le 1er hebdromadaire des programmes informatiques

19 juillet 1985 Allemagne 3,50 DM - Belgique 77 Frs - Canada 2,50 \$ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3,30 Frs

COMMODORE VEUT NOUS PRENDRE POUR DES CONS!..

Que Commodore sorte tous les deux jours un nouvel ordinateur pour l'abandonner le lendemain, ça ne nous concerne pas. Le Commodore plus 4 est une horreur dont aucun pays n'a voulu. La France n'est pas la poubelle de l'Europe : Commodore Plus 4, GO HOME!

ATTRAPE-COUILLON

Pour être alléchante, la publicité du Plus/4 est bien alléchante comme il faut, pas de lézard : "Un ordinateur Commodore fabuleux avec 4 logiciels intégrés à 1.990 francs TTC Le problème, c'est que c'est tout faux, c'est même un exemple à reprendre pour analyse dans les écoles de publicité raccoleuse et mensongère.

COMMODORE ? MES GENOUX!

C'est bien Commodore qui fabrique et qui commercialise cet engin. Vous vous attendez donc à voir un engin digne de ce nom, c'est à dire avec des montagnes de logiciels ? Des montinettes de logiciels ? Un tas de logiciels ? Une petite pile de logiciels ? Oui, mais une toute petite pile de softs spécifiques, en fait un traitement de texte (Virgule) qui fait double emploi avec le logiciel intégré, quelques programmes de travail personnel et trois ou quatre leux qui se courent après (Hulk, Zork). Pas de compatibilité avec le Commodore 64 et son immense logithèque, pas de compatibilité avec le Vic 20. Que ce soit sous forme de cassettes, de disquettes ou de modules, aucune compatibilité avec qui que ce soit si ce n'est avec le Commodore 16 (une autre belle réalisation de Commodore qui se vend comme des photos pornos à la sortie de la messe) et avec lui-même,

Pour rester dans le chapitre des compatibilités, les prises joystick ne prise cassette non plus, le port carrien et seuls les ports série et utilisateur ont la même gueule que sur le

1.990 FRANCS ? MON OEIL!

Ca ne fait rien, je l'achète quand même pour ses logiciels intégrés, vous dites-vous connement sans savoir, pour 1.990 francs, c'est une affaire. Je ne m'étendrai

2.950 francs. Puis-je insister? Oui ? Je me permets d'insister : LES LOGICIELS INTEGRES NE FONCTIONNENT QU'A

drait un câble péritel à brancher sur la sortie vidéo. Mais, à notre connaissance, un tel câble n'existe pas chez Commodore. Il faudra donc avoir recours à un moniteur. Comme Amstrad ? Hé oui, comme Amstrad, ma bonne dame. Seulement



CRAIGNOS

POUBELLE

les logiciels fixés définitivement en Rom, on peut difficilement faire moins évolutif. Par contre, je m'étendrai bien un instant, la connerie me donne mal à la tête. Je m'étendrai aussi plus tard sur la qualité de ses intégrés, vous verrez, c'est pas triste. Pour l'instant, j'ai correspondent à aucun standard, la une mauvaise nouvelle, les logiciels en question ne fonctionnent qu'avec touche ne ressemble évidement à un lecteur de disquettes. PAS avec un lecteur de cassette. Traitement de texte, tableur, graphique et gestion de fichier nécessitent un drive à

TION EXPRESSE QU'UN LECTEUR DE DISQUETTE À 3000 BALLES SOIT CONNECTE SUR LE COMMO-DORE PLUS 4. Puis-je m'arrêter d'insister ? Oui ? Je me permets d'arrêter d'insister. Bon, ça nous fait déjà 4.940 francs, mais ce n'est pas tout. Pour vous brancher sur un écran - indispensable pour un ordinateur, même Commodore - il ne faut pas compter sur le câble livré avec la machine, celui-ci n'est destiné qu'au téléviseur en Pal, notre bon Sécam français ne veut rien savoir. Pour pouvoir utiliser normalement ce Plus 4, il vous fau-

ZÉRO

leur et disquette, il coûte 5.990 balles et lui, là, le fada avec le moniteur couleur Commodore à 3.290 francs, il nous arrive à 8.230 francs. Plus de 8.000 balles pour un 64. Ko! Vous le voulez en noir et blanc ? Comme l'Amstrad à 4.490 francs ? Avec un bô moniteur tout neuf de Commodore, vous en avez pour 6.458 francs. Hé oui, 1.518 francs pour un moniteur c'est pas donné, hein ? Surtout quand on en trouve à moins de 900

Vous devez commencer à vous en douter, je n'aime pas cette machine, vous allez voir plus loin que je n'ai pas tout à fait tort. Pour rester dans le chapitre des prix, je m'en vas vous faire une petite dé-

monstration de comparaison avec le monstre du Loch Ness, j'ai nommé l'Atari 520 ST, celui que ceux qui ont un peu de blé, ils peuvent pas acheter autre chose. C'est parti : au dos du Plus 4, il y a un port "ex-tension mémoire". Il ne faut pas rêver, les extensions mémoire n'existent pas pour cette merde, mais admettons que. Si Commodore vendait une extension pour égaler le 520 ST, il lui faudrait au bas mot 550 Ko de plus. Tiens, admettons que tout d'un coup, Commodore devienne fou et qu'il pratique des prix raisonnables. Disons 2000 balles l'extension, la machine ne fonctionnerait pas, un 8 bits ne peut pas gérer une Ram aussi importante, mais continuons d'admettre. Le Logo et le Gem intégré dans les 520 définitifs, si Commodore les vend, il vous les fait- à 1.500 balles les deux. Ca

nous fait du 6.458 + 2.000 + 1.500 = 9.958, pour 42 francs de plus, vous avez un Atari 520 ST ! Achetez dur, achetez mou, mais n'achetez pas fou! Amstrad ou Atari, rien d'autre!

INTEGRES? MES COUDES!

Avant l'essai proprement dit, parlons-en donc de ces logiciels intégrés. Le traitement de texte se fait sur 80 colonnes, pas l'affichage ! Vous avez droit à deux écrans côte à côte et il faut aller de l'un à l'autre à chaque ligne. Nul. Vitesse de l'escargot sénile. Fonctions préhistoriques. Nul, tellement nul que parmi les quelques logiciels qui existent, deux traitements de texte sont déjà commercialisés en Angleterre pour pallier à l'inefficacité de l'intégré. Le calque ? Horreur,

Suite page 17

OLIVETTI RACHETE

Précipitez-vous sur votre tirelire, empruntez du fric à votre vieille mère malade, faites du charme à votre banquier, débrouillez-vous comme vous voulez, il vous faut du fric pour acheter, toutes affaires cessantes, des actions Apple!

Meuh, non, je ne suis pas devenu subitement fou : j'ai un tuyau et je vous en fais profiter, vous allez vous faire du blé grace à l'HHHHebdo!

J'explique: ATT, le fabricant de grosse informatique contrôle Olivetti à 25%. Les autres actionnaires d'Olivetti sont CIT-Alcatel, Fiat, Pirelli, l'état italien, des boites américaines, des sociétés allemandes et une foule de petits actionnaires, rien que du sérieux. Les actions ATT sont donc en béton, surtout qu'avec ces 25 % il est pour ainsi dire le patron d'Olivetti, les autres actionnaires ayant tous moins de parts que lui. Olivetti, pour mémoire, contrôle lui aussi une floppée de sociétés, plus d'une centaine dont Hermes-Precisa, Japy, Logabax, Acorn, etc. Olivetti a également des accords de diffusion ou de développement avec des boites comme Rank-Xerox, Toshiba ou Ubix. Les actions d'Olivetti sont donc aussi en béton. Le groupe ATT-Olivetti est donc doublement en béton, béton au carré si je puis me permet-

Or, ne voilà-t-il pas que j'apprends, par le plus pur des hasards, qu'ATT-Olivetti est sur le point de racheter Apple dont les actions ne sont pas au plus bas, mais presque. Alors, voyez-vous, voilà : je vous en parle. Ne suis-je pas le plus charmant de tous les hommes ?

Ah, tiens, au fait, une petite mise au point : ça fait un grand moment que l'HHHHebdo vous le dit qu'Apple est malade. Et dire qu'il y a des mauvaises langues qui disaient que nous leur en voulions. Alons, Allons ...

BONDATY BON POUR DEUX BRIQUES

C'est Arnaud BONDATY qui remporte le cocotier. Avec son programme DISKDUMP pour Apple, cet instit de 26 ans se ramasse le chèque de deux millions de centimes du concours mensuel. C'est mieux en centimes, ça fait plus riche. Pour la peine, défense de fesser les élèves pendant tout le premier trimestre de la prochaine année scolaire. Sauf les filles, bien sûr.

