processeur masqué inclus dans le ventre de notre héroïne. Le nombre s'affiche sur le dos de la grenouille et vous le rentrez au clavier de votre ordinateur. Si le nombre est correct le programme sera chargé, sinon vous êtes bon pour recommencer.



Le principe de fonctionnement est simple : sur le support (quel qu'il soit : disquette, disque dur, base de données...) du programme, protégé par La Grenouille, se trouve l'algorithme de la serrure. Lorsque vous lancez votre soft, une fenêtre s'affiche à l'écran. Vous

Ce système, outre son indépendance vis-à-vis du système informatique, offre l'avantage de permettre à l'utilisateur de réaliser un nombre infini de copies de son logiciel, copies inutilisables si l'on ne dispose pas de la Grenouille. Un seul obstacle s'oppose à une diffusion massive dans l'immédiat : comment convaincre les éditeurs d'intégrer la serrure dans leurs logiciels, sachant qu'ils ne pourront pas vendre la Grenouille sans passer par l'intermédiaire de Mustang Informatique. Malgré cela, un grand avenir s'offre à ce sympathique animal puisqu'il ne coûte que 250 francs et ce prix baissera avec la production en grande série.

PIRATEZ MIEUX, PIRATEZ PLUS

Micronic commercialise un câble destiné à relier un minitel classique à un ordinateur banal sans boîtier intermédiaire, pourvu que le second soit muni d'un connecteur RS 232. Utilisation : vous pouvez

giciel d'accompagnement est même livré pour l'IBM PC, le Canon X-07, l'Epson QX 10 et le CBM 64. En demandant gentiment, vous avez même des chances d'en avoir pour d'autres micros. Prix spécial pour les lecteurs de l'HHHHebdo : 350 francs (au lieu de 415).



envoyer au serveur des caractères de contrôle qui ne sont pas accessibles par le clavier minitel, ou générer des séquences de caractères. Un lo-

La dite société vend aussi un boîtier se branchant entre le minitel et un magnétophone permettant de relire les pages tranquillement. Prix HHHHebdo : 285 balles, au lieu de 350. Ajoutez au tout 25 francs de port. Vous pouvez obtenir tous les renseignements complémentaires auprès de la société Micronic, 81 rue Auguste Blanqui, 13005 Marseille, cong.

CONCURRENCEZ TELETEL



Digitelc vient de créer une nouvelle interface pour leurs modems. Ainsi, le DTL 2000 s'appelle dorénavant DTL 2000 Plus, en étant cette fois capable de recevoir et de transmettre en 300 bauds, ce qui peut s'avérer utile pour certains ser-

veurs mono-voies ou professionnels. Le logiciel est toujours inclus et les interfaces existent pour Oric, Apple, CBM 64, Spectrum et on trouve même une carte RS 232 permettant de connecter n'importe quel micro-ordinateur possédant cette liaison. Le prix passe à 1990 francs + port et emballage, ce qui est raisonnable pour un appareil de cette capacité.

J'allais oublier : la carte DTL 2000 Plus offre la possibilité d'émettre en 1200 bauds et de recevoir en 75, ce qui permet de constituer un serveur mono-voies en bonne et due forme. Intéressant, non ?

DU MOU DANS LE MAC

Décidément Apple est confronté à une série de problèmes cette année. En particulier dans le domaine de la distribution. Si le Macintosh marche bien en France, il n'en va pas toujours de même aux Etats Unis. La chaîne de magasins Inacom Computer Centers a menacé d'évincer la gamme Apple de ses 53 magasins. Le Mac ne se vend pas assez bien et les remises consenties par Apple sur les achats en quantité sont jugées trop faibles par les revendeurs.

On pourrait conseiller (ceci est un avis personnel) à Apple d'arrêter toute publicité pen-

dant un an et de baisser ses prix de 40%.

BONJOUR MONSIEUR APPLE. DE SUIS UNE SÉRIE DE PROBLÈMES.



JE VEUX ETRE HEBDOGICIEL A LA PLACE D'HEBDGICIEL

Tiens, on est piratés ! Ce faux HHHHebdo nous a été envoyé par un lointain correspondant (que l'on salue bien bas) qui l'a réalisé grâce à un nouveau logiciel, The Newsroom. Il est cher (600 balles), mais comprend deux disquettes, un manuel et est très complet. Le but est de créer un journal de A jusqu'à Z. Vous pouvez faire développer des photos dans un labo (qui contient déjà 600 images), aller jeter un coup d'oeil à l'imprimerie (80 imprimantes répertoriées), faire un tour par la salle des modems (le soft existe pour IBM PC, Commodore et Apple. On peut transmettre des

images et des articles de l'un à l'autre par modem sans problèmes de compatibilité). Vous faites la mise en page vous-même avec une étonnante souplesse d'emploi, car le logiciel justifie le texte autour des images automatiquement. Vous avez cinq flics de caractères (oups, police) et cinq tailles possibles. Vous vous rendez compte aisément des possibilités du soft en regardant cette reproduction (la moitié du format original). D'ailleurs, dès la semaine prochaine, Hebdogiciel passe à une page 21x29,7 en noir et blanc et sans listings. C'est tellement plus beau comme ça.



POUR LES PITI NANFANS

Vous allez pouvoir vous débarrasser de vos gamins en les collant devant votre micro favori, surtout si c'est un Commodore, parce qu'il n'y en a que pour lui dans cet article : Walt Disney productions vient de céder ses droits sur l'exploitation logicielle de la totalité de ses personnages à US Gold.

Les deux films Disney qui vont sortir en automne ("Black Cauldron", le chaudron noir et "Return of Oz", la suite du Magicien d'Oz, cinquante ans après, que sont-ils devenus ?) seront adaptés aussitôt après en logiciel pour le sus-dit CBM 64. Le second sortira peut-être même sur Amstrad et Spectrum.

Le Livre de la Jungle aura droit aussi à son adaptation, ainsi que Superman (Beyond Software) qui n'a rien à voir ici puisqu'il n'appartient pas à Disney. On trouvera aussi à la même époque en Europe les trois logiciels qui existent déjà : Winnie l'ourson, Donald Duck et Mickey dans l'espace. Ce dernier occupe deux disquettes double-face.

Et finalement, US Gold vient d'obtenir aussi les droits des personnages du Muppet Show. Les deux premiers logiciels qui sortiront sont deux jeux éducatifs, l'un avec Kermit, la grenouille qui bidouille et l'autre avec Gonzo, le corbeau famélique.



Le tout devrait peut-être, si le temps est clément et la récolte bonne, être adapté sur Amstrad et Spectrum. Mais pas sûr.

CHAPEAU LE CHATEAU

Lorsque l'on voit arriver sur le marché un produit français, par exemple un logiciel pour Amstrad, on se prépare à bondir de joie. L'espoir dont je vivais avant de tester Aventure au Château, le dernier né des logiciels pour Amstrad de Micro Application, s'est rapidement transformé en déception.

De tout ce qui existe actuellement sur cette machine, ce soft se classe sans problème parmi les plus mauvais : le graphisme est nul, le jeu sans intérêt, le son inexistant... Bref rien ne vous oblige à l'acquiescer mis à part le gag des combats : vous êtes armé d'une épée et lorsque vous frappez les monstres vous les découpez réellement en rondelles. Sinon que de tristesse à parcourir ces salles toutes identiques, à jouer à la loterie pour ouvrir les portes, tout cela



pour retrouver une princesse même pas bandante. Une horreur dont nous nous serions bien passés.

EDITORIAL

Oh Cong, voilà qu'on nous pirate maintenant, congé Michel, passe-moi la bouteille au lieu de te marner. Le soft être encore un coup du largé de PEPE LOUIS. Je veux une enquête. Si vous ne trouvez pas les coupables congé, je vous oblige à porter des lunettes de Mickey pendant un mois. Bon, maintenant deguepissez. Moi je vais essayer de rouiller un peu pour publier cet affront. Doume CECALDI

LA VIE EST DURE, CONG!

SOMMAIRE

- EDITORIAL..... 1
- INFORMATIONS..... 1
- BIDOUILLE GRENOUILLE..... 1
- LES DEULIGNES..... 1
- BULLETIN D'ABONNEMENT..... 1

En raison de l'actualité chargée de la semaine, il n'y a pas de programmes. Bon fait!

EXTRA WOW!
GAGNEZ UNE NUIT D'AMOUR AVEC LA JOUE CLAUSTE
POUR CELA, ABONNEZ-VOUS et attendez le résultat du TIRAGE AU SORT

NOM PRENOM
SURNOM AGE
ADRESSE
CODE POSTAL PAYS
VILLE
I AH : 420F en liquide, cheque

APPLE rachete Jack TRAMEL

SPECIAL REPORT
De notre envoyé spécial en Californie. - Ça y est, c'est fait, tout le monde en parlait depuis 12 jours au CBM 64, le notable bar de San Jose ou l'arrière de chez Jack. Mais il aura fallu attendre la déclaration de Sagamore de chez APPLE pour en dire plus la semaine prochaine. TCHAO!

NONNON, le portier avoir la certitude. Nous espérons vous en dire plus la semaine prochaine. TCHAO!

Bidouille Grenouille

BELPHEGOR a encore fait des pannes ! Il vous livre un secret qui pourra vous aider à résoudre l'enigme de la GRANDE VITESSE sur ORIC. Vous savez tous que l'enquête se déroule dans un TGU après 2 mois d'efforts, nous savons que TOU s'occupe Train à Grande Vitesse. Le téléphone se est tout à coup à sonner: c'était SHEET CRACKERS PENNES, les ros du mental, qui venaient de découvrir sur le pelant le 11 on trouve un gerre d'annuaire.

SPECIALFANEANTS LES DEULIGNES

Salut, les paresseux. Vous ne vous êtes pas encore éclaté les boyaux de la tête cette semaine. Deux candidats ont gagné le gretlot.
ZX-81 - Polo Paris
10 goto 20
20 goto 10
... GENIAL !!!!!
LBM 370 - Fredo Lyon
10 OOOOOOOOOOOOO
20 IOOOOOOOOOOOOO
... Surprenant hein?

L'ORDINATEUR A LA COUPE

Ca devient de plus en plus dur de vendre des micros professionnels ou semi-professionnels. Et pourquoi ça por favor ? Perché il y a un max de machines toutes plus performantes les unes que les autres et qui se crépent le chignon. Alors comment faire pour sortir du lot ? Comment émerger ? La solution est simple comme "salut" : il suffit de créer de bons logiciels spécialisés pour tel ou telle corporation et ensuite de ratisser le marché. C'est dans cette optique qu'Apricot présente un programme de gestion pour les

coiffeurs. Et comme ces gens-là ne coupent pas les cheveux en quatre et travaillent au quart de poil, ils proposent une config complète ciseaux en mains : l'ordinateur et le logiciel. (A quand le programme LOTION 1,2,3 ?)

CANONISTES, A VOS CANONS

Espace Bleu, grand spécialiste parisien de l'occultisme et des tarots, grand prédateur et astrologue, ouvre les portes du ciel aux mémoires de vos Canon X07. Vous disposez de deux choix au départ : vous pouvez faire établir votre thème astral sur place (93 rue de Seine, Paris 6ème) pour la modique somme de 30 francs ou vous désirez le réaliser par vous-même en achetant le logiciel. Rien de plus facile dans ce cas : vous achetez le soft seul (Espace Bleu 2 : 2990 francs) ou le soft plus le Canon (5750, ce qui fait 2760 francs le Canon) ou même, si

ET VOUS VOUS PLAISEZ DANS CE CANON ?

BOF! EN TEMPS DE PAIX ON TIRE PAS DES COUPS TOUTS LES JOURS

vous voulez conserver une trace écrite de la chose, le Canon, son imprimante et le soft (6980) ou enfin une dernière solution vous est proposée : le Canon, une imprimante, un moniteur couleur et le logiciel pour 9200 francs. Vraiment connaître son avenir coûte la peau des fesses !

LES DEULIGNES EN PISTE

Visiblement le printemps vous a détourné de vos machines. Rien ne vous préoccupe plus, même pas de flemmarder peinar à chercher des deulignes. Venant en direct des zones les plus chaudes de vos cerveaux survoltés, la production hebdomadaire en ravira plus d'un : elle marque l'entrée en lice des MSX.

David SEGONDS ouvre les festivités avec une petite bidouille qui fera travailler votre micro à la vitesse des deuligneurs (lentement quoi).

Listing Exelvision

```
1 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL P  
OKE(49156,198,0):CALL POKE(258,2,132)  
2 IC'EST DEJA FINI
```

Denis OLIVIER partage les honneurs de lancer le MSX dans la compétition avec son reset à froid.

Listing MSX n° 1

```
1 DEFUSR=&H0  
2 L=USR(0)
```

Jean-Luc LECKLER dessine plus vite que son ombre accompagné de son coup de tonnerre favori.

Listing AMSTRAD

```
1 RANDOMIZE TIME:INK 2,0:INK 3,6:BO  
RDER 0:CLG:B% = RND*7:0% = RND*7:0  
RIGIN 320,200:FOR A=0 TO 40 STEP P  
I/30:XX = 100*COS(A):MOVE XX,XX:D  
RAW 200*COS(A/B%),200*SIN(A/C%),  
3  
2 ENT 1,100,-2,2:ENV 1,100,2,2:SOU  
ND 1,290,5,1,1,1,INT(RND*31+1):NEX  
T A
```

Philippe PELTIER vous envoie vous faire lister ailleurs.

Listing APPLE

```
1 LO = 1:HI = 24:S = LO:LIST : LIST  
: FOR I = LO TO HI STEP S: INVERSE  
: UTAB I: PRINT SPC(40): NORMAL  
: UTAB I: CALL - 868: NEXT  
: X = LO:LO = HI:HI = X:S = S  
* - 1  
2 GOTO 1
```

Thierry LEROY l'est bien puisqu'il empêche les deux softs en douceur avec sa mise en DATA automatique d'une zone de mémoire. Tapez en direct la séquence suivante, après avoir rentré le deuligne :

D= (ad début):F= (ad fin):L= (n° 1ère ligne data):P= (pas numérotation des lignes):GOTO 1

Listing COMMODORE 64

```
1 PRINT"J"L"DATA " :FORI=DTOD+15:PRI  
NTMID$(STR$(PEEK(I)),2)";:NEXT:P  
RINT"|| " :PRINT"D="D+16":P="P";  
2 PRINT":L="L+P":F="F":IFDC=FTHEN1":  
POKE631,19:POKE632,13:POKE633,13:P  
OKE198,3:END
```

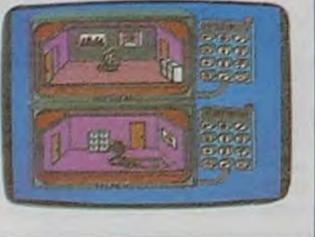
Philippe ABALLEA remporte un logiciel pour son humour scatologique prononcé, tout comme il partage l'autre moitié des honneurs ci-dessus attribués à Denis.

Listing MSX n° 2

```
10 CLEAR 200,&HFOO0:POKE&HFF08,0:P  
OKE&HFF09,&HFO:FORI=&HFOO0TO&HFO19  
:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI:P  
OKE&HFF07,&HC3  
20 DATA CD,23,73,21,09,F0,C3,31,41  
,50,52,4F,55,54,20,21,20,43,41,20,  
47,41,5A,20,3F,0A,0D,00
```

LES ESPIONS PROGRESSENT

Spy Vs Spys a remporté l'adhésion de bien des praticants de C64, Atari et autres Apple. Aujourd'hui la grande nouvelle se résume de la sorte : les Spectrums vont recevoir leur version incessamment sous peu ! Voilà un produit qui devrait atteindre des sommets de vente pour cette machine si démunie de jeux à deux joueurs.



QUE LA FORCE SOIT AVEC AMSTRAD

Le CPC 464 (et son petit frère 664) ne pouvaient parler que bien peu de langues jusqu'à aujourd'hui. Mais des changements commencent à s'opérer dans l'environnement logiciel de ce micro. Ainsi, Kuma (société anglaise de logiciels) vient de lancer outre-Manche un Fig Forth destiné aux amstradiens passionnés par la programmation en Forth. Contrairement à l'habitude, le soft de Kuma est livré avec un véritable manuel : 120 pages détaillent les capacités de Forth en général et de Fig Forth en particulier. Vous aurez accès grâce à ce nouveau langage aux possibilités graphiques et

sonores du CPC, sans sortir du contexte du Forth, langage puissant s'il en est. Le prix freinera peut-être votre frénésie linguistique : plus de 50 livres là-bas, chez les anglais, alors chez nous...



Reposez-vous de vos trasques printanières et la prochaine semaine vous reviendra encore plus resplendissante.

PEPE LOUIS CONTRE LE GANG DES PUCES !

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS :

Pépé Louis arrive enfin en Angleterre où il doit prendre contact avec Lord Sansclerc, le célèbre constructeur britannique de micro-ordinateurs. L'Ombre Verte menace toujours d'exécuter vingt jeunes femmes kidnappées, et depuis le temps, on se demande pourquoi il ne l'a pas encore fait. On le saura bientôt...

18ème EPISODE : MESSIEURS LES ANGLAIS, TIREZ LES PREMIERS !

Connaissez-vous le réflexe de la tortue ? Il consiste à rentrer la tête dans les épaules à une vitesse supersonique pour éviter toute agression du monde extérieur. En l'occurrence, l'agression se présente sous la forme d'une chope de bière bien balancée qui suit une trajectoire parfaitement rectiligne, et dont le contenu liquide est plaqué contre les parois par la force centrifuge. Cette parfaite harmonie des formes et des courbes en mouvement ne demande qu'à s'éclater sur le premier obstacle interceptant sa ligne de fuite : ma tronche ! J'ai connu tant et tant de tassements de vertèbres dans ma chienne de vie, que je n'ai aucun mal à me ratatiner comme un ressort à boudin qu'on relâche. Vaguement décontenancé, la chope de bière continue donc sa course folle avec un poil d'hésitation et de doute sur la réalité du monde et finit par s'écraser avec grand fracas sur le pare-brise de mon taxi.

- Bloody hell, murmure flegmatiquement celui-ci avant de se replonger dans la lecture du Sun.

A l'intérieur du Pub, ce ne sont que braillements et empoignades. Les sujets de sa Majesté sont vachement distingués et si je comprenais le quart des insultes qui volent entre les verres de Guinness j'aurais sans doute l'impression d'être

un vieil enfant de chœur, animateur de patronnage au rencart.

La bagarre est couasi mon général, mais au centre de la salle on sent bien que la tension est plus vive, pour ne pas dire extrême. Mû par ma curiosité naturelle de détective en goguette, j'avance la canne pointée et le bérêt en plomb vissé sur le crâne. Très "gentlemen", les protagonistes s'écartent un instant, le temps de me laisser passer, et continuent à se refoutre la pilée derrière mon dos.

Téméraire comme je le suis, vous pensez bien que je n'irais pas traîner mes vieux os dans une telle échauffourée sans une raison valable. Le seul et unique motif qui m'incite à progresser au milieu de la mêlée est simple : le personnage qui est au cœur de la bagarre n'est autre que Sir Clive Sansclerc lui-même !! Et le pauvre gars qui se fait piler le crâne par Sir Clive est le grand patron de la société Accorned-beef, l'un des plus sérieux concurrents de Lord Clive.

Je tape de la canne par terre. Ça fait toujours bien dans ce genre de situation.

- Messieurs, du calme ! Où sont le prestige et le flegme britannique ?

Mon intervention est aussi efficace qu'une pétition contre la Bombe. Je récidive donc sur un autre ton, moins modéré.

- Avez-vous fini de vous foutre sur la gueule ?

Toujours pas de réaction. Je passe la vitesse supérieure, car Pépé Louis a plus d'un tour dans sa besace :

- Have you seen ze couine ? What a cul elle a !!

(Vieux juron intraduisible, faisant vaguement allusion au fait que celui qui le lance se propose de faire connaître les pires outrages à sa gracieuse Majesté...)

Cette fois, c'est la douche froide, l'anesthésie générale, la paralysie immédiate. Les poings restent en l'air, les mâchoires cessent de se briser,

les arcades de sourciller, les nez de saigner, les bières de s'écraser. Dix secondes de silence pèsent brutalement sur l'atmosphère encore lourde de sueur et d'électricité. Puis une voix demande :

- Ai-je bien entendu ??? Who said that ?

Les regards tournent lentement autour d'eux-même, chargés de suspicion. Comme je me trouve au centre de la salle, je finis inévitablement par constituer un point de convergence. Je me fais l'effet du papier gras touché par le foyer d'une loupe un jour de plein soleil au milieu de la brousse africaine. Va falloir jouer serré et tirer les marrons du feu en enlevant mon épingle du jeu. (Essayez de le faire vous-même, en levant un pied pour corser la difficulté !)

Je voulais attirer l'attention de Lord Sansclerc et c'est réussi.

- Qui êtes-vous Sir ? me demande-t-il en réajustant ses lunettes et en lâchant son adversaire qui coule sur le dallage comme une serpillière.

- Lord Clive, je suis Pépé Louis. Un french détective pour tout ce qui concerne les affaires douteuses de micro-informatique, et j'ai besoin de votre concours.

L'anglais n'est pas de ceux qui s'en laissent compter.

- Et c'est en insultant la Reine que vous pensez obtenir mon help ?

- Pardonnez Sir. Je manipule la langue de Shakespeare à peu près aussi bien que vous maîtrisez la fourchette à escargot. Je ne pensais pas à mal en vous demandant si vous saviez que votre reine utilisait vos merveilleux ordinateurs...

Sansclerc ne comprend pas et vous non plus, c'est normal car vous n'avez pas vu la photo de sa grasse majesté tapant sur le clavier d'un micro.

J'attrape un exemplaire du Daily Horror qui traîne sur un comptoir et je répète mon juron :

- Have you seen la reine ? Quel

QL elle a ??

Lord Clive éclate de rire. Ce jeu de mot est tellement nul que seul un anglais peut en tirer quelque plaisir.

- Zat is tiré par les cheveux, éructe-t-il en me montrant son crâne dégarni.

L'atmosphère se détend. Je sens qu'on va sympathiser autour d'un bock. Il me reste à le convaincre de m'accompagner à Paris avec Jobard et Tramolo. Mais je sens que c'est dans la poche.

- Seriez-vous bagarreur Lord Clive ?

- Me ? Oh no ! Je règle juste un petit différend avec un concurrent.

Je rigole doucement. Cette fois l'équipe est au complet : Jobard le diplomate, Tramolo le requin, Sansclerc le bagarreur et Pépé Louis le râleur : Harry Kong n'a qu'à bien se tenir !

(Patron ! Deux bières pour nous et une à suivre pour le lecteur...)



Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
Gérard CECCALDI

Directeur Technique:
Benoîte PICAUD

Rédaction:
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET

Secrétariat:
Martine CHEVALIER

Designs:
CARALI

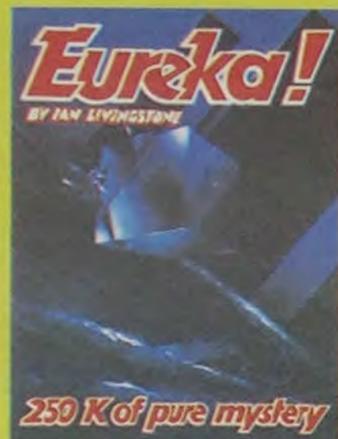
Editeur:
SHIFT Editions 27, rue du Général Foy 75008 Paris

Distribution NMPP
Publicité au journal
Commission paritaire 66489
RC B 6621

Imprimerie:
DULAC et JARDIN S.A
Evreux

Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnants en français, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en plus un concours et 250000 Francs au premier qui trouvera le code d'EUREKA... voilà bien de quoi vous rendre enragés !

Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de clôture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année... ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé !

Jeu du mois dans TILI, Joystick d'or en Angleterre, EUREKA est vraiment LE jeu à avoir absolument pour Commodore 64 ou Spectrum (préciser à la commande).

Bon de Commande à retourner à:
EUREKA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Massé, 75009 PARIS

M.....

Adresse.....

CodeVille

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :

Commodore 64 Spectrum.

Ci-joint 250 Francs en règlement de ma commande (Franco de port)

Suite de la page 1

DES MENACES, TOUJOURS DES MENACES!

ASN fait des siennes, Etienne. Qu'à cela ne tienne : Hebdomadaire va faire la lumière sur cette affaire.

Donc, reprenons. Jusqu'à présent, ASN était l'importateur exclusif d'Oric en France. A ce titre, il tentait légitimement de lutter contre les importateurs parallèles, chacun défend son beurre. Et jusqu'à présent, Eureka était un paralléliste d'Oric, chacun gagne sa croûte comme il peut.

Cette situation semblant figée, Eureka décide de faire bouger un peu la chose en proposant dans nos colonnes, par le biais d'une publicité, des Atmos à 990 francs. Là dessus, ASN réagit et envoie une lettre à tous les revendeurs de micro-informatique. C'est celle qui est publiée ci-

dessous. Elle est datée du 29 Mai 1985, soit mercredi. Vous me suivez ? Mercredi, 18h52 : ASN est importateur exclusif, Eureka est paralléliste. L'importateur exclusif se plaint des parallélistes.

Or, cette lettre, les revendeurs ne l'ont reçue que le lundi suivant. A cette date, ASN n'était plus l'importateur d'Oric en France, Oric ayant changé de mains dans la nuit de vendredi à samedi !

Petit point. Lundi, 13h34 : ASN est paralléliste et Eureka est devenu importateur exclusif. Celui qui est devenu un paralléliste se plaint... de quoi au juste ? Cette lettre est litigieuse dans ses termes. Aucun nom n'est cité, on ne sait pas quels sont ces importateurs maléfiques qui

RUBRIC'ORIC

Boissy, le 29-05-85

Chers clients,

Comme vous avez pu le constater, un certain nombre d'ORIC ATMOS sont proposés sur le marché à un prix dérisoire par certains importateurs sans scrupule et soucieux de transformer le marché de la micro-informatique en une véritable braderie.

Le matériel en provenance de revendeurs Anglais ou Espagnols, sont des lots qui sont revendus sans garantie et défectueux dans 50% des cas. De ce fait, il n'est pas question pour la Société Oric France d'assurer la garantie de ce matériel.

Nous demandons donc à tout acheteur, d'ORIC ATMOS, de suivre le filière Oric France : bon de garantie Oric France, alimentation française, manuel de programmation en français ASN et d'envoyer immédiatement le double de leur bon de garantie dans les 15 jours après l'achat de leur matériel.

Par ailleurs, Oric France a décidé, dans le but de protéger ses revendeurs, d'initier une action en justice, et vous demande de la soutenir en diffusant ce courrier dans vos boutiques de vente.

Avec toute ma sympathie,
LE PRESIDENT DIRECTEUR GENERAL,
Claude TAIEB

ASN Diffusion Electronique

ZE CONTRAT

THIS AGREEMENT is made the first day of June One thousand nine hundred and eighty-five

BETWEEN

ORIC PRODUCTS INTERNATIONAL LIMITED whose registered office is at Sussex House Hobson Street Cambridge ("the Vendor") acting by its Agent JOHN DENNIS CROSS PCA of Chater & Myhill Sussex House Hobson Street Cambridge CB1 1NJ (hereinafter called "the Receiver")

of the first part the Receiver in his capacity as Receiver and Manager of the Vendor of the second part and la SOCIETE PROSPECTIVE INTERNATIONALE DE DISTRIBUTION whose registered office is at 39 rue Victor Massé, 75009 Paris, France ("the Purchaser") of the third part

SIGNED for and on behalf of ORIC PRODUCTS INTERNATIONAL LIMITED in the presence of:-

Peter McWhorter
21-24 Great James Street London WC1
Schnelbe

SIGNED by the said JOHN DENNIS CROSS in his capacity as Receiver and Manager of the Vendor in the presence of:-

Peter McWhorter
as above

SIGNED by Director duly authorised for and on behalf of la Prospective Internationale de Distribution in the presence of:-

Jean Claude Taieb
Director

ne sont que suggérés. Quand aux menaces de procès, on ne sait ni contre qui, ni pourquoi... En effet, il n'existe légalement aucun motif valable pour intenter un procès à un paralléliste, en vertu du traité de Rome qui autorise les échanges de marchandise entre les pays de la Communauté Economique Européenne.

Courrier étrange, donc. D'autant qu'ayant téléphoné à ASN pour obtenir des précisions, on nous a répondu que les Oric proposés en parallèle pouvaient être des stocks volés... Dommage que Claude Taieb, signataire de la lettre, ne soit pas là. D'autant que selon le nouvel importateur (Eureka, je vous le

rappelle, qui est non seulement importateur mais aussi fabricant), ASN doit encore une somme de plus de 300.000 livres aux anglais. Le remboursement de cette somme est la condition sine qua non imposée par Eureka à ASN pour que s'installe une discussion à l'amiable entre eux.

Et une discussion sera nécessaire, puisque selon les apparences ASN n'est plus propriétaire d'aucune licence d'exploitation quelle qu'elle soit : le contrat signé samedi porte la mention "rupture des accords passés entre ASN et Oric Products International pour défaut de paiement sous trente jours". Suite la semaine prochaine.

NOMBRIL'S APPLE



Et c'est reparti pour un tour. APPLE EXPO va réunir les fanatiques vaccinés avec une aiguille de drive Apple. Ca se passe au Parc des expositions, porte de Versailles à Paris les 14, 15 et 16 Juin. 12.000 mètres carrés d'exposition réunissant des revendeurs Apple, des développeurs de programmes Apple, des éditeurs de livres et de programmes sur Apple, des pirates Apple, des fabricants d'accessoires Apple et des traîneurs de savates Apple. Il y aura

aussi des artistes Apple, des boutiques Apple, des clubs Apple, des sondages Apple, des concours Apple et même une garderie pour abandonner ses moufflets Apple. Quelques dizaines d'ordinateurs seront également à la disposition du public : à l'heure où j'écris cet article on ne sait pas encore quelle marque sera retenue pour ces démonstrations. A priori, je pense que seront des Apple. Mais, rien n'est sûr, je me trompe peut-être, IBM est aussi sur le coup

ET LES ALGÉRIENS, QU'EST CE QU'ILS FOUTENT LES ALGÉRIENS ?

Vous vous souvenez de l'article de la semaine dernière, les censeurs marocains nous ont balancé un grand coup de ciseau dans le numéro 80 et ont interdit l'hhhebdô à la vente dans tout le Maroc : Coucho avait eu l'audace de dessiner un début de commencement de zob dans une BD. Cette semaine, ce sont les Tunisiens qui s'y mettent, toujours pour le même numéro ! Sont pas vraiment en avance, ça fait un mois et demi que cet exemplaire du canard traîne sur le bureau du chef coupeur tunisien. Manquent plus que les Algériens....



PETITES ANNONCES GRATUITES

APPLE

VENDS Apple IIc neuf, 128K, souris, péritel, documentation complète, Visicalc (souris), Compta ménagère, 9000F. Tel : (6) 063 40 29.

CHERCHE correspondants pour échanger programmes sur Apple IIe. J'attends vos listes. Jean-François Petit, Les Meuniers, St Léon/l'Isle, 24110 St Astier.

VENDS Apple IIe (07.84, encore sous garantie), drive, moniteur vert, joysticks, disquettes de programmes, nombreuse documentation, 10000F. Xavier Du-houx, 14 allée de la Hière, 31120 Pins Justaret. Tel : (61) 76 23 37.

VENDS un logiciel de jeux pour Apple II+ "de valeur" 150F. Tel : (1) 833 22 38.

VENDS Apple II+ , 48K, 1 floppy, 1 carte contrôleur, 1 carte chat mauve, documentation, nombreux programmes. Tel : (43) 45 44 44 seulement le week-end aux heures de repas.

VENDS, ACHETE, ECHANGE, programmes Apple IIe d'aventure. Cherche Adventure Writer. C.Demesy, 18 rue St Charles, 88100 St Die. Tel : (29) 55 27 45 entre 20H et 21H.

VENDS Apple IIc (02.85), interface "Chat mauve", souris, joysticks, Version Calc (original), 30 logiciels, disquettes vierges, documentation, 11000F. Tel : (20) 74 86 52 après 18H et week-end toute la journée.

VENDS pour Apple IIe, programmes pour avant-projet climatisation-chauffage-économies d'énergies-solaire-calculs et affichage Monitor-Local technique avec schémas de principe chaudière-P.A.C. EAU/EAU (avec diamètre tuyauteries). J.H.Fave, 1 place du 8 Mai 1945, 06510 Carros. Tel : (93) 08 70 17.

CHERCHE contacts avec nouveaux possesseurs Apple II pour échange expérience et divers. (1) 647 48 66.

CHERCHE correspondant Apple ayant des logiciels à échanger. Téléphoner au 726 75 49, demander Jean-François.

VENDS Apple IIe, moniteur IIe vert, 2 drives, carte 80 colonnes étendue (+ 64K), carte interface parallèle, imprimante matricielle Apple, joystick, manuels, livres, 200 logiciels, nombreuses documentations. Etat absolument neuf et impeccable, valeur 32000F, vendu 23000F. Tel : (3) 946 09 84.

VENDS Apple II+ , 64K, drive, moniteur écran vert, livre, 30 logiciels de gestion et jeux, 80 colonnes. Acheté en Avril 1984, 9000F. Interface RS 232 série, connectable à toutes imprimantes, garantie Décembre 85, 1000F.

SPECTRUM

ECHANGE carte synthétiseur vocal (9/84), 50 logiciels de jeux et de réflexion pour Spectrum 48K contre un ZX Microdrive et son interface ZX1, Micro-cartouches. Thierry Semard, 7ter rue du Maréchal Juin, 94700 Maisons-Alfort.