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 10, 11

INFO-BD: TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 15.

CINOCHE-TELOCHE pages 12,14

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 11

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 24.

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.

ESPACE

Amis rebelles, gloire à celui qui réussira à détruire le vaisseau amiral de l'empire...

Emmanuel BEDNAROWICZ

Mode d'emploi : Ce jeu utilise la manette 1 et comporte 4 tableaux :

1-Survolez la campagne en évitant les puissants lasers ennemis. Ces derniers sont indestructibles, mais le tir sur le vaisseau vert le ramène à sa position initiale.

2-Evitez les lasers ennemis ainsi que les immeubles.

BEN DE PEUX PAS. DE SUIS INDISPOSÉE ! 3-Placez-vous sous le vaisseau amiral en évitant les immeubles et mite. Sortez avant l'explosion. le tir du vaisseau ennemi, un puissant rayon vous attirera à l'inté-

ON VA DÉTRUIRE LE VAISSEAU AMIRAL

1290 CALL HCHAR (19.32.32)

1300 CALL HCHAR (4.21.32)

1320 IF X1>21 THEN 1390

1330 IF X1(21 THEN 1510

1340 CALL HCHAR (M-1.1.72.31)

1350 CALL HCHAR(L+1,1,72,20)

trouvez. Placez-vous sur le point blanc du milieu de l'écran en évitant les tirs des gardes et de la salle, il se transformera en dyna-

1280 L=19

1310 GOTO 990

4-Vous devez détruire les 5 ordinateurs de la salle où vous vous

T199 BASIC SIMPLE TU VIENS CHEZ MOIT

LES FEMMES CIEST ORDINATEURS

REMARQUE : faites provision de fuel, en bombardant les carrés verts (absents au troisième tableau). Votre vaisseau n'avance seul qu'aux 3 premiers tableaux, il est remplacé au quatrième par un petit bonhomme rouge. Vous devez passer deux fois chaque tableau pour accéder au suivant, sauf pour le troisième.

> 1970 CALL VCHAR (1.1.32.768) 1980 PRINT TAB(10): "GAME OVER":: TAB(15): SCORE : ":::::::: 1990 C\$=STR\$ (SC) 2000 FOR I=1 TO LEN(CS) 2010 CALL HCHAR(14,24+1.ASC(SEG*(C*.1.1) 2030 FOR V=3 TO 16 2040 CALL COLOR (5. V. 2) 2050 CALL SOUND (30.880, 10) 2060 CALL COLOR(6. V. 2) 2070 CALL SDUND (10.790.10) 2080 CALL COLOR (7. V. 2) 2090 CALL SOUND (5.600.10) *2100 NEXT V 2110 PRINT : "AU REVOIR" 2120 FOR 1=1 TO 500 2130 NEXT I 2140 CALL VCHAR (1.1,32,768) 2150 END 2160 FU=FU+2 2170 ER=ER+2 2180 SC=SC+25 2190 IF ERDB THEN 2230 2200 CALL HCHAR (24.16.144.ER) 2210 CALL HCHAR (24, FU. 153) 2220 GOTO 2260 2230 FU=24 2240 ER=8 2250 CALL HCHAR (24.16.144.ER) 2260 CALL SOUND (10, 1760.10) 2270 CALL HCHAR (23.24.35) 2280 CALL HCHAR (23.30.35) 2290 RETURN 2300 X1=2 2310 CALL HCHAR (4.1.32,608) 2320 CVB=0 2330 CALL HCHAR (23, 1, 152, 32) 2340 RESTORE 2390 2350 FOR I=1 TO 10 2360 READ R.W.E 2370 CALL VCHAR (D. W. 109. E) 2380 NEXT I 2390 DATA 19,17,5,19,18,5,19,19,5,20,21, 4, 20, 22, 4, 20, 23, 4, 13, 26, 11, 13, 27, 11, 13, 2 8.11,13,29,11 2400 RESTORE 2450 2410 FOR I=1 TO 21 2420 READ 0.W 2430 CALL HCHAR (Q. W. 45) 2440 NEXT I 2450 DATA 20.17.23,17.21,18.19.19.23,19, 20, 21, 21, 22, 23, 21, 21, 23, 13, 26, 17, 26, 23, 2 6, 15, 27, 19, 27, 20, 27 2460 DATA 16,28,18,28,22,28,14,29,19,29, 2470 CALL HCHAR (23, 24, 35) 2480 CALL HCHAR (23, 30, 35) 2490 CALL VCHAR (M. 15,70) 2500 CALL VCHAR (M-1,15.32) 2510 K=INT(RND*2)+1 2520 GDSUB 3810 2530 IF X1=33 THEN 2680

I REM REDNAROWICZ EMMANUEL presente esp ace.un procamme de 16 Ko pour TI-99/4A b asic wimple. 10 CALL CLEAR 20 RANDOMIZE 30 CALL SCREEN(2) 40 FOR NI=1 TO 16 50 CALL COLOR(NI. 16.2) GO NEXT NI 70 CALL COLOR(6.10.2) 80 CALL COLOR (13.13.2) 90 CALL COLOR (16.12.2) 100 CALL COLOR (5.6.2) 110 CALL COLOR (4.4.2) 120 CALL COLOR (15.7.2) 130 CALL COLOR (2.16.10) 140 CALL COLOR (1.13.2) 150 CALL COLOR (14.14.13) 160 CALL COLOR (12.14.2) 170 CALL COLOR(8.10.13) 180 L=19 190 ER-8 200 FU=24 210 8-3 220 M=4 230 X1=2 240 Z=1 250 X=16 260 Y1=12 270 XA=1 280 YA=1 290 SC=0 300 VIE=3 310 Da="FFFFFFFFFFFFFFF" 320 CALL CHAR(109."FFFFC3C3C3C3FFFF")
330 CALL CHAR(45."FFFFC3C3C3C3FFFF") 340 CALL CHAR(72."00FF00000000FF") 350 CALL CHAR (76. "1818181818181818") 360 CALL CHAR (62, "5A5A5A5A5A3C7EFF")

370 CALL CHAR (74. "0000183C3C18") 380 CALL CHAR (64. "60103CF3FF3C1060") 390 CALL CHAR(105, "03071F3F39797F7F") 400 CALL CHAR(106. "COEOFBFC9C9EFEFE") 410 CALL CHAR (107. "7F7F7B3C3F1F0703") 420 CALL CHAR(113, "FEFEDESCFCFBEOC") 430 CALL CHAR (35.00) 440 CALL CHAR (70. "61F16A0C0C6AF161") 450 CALL CHAR (104, "0854042A441A2418") 460 CALL CHAR (144.0%)

470 CALL CHAR(152. "000010103A7EFFFF") 480 CALL CHAR(153.Q\$) 490 CALL CHAR(154."010B0F1F3F7FFFFF") 500 CALL CHAR(155."010113137B7F7FFFF") 510 CALL CHAR(157."B0C0E0F0F0E0E0CO")

520 CALL CHAR(158, "COEBFCFCFCFEFFFF") 530 CALL CHAR(159, "BOCOEOFOF4F6FFF") 540 CALL CHAR(33, "0103070F1F3F7FFF") 550 CALL CHAR(34, "BOCOEOFOFBFCFEFF")

560 CALL CHAR (36. "FF7F3F1F0F070301") 570 CALL CHAR (37. "FFFEFCF8F0E0C08") 580 CALL CHAR (38. "FF7F1F03031F7FFF") 590 CALL CHAR (39, "FFFEF8COCOF8FEFF") 600 CALL CHAR (128, "000000001F3F7FFF") 610 CALL CHAR (129. "000000000FFFFFFFF") 620 CALL CHAR (130, "00000000FBFCFEFF")

630 CALL CHAR(131. "FFFFFFFFF") 640 CALL CHAR(136. "BOCOEOFOFFFFFFF") 650 CALL CHAR(137. "0103070FFFFFFFF") 660 CALL CHAR(120. "0103070F1F3F7FFF") 670 CALL CHAR (121, "BOCOEOFOFBFCFEFF")

10 POKE 618, 10: HIMEM#82D0: DOKE#2F

15 POKE618, 10: CLS: RAPER0: INK1: GOS

20 AT=ABS(PEEK(#D000)=169) PLAYO,

7,1,5000 FORI=400T00STEP-1 SOUND4,

TI: IFAT=1THENCALL#F8D0 ELSE CALL#F

30 GOSUB18000: GOSUB9000: GOSUB1700

@ GOSUB7000 GOSUB7200 GOSUB7300 GO

40 FORI=33700T033788 READX POKEI,

100 D=100*&(52)+200*&(55):GOSUB20

105 BN=BN-1: IFRND(1)>.97THENGOSUB

110 IFRND(1)>.96THENGOSUB600:GOTO

PLOTAT+12,3,STR#(BN)+" "

TP=TP+1: IFTP=89THENTP=0

IF&(53)=1THENG08UB2600

IF&(56)=1THENGOSUB2700

GOTO210+1NT(RND(1)*3)

MUSIC1,3,PEEK(33700+TP),5

140 IFRND(1)>.95THENGOSUB900 GOTO

211 POKEXØ, 4 POKEK9, Ø POKEK8, Ø RE

212 POKEX8, 8 POKEK9, 4 POKEK8, 8 RE

305 X=X+1 CALLX2 WAIT6 CALLX3 WAI

115 IFBN<10THENBN=10

188 GOTO188

300 PLAY1, 2, 2, 500

I . O . NEXT

X : NEXT

8+D

2500

199

TURN

TURN

C,#490 BN=0 TP=0 D=0 AT=0 M=0 N=0

EVASION

700 CALL CHAR (87. "00003C3C3C3C") 710 PRINT " ### ### ### ### ### * *** * *** 720 PRINT " # ## ### # *** *** * * * * ** *** *** 730 CALL HCHAR (17.6, 152, 23) 740 FDR I=0 TD 30 750 CALL SOUND (-3500.-5.1) 760 NEXT I 770 RESTORE 780 FOR I=1 TO 20 790 READ @ 800 CALL SOUND (150.0.10) BIO NEXT I 820 DATA 784.784.988.988.900.988,900.104 7.988,1175,784,784,988,988,900,988,900,1 047,988,1175 830 CALL VCHAR (1,1,32,768) 840 RESTORE 890 850 FOR I=1 TO 18 840 READ D.W.E.R 870 CALL HCHAR (Q.W.E.R) 880 NEXT I 890 DATA 23,1,152,32,23,15,154,1,22,16,1 54, 1, 21, 17, 155, 1, 20, 18, 152, 1, 21, 19, 157, 1 ,22,19,158,1 900 DATA 23,20,159,1,23,16,153,4,22,17,1 53, 2, 21, 18, 153, 1, 2, 27, 105, 1, 2, 28, 106, 1, 3 ,27,107,1,3,28,113,1 910 DATA 24,1,153,32,24,3,64,1,24,5,64,1 920 Ms="fuel " 930 FOR I=1 TO LEN(ME) 940 CALL HCHAR (24, 10+1, ASC (SEG\$ (M\$, 1, 1)) 960 CALL HCHAR (24, 16, 144, ER) 970 CALL HCHAR (23.24.35) 980 CALL HCHAR (23, 30, 35) 990 CALL VCHAR (M. 32.70) 1000 CALL VCHAR (M-1, 32, 32) 1010 CALL VCHAR (L. 21, 70) 1020 CALL VCHAR (L+1.21,32) 1030 CALL HCHAR(22 6,62) 1040 CALL HCHAR (22.6-1.32) 1050 K=INT (RND*3)+1

480 CALL CHAR(91. "0000000000FFFFFF")

a90 CALL CHAR (75. "00003C3C3C3C")

1060 GOSUB 3750 1070 IF X1=33 THEN 1220 1080 G=G+1 1090 L=L-1 1100 M=M+1 1110 IF G=16 THEN 1470 1120 IF (K=1)+(K=2)=-1 THEN 1340 1130 IF K=3 THEN 1420 1140 IF M=20 THEN 1270 1150 IF (X1=5)+(X1=12)+(X1=26)=-1 THEN 1

170 1160 GOTO 1180 1170 GDSUB 4030 1180 GOSUB 3810 1190 IF XC=1 THEN 990 1200 IF X1=G THEN 1470 1210 GOTO 990 1220 SC=SC+80 1230 BN=BN+1 1240 IF BN=2 THEN 2300 1250 X1=2 1260 GOTO 990

1360 CALL SOUND (60, 110.5) 1370 IF Y1=M-1 THEN 1510 1380 IF Y1=L+1 THEN 1320 1390 CALL HCHAR (M-1.1.32.31) 1400 CALL HCHAR (L+1,1.32.20) 1410 GOTO 1140 1420 CALL VCHAR (1, G-1, 76, 21) 1430 CALL SOUND (10, 110, 5) 1440 CALL VCHAR (1, 6-1, 32, 21) 1450 IF X1=G THEN 1510 1460 GOTO 1140 1470 G=3 1480 SC=SC+5 1490 CALL HCHAR (22,1,32,15) 1500 GOTO 1140 1510 CALL SDUND (600, -7,5) 1520 CALL HCHAR (M-1,1.32,31) 1530 CALL HCHAR (L+1,1,32,20) 1540 CALL HCHAR (Y1, X1-1, 104) 1550 VIE=VIE-1 1560 FU=24 1570 CALL HCHAR (24.16.144.8) 1580 IF VIE=0 THEN 1640 1590 IF VIE=1 THEN 1610 1600 IF VIE=2 THEN 1620 1610 CALL HCHAR (24, J. 153) 1620 CALL HCHAR (24.5.153) 1630 GOTO 1250 1640 FOR I=1 TO 2 1650 CALL SOUND (150, 1047, 10) 1660 CALL SOUND (150, 1047, 10) 1670 CALL SOUND (150, 784, 10) 1680 CALL SOUND (150,659.10) 1690 CALL SOUND (150, 784, 10) 1700 CALL SOUND (150,880,10) 1710 CALL SOUND (150, 890, 10) 1720 FOR KL=1 TO 80 1730 NEXT KL 1740 NEXT I 1750 CALL SOUND (150, 784, 10) 1760 CALL SOUND (150, 784, 10) 1770 CALL SOUND (150.880,10) 1780 CALL SOUND (150, 988, 10) 1790 CALL SOUND (150.1047.10) 1800 FOR I=1 TO 85 1810 NEXT I 1820 CALL SOUND (100, 1047, 10) 1830 IF BN>4 THEN 1970

TOUS LES SOIRS DE REGARDE PATRICK SABATIER À LA TÉLÉS

1840 F=27

1920 F=F-1

1940 NEXT V

1850 FOR V=2 TO 23 1860 CALL HCHAR(V.F.105)

1870 CALL HCHAR (V.F+1.106)

1880 CALL HCHAR (V+1.F. 107)

1900 CALL HCHAR (V.F. 32.2)

1910 CALL HCHAR (V+1, F. 32, 2)

1930 CALL SOUND(10, 1+200, 10)

1950 CALL HCHAR (23.6,152.3)

1960 CALL HCHAR (24.6, 153.2)

1890 CALL HCHAR (V+1, F+1, 113)

ORIC/ATMOS

Suite page 29

En faisant des trucs débiles pour vous échapper d'un asile psychiatrique, jouez à qui des deux est le plus Se joue à deux dingues, fou.

Gérard FERRANDEZ gramme démentiel.

les règles absurdes sont dans le pro-

T6 CALLX4 WAIT6 CALLX5 WAIT6 310 CALLX6 WAIT6 CALLX1 CALLK4 IF M=10RN=1THEN2200

320 IFX>25THENGOSUB3000:GOTO100 RETURN 400 PLAY1, 2, 2, 500 405 Y=Y+1 CALLX8 WAITS CALLX9 WAI T6 CALLV0 WAITS CALLVI WAITS

410 CALLYS WAITS CALLX7 CALLKS IF 25 FOR1=48036T048039 POKEI, 32 NEX M=10RN=1THEN2000 420 IFY>25THENGOSUB3000 GOTO100

439 RETURN 500 PLAY1, 2, 2, 500 595 X=X+1 : Y=Y+1 : CALLX2 : CALLX8 : WAI

T5 CALLX3 CALLX9 WAITS 510 CALLX4 CALLY0 WAITS CALLX5 CA ETURN LLV1 WAITS CALLX6 CALLV2 520 WRITS CALLXI CALLK4 CALLX7 CA

LLK3: IFM=10RN=1THEN2400 530 IFX>250RY>25THENGOSUB3000 GOT 0199 540 RETURN

600 S=S+1: IF INT(S/2)=S/2THEN700 610 M=1 CALLW9 WAIT9 CALLKO WAIT9 B2750 CALLX1 RETURN CALLKI WAITS CALLKE RETURN 700 M=0 CALLKI WAIT9 CALLKO WAIT9 CALLW9: WAIT9: CALLW88B0: RETURN 880 T=T+1 : IF INT(T/2)=T/2THEN900