VENDS Spectrum 48K (sous garantie 08.84), péritel, ZX2, interface programmable pour manettes, manette, magnéto K7, 15 K7, jeux, sons, dessins, gestion, nombreux livres Basic, 150 programmes pour Spectrum, 2500F. Michel Le Guernic, 14 allée des Jacinthes, 59117 Wer-vicq-Sud. Tel : (20) 39 99 25.

VENDS ZX Spectrum 48K, péritel, interface manette, manette, nombreux listings, 20 numéros de l'OI, 2000F. Régis Kubli, 51 Bd Gambetta, 93130 Noisy le Sec.

CHERCHE ZX Spectrum 48K couleur en bon état, péritel, câbles liaison magnéto, 1350F à débattre. Philippe Zill, 399 rue de Fourcès, 67820 Wittisheim. Tel : (88) 85 25 08. Demander Philippe après 18H.

VENDS, cause double emploi, ZX Spectrum 48K Pal Péritel, imprimante Alphacom 32, manette de jeux et interface, 5 cassettes, 3 livres, 3000F. Tel : 067 47 15.

VENDS Spectrum 48K, interface 2, manette, magnéto, 100 logiciels de toutes sortes, 3300F. Alain Apers, 4 rue du 8 Aout, 80110 Moreuil. Tel : (22) 09 85 67.

VENDS pour ZX Spectrum, 10 K7 de jeux, 550F, 4 livres, 200F. ZX Microdrive, ZX interface 1, interface manettes, 4 micro-cartouches, 1250F. Tel : 330 16 66.

CHERCHE contacts avec Spectrum 48K, pour échanges de programmes et divers. Samy Ben Djedidia, 27 place Lapeyrouse, 81000 Albi. Tel : (63) 38 24 14.

VENDS pour Spectrum, péritel couleur avec cordon, jamais servi, et échange programmes de jeux d'aventures et d'arcades afin d'agrandir ma bibliothèque. Philippe Copin, Mont-Salomon, 38200 Vienne.

VENDS ZX Spectrum, 48K, livres, revues, nombreux jeux (environ 100), 2000F à débattre. Alain Baranoushi, 8 rue des Flandres, 62210 Avion. Tel : (21) 78 28 26. Après 18H ou le week-end.

VENDS ZX Spectrum "+", 48K (sous garantie), imprimante Timex Sinclair 2040 (sous garantie), livre "Plus loin avec le ZX Spectrum", Ordis No 11, 11 HHHHebdos (récents), nombreux jeux (Alchemist, Flight Simulator, etc.), excellent état, 3000F. Tel : (8) 795 25 05. Demander Christophe.

VENDS plus de 250 jeux pour Spectrum dont dernières nouveautés (Alien 8, Everyone is a wally, Spy Hunter...). De 20 à 40F pièce. Tel : 357 91 49 jusqu'à 20H. Téléphoner au 415 41 29 après 20H.

CHERCHE Spectrum 48K pour échange programmes. R.Lemarchand, 7 rue Soubz-mair, 44000 Nantes.

VENDS ZX Spectrum 48K, péritel, interface manette, 3 livres pour ZX Spectrum, 45 jeux renommés, trucs et astuces, possibilité de contact avec Spectrumistes, 2000F. Rodolphe au (4) 424 07 13 après 18H30.

VENDS ZX Spectrum 48K, péritel, interface manette, manette de jeux, 10 livres, 60 jeux renommés, trucs et astuces, contacts Spectrumistes, possibilité de prêter les 69 Hebdogiciels en ma possession, 2500F. Stéphane. Tel : 830 62 33 après 17H.

VENDS Spectrum 48K sécam, péritel, 1 K7 (Space intruders). Très bon état (4/84), 1500F. Tel : (3) 092 04 20 (Yvelines), après 20H.

VENDS Spectrum "+", 48K, prise péritel, modulateur N/B, 20 jeux, magnétophone, garantie 6 mois, 2000F. Tel : 602 05 54.

VENDS Spectrum 48K, garantie 3 mois, 50 jeux (Hobbit, Lords of midnight, Alien 8, Fighter pilot, Combat lynx, Decathlon, etc.), HEBDOGICIEL du 62 au 72, 2400F.Cassard, Tel : (61) 20 95 96.

VENDS ZX Spectrum, 48K, Zzoom, Alchemist, Manic Miner, livres, 1800F ou 2000F avec le lecteur de K7. Stéphan Tondi, (61) 07 63 89, après 20H.

CHERCHE Spectrum ou Atmos Pal ou Sécam, 700F maxi. Tel : (94) 31 18 07 (20H).

TO7, TO7 70, MO5

VENDS pour TO7, Initiation au Basic, Un ordinateur et des jeux, Un ordinateur à la maison, Jeux en Basic sur TO7, K7 de jeux, politique économique, initiation aux échecs, Bidul, Pilot, Chasseur Oméga, Zaptrak, 500F. Tel : (77) 32 76 03 aux heures de bureaux, (77) 79 31 04 après 20H. Demander Ugo.

VENDS TO7, Lecteur de K7, moniteur N/B, crayon optique, module Basic, module Pictor, 3 livres "Initiation au Basic TO7", "La découverte du TO7" et "Jeux sur TO7". Tel : (3) 412 06 79 la semaine après 19H. Prix à débattre.

VENDS MO5, magnéto (sous garantie 7 mois, avec emballage d'origine), 5 cassettes (Stanley, Pulsar II, Intox, Vox, Pancho), K7 de 120 programmes, livre "Le guide du MO5", plusieurs revues et programmes, valeur 3400F, cédé 2500F. Tel : (42) 70 41 99 le soir.

VENDS K7 et manuel pour TO7, TO7 70 "Ecrit", 70F. Pilote 30F. Airbus 320F. Aigle d'or 70F. Yam Poker 50F. Extension Télétel modem, interface 1000F, port inclus. Jean-Louis Joyaud, BP 172, 85200 Fontenay le Comte.

VENDS TO7, langage Basic, manuel d'initiation, 2000F. Marlin Bruchlen, 112 rue de Galfingue, 68720 Spechbach le haut.

VENDS ou échange jeux pour MO5, Pilote 100F, Kancula 100F, Diams 80F. Olivier Ricou, 7 impasse Joseph Bara, 37700 St Pierre des corps. Tel : (47) 44 48 88 le week-end.

VENDS pour MO5 et TO7 70, extension musique et jeux, 2 manettes de jeux, 500F. Xavier Leleu, 5 route d'Herbeville, 78124 Mareil/Mauldre.

VENDS ou échange toutes sortes de programmes pour TO7 16K. Bertrand Leiser, 2 rue Franklin, 66000 Perpignan. Tel : (68) 34 72 14 (12 à 13H).

VENDS logiciels pour TO7 70, 120 couleurs, 80F. Pour TO7 70, MO5, Sympuz, Metro, Pilot et Ernest, 80F chaque. Tel : (33) 52 77 06.

ECHANGE ou vends jeux pour MO5 et TO7 70. Tel : (26) 54 16 77.

VENDS programmes pour TO7 70. Tel : (26) 54 37 94 à partir de 18H30.

VENDS pour TO7 70, TO7, MO5, Cocktail 3, Pulstar II, Eliminator, FBI, Bidul, 120 couleurs, prix entre 50 et 100F. Goéry Guyot, 195 rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tel : (1) 588 44 49.

CHERCHE solution de l'Aigle d'or. Laurent au 89 06 16 de 5 à 7H.

VENDS TO7 70 de Janvier 85 garantie 6 mois, Basic, contrôleur, lecteur de disquettes, livres, nombreux super programmes, 6400F, TV couleur 35 cm avec télécommande, 2000F. Geay D.Osmoy St Valery, 76660 Londinières, (35) 93 21 04.

VENDS TO7, extension 16K, son, manettes, magnéto, K7 Basic, K7 Syntetia, K7 Pictor, K7 Pilot, K7 FBI, K7 Androïde, 6 Théophiles, 3 manuels, valeur 7000F, vendu 4800F à débattre. M.Ruelle, 4 rue A.G.Belin, 95100 Argenteuil. Tel : 961 42 52 (après 18H).

CHERCHE extension mémoire 16K pour TO7, extension mémoire 64K pour TO7 70. Tel : (55) 66 43 85 aux hs de repas. Thierry Monteil, Beaumont sur le champ, 23500 Felletin.

VENDS 50F ou échange contre Pulstar, Yéti pour Thomson. Tel : (50) 39 31 75, demander Michel aux heures de repas. Michel Giroud, La Bergue, 74380 Bonne.

VENDS TO7, LEP, extension 16K, contrôleur et manettes de jeux, mémo 7 Basic, mémo 7 Pictor, 2 manuels (manuel de référence, initiation au Basic TO7), 2 livres de jeux, nombreux jeux sur K7, valeur 6000F, vendu 3800F à débattre. Tel : (55) 39 32 45. Le Montin, BP4, 87270 Couzeix.

RECHERCHE TO7 70 pour échange et adaptation de programmes. Région Evreux. Tel : 34 74 16.

VENDS, croyable mais vrai, TO7, cartouche Basic Mémo 7, magnéto, 12 livres, jeux, trucs et comptes pour TO7, Basic pour tous, etc., 1900F. Tel : 430 15 01.

VENDS MO5 avec lecteur de K7, crayon optique, 2 joysticks, 2 livres, sous garantie jusqu'au mois de Décembre 85. Valeur neuve, 3650F, vendu 2800F. Tel : (1) 899 69 96.

VENDS pour MO5, crayon optique, 150F, livres : jeux d'action MO5, 40F, jeux trucs et compte TO7, 70F, 102 programmes MO5 TO7, 100F. Etat neuf, prix à débattre. Tel : (6) 457 50 40 après 8H.

ECHANGE très nombreux programmes pour TO7 70. Tel : (33) 37 16 82. Didier Toque, Lycée Mendès-France, 61600 La Ferte-Macé.

ZX 81

VENDS ZX81 + 16K + clavier mécanique + livre + K7. Le tout 700F ou séparé. Tel : (98)93 51 40 après 18H.

VENDS ZX81 :300F. 64 Ko :650F ou l'ensemble 950F + K7 gratuites. Cousseau Francis, 17 rue Jean Jaurès, 94800 Villejuif, Tel : 726 92 21.

VENDS ZX81 complet (sous garantie) + 16K + manuel + 3K7 jeux + clavier mécanique ABS + transformateur + magnéto. 1000F. 8K7 jeux pour Spectrum valeur 1200F vendu 800F. R.Petit, 102 bd Napoléon III, 06200 Nice Tel : (93) 83 79 41.

VENDS listing désassemblage intégral ROM ZX81. 65F. Cazalens Maurice, Résidence Bonamour A1, 07700 Bourg-St-Andeol. NDG : VENDS photographie en couleurs du clavier du ZX 81. Pas cher.

VIDEOTROC

2000 jeux!

ECHANGE-REPRISE DÉPÔT-VENTE JEUX ET MICRO-ORDINATEURS

NOS PRIX NEUFS!

MSX CANON V20 + 1 jeu, cartouche + câble	2 980 F	MONITEUR ZENITH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELY CM 15	2 590 F
COMMODORE 64 PAL + 3 jeux	2 290 F	MAGNETO ORDINATEURS	299 F
COMMODORE 64 PERITEL + 3 jeux	2 590 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541 + 1 jeu	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS	1 190 F
• moniteur vert + 8 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleurs + 12 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h à 19 h

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.8.54
métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

BLANC BERNARD
INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

AMSTRAD - SINCLAIR - ORIC SHARP - THOMSON - SANYO LEANORD - LOGYSTEM

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

VIDEO SHOP

L'espace le plus micro de Paris

VIDEO SHOP, c'est le plus grand choix de logiciels au m². C'est aussi de très nombreuses marques :

- ATARI
- LANSAY
- COMMODORE
- AMSTRAD
- MSX
- THOMSON
- SINCLAIR
- ADAM
- EXELVISION

Passez nous voir nombreux A LA FOIRE DE PARIS STAND 2L26, nous vous y attendons jusqu'au 8 mai.

50, rue de Richelieu 75001 PARIS. 296.93.95
251, bd Raspail 75014 PARIS.

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD
Moniteurs couleur et N/B.
Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdogiciel

84, bd Beaumarchais 75011 PARIS
12, bd de Reuilly 75012 PARIS
338.60.00

VIDÉO 107 INFORMATIQUE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

SINCLAIR QL 5 490 F
SPECTRUM + 1 900 F
CBM64 + Lect. K7 2 990 F
ORIC ATMOS 1 690 F
AMSTRAD VERT 2 990 F

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

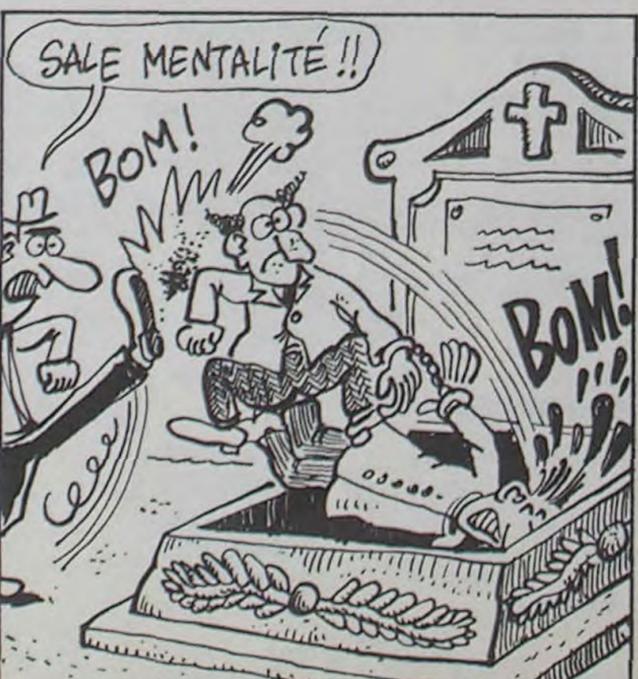
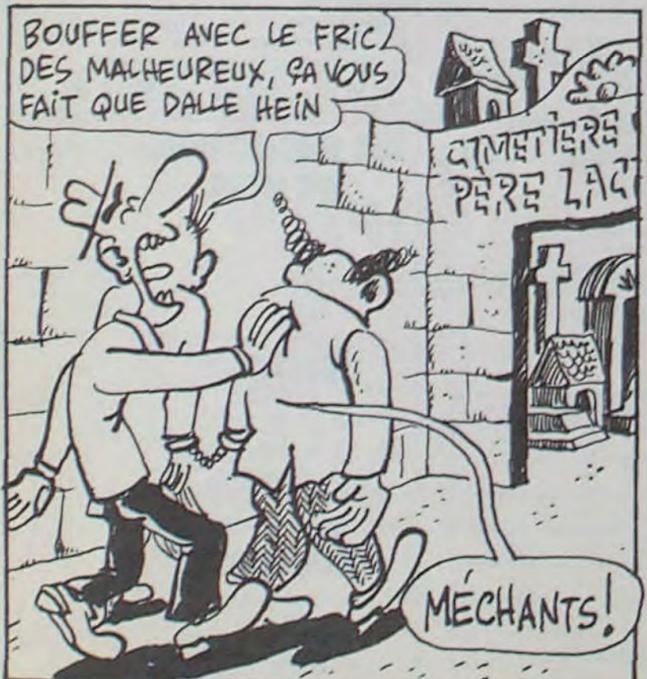
GENERAL
le temple d'AMSTRAD

Initiés d'HEBDOGICIEL, venez, en pèlerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à AMSTRAD en France.

CADEAU DE BIENVENUE
à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg
75010 Paris ☎ 206.50.50

Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures
tous les jours sauf dimanche



LES LIVRES DE LA SEMAINE

TRAGIQUES DESTINS/ VUILLEMIN / ALBIN MICHEL
 ROCKY LUKE / COLLECTIF / GOUPIL
 LA PISCINE / BARU / DARGAUD
 MARIA LA NUIT / PONS / ARTEFACT
 ELFANIEL / BEAUTEUPS.VAN HAMME / MIROIR
 PYRAMIDE DE CRISTAL / BELTRAN / ARTEFACT
 PACIFIQUE SUD / MACEDO / AEDENA

B.D!

ebdito

Menu intéressant cette semaine : vous pouvez passer de la moutarde ultra-forte de *Tragiques destins* à la mayonnaise insipide de *Pacifique Sud*. Entretemps, vous aurez pu vous délecter d'un Lucky Luke mis à toutes les sauces par un collectif irrévérencieux. Vous avez encore une petite faim ? Les spécialités orientales de la *Pyramide de cristal*

sont à la rigueur comestibles, mais méfiez-vous de la cuisine indienne de *Courts Métrages*, seuls les estomacs habitués peuvent résister. Ca va, vous êtes repu ? On s'occupe de la digestion du festin : un petit baston motorisé avec *Elfaniel*, un aller-retour dans *La piscine de Micheville*, c'est bon ça, la natation sixtié's pour retrouver la forme et la forme vous en aurez besoin pour votre dodocalin avec *Maria Lanuit*.

CONCOURS

- 1° Prix : 20 albums de B.D.
- 2° Prix : 10 albums de B.D.
- 3° Prix : 5 albums de B.D.

Règlement : Trouvez l'album caché (titre et auteur) et répondez-nous avant le 24 juin, le cachet de la poste faisant foi, à **SENA, 3 rue du Marché 95880 ENGHEN, Concours HEBDOGICIEL - B.D.** Tirage au sort parmi les réponses exactes et résultats annoncés dans le journal.

Question : OEZYGXYJMSN

MANQUE PLUS QUE LE SAISON

Cet album, si il est quatrième de notre sélection, c'est parce qu'il est bourré de cul. Pas de chance, non, de cul au sens propre du terme, si l'on peut dire : Maria Lanuit passe son temps à accomplir ce que d'aucuns nomment le pêché de chair, et ce que je nomme une partie de jambonneau. C'est vrai qu'il y en a vraiment beaucoup, la plupart du temps sous des prétextes complètement futiles : elle rentre dans sa loge (elle est strip-teaseuse, pardon, effeuilleuse), c'est pour trouver un couple emmêlé sur son divan. Elle pousse une gueulante, un type rentre et hop ! c'est reparti comme en 14. Elle tue le type, les flics arrivent, hop ! c'est le commissaire qui y passe. Elle échappe à la taule grâce au recours d'un avocat qui hop, retrouve ses copains (hop hop hop), son boulot (elle est hopeuse), bref : elle a ce qu'il est convenu d'appeler le feu au cul. Pas étonnant : les histoires sont extraites d'El Vibora, sanglant petit journal espagnol, entièrement dévoué à la cause de la pornographie.

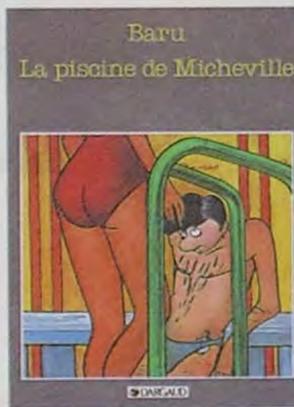
SIXTIE'S BARU

Tout faux, hé ! C'est même pas vrai ses histoires à Baru. Moi qui vous parle, j'avais 17 ans en 1960 tout comme les personnages de LA PISCINE DE MICHEVILLE. Les



mecs de la première histoire, ils se marrent à cause qu'un prof de gym tout laid qui a pas de succès avec les nanas et qui devient PD. A l'époque, on rigolait pas avec les tantes, les "homos", on connaissait pas, pas de respect pour les anormaux de la culotte, ils avaient intérêt à se planquer pour pas se faire casser la gueule, tout faux !

Dans la deuxième histoire, y'a un mec qui se fout un mouchoir dans le slip de bain pour faire croire qu'il a une grosse quéquette. A l'époque, on parlait pas de sexe, y'avait pas de sex-shop, et tout ce qui se passait en dessous de la ceinture était sale. Tu parles qu'un mec il allait jouer avec ça, tout faux !



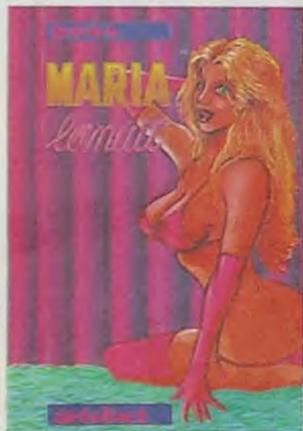
La troisième histoire, c'est "La Boum". Alors là, celle-là, pardon, c'est tout juste : les filles qui font un sac parce qu'on peu pas leur toucher les seins, les slows languoureux où les mecs sont excités à mort et qui peuvent même pas se finir en picolant vu qu'il n'y a que du pschitt citron. Toute une époque : la drague sans pilule, c'était pas de la tarte !

Je passe sur "La Nadette" que tout le monde lui est passé dessus sauf le train et Baru, c'est nul et éculé. Aussi éculé que la blague du mec qui veut faire croire qu'il a une super bagnole et qui a oublié d'enlever ses pinces à vélo. "La PIGEOT", le match de foot avec les polonais de l'usine,

le gros prof ex-SS sadique, "Bains-douches" et la colonie de vacances, c'est tout bon, on s'marre !

Ben, tiens finalement, c'est pas si faux que ça son truc à Baru. Ses dessins fouillis sont plutôt sympas, l'ambiance est pas trop fausse, les couleurs sont bonnarrades. Allez, j'achète, je me démerderai pour piquer le dernier Chaussettes noires pendant la prochaine boum, c'est Baru qui doit apporter les disques.

LA PISCINE DE MICHEVILLE par Baru chez Dargaud. 39 francs.



Au milieu de ça, on trouve des histoires comme "Fred", adaptée d'une nouvelle de Damon Knight, qui est achié bien, qui vous écrase le plexus bien comme il faut. Pas de cul, une émotion d'une puissance insoupçonnable et cette petite touche de "vrai" en plus qui fait toute la différence, goûtez-là goûtez-là. Pons est espagnol (ibérique pour les potes), probablement l'un de ceux qui se démarqueront le plus rapidement de l'emprise franquiste, avec Gimenez, dans un autre registre.

MARIA LANUIT, de PONS chez ARTEFACT. 56 balles, cher mais beau.

UNLUCKY LUKE

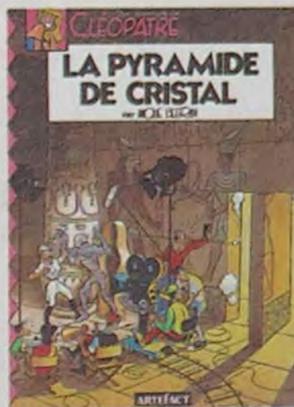
Les éditions Goupil remettent ça. Après Baston Labaffe, voici Rocky Luke, un recueil de parodies de Lucky Luke faites par une quarantaine de dessinateurs de tous poils (un jour, je vous expliquerai d'où vient l'expression "de tous poils"). On y trouve notre Coucho national, un Margerin en pleine forme, un Lucques déjà passé dans Fluide, un Roba échappé de Boule et Bill, un Chéret qui a confondu son Rahan préféré avec le héros solitaire, un Pichon qui se plaint à juste titre de la censure. Et une préface de Morris lui-même, tout content de cet hommage. Soyez tout content aussi, payez-vous cette fantaisie.

ROCKY LUKE - COLLECTIF - 40 francs

RETRO BOULOT DODO

C'est le retour de la vieille aventure. Si vous êtes accros des vieux Spiros (le journal, pas le personnage lui-même), ça vous plaira sûrement. C'est un peu désuet, il y a des pyramides, des pharaons qui reviennent à la vie, une héroïne bien baisable comme il faut, deux gros cons qui sont là on ne sait pas comment mais qui viennent mettre des bâtons dans les roues de tout le monde, un tournage de film sur les eaux du Nil, un avion en péril, bref, il y a tout les ingrédients nécessaires.

C'est dommage que ça ne prenne pas vraiment. C'est peut-être trop désuet, trop rétro. Le dessin est carrément pompé sur Serge Clerc (plus pompé que ça, tu meurs), et c'était peut-être pas un bon modèle.



LA PYRAMIDE DE CRISTAL de Mique BELTRAN chez Artefact. 46 francs, volez-le.

KGSDFKJHGSDF (1)

Voilà un livre qu'il est plein de couleurs. Oh oui. Mais ça suffit pas. Oh non.

D'abord, il y a un truc qui m'énerve prodigieusement et qu'on trouve dans plein de trucs style S.A.S. : le fait de mettre des mots appartenant à la culture du pays dans lequel se situe l'action dans le dialogue en traduisant en bas de page. Exemple : "Mam'balloué (1), qu'est-ce qu'il fait chaud". Vous vous reportez en bas de page, et vous apprenez avec stupeur que "(1) Mam'balloué : idiotisme local intraduisible, équivalent de "Waow". Ca donne l'impression que l'auteur est effectivement parti sur le lieu de l'action et qu'il amortit le prix du billet en recasant ce qu'il a appris.

Bon, calmons-nous. Là, ça se passe dans le Pacifique Sud, vous pouviez vous en douter, pas loin de Bora Bora. Il y a des malédictions et des bénédictions qui se baladent sous forme de Tikis (2) qui ont des Manas (3), des dieux

qui viennent causer à Vic Voyage (4) comme vous et moi, des signes qui apparaissent dans le ciel (5), tout ça. C'est quand même très cut (6). Il y a plein de couleurs, mais on a l'impression que l'auteur s'est appliqué en tirant la langue pour dessiner, il en ressort l'impression qu'il s'agit d'un débutant faisant ses premières armes. Et puis je vais pas passer deux heures à vous expliquer pourquoi c'est rapeux (7) ! C'est niais (8), un point c'est tout !

- (1) article.
- (2) petite statuette.
- (3) pouvoirs.
- (4) le héros.
- (5) le ciel.
- (6) nul.
- (7) nul.
- (8) nul.

PACIFIQUE SUD 1 (Une aventure de Vic Voyage) de Sergio MACEDO chez AEDENA. 42 francs injustifiés, tout en couleur, donc inadapté pour envelopper le poisson.



SALUT LA PROMO!

VOUS DETESTEZ VOTRE LIBRAIRE ! BRAVO ! Vous pouvez nous commander tous les albums de bandes dessinées de votre choix. Envoyez-nous simplement votre adresse, nous vous enverrons notre bulletin de vente par correspondance.

Vous avez de la chance, chaque semaine dans SALUT LA PROMO, vous aurez droit à une offre spéciale. Une surprise pour les plus malins d'entre vous... Alors on s'accroche et on commence tout de suite.

Cette nouveauté à ne pas manquer vous sera livrée chez vous, tranquille, avec une remise de 5% (on peut pas faire plus, c'est malheureusement le maximum autorisé par la loi, mais par contre on peut vous faire cadeau du port, alors on ne se gêne pas et le port est gratuit). L'album coûtant 40 francs et le port 6 francs, ça vous fait du 38 balles à envoyer, soit une économie de 8 balles, juste de quoi vous acheter un paquet de tabac pour vous rouler une clope comme LUKE.

Et une nouvelle tranche de rigolade : ROCKY LUKE de vendredi 1-4 aussi célèbre que son papa LUCKY ? ROCKY LUKE est un album réunissant tous les grands noms de la BD, ils sont 48, de Margerin (Lucien) à Roba (Boule et Bill) en passant par Coucho et Solé qui rendent un hommage à Morris, créateur de LUCKY LUKE, en une ou deux pages marrantes. L'album est tout en couleurs, couverture de course canonnaire et illustrée recto-verso par Margerin.

Oui, je désire recevoir... exemplaires de ROCKY LUKE pour 38 francs, port compris. Je joins la somme de... F. Pour 4 albums et plus, le port est gratuit.

Je désire juste recevoir votre bulletin de vente par correspondance.

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal :
 Ville :

Signature :

* Paiement par carte bleue : numéro de la carte... (par chèque (bancaire ou postal) ou mandat postal).

Envoyer ce bon avec votre paiement à :
SALUT LA PROMO/SENA, 3 rue du marché, 95880 ENGHEN LES BAINS, FRANCE.

LA SECTE DE GIR

Le jour où Blueberry fondera une secte, il n'aura pas de souci pour recruter des adeptes : les dessinateurs de BD se bousculeront au portillon ! Michaël Logan, le héros dessiné par André Beauteups, ressemble à Blueberry, a la couleur de Blueberry, a la couleur de Blueberry et c'est Blueberry ! Mais au lieu d'évoluer sur une fière monture à quatre pattes, il se trimbale dans un hydravion. Dans cet album, deux aventures : "Elfaniel" et "Celui qui devait mourir".

ELFANIEL, gentillet petit conte polynésien, est à recommander aux enfants en bas âge et aux vieux gâteaux nostalgiques des douceurs exotiques : un "petit prince" édulcoré. La deuxième histoire remue un peu plus, batailles à tous les étages : bazooka contre Landrover, bagnoles contre piétons, hydravion contre bagnole, camions contre camions et camions contre piétons, le tout avec paysages australiens, kangourous inclus.

Les scénarios, les véhicules, les décors et la mise en couleurs n'amenent pas de critiques, c'est du bon et du pro. Par contre, les personnages, surtout en mouvement, laissent à désirer, il manque le coup de crayon qui évite des réflexions du genre : "C'est la perspective qui est ratée ou Logan est devenu subitement bossu ?".

A la rigueur, vous pouvez commencer à réfléchir pour savoir si, éventuellement, il est envisageable, à plus ou moins long terme, d'investir la somme demandée par l'éditeur dans l'acquisition de cet ouvrage.

ELFANIEL, une aventure de MICHAEL LOGAN, par BEAUTEUPS et VAN HAMME aux éditions du Miroir. 40 francs.

L'ARTILLERIE LOURDE



Vuillemin est le fils spirituel de Reiser. Pourvu que le cancer ne soit pas une maladie héréditaire spirituellement ! Il a en plus la chance d'être arrivé après (c'est normal pour un fils) et de bénéficier de l'héritage paternel putatif. Résultat : un album génial, sanglant, sadique, violent, noir, bref, qui prend aux tripes. Comme du Reiser, mais mieux. A ne pas mettre entre toutes les mains, notamment celles de votre petite soeur qui pourrait ne jamais s'en remettre.

TRAGIQUES DESTINS - VUILLEMIN - 49 balles que si ça en valait 428729437 on l'aurait acheté quand même.

Eureka persiste et signe:

ORIC

Les listings ORIC des pages 24, 25 vous sont offerts par EUREKA !

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS	79.48	J'APPRENS LA CAO	135.20
ACHERON'S RAGE	79.48	KIT ECRAN	112.67
L'ANGLE D'OR	135.20	COMPILATEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORICIELS	90.14
AUTHOR	130.46	MYSTERY TOWER	79.48
CHESS	79.48	ORIC BASE	112.67
CRIBBAGE	79.48	ORIC BASIC PLUS	112.67
CROCKY	90.14	ORIC CALC	130.46
D.A.O.	112.67	ORIC GESTION 1	142.32
DAMBUSTER	79.48	ORIC GESTION 2	142.32
DEFENCE FORCE	71.16	ORICADE	97.25
DONT PRESS LETTER D	79.48	ORION	71.16
DRAUGHTS (Damier)	79.48	ORISCRIBE	171.97
FRIGATE COMMANDER	74.72	PROBE 3	85.39
GASTRONOM	71.16	QUACK A JACK	79.48
GESTION DE STOCK	135.20	RAT SPLAT	79.48
GHOST GOBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.48
GODILLORIC	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.48
HARRIER ATTACK	79.48	TRICK SHOT	79.48
HUBERT	90.14	ULTIMA ZONE	79.48
INVADERS	85.39	XENON I	97.25
J'APPRENS L'ANGLAIS	105.55	ZORGON'S REVENGE	88.95

PÉRIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs MC14	2750
Câble péritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Câble pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Modulateur pour télé couleurs	490
Magnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Câble pour imprimante	150
Interface joystick	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS	102.00	INTERTROM	80.49
ASTEROIDS	89.97	MONITEUR 1.0	105.55
CARIN 3	60.49	MULTIGAMES	53.37
CASPAK	71.16	ORIBLE	60.49
CASSE BRIQUES	49.81	ORIC FLIGHT	37.95
CENTPEDE CHENILLE INF	79.48	ORIC FORTH	142.32
DICO 5	60.49	ORIC MON	102.00
DINKY KONG	79.48	PUISSANCE 4	49.81
EUROPE OU GEOFRANCE	73.53	SPACE CRYSTAL	79.48
GALAXTON	71.16	STARFIGHTER	79.48
GALAXY 5	79.48	THE ULTRA	79.48
GÉNCAR	105.55	TRAITEMENT 3D	105.55
HOPPER OU JOGGER	79.48	WORD PROCESSOR	166.04
HYPER MASTER MIND	60.49	ZODIAC	79.48

PROMO LOGICIELS ORIC 1

6 best sellers des jeux d'arcade pour Oric 1 pour 200 F!

Dinky Kong, Jogger, Centipede, Asteroids, Oric Flight et Multigames.



On ne présente plus l'ORIC ATMOS, best seller 83/84. Pour débiter dans le micro informatique ou simplement profiter d'un prix inégalable :

- Un ordinateur Oric ATMOS 48k
- Le câble péritel et son alimentation
- 3 Cassettes de programmes de jeux

pour
990 Francs !



L'ensemble complet et autonome comprenant :

- Un ordinateur Oric ATMOS 48k.
- Un magnétophone à cassettes
- Un Moniteur couleur spécial OR14 (36 cm)
- Les modes d'emploi en français et câbles de branchement

à un prix sans concurrence pour un matériel "prêt à fonctionner" :

3490 Francs !



Bon de commande à renvoyer à :
EUREKA INFORMATIQUE
39, rue Victor-Massé - 75009 PARIS
Tél. : (1) 281.20.02

M. _____

Adresse _____

Ville _____ Code _____

Désire commander :

Un Oric ATMOS complet (990 F.).....

Un Ensemble Oric (3490 F.).....

Une promo logiciels Oric 1 (200 F.).....