15 CALLUS RETURN 900 N=1 CALLN6 WAIT15 CALLN7 WAIT 15 CALLWS RETURN 2000 FORJ=0T040 PLOT37+RT,21,"

210 POKEX0, 0 POKEK9, 0 POKEK8, 4 RE PLOT37+AT, 22, " "PLOT37+AT, 23, " " 2005 CALLK3 SOUND1, J+20, 10 NEXTJ GOSUB7200 RETURN

2280 FORJ=0T040 PL0T37+AT,17," "-PL0T37+AT,18," "PL0T37+AT,19," " 285 CALLK4 SOUND1, J+28, 10 NEXTJ 210 GOSUB7300 RETURN 2400 POKE#90F5,7:FORJ=0T040:PLOT3

7+AT, 17, 32 PLOT37+AT, 18, 32 PLOT37+ 2410 PLOT37+RT . 21 . 32 . PLOT37+RT . 22

.32 PLOT37+AT, 23, 32 CALLK4 2420 SOUND1, J+10, 10 NEXTJ POKE#90 F5.3:GOSUB7200:GOSUB7300:RETURN 2500 XX=0 YY=0 PLAY7,0,1,4000 SOU N:GOTO3510 ND2,508,8 SOUND3,503,8

2510 FORF=0T032:XX=8(53):YY=8(56)

IFXX=1ANDYY=1THENGOSUB2800 R ETURN 2525 IFXX=1THENGOSUB2600 2530 IFYY=1THENGOSUB2700

IFXX=9ANDYY=0THENGOSUB2400:R 2535 2540 IFXX=0THENGOSUB2200 2550 IFYY=0THENGOSUB2000

2560 RETURN 2600 SO=100:CALLV8:GOSUB2750:CALL V7 GOSUB2750 CALLV6 GOSUB2750 CALL V5: GOSUB2750

2610 CALLV4 GOSUB2750 CALLV3 GOSU 2700 S0=80 CALLV9 GOSUB2750 CALLW 8 GOSUB2750 CALLWI GOSUB2750 CALLW 2:GOSUB2750

2710 CALLW3 GOSUB2750 CALLW4 GOSU 810 N=0 CALLW7 WAIT15 CALLW6 WAIT B2750 CALLX7 RETURN 2750 SO=SO-3 SOUND1 SO 9 WAIT5 RE

2800 S0=120 CALLV8 CALLV9 GOSUB27 50 CALLYZ CALLWO GOSUB2750 2810 CALLV6 CALLW1 GOSUB2750 CALL V5 CALLW2 GOSUB2750

2828 CALLV4 CALLW3 GOSUB2758 CALL V3:CALLW4:GOSUB2750:CALLX1:CALLX7:

3000 IFABS(X-Y)>10THEN3500 3010 IFX>=YTHEN3030 3020 CX=X:FORI=CXT02STEP-1:CALLK7

2

RA VA! T'ES BEAUCOUP PLUS DEBILE QUE MOI! TU GAGNES!

A suivre: En raison de la longueur inhabituelle du listing. nous passerons ce programme en deux fois.

3030 CY=Y FORI=CYTO2STEP-1 CALLK7 Y=Y-1:X=X-1:WAITS 3035 NEXT RETURN 3500 JEU=JEU+1 · IFX>Y THEN SX=SX+B

3025 NEXT RETURN

3505 SY=SY+BN 3510 PLOTAT+20,1,STR#(SY):PLOTAT+ 28,2,STR#(SX):BN=900

3520 IFJEU=4THENJEU=1:G0T03600 3530 PLOTAT+25,3,"MANCHE "+STR#(J EUD: PLOTAT+20, 3, 4

3540 FORI=0T040 FORJ=17T023 PLOTA T+30, J, 32 NEXT (CALLK3 CALLK4 PING) NEXT

3550 GOSUB7200 GOSUB7300 GOTO100 3600 ZAP : WAIT600 : CLS : PAPERI : INKO 3610 IFSX>SYTHENPRINT"VICTOIRE PO UR LE FOU DE GAUCHE !!!" GOTO3630 PRINT"VICTOIRE POUR LE FOU D E DROITE !!! 3630 PRINT PRINT PRINT PRINT PRIN

T"DEUX AUTRES DETRAQUES VEULLENT T ENTER 3640 PRINT"LEUR CHANCE ? " K#=KEY

3650 GETKS 3660 IFK#="0"THENSX=0:SY=0:JEU=1 GOSUB7800 : GOSUB7200 : GOSUB7300 : GOTO

3678 IFK#="N"3675 3671 GOT03650 3675 IFAT=1THENCALL#F800 ELSE CAL

L#F89B 3676 PRINT PRINT PRINT PRINT PRIN T PRINT"A BIENTOT ... " END 3680 GOTO3650

80 GOSUB7300 GOTO100

6990 REM-

5000 GOSUB30000 GOSUB7000 GOSUB72

7000 TEXT: CLS: POKE618, 10: BN=900: J EU=1: PAPER0: INK1

7005 FORI=4T016 PLOTAT, 1,9 NEXTI

7010 FORI=0T04 PLOTAT+1.1.1 NEXTI POKE47492,4:GOSUB7600 7015 FORI=0T070: R=INT(RND(1)*30)+ 6+RT | B=INT(RND(1) \$5)+5 | CO=INT(RND(

7020 IFRND(1)>.5THEN7030 7025 PLOTA-1, B, CO: PLOTA, B, "0" GOT 07835

7030 IFRND(1)).5THENPLOTA-1,8,CO PLOTA, B, "1" ELSE PLOTA-1, B, CO: PLOT A, B, "2 7035 NEXT

7040 CALL#8850 PLOT30+AT, 6.3 PLOT 30+AT, 7, 3: PLOT31+AT, 6, "34" : PLOT31+

7858 PLOTAT, 17, 1 PLOTAT, 18, 1 PLOT AT, 19, 2 PLOTAT, 21, 4 PLOTAT, 22, 4 PL OTAT, 23, 1

7055 GOSUB7700 7060 FORI=2T038:PLOTAT+1,13,"k":N

7070 FORI=14T016 FORJ=2T038 PLOTA T+J, I, "J" : NEXTJ, I

7075 PLOTAT+7,14,6 PLOTAT+7,15,6 PLOTAT+7,16,6 PLOTAT+18,14,1 7076 PLOTAT+10, 15, 1 . PLOTAT+10, 16,

7080 PLOTAT+2,9,"9:;<=>708 7090 PLOTAT+25, 10, "PORSTUVM

7100 PLOTAT+28,11,"_"+CHR@(96)+"* J" PLOTAT+38, 18, "

7110 PLOTAT+34,12,"YZE\"

Suite page 4



130 PRINT AT 11.0; "L" ORDINATEUR PRINT AT 18,0, "CES ORDRES 5 DONNES A L""IM-PERATIF OU INFINITIF, SAUF LES DIRECTPASSAGE SECRET TOUC PRINT AT 21.0;" 135 FOR F=@ TO 3008
137 IF INKEYS() "THEN GOTO 139
138 NEXT F
139 CLS
145 PRINT AT 1,0; "APRES CHAQUE
ORDRE, NE TAPEZ PAS DE POINT.

URONT COMMENCER UNIQUEMENT PA
R LES VERBES QUI VONT VOUS ETR
E CITES APRES LA REGLE."