Les accessoires et logiciels suivants :

Qte	Désignation	Prix

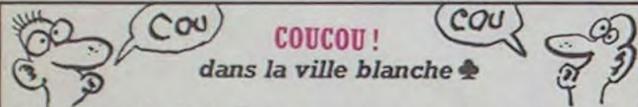
Ajouter 25 F de port si le montant de la commande est inférieur à 500 F.
Ci-joint mon règlement par :

REVENDEURS NOUS CONSULTER.

Tiens, voilà du Bredin !

Ca y est, le rapport nouveau est arrivé !!! Mr Bredin, dont vous avez sûrement entendu parler à la télévision, dans la presse nationale, locale ou encore bancaire, est rapporteur du gouvernement. Il nous promet pour les mois à venir 2 télévisions privées nationales. Petite explication de texte. Pourquoi 2 tv ? Eh bien parce que 2 tiens vaut mieux que 1, 3 ou 15, tu l'auras (des villes). TV privées ? Bon sang ! Mais c'est bien sûr, les capitaux de ces télé viendront d'entreprises privées, pas de l'état. Nationales ? Tout détenteur moyen d'un poste TV captera (des champs).

Mais, il y a toujours un mais, la pub serait la principale ressource de ces télé. Vous vous doutez bien que les entreprises ne pourront pas payer des passages à l'antenne de ces TV "ad vitam eternam". Alors quels financements ? Par décodeur, câble, péage, ou autres expédients, de toutes façons, on va sûrement trouver le moyen de vous faire banquer. Petit conseil de l'HHHHEBDO. Vous vous plantez devant votre récepteur toute la semaine 24H sur 24H. Abrutis par la médiocrité des programmes, vous revendez votre télé dimanche prochain. Et je peux enfin partir en vacances. Merci l'HHHHebdo...



COUCOU! dans la ville blanche

Film suisse de Alain Tanner (1983) avec Bruno Ganz

La Suisse, c'est quoi ? Le chocolat, les banques, les montres, et pour finir la lenteur. Procédons par ordre.

- Le chocolat : comme le film se passe au Portugal, vu le climat, il n'y en a pas.

- Les banques : vu la situation économique de ce pays, passons.

- Les montres : une des seules que l'on voit à l'image, marche à l'envers.

- La lenteur : là-dessus, Tanner a mis le paquet.

Paul (B. Ganz) est mécanicien sur un cargo. Lors d'une escale à Lisbonne, il fait connaissance d'une jeune portugaise (pas en chocolat, mais en sablé), serveuse à l'hôtel où il s'est installé. De leur rencontre naît un amour violent et passionné. Paul, marié, hésite entre rentrer chez lui, ou rester avec la bonne. Finalement, il rentrera en Suisse. Voilà, c'est fini, ça a duré exactement 105 minutes, et vous pouvez vous réveiller.

Le scénario, les comédiens, les décors, et le metteur en

scène laissent présager un excellent film mais il se déroule trop lentement. Néanmoins, il reste une très belle idée : le moyen de communication entre Paul et sa femme. Il filme Lisbonne, se filme lui-même, filme la jeune serveuse, et envoie les microfilms à sa femme. Ce n'est pas qu'on s'ennuie totalement mais le film ne décolle jamais. On espère, on souhaite, on désire, mais point. Bien sûr ce n'est pas un film d'action, mais là, ça touche à la maladie du sommeil. Tsé-tsé pas nul, mais on s'endort un peu quand même...



C'est pour moi tous ces projecteurs ?

Diffusion le 14 à 21h05 sur C+

BOUM LE FOU DE GUERRE les duellistes

Film de Ridley Scott avec Harvey Keitel, Keith Carradine et Albert Finney.

guerrières tout au long des campagnes napoléoniennes.

En l'an 1800, ces féroces soldats qui égorgent nos fils et nos compagnes sont en garnison à Strasbourg où ils s'ennuient ferme (ceux logés en ferme s'ennuient avec urbanité). Pour s'occuper, on se bat en duel (l'honneur, ça vous gratouille ou ça vous chatouille). En tous cas, ça entretient une saine émulation sinon une saignée dans la population mâle. Gabriel Féraud (Harvey Keitel) blesse en duel le neveu du bourgmestre. Armand d'Hubert (Keith Carradine) procède à l'arrestation de Féraud (l'homme qui aimait les femmes) chez une amie de coeur de ce dernier. Humilié, Gabriel qui n'est pas un ange se prend de querelle avec d'Hubert, le provoque en duel et sort blessé dans son orgueil de ce premier affrontement. Il va poursuivre Armand de sa haine et de ses assiduités



Malgré une intrigue un peu mince, le film reçut un prix de la première oeuvre au XXXème Festival de Cannes. Véritable bijou visuel, la photo, très paysagisme anglais du XVIIIème, illustre la futilité de cette histoire de haine et d'honneur au milieu du carnage général. L'esthétisme sans profondeur psychologique n'est que vacuité. Et que va-t-il rester de la qualité des images en 625 lignes ?

Diffusion le 11 à 20h35 sur A2.

curiosités :

UNE SALE AFFAIRE

Film de Alain Bonnot (1981) avec M. Jobert et V. Lanoux

Il était une fois un film mauvais que TF1 avait décidé de diffuser. Il était donc une fois une femme, Marlène, secrétaire de mairie de son état, qui se fait entreprendre par un policier, Totor, lequel cherche à compromettre le maire dans

une affaire de trafic de drogue. Elle lui fait le coup de tu me vois, tu me vois plus, tu me revois... Et ça se termine par... Film sans surprise : intrigue faible, comédiens mous (ils font ce qu'ils peuvent), invraisemblances en tous genres, bref le polar typiquement français quoi. Divertissant mais nul. Diffusion le 10 à 20h35 sur TF1

PROGRAMME TELE

Lundi 10 juin

- 20h30 C+ : LE JUGE (C+ condamné)
- 20h35 FR3 : JAMAIS LE DIMANCHE (voir article)
- 20h35 TF1 : UNE SALE AFFAIRE (voir CURIOSITES)
- 20h35 A2 : PELLEAS ET MELISANDE (opéra)
- 22h20 TF1 : ETOILES ET TOILES (ciné branché)
- 23h00 FR3 : THALASSA (le magazine qui ne coule jamais)

Mardi 11 juin

- 20h30 C+ : RUE BARBARE (1983), film de G.Béhat avec Bernard Giraudeau
- 20h35 FR3 : LE CHEVAL D'ORGUEIL (film à hue et à dia)
- 20h35 TF1 : LE SAGOUIN (redif)
- 20h35 A2 : DUELLISTES (voir article)
- 22h05 TF1 : LE THIBET (documentaire)
- 22h35 C+ : LE BATTANT (Delon en large)

Mercredi 12 juin

- 20h30 TF1 : DALLAS
- 20h35 FR3 : CADENCE 3
- 20h35 A2 : LE SERMENT (voir article)
- 21h00 C+ : TRICHEURS (arnaque)
- 21h30 TF1 : HISTOIRE DU PETROLE n° 5
- 22h25 FR3 : MEMOIRE DE PIERRE : L'occupation à Lyon
- 22h25 TF1 : COTE D'AMOUR (La bourse qui rocke)
- 22h35 C+ : L'HOMME BLESSE (voir article 84)

Jeudi 13 juin

- 20h30 C+ : PASSEURS D'HOMMES de J. L. Thompson avec Anthony Quinn et James Mason
- 20h35 FR3 : L'HOMME DES COULOIRS avec Pierre Dux
- 20h35 TF1 : L'AN MIL : La naissance
- 20h35 A2 : NID D'ESPIONS avec Alain Delon, Curd Jurgens et Claude Jade
- 21h30 TF1 : QUESTION A DOMICILE
- 22h15 A2 : DECAUX'STORY : Hailé Sélassié
- 22h55 C+ : LE COMMANDO DE SA MAJESTE (repos)

Vendredi 14 juin

- 20h35 A2 : CHATEAUVALLON
- 20h35 FR3 : Agatha Christie : Les bottillons de l'ambassadeur
- 20h35 TF1 : LE JEU DE LA VERITE avec Danièle Gilbert (Sabatier, heu-reux, il a trouvé plus con que lui)
- 21h00 C+ : DANS LA VILLE BLANCHE (voir article)
- 21h35 A2 : APOSTROPHES : Stars et débutants
- 21h35 FR3 : FACE A LA 3 : Edith Cresson crache dans la soupe ?
- 22h00 TF1 : JOUEZ HAUTOIS, RESONNEZ MUSSETTE
- 23h00 FR3 : DECIBELS DE NUIT
- 23h00 A2 : THOMAS L'IMPOSTEUR (voir article)

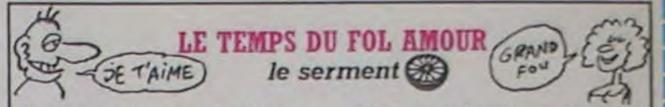
Samedi 15 juin

- 20h35 TF1 : S.O.S. HOMME SEUL (ne répondez pas)
- 20h35 A2 : CHAMPS ELYSEES
- 20h35 FR3 : DISNEY CHANNEL
- 22h10 TF1 : DROIT DE REPONSE
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK : E. Daho
- 22h15 FR3 : DYNASTIE
- 23h00 C+ : MADAME CLAUDE n° 2 (vive les claudettes)

Dimanche 16 juin

- 20h35 A2 : LE GRAND RAID
- 20h35 TF1 : LE RAPACE (polar), film de J. Giovanni avec Lino Ventura
- 20h35 FR3 : LA VILLETTE EXISTE (le tango des bouchers)
- 21h00 C+ : HISTOIRE DE PIERRA (1983), film de M. Ferreri avec Hanna Shygulla, Marcello Mastroianni et Isabelle Huppert
- 21h35 A2 : LA SPLENDEUR DES MOGHOLS : Le Taj-Mahal
- 22h30 FR3 : J'ETAIS UNE AVENTURIERE (1938), film de R. Bernard avec Edwige Feuillère

LE TEMPS DU FOL AMOUR le serment



Téléfilm de Roger Kahane sur un scénario de Stelio Lorenzi et des dialogues de Marcel Jullian avec Bertrand Lacy-Penot, Catherine Wilkening, Pascale Rocard, Jean-Claude Drouot et Pierre Clémenti.

Attention chef-d'oeuvre ! Voilà la meilleure fiction de télévision de l'année, tous à vos cassettes. Vu le niveau général des déchets, un produit de qualité surpasse sans difficulté les dramatiques étiques habituelles. Mais outre la nécessité d'un gros budget, une dramatique exige du talent et là, miracle, il débordait. La téloche française est plus à l'aise dans les histoires à costumes, c'est bien connu. Aussi voilà une reconstitution historique, comme au bon vieux temps de l'école des réalisateurs des Buttes-Chaumont : une oeuvre ambitieuse qui mélange péle-mêle une intrigue sentimentale, une analyse socio-religieuse, la petite et la grande histoire, celle d'une ville, d'une région, du royaume de France en ces temps troubles du milieu du XVIème siècle.

Thomas Platter (Bertrand Lacy-Penot), fils d'un notable, est sur le point de passer sa

thèse de médecine à Montpellier, après cinq ans d'études dans la capitale du Languedoc. Beau, il prend langue (d'Oc) avec Catherine (Pascale Rocard), la fille de son professeur, le chirurgien Guillaume Rondelet (Michel Aumont). Le reste de la nuit, il vole des cadavres et dissèque les restes.



Par le sang du Christ

Survient Segarelli (Pierre Clémenti), fou de Dieu qui ravage les campagnes accompagné d'une troupe d'écrocheteurs. Sous prétexte de mettre fin aux désordres, le roi catholique envoie, à Montpellier ville protestante, le commissaire Jean de la Salle, surnommé l'ange inquisiteur, lequel commence par questionner (écrocher) un couple de marraignes (juifs convertis) qui auraient hébergé Segarelli. Or Thomas est tombé fou amoureux de Zani (Catherine Wilkening), la fille du couple mis en pièces, par ailleurs réfugiée chez le chevalier Bertrand de Saint Tibery (Jean-Claude Drouot).

Ames sensibles, laissez passer les 10 premières minutes d'une violence sanguinaire jamais vue à la télévision française. La photo, très belle, sert de cadre à une bande sonore très réaliste (ah ! Les os qui craquent) ; les images sont crues, les dialogues d'époque (ah ! Le vieux français). Et les acteurs, un mélange explosif de jeunes premiers fabuleux et de vieux chevaux de retour (Aumont, Chevit, Clémenti hallucinant et Drouot gar-gantues-que) ravis de l'occace. Encore, encore, encore.....



HEUREUX QUI COMME ULYSSE jamais le dimanche

Film grec de Jules Dassin (1960) avec Mélina Mercouri et Jules Dassin

chemin. Mais Ilya n'entend rien à cette odyssee que lui propose Homère.

Homère Thrace (Jules, papa de Joe), américain (mais si-mais si), débarque un beau jour en Grèce. Au cours de ses pérégrinations dans le Pirée (Port d'Athènes), il rencontre -c'était fatal- Ilya (Mélina, maman du même Joe), femme des rues, qui se livre à un commerce que la morale réprouve. Il pourrait la voir, et passer à côté d'elle sans s'arrêter, mais le film serait fini. Alors ils vont donc se rencontrer. Non content de l'aimer, et de garder ça pour lui, monsieur décide de tenter de remettre cette damnée dans le droit

Survient l'arrivée du néfaste Noface, qui n'est autre que l'employeur des compagnes de misère d'Ilya. Ilya est une dissidente qui ne fait pas partie du "cheptel" de Noface, et par conséquent, porte préjudice à son racket. Homère et Noface vont donc s'allier pour mettre fin aux agissements d'Ilya. Mais cette dernière, qui a décidé d'emmerder le monde jusqu'au bout, va lancer un mouvement de révolte chez les autres perytapési... prutstité... putes du quartier. Tout ce cirque (à qui ?), se terminera par un gros bisou (qui ?).



Avé Jules celle qui tapine...

Voilà un film superbe qui transformé en comédie musicale a tenu l'affiche un an à Broadway. Melina Mercouri a obtenu le prix d'interprétation à Cannes en 1960. L'Homère d'alors, n'avait rien à envier à l'Homère d'antan.

Diffusion le 10 à 20h35 sur FR3

LES SENTIERS DE LA GUERRE Thomas l'imposteur

Film de Georges Franju (1964) La princesse de Bormes-les-Mimosas (Emmanuelle Riva) veut transformer son hôtel en hôpital pour soigner les poilus (on est en 14). Survient un jeune soldat glabre, Guillaume Thomas de Fontenoy (Fabrice Rouleau) soi-disant neveu du Général Fontenoy, très populaire à l'époque (Tirez les premiers, Messieurs les Anglais).

Rêveur et généreux (le 2ème classe, pas le général), l'imposteur obtient pour les ambulances princières des laissez-passer pour les premières lignes (les trois-quart ailes sont réduits au pilon). Thomas est renvoyé sur le Front par Pesquel-Duport (Jean Servais), un soupirant de la princesse, qui voit en lui un rival. Henriette, la jeune fille en fleur de la prin-



cesse, amoureuse de Thomas, fait des mains et des pieds (paquets, facile avec les amputations) pour le rejoindre. Las, il est parti pour une dangereuse mission. Adapté d'un roman de Cocteau, ce film retrace le désenchantement d'une génération perdue (Cocteau), et d'une autre, sacrifiée (Apollinaire, Péguy). Il dénonce aussi les alibis patriotards, la connerie militaire et l'héroïsme de salon. Diffusion le 14 à 23h00 sur A2;

GIGOLO

de

David Hemmings



Avec David BOWIE (le héros de la semaine) Sydne ROME (avec un 'y' en plus au prénom ça nous aurait fait le symbole de l'amitié italo-australienne), Kim NOVAK (cf Sœurs Froides de Hitch et autres films), David HEMMING (oui, oui, le réalisateur), Maria SCHELL, Curd JURGENS (son dernier film, vu qu'il est cané) et... Marlène DIETRICH (son dernier film, vu qu'elle est pas canée). 1H40. RFA. 1980. 13/20.

C'est le deuxième film que faisait David BOWIE, après l'Homme Qui Venait D'Ailleurs, et, pour être franc avec vous, c'était pas tout à fait ça au niveau comédie. Ici, il est pas mal avec de très bons moments.

Ce film réunit un des plus beaux castings imaginables comme vous avez pu le constater : la Dietrich ('20/'30), Curd Jurgens ('40/'50/'60), Kim Novak ('50/'60), Maria Schell ('50/'60), David Hemmings ('60/'70), Sydne Rome ('70) et Bowie ('80).

Un casting qui à lui seul constitue une histoire du cinéma et de ses stars des années '20 à nos jours, faut l'faire! Chapeau Hemmings! Pourtant il n'apparaît pas dans ce film qu'il soit promis à une grande carrière de réalisateur, vu qu'honnêtement ce film est qualitativement assez médiocre.

Mais ça, vous vous en taponnez le coquillard de la technique, n'est-ce pas ?

En tous cas, c'est juste un prétexte pour justifier la mauvaise note que je mets à un film que j'estime comme impératif!

L'histoire vous vous en doutez, est celle d'un gigolo. Aux enfants qui me lisent sans comprendre, pour éviter qu'ils aillent faire chier leur père à la cuisine ou la grande sœur jouant avec les robinets avec un copain, enfermés dans la salle de bains, qu'ils sachent qu'un gigolo est un monsieur qui se fait payer par des dames...



Ainsi Bowie est un jeune officier prussien démobilisé de 14/18, outré par la défaite, qui entre dans l'écurie d'étalons de M. Dietrich, la mère maquerele. Tout ça se passe à Berlin, le Berlin des années '20. Ce Berlin qu'on imagine à travers Cabaret ou L'Œuf Du Serpent, complètement décadent, avec dans les rues les partisans nazis se canardant avec les militants communistes.

Bon. Bien sûr le scénario est un peu mince, bien sûr Hemmings reste et demeure un acteur, bien sûr la qualité technique laisse à désirer, bien sûr Bowie est très inégal, bien sûr, bien sûr, bien sûr.

Mais une telle pléiade d'acteurs de toutes ces époques (il manque Buster Keaton, mais il devait sûrement être pris) c'est de l'inimitable. Le comique des situations m'a fait rigoler comme une baleine pendant tout le long du film, et surtout Marlène Dietrich chantant "I'm just a gigolo" avec sa fameuse voix à 79 ans, on ne peut pas se permettre de rater ça. De l'anthologie que je vous laisse savourer.

CINOCHE!

édito

Cette semaine une grande vedette de la chanson pop nous fait le plaisir de venir présider notre grand radio-crochet de la ville de Palavas-les-vis, il s'agit vous l'avez tous déjà deviné, et c'est d'ailleurs pour ça que vous êtes venus si nombreux aujourd'hui, de... André Verchuren ! (moult sifflements et quolibets) Attendez, chrois ben qu'j'm'ai gouré, heu, heu, heu ! Verchuren c'est demain qu'y vient ! Non, aujourd'hui, c'est un certain David Bowie, que même que je connais même pas, comme quoi y m'ont dit n'importe quoi au service municipal, parce que moi, j'vous l'dit franchement, sans bourgogne, j'les connais tous les joueurs

d'accordéon ! Bon, ben c'est pas tout ça, un p'tit pastaga me f'rait pas d'mal pour me r'met' de ces émotions, bon, ben, à vous Paris, à vous Cognac-Jay, à vous les studios !

En effet, chers auditeurs chéris, nous avons cette semaine 2 films dans lesquels le beau, oui, comme Bowie (merci Gainsbard) nous montre son joli minois ! J'en vois déjà plein qui salivent d'aise ! Le reste de la semaine, bof, pas tout terrible, parfois sympa.

A noter que le Bowie a joué Elephant Man au théâtre à New York, il y a déjà 5 ans de cela, j'dis ça à cause de Mask. Salut. A la prochaine !

CLOU, l'amateur de perroquets !

MASK

de Peter Bogdanovich



Avec CHER (mais pas trop quand même, bien que ça ait augmenté depuis son Prix), Sam ELLIOTT et Eric STOLTZ (bonjour le maquillage). 2H00. USA. 12/20.

Cher : Prix d'interprétation féminine à Cannes '85

Dans la série les films larmoyants, moralistes et vas-y que chte tords la gueule comme si t'étais un drap mouillé resté dans la machine à laver depuis trois jours parce que l'essorage a cassé, pour te tirer des larmes, bonjour ! Eh bien oui. Ce genre que l'on croyait perdu à tout jamais continue à faire de nouveaux adeptes.

Vous avez vu Elephant Man de David Lynch, n'est-ce pas ? Eh ben c'est très simple. Vous remplacez :

- l'Angleterre victorienne par la Californie des années '70,
- le N/B par la couleur,
- l'éléphant adulte par un jeune lion,

- les montreurs de foire sympas par une bande de Hell's Angels peinaris, avec moto, cuir et toute la panoplie en vente dans toutes les BD de Margerin.

Vous rajoutez :
- une maman gentille et dynamique, mais stone et pleine d'amants,
- un peu plus de morale, de sensiblerie nulle et de minimalisme.

Et vous obtenez...Mask. C'est vrai que Cher est pas mal, mais de là à lui donner le Prix d'interprétation féminine ! R'marquez elle n'en a eu que la moitié, alors ! Evitez.

PS : je m'excuse d'employer ici la même formule que pour Baby, en faisant des comparaisons avec un autre film y ressemblant étrangement, mais franchement, je trouve qu'on se fout un peu de la gueule du monde en reprenant toujours les mêmes recettes pour faire flancher le public, et je ne supporte pas qu'on me prenne pour une poire.

box office

1) ROSE POURPRE DU CAIRE	18/20
2) APRES LA REPETITION	18/20
3) BRAZIL	17/20
4) PERIL EN LA DEMEURE	16/20
5) ESCALIER C	16/20
6) LA MAISON ET LE MONDE	16/20
7) AU-DELA DES MURS	16/20
8) RENDEZ-VOUS	16/20
9) BLANCHE ET MARIE	15/20
10) ADIEU BONAPARTE	15/20
11) WITNESS	15/20
12) SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	15/20
13) BIRDY	15/20
14) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20
15) SUBWAY	15/20
16) REPO MAN	15/20
17) RETOUR MORTS-VIVANTS	15/20
18) ELECTRIC DREAMS	14/20
19) LA DECHIRURE	14/20
20) LE FIL DU RASOIR	14/20
21) STARFIGHTER	14/20
22) 2010	14/20

GLENN MILLER STORY

d'Antony Mann



Avec James STEWART (impérial), June ALLYSON et George DRAKE. 1H55. USA. 1954. 14/20.

Prix spécial à James Stewart pour l'ensemble de sa carrière à Cannes

Glenn Miller c'est ce mec qui faisait de la musique/soupe dans les années '30/'40.

C'est lui sans qui les supermarchés modernes seraient désemparés s'il n'avait pas été là pour faire sa musique sirupeuse, qui apparemment plaisait à beaucoup dans ce temps-là. Mais aujourd'hui, excusez-moi, mais franchement 'Moonlight Serenade', c'est pas vraiment ma tasse de thé.

Evidemment c'est plus sympa lorsque ce sont les Star Sisters qui, pompant sur les Peter Sisters, nous servent ça à leur sauce (In The Mood, par exemple). Déjà, quand c'est chanté, c'est un peu meilleur, et en plus de ça, ces gonzesses sont aussi agréables à l'oeil qu'à l'oreille. On a aussi un certain Joe Jackson qui,

dans l'album "Jumpin' Jive" interprète "Tuxedo Junction" de façon tout à fait épatante. Mais là je digresse, pour changer.

Le film en lui-même est pas mal. Oh bien sûr la vie de Glenn Miller n'a rien de palpitant, et c'est sûr que lorsqu'il s'agit de faire un film sur ce genre de mec, on est un peu forcé de romancer un tant soit peu, ou bien d'utiliser des acteurs dont la personnalité éclipsent les biographes. Ce qui est précisément le cas ici.

James Stewart est formidable, ce n'est pas pour rien qu'il a déjà récolté un Oscar et en plus cette année ce Prix à Cannes. Il est à mourir de rire dans ce film. Il est tour à tour, charmant, tendre, gauche, bref, tout ce qu'il faut pour faire craquer les minettes.

Attention, je vous avertis quand même à l'avance, Mesdames, James Stewart est aujourd'hui un vieux monsieur un peu décati, qui ne vaut même pas la peine qu'on se retourne sur son passage ! Donc pas la peine de commencer à baver sur le canard...

Allez, c'est pas mal, c'est bien gentil.

PS : Pour les fans de Jazz, sachez qu'on voit un boeuf entre Louis Armstrong et Gene Krupa qui vaut son pesant de cacahouètes ! Et c'est un vrai boeuf avec l'ambiance et tout, super !

STARFIGHTER

de Nick Castle



Avec Lance GUEST, Dan O'HERLIHY (l'extra-terrestre qui a 68 ans dans le civil, que c'est pour ça qu'on ne lui donne plus que des rôles où il a un super maquillage, non, là en fait chuis méchant pour des prunes, en fait il est très bien, même quand on ne voit pas vraiment sa figure), Catherine Mary STEWART (agréable) et Robert PRESTON (66 ans, la folle tordue dans Victor-Victoria). 1H40. USA. 14/20.

Excusez-moi mais voilà un film que j'ai vu il y a déjà pas mal de temps. Eh oui, ça arrive de les voir très longtemps à l'avance, même que les photos sont à la rédaction depuis si longtemps que la chef me demande chaque semaine depuis trois mois à quoi peuvent-elles bien servir !!

Ca faisait déjà quelque temps qu'on avait pas eu de film de SF, le dernier en date étant Star Trek III.

Starfighter est l'histoire d'un jeune mec, sympa, propre sur lui, bien sous tout rapport, qui vit dans une colonie de caravanes avec sa famille. Au bar, un camion démembré, il y a un jeu vidéo : Starfighter, seul contre l'armée de Xur et Kodan pour défendre Rylos.

Et vas-y que je l'éclate la gueule à cette putain de machine et que j'ty claque tout mon pognon. Evidemment, rapidement il devient le meilleur joueur du campement, c'était pas dur, vu qu'il y avait que lui, son petit frère et le vieux barman qui y jouaient. Et un jour, out of the blue, il tape le super high score, en destroyant tous les vaisseaux ennemis. Waaaah !

Le soir même la machine se met à lui débiter tout un tas de conneries comme quoi c'est le plus beau, le plus fort et tout et tout et que pour la peine il a été sélectionné pour être Starfighter sur la planète Rylos et que la navette de 23h56 aura un peu de retard dû à une pluie de météorites au large de Cassiopée. Le pire c'est que c'est vrai et qu'il y a un effectivement un type qui vient le chercher dans une voiture du genre de celles qui n'existent que dans les films de SF, normal.



Hop ! Première séquence animée par le Cray X-MP, 15 millions de dollars tout nu. Rassurez-vous ils ont loué la bécane. Cela dit, Starfighter est le premier film où l'on ait utilisé des images entièrement synthétiques sur 25 minutes (un quart de la durée totale). Le Cray en question est une machine bien sympa avec une résolution de 4000 par 6000 pixels, à 4096 couleurs simultanées, ce qui fait que les images paraissent aussi réelles que de la photo de maquette. Franchement on n'y voit que du feu, super ! On a vraiment l'impression que l'ordinateur a été utilisé à bon escient, et c'est bien agréable pour les aficionados.

A part ces considérations techniques, on peut quand même dire que c'est bien agréable à regarder, autant que la gonzesse du héros, qu'on voit somme toute très peu. C'est drôle, et je dirai même que certains des effets comiques ressemblent fort à ceux utilisés dans La Rose Pourpre Du Caire. Je sais la comparaison est un peu osée, mais que voulez-vous, je ne peux pas m'en empêcher ! C'est ça les artistes !

SERIE NOIRE POUR UNE NUIT BLANCHE

de John Landis

Avec Michelle PFEIFFER (la belle gonzesse qui joue aussi dans Ladyhawke), Jeff GOLDBLUM (grand !), Richard FARNSWORTH, Irene PAPAS (non, c'est pas elle le Ministre de la Culture), Paul MAZURSKY, Roger VADIM (sans Brigitte), Dan AY-KROYD (copain de Bill Murray et d'Eddy Murphy) et David BOWIE (le héros de la semaine). 1H55. USA. 15/20.

Ha ! Ha ! Tout good le film ! Un pauvre mec qui se fait chier toute la sainte journée, qu'a un boulot qui le fait chier, qu'a une femme chiantie et infidèle et qu'est totalement insomniaque. Comment y remédier, à l'insomnie, quand on habite L.A. et qu'on a pas trop de problèmes d'argent ? Eh bien, faire un saut à Las Vegas par exemple ! Cette ville où jamais rien ne s'arrête de tourner.

Manque de pot, alors qu'il arrive juste à l'aéroport, une jolie fille s'installe dans sa voiture et lui demande de mettre la gonze, un peu abasourdi notre héros s'apprête à refuser, lorsque 4 dangereux créatins armés jusqu'aux dents sautent sur le capot et veulent manifestement lui soutirer au moins sa thune mais plus particulièrement la nana à ses côtés.

Mais quelle mauvaise idée que de s'embarquer dans cette aventure délirante sans sa brosse à dents ? Bon d'accord elle est grande et elle vaut le déplacement, mais comme il ne sait même pas d'où elle sort et ce qu'elle a bien pu faire pour que ces 4 zigotos lui courent au cul, d'ail-



leurs ils sont derrière, toujours en train de filer le train à la voiture du héros, il devrait peut-être se méfier, on sait jamais trop bien avec les jeunes actuellement ! Et les v'là cavalant, cavalant comme des dingues toujours poursuivis par ces affreux nuls. Parce que pour être nuls, ça ils le sont, dans la série "la seule chose qu'on arrive à flinguer avec nos Smith et Wesson Magnum 357S chromés, ce sont les serrures et les chiens", ils se posent là ! Et c'est justement pour ça que

ces connards sont dangereux : ils sont capables de shooter n'importe quoi, on vise les roues de la bagnole et on réussit seulement à dégommer 2 ou 3 passants qu'avaient rien demandé à personne. Petite anecdote en passant, dans les tueurs il y a un certain John Landis qui joue, étonnant, non ? Sans compter que ce n'est pas le seul réalisateur à se produire en tant qu'acteur dans le film, puisqu'on trouve aussi Roger Vadim, Jim Henson (Dark Crystal), Paul Mazursky et 13

autres dont je ne citerai pas le nom, parce que j'ai pas que ça à foutre.

Bon. Alors ils sont toujours en train de cavaler. Maintenant on sait pourquoi la gonzesse se fait courser pas les affreux : elle a passé en fraude des émeraudes très précieuses qui proviennent du sceptre de l'ex-shah d'Iran. Les 4 marlous sont des agents d'une Savak reconstituée par une princesse en exil (Irene Papas).

D'un autre côté, alors que nos héros courent toujours, intervient une autre bande, elle aussi intéressée de très près par les cailloux.

Le premier contact qu'on a avec cette bande est très surprenant, tout comme l'ensemble du film : Jeff Goldblum attend la Pfeiffer, à 3 plombes du mat, adossé au mur de chez Tiffany's, somnolant. Il est cadré en pied à l'extrême gauche de l'écran, quand un mec sur sa gauche l'interpelle par son nom. On croit reconnaître sa voix, mais on n'y croit pas. La caméra panote (vient de 'panoramique' : mouvement latéral de caméra sur son axe, de 1° à 360°) sur la gauche de façon à cadrer les 2 protagonistes en pied au centre de l'écran. Et oui, c'est bien lui, on le reconnaît après une hésitation, parce qu'il paraît vraiment petit à côté de Goldblum qui fait ses 2m05... David Bowie, moustachu, mal rasé, jouant le rôle d'un méchant, pour une fois.

Bonjour la surprise ! A l'image du film d'ailleurs. C'est drôle, on ne se lasse pas une minute, c'est bien filmé, bien interprété, une bouffée de plaisir bien agréable !

HIPPO JOYST

C'est japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît : trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, tinton : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !

Ah, au fait, c'est 120 balles...

C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

Nom :
Prénom :
Adresse :

DATE : PU = 120 F ... x ... = ... F
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

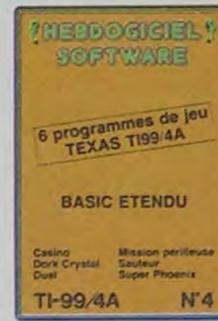
HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

Les nouvelles boîtes jaunes sont arrivées ! Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !



"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission pénibleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux somptueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu.



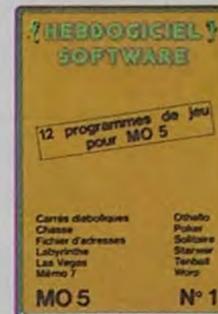
Un jeu d'aventure : ça va. Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six cassette-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans conteste un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs.

Votre Oric utilise le langage machine pour réfléchir et vous n'avez malheureusement que votre cerveau humain pour le battre au Morpion ! Le "Laby 5" qui suit n'est pas plus facile : cinq étages, des trappes partout et ses ascenseurs pas très fiables ! Dans "Oil leak", vous devez réparer une voiture au beau milieu de grandes flaques d'huile. Les ravins et les précipices de "Pont-levis" vont vous rendre fou ! Le "Parsec" fonce à toute vitesse et la "Guerre nucléaire" est tout simplement le premier grand Wargame pour Oric. 120 francs la cassette.



Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régaliez-vous avec de la tequila : plus vous en buvez, plus vous désamorçez facilement les bombes de "Caramba" ! Six super-programmes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcade : où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la stratégie avec "Mineur" où vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'Inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frémir les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !



BON DE COMMANDE A RENDRE A SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Nom/Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
ORIC N° 4 120 F
ORIC N° 5 120 F
SPECTRUM N° 1 120 F
TEXAS N° 4 120 F
ZX 81 N° 1 120 F
MO5 N° 1 150 F

- REGLEMENT JOINT : ...00F
DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

ture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.
HEBDOGICIEL : 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.
Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

1ER PRIX : 20000F.



	N° 82	N° 83	N° 84	N° 85
APPLE II	G DOS	TRANSACII	LEAP MAN	LEAP MAN
CANON X-07	GASPITION	Dr. JONES	GLOUTON	MULTIGRAPH
CASIO FX 702-P	GOLF	OPERATION PUPINES	TIR	COMPTA
COMMODORE 64	CARACTERES	L'ANE JAUNE	L'ANE JAUNE	CHENILLE
COMMODORE VIC 20	SHAKE	LABYBOULE	FONCTION	ABTZ
HECTOR	MANOIR DU LAC	SUPER PUZZLE	SUPER PUZZLE	MISSION ZHR+
ORIC	DOMINOS	SPRITY	SPACE HOPPER	MARTIENS
EXL 100	CHENILLE	ATLANT EAT	DESSIN	DESSIN
SPECTRUM	JERI	PRINCESSE	SCROLLING	GLOOPS
ZX 81	ZX TEXTE II	METEOR MISSION	CRASY MAIE	SYNTHÉ
PC 1500	DEFENDER	PC MUSIC	LOUP DES MERS	BRIQUES
TI 99/4A (basic simple)	JEU D'EAU	FANTOMES	DESCENTE LUNAIRE	TANK
TI 99/AA (basic étendu)	SAD SUN	JUMPMAN	TI ROBOT	BLUE SPRITES
T07	LEGENDE	STRIP	BILLARD	TIR FORAIN
AMSTRAD	DONALD et RIRI	RUNES	TRIDI	LABY. FOU
MSX	CHECK BOOK	X	SPACE WAR	BOUFFY

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous !
La marche à suivre est simple :
- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
A renvoyer avant le 13 Juin 1985 à minuit à Hebdogiciel, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.
Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 13 Juin à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 13 Juin à minuit à Hebdogiciel concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :
JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :
NOM ET PRENOM :
ADRESSE :

BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
Adresse :
N° téléphone :
Nom du programme :
Nom du matériel utilisé :

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée)

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

DEMANDEZ LE PROGRAMME

SOFT-PARADE®

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

nouveau

KRYSTAL OF ZONG

De l'action et de l'arcade, le tout dans un même programme. Incroyable mais... (merci les chœurs). A ne rater sous aucun prétexte (sauf avis médical contraire).

UP'N DOWN

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

TAPPER

Un p'tit coup à servir, facile. Cent grands coups ? Dur, très dur et pourtant on y arrive !

SORCERY

Voilà un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire : tout au joystick. Et il est beau...

MACADAM BUMPER

Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers. Pourquoi aller au café ?

DEFEND OR DIE

Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous, et en stéréo !

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices fournis avec le soft.

SÉRIE NOIRE.

Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre les différents joueurs. Qui embrasserez-vous, tuerez-vous ou volerez-vous ?

SURVIVOR

De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème complexe à résoudre : survivre sera votre seul mot d'ordre.

MESSAGE FROM ANDROMEDA

En voilà un super jeu d'aventure, largement plus beau qu'un camion et encore plus largement passionnant.

FOREST AT WORLD'S END

Le bout du monde à vos portes, juste après le troisième arbre à gauche. Un dédale d'aventures rocambolesques ou angoissantes.

HOUSE OF USHER

Claustrophobes éloignez-vous, cette aventure s'adresse exclusivement aux agoraphobes.

BC'S QUEST FOR TIRES

La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

LUNAR LEEPER

Des tonnes de ferraille vous sautent dessus, sachez les éviter pour mieux servir votre natale planète.

JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défonchez ces dents qui vous guettent.

AQUATRON

Défendre la Terre passe encore, mais net-toyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus baléze que baléze !

LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. Seriez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes ?

SPY HUNTER

Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

DARK STAR

Partez à la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche. Votre écran n'y verra que du feu en plongeant de planète en trou noir et de combat spatial en hyperspace.

ZAXXON

De l'arcade comme au café... Et largement plus abordable ! Un classique qui manquait au Spectrumiste averti.

PSI WARRIOR

Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate antigravité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial...

SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents secrets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient ? Ce problème ne se pose plus dorénavant : vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Christie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingéniosité.

XAVIOR

Plus vite, toujours plus vite ! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied d'acier.

FBI

Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon polar.

3D FONGUS

Le Paris-Dakar en avion, ça vous dit ? C'est tout pareil, on perd la piste, on s'emplafonne des rhinocéros, mais on se marre bien.

INVASION

Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prenez les commandes de votre vaisseau.

COBRA PINBALL

"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité.

BATTLE FOR MIDWAY

Si vous avez la mégalomanie galopante, précipitez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

FRELON

Bande de petit salopards, vous n'êtes pas là pour frimer ! C'est la guerre, et malgré les ennemis qui nous canardent, il faut aller réparer ce sacré pont ! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux fesses !

A logiciel en anglais
F logiciel en français
V jeu d'aventure
R jeu de réflexion
J jeu d'arcade rapide
E éducatif
L langage
M manette de jeu nécessaire
* nouveauté

APPLE

1 CONAN	DISK	A J *	245
2 CRIME DU PARKING	DISK	F V *	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M *	245
5 SKYFOX	DISK	A J M *	395
6 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
7 DALLAS	DISK	A V R *	245
8 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
9 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
10 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A J *	190
11 LUNAR LEEPER	DISK	A J *	190
12 AQUATRON	DISK	A J *	190
13 JAW BREAKER II	DISK	A J *	190
14 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	380
15 AZTEC	DISK	A J M	350
16 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380
17 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
18 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300
19 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380

AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M *	110
2 DEFEND OR DIE	K7	A J *	110
3 MACADAM BUMPER	K7	F J *	160
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F J *	180
5 SURVIVOR	K7	A J *	110
6 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A J M *	120
7 HOUSE OF USHER	K7	A V *	110
8 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V *	95
9 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A J *	95
10 SERIE NOIRE	K7	A J *	145

ZENJI

Pas mal, les jeux de réflexion. Bien, les jeux d'arcade. Super, les tableaux speeds. Alors, le mélange des trois, qu'en dites-vous ?

RIGEL

Explorez, cartographiez ce monde encore inconnu pour en préparer la défense avant que les pirates ne s'y incrustent. Puis défendez-le...

SCORPIRUS

"Argh !", pensez-vous ; "ça va vraiment mal...". Bien pensé, car guider cette fichue bestiole dans ces sacrés labyrinthes, ce n'est pas de la tarte !

AIRBUS

Plus vrai que nature le pilotage de cet Airbus. A vous de démontrer que vous en êtes digne !

HOVER BOVVER

Imaginez une belle pelouse, mais alors vraiment super belle. Et imaginez que personne ne la tonde et que vous pouvez subrepticement utiliser une superbe tondeuse de course...

si vous êtes
ABONNÉS
déduisez VOUS-MÊMES
vos 10 %
de remise sur
le bon de commande

10 % de remise pour
les abonnés !

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M	380
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	125
5 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	140
6 UP'N DOWN	K7	A J M *	160
7 TAPPER	K7	A J M *	160
8 SPY HUNTER	K7	A J M *	160
9 SPY VS SPY	K7	A J M *	135
10 CONAN	DISK	A J *	330
11 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
12 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150
13 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	125
14 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	280/180
15 KRYSTAL OF ZONG	K7	A V J M *	60
16 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
17 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	250/149
18 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	330/120
19 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
20 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
21 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
22 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/120
23 BEACH HEAD	K7	A J M *	105
24 BLUE MAX	K7	A J M *	380
25 PSYTRON	K7	A R J *	115
26 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
27 VOYAGEUR	K7	F V *	145
28 CHINESE JUGGLER	K7	A J M *	95
29 DALLAS	DISK	A V R *	190
30 HOBBIT	K7	A V R *	135
31 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120
33 KILLER WATT	K7	A J M *	120
34 ZENJI	K7	A J R M *	120
35 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
36 ONE-ON-ONE	DISK	A J M *	380
37 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M *	85
38 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
39 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	380
40 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380

ORIC 1 / ATMOS

1 3D FONGUS	K7	F J *	140
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V *	180
3 AIGLE D'OR	K7	F V R	135
4 MR WIMPY	K7	F J *	95
5 DOGGY	K7	F J *	120
6 SUPER JEEP	K7	F J *	140
7 HOBBIT	K7	A V R	210
8 COBRA PINBALL	K7	F J *	140
9 FRELON	K7	F J *	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	160
11 BIG BASTON	K7	F J *	120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
13 TENDRE POULET	K7	F V R	120
14 LANCELOT	K7	F J *	150
15 TERMINUS	K7	F J *	120
16 ULTIMA ZONE	K7	A J *	80
17 MISSION DELTA	K7	F J R	95

SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J *	95
2 XAVIOR	K7	F J *	70
3 BRUCE LEE	K7	A J *	110
4 ZAXXON	K7	A J *	90
5 MATCH POINT	K7	A J M *	95
6 SABRE WULF	K7	A J *	120
7 UNDERWORLDE	K7	A V *	120
8 BEACH HEAD	K7	A J *	110
9 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
10 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
11 PSYTRON	K7	A R J *	115
12 HOBBIT	K7	A V R *	135
13 PAINTING JOE	K7	F J *	75
14 LOMBRIX	K7	F J *	95
15 VOX	K7	F L *	180
16 3D MOVER	K7	F L *	180
17 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95
18 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R	140

TEXAS TI/99

1 LUNAR LANDER	K7	F J M	95
2 DRIVING DEMON	MODULE	A J M	110
3 AMBULANCE	MODULE	A J M	110
4 RABBIT RAIL	MODULE	A J M	110

THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MOS, T07 AVEC EXTENSION 16K ET T07.70			
1 AIGLE D'OR	K7	F V *	180
2 FBI	K7	A J M *	190
3 INVASION	K7	F J *	155
4 AIRBUS	Module	F J M *	475
5 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
6 PULSAR II	K7	F J M *	140
7 STANLEY M05	K7	J M *	140
8 SPACE SHUTTLE SIMULATOR M05	K7	F R J *	260
9 VOX M05	K7	F L *	180
10 YETI	K7	J M *	140
11 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
12 BACKGAMMON	K7	R *	170

ZX 81

1 RIGEL	K7	F J *	95
2 SCORPIRUS	K7	F J *	75
3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F R	95
4 CROCKY	K7	A J	85
5 COBRA	K7	F J *	80

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :
SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Nom/Prénom
Adresse
Ville Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
TOTAL				
Participation aux frais de port en recommandé				+ 15,00
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE				-
N° ABONNE (obligatoire)				
MONTANT à payer				

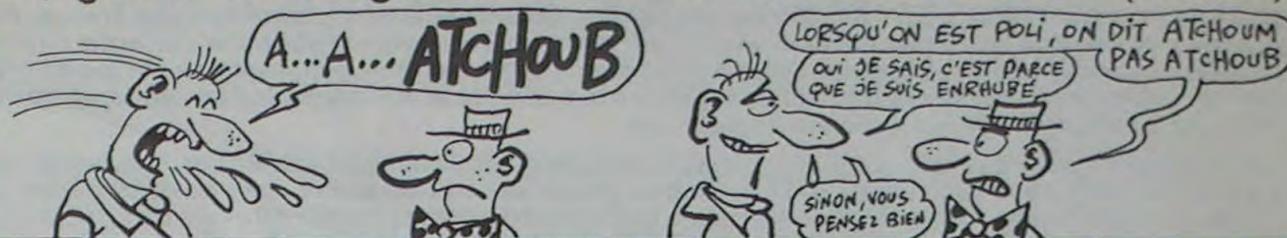
date de la commande :

Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Abbrenez à convertir sans beine, grâce au brogramme de Bernard BERLAND (sniff...)

Mode d'emploi :

Ce programme propose des exercices de conversions dans le système décimal (niveau CM1 à 5ème), les indications nécessaires sont incluses. L'ordinateur montre les étapes successives d'une conversion, lors de la correction d'une réponse fautive. En fin d'exercice, l'appui sur M (Menu) relance le programme si vous désirez changer de type de conversion.



CONVER sur T07, T07-70, MO5.

```

5 SCREEN2,0,0:0=P=0:NE=0:SCD=0
10 GOSUB10000
15 DIM RAC$(7),CAR$(7),NA$(7),U$(3),CARC
$(7),CARAC$(7)
50 FORI=1TO7
60 READRAC$(I)
70 NEXTI
80 U$(1)="m":U$(2)="g":U$(3)="l"
100 DATA k,h,da,"",d,c,m
199 '-----CHOIX-----
200 C=10:L=0:GOSUB11000:PRINT"CONVERSION
S"
210 C=14:L=1:GOSUB11000:PRINT"o0o"
220 PRINT:PRINT:PRINT"Veux-tu effe
ctuer des conversions sur:"
230 C=0:L=7:GOSUB11000:PRINT"1-Des quant
ites simples"
240 PRINT:PRINTTAB(8);"2-Des aires"
250 PRINT:PRINTTAB(8);"3-Des volumes"
260 C=0:L=14:GOSUB11000:PRINT"Donne ton
choix (1a3):";:INPUT" ",TU$
270 IFLEN(TU$)>1THENC=22:GOTO300
280 TU=VAL(TU$)
290 IFTU<10RTU>3THENC=22ELSE320
300 GOSUB11000:EF$=TU$:GOSUB14000
310 GOTO260
320 IFTU<>1THEN500
330 PRINT:PRINT"Parmi les unites usuelle
s, veux-tu"
340 PRINT"convertir:"
350 C=10:L=19:GOSUB11000:PRINT"1-Des lon
gueurs(m)"
360 PRINTTAB(10);"2-Des masses(g)"
370 PRINTTAB(10);"3-Des capacites(l)"
380 C=0:L=23:GOSUB11000:PRINT"Donne ton
choix (1a3):";:INPUT" ",T$
390 IFLEN(T$)>1THENC=22:GOTO420
400 T=VAL(T$)
410 IFT<10RT>3THENC=22ELSE500
420 GOSUB11000:EF$=T$:GOSUB14000
430 GOTO380
440 GOSUB10000
510 C=0:L=10:GOSUB11000:PRINT"Veux-tu pr
oposer des valeurs a"
520 PRINT"convertir(O/N)?:"
530 L=20:GOSUB11000:PRINT"(Si la reponse
est N, il y aura un tirage"
540 PRINT"aleatoire des valeurs a conver
tir.)"
545 C=17:L=11:GOSUB11000:INPUT" ",REP$
550 IFREP$="O"ORREP$="N"THEN580
560 GOSUB11000:EF$=REP$:GOSUB14000
570 GOTO 510
572 '*****BOUCLE PRINCIPALE*****
575 O=0:E=2:F=0:GOSUB12000
580 IFREP$="O"THEN1000ELSE1500
999 '-----ENTREE DES VALEURS-----
1000 GOSUB10000:IFTU=20RTU=3THENT=1
1005 O=0:P=0:GOSUB4000
1010 PRINTTAB(12);"Unites proposees:"
1015 IFTU=1THENTU$=""
1020 FORI=1TO7
1025 IFT=3ANDI=1THENPRINT:PRINTI;"-":GO
T01040
1030 PRINT:PRINTI;"-";RAC$(I);U$(T);TU$
1040 NEXTI
1050 C=0:L=19:GOSUB11000:PRINT"Choix de
l'unite de depart (1a7):";:INPUT" ",K$
1060 K=VAL(K$):IFLEN(K$)>1THEN1080
1070 IFK<10RK>7THEN1080
1075 IFT=3ANDK=1THEN1080ELSE1100
1080 C=33:L=19:GOSUB11000:EF$=K$:GOSUB14
000
1090 GOTO1050
1100 C=0:L=20:GOSUB11000:PRINT"Choix de
l'unite d'arrivee (1a7):";:INPUT" ",M$
1110 M=VAL(M$):IFLEN(M$)>1THEN1130
1120 IFM<10RM>7THEN1130
1125 IFT=3ANDM=1THEN1130ELSE1200
1130 C=33:L=20:GOSUB11000:EF$=M$:GOSUB14
000
1140 GOTO1100
1200 UD$=RAC$(K)+U$(T)+TU$:UA$=RAC$(M)+U
$(T)+TU$
1210 C=0:L=21:GOSUB11000:PRINT"Propose 1
e nombres de ";UD$;" a convertir"
1220 PRINT"en ";UA$;" (6 caract.max):"
1225 C=24:L=22:GOSUB11000:INPUT" ",ND$
1230 IFLEN(ND$)>6THEN1310
1240 FORI=1TOLEN(ND$)
1250 CARC$(I)=MID$(ND$,I,1)
1260 IFCARC$(I)=". "THENP=P+1
1270 IFASC(CARC$(I))<46ORASC(CARC$(I))>
57ORASC(CARC$(I))=47THEN1310
1280 NEXTI
1290 IFP>1THEN1310
1291 IFCARC$(1)="0"ANDCARC$(2)=". "THEN12
92ELSE1300
1292 L0=LEN(ND$):ND$=""
1293 FORJ=2TOLO
1295 ND$=ND$+CARC$(J)
1297 NEXTJ
1300 GOTO2000
1310 P=0:GOSUB11000:EF$=ND$:GOSUB14000
1320 GOTO1225
1499 '+++++TIRAGE ALEATOIRE+++++
1500 GOSUB10000:C=0:L=12:GOSUB11000:PRIN
T"Appuyer sur une touche."
1510 A$=INKEY$:X=RND(1)
1520 IFA$=""THEN1510
1530 ND=(1000000*RND)/1000:N$=STR$(ND):N
D$=RIGHT$(N$,LEN(N$)-1)
1540 Y=RND(2):K=INT(7*RND(2))+1
1550 Z=RND(3):M=INT(7*RND(3))+1:IFM=K TH
EN1550
1560 IFT=3ANDK=1THEN1540
1570 IFT=3ANDM=1THEN1550
1580 IFTU=20RTU=3THENT=1
1590 IFTU=1THENTU$=""
1600 UD$=RAC$(K)+U$(T)+TU$:UA$=RAC$(M)+U
$(T)+TU$
1610 GOTO2000
2000 PP=0:LTC=LEN(ND$)
2010 FORJ=1TOLTC
2020 CARC$(J)=MID$(ND$,J,1)
2030 IFCARC$(J)=". "THENPP=J
2040 NEXTJ
2050 R=PP:IF PP=0THENR=LTC
2060 ND=VAL(ND$):NC=ND*10^(LTC-R)
2070 NC$=STR$(NC):NC$=RIGHT$(NC$,LEN(NC$
)-1)
2080 IFPP=0THENLPC=LTC
2090 IFPP>0THENLPC=PP-1
2100 LTC=LEN(NC$)
2110 FORJ=1TOLTC
2120 CAR$(J)=MID$(NC$,J,1)
2130 NEXTJ
2135 GOSUB10000
2140 C=0:L=4:GOSUB11000:PRINT"Il faut co
nvertir:"
2150 C=10:L=6:GOSUB11000:PRINTND$+" "+UD
$;" en ";UA$
2151 IF LEFT$(ND$,1)=". "ANDMID$(ND$,2,1)
="0"THENGOSUB3500
2152 FORI=1TO 7
2153 GOSUB5000
2154 NEXTI
2160 C=0:L=8:GOSUB11000:E=3:GOSUB12000:P
RINT"Parmi les reponses proposees:"
2170 FORI=1TO7STEP2
2180 O=0+1:NPA$(O)=NA$(I)
2190 PRINTTAB(10)O;"-";NPA$(O)
2200 NEXTI
2210 FORI=2TO6STEP2
2220 O=0+1:NPA$(O)=NA$(I)
2230 PRINTTAB(10) O;"-";NPA$(O)
2240 NEXTI
2245 C=0:L=21:GOSUB11000:E=6:GOSUB12000:
PRINT"000000000000000";ND$;"000000000000
000"
2250 C=0:L=17:GOSUB11000:E=2:GOSUB12000:
PRINT"Donne ton choix (1a7):"
2260 C=23:L=17:GOSUB11000:INPUT" ",O$:NE=
NE+1
2270 IFLEN(O$)>1THEN2340
2280 O=VAL(O$):IFD<10RO>7THEN2340
2290 IFNPA$(O)=NA$(M)THENSCO=SCO+1ELSE23
20
2300 C=18:L=19:GOSUB11000:E=4:F=3:GOSUB1
2000:PRINT"BIEN!":GOSUB4000:GOSUB13000
2310 GOTO 2350
2320 C=16:L=19:GOSUB11000:E=4:F=3:GOSUB1
2000:PRINT"ERREUR!":GOSUB4000:GOSUB13000
2330 GOTO3000
2340 C=23:L=17:GOSUB11000:EF$=O$:GOSUB14
000
2350 IFNE<5THEN575
2500 GOSUB15000
2999 '+++++TRAITEMENT ERREURS+++++
3000 GOSUB10000:PRINT"Il faut convertir:"
3010 C=10:L=5:GOSUB11000:PRINTND$+" "+UD
$;" en ";UA$
3020 C=0:L=7:GOSUB11000:PRINT"Etapes suc
cessives:"
3030 IF M<K THEN ST=-1ELSE ST=1
3040 E=0
3050 FORI=K TOM STEP ST
3060 E=E+1:F=0:GOSUB12000
3070 C=10:L=8+E:GOSUB11000
3080 PRINTNA$(I);" ";RAC$(I);U$(T);TU$
3090 GOSUB13000
3100 NEXTI
3110 E=1:GOSUB12000:L=20:C=0:GOSUB11000:
PRINT"La reponse est donc: ";NA$(M);" ";
RAC$(M);U$(T);TU$
3120 GOSUB13000:E=2:F=0:GOSUB11000
3130 GOTO2350
3499 '+++++ZEROS APRES LA VIRGULE+++++
3500 FORJ=2TO LEN(ND$)
3510 CAR$(J)=MID$(ND$,J,1)
3520 IFASC(CARC$(J))>48THEN3550
3530 IFCARC$(J)="0"THENPI=PI+1
3540 NEXTJ
3550 NC=NC*10^(-PI-LTC)
3560 FORJ=2TO LEN(ND$)
3570 NI$=NI$+CAR$(J)
3580 NEXTJ
3590 NC$=NI$:LTC=LEN(NC$)
3600 RETURN
3999 '++++AFFICHAGE DU SCORE+++++
4000 ATTRB0,1:E=1:F=3:GOSUB12000:C=1:L=1
:GOSUB11000:PRINT"CONVERSIONS"
4010 C=29:GOSUB11000:PRINT"SCORE: ";SCO
4020 ATTRB0,0:CONSOLE2:E=2:F=0:GOSUB1200
0
4030 RETURN
5000 EX=TU*(I-K)
5010 LPEA=LPC+EX:PC$="" :DEB$="" :FIN$=""
5020 IF LPEA=0THEN NA$(I)="0."+NC$:GOTO5
210
5030 IF LPEA<0THEN5040ELSE5080
5040 FORJ=1TO ABS(LPEA)
5050 PC$=PC$+"0"
5060 NEXTJ
5070 NA$(I)="0."+PC$+NC$:GOTO5210
5080 IF LPEA<LTC THEN5090ELSE5160
5090 FORJ=1TO LPEA
5100 DEB$=DEB$+CAR$(J)
5110 NEXTJ
5120 FORJ=LPEA+1TO LTC
5130 FIN$=FIN$+CAR$(J)
5140 NEXTJ
5150 NA$(I)=DEB$+"."+FIN$:GOTO5210
5160 IF LPEA=LTC THEN NA$(I)=NC$:GOTO521
0
5170 FORJ=1TO(LPEA-LTC)
5180 FIN$=FIN$+"0"
5190 NEXTJ
5200 NA$(I)=NC$+FIN$
5210 IFT=3THEN NA$(I)=""
5220 RETURN
9999 '*****EFFACAGE ECRAN*****
10000 CLS
10010 RETURN
10999 '*****ADRESSAGE CURSEUR*****
11000 LOCATE C,L
11010 RETURN
11999 '*****COULEUR CARACTERES*****
12000 COLOR E,F
12010 RETURN
12999 '*****TEMPORISATION*****
13000 C=0:L=23:GOSUB11000
13010 PRINT"Pour continuer, appuyer sur u
ne touche."
13020 A$=INKEY$
13030 IF A$=""THEN13020
13035 IF A$="M"THENCONSOLE0,24:CLS:RUN
13040 RETURN
13999 '*****GOMME ERREURS*****
14000 FORI=1TO LEN(EF$)
14010 PRINT " ";
14020 NEXTI
14030 RETURN
14999 '*****FIN DE PROGRAMME*****
15000 CONSOLE0:GOSUB10000
15010 C=7:L=12:GOSUB11000:E=1:F=3:GOSUB1
2000
15020 ATTRB1,1:PRINT"AU REVOIR..."
15030 ATTRB0,0:E=2:F=0:GOSUB12000
15040 LOCATE0,0:END
    
```

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHHebdo, devenus des quasi-cracks de l'assembleur. Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous transportant jusqu'au nirvana des programmeurs. Comme toujours les cours théoriques brancheront les fans du torde alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux disques suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :

- ZX 81 ----> 55 56 61 66 71 76 81
- ORIC ----> 57 62 67 72 77 82
- APPLE ----> 58 63 68 73 78 83
- THOMSON ----> 59 64 69 74 79 84
- COMMODORE ----> 60 65 70 75 80 85

Récemment, nous avons brièvement survolé l'exemple d'une structure d'édition de messages. Nous allons maintenant tenter de formuler (d'un point de vue tout à fait général) la démarche à suivre pour aboutir à une routine (portable sur n'importe quel matériel) d'édition de messages ou de caractères. Pour cela vous devez impérativement disposer d'une adresse de la ROM de votre ordinateur : celle du sous-programme qui gère l'édition d'un caractère sur un périphérique. Nous aurons à nous en servir car nos connaissances et notre maîtrise du langage machine ne nous permet pas de concevoir mieux que cette procédure installée par les concepteurs du micro.

Comme je suis partisan de la méthode du clou enfoncé, nous allons suivre scrupuleusement les différentes étapes que je vous avais fortement conseillé lors d'une précédente causerie.

1. Nous débranchons en rythme notre micro-ordinateur, nous nous saisissons d'une pile de papier et de différents stylos (plusieurs couleurs peuvent aider à la compréhension de schémas).

2. Nous devons maintenant définir clairement le problème que nous nous posons, et ce en français et non pas en instructions diverses et incompréhensibles.

Nous voulons créer une routine en langage machine qui puisse gérer et éditer des messages, quel que soit le contenu et la longueur de ces messages. Cette routine devra, d'autre part, pouvoir être transférée d'un programme à l'autre sans modification. Enfin, elle devra contenir le minimum d'impératifs du type : zone mémoire à réserver pour le stockage des messages, encombrement mémoire minimum, rapidité d'exécution pas trop ringarde...

3. Pour résoudre sans anarchie le problème que nous venons de nous poser, nous devons impérativement disséquer les différentes phases de ce travail pour arriver à une structure cohérente. Chacune des parties que nous allons dégager dans le traitement d'un message à éditer devra répondre aux critères suivants : poser un problème à la fois et un seul, être relativement indépendant des autres problèmes et enfin ne pas cacher d'autre problème derrière une banalité de mauvais aloi.

L'édition d'un message est d'une difficulté relativement peu élevée. Malgré tout, nous aurons à différencier deux parties principales dans ce travail :

- a. la recherche du prochain caractère à éditer.
- b. l'édition du caractère proprement dite, à l'aide de la routine interne de votre micro.

Si la seconde partie ne présente aucune difficulté, la première par contre mérite d'être approfondie. En effet, il est hors de question d'admettre comme immédiat la recherche du prochain caractère

à éditer. Le simple fait de parler de recherche sous-entend que nous allons avoir d'une part une zone de stockage des caractères et d'autre part un caractère spécial qui nous permettra de juger que nous sommes arrivés en fin de message. Notre premier problème de la recherche du prochain caractère se décompose donc en deux nouvelles parties : saisie du caractère et comparaison avec le caractère de fin de message. Ce que nous pouvons résumer de la sorte :

- a. recherche du prochain caractère à éditer :

- a1. saisie du caractère
- a2. test sur le caractère : fin de message ou non.

Nous nous retrouvons donc à la tête d'une structure (j'insiste sur ce mot, vous l'auriez peut-être déjà oublié) parfaitement opérationnelle, à un détail majeur près ! Nous n'avons pas encore résolu la méthode que nous utiliserons pour détecter la zone de début de message.

Pour réaliser ce repérage, nous avons deux solutions au choix, l'une meilleure que l'autre bien entendu :

Solution 1 : nous pouvons imposer une zone de la mémoire comme étant le stock de messages à éditer. Nous aurons alors besoin d'un pointeur qui nous indiquera l'endroit où nous en sommes dans cette zone. Deux reproches viennent rapidement à l'esprit : la zone mémoire est obligatoirement bloquée dans sa totalité, monopolisant du même coup un espace mémoire dont nous pourrions avoir besoin par ailleurs et le pointeur devra être sur deux octets si nous pensons éditer des messages de plus de 256 caractères, et comme nous voulons une routine universelle pour notre bécane, il nous faudra donc un pointeur seize bits.



Solution 2 : elle consiste à placer les messages complètement n'importe où dans la mémoire. Cette fois nous nous servirons



obligatoirement d'un pointeur de deux octets (il permet de pointer une zone dans les 64 Ko courants dans les micros familiaux). Nous n'aurons donc que le problème de la gestion du pointeur à régler. Cette solution, si elle n'est pas gourmande en place mémoire (les zones réservées contenant juste les messages et rien d'autre), implique un nouvel impératif : avant d'appeler la routine d'édition de caractères, nous devons initialiser le pointeur pour lui donner l'adresse de début du message à éditer.

Pour notre routine nous choisirons bien sûr la seconde solution, pour le repérage de la zone du message. De ce fait, nous nous retrouvons dans l'obligation de résoudre un nouveau problème : la gestion d'un pointeur de deux octets. En effet, la quasi-totalité des micros familiaux n'offre pas la possibilité de pratiquer des opérations sur seize bits. Nous avons donc découvert un nouveau problème, que nous nous devons de résoudre avant de considérer la partie de recherche algorithmique comme terminée.

Je ne vous bombarderai pas le cerveau d'informations inutiles ou superfétatoires avec la recherche de la méthode optimale pour les opérations sur seize bits. Je vous donnerai une possibilité de résoudre ce problème qui n'est ni la seule, ni forcément la meilleure, mais elle offre l'incomparable avantage de fonctionner dans tous les cas de figure. Je vous confierai l'algorithme de cette méthode dans la suite de ma démonstration.

4. Nous arrivons ici à la phase chronologique de nos recherches. Nous nous devons d'établir un schéma général de la séquence de déroulement des différents points que nous avons dégagés précédemment. Nous allons donc, ni plus ni moins, classifier les différentes étapes que le micro-processeur aura à suivre pour aboutir à l'édition d'un message à l'écran.

Nous allons donc aboutir à un schéma proche de celui que je vous livre :

- a. initialisation du pointeur : mettre dans ce vecteur l'adresse de début de message.
- b. appel de la routine : sans commentaire.
- c. recherche du caractère à éditer : notre initialisation sert pour le premier caractère.
- d. test sur le caractère : si le caractère est celui correspondant à la fin du message alors fin de la routine.
- e. édition du caractère : appel à la routine spécifique de votre micro-ordinateur.
- f. incrémentation du pointeur : l'opération se passe sur deux octets.
- g. aller en c : continuer l'édition des caractères jusqu'à la rencontre du caractère de fin de message.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur ZX 81



Vous ne pouvez pas l'encadrer et cette situation vous est insupportable ! Quoi de plus triste en effet que de ne pouvoir souligner d'une bordure aux motifs variés et gracieux les contours de votre écran d'affichage, que ce soit pour la présentation BCBG du titre en gros caractères de votre petit dernier programme ou l'affichage plus intimidant de vos meilleurs scores au Big Invaders. Découragé par la lenteur basique de l'opération vous avez trop souvent négligé ce bel et noble ornement : le cadre. Remarquez que son esthétique sobre et rigoureuse a triomphé de toutes les modes, accompagnant à travers les âges l'art pictural, l'art photographique et maintenant... l'informatique. Indispensable hier, il ne l'est pas moins aujourd'hui et vous ne sauriez le nier plus longtemps sans risquer gros de m'échauffer la bile ! J'affirme donc que ce ne sera point sortir du cadre de cet exposé éminemment contemporain que d'en esquisser ici l'analyse formelle et même -allez, je vous fais un cadeau !- structurale. Si nous ramenons le cadre aux éléments essentiels qui le compose que voyons-nous ? Respectivement, de haut en bas et de gauche à droite :

- 1 - Sa limite supérieure.
 - 2 - Son bord gauche et son bord droit.
 - 3 - Sa limite inférieure.
- Rassurez-vous cette complexité n'est qu'apparente et si je n'hésite pas à tenter de vous la rendre intelligible c'est pour mieux servir notre objectif ultime : le tracé d'un cadre en langage machine. Vaste entreprise qui, héritière d'une tradition séculaire puissance 10, porte au panthéon de la modernité cette forme inaltérable, inépuisable qu'est le cadre. Le cadre, la plus belle invention de l'homme après ce qu'il met à l'intérieur. Pour tracer un cadre en langage machine il vous faut :
- Un abonnement EDF (très cher)
 - Un ZX81 sans faux contacts (très rare)
 - Un écran cathodique (très laid)
 - Un algorithme approprié (très juste !)