150 PRINT AT 7,0, "SI VOUS TAPEZ
UN ORDRE QUE L'"OR - DINATEUR NE
COMPREND PAS, ALORS IL VOUS REPO
SERA LA QUESTION.LESPIECES SONT
NUMEROTS N"A PAS D" HAPORT NO. INTS D""ENERGIE EN PLUS UOTR SERVE D""ENERGIE BAISSE D E UNITE, A CHAQUE PAS-SAGE D" PIECE À UNE AUTRE." S4 FOR F=0 TO 5000

55 IF INKEY\$ <> "" THEN GOTO 157

55 NEXT F
57 CLS

62 PRINT AT 0,0; "TOUTES LES PI
ES ONT LES MEMES DIMENSIONS."

65 PRINT AT 2,0; "SI VOUS N." AV

PLUS DE POINTS D" ENERGIE, A

RS UNE VIE VOUS ESTSOUSTRAITE (
PTS D" ENERGIE VOUSSONT REMIS 172 PRINT AT 12,0; "QUAND L""ORD
INSTEUR A RECU UN (50N) ORDRE
UTRE QUE LA DIREC TION, IL VOU
173 FOR D=0 TO 50000
174 PRINT AT 17,0; "L""ACCES A L
PIECE DANS LAQUELLES TROUVEL
LIQUIDE, SE FAIT PARE
ENTROUVEZ-LE..."; AT 19,0; "PASS
GE SECRET" PRINT AT 12,0; "QUAND L""ORD TEUR A RECU UN (80N) ORDRE RE QUE LA DIREC- TION, IL UOU OSE UNE AUTRE QUESTION" 100 NEXT F
110 CL5
120 PRINT AT 0,0; "UN SAVANT FOU
UA FAIRE SAUTER LACAPITALE DE N
OTRE PAYS, GRACE A UN LIQUIDE DE
SON INVENTION, VOUSSEUL POUVEZ E
MPECHER CE DESASTRE"
125 PRINT AT 5,0; "VOUS ALLEZ VO
US INTRODUIRE DANS SON CHATEAU D
IABOLIQUE ET ESSA- YER DE TROUVE PRINT BY 21.0

PONDEZ PAS CORREC- TEMENT AUX QUESTIONS DE LA PIECENO 14, ALORS UNE VIE VOUS EST EN-LEUSE."

187 PRINT AT 4,0, DE MEME POUR LA DERNIERE ACTION:51 VOUS TAPEZ UN ORDRE QUE L'"OR-DINATEUR NE COMPREND PAS, ALORS VIE VOUS EST SOUSTRAITE."

190 PRINT AT 9,0; CERTAINS VERB ES PEUVENT SERVIR PLUSIEURS FOI 3 AU COURS DU JEU."

191 PRINT AT 11,0; L'"ORDINATEUR RACCEPTE TOUS LES MOTS QUI SO RACCEPTE TOUS LES (BONS) VERB ES.EX: OUVRE CETTE JO-LIE PORTE:0 UNRE CETTE PORTE QUI EST FERMEE OUVRE,..."

192 FOR F=0 TO 8000

193 PRINT AT 16,0; "ATTENTION SI
VOUS TAPEZ NEU-LINESANS N""AVOI
R RIEN TAPE AUPARA- VANT,L""ORD
INATEUR INTERROMPT LE PROGRAMME. 194 PRINT AT 16.0; "FASTINGE"
195 PRINT AT 20.0; "SI VOUS VOUL
EZ LA LISTE DES VER-BES, TAPEZ ""
196 IF INKEYS:"F" THEN GOTO 500
197 IF INKEYS:"L" THEN GOTO 200
198 NEXT F
200 CLS
208 PRINT AT 0.0; "VOICI LES VER
BES PAR LESQUELS LES PHRASES D
U JEU COMMENCENT."
207 PRINT AT 2.0; "APRES CERTAIN
S VERBES, METTEZ UN TIRET (EX ASSI
EDS-TOI)."
208 PRINT AT 4.0; "MAINTENANT.LA EDS-TOI)."
208 PRINT AT 4,0; "MAINTENANT, LA
185EZ LIBRE COURS A VOTRE IMAGI
NATION POUR LES MOTS SUIVANT
CES VERBES."
210 PRINT AT 10,0; "PRENOS "CHERCHE OUURE 212 PRINT "BOIS REPAR 213 PRINT "COUCHE MANGE 214 PRINT "SONNE 215 PRINT "SAUTE ASSIE 216 PRINT "JOUE CE" 217 PRINT "MELANGE ENFON Z ""Y" AUTREMENT,
PESSEZ ""S""."
220 IF INKEYS="Y" THEN GOTO 110
221 IF INKEYS="S" THEN GOTO 222
222 IF INKEYS<>"Y" AND INKEYS()
"S" THEN GOTO 220 500 CLS 510 PRINT AT 5,8; "ETES-VOUS PRE 511 PRINT AT 10.0; "ALORS METTEZ VOTRE MAGNETOPHONE EN MARCHE ET TAPEZ ""NEU-LINE"." 512 IF INKEY& CHR\$ 118 THEN GO 513 LOAD "LE CHATERU DIABOLIQUE

ILEU ...

1 CLEAR
2 GOTO 5004
28 LET Y * 0
29 LET U * 0
30 LET R * 0
31 LET R * 0
32 LET 5 0
34 LET X * 2
37 LET K * 0
36 LET X * 2
37 LET K * 0
36 LET X * 2
37 LET K * 0
38 LET G * 1
39 LET G * 1
39 LET G * 1
54 PRINT AT 6,4; * | F PRINT TAB 4; PRINT TAB 5; "EMMANUEL BOY
AUD" PAUSE 300
70 LET X-0
71 LET E-10
72 CLS
73 COSUB 00
74 PB SUB 52 PRINT A.

09 PRUSE 380
78 LET X = 8
71 LET E = 18
72 CL5
73 GOSUB 9988
74 PRINT "UOUS VOICI DEVANT L"
ENTREE DE LADEMEURE DU SAURNT F
OU.

DO 15-JE: SOURIR LA P
MENT ENFONCER LA ORTE DOUCE- MENT OUURÎR LA P PORTE 7: 75 GOSUB 9996 76 INPUT A8 77 PRINT A8 79 IF A8(1) *B\$ THEN GOTO 9885 86 IF A8(1) *C\$ THEN GOTO 9885 84 IF A8(1) *C\$ THEN GOTO 72 85 IF A8(1) *C\$ THEN GOTO 72 85 PRINT **BRAVO, MAINTENANT PIE PRUSE 270
LET X.1
LET E.E-1
CLS 9988
PRINT 10003 VOICI DANS L. E OU CHA-TEAU.IL Y A UN COFF PRINT "DOIS-JE OUURIR LE CO PRE 7:
186 G05UB 9998
187 INPUT A8
188 PRINT A8
189 IF A8(1) (>"N" AND A8(1) (>"0
110 IF A8(1) ** "" THEN G0TO 127
111 PRINT "TRES BIEN. MAIS VOUS Suite page 6

ANSOURD'HUI UN

QUE!

ZX 81

LISTING 2

léopard que je t'ai acheté, mon chéri, toutes pareilles les nanas, comme si il fallait avoir le ventre plat comme une limande pour être beau, un peu d'embonpoint quand on les emballe, ça va, mais dès qu'elles s'installent chez vous, c'est le maternage qui commence, et ne mets pas tes pompes sur le lit, et ne parle pas la bouche pleine, et change de pantalon, ton jean est tout sale mon biquet, et tu as ciré tes bottes, tu crois pas que tu devrais acheter d'autres chaussures, des bottes de cow-boy. c'est démodé et puis ça donne mauvais genre, mon canard, et merde, je suis bien dans mes santiags, moi, c'est peut-être pas beau mais c'est confortable et puis dès les premiers beaux jours, dès que vous enlevez vos gros pull-oversamples, dès que votre petit ventre rondelet de l'hiver se devine sous votre chemisette d'été, c'est du tu sais, c'est bientôt la plage, tu devrais essayer de moins manger, mon ange, et si tu arrêtais le pastis, je t'ai acheté un beau maillot, tu ALORS, TU LE FAIS TON EDITO? D'ABORD, DE TESTE.

J'ai les dents de derrière qui

baignent, je viens de me taper

un gueuleton à me faire péter la sous-ventrière, huîtres, foie gras,

coquilles Saint-Jacques à la provençale, tiens, la bouteille de

rosé est finie, garçon, un petit Hospice de Beaune avec le

gigot-flageolets, c'est bon ça. je finis la viande avec le reste de

rouge et, hop, un Brouilly un peu frais avec le plateau de fro-

mages, je sais, je sais, ça ne se

fait pas le Brouilly avecle fromage. mais que voulez-vous, on ne se refait pas, moi, j'adore et puis le vais faire plus classique avec le

dessert : un Frontignan avec les

pêches flambées, un café, un

pousse-café, un deuxième, un

autre café et une bouteille de

champagne pour fêter, fêter quoi, Dieu seul le sait, merde, je

fête, un point c'est tout, je fête

la fin de ce putain de régime

que j'ai commencé lundi, que soit-disant je suis trop gros, que

je ne rentrerai pas dans le string

ON EST DES PROS, NON?

ne rentreras jamais dedans, et. comme un con, vous craquez, vous vous retrouvez devant un steack salade sans beurre avec un verre de vichy, l'horreur, moi j'ai tenu quatre jours, j'ai perdu 2 kilos, la balance tous les matins, aujourd'hui j'ai un superreportage vachement important qui me prendra au moins jusqu'à 6 heures, ma colombe, au restau il est le reportage, mes 2 kilos j'y tenais, il n'est que quatre heures, j'ai fini de bouffer, je vais faire un tour chez Jean-Louis, il revient de la campagne avec un armagnac angélique, et merde le régime, je rentrerai pas dans le string léopard, je garderai mon maillot de l'année dernière.