Si nous supposons les trois premières conditions remplies, c'est à dire que vous êtes fauchés mais veinard et dans un environnement particulièrement moche, il ne vous reste plus qu'à satisfaire à la dernière condition. Pour cela je me permettrai d'insister sur un point très important : n'arrêtez pas votre lecture ; vous êtes excédé, soit, mais courage ! Les trois quarts du travail sont d'ores et déjà accomplis et ce serait trop dommage de renoncer maintenant. Continuez ! Continuez jusqu'à l'algorithme suivant :

si nous voulons commodément choisir la "couleur" de notre bordure, il faudra préalablement la stocker dans une case mémoire

où le programme viendra la lire. Pour cela utilisons l'adresse libre 16381 pourtant en-deça de la mémoire utilisateur, mais qu'importe ! Il suffira d'y poker le code correspondant au caractère choisi comme motif de notre cadre. Les motifs baroques sont codés de 1 à 10, les classiques de 11 à 20, les modernes de 28 à 37, etc... On trouve même les Lettristes codés de 38 à 63 ce qui, chers amateurs d'art contemporain, représente un véritable tour de force sur une machine aussi commune.

Ceci fait, il nous suffira de tracer successivement les différents éléments du cadre tels que je les ai déjà décrits. D'abord le tracé de la limite supérieure, ce que nous savons faire sans difficulté ; puis le tracé des côtés qui pourrait s'obtenir facilement par l'astuce suivante : après avoir pointé sur le premier octet de la deuxième ligne du fichier d'affichage, je saute 31 colonnes afin de pointer directement sur le dernier octet de cette même ligne et je recommence l'opération jusqu'à l'avant-dernière ligne comprise. Ce saut pourra être facilement réalisé à partir de l'addition (instruction ADD) d'une valeur constante représentant l'écart (31).

Puis nous concluons en traçant la limite inférieure sur la vingt-quatrième ligne de l'écran, avant de rendre la main au Basic.

Il ne s'agira là que d'une simple bordure d'écran dont les dimensions resteront fixées définitivement dans le programme. La seule fonction paramétrable introduite étant le choix possible de la "couleur". Nous verrons plus tard comment améliorer ce programme, d'abord en lui ajoutant le clignotement, ensuite en le rendant totalement paramétrable à partir d'une ligne de Basic. Mais voyons d'abord le programme de base :

Listing ASSEMBLEUR

REM	BORDURE D'ECRAN		
LD A.(16381)	Couleur de la bordure dans le registre C		
LD C.A	initialisation nombre de colonnes		
LD B.32			
LD HL.(16396)	localisation fichier d'affichage		
LD INC HL	saut le 110		
LD (HL).C	trace la		
DJNZ.L0	limite supérieure		
INC HL			
LD DE.31	remise à jour des compteurs		
LD B.22			
L1 INC HL	tracé simultané des deux colonnes		
LD (HL).C	lère case de la ligne		
ADD HL,DE	ajoute 31		
LD (HL).C	dernière case de la ligne		
INC HL			
DJNZ.L1			
INC HL			
LD B.32	remise à jour des compteurs		
	(très rare)		
L2 LD (HL).C	tracé de la		
INC HL	limite		
DJNZ.L2	inférieure		
RET	retour au basic		

J'espère que vous êtes désormais en mesure de suivre sans difficulté ce programme au demeurant très linéaire. Si oui je vous invite à passer sans plus attendre à l'étape suivante où nous tâcherons de faire clignoter à un rythme acceptable et pendant une durée déterminée notre encadrement. Mais ceci va nous obliger à aborder un des outils essentiels du langage machine : la Pile.

Si nous nous sommes fort bien passé de la pile dans nos programmes précédents c'est sans doute qu'elle n'est pas tout à fait indispensable ? Oui, mais au

sens où n'est pas indispensable au bon fonctionnement de votre ZX son extension 16K : pour de mini-programmes vous vous contentez des quelques milliers d'octets que vous offre sa version de base mais dès que vous en arrivez à développer des programmes élaborés et plus longs elle vous devient indispensable. La Pile c'est donc de la mémoire supplémentaire ? Pas vraiment... La mémoire du microprocesseur se trouve strictement limitée à ses quelques paires de registres et rien d'autre. Les registres représentent en quelque sorte les antichambres du traitement de l'information. Les données n'y accèdent qu'au dernier moment en fonction des besoins du processeur, lors de leur utilisation immédiate. Mais imaginez un instant que celui-ci ait besoin quasi-simultanément d'une masse d'information dépassant largement la capacité mémoire de ses registres. Que faire alors ? Sans possibilité d'extension, durement sollicité par un programme trop gourmand, le microprocesseur, plongé dans une détresse difficile à imaginer pour des humains, devra-t-il se résoudre à un "plantage" suicidaire ? Non car il reste encore une solution : la Pile.

L'idée est simple : le processeur à court de mémoire va tout simplement utiliser, pour ses besoins immédiats, la mémoire vive du système lui-même (RAM). Il l'exploite à l'intérieur d'une zone protégée d'une façon systématique et particulière qui lui vaut son nom de PILE (en anglais LIFO : last in first out : dernier entré, premier sorti). Il "empile" les unes sur les autres les données qu'il veut stocker temporairement et n'en retient que l'adresse en mémoire du dernier élément empilé. C'est cette adresse qu'il range dans un registre spécifique à seize bits nommé "pointeur de pile" (SP).

Ainsi chaque opération d'empilement (instruction PUSH) s'accompagne d'une remise à jour du pointeur (décrémentement de SP) tandis que chaque opération de dépilement, d'extraction d'une donnée (instruction POP) s'accompagne d'une incrémentation de SP.

Il y a "empilage" lorsque, devant la saturation de ses registres, le microprocesseur (en réalité le programme d'assemblage) décide de "faire de la place" et libère un registre en en sauvant le contenu à l'adresse pointée par SP. Si un deuxième registre devait être libéré, son contenu serait alors empilé sur le précédent c'est à dire stocké à l'adresse SP-2 (deux octets étant nécessaire pour ranger des adresses sur 16 bits); et ainsi de suite.

Il y a "dépilement" lorsque le microprocesseur, voulant récupérer les données précédemment empilées, les restitue à l'un ou l'autre de ses registres dans l'ordre inverse où il les a empilées. Le pointeur de pile est alors à chaque fois doublement incrémenté (SP+2).

Lorsque, pour les besoins d'un programme assembleur, on est amené à se servir de la pile il faut toujours avoir à l'esprit cette règle d'or : après tout usage personnel, la pile doit avoir impérativement retrouvé son niveau initial. Concrètement : avant tout retour au basic comptez toujours les PUSH et les POP de votre programme sous peine d'irréparable plantage. Vous voilà avertis pour la prochaine fois !

Bernard GUYOT

JUMPFox

OFFERT PAR Eureka

Malgré les chiens qui veillent, devenez une terreur de basse-cour en vous régaland de lapins, poussins et autres volatiles.

Lionel VERDILLOM

Mode d'emploi :
Modifiez la trajectoire de votre renard par appui sur les touches "<" et ">".

Adaptation ORIC 1

Transformez comme suit les instructions PLOT et SCRN

PLOT X,Y,65 >> PLOT X-1,Y,65
SCRN (A,B) >> SCRN (A-1,B)
L'instruction PRINT @ n'existant pas sur ORIC 1, doit être simulée comme suit
PRINT @ X,Y;"A" >> POKE 616,Y:PRINT:POKE 617,X:PRINT
"A"

PROK KODEK



ORIC/ATMOS

BIEN MAL ACQUIS
GRACE AU WHISKY
PROFITE TOUJOURS



```
0 REM*****
1 REM*
2 REM* JUMPFox
3 REM*
4 REM* de Lionel VERDILLOM
5 REM* sur ATMOS
6 REM*
7 REM*****
8 REM
9 REM
10 CLS:GOSUB400
15 GOSUB450:GOSUB1000
20 FORN=#B8A4T0#B8A7:POKEN,32:NEX
T:POKE618,10
22 IFDEEK#BFE2=#5555THENDOK#BFE
EB,0
25 PAPER0:INK7:FORN=7T010:PLOT16,
N,10:NEXT:PLOT25,10,7:PLOT25,7,7
26 PLOT13,5,"<000000000000=":PLOT
13,12,"KRRRRRRRRRRRRR":FORN=6T011
27 PLOT26,N,"M":PLOT13,N,"L":NEXT
PLOT15,7,1:PLOT15,8,1:PLOT25,8,7
28 PLOT17,7,"record":PLOT17,8,"re
cord":PLOT15,9,4:PLOT15,10,4:PLOT2
5,9,7
29 PRINT@17,9:DEEK#BFE2:PRINT@1
7,10:DEEK#BFE2
30 PLOT3,15,"votre jeu est fini":
PLOT9,17,"1- avec chiens"
31 FORN=15T019:PLOT2,N,6:NEXT
32 PLOT9,19,"2- sans chiens"
33 GETA#IFA#="1":THENDOK#BFE9,16
20:GOTO35
34 IFA#="2":THENDOK#BFE9,166ELSE
33
35 DOKE#BFE3,0:POKE#BFE5,0:POKE#B
FE6,6
37 CLS
40 DIMX(40,26)
45 GOSUB1750
50 R=3:A=-1:X=20:Y=25:YY=25:XX=20
:POKE618,10
51 A#(1)="CD":A#(2)="AB":A#(3)="G
H":A#(4)="EF"
52 DOKE#400,#B918:POKE#402,#E1
53 PT=DEEK#BFE3:TA=PEEK#BFE5:
HH=PEEK#BFE5:GH=DEEK#BFE9
55 POKE#BFE8,20
60 FORN=4002T040039:POKEN,85:NEX
T
65 POKE#BFE2,#A7:POKE40001,6:POKE
#BFE1,#FE
75 TA=TA+1:IFTA=31THENRESTORE:FOR
N=1T01899:READM:NEXT:TA=1
76 PRINT@20,1:TA:PRINT@20,2:TA
77 GOSUB1700
80 GOSUB1900+TA*100
90 PLOTX,Y,A#(3):PLOTX,Y-1,A#(4)
91 GETS#GETS#
93 REM
94 REM*****
95 REM*
96 REM* boucle principale
97 REM*
98 REM*****
99 REM
100 Y=Y+A
110 GOTOJK(X,Y)+120
120 CALL#400:X=PEEK#BFE0
150 GOTOJK(X,Y)+160
160 PLOTXX,YY,"":PLOTXX,YY-1,"
"
170 PLOTX,Y,A#(R):PLOTX,Y-1,A#(R+
1)
180 XX=X:YY=Y:GOTO100
200 A=-1:R=3:Y=Y-2:SOUNDS,2000,0:
PLAY3,55,1,200:GOTO120
201 A=1:R=1:Y=Y+2:SOUNDS,0,0:PLAY
7,1,0,200:GOTO120
202 GOTO120
203 GOTO120
204 Y=Y-A:GOTO120
205 Y=Y+A:GOTO120
206 PING#J#J+1:JK(TANY)=0:JK(X-1,Y)
=0:GOTO120
207 PING#J#J+1:JK(X,Y)=0:JK(X+1,Y)=
0:GOTO120
208 O=1:P=-1:GOSUB1000:GOTO100
209 O=1:P=1:GOSUB1000:GOTO100
210 O=-1:P=-1:GOSUB1000:GOTO100
211 O=-1:P=1:GOSUB1000:GOTO100
212 O=0:P=1:GOSUB1000:GOTO100
213 O=0:P=-1:GOSUB1000:GOTO100
217 O=1:P=1:GOSUB1100:GOTO100
218 O=0:P=1:GOSUB1100:GOTO100
219 O=-1:P=1:GOSUB1100:GOTO100
221 GOTO1200
240 POKE#BFE8,XX:XX=XX:GOTO160
241 POKE#BFE8,XX:XX=XX:GOTO160
242 IFA#0THENA#1:R=1:GOTO160ELSE1
60
244 X=X+1:POKE#BFE0,X:DOKE#42C,#1
69:GOTO160
245 X=X-1:POKE#BFE0,X:DOKE#42C,#E
9:GOTO160
246 PING#J#J+1:JK(X,Y)=0:JK(X-1,Y)=
0:GOTO160
247 PING#J#J+1:JK(X,Y)=0:JK(X+1,Y)=
0:GOTO160
248 O=1:P=-1:GOSUB1000:GOTO100
249 O=1:P=1:GOSUB1000:GOTO100
250 O=-1:P=-1:GOSUB1000:GOTO100
251 O=-1:P=1:GOSUB1000:GOTO100
252 O=0:P=1:GOSUB1000:GOTO100
253 O=0:P=-1:GOSUB1000:GOTO100
254 O=1:P=0:GOSUB1000:GOTO100
255 O=-1:P=0:GOSUB1000:GOTO100
256 O=1:P=0:GOSUB1100:GOTO100
```

```
257 O=1:P=1:GOSUB1100:GOTO100
258 O=0:P=1:GOSUB1100:GOTO100
259 O=-1:P=1:GOSUB1100:GOTO100
260 O=-1:P=0:GOSUB1100:GOTO100
261 GOTO1200
392 REM
393 REM*****
394 REM*
395 REM* sous Programme
396 REM* lan9a9e machine
397 REM*
398 REM*****
399 REM
400 FORN=#400T0#499:READA:POKEN,A
403 NEXT
405 DATA#18,#B9,#E1,#BF,#E9,#0F,#
8D,#E1,#BF,#B9,#E2,#BF,#E9,#00,#C9
,#B0,#F0
410 DATA#3A,#8D,#E2,#BF,#8D,#1B,#
04,#A9,32,#8D,#A7,#B8
415 DATA#B9,#08,#02,#C9,#8C,#F0,#
0E,#C9,#94,#F0,#17,#18,#B9,#E0,#BF
,#E9,#00
420 DATA#8D,#E0,#BF,#60,#A9,#E9,#
8D,#2C,#04,#A9,#08,#8D,#2D,#04,#4C
,#28,#04
425 DATA#A9,#69,#8D,#2C,#04,#A9,#
01,#8D,#2D,#04,#4C,#28,#04
426 DATA#A9,12,#8D,#B8,#B8,#A9,4,
#8D,#8C,#B8,#A9,112,#8D,#8D,#B8
427 DATA#A9,97,#8D,#8E,#B8,#A9,11
5,#8D,#BF,#B8,#A9,100,#8D,#91,#B8
428 DATA#A9,101,#8D,#92,#B8,#A9,9
8,#8D,#94,#B8,#A9,111,#8D,#95,#B8
429 DATA#A9,110,#8D,#96,#B8,#A9,1
17,#8D,#97,#B8,#A9,115,#8D,#98,#B8
430 DATA#A9,#4C,#8D,#00,#04,#A9,#
1D,#8D,#01,#04,#A9,#04,#8D,#02,#04
432 DATA#4C,#1D,#04
435 RETURN
443 REM
444 REM*****
445 REM*
446 REM* redefinition
447 REM*
448 REM*****
449 REM
450 FORN=46600T046600+25*8+7:READ
A:POKEN,A:NEXT
455 DATA32,48,48,56,31,24,18,16,1
,3,3,7,62,6,18,2
460 DATA17,11,3,1,12,19,32,30,34,
20,48,32,12,50,1,30
465 DATA0,0,0,0,31,56,50,48,0,0,0
,0,62,7,19,3
470 DATA49,59,51,33,12,19,32,30,3
5,23,51,33,12,50,1,30
475 DATA63,33,45,45,45,45,45,45,4
5,45,45,45,45,45,33,63
480 DATA43,43,40,47,32,63,0,0,43,
43,43,43,43,43,43,53,53,53,53,5
3,53,53,53
485 DATA40,40,47,32,47,40,43,43,0
,0,63,0,63,0,63,63,5,5,61,1,61,5,5
3,53
490 DATA53,53,5,61,1,63,0,0,63,63,
0,63,0,63,0,0,40,40,40,40,40,40,4
0,40
495 DATA0,0,63,32,47,40,40,40,0,0
,63,0,63,0,0,0,0,63,1,61,5,5,5
500 DATA5,5,5,5,5,5,5,5,63,32,47,
47,47,32,32,63,63,0,63,63,63,0,0,6
3
505 DATA63,1,61,61,61,1,1,63
510 FORN=46000+48*8T046000+58*8-1
:READA:POKEN,A:NEXT
515 DATA 0,28,50,58,54,50,28,0,0,
12,28,12,12,12,12,0,0
517 DATA28,34,14,28,48,62,0,0
519 DATA28,38,12,6,38,28,0,0
521 DATA32,44,44,62,12,12,0,0
523 DATA 30,48,60,6,38,28,0,0
525 DATA28,48,60,54,54,28,0,0
527 DATA60,12,12,28,12,12,0,0
529 DATA28,58,28,58,50,28,0,0
531 DATA28,54,54,30,6,28,0
535 FORN=46000+91*8T046000+95*8-1
:READA:POKEN,A:NEXT
540 DATA 4,6,9,16,20,18,16,32,0,
24,36,2,10,18,2,1
545 DATA35,33,22,10,2,0,5,3,49,33
,26,28,16,0,40,48
550 FORN=46000+35*8T046000+45*8-1
:READA:POKEN,A:NEXT
555 DATA0,3,4,9,8,16,30,46,0,32,1
6,24,28,32,32,36
560 DATA33,33,33,34,28,4,11,21,14
,14,29,29,31,14,26,51
565 DATA12,20,4,4,6,7,8,8,0,2,5,
25,49,48,0,8
570 DATA10,10,0,14,17,8,7,0,40,40
,0,56,4,8,48,0
575 DATA45,45,45,45,45,45,45,45,0
,8,0,62,8,8,0,0
580 FORN=46592T046599:READA:POKEN
,A:NEXT
581 DATA63,63,63,63,63,63,63,63
585 FORN=46560T046575:READA:POKEN
,A:NEXT
587 DATA0,0,63,32,47,40,43,43,0,0
,63,1,61,5,53,53
590 RETURN
593 REM
594 REM*****
595 REM*
596 REM* contours tableau de jeu
597 REM*
598 REM*****
```

```
*
598 REM*****
599 REM
600 PLOT2,0,"UUUUUUUUUUUUUUUUUUUU
UUUUUUUUUUUUUUUUUUUU":PLOT2,1,"S":PL
OT2,2,"S"
605 PLOT2,3,"NOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOO"
610 PLOT39,1,"W":PLOT39,2,"W"
615 PLOT2,26,"KRRRRRRRRRRRRRRRRRR
RRRRRRRRRRRRRRRRRRRQ"
620 FORN=2T039:JK(N,4)=81:JK(N,26)=
80:NEXT
625 FORN=4T025:PLOT2,N,"L":PLOT39
,N,"M":JK(N,84)=84:JK(N,85)=85:NEXT
635 RETURN
643 REM
644 REM*****
645 REM*
646 REM* barres verticales
647 REM*
648 REM*****
649 REM
650 FORN=Z+1T0ZZ-1:PLOTZ1,N,"+":J
(Z1,N)=84:JK(Z1-1,N)=85:NEXT
655 PLOTZ1,Z,"I":PLOTZ1,Z,"J"
660 JK(Z1,Z)=84:JK(Z1-1,Z)=85
670 JK(Z1,ZZ)=84:JK(Z1-1,ZZ)=85:JK
Z1,ZZ+1)=84:JK(Z1-1,ZZ+1)=85
675 RETURN
693 REM
694 REM*****
695 REM*
696 REM* chiens mechants
697 REM*
698 REM*****
699 REM
700 PLOTU,UU,"J":PLOTU,UU-1,"E\
"
705 FORN=UU-1T0UU+1
710 JK(U-1,N)=101:JK(U+1,N)=101:NEX
T
715 JK(U,UU-1)=101:JK(U,UU+1)=101
720 RETURN
743 REM
744 REM*****
745 REM*
746 REM* barres horizontales
747 REM*
748 REM*****
749 REM
750 FORN=Z-1T0ZZ-1:JK(N,Z1)=80:JK(N,Z
1+1)=81:NEXT
755 FORN=Z+1T0ZZ-1:PLOTN,Z1,"Y":N
EXT
760 PLOTZ,Z1,"X":PLOTZZ,Z1,"Z"
765 JK(ZZ+1,Z1-1)=82:JK(Z-2,Z1-1)=8
2
770 RETURN
793 REM
794 REM*****
795 REM*
796 REM* lapins
797 REM*
798 REM*****
799 REM
800 PLOTU,UU,"X":PLOTU,UU-1,"E\
"
805 U=U-1:UU=UU+1
810 JK(U,UU)=88:JK(U+2,UU)=91:JK(U+
2,UU-2)=90:JK(U,UU-2)=89
815 JK(U,UU-1)=94:JK(U+1,UU-2)=92:J
K(U+2,UU-1)=95:JK(U+1,UU)=93
817 U=U+1:UU=UU-1
830 RETURN
843 REM
844 REM*****
845 REM*
846 REM* Poussins
847 REM*
848 REM*****
849 REM
850 PLOTU,UU,"%":PLOTU,UU-1,"%#
"
855 U=U-1
860 JK(U,UU)=96:JK(U,UU-1)=97:JK(U+1
,UU-1)=98:JK(U+2,UU-1)=99:JK(U+2,UU)
=100
869 RETURN
870 PLOTU,UU,"%":PLOTU,UU-1,"%#
"
893 REM
894 REM*****
895 REM*
896 REM* JUMPFox mange un lapin
897 REM*
898 REM*****
899 REM
900 PLOTXX,YY,"":PLOTXX,YY-1,"
"
1001 PLAY1,88,66,600
1005 X=X+0:Y=Y+P
1010 PLOTX-1,Y-1,"":PLOTX-1,Y,"
"
```

```
1015 INK7
1020 PLOTX,Y,A#(1):PLOTX,Y-1,A#(2)
)
1030 JK(X-1,Y+1)=0:JK(X,Y+1)=0:JK(X+
1,Y+1)=0
1035 INKCO
1040 PLOTX,Y,A#(3):PLOTX,Y-1,A#(4)
)
1050 JK(X-1,Y-1)=0:JK(X,Y-1)=0:JK(X+
1,Y-1)=0
1055 INK7
1060 PLOTX,Y,A#(1):PLOTX,Y-1,A#(2)
)
1070 JK(X-1,Y)=0:JK(X+1,Y)=0
1075 XX=X:YY=Y
1076 POKE#BFE0,X
1077 INKCO
1080 K=K+10:IFK=KKTHEN1400ELSERET
URN
1085 PRINT@31,2:K
1093 REM
1094 REM*****
1095 REM*
1096 REM* JUMPFox mange un Poussi
n
1097 REM*
1098 REM*****
1099 REM
1100 PLOTXX,YY,"":PLOTXX,YY-1,"
"
1101 PLAY1,88,66,600
1110 X=X+0:Y=Y+P
1115 INK7
1120 PLOTX,Y,A#(1):PLOTX,Y-1,A#(2)
)
1130 WAIT2
1135 INKCO
1140 PLOTX,Y,A#(3):PLOTX,Y-1,A#(4)
)
1150 JK(X-1,Y-1)=0:JK(X,Y-1)=0:JK(X+
1,Y-1)=0
1155 INK7
1160 PLOTX,Y,A#(1):PLOTX,Y-1,A#(2)
)
1170 JK(X-1,Y)=0:JK(X+1,Y)=0
1175 XX=X:YY=Y
1176 POKE#BFE0,X
1177 INKCO
1180 K=K+10:IFK=KKTHEN1400ELSERET
URN
1185 PRINT@31,2:K
1193 REM
1194 REM*****
1195 REM*
1196 REM* JUMPFox meurt
1197 REM*
1198 REM*****
1199 REM
1200 PLOTXX,YY,"":PLOTXX,YY-1,"
"
1205 PLOTX,Y,A#(R):PLOTX,Y-1,A#(R
+1)
1210 FORN=7T00STEP-1
1215 FORN=12T01STEP-1
1220 MUSIC1,N,M,0:PLAY7,2,5,1
1225 NEXTM,N
1230 PLAY0,0,0,0
1235 WAIT50
1240 MUSIC1,5,1,0:POKE#BFE2,#B1:G
OSUB1500:WAIT50
1242 HH=HH-1:IFHH=0THEN1300
1245 M=24+(HH+1)*2
1250 FORN=1T020
1255 PLOTM,1,A#(4):PLOTM,2,A#(3)
1260 MUSIC1,5,1,0:PLAY7,2,5,1
1265 PLOTM,1,A#(2):PLOTM,2,A#(1)
1270 MUSIC1,3,1,0:PLAY7,2,5,1
1275 NEXT
1277 PLAY0,0,0,0
1278 WAIT100
1279 PLAY1,4,2,400
1280 PLOT24+(HH+1)*2,2,"":PLOT2
4+(HH+1)*2,1,""
1285 PLOT24+HH*2,1,A#(2):PLOT24+H
H*2,2,A#(1)
1286 DOKE#BFE7,DEEK#B80
1287 DOKE#BFE3,PT:POKE#BFE5,TA:PO
KE#BFE6,HH:DOKE#BFE9,GH:CLEAR:DIMJ
(40,26)
1288 DOKE#B80,DEEK#BFE7)
1289 MUSIC1,5,12,0:PLAY1,4,2,1
1290 WAIT70:GOTO50
1293 REM
1294 REM*****
1295 REM*
1296 REM* game over
1297 REM*
1298 REM*****
1299 REM
1300 WAIT100:PLAY1,4,2,400:PLOT26
,1,"":PLOT26,2,""
1302 WAIT30
1305 MUSIC1,6,4,0:PLAY1,4,1,9999:
WAIT15
1307 MUSIC1,6,2,0:PLAY1,4,1,9999:
WAIT30
1309 MUSIC1,6,7,0:PLAY1,4,1,9999:
WAIT12
1311 MUSIC1,6,6,0:PLAY1,4,1,9999:
WAIT12
1313 MUSIC1,6,7,0:PLAY1,4,1,5000:
WAIT150
1314 INK7:PLOT38,1,7:PLOT38,2,7
1315 FORN=8T017:PLOT14,N,""
:NEXT
1320 FORN=13T014:PLOT26,N,7:PLOT2
7,N,8:PLOT14,N,1:PLOT15,N,10:NEXT
```

```
1325 A#="game over"
1330 FORN=16T024:B#MID#(A#,N-15,
1):PLOTN,13,B#:PLOTN,14,B#:SHOOT:W
AIT15:NEXT
1335 A#(1)="EF" A#(2)="GH" A#(3)="
CD" A#(4)="AB" A#(5)="BC" A#(6)="
DE" A#(7)="FG" A#(8)="HI" A#(9)="
JK" A#(10)="LM" A#(11)="NO" A#(12)
="PQ" A#(13)="RS" A#(14)="TU" A#(15)
="VW" A#(16)="XY" A#(17)="Z"
1340 B#(1)="0" B#(2)="1" B#(3)="2"
B#(4)="3" B#(5)="4" B#(6)="5" B#(7)
="6" B#(8)="7" B#(9)="8" B#(10)="9"
1341 FORN=9T010:PLOT25,N,7:PLOT26
,N,8:PLOT13,N,2:PLOT14,N,10:NEXT
1342 PRINT@17,9:PT:PRINT@17,10:PT
1343 FORN=11T016:PLOT26,N,7:PLOT1
3,N,4:NEXT:N=0
1345 N=N+1:IFN=6THENN=1
1350 PLOT16,11,A#(N):PLOT16,12,B#
(N):PLOT16,15,A#(N):PLOT16,16,B#(N)
)
1355 IFPEEK#(208)<#38THEN1360ELS
E1345
1360 IFPT>DEEK#(BFE)THENDOK#BFE
B,PT
1365 RUN
1393 REM
1394 REM*****
1395 REM*
1396 REM* fin de tableau
1397 REM*
1398 REM*****
1399 REM
1400 PAPER0
1401 FORN=1T012
1415 MUSIC1,5,N,0:PAPER7:PLAY1,4,
2,55
1420 PLOTX,Y,A#(3):PLOTX,Y-1,A#(4)
)
1422 PAPER0
1425 NEXT
1430 PAPER0:PLAY7,0,0,0
1435 PLOTX,Y,A#(1):PLOTX,Y-1,A#(2)
)
1440 WAIT50
1450 GOSUB1500
1455 DOKE#BFE7,DEEK#B80
1460 DOKE#BFE3,PT:POKE#BFE5,TA:PO
KE#BFE6,HH:DOKE#BFE9,GH:CLEAR:DIMJ
(40,26)
1465 DOKE#B80,DEEK#BFE7)
1470 WAIT70:GOTO50
1493 REM
1494 REM*****
1495 REM*
1496 REM* comp9a9e
1497 REM*
1498 REM*****
1499 REM
1500 PLAY1,4,2,1000
1503 FORN=6T019:PLOT11,N,""
:NEXT
1504 FORN=7T018
1505 PLOT27,N,0:PLOT26,N,CO:PLOT1
4,N,5:PLOT13,N,10:NEXT
1512 PLOT12,7,"<00000000000000="
:PLOT12,18,"KRRRRRRRRRRRRRRR"
1513 FORN=8T017:PLOT12,N,"L":PLOT
28,N,"M":NEXT
1516 PLOT15,9,"bonus temps":PLOT1
5,10,"bonus temps"
1517 PLOT18,13,"Points":PLOT18,14
,"Points"
1518 IFPEEK#(BFE2)=#81THENB0=0:PL
OT20,11,"0":PLOT20,12,"0":GOTO1527
1520 B0=(PEEK#(BFE2)-#81)*10
1522 PRINT@21,11:B0:PRINT@21,12:B
0
1525 PLOT20,11,"":PLOT20,12,"":
PRINT@15,11:TA#1:PLOT@15,12:TA#1
0
1526 B0=B0+TA#10
1527 WAIT100
1528 PRINT@18,15:K:PRINT@18,16:K
1530 FORN=PTTOT+80+KSTEP10
1535 PRINT@5,1:N:PRINT@5,2:N:PLAY
1,88,66,200:NEXT
1540 IFHH=6THEN1590
1545 IFINT#(PT/1000)>INT#(PT+80+K)
/1000)THEN1590
1550 FORN=1T011:PLAY1,1,0,300:WAI
T13:NEXT:WAIT130
1555 MUSIC1,3,1,0:PLAY1,4,2,500
1560 N=24+HH*2
1565 PLOTN,1,"E AB":PLOTN,2,"G CD
"
1570 HH=HH+1
1575 WAIT50:MUSIC1,5,12,0:PLAY1,4
,2,1:PLAY0,0,0,0
1590 PT=PT+80+K:RETURN
1593 REM
1594 REM*****
1595 REM*
1596 REM* sous Pro9a afficha9e ta
bs
1597 REM*
1598 REM*****
1599 REM
1600 PLOT38,1,CO:PLOT38,2,CO
1602 READN:IFN=6THENRETURN
1605 ONGOSUB1610,1615,1630,1640,
1650:GOTO1602
1610 READZ,ZZ,Z1:GOSUB650:RETURN
1615 GOTOGH
1620 READU,UU:GOSUB700:RETURN
1630 READZ,ZZ,Z1:GOSUB750:RETURN
```

OFFERT PAR Eureka



1640 READU.UU.GOSUB800.RETURN
1650 READU.UU.GOSUB850.RETURN
1660 READU.UU.RETURN
1700 FORN=4T025
1705 PLOT3.N."

1.1.0
1893 DATA0.2.-1.0.0.3.-1.0.0.1.-1
1895 FORN=1T0105.READA.B.CURSETA.
8.1.CHAR64.0.1.NEXT
1896 DATA19.6.25.6.31.6.37.6.43.6.
49.6.55.6.37.12.37.18.37.24.37.30.
37.36
1897 DATA37.42.37.48.37.54.31.60.
25.60.19.60.13.54
1898 DATA46.30.46.36.46.42.46.48.
46.54.52.60.58.60.64.60.70.54.70.4
8.70.42
1899 DATA70.36.70.30
1900 DATA79.30.79.36.79.42.79.48.
79.54.79.60.85.30.91.36.97.30.103.
30
1901 DATA103.36.103.42.103.48.103
54.103.60
1902 DATA112.30.112.36.112.42.112
48.112.54.112.60.118.30.124.30.13
0.30
1903 DATA136.36.136.42.118.48.124
48.130.48
1904 DATA145.6.151.6.157.6.163.6.
169.6.175.6.145.12.145.18.145.24.1
45.30
1905 DATA145.36.145.42.145.48.145
54.145.60.151.30.157.30.163.30
1906 DATA178.30.184.30.190.30.196
36.196.42.196.48.196.54.190.60.18
4.60
1907 DATA170.60.172.54.172.48.172
42.172.36
1908 DATA204.30.220.30.210.36.222
36.216.42.216.48.210.54.222.54.20
4.60.228.60
1909 DATA198.66.192.72
1910 CURSET6.0.1.FILL85.1.12
1912 CURSET110.100.0.FILL99.1.2
1915 FORN=1T025.READA.B.CURSETA
8.0.CHAR0.1.NEXT
1916 DATA130.100.114.136.100.101.
142.100.97.140.100.108.154.100.105
1917 DATA160.100.115.166.100.101
1918 DATA130.116.112.136.116.97.1
42.116.114
1919 DATA130.150.108.136.150.105.
142.150.111.148.150.110.154.150.10
1
1920 DATA160.150.108.172.150.118.
178.150.101.184.150.114.190.150.10
0
1921 DATA196.150.105.202.150.100.
208.150.108.214.150.111.220.150.11
0
1940 FORN=1T089.READA.B.C.MUSIC1.
8.0.PLAY1.4.1.9999.WAITC*2.5.NEX
T
1941 DATA6.11.4.6.7.4.6.2.4.5.11.
4.5.7.4.5.11.4.6.2.4.5.11.4.6.2.4
1942 DATA6.4.8.5.11.4.6.2.8
1943 DATA6.11.4.6.7.4.6.2.4.5.11.
4.5.7.4.5.11.4.6.2.4.5.11.4.6.2.4
1944 DATA6.7.8.6.5.4.6.7.8
1945 DATA6.11.4.6.7.4.6.2.4.5.11.
4.5.7.4.5.11.4.6.2.4.5.11.4.6.2.4
1946 DATA6.4.8.5.11.4.6.2.8
1947 DATA6.11.4.6.7.4.6.2.4.5.11.
4.5.7.4.5.11.4.6.2.4.5.11.4.6.2.4
1948 DATA6.7.8.6.5.4.6.7.8
1949 DATA6.11.8.7.2.4.6.11.4.6.7.
4.6.11.8.6.7.4.6.2.8.6.4.16.6.11.8
7.2.4
1950 DATA6.11.4.6.7.4.6.2.11.8.6.7.
4.6.2.8.6.7.4.6.5.4.6.7.8
1951 DATA6.11.4.6.7.4.6.2.4.5.11.
4.5.7.4.5.11.4.6.2.4.5.11.4.6.2.4
1952 DATA6.4.8.5.11.4.6.2.8
1953 DATA6.11.4.6.7.4.6.2.4.5.11.
4.5.7.4.5.11.4.6.2.4.5.11.4.6.2.4
1954 DATA6.7.8.6.5.4
1955 MUSIC1.6.7.0.PLAY1.4.1.9999.
WAIT350
1960 PRINT"tapper space pour cont
inuer"
1965 GET\$0:IF\$0="" THENLORES:R
ETURNELSEPRINT:PRINT:GOTO1960
1993 REM
1994 REM*****
1995 REM*
1996 REM* tableau 1
1997 REM*
1998 REM*****
1999 REM
2000 PAPER0:INK1:CO=1:KK=130:GOSU
B1600
2005 DATA2.20.14.3.3.12.11.3.3.12
18.3.15.26.8.3.16.25.15.3.29.30.1
1
2010 DATA3.29.30.10.4.4.14.4.7.14
4.10.14.4.30.14.4.33.14.4.36.14
2015 DATA5.17.7.5.24.7.5.20.7.5.6
10.5.9.10.5.32.10.5.35.10.6
2020 GOSUB600:RETURN
2023 REM
2024 REM*****
2025 REM*
2026 REM* tableau 2
2027 REM*
2028 REM*
2029 REM*****
2030 REM
2031 PAPER0:INK4:CO=4:KK=150:GOSU
B1600
2035 DATA2.20.14.3.5.8.8.3.14.17.
9.3.24.27.9.3.33.36.8.3.11.13.3.
30.33.13
2038 DATA3.10.23.15.3.11.14.18.3.
27.30.18.3.4.7.20.3.34.37.20
2045 DATA5.6.7.5.15.8.5.25.8.5.34
7.5.9.12.5.31.12.5.12.17.5.28.17.
5.5.19
2048 DATA5.35.19.4.15.12.4.25.12.
4.12.21.4.28.21.4.20.10.6
2055 GOSUB600:RETURN
2059 REM
2060 REM*****
2061 REM
2062 PAPER0:INK7:CO=7:KK=120:GOSU
B1600
2065 DATA2.20.10.2.5.15.2.20.15.2
35.15.2.20.21.1.10.19.10.1.14.15.
14
2068 DATA1.14.15.27.1.10.19.31.3.
7.34.7.3.13.28.11.3.13.28.18.3.7.3
4.22
2075 DATA5.15.10.5.25.10.5.17.17.
5.23.17.5.15.21.5.25.21.4.4.12.4.1
7.14
2080 DATA4.23.14.4.36.12.4.4.18.4
36.18.6
2085 GOSUB600:RETURN
2090 PAPER0:INK7:CO=7:KK=120:GOSU
B1600
2095 DATA2.20.5.2.3.15.2.20.15.2
37.15.1.9.10.14.1.9.10.27
2100 DATA1.19.20.16.1.19.20.25.3.
14.16.8.3.25.27.8.3.8.9.12
2115 DATA3.32.33.12.3.8.9.17.3.32
7

33.17.3.14.16.21.3.25.27.21.5.15.
7.5.25.7
3120 DATA5.8.11.5.32.11.4.20.12.4
8.15.4.32.15.4.20.18.4.8.20.4.32.
20.4.15.24
3125 DATA4.25.24.6
3130 GOSUB600:RETURN
3200 PAPER0:INK7:CO=7:KK=140:GOSU
B1600
3205 DATA2.3.8.2.20.8.2.26.16.2.3
2.20
3210 DATA3.7.17.11.3.3.12.16.3.19
25.19.3.26.35.8.3.30.35.13.1.4.14
22
3215 DATA5.8.10.5.12.10.5.16.10.5
4.15.5.10.15.5.27.7.5.30.7.5.33.7
5.32.12
3220 DATA4.32.18.4.4.24.4.36.24.6
2225 GOSUB600:RETURN
2300 PAPER0:INK5:CO=5:KK=160:GOSU
B1600
2305 DATA2.16.5.2.20.5.2.10.16.2.
30.15.2.12.25.2.24.25
2310 DATA1.15.20.7.1.10.13.10.1.1
5.18.19.1.12.15.22.1.17.19.31.1.9.
15.34
2315 DATA3.3.10.9.3.10.19.14.3.22
31.16.3.31.38.20.5.25.15.5.18.25.
5.28.25
2320 DATA4.4.7.4.12.6.4.22.6.4.6.
12.4.12.12.4.36.10.4.36.14.4.4.16.
4.4.20
2325 DATA4.15.17.4.20.19.4.34.18.
4.36.24.6
2330 GOSUB600:RETURN
2400 PAPER0:INK4:CO=4:KK=160:GOSU
B1600
2405 DATA2.19.5.2.10.11.2.34.9.2.
3.22.2.15.20.2.37.22.3.31.34.16.1.
9.13.12
2410 DATA1.19.22.8.1.8.21.30.3.3.
4.11.3.12.27.14.3.8.23.18.3.26.30.
7.5.27.6
2415 DATA5.15.13.5.20.13.5.25.13.
5.32.15.5.13.17.5.20.17.5.16.25.4.
4.9.4.15.6
2420 DATA4.36.6.4.4.14.4.10.21.4.
19.21.4.32.19.5.26.25.6
2425 GOSUB600:RETURN
2500 PAPER0:INK5:CO=5:KK=150:GOSU
B1600
2505 DATA2.3.15.2.12.14.2.20.16.2
37.15.1.9.21.8.1.9.21.33.3.7.9.8.
3.24.28.8
2510 DATA3.18.23.12.3.18.23.16.3.
32.34.21.3.13.17.21.5.24.7.5.27.7.
5.13.20
2515 DATA5.16.20.5.20.11.4.4.11.4
14.9.4.26.11.4.36.11.5.20.15.4.4.
19.4.20.20
2520 DATA4.26.21.4.36.19.4.15.24.
6
2525 GOSUB600:RETURN
2600 PAPER0:INK2:CO=2:KK=160:GOSU
B1600
2605 DATA2.10.5.2.31.5.2.3.10.2.3
7.10.2.9.17.2.32.17
2610 DATA3.16.26.7.3.5.16.15.3.26
36.15.1.12.21.21.1.7.11.15.1.7.11
27
2615 DATA3.14.20.22.5.18.6.5.23.6
5.6.14.5.10.14.5.14.14.5.27.14.5.
31.14
2620 DATA5.35.14.5.15.21.5.18.21.
5.23.21.5.26.21.4.17.10.4.24.10.4.
6.23
2625 DATA4.34.23.6
2630 GOSUB600:RETURN
2700 PAPER0:INK5:CO=5:KK=160:GOSU
B1600
2705 DATA2.3.5.2.37.5.2.3.25.2.37
25.2.12.12.2.25.11.1.13.16.12
2710 DATA1.22.25.15.1.17.21.26.1.
6.14.31.3.14.24.11.3.7.12.17.3.18.
21.17
2715 DATA3.31.30.15.5.16.10.5.21.
10.5.33.14.5.36.14.5.8.16.5.19.16.
5.9.25
2720 DATA5.17.25.5.23.25.4.7.6.4.
19.6.4.4.10.4.8.20.4.19.20.4.29.20
4.34.18.6
2725 GOSUB600:RETURN
2800 PAPER0:INK6:CO=6:KK=160:GOSU
B1600
2805 DATA2.20.9.2.3.13.2.37.13.2.
8.18.2.20.20.2.32.18
2810 DATA1.13.23.14.1.13.23.27.3.
8.14.8.3.27.33.8.3.8.14.12.3.27.33
12
2815 DATA3.17.24.17.5.9.7.5.12.7.
5.28.7.5.31.7.5.10.11.5.30.11.4.17
6.4.23.6
2820 DATA4.11.15.4.29.15.4.11.18.
4.29.18.4.8.23.4.32.23.5.18.16.5.2
2.16.6
2825 GOSUB600:RETURN
2830 GOSUB600:RETURN
2900 PAPER0:INK6:CO=6:KK=140:GOSU
B1600
2905 DATA2.7.2.20.5.2.35.7.2.5.
22.2.35.22
2910 DATA1.10.14.20.1.16.20.20.3.
12.29.9.3.5.16.13.3.24.36.13.3.5.1
6.17
2915 DATA3.24.36.17.3.12.29.21.5.
15.8.5.24.8.5.6.12.5.10.12.5.14.12
5.25.12
2920 DATA5.29.12.5.34.12.5.13.20.
5.27.20
2925 DATA4.14.24.4.26.24.4.8.20.4
32.20.6
2930 GOSUB600:RETURN
3000 PAPER0:INK7:CO=7:KK=120:GOSU
B1600
3005 DATA2.20.10.2.5.15.2.20.15.2
35.15.2.20.21.1.10.19.10.1.14.15.
14
3010 DATA1.14.15.27.1.10.19.31.3.
7.34.7.3.13.28.11.3.13.28.18.3.7.3
4.22
3015 DATA5.15.10.5.25.10.5.17.17.
5.23.17.5.15.21.5.25.21.4.4.12.4.1
7.14
3020 DATA4.23.14.4.36.12.4.4.18.4
36.18.6
3025 GOSUB600:RETURN
3100 PAPER0:INK7:CO=7:KK=120:GOSU
B1600
3105 DATA2.20.5.2.3.15.2.20.15.2
37.15.1.9.10.14.1.9.10.27
3110 DATA1.19.20.16.1.19.20.25.3.
14.16.8.3.25.27.8.3.8.9.12
3115 DATA3.32.33.12.3.8.9.17.3.32
7

4120 DATA3.10.13.21.3.28.31.21.5.
11.7.5.29.7.5.6.11.5.34.11.5.11.20
5.29.20
4125 DATA4.18.10.4.22.10.4.11.11.
4.29.11.4.6.15.4.34.15.4.6.20.4.19
20
4130 DATA4.22.20.4.34.20.4.11.24.
4.29.24.6
4135 GOSUB600:RETURN
4200 PAPER0:INK7:CO=7:KK=190:GOSU
B1600
4205 DATA2.11.10.2.13.12.2.26.5.2
37.8.2.4.19.2.14.25.2.26.25.2.37.
24
4210 DATA3.10.18.13.1.5.13.19.1.1
0.12.23.3.23.37.13.3.24.31.17.1.17
24.23
4215 DATA1.18.20.19.3.4.19.17.5.1
6.12.5.25.12.5.29.12.5.32.12.5.36.
12.5.5.25
4220 DATA5.9.25.5.30.25.5.34.25.4
6.5.4.11.6.4.16.6.4.8.10.4.33.6.4
7.20
4225 DATA4.11.20.4.15.20.4.25.20.
4.29.20.6
4230 GOSUB600:RETURN
4300 PAPER0:INK2:CO=2:KK=150:GOSU
B1600
4305 DATA2.13.9.2.27.9.2.13.21.2.
27.21.2.20.15
4310 DATA1.11.18.16.1.11.18.25.1.
7.10.7.1.7.10.34.1.19.22.7.1.19.22
34
4315 DATA3.12.16.10.3.25.29.10.3.
6.11.14.3.30.35.13.3.12.16.19.3.25
29.19
4320 DATA5.8.13.5.33.13.4.13.6.4.
20.6.4.27.6.4.13.13.4.22.12.4.27.1
3
4325 DATA4.7.17.4.13.17.4.18.18.4
27.17.4.33.17.4.13.24.4.27.24.6
4330 GOSUB600:RETURN
4400 PAPER0:INK5:CO=5:KK=160:GOSU
B1600
4405 DATA2.24.12.2.16.18
4405 DATA2.7.5.2.33.5.2.10.15.2.3
0.15.2.7.25.2.33.25.1.11.13.11
4410 DATA1.11.13.30.1.16.18.11.1.
16.18.30.3.11.18.10.3.23.30.10.3.1
1.18.19
4415 DATA3.23.30.19.3.3.5.14.3.36
38.14.5.14.9.5.27.9.5.4.13.5.13.1
8.5.24.18
4420 DATA5.27.18.5.36.13.5.4.25.5
36.25.4.4.6.4.36.6.4.13.13.4.16.1
5.4.27.13
4425 DATA4.4.17.4.36.17.6
4430 GOSUB600:RETURN
4500 PAPER0:INK4:CO=4:KK=150:GOSU
B1600
4505 DATA2.20.6.2.3.13.2.37.13.2.
11.19.2.29.19
4510 DATA3.6.35.7.3.10.31.11.3.14
27.15.3.18.23.19.1.6.8.5.1.6.8.36
1.10.12.9
4515 DATA1.10.12.32.1.14.16.13.1.
14.16.20.1.18.20.17.1.18.20.24.5.7
6.5.12.6
4520 DATA5.16.6.5.24.6.5.28.6.5.3
2.6.5.12.10.5.16.10.5.20.10.5.24.1
0
4525 DATA5.20.10.5.16.14.5.20.14.
5.24.14.5.20.10.6
4530 GOSUB600:RETURN
4600 PAPER0:INK7:CO=7:KK=110:GOSU
B1600
4605 DATA2.3.15.2.13.17.2.13.25.2
27.5.2.27.14.2.37.16
4610 DATA1.4.7.15.1.10.14.15.1.16
19.26.1.22.25.26.3.7.10.9.3.20.23
8
4615 DATA3.31.34.10.3.15.26.15.3.
7.10.19.3.18.21.21.3.31.34.20.5.8
8.5.21.7
4620 DATA5.32.9.5.8.18.5.19.20.5.
32.19.4.8.12.4.21.11.4.32.13.4.8.2
2.4.32.23.6
4625 GOSUB600:RETURN
4700 PAPER0:INK7:CO=7:KK=160:GOSU
B1600
4705 DATA2.17.5.2.26.5.2.3.14.2.3
6.15.2.13.25.2.22.25
4710 DATA3.6.13.9.3.15.19.14.3.21
25.14.3.27.35.20.1.14.22.8.1.9.20
20
4715 DATA1.7.14.32.5.7.8.5.11.8.5
16.13.5.23.13.5.30.19.4.9.12.4.34
9.4.34.12
4720 DATA4.5.17.4.5.21.4.17.17.4.
17.17.4.22.17.4.25.17.4.20.23.4.33
23.6
4725 GOSUB600:RETURN
4800 PAPER0:INK5:CO=5:KK=160:GOSU
B1600
4805 DATA2.10.6.2.30.6.2.3.15.2.3
7.15.2.10.25.2.28.15.3.30.25
4810 DATA1.14.15.8.1.14.15.13.1.1
4.15.20.1.14.15.33.3.10.11.7.3.15.
16.7
4815 DATA3.20.21.7.3.25.26.7.3.30
31.7.3.10.11.22.3.15.16.22.3.20.2
1.22
4820 DATA3.25.26.22.3.30.31.22.5.
15.6.5.25.6.5.15.21.5.25.21.4.4.6.
4.36.6
4825 DATA4.15.10.4.25.10.4.10.15.
4.17.15.4.23.15.4.30.15.4.24.5.1
5.25
4830 DATA5.25.25.4.36.24.6
4835 GOSUB600:RETURN
4900 PAPER0:INK7:CO=7:KK=170:GOSU
B1600
4905 DATA2.5.5.2.3.14.2.7.20.2.18
10.2.12.16.2.16.5.2.18.12.2.15.20
2.21.5
4910 DATA2.23.12.2.21.19.2.20.5.2
26.12.2.30.17.2.34.5.2.35.11.2.35
19
4915 DATA1.4.20.9.1.4.20.14.1.4.2
0.20.1.4.20.25.1.4.20.33.3.2.3.21.
3.8.10.21
4920 DATA3.14.15.21.3.19.21.21.3.
25.27.21.3.31.30.21.4.6.8.4.4.11.4
4.17
4925 DATA4.11.6.4.11.13.4.11.19.4
17.8.4.17.17.4.22.9.4.22.15.4.27.
8.4.30.8
4930 DATA4.30.12.4.27.17.4.36.8.4
35.14.4.36.17.6
4935 GOSUB600:RETURN

WILD BOY

THOMSON TO7.



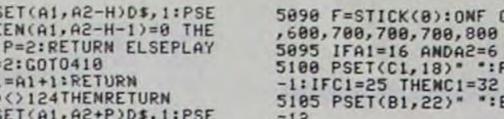
Prouvez votre amour filial, en délivrant votre papa engagé par un ignoble fantôme...

Stéphane CHEVRIER

Mode d'emploi :
Ce jeu est en deux tableaux et nécessite la manette. Vous vous déplacez dans les 4 directions; sautez par appui sur ACTION et dirigez la manette dans le sens du saut. Les règles sont évidentes.



ÇA C'EST UN BON PAPA



SALUT P'PA! J'AI LA CLEF!
RÉPÈTE APRÈS MOI : FINIES
LES RACLÉES!

FINIES LES RACLÉES
TOUS LES SOIRS, TÉLÉ JUSQU'À
LA FIN DES PROGRAMMES
ÇA MARCHE



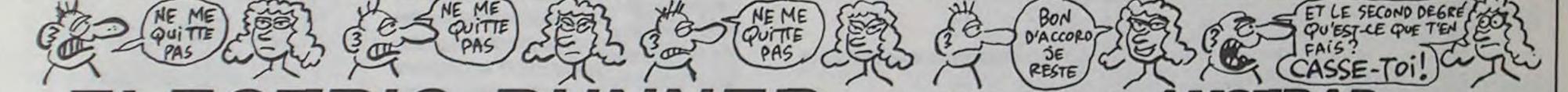
TEL PÈRE
TEL FILS
SAUF SI LE
FACTEUR
EST PASSÉ
PAR LÀ.

```
10 ***** WILD BOY *****
11 ***** PAR S.CHEVRIER *****
12 ***** SUR TO7+MANETTES *****
13 ***** EN FEVR-MARS 85 *****
14 CLEAR, 20:DEFGR*(0)=42,28,28,28,28,8,
15 0,0:DEFGR*(1)=0,0,60,126,126,126,126,60:
16 DEFGR*(2)=126,255,153,255,255,195,255,15
17 3:DEFGR*(3)=0,24,24,126,153,24,36,102:DE
18 FGR*(4)=255,165,189,189,255,189,165,231
19 DEFGR*(5)=0,28,8,8,64,237,191,255:DEF
20 GR*(6)=255,255,255,255,126,60,24,16
21 17 DEFGR*(7)=0,28,8,8,64,237,191,255:DEF
22 GR*(8)=255,255,255,255,126,60,24,16
23 18 AS=GR*(7):B=CHR*(124):C=GR*(1):D=G
24 R*(4):TA=1:M="O4L1SIFA":S="O5L2SORE"
25 19 GOSUB30000
26 S=0
27 21 CLS:SCREEN2,0,0:H=1:P=2
28 23 LOCATE0,0,0
29 30 RESTORE13005
30 FORI=1TO44:READA,B:PSET(A,B)A$,0:NEX
31 T1
32 50 LINE(17,8)-(24,8)A$:LINE(27,1)-(35,1)
33 A$:LINE(9,12)-(20,12)A$
34 60 RESTORE13006
35 70 FORI=1TO21:READA,B:PSET(A,B)B$,7:NEX
36 T1
37 110 RESTORE13004
38 120 FORI=1TO11:READA,B:PSET(A,B)GR*(0),5
39 :NEXTI
40 130 B1=20:C1=24:A1=1:A2=22:B=250
41 140 PSET(B1,11)C$,3:PSET(C1,7)C$,3:PSET(
42 A1,A2)D$,1:LOCATE0,3:ATTRB1,1:COLOR7:PRI
43 NTGR*(5):ATTRB1,0:LOCATE6,1:COLOR4:PRI
44 NT"SCORE:"S:LOCATE18,19:PRINT"ONUS:"B:ATT
45 RB0,0
46 160 PLAY"R3L12T403SIMISILAMIREDO04SOSIMI
47 LAMIREDO05MIDOFARELAMIREDO"
48 170 ***** PHASE CENTRALE *****
49 180 PSET(B1,11)C$,3:PSET(C1,7)C$,3:PSET(
50 A1,A2)D$,1:ATTRB1,0:LOCATE6,1:COLOR4:PRI
51 NT"SCORE:"S:LOCATE18,19:PRINT"ONUS:"B:CO
52 LOR1:ATTRB0,0
53 190 IFSCREEN(A1,A2+1)<>0THEN1000
54 200 IFA1=1 ANDA2=11 ORA1=C1 ANDA2=7 ORB
55 <>0THEN2000
56 210 IFSTRIG(0)<>0THEN8000
57 240 F=STICK(0):ONF GOSUB400,500,500,500,
58 600,700,700,700
59 250 PSET(B1,11)"":B1=B1-1:IFB1=0THENB1=
60 20
61 255 PSET(C1,7)"":C1=C1-1:IFC1=16 THEN C
62 1=24
63 260 IFA1=2 ANDA2=3THEN60000
64 350 B=0:GOTO180
65 399 *****DEPLACEMENTS MANETTE
66 400 IFSCREEN(A1,A2-1)<>124THENRETURN
```

```
410 PSET(A1,A2)"":PSET(A1,A2-H)D$,1:PSE
411 T(A1,A2-H)B$,7:IFSCREEN(A1,A2-H-1)=0 THE
412 NA2=A2-H-2:H=1:B=B-H:P=2:RETURN ELSEPLAY
413 *03L6SIMIRE":H=H+1:P=2:GOTO410
414 500 PSET(A1,A2)"":A1=A1+1:RETURN
415 600 IFSCREEN(A1,A2+2)<>124THENRETURN
416 610 PSET(A1,A2)"":PSET(A1,A2+P)D$,1:PSE
417 T(A1,A2+P)B$,7:IFSCREEN(A1,A2+P+1)=32THE
418 NA2=A2+P+1:P=2:B=B-D:H=1:RETURN ELSEPLAY
419 *03L6SIMIRE":P=P+1:H=1:GOTO610
420 700 PSET(A1,A2)"":A1=A1-1:RETURN
421 999 ***** P E R D U *****
422 1000 FORA2=A2 TO23:PSET(A1,A2)D$,1:PLAY"
423 L1201D0":PSET(A1,A2)"":NEXTA2
424 1010 GOTO2000
425 2000 PSET(A1,A2)GR*(6),7:PLAY"L12A001LAL
426 ASILAMILASODD"
427 2010 ATTRB1,1:LOCATE18,19:PRINT"PERDU!
428 ":ATTRB0,0:COLOR3:LOCATE18,20:PRINT"ON
429 RECOMMENCE"(APPUYEZ SUR ACTION)":TA=1
430 2020 PLAY"04LASOSIRE":IFSTRIG(0)THEN20E
431 LSE2020
432 4999 ***** 2EME TABLEAU *****
433 5000 CLS:SCREEN2,0,0
434 5001 RESTORE13001
435 5002 FORI=1TO40:READA,B:PSET(A,B)A$:NEXT
436 I
437 5005 LINE(0,4)-(9,4)A$:LINE(6,11)-(17,11)
438 A$:LINE(25,19)-(32,19)A$:LINE(5,23)-(12
439 ,23)A$
440 5010 RESTORE13002
441 5015 FORI=1TO11:READA,B:PSET(A,B)B$,7:NE
442 XT1
443 5020 RESTORE13003:FORI=1TO7:READA,B:PSET
444 (A,B)GR*(0),3:NEXTI
445 5022 A1=5:A2=22:B1=12:C1=32:D1=26:B=250
446 5025 PSET(5,22)D$,1:PSET(12,22)C$,4:PSET
447 (32,18)C$,6:PSET(26,10)GR*(3),5:LINE(16,
448 7)-(18,7)CHR*(126),6:ATTRB1,1:COLOR7:LOC
449 ATE0,3:PRINTGR*(5):ATTRB1,0:LOCATE3,0:CO
450 LOR1:PRINT"SCORE:"S:ATTRB0,0:LOCATE27,0:
451 PRINT"ONUS:"B
452 5030 PLAY"1443L1203DOMILAIRESIRED04FASILAF
453 A05FAMISOFASIO4LADOSILO3FALASOF04REMIS
454 ORE05SOLASIL48S1"
455 5040 ***** PHASE CENTRALE *****
456 5046 PSET(A1,A2)D$,1:PSET(B1,22)C$,4:PSE
457 T(C1,18)C$,6:PSET(D1,10)GR*(3),5:ATTRB1,
458 0:COLOR1:LOCATE3,0:PRINT"SCORE:"S:ATTRB0
459 ,0:LOCATE27,0:PRINT"ONUS:"B
460 5050 IFA1=2 ANDA2=3 THEN60000
461 5060 IFSCREEN(A1,A2+1)<>0 THEN1000
462 5070 IFA1=B1 ANDA2=22 ORA1=C1 ANDA2=18 0
463 RA1=01 ANDA2=18 ORB=0 THEN2000
464 5080 IFSTRIG(0)THENGOTO8000
```

```
5090 F=STICK(0):ONF GOSUB400,500,500,500
5100,700,700,700,800
5095 IFA1=16 ANDA2=6 THEN7000
5100 PSET(C1,18)"":PSET(D1,10)"":C1=C1
5110 IFC1=25 THENC1=32
5105 PSET(B1,22)"":B1=B1-1:IFB1=5THENB1=
5120 12
5110 IFD1<A1 ANDD1<26 THEND1=D1+1 ELSEIF
5121 D1>A1 ANDD1>26 THEND1=D1-1
5130 B=B-1:GOTO5040
5140 ***** TAPIS ROULANT *****
5145 PSET(A1+1,A2)"":IFSCREEN(A1,A2+1)=
5150 32THEN1000
5160 PSET(A1,A2)D$,1:PLAY"L6A0T304MIDOLA
5161 REFA"
5170 IFSSTRIG(0)THEN8000 ELSEA1=A1-1:GOTO
5171 7000
517999 ***** S A U T *****
518000 PSET(A1,A2)"":IFSTICK(0)<>0THEN800
5181 ELSEX1=SCREEN(A1,A2-1):PSET(A1,A2-1)D$:
5182 PLAYM:PSET(A1,A2-1)"":B=B-1:IFX1=0THEN
5183 8010ELSEPSET(A1,A2-1)CHR*(X1),7:GOTO9000
5184 8010 S=+TA*10:GOTO9000
5185 8020 ON STICK(0) GOTO8000,8030,8030,8050
5186 ,8000,8070,8070,8090
5187 8030 Z1=SCREEN(A1+1,A2-1):Z2=SCREEN(A1+2
5188 ,A2-1)
5189 8031 IFZ1=0 THENS=S+TA*10:Z1=32
5190 8032 IFZ2=0 THENS=S+TA*10:Z2=32
5191 8040 PSET(A1+1,A2-1)D$:PLAYM:PSET(A1+1,
5192 A2-1)"":PSET(A1+2,A2-1)D$:PLAYM:PSET(A
5193 1+2,A2-1)"":PSET(A1+1,A2-1)CHR*(Z1),7:P
5194 SET(A1+2,A2-1)CHR*(Z2),7:A1=A1+3:B=B-3:G
5195 OTO9000
5196 8050 Z1=SCREEN(A1+1,A2-1):Z2=SCREEN(A1+2
5197 ,A2)
5198 8051 IFZ1=0 THENS=S+TA*10:Z1=32
5199 8052 IFZ2=0 THENS=S+TA*10:Z2=32
5200 8060 PSET(A1+1,A2-1)D$:PLAYM:PSET(A1+1,
5201 A2-1)"":PSET(A1+2,A2-1)D$:PLAYM:PSET(A
5202 1+2,A2-1)"":PSET(A1+1,A2-1)CHR*(Z1),7:P
5203 SET(A1+2,A2-1)CHR*(Z2),7:A1=A1+3:B=B-3:G
5204 OTO9000
5205 8070 IFA1<4 THENGOTO9000
5206 8071 IFSCREEN(A1,A2-1)=0 ORSCREEN(A1-2
5207 ,A2-1)=0 THENS=S+TA*10
5208 8073 Z1=SCREEN(A1-1,A2-1):Z2=SCREEN(A1-2
5209 ,A2-1)
5210 8074 "":PSET(A1-2,A2-1)D$:PLAYM:PSET(A
5211 1-2,A2-1)"":PSET(A1-1,A2-1)CHR*(Z1),7:P
5212 SET(A1-2,A2-1)CHR*(Z2),7:A1=A1-3:B=B-3:G
5213 OTO9000
5214 8090 IFA1<4 THENGOTO9000
5215 8091 IFSCREEN(A1-1,A2-1)=0 ORSCREEN(A1-2
5216 ,A2-2)=0 THENS=S+TA*10
```

```
8093 Z1=SCREEN(A1-1,A2-1):Z2=SCREEN(A1-2
8094 ,A2-2)
8100 PSET(A1-1,A2-1)D$:PLAYM:PSET(A1-1,
8101 A2-1)"":PSET(A1-2,A2-2)D$:PLAYM:PSET(A
8102 1-2,A2-2)"":PSET(A1-1,A2-1)CHR*(Z1),7:P
8103 SET(A1-2,A2-2)CHR*(Z2),7:A1=A1-3:A2=A2-1
8104 :B=B-3:GOTO9000
8105 9000 ONTA GOTO250,5100
8106 13001 DATA7,7,7,8,17,7,20,7,21,7,24,7,25
8107 ,7,26,7,15,8,17,8,19,11,21,11,22,11,24,1
8108 ,1,25,11,26,11,11,15,14,16,5,17,6,17,17,1
8109 ,7,18,17,30,16,31,16,32,16,29,16,28,16,8,
8110 ,18,21,18,22,18,11,19,11,20,15,23,16,23,1
8111 ,9,23,21,23,22,23,24,23,27,23,30,23
8112 13002 DATA7,5,26,8,26,9,6,12,6,13,6,14,6
8113 ,15,11,16,11,17,30,28,30,21
8114 13003 DATA7,9,15,9,17,9,30,17,32,17,28,1
8115 ,7,11,21
8116 13004 DATA27,2,29,2,31,2,33,2,35,2,28,10
8117 ,15,13,18,13,12,13,9,18,4,21
8118 13005 DATA8,4,1,4,2,4,5,4,8,4,9,4,12,4,1
8119 ,5,4,17,4,18,4,20,4,22,4,23,4,25,4,28,4,2
8120 ,9,4,32,4,33,4,35,4,27,8,27,12,30,12,32,1
8121 ,2,33,12,12,15,15,15,17,15,18,15,20,15,4,
8122 ,17,7,17,9,17,10,17,4,20,8,20,10,20,
8123 ,12,20,13,20,1,23,4,23,5,23,8,23,20,9
8124 13006 DATA33,5,33,6,17,9,17,10,27,9,27,1
8125 ,0,33,5,33,6,33,7,33,8,33,9,33,10,9,13,9,
8126 ,14,9,15,20,13,12,16,12,17,12,18,4,18,0,2
8127 1
8128 30000 PLAY"05L12SISOSISOMIDO"
8129 30010 SCREEN2,0,0:N="WILD BOY":L=3:H=5:
8130 CO=20:L1=20:CLS:LOCATE0,0,0:COLOR0:PRINT
8131 N$:FORI=0TOLEN(N)-1:FORJ=0TO7:IFPOINT
8132 (I,J)=0THENLINE(CO+(L-1)*I,L1+(H-1)*J)-(
8133 CO+(L-1)*I+L,L1+(H-1)*J+H),(RND)+1
8134 30020 NEXTJ,I:COLOR7 ' MERCI A T.EVEILLA
8135 U
8136 30030 LOCATE5,10:PRINT"VOTRE HEROS ( )
8137 EN SE DEPLACANT SUR LES , EN S' A
8138 IDANT DES CORDES ( ) , EN SE NOURISSANT
8139 AVEC LES , TOUT EN EVITANT BOULES
8140 ET FANTOMES: , DOIT SAUVER SON PERE P
8141 RISONNIER DE CEUX-CI"
8142 30040 PSET(29,13)GR*(0),5:PSET(35,12)B$,
8143 7:PSET(14,11)D$,1:PSET(6,12)A$,2:PSET(31
8144 ,14)C$,3:PSET(33,14)GR*(3),5:LOCATES,18:
8145 COLOR4:PRINT" APPUYEZ SUR 'ACTION' POUR
8146 COMMENCER"
8147 30050 IFSSTRIG(0)THENRETURN ELSE30050
8148 59999 ***** BRAVO!!! *****
8149 60000 PLAY"15A2L1204DODOSILASOFAMIMI
8150 RE0003FA04DOMIFADOSILASOFAMISIMIDOLARES
8151 ID0":S=S+B1:TA=TA+1:IFTA=3THENTA=1
8152 60010 ONTA GOTO21,5000
```



ELECTRIC RUNNER

Ô joie, du talent sur AMSTRAD !.. Dépêchez-vous de taper ce programme, le plaisir est assuré, c'est promis c'est juré, si déçu remboursé.