Vous venez d'assister à une performance: la plus longue phrase jamais écrite dans l'hhhhebdo, 2510 caractères sans un seul point! Et après on dira que je ne fais pas de sport pour entretenir ma ligne, mes biquets.

Gérard CECCALDI

suite au N

jeep risque d'être problématique...

48: POKE E+81DC, 88 C, &A5, &71, &8E, &B9, &FE, &AE, &7 1, &8E, &B5, &85, &FD, &AE, &FA, &Ø 0, &BE, 871

194 . . . "ATTENTION"

LISTING 1

IQUE =

IQUE

HI-HI-HI

LE CHATEAU DIABOLIQUE

ARRETEZ UOTRE MAGNETOPHONE === "
100 FOR F=0 TO 50
101 PRINT AT 10,7;"= = = =

102 PRINT AT 10.7;

"...PAL)"
"BRAVO"
"UIES "..."UIES "
"BRAVO"
"HA-HA-HA"
" PIECE NO "..." ENERGIE

49: POKE E+&JED, &7 B. &A5, &21, &99, %B7, %88, %8B, %8 A, &BE, &71, &7B, &A5, &71, &99, &B 7, 888, 889

50: POKE E+&JFE, &0 A, &BS, &43, &AE, 278, &CO, &B5, &4 1, &AE, &78, &C1, &A5, &71, &9B, &B 7, 828, 889

51: POKE E+&20F, &9 2, 848, 888, 84A, 808, 8A5, 871, 89 F, &FD, &CA, &FD, &CA, &FD, &CA, &4 4, 884, 8AE

52: POKE E+8220, 87 1, &9F, &B7, &5A, 283, 218, 285, 24 A, &BE, &EE, &CE, &B7, &48, &8B, &7 3, &B5, &4C

53: POKE E+8231, 88 E, &EE, &CE, &B2, 848, 88B, 86A, 88 5, &40, &FD, &CB, 88E, 82D, 887, 88 4, &83, &8F

54: POKE E+&242, &B 5, & 4D, &BE, &EE, B, &57, &B5, &7C, &FD, &CB, &BE, &1

&CE, &B7, &7C, &8 A, &FD, &CA 55: POKE E+8253, &F

D, &CA, &44, &A5,

871, 841, 886, 88 1, &46, &B5, &4D, &BE, &EE, &CE, &B

Sur une planète aussi inhospitalière, votre balade en

56: POKE E+8264, 83 D, &B5, &71, &6A, 881, 88E, 830, 84 B, &00, &4A, &00, 8A5, 871, 89F, 8F D, &CA, &FD 57: POKE E+&275, &C

A, &FD, &CA, &44, 884, 8AE, 871, 89 F, &AS, &71, &A1, 886, 883, 884, 8F D, &8A, &8E

58: POKE E+&286, &1 B, &4E, &58, &83, 804, 86A, 801, 88 E, &8A, &4E, &A8, 883, 884, 86A, 88

2, &8E, &82 59: POKE E+&297, &6 A, &83, &FD, &BA, 848, 871, 840, 89 B, &41, &88, &83, 8A5, 871, 8A0, 8D

0, 887, 889 50: POKE E+82A8, 88 9, &12, &85, &88, 8AE, 871, 8A8, 8A 5, &71, &A1, &B7, &FF, &8B, &01, &D

D, &AE, &71 61: POKE E+&289, &A 1, &BE, &84, &DD, 8AE, 871, 8AB, 89

62: POKE E+82C1, 8A 5, 822, 84E, 88A, 8A5, 822, 84F, 8A E, 828, 825, 8FB, 808, 8AE, 878, 88 8, &CD, &8C

63: POKE E+82D2, 84 4, %58, %28, %5A, RAI, \$85, 8FA, 81 E, 884, 889, 802, 889, 883, 885, 88 F, & JE, &AS

Emmanuel BEAUREPAIRE

64: POKE E+&2E3, &2 8, 888, 82A, 885, 810, 843, 805, 81 D, &43, &4E, &FF, 889, 88A, 84A, 84

D, &84, &89 65: POKE E+82F4, 80 2, 889, 883, 885, 80F, &JE, &88, &1 5, &9A

80: "A"U=3, E=PEEK 87863*256+197 81: POKE &7158, &68 , 888, 86A, 888, 8 48, 881, 840, 888 , &BE, &71, &6F, &

52, &6E, &00, &99 &08, &BE 82: POKE \$2161, \$21 . 86F, 868, 86F, 8 00, 899, 808, 8FD , &62, &6C, &88, & 99, &IC, &9A, &FD

8A8, &FD 83: POKE &7172, &88 , &BE, &E6, &6F, & FD, &8A, &FD, &ZA

8.9A 84: POKE &717B, &A5 , 871, 899, 8DF, 8 AE, &71, &99, &AE , 828, 825, 8EF, 8 78, 875, 86A, 885 800, &BE

85: POKE \$218C, &ED , &EF, &9A 90:FOR 1=6010 10 STEP -2: BEEP 1

92: WAJT 8: GCURSOR 1: PRINT GPRINT A4(8);: PRINT "- COM MANDES O/N ?" 94:FOR J=810 36:

1, 18: NEXT

GCURSOR 1 GPRINT 127-POINT J: Z#= INKEYS : IF Z\$4 >""THEN 98

96: NEXT 1: GOTO 94 98: IF Z#="0"60SUB "COM": GOTO 185 100: IF Z\$()"N" THEN

105:CLS :U=3 118: POKE & 218F, 4, 1 4, 6, 14, 4 111: POKE &7194, 2, 7

, 3, 7, 2 112: RANDOM : POKE & 719F, RND 255 113: POKE &71A0, 0, 1

116: WAIT 8 117: GCURSOR 8: PRINT "UJES" 118: GCURSOR 30: GPRINT "2F 0022

77337722 128: POKE \$719A, 8 121: POKE \$719B, \$28 , 878, 878, 878

130: GCURSOR 38: GPRINT "ZF": FOR 1=810 38: GPRINT "70"; NEXT 1: GPRINT

140: GCURSOR 80: GPRINT "7F4175 2525252F615F5F 5F612F41555555 557F415F5F5F5F

150: GCURSOR 106: FOR 1=110 25: GPRINT "1144"; : NEXT 1: POKE & 7199,58 199: A = "OK" : BEEP 1

200: "OK"CURSOR 0: PRINT USING "# ###"; PEEK &71A 1: CALL E: GOTO

E, 80, 155: FOR 1 =110 16: POKE# 64800, 1: CALL E +82C1:NEXT 1: GOTO "FIN"

ALLO, LA NASA? j'Ai UN PETIT PROBLEME TOUT CON

> 600: "TR"6CURSOR 40 : GPRINT "78787 87878"

610:FOR 1=110 20: POKE# 64000, 1: NEXT 1: GOTO "F IN

200: "MU"WAJT 2: BEEP 1, 200, 4: GCURSOR 40: GPRINT "742620 7472": GCURSOR 40: GPRINT "242 A222471": GCURSOR 40: GPRINT "727871

7471 718:FOR J=110 18: POKE# 64000, 1: NEXT 1: WAIT 0 888: "FIN"U=U-1: IF

U=2GCURSOR 32: GPRINT "207030 7020": GOTO 120 810: IF V=1GCURSOR 32: GPRINT "000 8888888": GOTO

850: USING : POKE &7 74E, 1, 27: CALL E+82C1: GCURSOR 25: PRINT " ENC ORE 0/N ? " 868: Z#= INKEY# : IF Z\$=""THEN 868

862: 1F Z4="0" THEN 185 864: IF Z4()"N" THEN 868

866: CLS : END 900: "COM"BEEP 1: CLS : WAIT 8: PRINT "-"1: GPRINT AS(8);: PRINT "-

902: GCURSOR 38: GPRINT "ZF";: FOR 1=810 38: GPRINT "70"; NEXT 1: GPRINT

984: GCURSOR 48: **GPRINT "747E76** 7E74": GCURSOR 109: PRINT " (SP

ACE >" 906: POKE &774E, 79, 155: CALL E+82C 1: GCURSOR 79: GPRINT 8;:

PRINT "SAUT" 908:FOR 1=25TO 46 STEP -1: GCURSOR 1: GPRINT "404070 ": IF 1/7=1NT (1/7) CALL E+82C

918: NEXT 1: BEEP 1: WAIT 5 912: GCURSOR 48:

GPRINT "727773 777248487878" 914: GCURSOR 48: GPRINT "727773 77424878" 916: GCURSOR 40:

GPRINT "727773

GPRINT "224743

474278" 918: GCURSOR 40: GPRINT "727743 4772 920: GCURSOR 40:

922: PAUSE : WAIT 8: GCURSOR 40: **GPRINT "747E76** 7E74": GCURSOR 105:PRINT " (E

NTER) 924: CALL E+82C1: GCURSOR 79: GPRINT 0;: PRINT "TIR";: GPRINT "000808 936: POKE \$7151, 1: POKE \$7153, 18: POKE \$7157, 6: POKE \$7150, 8: POKE \$7165, 15 938: FOR 1=2510 49 STEP -1: GCURSOR 1:

GPRINT "717178 ": IF 1/7=1NT (1/7) CALL E+82C

08082A1C0800

POKE &7153, 9: POKE &7157, 1:

POKE \$2150, 8: POKE \$2165, 58

GPRINT "7C7C78

": IF 1/7=1NT (

1/7) CALL E+82C

47: GPRINT "287

878": CALL 8715

926: POKE \$2151, 2:

928: FOR 1=25TO 48

GCURSOR 1:

930: NEXT 1: GCURSOR

932: WAIT Ø: GCURSOR

PRINT "(";

E+82C1

934: GCURSOR 79:

88"

185:PRINT "

GCURSOR 123:

GPRINT "888482

7F82848888";:

GPRINT 8;: PRINT "TIR";:

GPRINT "888848

20100905030100

PRINT ">": CALL

8: PAUSE

STEP -1:

940: NEXT 1: GCURSOR 46: GPRINT "747 2717178": CALL &7150: GCURSOR 46: GPRINT "787 82828" 942: PAUSE: RETURN Face à deux ignobles chasseurs, notre pingouin d'aujourd'hui aura plus d'un tour dans son sac...

Les règles sont incluses.

Stéphane THIERY

suite du N°91

1780 IFW=GTHENGOTO1760 1790 IFG>5THENGGOTO1760

1800 DUTPUTK\$, 108, 135, 2 1810 SOUND3, 264: PAUSEO. 1: SOUNDO, 4096

1820 ONGGOTO1830, 1840, 1850, 1860

1830 X=22:Y=199:GOTO1100 1840 X=22: Y=59: GOTO1100

1850 X=202: Y=199: GOTO: 100

1860 X=202: Y=59: GOTO1100

1870 OUTPUTH, 160, 25, 1

1880 SOUND5, 398

1890 PAUSEO.5

1900 SOUNDO, 4096 1910 H=H-1

1920 GOSUB1700 1930 IFH = OTHENGOTO1950

1940 GOT01760 1950 WIPE

1960 DATA36, 180, 10, 6, 2, 32, 174, 4, 20, 2, 36, 154, 10, 6, 2, 46,148,4,20,2,36,128,10,6,2,56,174,4,46,3,60,180,14,6,3,60,128,14,6,3,80,174,4,46,7,84,180,10,6,7,84,12 8,10,6,7,94,174,4,46,7,104,174,4,52,5,108,180,10,6,5

1970 DATA118, 174, 5, 26, 5, 118, 135, 5, 13, 5, 116, 142, 5, 8, 5, 128, 174, 5, 46, 6, 132, 180, 14, 6, 6, 132, 128, 14, 6, 6, 131, 1 54,10,6,6

1980 RESTORE1960:FORI=1T022:READU, V, W, X, Y :U2=U+35: PLOTUZ, V, W, X, Y: NEXT

1990 FOR P=1T034:Q=P+1:R=Q+1:S=R+1:T=S+1:COLORO,Q,R , SINEXT

2000 DUTPUTZ, 100, 45, 2

2010 DUTPUT"UNE AUTRE PARTIE ? (D/N)",50,30,1

2020 RP\$=INKEY\$(20)

2030 IFRPs="0"THENGOTO160:ELSE IFRPs="N"THENGOTO205

2040 GOTD2020

2050 WIPE

2060 DUTPUT"AU REVDIR", 100, 100, 2 2070 FND

2080 DATA7,5,0,0,0,0,0,0,0

2090 DATAO, 0, 0, 0, 0, 0, 0 2100 DATAO, 0, 0, 0, 0, 0, 0

2110 DATA64,64,64,64,0,224,224

2120 DATA216, 216, 72, 144, 0, 0, 0

2130 DATA80,80,248,80,248,208,208

2140 DATA248, 168, 160, 248, 40, 232, 248 2150 DATA200, 200, 208, 32, 88, 152, 152

2160 DATA96,64,96,64,216,216,248 2170 DATA192,192,64,128,0,0,0

2180 DATA248, 192, 192, 192, 192, 192, 248

2190 DATA248, 24, 24, 24, 24, 24, 248

2200 DATAO, 0, 168, 112, 32, 112, 168, 0, 0, 32, 32, 248, 32, 32

2210 DATAO, 0, 0, 192, 192, 64, 128

2220 DATAO, 0, 0, 248, 0, 0, 0 2230 DATAO.0,0,0,0,192,192

HECTOR DANS MON SAC! OUAIS, BEN MOI D'AI MA CARTE OFFICIELLE

2240 DATAO, 0, 8, 16, 32, 64, 128 2250 DATA248, 152, 168, 168, 200, 200, 248 2260 DATA192,64,64,64,240,240,240

2270 DATA248, 8, 8, 248, 128, 128, 248 2280 DATA240, 16, 16, 248, 24, 24, 248 2290 DATA192, 192, 192, 216, 248, 24, 24

2300 DATA248, 128, 128, 248, 8, 8, 248 2310 DATA224, 160, 128, 248, 136, 136, 248

2320 DATA248, 136, 8, 16, 32, 32, 32

2330 DATA112,80,80,248,216,216,248 2340 DATA248,136,248,24,24,24,24 2350 DATA192,192,0,192,192,0,0

2360 DATA192, 192, 0, 192, 192, 64, 128 2370 DATA24, 32, 64, 128, 64, 32, 24 2380 DATAO, 0, 248, 0, 248, 0, 0

2390 DATA192, 32, 16, 8, 16, 32, 192 2400 DATA248, 156, 24, 48, 0, 112, 112

2410 DATA0,0,0,0,0,0,0 2420 DATA120,72,72,120,200,200,200

2430 DATA240, 208, 208, 248, 200, 200, 248 2440 DATA248, 152, 128, 128, 128, 136, 248 2450 DATA240,200,200,200,200,200,240 2460 DATA248, 128, 128, 248, 192, 192, 248

2470 DATA248, 192, 192, 120, 64, 64, 64 2480 DATA240, 144, 128, 128, 184, 152, 248 2490 DATA136,136,136,248,200,200,200 2500 DATA224,224,64,64,64,224,224

2510 DATA24, 24, 24, 24, 24, 152, 248 2520 DATA208, 208, 224, 248, 216, 216, 216 2530 DATA64,64,64,192,192,192,248

2540 DATA248, 248, 216, 152, 152, 152, 152 2550 DATA200, 168, 152, 136, 136, 136, 136 2560 DATA248, 200, 200, 136, 136, 136, 248 2570 DATA248, 136, 248, 192, 192, 192, 192

2580 DATA248, 136, 136, 136, 152, 152, 248 2590 DATA240, 208, 208, 248, 216, 216, 216 2600 DATA248, 128, 128, 248, 8, 200, 248 2610 DATA248, 96, 96, 96, 96, 96, 96

2620 DATA152, 152, 152, 152, 152, 152, 248 2630 DATA200, 200, 200, 200, 200, 208, 224 2640 DATA200, 200, 200, 168, 168, 168, 248 2650 DATABO, 80, 80, 32, 80, 216, 216 2660 DATA208, 208, 240, 96, 96, 96, 96

2670 DATA248, 8, 16, 32, 64, 152, 248 2680 DATAO, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 128, 64, 32, 16,8,0,0,0,0,0,0,32,112,168,32,32,

32,32,0,0,0,0,0,0,128 2690 RESTORE2080: FOR I=&FB00 TO &FCCF 2700 READ V: POKE I, V

2710 NEXT

2720 POKE &FF00, 0: POKE &FF01, &FB 2730 RETURN

2740 '****PARCOUR 2 **** 2750 DATA179, 200, 224, 224, 200, 224, 200, 179, 224, 179, 20 0, 224, 224, 200, 179, 200,

224, 179, 200, 224 2760 OUTPUTB\$, X, Y, 2

2770 FORT=1T02 2780 RESTORE2750 2790 FORI=1TD20: READA: TONEA, 100: NEXTI 2800 NEXTT 2810 GOSUB3770

2820 OUTPUT"PASSAGES: ", 20, 14, 1: OUTPUT"TIRS", 30, 14, 3 2830 PLOT11, 212, 214, 175, 3

ANIMAGY ...