Alexandre BIGAND

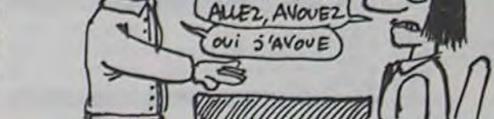
Mode d'emploi :
Après RUN...le pied !

```
10 CLS :GOTO 3070
11 CHOIX DU JOUEUR
20 DI :P=POS(0):V=VPOS(0):LOCAT
E X,Y
40 AS=INKEY$:IF AS<>" " THEN R=AS
:CHOIX=1
50 U=0:IF AS=" " THEN R=U:CHOIX=
2
60 IF (R=CHR$(55) OR R=CHR$(57))
AND CHOIX=2 THEN R=CHR$(53)
70 IF R=CHR$(52) THEN 160 ' GAUCH
E
80 IF R=CHR$(54) THEN 180 ' DRUI
TE
90 IF R=CHR$(56) THEN 330 ' HAUT
100 IF R=CHR$(53) THEN 370 ' BAS
110 IF R=CHR$(55) THEN 470 ' Tir
gauche
120 IF R=CHR$(57) THEN 490 ' Tir
droite
130 IF R=CHR$(243) THEN tabl=tabl
+1:R="" :LOCATE #1,18,1:PRINT#1,ta
bl:GOTO 1310 ' Passage au tableau
suivant
140 IF R=CHR$(224) THEN R="" :nbl
=nbl-1:LOCATE #1,5,1:PRINT#1,nbl:G
OTO 1310 ' Issue de secours
150 LOCATE P,V:RETURN
160 IF X=3 THEN 440
170 E=-1:GOTO 200
180 IF X=34 THEN 440
190 E=1
200 IF Pt(x,y)=1 THEN 440
210 IF Pt(x,y)=3 THEN GOSUB 850
220 IF Pt(x,y)<2 THEN PRINT S$+t$
:ELSE PRINT S$:PEN 2:PRINT BS+E
C$+t$:PEN 1
230 X=X+E:LOCATE X,Y
240 IF Pt(x,y-1)=4 THEN PRINT L$:
:GOTO 440
250 IF E=-1 THEN 200
260 IF D=1 THEN PRINT L$(1):ELSE
PRINT L$(2)
270 GOTO 290
280 IF D=1 THEN PRINT L$(1):ELSE
PRINT L$(2)
290 D=D-1:IF Pt(x,y+1)=1 OR Pt(x,y)
=2 OR Pt(x,y+1)=2 THEN 440
300 LOCATE X,Y:IF Pt(x,y)<4 THEN
PRINT S$+t$:ELSE PRINT S$:PEN 2
:PRINT BS+CO$+t$:PEN 1
```

```
310 IF Pt(x,y)=3 THEN GOSUB 850
320 U=X:V=Y:CH=1:H=1:GOSUB 760:X=U
:Y=V:GOTO 440
330 IF Pt(x,y)<2 THEN 440
340 IF Y=2 THEN 1350
350 Y=Y-1:PRINT S$:PEN 2:PRINT BS
+E$+t$:PEN 1
360 LOCATE X,Y:PRINT L$:GOTO 440
370 IF Pt(x,y+1)=2 THEN 410
380 IF Pt(x,y+1)=1 THEN 440
390 IF Pt(x,y)<2 THEN PRINT S$+t$
:ELSE PRINT S$:PEN 2:PRINT BS+E
C$+t$:PEN 1
400 U=X:V=Y:CH=1:H=1:GOSUB 760:X=U
:Y=V:GOTO 440
410 IF Pt(x,y)=3 THEN GOSUB 850
420 IF Pt(x,y)<2 THEN PRINT S$+t$
:ELSE PRINT S$:PEN 2:PRINT BS+E
C$+t$:PEN 1
430 Y=Y+1:LOCATE X,Y:PRINT L$:
440 FOR I=1 TO PAC:IF X(I)=X AND Y
(I)=Y THEN 1240
450 NEXT
460 LOCATE P,V:RETURN
470 TI=X-1:IF Pt(x,y)<2 THEN PRIN
T S$+t$:ELSE PRINT S$:PEN 2:PRIN
T BS+E$+t$:PEN 1
480 PEN 1:PRINT BS:L$(1)
490 TI=X+1:IF Pt(x,y)<2 THEN PRIN
T S$+t$:ELSE PRINT S$:PEN 2:PRIN
T BS+E$+t$:PEN 1
500 PEN 1:PRINT BS:L$(1)
510 T2=Y+1:IF Pt(t1,t2)<1 THEN LO
CATE P,V:RETURN
520 FOR N=1 TO PAC:IF T1=X(N) AND
T2=Y(N)+1 THEN SOUND 1,60,3,7:LO
CATE P,V:RETURN
530 NEXT
540 T1=T1+1:TX(T1)=T1:TY(T1)=T
2:PT(T1,T2)=0:LOCATE T1,T2:SOUND 1
,50,0,15,1,1,31:PRINT N$:EX$=BS+E
X$+BS$+EX$+BS$:" " :BS$=EX$+BS$+E
X$+BS$+EX$+BS$:" " :T$=LOCATE P,V:RE
TURN
550 ' * rebouche des trous *
570 '
590 DI :BX=POS(0):BY=VPOS(0):T=
1
590 FOR I=0 TO t
```

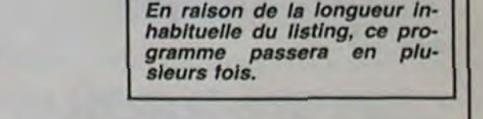
AMSTRAD

JE SUIS DÉÇU PAR L'HEBDO
RENDEZ-MOI MES 10 BALLE



```
950 ' * DEPLACEMENT DES PACS *
960
970 FOR M=1 TO PAC
980 VPAS(M)=SGN(X-Y(M)):IF Y(M)
THEN XPAS(M)=SGN(X-X(M)):GOTO 1040
990 IF Y(M) AND (Pt(X(M),Y(M)+1)=
2 OR Pt(X(M),Y(M)+1)=0) THEN 1020
1000 IF Pt(X(M),Y(M))<2 THEN 1040
1010 IF Pt(X(M),Y(M)+VPAS(M))=1 TH
EN 1040
1020 LOCATE X(M),Y(M):DI:IF Pt(X(M)
,Y(M))<2 THEN PRINT S$:ELSE
PRINT S$:PEN 2:PRINT BS+E$+t$:
PEN 1
1030 Y(M)=Y(M)+VPAS(M):GOTO 1090
1040 IF Pt(X(M)+XPAS(M),Y(M))=1 OR
X(M)+XPAS(M)=34 OR X(M)+XPAS(M)<3
THEN XPAS(M)=XPAS(M):IF Pt(X(M)+
XPAS(M),Y(M))=1 OR X(M)+XPAS(M)=34
OR X(M)+XPAS(M)<3 THEN 1190
1050 LOCATE X(M),Y(M):DI
1060 IF Pt(X(M),Y(M))=2 THEN PRINT
S$:PEN 2:PRINT BS+E$+t$:PEN 1
:GOTO 1080
1070 IF Pt(X(M),Y(M))<3 THEN PRIN
T S$+t$:ELSE PRINT S$:PEN 3:PRIN
T BS+CO$+t$:PEN 1
1080 X(M)=X(M)+XPAS(M)
1090 LOCATE X(M),Y(M)
1100 IF PM(M)=1 THEN PRINT P$(2+XP
AS(M)):ELSE PRINT P$(2+2*XPAS(M))
1110 PM(M)=PM(M)
1120 IF Pt(X(M),Y(M)+1)=1 THEN 119
0
1130 IF Pt(X(M),Y(M)+1)=2 THEN 119
0
1140 IF Pt(X(M),Y(M))=2 THEN 1190
1150 IF Pt(X(M),Y(M)-1)=4 AND Y(M)
=V THEN 1190
1160 U=X(M):V=Y(M):IF XPAS(M)>0 TH
EN CH=P$(3):ELSE CH=P$(1)
1170 LOCATE X(M),Y(M):PRINT S$:t$:
1180 GOSUB 760:X=U:Y=V
1190 IF X(M)=X AND Y(M)=Y THEN GOS
UB 1240:GOTO 970
1200 EI:NEXT M:GOTO 970
1210 '
1220 ' PERDU *
1230 '
1240 NBL=NBL-1:LOCATE #1,5,1:PRINT
#1,NBL
```

ACHETEZ HEBDOGICIEL,
SI VOUS ÊTES DÉÇU, ON
VOUS LE REMBOURSE



```
1250 SOUND 4,50,50,15,3,3
1260 IF NBL<0 THEN 1310
1270 CLS :0:LOCATE 8,12:PRINT"Une
autre Partie ? (O/N)"
1280 IF INKEY$(4)=0 THEN CLEAR:GOT
O 3300
1290 IF INKEY$(4)=0 THEN CLS:LOCAT
E 15,12:PRINT"Au revoir" :WINDOW #0
,1,40,1,25:FOR N=1 TO 1000:NEXT CL
S:PRINT N:END
1300 GOTO 1280
1310 ERASE Pt,tx,ty,d:CLS:tir=0:ON
tabl GOTO 1390,1390,1400,1410,142
0,1430,1440,1450,1460,3390
1320 '
1330 ' * GAGNE *
1340 '
1350 NBL=NBL+1:score=score+200:tab
l=tabl+1:LOCATE #1,18,1:PRINT #1,n
bl:tabl:LOCATE #1,29,1:PRINT #1,sc
ore:LOCATE #1,5,1:PRINT #1,nbl:
1360 ERASE Pt,tx,ty,d:tir=0:SOUND
1,630,50,15,1:SOUND 1,638,25,15,1:
SOUND 1,638,25,15,1:SOUND 1,568,25
,15,1:SOUND 1,638,50,15,1:SOUND 1,
638,50,15,1:SOUND 1,478,100,15,1:C
LS:IF tabl=10 THEN 3390
1370 GOTO 1500
1380 RESTORE :GOTO 1500
1390 RESTORE 2160:GOTO 1500
1400 RESTORE 2290:GOTO 1500
1410 RESTORE 2390:GOTO 1500
1420 RESTORE 2470:GOTO 1500
1430 RESTORE 2590:GOTO 1500
1440 RESTORE 2710:GOTO 1500
1450 RESTORE 2820:GOTO 1500
1460 RESTORE 2900:GOTO 1500
1470 '
1480 ' * dessin des tableaux *
1490 '
1500 DI :RD so,ec,caisse,co
1510 DIM Pt(40,23),tx(25),ty(25),d
(25)
1520 FOR I=1 TO 40:Pt(i,23)=1:NEXT
1530 'localisation du sol
1540 FOR I=1 TO so
1550 READ a,b,y
```

A SUIVRE...

LABYRINTHE 3D

Un labyrinthe, même en 3 dimensions, se doit d'être peuplé de monstres. Soyez comblé, celui-ci abrite une véritable ménagerie.

Claude MICHOUX

Mode d'emploi :
Pour rendre le jeu plus facile, remplacez en ligne 8000, RETURN par REM. Ainsi la possibilité vous sera offerte, moyennant quelques points, de consulter le plan du labyrinthe.
Tout monstre abattu vous rapportera des points, qui vous permettront d'errer plus longtemps à la recherche d'une hypothétique sortie.

NE VOUS FAITES PLUS CHIÉR AVEC LES LABYRINTHES DIFFICILES. VOICI LE SEUL LABYRINTHE DANS LEQUEL IL EST TOUJOURS IMPOSSIBLE DE S'ÉGAYER.

ENTRÉE →

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

HECTOR

MOI JE PRÉFÈRE ENTRER QUE SORTIR. ET VOUS?

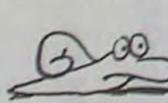
→ SORTIE

```

10 *****
12 **          **
15 ** LABYRINTHE **
17 **          **
18 ** C. MICHOUX **
20 *****
25 *
30 MM#="PERSONNE":RE=0
40 COLOR3,6,0,2:GOSUB8200
45 DIMSE(20),CR(20),SQ(20),FL(20)
50 GOSUB5800:GOSUB9300
55 M1=0:M2=0:M3=0:M4=0:D1=0:D2=1:D3=1:D4=1
60 X=62:Y=58:FL=3:SC=1000:B=1
65 GOSUB2000
70 GOSUB480:GOSUB75:GOTO1000
75 PLOT1,230,240,230,1:SCREEN32,202,136,144:CLS:RET
URN
250 GOSUB280:GOSUB299
260 RETURN
280 *
283 PLOT28,202,4,146,2:PLOT169,207,4,152,2
285 PLOT28,207,144,5,2:PLOT28,60,144,5,2
286 PLOT30,202,140,72,0
287 RETURN
290 PLOT35,135,130,10,2:RETURN
291 PLOT35,140,130,20,2:RETURN
292 PLOT35,145,130,30,2:RETURN
293 PLOT35,150,130,40,2:RETURN
294 PLOT35,155,130,50,2:RETURN
295 PLOT35,160,130,60,2:RETURN
296 PLOT35,165,130,70,2:RETURN
297 PLOT35,170,130,80,2:RETURN
298 PLOT35,175,130,90,2:RETURN
299 PLOT30,130,140,70,3:RETURN
300 PLOT30,180,140,100,2:RETURN
301 PLOT30,195,5,130,2:RETURN
302 PLOT30,190,10,120,2:RETURN
303 PLOT35,185,10,110,2:RETURN
304 PLOT40,180,10,100,2:RETURN
305 PLOT45,175,10,90,2:RETURN
306 PLOT50,170,10,80,2:RETURN
307 PLOT55,165,10,70,2:RETURN
308 PLOT60,160,10,60,2:RETURN
309 PLOT65,155,10,50,2:RETURN
310 PLOT70,150,10,40,2:RETURN
311 PLOT75,145,10,30,2:RETURN
312 PLOT80,140,10,20,2:RETURN
313 PLOT85,135,10,10,2:RETURN
314 PLOT165,195,5,130,2:RETURN
315 PLOT160,190,10,120,2:RETURN
316 PLOT155,185,10,110,2:RETURN
317 PLOT150,180,10,100,2:RETURN
318 PLOT145,175,10,90,2:RETURN
319 PLOT140,170,10,80,2:RETURN
320 PLOT135,165,10,70,2:RETURN
321 PLOT130,160,10,60,2:RETURN
322 PLOT125,155,10,50,2:RETURN
323 PLOT120,150,10,40,2:RETURN
324 PLOT115,145,10,30,2:RETURN
325 PLOT110,140,10,20,2:RETURN
326 PLOT105,135,10,10,2:RETURN
327 PLOT145,175,15,90,2:RETURN
328 PLOT40,175,15,90,2:RETURN
329 PLOT30,165,10,70,2:RETURN
330 PLOT160,165,10,70,2:RETURN
331 PLOT35,180,15,100,2:RETURN
332 PLOT150,180,15,100,2:RETURN
401 FORI=1TO5:PLOT29+I,201-I,1,142-2*I,1:NEXT:RETUR
N
402 FORI=1TO10:PLOT29+I,201-I,1,142-2*I,1:NEXT:RETUR
N
403 FORI=1TO10:PLOT34+I,196-I,1,132-2*I,1:NEXT:RETUR
N
404 FORI=1TO10:PLOT39+I,191-I,1,122-2*I,1:NEXT:RETUR
N
405 FORI=1TO10:PLOT44+I,186-I,1,112-2*I,1:NEXT:RETUR
N
406 FORI=1TO10:PLOT49+I,181-I,1,102-2*I,1:NEXT:RETUR
N
407 FORI=1TO10:PLOT54+I,176-I,1,92-2*I,1:NEXT:RETUR
N
408 FORI=1TO10:PLOT59+I,171-I,1,82-2*I,1:NEXT:RETUR
N
409 FORI=1TO10:PLOT64+I,166-I,1,72-2*I,1:NEXT:RETUR
N
410 FORI=1TO10:PLOT69+I,161-I,1,62-2*I,1:NEXT:RETUR
N
411 FORI=1TO10:PLOT74+I,156-I,1,52-2*I,1:NEXT:RETUR
N
412 FORI=1TO10:PLOT79+I,151-I,1,42-2*I,1:NEXT:RETUR
N
413 FORI=1TO10:PLOT84+I,146-I,1,32-2*I,1:NEXT:RETUR
N
414 FORI=1TO6:PLOT171-I,201-I,1,142-2*I,1:NEXT:RETUR
N
415 FORI=1TO11:PLOT171-I,201-I,1,142-2*I,1:NEXT:RETUR
N
416 FORI=1TO11:PLOT166-I,196-I,1,132-2*I,1:NEXT:RETUR
N
417 FORI=1TO11:PLOT161-I,191-I,1,122-2*I,1:NEXT:RETUR
N
418 FORI=1TO11:PLOT156-I,186-I,1,112-2*I,1:NEXT:RETUR
N
419 FORI=1TO11:PLOT151-I,181-I,1,102-2*I,1:NEXT:RETUR
N
420 FORI=1TO11:PLOT146-I,176-I,1,92-2*I,1:NEXT:RETUR
N
421 FORI=1TO11:PLOT141-I,171-I,1,82-2*I,1:NEXT:RETUR
N
422 FORI=1TO11:PLOT136-I,166-I,1,72-2*I,1:NEXT:RETUR
N
423 FORI=1TO11:PLOT131-I,161-I,1,62-2*I,1:NEXT:RETUR
N
424 FORI=1TO11:PLOT126-I,156-I,1,52-2*I,1:NEXT:RETUR
N
425 FORI=1TO11:PLOT121-I,151-I,1,42-2*I,1:NEXT:RETUR
N
426 FORI=1TO11:PLOT116-I,146-I,1,32-2*I,1:NEXT:RETUR
N
427 FORI=1TO15:PLOT29+I,201-I,1,142-2*I,1:NEXT:RETUR
N
428 FORI=1TO16:PLOT171-I,201-I,1,142-2*I,1:NEXT:RETUR
N
429 FORI=1TO15:PLOT39+I,191-I,1,122-2*I,1:NEXT:RETUR
N
430 FORI=1TO16:PLOT161-I,191-I,1,122-2*I,1:NEXT:RETUR
N
432 FORI=1TO16:PLOT166-I,196-I,1,132-2*I,1:NEXT:RETUR
N
433 FORI=1TO5:PLOT116-I,146-I,1,32-2*I,1:NEXT:RETUR
N
450 GOTO480
480 *
485 * labyrinthe
490 WIPE
495 PLOT45,185,160,110,1:PLOT55,80,20,20,1:PLOT155,
200,20,20,1
500 PLOT40,190,110,10,3:PLOT170,190,40,10,3:PLOT40,
190,10,120,3:PLOT200,190,10,120,3:PLOT40,80,20,10,3:
PLOT70,80,140,10,3
510 PLOT60,170,30,10,3:PLOT60,170,10,30,3:PLOT40,13
0,30,10,3:PLOT60,110,10,20,3:PLOT60,100,20,10,3:PLOT
50,80,10,20,3:PLOT70,80,10,20,3
520 PLOT100,190,10,30,3:PLOT100,150,10,20,3:PLOT80,
150,10,40,3:PLOT80,120,50,10,3:PLOT120,120,10,30,3:P
LOT120,100,20,10,3:PLOT90,100,20,20,3
530 PLOT120,170,10,10,3:PLOT120,150,10,20,3:PLOT120,
140,30,10,3:PLOT140,190,10,40,3:PLOT150,200,10,20,3
:PLOT170,200,10,20,3:PLOT160,170,10,20,3
540 PLOT180,170,10,20,3:PLOT160,140,30,10,3:PLOT160,
140,10,30,3:PLOT140,120,30,10,3:PLOT180,120,20,10,3
:PLOT170,100,20,10,3:PLOT150,100,10,30,3
550 OUTPUT"VOUS ETES ICI.",80,40,3
555 PLOTX,Y,3,3,2:FLASH2,30
560 PAUSE.2
570 RETURN
601 GOSUB250:GOSUB292:GOSUB327:GOSUB328:GOSUB330:GO
SUB329:GOSUB409:GOSUB407:GOSUB420:GOSUB422:RETURN
602 GOSUB250:GOSUB427:GOSUB428:RETURN
603 GOSUB250:GOSUB293:GOSUB302:GOSUB404:GOSUB406:GO
SUB408:GOSUB415:GOSUB417:GOSUB418:GOSUB419:GOSUB421:
GOSUB423:RETURN
604 GOSUB250:GOSUB293:GOSUB315:GOSUB402:GOSUB404:GO
SUB406:GOSUB408:GOSUB410:GOSUB417:GOSUB419:GOSUB421:
RETURN
605 GOSUB250:GOSUB296:GOSUB315:GOSUB427:GOSUB405:GO
SUB407:GOSUB430:RETURN
606 GOSUB250:GOSUB291:GOSUB302:GOSUB307:GOSUB320:GO
SUB429:GOSUB409:GOSUB411:GOSUB428:GOSUB418:GOSUB422:
GOSUB424:RETURN
607 GOSUB250:GOSUB296:GOSUB427:GOSUB428:GOSUB418:GO
SUB420:RETURN
608 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB427:GOSUB405:GOSUB407:GO
SUB428:GOSUB418:GOSUB420:GOSUB422:RETURN
609 GOSUB250:GOSUB296:GOSUB427:GOSUB405:GOSUB407:GO
SUB428:RETURN
610 GOSUB250:GOSUB295:GOSUB402:GOSUB404:GOSUB415:GO
SUB417:GOSUB419:GOSUB421:RETURN
611 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB427:GOSUB405:GOSUB407:GO
SUB409:GOSUB415:GOSUB417:GOSUB419:RETURN
612 GOSUB250:GOSUB292:GOSUB328:GOSUB327:GOSUB402:GO
SUB407:GOSUB409:GOSUB415:GOSUB420:GOSUB422:RETURN
613 GOSUB250:GOSUB293:GOSUB315:GOSUB320:GOSUB402:GO
SUB404:GOSUB406:GOSUB408:GOSUB422:GOSUB423:GOSUB430:
RETURN
614 GOSUB250:GOSUB293:GOSUB306:GOSUB315:GOSUB402:GO
SUB404:GOSUB408:GOSUB417:GOSUB419:GOSUB421:GOSUB423:
RETURN
615 GOSUB250:GOSUB296:GOSUB302:GOSUB315:GOSUB429:GO
SUB430:GOSUB420:RETURN
616 GOSUB250:GOSUB296:GOSUB427:GOSUB405:GOSUB407:GO
SUB428:GOSUB417:RETURN
617 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB427:GOSUB405:GOSUB407:GO
SUB428:GOSUB418:GOSUB420:GOSUB422:RETURN
618 GOSUB250:GOSUB290:GOSUB306:GOSUB310:GOSUB323:GO
SUB319:GOSUB314:GOSUB402:GOSUB404:GOSUB408:GOSUB412:
GOSUB432:GOSUB421:GOSUB425:RETURN
619 GOSUB250:GOSUB292:GOSUB302:GOSUB315:GOSUB307:GO
SUB320:GOSUB429:GOSUB409:GOSUB430:GOSUB422:RETURN
620 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB302:GOSUB315:GOSUB429:GO
SUB407:GOSUB430:GOSUB420:GOSUB422:RETURN
621 GOSUB250:GOSUB291:GOSUB307:GOSUB320:GOSUB427:GO
SUB405:GOSUB409:GOSUB411:GOSUB428:GOSUB418:GOSUB422:
GOSUB423:GOSUB425:RETURN
622 GOSUB250:GOSUB291:GOSUB331:GOSUB332:GOSUB308:GO
SUB321:GOSUB401:GOSUB406:GOSUB410:GOSUB414:GOSUB419:
GOSUB423:RETURN
623 GOSUB250:GOSUB291:GOSUB302:GOSUB320:GOSUB324:GO
SUB404:GOSUB406:GOSUB408:GOSUB410:GOSUB428:GOSUB418:
GOSUB422:GOSUB433:RETURN
624 GOSUB250:GOSUB292:GOSUB304:GOSUB317:GOSUB402:GO
SUB406:GOSUB408:GOSUB409:GOSUB415:GOSUB419:GOSUB421:
GOSUB423:GOSUB424:RETURN
625 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB427:GOSUB405:GOSUB428:GO
SUB418:RETURN
626 GOSUB250:GOSUB295:GOSUB327:GOSUB402:GOSUB404:GO
SUB406:GOSUB415:GOSUB420:GOSUB421:RETURN
627 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB327:GOSUB328:GOSUB402:GO
SUB407:GOSUB415:GOSUB420:RETURN
628 GOSUB250:GOSUB297:GOSUB402:GOSUB415:RETURN
629 GOSUB250:GOSUB295:GOSUB302:GOSUB315:GOSUB429:GO
SUB430:RETURN
630 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB327:GOSUB328:GOSUB402:GO
SUB407:GOSUB415:GOSUB420:GOSUB422:RETURN
631 GOSUB250:GOSUB292:GOSUB302:GOSUB315:GOSUB307:GO
SUB320:GOSUB429:GOSUB409:GOSUB430:GOSUB422:GOSUB424:
RETURN
632 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB302:GOSUB315:GOSUB429:GO
SUB407:GOSUB430:GOSUB420:RETURN
633 GOSUB250:GOSUB296:GOSUB302:GOSUB315:GOSUB429:GO
SUB407:GOSUB430:RETURN
634 GOSUB250:GOSUB291:GOSUB328:GOSUB327:GOSUB309:GO
SUB322:GOSUB402:GOSUB407:GOSUB411:GOSUB415:GOSUB420:
GOSUB424:GOSUB425:RETURN
636 GOSUB250:GOSUB298:GOSUB315:GOSUB402:GOSUB430:RE
TURN
637 GOSUB250:GOSUB290:GOSUB301:GOSUB305:GOSUB309:GO
SUB314:GOSUB318:GOSUB322:GOSUB403:GOSUB407:GOSUB411:
GOSUB416:GOSUB420:GOSUB424:GOSUB426:RETURN
639 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB328:GOSUB315:GOSUB402:GO
SUB407:GOSUB430:GOSUB420:GOSUB422:RETURN
640 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB328:GOSUB327:GOSUB402:GO
SUB407:GOSUB409:GOSUB415:GOSUB420:RETURN
641 GOSUB250:GOSUB292:GOSUB327:GOSUB322:GOSUB427:GO
SUB405:GOSUB407:GOSUB409:GOSUB415:GOSUB420:GOSUB424:
RETURN
642 GOSUB250:GOSUB295:GOSUB302:GOSUB429:GOSUB 428:G
OSUB418:RETURN
643 GOSUB250:GOSUB294:GOSUB315:GOSUB320:GOSUB427:GO
SUB405:GOSUB407:GOSUB430:GOSUB422:RETURN

```

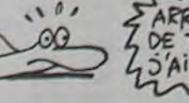
LE JUSTICIER



ASSEZ! ASSEZ!



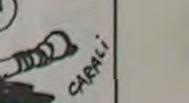
TENEZ BON! J'ARRIVE!



ARRÊTEZ DE TAPER! J'AI MAL!



MERDE! TROP TARD!



ZX 81

Suite de la page 28

15724	19	00	00	11	21	40	00	15934	25	CB	14	CB	25	500	17134	42	CC	A4	02	00	00
15729	00	00	1E	47	47	00	00	15939	CB	14	CB	CB	CB	00	17139	20	20	20	20	20	190
15734	00	00	00	00	00	00	00	15944	00	00	00	00	00	00	17144	00	00	00	00	00	190
15739	00	00	00	00	00	00	00	15949	00	00	00	00	00	00	17149	00	00	00	00	00	190
15744	21	07	42	21	21	00	00	15954	00	00	00	00	00	00	17154	00	00	00	00	00	190
15749	00	00	22	40	40	00	00	15959	00	00	00	00	00	00	17159	00	00	00	00	00	190
15754	00	00	00	00	00	00	00	15964	00	00	00	00	00	00	17164	00	00	00	00	00	190
15759	00	00	00	00	00	00	00	15969	00	00	00	00	00	00	17169	00	00	00	00	00	190
15764	00	00	00	00	00	00	00	15974	00	00	00	00	00	00	17174	00	00	00	00	00	190
15769	00	00	00	00	00	00	00	15979	00	00	00	00	00	00	17179	00	00	00	00	00	190
15774	00	00	00	00	00	00	00	15984	00	00	00	00	00	00	17184	00	00	00	00	00	190
15779	00	00	00	00	00	00	00	15989	00	00	00	00	00	00	17189	00	00	00	00	00	190
15784	00	00	00	00	00	00	00	15994	00	00	00	00	00	00	17194	00	00	00	00	00	190
15789	00	00	00	00	00	00	00	15999	00	00	00	00	00	00	17199	00	00	00	00	00	190
15794	00	00	00	00	00	00	00	16004	00	00	00	00	00	00	17204	00	00	00	00	00	190
15799	00	00	00	00	00	00	00	16009	00	00	00	00	00	00	17209	00	00	00	00	00	190
15804	00	00	00	00	00	00	00	16014	00	00	00	00	00	00	17214	00	00	00	00	00	190
15809	00	00	00	00	00	00	00	16019	00	00	00	00	00	00	17219	00	00	00	00	00	190
15814	40	00	18	0A	7E	00	00	16024	00	00	00	00	00	00	17224	00	00	00	00	00	190
15819	FE	76	20	0A	7E	00	00	16029	00	00	00	00	00	00	17229	00	00	00	00	00	190
15824	77	20	04	FC	67	40	11	16034	00	00	00	00	00	00	17234	00	00	00	00	00	190
15829	20	05	18	FB	10	31	7	16039	00	00	00	00	00	00	17239	00	00	00	00	00	190

LEAP MAN

Voilà un jeu qui mettra vos nerfs à rude épreuve ! Evitez les robots (en sautant par-dessus) ou tuez-les, sans oublier la récolte de Wibuls et de pommes, tous accrochés au plafond et tout cela à la vitesse folle du langage machine.

Didier POGGIO

JE SUIS À BOUTS ! C'EST LE MOMENT D'ALLER VOIR MON PERCEPTEUR !

APPLE



En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

SUITE DU N°85

Listing 4 assembleur

8443: F0 16	509	BEQ	ETAG1	8552: 86 18	635	STX	#18	8651: 86 80	764	STX	#80	8757: A6 45	886	COMP02	LDX	#45	
8445: A6 40	510	LDX	#40	8554: A2 00	636	LDX	#900	8653: A0 03	765	LDY	#03	8759: E8	887	COMP02	LDX	#45	
8447: A4 45	511	LDY	#45	8556: 86 19	637	STX	#19	8655: 84 75	766	STY	#75	875A: 86 45	888	COMP02	LDX	#45	
8449: 86 24	512	STX	#24	8558: 20 03 86	638	JSR	MUSE	8657: 20 07 86	767	JSR	PLAN	875C: 20 58 84	889	COMP02	JSR	ETAG1	
844B: 84 25	513	LDX	#25	855B: 4C 45 85	639	JMP	KOKO	865A: A2 14	768	LDX	#20	875F: 60	890	COMP02	LDX	#40	
844D: A9 A2	514	LDA	#A2	855E: 40	640	RTS		865C: 86 80	769	STX	#80	8760: A6 40	891	COMP01	LDX	#40	
844F: 20 30 90	515	JSR	DRAW	855F: A2 24	641	LDX	#24	865E: A0 03	770	LDY	#03	8762: E0 03	892	COMP01	LDX	#40	
8452: 20 21 87	516	JSR	TEMP	8561: 86 1A	642	STX	#1A	8660: 84 75	771	STY	#75	8764: 90 01	893	COMP01	BCC	COMPOR1	
8455: 20 21 87	517	JSR	TEMP	8563: A2 03	643	LDX	#03	8662: 20 07 86	772	JSR	PLAN	8766: 60	894	COMP01	LDX	#40	
8458: 4C 11 81	518	JMP	GAGPUB	8565: 86 18	644	STX	#18	8665: A2 00	773	LDX	#00	8767: 20 68 87	895	COMP01	JSR	COMP021	
845B: 20 23 85	519	JSR	BIP3	8567: A2 00	645	LDX	#00	8667: A0 00	774	LDY	#00	876A: 60	896	COMP01	LDX	#45	
845E: 20 E6 84	520	JSR	BIP3	8569: 20 03 86	646	STX	#19	8668: A0 25	775	STY	#25	876B: A6 45	897	COMP021	LDX	#45	
8461: 20 15 85	521	JSR	BIP2	856F: A2 01	649	LDX	#01	866D: 84 24	777	LDX	#24	876D: E0 07	898	COMP021	LDX	#45	
8464: 20 F7 84	522	JSR	JERK	8571: 84 10	650	STX	#10	866F: 80 7A 86	778	PRINT1	LDA	LASERS,X	899	COMP021	LDX	#45	
8467: 20 E6 84	523	JSR	SONOR	8573: E8	651	LDX	#10	8672: 20 30 90	779	JSR	DRAW	8771: E0 0C	900	COMP021	LDX	#45	
846A: 20 F7 84	524	JSR	JERK	8575: E8	652	INX		8675: E8	780	JSR	DRAW	8773: F0 03	901	COMP021	LDX	#45	
846D: 20 E6 84	525	JSR	SONOR	8576: 86 10	653	STX	#10	8678: E0 07	781	INX		8775: 4C 11 81	902	COMP021	LDX	#45	
846E: 20 E6 84	525	JSR	SONOR	8578: E0 44	654	CPX	#100	867A: CC C1 D3	782	CPX	#07	8778: 20 7C 87	903	COMP021	LDX	#45	
8470: 4C 11 81	526	JMP	GAGPUB	857A: F0 22	655	BEQ	F0000	867D: C5 D2 D3	783	BCC	PRINT1	877C: 20 58 84	904	COMP021	LDX	#45	
8473: 20 08 84	527	JSR	DESTROY5	857C: 86 1A	656	STX	#1A	8680: BA	784	LASERS	ASC	"LASERS:"	877F: 20 58 84	906	COMP021	LDX	#45
8476: A2 01	528	LDX	#01	857E: A2 01	657	LDX	#01	8681: A2 07	784	LASERS	ASC	"LASERS:"	8782: 60	907	COMP021	LDX	#45
8478: 86 70	529	STX	#70	8580: 86 18	658	STX	#18	8683: E8	785	LAS	INX		8783: A6 40	908	COMP021	LDX	#45
847A: A6 55	530	LDX	#55	8582: A2 00	659	LDX	#00	8684: 86 24	786	LAS	INX		8785: E0 23	909	COMP021	LDX	#45
847C: E8	531	INX		8584: 86 19	660	LDX	#00	8686: A0 00	787	LAS	INX		8787: 80 01	910	COMP021	LDX	#45
847D: E0 A9	532	CPX	#A9	8586: 20 03 86	661	LDX	#00	8688: 84 25	788	LAS	INX		8789: 60	911	COMP021	LDX	#45
847F: F0 50	533	BEQ	STRON	8589: A2 10	662	LDX	#10	868A: A9 8E	789	LAS	INX		878A: 20 8E 87	912	COMP021	LDX	#45
8481: 86 55	534	STX	#55	858B: 18	663	LDX	#18	868C: 20 30 90	790	LAS	INX		878D: 60	913	COMP021	LDX	#45
8483: A4 45	535	LDY	#45	858C: 69 1E	664	LDX	#1E	868E: E0 27	791	LAS	INX		878E: A6 45	914	COMP021	LDX	#45
8485: A4 25	536	LDY	#25	858E: 86 1A	665	LDX	#1A	868F: 90 F0	792	LAS	INX		8790: E0 03	915	COMP021	LDX	#45
8487: A6 40	537	LDX	#40	8590: A2 03	666	LDX	#03	8691: 20 F0	792	LAS	INX		8792: F0 0C	916	COMP021	LDX	#45
8489: CA	538	DEX		8592: 86 18	667	LDX	#18	8693: A2 21	793	LAS	INX		8794: E0 09	917	COMP021	LDX	#45
848A: E0 02	539	CPX	#02	8594: A2 00	668	LDX	#00	8695: 86 4A	794	LAS	INX		8796: F0 08	918	COMP021	LDX	#45
848C: 90 1C	540	BCC	BOL1	8596: 86 19	669	LDX	#19	8697: A6 20	795	LAS	INX		8798: A6 45	919	COMP021	LDX	#45
848E: 86 40	541	STX	#40	8598: 20 03 86	670	LDX	#03	8699: E0 E9	796	LAS	INX		879A: E8	920	COMP021	LDX	#45
8490: 86 24	542	STX	#24	859B: 4C 73 85	671	JMP	MUSE	869B: F0 07	797	LAS	INX		879B: 86 45	921	COMP021	LDX	#45
8492: A5 55	543	LDA	#55	859E: 40	672	RTS		869D: E0 E9	798	LAS	INX		879D: 4C 11 81	922	COMP021	LDX	#45
8494: 20 30 90	544	JSR	DRAW	859F: A2 FF	673	LDX	#FF	869F: 86 20	799	LAS	INX		87A0: 20 A4 87	923	COMP021	LDX	#45
8497: 20 21 87	545	JSR	TEMP	85A1: 86 10	674	LDX	#10	86A1: 4C A8 86	800	LAS	INX		87A3: 60	924	COMP021	LDX	#45
849A: A6 40	546	LDX	#40	85A3: A6 10	675	LDX	#10	86A4: A2 EA	801	LAS	INX		87A4: A6 45	925	COMP021	LDX	#45
849C: 86 24	547	STX	#24	85A5: CA	676	LDX	#CA	86A6: 86 2D	802	LAS	INX		87A6: E8	926	COMP021	LDX	#45
849E: A4 45	548	LDY	#45	85A6: 86 10	677	LDX	#10	86A8: A2 00	803	LAS	INX		87A7: 86 45	927	COMP021	LDX	#45
84A0: 84 25	549	STY	#25	85A8: E0 0A	678	LDX	#0A	86AA: BD C2 86	804	LAS	INX		87A9: 20 58 84	928	COMP021	LDX	#45
84A2: A9 A0	550	LDA	#A0	85AA: F0 22	679	LDX	#22	86AC: E8	805	LAS	INX		87AB: 60	929	COMP021	LDX	#45
84A4: 20 30 90	551	JSR	DRAW	85AC: 86 1A	680	LDX	#1A	86AE: 85 25	806	LAS	INX		87AD: A6 40	930	COMP021	LDX	#45
84A7: 4C 11 81	552	JMP	GAGPUB	85AE: A2 08	681	LDX	#08	86B0: BD C2 86	807	LAS	INX		87AF: E0 23	931	COMP021	LDX	#45
84AA: A6 45	553	BOL1	LDX	85B0: 86 18	682	LDX	#18	86B3: E8	808	LAS	INX		87B1: 80 01	932	COMP021	LDX	#45
84AC: E0 07	554	CPX	#07	85B2: A2 00	683	LDX	#00	86B6: 85 24	809	LAS	INX		87B3: 60	933	COMP021	LDX	#45
84AE: F0 AB	555	BEQ	ETAG1	85B4: 86 19	684	LDX	#19	86B8: A5 20	810	LAS	INX		87B4: 20 88 87	934	COMP021	LDX	#45
84B0: E0 0D	556	CPX	#13	85B6: 20 03 86	685	LDX	#03	86BA: BD C2 86	811	LAS	INX		87B6: 60	935	COMP021	LDX	#45
84B2: F0 A7	557	BEQ	ETAG1	85B8: A6 10	686	LDX	#10	86BC: E8	812	LAS	INX		87B8: A6 45	936	COMP021	LDX	#45
84B4: A6 40	558	LDX	#40	85B9: 38	687	LDX	#38	86BE: E0 17	813	LAS	INX		87BA: E0 03	937	COMP021	LDX	#45
84B6: A4 45	559	LDY	#45	85BC: E9 09	688	LDX	#09	86BF: 4C A8 86	814	LAS	INX		87BC: F0 07	938	COMP021	LDX	#45
84B8: 86 24	560	STX	#24	85BE: 86 1A	689	LDX	#1A	86C2: 05 06 05	815	LAS	INX		87BE: E0 0A	939	COMP021	LDX	#45
84BA: 84 25	561	STY	#25	85C0: A2 05	690	LDX	#05	86C5: 20	815	LAS	INX		87C0: F0 03	940	COMP021	LDX	#45
84BC: A9 A2	562	LDA	#A2	85C2: 86 18	691	LDX	#18	86C6: 08 06 08	816	LAS	INX		87C2: 4C 11 81	941	COMP021	LDX	#45
84BE: 20 30 90	563	JSR	DRAW	85C4: A2 00	692	LDX	#00	86C8: 08 06 08	817	LAS	INX		87C5: 20 C9 87	942	COMP021	LDX	#45
84C1: 20 21 87	564	JSR	TEMP	85C6: 86 19	693	LDX	#19	86CD: 20	817	LAS	INX		87C8: 60	943	COMP021	LDX	#45
84C4: 20 21 87	565	JSR	TEMP	85C8: 20 03 86	694	JMP	MUSE	86CE: 0E 06 0E	818	LAS	INX		87C9: 20 D8 84	944	COMP021	LDX	#45
84C7: 4C 11 81	566	JMP	GAGPUB	85CB: 4C A3 85	695	JMP	DADA	86D1: 20	818	LAS	INX		87CC: 60	946	COMP021	LDX	#45
84CA: A9 A2	567	LDA	#A2	85CE: 60	696	RTS		86D2: 11 06 11	819	LAS	INX		87CD: 60	947	COMP021	LDX	#45
84CC: 85 50	568	STA	#50	85CF: A2 01	697	LDX	#01	86D5: 60	820	LAS	INX		87D0: 20 E6 85	947	COMP021	LDX	#45
84CE: 4C 11 81	569	JMP	GAGPUB	85D1: 86 10	698	LDX	#10	86D6: 60	820	LAS	INX		87D3: A2 E1	948	COMP021	LDX	#45
84D1: A9 A5	570	LDA	#A5	85D3: A6 10	699	LDX	#10	86D7: A6 80	821	LAS	INX		87D5: 86 31	949	COMP021	LDX	#45
84D3: 85 55	571	STA	#55	85D5: E8	700	LDX	#E8	86D9: 86 25	822	LAS	INX		87D7: A6 31	950	COMP021	LDX	#45
84D5: 4C 11 81	572	JMP	GAGPUB	8													

BOUFY

Franchement, vous sentez-vous capable de diriger dans un décor miné, un serpent fou et affamé durant cinquante tableaux ! ?..

Renan JEGOUZO

SUITE DU N° 85

```

98 CH=.01:FORI=1TO20:LOCATE14,I:PR
INT*b*:NEXT:FORI=5TO17:LOCATE4,I:P
RINT*b*:LOCATE24,I:PRINT*b*:NEXT:L
OCATE0,11:PRINT* faagaaaaad fgd f
aaaaagaad *:LOCATE4,5:PRINT*nd fa
aaaaagaaaaad fo*:LOCATE4,17:PRINT
*maaaaaaaagaaaaaaal*
99 LOCATE14,1:PRINT*c*:LOCATE14,14
:PRINT*e*:LOCATE14,15:PRINT* *:LOC
ATE14,16:PRINT*c*:LOCATE14,20:PRIN
T*e*:RETURN
100 CH=.01:FORI=5TO17:LOCATE2,I:PR
INT*b*:LOCATE10,I:PRINT*b*:LOCATE1
8,I:PRINT*b*:LOCATE26,I:PRINT*b*:N
EXT:LOCATE2,4:PRINT*faaaaaakaaaaa
aaaaaaal*:LOCATE2,18:PRINT*maaa
aaaaaaajaaaaaaad*:LOCATE2,11:
PRINT*haaaaad haaaaad haaaaad b*
101 LOCATE2,17:PRINT*b
b *:LOCATE2,16:PRINT*b
e b e*:LOCATE2,5:
PRINT* b *:LOCATE2,6
:PRINT*c b c*:RETURN
102 FORI=5TO17:LOCATE3,I:PRINT*b*:
LOCATE8,I:PRINT*b*:LOCATE14,I:PRIN
T*b*:LOCATE20,I:PRINT*b*:LOCATE25,
I:PRINT*b*:NEXT:LOCATE1,4:PRINT*fa
o faaaaaakaaaaaaad nad*:LOCATE8,
5:PRINT* b *:LOCATE8,6:PRIN
T*c b c*
103 LOCATE0,11:PRINT*fd hd fagaaaa
agaaaaagad fi fd*:LOCATE8,16:PRINT
*e b e*:LOCATE8,17:PRINT*
b *:LOCATE3,18:PRINT*maa
aaaad fajad faaaaaal*:CH=.02:RETUR
N
104 FORI=5TO17:LOCATE3,I:PRINT*b*:
LOCATE8,I:PRINT*b*:LOCATE14,I:PRIN
T*b*:LOCATE20,I:PRINT*b*:LOCATE25,
I:PRINT*b*:NEXT:LOCATE1,4:PRINT*fa
o faaaaaakaaaaaaad nad*:LOCATE8,
5:PRINT* b *:LOCATE8,6:PRIN
T*c b c*
105 LOCATE0,11:PRINT*fd haaaaad fa
agaad fgaaaai fd*:LOCATE8,16:PRINT
*e b e*:LOCATE8,17:PRINT*
b *:LOCATE1,18:PRINT*fa1
faaaaaaaajaaaaaaad mad*:CH=.02:R
ETURN
106 FORI=4TO18:LOCATE2,I:PRINT*b*:
LOCATE9,I:PRINT*b*:LOCATE14,I:PRIN
T*b*:LOCATE19,I:PRINT*b*:LOCATE26,
I:PRINT*b*:NEXT:LOCATE2,3:PRINT*na
d naaaaaakaaaaaaad fao*:LOCATE6,4
:PRINT*b b *:LOCATE6,
5:PRINT*e naad b faao e*
107 LOCATE2,11:PRINT*haaad fi faag
aad hd faaaal*:LOCATE6,17:PRINT*c
maaaaaaaal c*:LOCATE6,18:PRINT*b
b *:LOCATE2,19:PRINT
*mad maaaaaaaal faal*:LOCATE
14,15:PRINT*e*:LOCATE14,16:PRINT*
*:CH=.01:RETURN
108 LOCATE3,4:PRINT*fo fo
nd nd*:LOCATE4,5:PRINT*mo
mo mo nl nl*:LOCATE5,6:PRINT*
mo mo nl nl*:LOCATE6,7:PR
INT*mo mo nl nl*:LOCATE7,8:
PRINT*mo maal nl*:LOCATE3,9:
PRINT*c mo nl c*
109 LOCATE3,10:PRINT*ho b
b ni*:LOCATE3,11:PRINT*hgd
haaad faaaal fgi*:LOCATE3,12:P
RINT*hl b b ml*:LOC
ATE3,13:PRINT*e nl mo
e*:LOCATE7,14:PRINT*nl naao
mo*:LOCATE6,15:PRINT*nl nl
mo mo*
110 LOCATE5,16:PRINT*nl nl m
o mo*:LOCATE4,17:PRINT*nl nl
mo mo*:LOCATE3,18:PRINT*f
l fl md md*:CH=.02:RE

```

```

TURN
111 LOCATE14,2:PRINT*c*:LOCATE4,3:
PRINT*nd faaaaaagaaaaad fo*:LOCAT
E4,4:PRINT*b e b*:
LOCATE4,5:PRINT*b c c
b*:LOCATE4,6:PRINT*b b c
b b*:LOCATE4,7:PRINT*b faagaa
d b faagaa b*
112 LOCATE4,8:PRINT*b b e
b b*:LOCATE4,9:PRINT*b e
e b*:LOCATE4,10:PRINT*b
c b*:LOCATE0,11:PRI
NT*fd fgd faaad fgd faaad fgd fd*
113 LOCATE4,12:PRINT*b e
b*:LOCATE4,13:PRINT*b c
c b*:LOCATE4,14:PRINT*b
b c b b*:LOCATE4,15:P
RINT*b faagaaad b faagaaad b*:LOCATE
4,16:PRINT*b b e b b*:
LOCATE4,17:PRINT*b e e
b*
114 LOCATE4,18:PRINT*b c
b*:LOCATE4,19:PRINT*md faaa
aaagaaaaad f1*:LOCATE14,20:PRINT*
e*:CH=.01:RETURN
115 OB=10
116 CH=.05:VV=0:ON NIV-25 GOTO 69,
70,71,72,73,74,75,76,78,79,81,83,8
6,88,90,93,94,96,98,100,102,104,10
6,108,111
117 LOCATE5,5:PRINT*nao nao nao c
c nao*:LOCATE5,6:PRINT*b b b b b
b b b b*:LOCATE5,7:PRINT*hai hkl
hai b b b b*:LOCATE5,8:PRINT*b b b
mo b b mkl b b*:LOCATE5,9:PRINT*ma
l e e e e mal*:BEEP
118 LOCATE4,14:PRINT*VOUS AVEZ PAS
SER TOUS*:LOCATE8,16:PRINT*MES TAB
LEAUX...
119 SOUND1,1:SOUND0,255:SOUND8,15:
FORI=1TO20:CC=INT(RND(1)*14+2)*16:
VPOKE8204,CC:VPOKE8205,CC
120 FORT=0TO255STEP10:SOUND0,T:NEX
T:NEXT:SOUND8,0
121 A$=_H_H_H_H_H_H_H*:BEEP:PLAY*V1
3S1M6000L10T10003*:FORI=VI-1TOOSTE
P-1
122 S=S+1000:LOCATE6,23,0:PRINTUSI
NG*#####S:LOCATE12,23:PRINTLEFT
*(A$,I*2)I* "I:PLAY*C*:FORT=1TO200
:NEXT:I:GOTO135
123 LOCATE14,1:PRINT*c*:LOCATE14,1
4:PRINT*e*:LOCATE14,15:PRINT* *:LO
CATE14,16:PRINT*c*:LOCATE14,20:PRI
NT*e*:RETURN
124 DATA 0,24,60,126,126,126,126,1
26,126,0,248,252,254,254,252,248,0
,126,126,126,126,126,60,24,0,0,21,
63,127,127,63,31,0
125 DATA 60,60,60,60,60,60,24,0,0,
0,63,127,127,63,0,0,0,24,60,60,60,
60,60,60
126 DATA 0,63,127,112,96,99,103,10
3,0,252,254,14,6,198,230,230,103,1
03,99,96,112,127,63,0,230,230,198,
6,14,254,252,0
127 DATA 102,102,102,102,102,102,1
02,102,0,255,255,0,0,255,255,0,4,2
4,36,64,48,12,130,124
128 DATA 24,126,126,255,255,126,12
6,24,0,66,66,231,231,126,126,60,24
,126,248,224,224,248,126,24,60,126
,126,231,231,66,66,0,24,126,31,7,7
,31,126,24
129 DATA 0,0,255,255,255,255,0,0,6
0,60,60,60,60,60,60,60,124,252,
248,248,224,0,0,60,62,63,31,31,7,0
,0,0,0,7,31,31,63,62,60,0,0,224,24
8,248,252,124,60
130 DATA 60,60,60,60,60,60,24,0,0,
0,63,127,127,63,0,0,0,24,60,60,60,
60,60,60,0,0,252,254,254,252,0,0

```

```

131 DATA 8,16,108,254,254,254,254,
108,8,16,108,254,254,254,254,108
132 DATA 0,255,255,255,255,255,255
,0,126,126,126,126,126,126,126,126
,0,24,60,126,126,126,126,126,0,248
,252,254,254,252,248,0,126,126,126
,126,126,60,24,0,0,31,63,127,127,6
3,31,0,255,255,255,255,255,255,255
,255
133 DATA 127,127,127,127,127,127,1
27,127,254,254,254,254,254,254,254
,254,255,255,255,255,255,255,255,0
,0,255,255,255,255,255,255,255,254
,254,252,252,252,248,192,0
134 DATA 127,127,63,63,63,31,3,0,0
,3,31,63,63,63,127,127,0,192,248,2
52,252,252,254,254,153,126,90,126,
60,36,126,153
135 WIDTH31:IF INKEY*(<)*THEN135EL
SECLS:VPOKE8194,160:IFS>99999!THEN
S=99999!
136 IFS(SS(10) THEN34
137 FORI=1TO10:IFSS(I)<STHENSS=I:G
OTO139
138 NEXT
139 IFSS=10THENELSEFORI=10TOSS+1ST
EP-1:SS(I)=SS(I-1):NN(I)=NN(I-1)
:NEXT
140 SS(SS)=S:NN(SS)=*
141 CLS:PRINT*naaaaaaaal*:NEXT:LO
CATE0,22:PRINT*maajaaaaaajaaaaaaal
aaaaaaal*
142 PRINT*haakaaaaakaaaaaaal*
aaaaa*:FORI=1TO10:PRINT*b b
b *:PRINT*haaga
aaaagaaaaaaal*:NEXT:LO
CATE0,22:PRINT*maajaaaaaajaaaaaaal
aaaaaaal*
143 VPOKE8200,240:VPOKE8201,240:VP
OKE8202,240:VPOKE8203,240
144 FORI=1TO10:LOCATE1,3+(I-1)*2:P
RINTUSING*##*I;LOCATE4,3+(I-1)*2
:PRINTUSING*##*I;SS(I):LOCATE10
,3+(I-1)*2:PRINTNN(I);NEXT:QW=0:
RESTORE169
145 BEEP
146 PLAY*V13S1M6000T20004L8C.G16A.
G16C.G16A.G16C.G16A.G16C.G16A.G16*
,"V13S1M6000T200L8"
147 PLAY*04C.G16A.G16C.G16A.G16C.G
16A.G16C.G16A.G16*,*R8.07C1606A.G1
6E.C1605A.G16C.E16G.A1606C.E16G.A1
6*
148 PLAY*04C.G16A.G16C.G16A.G16C.G
16A.G16C.G16A.G16*,*R8.07C1606A.G1
6E.C1604A.G16E1*
149 PLAY*02F.03C16D.C1602F.03C16D.
C1602F.03C16D.C1602F.03C16D.C16*,*
R8.07C1606A.G16E-.C1605A.G1603C.E-
16G.A1606C.E-16G.A16*
150 PLAY*02F.03C16D.C1602F.03C16D.
C1602F.03C16D.C1602F.03C16D.C16*,*
R8.05D16F.G16F2R8.06E1605B.06D1605
A.06C1605G.F16*
151 PLAY*03C.G16A.G16C.G16A.G16C.G
16A.G16C.G16A.G16*,*E1R2R4.B*
152 PLAY*R4.CC.C16C4R4.CC.C16C4R8C
4R8CC4*,*06C.C16C4R4.CC.C16C4R4.CC
4R8CC4*
153 PLAY*R102F.03C16D.C1602F.03C16
D.C16*,*05B.06C16D.E16F.G16R4R8.07
C1606A.G16E-.C1605A.G16*
154 PLAY*02F.03C16D.C1602F.03C16D.
C16*,*05C.E-16G.A1606C.E-16G.A16*
155 PLAY*04C.G16A.G16C.G16A.G16C.G
16A.G16C.G16A.G16*,*R8.07C1606A.G1
6E.C1604A.G16E1*
156 PLAY*02F.03C16D.C1602F.03C16D.
C1602F.03C16D.C1602F.03C16D.C16*,*
R8.05D16F.G16F2R8.06E1605B.06D1605
A.06C1605G.F16*
157 PLAY*02A203D202A1*,*05E1E-103
B1*
158 IF PLAY(0)--1THEN182ELSEWIDTH2
9:GOTO151
159 STOPON:ONSTOPGOSUB183:ZW=RND(-
TIME):GOTO34

```



EXELVISION-EXL 100

Suite de la page 6

```

442 LOCATE (LIG,COL):PRINT TEXT$
443 LOCATE (LIG+1,COL):PRINT TEXT$
444 CALL COLOR("1bY")
445 SUBEND
446 SUB EF1
447 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (1,5):PRINT RPT$(CHR$(12),18)
448 SUBEND
449 SUB EF2
450 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (1,25):PRINT RPT$(CHR$(12),14)
451 SUBEND
452 SUB REGL
453 SUBEND
454 SUB LIG(A$)

```

```

455 CALL COLOR("1GB")
456 LOCATE (18,1):PRINT RPT$(CHR$(12),40)
457 CALL COLOR(A$)
458 SUBEND
459 SUB REGL
460 TR=TR+1:CALL COLOR("1bW"):LOCATE (19,1)
461 PRINT "CHOISISSEZ --- ";CALL COLOR("0bWL"):PRINT "1122334455667788";
462 CALL COLOR("1bW"):PRINT " <-- "
463 PRINT RPT$(CHR$(12),38)
464 CALL COLOR("1RW")
465 IF TR>1 THEN SUBEXIT
466 PRINT "CARACTERES --- ";FOR Y=96 TO 103:PRINT CHR$(Y)&" ";NEXT Y
467 PRINT " "
468 SUBEND
469 SUB EFFACE2
470 FOR I=19 TO 20:LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",40):NEXT I
471 PRINT RPT$(" ",40)
472 SUBEND

```

ULTIMA III DE EDICIEL

POUR COMMODORE ET APPLE

Nous n'étions pas arrivés à Ambrosia depuis plus de quatre heures que déjà Helva nous avait mis dans un sombre pétrin. Helva, c'est la seule elfe du groupe. L'ostracisme des habitants de cette ville vis-à-vis de sa race lui avait rapidement porté sur les nerfs, qu'elle a d'ailleurs à fleur de peau. Du coup, elle n'a pu s'empêcher de mettre ses talents de voleuse en pratique dans l'armurerie. Heureusement que les gardes du coin savent fermer les yeux, contre quelques pièces d'argent ! Mais Gorfon, notre nain magicien commençait à regretter

d'avoir rejoint notre groupe pour cette balade dans le domaine de Lord British. Lui non plus n'apprécie pas trop les elfes, ce qui tend à prouver que le sectarisme n'est pas réservé aux seuls humains. Nous avons réussi à calmer les esprits lorsque nous fûmes installés autour d'une table de l'auberge, sirotant dans le silence notre bière, à l'écoute des conversations des tables voisines. Les rumeurs vont bon train dans cette région : il paraît qu'au nord, un groupe de géants fait régner la terreur, s'emparant des femmes pour

les dévorer alors qu'ils détruisent les hommes dans les souffrances les plus atroces. Mon âme d'homme de religion se révolte à cette idée, mais il semble impossible de convertir ces surhommes à des sentiments plus respectueux envers la Vie. De l'avis du tavernier, ces racontars n'ont pas de fondement, pourtant deux compagnons ont disparu alors qu'elles étaient à la recherche de ces semeurs de terreur.

Nos informateurs nous ont indiqué une route possible vers la cité des mythes et de la magie, Aube. Nous allons tenter de nous y rendre, malgré l'avis contraire d'Helva et de Nouram, notre vaillant combattant humain. Le savoir doit passer en premier lorsque l'on ne dispose pas d'une idée précise du danger qui menace notre univers. Nouram nous guide, accompagné dans cette tâche par Helva. Heureusement que leurs querelles cessent dès que la vie du groupe

peut être mise en danger ! Deux jours que nous marchons. Les forêts ténébreuses du Nord ont fait place à une plaine désolée, parcourue seulement par les loups et notre petite compagnie. Nos pas nous dirigent maintenant vers

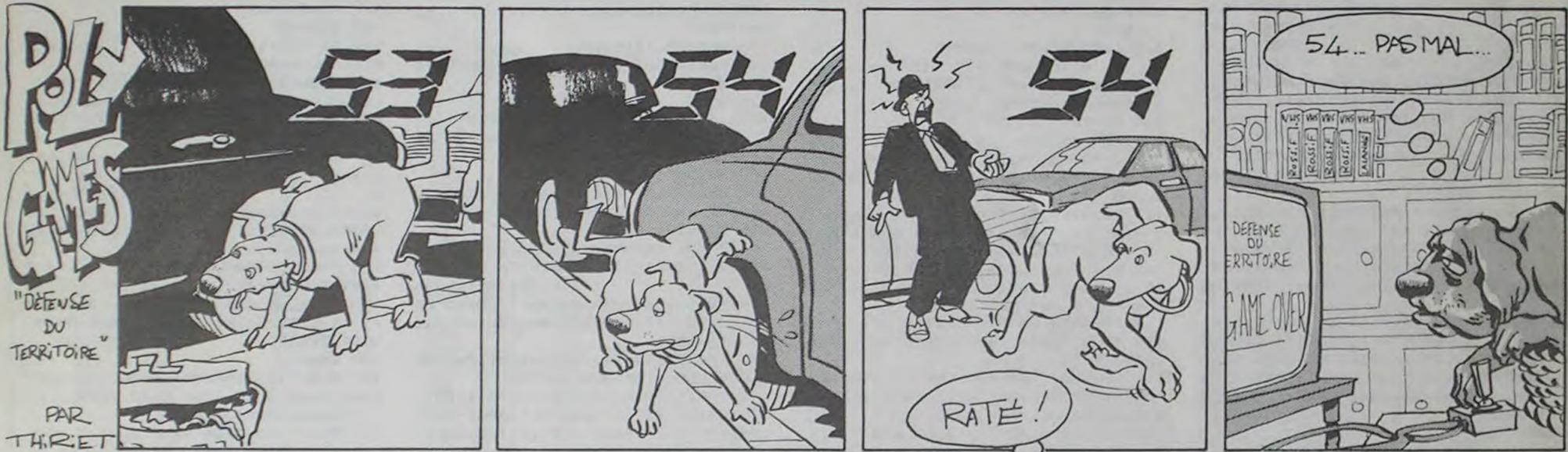


une sombre balisse qui semble abandonnée. Nous allons l'explorer : inutile d'ôter ce plaisir à Helva et Nouram, ils aiment tant abattre les forces du mal. Notre équipement permet de franchir bien des obstacles et

mon dieu nous aidera en cas de besoin en donnant vie à mes incantations. Cette salle ressemble fort à une chambre mortuaire. Bien des rois ont dû vouloir régner sur ce territoire, et celui-ci, allongé dans son catafalque doit être le dernier, mais il est mort depuis fort longtemps. Son sceptre et sa couronne nous seront peut-être d'une quelconque utilité. Aussi les garderons-nous par-devers nous.

Ultima III forme, par sa complexité de scénario et son grand confort d'utilisation, le haut du pavé dans le domaine des jeux de rôle. Les graphismes agréables et la rapidité de jeu rendent la quête passionnante, même si vous ne connaissez pas votre but au départ. Les surprises se succéderont pour vous au rythme de vos déplacements dans ce pays piégé de Sosaria, pays où vous resterez bien des jours pour aboutir à la solution.

AMSTRAD	Electric runner
A.BIGAND	Page 27
APPLE	Leap man
D.POGGIO	Page 30
CANON	Joe dall'kid
P.FAGNANT	Page 26
CBM 64	Chenille
T.OLIVIER	Page 4
EXL 100	Exelidessin
H.HEZZASALMA	Page 5
FX 702 P	Croc digit
B.DE LESCURE	Page 2
HECTOR	Labyrinth 3D
C.HICHOUX	Page 29
MSX	Bouty
R.JEGOUZO	Page 31
ORIC	Group
N.LAZER	Page 4
ORIC	Jumprock
L.VERDILLON	Page 24
PC 1500	Donkey
Y.E PROY	Page 8
SPECTRUM	Wagram
E.NORQUET	Page 3
TI 99(bs)	Croc monstre
R.GOUMEWT	Page 2
TI 99(bs)	Blues sprites
C.DEUATINE	Page 6
TOT 70	Wild boy
S.CHEVRIER	Page 27
VIC 20	Fly one
P.BOICHUT	Page 8
ZX 81	Reptile
T.AUDREN	Page 28



la Règle à Calcul

- CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4**
- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1100 F
 - Modulateur Secam France 500 F
 - Modulateur Péritel 500 F
 - Câble liaison magnéto cassettes 95 F
 - Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
 - Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble 370 F
 - Imprimante Seikosha GP 50 A 1350 F
 - Imprimante Seikosha GP 500 2500 F
 - Imprimante Eason RX80 friction/traction 4150 F
 - Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2390 F
 - Interface parallèle extérieure pour TI 99 1090 F
 - Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1090 F
 - Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes (mai) 195 F
 - Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes (mai) 230 F
 - Manette de jeux Texas USA, la paire 250 F
- PROGRAMMATION**
- Extended Basic manuel français 800 F
 - Super extended basic graph manuel français 1200 F
 - Extension mémoire 32K extérieure 1340 F
 - TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module) 895 F
 - Mini mémoire livrable avril (Module) 895 F
- K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU**
- Lunar Lander 95 F
 - Lunar Jumper 120 F
 - Solar system 120 F
 - Sum Games 120 F
 - K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 l'ensemble 260 F
- K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99**
- N° 3 rubis sacré Basic étendu 95 F
 - N° 4 6 Jeux dont Dark Crystal Basic étendu 120 F
 - N° 2 12 Jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F
- MODULES TEXAS ORGANISATION**
- Gestion de fichiers 260 F
 - Gestion de rapports 375 F
 - Gestion privée 360 F
- MODULES FUNWARE POUR TI 99/4**
- Rabbit Rail; Driving Demon; St nick; Ambulance l'ensemble 400 F
- MODULES ROMOX POUR TI 99**
- Princess and frog 120 F
 - Anteater 120 F
 - Rotor raiders 100 F
 - Hen pecked 100 F
- MODULES ÉDUCATION**
- Addition/Substraction n° 1 ou 2 147 F
 - Addition Cannon 147 F
 - Mission moins 147 F
 - Division/Démolition 147 F
 - Météor-Multiplication 147 F
 - Multiplication 1 147 F
 - Beginning Grammar 147 F
 - Early Learning 250 F
 - Nombre magic 147 F
- LOT N° 2 TOUT LE LOGO**
- Module logo + mémoire 32 K 1995 F

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible



- MODULES LOISIRS**
- Connect Four 147 F
 - Jeux vidéo 2 147 F
 - Jeux rétro 1 147 F
 - The attack 147 F
 - Jeux rétro 2 147 F
 - Othello 206 F
 - Invaders 206 F
 - Munch Man 206 F
 - Car warks 147 F
 - Chasse aux wimpls 147 F
 - Soccer 250 F
 - Video Chess 250 F
 - Zero zap 147 F
- MODULES AVENTURE**
- Parsec 250 F
 - Tunnel of doom 350 F
 - Adventure pirate 350 F
 - Moonmine 250 F
 - Munch mobile 250 F
 - Moon sweeper 250 F
 - Buck rogers 350 F
 - Popeye 400 F
 - Retour du pirate 250 F
 - Demon attack 250 F
 - Mash 250 F
 - Burger time 250 F
 - Microsurgeon 250 F
 - Hopper 250 F
 - Star trek 250 F
 - Jaw breaker 250 F
 - Treasure Island 250 F
- MODULES ATARISOFT POUR TI 99**
- Moon patrol 219 F
 - Defender 219 F
 - Jungle hunt 219 F
 - Picnic Paranoia 250 F
 - Pole Position 219 F
 - Donkey kong 250 F
 - Protector II 250 F

LOT N° 1 INDISPENSABLE

- Module BASIC ETENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2
- K7 Introduction aux Jeux sur TI 99 n° 1 850 F

BASIC ETENDU

Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99, 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur, (Entrées/sorties), Sous-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K.

MODULE SUPERGRAPH

Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (code ASCII), Ypeek et Ypeek accès direct à la Ram de contrôle écran 1200 F

MÉMOIRE 32 K fonctionne avec le basic étendu. Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter. Le module 1340 F

LOGO 2 (module)

Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques... le module logo 895 F

T.I. logo N° 2 disponible mini-mémoire

disponible avril.

BASIC ETENDU MANUEL EN FRANÇAIS

BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. : _____

Code Postal _____

Ville _____

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis. Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin. Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

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

MINI-MÉMOIRE

Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur... Il a aussi :

- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
- chargement de programmes-objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug - Debug). Le module avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F

EXCLUSIF

Connectez directement sur votre TI99/4A un contrôleur de disquettes et son boîtier pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 360 ko

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F
La disquette supplémentaire (garantie 1 an pièces et main-d'œuvre) 2.500 F