A POINT,

SAIGNANTS

2840 FORX=221T0191STEP-1:FORY=40T0210:PLOTX, Y, 2:NEX T: NEXT

2850 FORY=48T0210STEP8: OUTPUTP\$, 183, Y, 2: NEXT

2860 X=203: Y=100

2870 PLOT 0, 207, 183, 169, 3 2880 RT=50

2890 FORV=1T020 2900 OUTPUTZ, 60, 25, 2

2910 G=INT (RND (47, 205)) 2920 R=INT (RND (46, 159))

2930 DUTPUTM\$, R, D, 2: DUTPUTN\$, R+B, D, 2: DUTPUTK\$, R+5, D

+5,0:NEXTV 2940 DUTPUTK\$, X, Y, O

2950 J=JOY(0):F=FIRE(0) 2960 IFP=OTHENGOTO1950 2970 IFZ>300ANDZ<400ANDH1=1THENGQTQ3640

2980 IFZ>600ANDZ<900ANDH2=1THENGQTQ3640 2990 IFZ>900ANDZ<1200ANDH3=1THENGOTO3640 3000 IFZ>1200ANDZ(1500ANDH4=1THENGDTD3640

3010 IFZ>1500ANDZ<1800ANDHS=1THENGDT03640

3020 IFZ>1800ANDZ<2100ANDH6=1THENGDTD3640 3030 IFZ>2400ANDZ<2700ANDH7=1THENGDTD3640

3040 DUTPUTM\$, 25, RT, 3: DUTPUTN\$, 33, RT, 3: DUTPUTO\$, 30. RT+5,3 3050 RT=RT+2

3060 DUTPUTM\$, 25, RT, 2: DUTPUTN\$, 33, RT, 2: DUTPUTD\$, 30,

3070 IFRT=>205THENDUTPUTM\$, 25, RT, 3: DUTPUTM\$, 33, RT, 3

:0UTPUTQ\$,30,RT+5,3:G0T02870 3080 IFF=OANDP=>1THENGOSUB3250 3090 IFP=OTHENGOTO1950

3100 IFBA<20ANDP=<0THENGOTD3870 3110 IFJ=4THENGOTO3160 3120 IFJ=2THENGOTO3180

3130 IFJ=8THENGOTO3200 3140 IFJ=1THENGOTO3220 3150 GOTO2940

3160 IFY+5<205THENGOSUB3240:Y=Y+5:GOTO2940 3170 X=X:Y=Y:G0T02940

3180 IFX+5<215THENGOSUB3240: X=X+2:GOTO2940 3190 X=X:Y=Y:GOTO2940

3200 IFY-5>48THENGOSUB3240: Y=Y-5: GOTO2940 3210 X=X:Y=Y:G0T02940

3220 IFPOINT (X+2, Y+2) = 2THENGOSUB3240: X=X-2: GOTO2940

3230 GOTO3530 3240 DUTPUTK\$, X, Y, 2: RETURN 3250 BA=X-8

> 1111 111600

000

MERDE! TROP TARD!

3260 OUTPUTP, 70, 14, 1: P=P-1: OUTPUTP, 70, 14, 2

3270 BA=BA-10 3280 IFRT=>205THENOUTPUTM\$,25,RT,3:OUTPUTM\$,33,RT,3 : OUTPUTO\$, 30, RT+5, 3: GOTO2870

BOING! (1)

18321

0E, 28, 35

Suite de la page 5



"f9h":PLOTAT+11,8,"BCDEFG"

" mno" PLOT2+AT, 23, " P9r"

7688 Cs=CHRs(27): PLOTAT+1,8,CHRs(

7619 PLOTAT+5,1, "SCORE FOU N.1

7620 PLOTRT+2,4,"======

00" PLOTAT+5,2, "SCORE FOU N.2 : 00

7630 FORI=48036T048039 POKE1,32 N

7700 PLOTAT+1,11,4:PLOTAT+1,10,4:

7710 PLOTAT+20,8,4:PLOTAT+12,7,4

PLOTAT+1,13,1 PLOTAT+1,14,1 PLOTAT

7720 PLOTAT+1,16,1 PLOTAT+7,14,2

PLOTAT+7, 15, 2: PLOTAT+7, 16, 2: PLOTAT

7730 PLOTAT+10,14,1 PLOTAT+10,15,

7740 PLOTAT+1.8.4:PLOTAT+11.12.2

PLOTAT+12,12,"nlmmnmlm"
7758 PLOTAT+11,11,2:PLOTAT+12,11,
"o":PLOTAT+16,11,"o":PLOTAT+17,11,

7760 PLOTAT+22, 12, "IM" | PLOTAT+25,

8000 IFAT=1THENCALL#EE1A ELSE CAL

8100 IFAT=1THENCALL#EDEG ELSE CAL

----CLAVIER OFF/ON-

-PRESENTATION--

1 PLOTAT+10, 16, 1 PLOTAT+37, 9, 4

7200 CALL#0F5C

7228 Y=2: RETURN

7329 X=2 RETURN

7500 RETURN

RN

1,12,4

+37,11,4

L#EDØ1

8818 RETURN

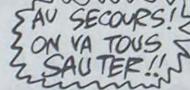
8110 RETURN

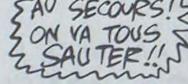
8990 REM-

7300 CALL#8FA4

Suite de la page 2







ORIC/ATMOS 9999 HI 9005 INK8: MUSIC1, 3, 1, 0: MUSIC2, 3, 5 .0:MUSIC3,3,8,0 9007 EX=2:FORX=15T0220STEP15:PLRY

9000 HIRES POKE618, 10 CALL36100 G

7.0.1.5000 GOSUB12000 NEXT 7120 PLOTAT+13,7, "de" : PLOTAT+21,8 9008 FORI=0T047 CALLK5 CALLK5 NEX 7185 CALL#8880 PLOT8+AT, 14, "#\$" P LOT8+AT, 15, "%%" PLOT8+AT, 16, "'(" 9009 FORI=100T0104 CURSET20, 1,0 D

RAW210,0,1:NEXT 9010 X=20: Y=120:P=1:EX=4:EY=5:RS= 7190 SHOOT WAIT30 PLAY1, 0,0,0 RET 9020 X=50: AS=86: GOSUB11000: X=80: A 7210 PLOT2+AT, 21, " Jk1" PLOT2+AT, S=65:GOSUB11000:X=110:AS=83:GOSUB1 de Parviendra

9030 X=140 AS=73 GOSUB11000 X=170 A8=79: G0SUB11000: X=200: AS=78: G0SU

7310 PLOT2+AT, 17, " abc" PLOT2+AT, 8, " def" PLOT2+AT, 19, " 9h1" B11000 9100 FORI=0T014 CALLK5 CALLK5 NEX 9110 EX=2:EY=2:FORI=154T0158:CURS 0

ET29, 1, 9: DRAW210, 8, 1 : NEXT 9120 RS=80: X=15: Y=170: POKE38017.1 POKE37889, Y : POKE38145, EX : POKE3814

9130 G0SUB13000 X=X+11 AS=97 G0SU B13000 : X=X+11 : AS=114 : G0SUB13000 9140 X=X+16 RS=70 G0SUB13000 X=X+ 11:AS=69:GOSUB13000:X=X+11:AS=82:G

OSUB13000 9150 X=X+11 GOSUB13000 X=X+11 AS= 7640 PLOTAT+5.3, "BONUS: " PLOTAT+2 65 GOSUB13000 X=X+11 AS=70 GOSUB13

5,3, "MANCHE 1" PLOTAT+20,3,4 RETU 000 9160 X=X+11:8S=68:G0SUB13000:X=X+ 11:RS=69:GOSUB13000:X=X+11:RS=90:G SC(MID#(R#,I,1)):POKE#9400,M*I PLOTAT+1,9,4:PLOTAT+10,8,4:PLOTAT+ 0SUB13000

9170 X=X+16 AS=71 GOSUB13000 X=X+ 11 AS=101 GOSUB13000 X=X+11 AS=114 INK3 GOSUB13000

9180 X=X+11 AS=97 GOSUB13000 X=X+ EXT RS=114:GOSUB13000:X=X+11:RS=100 G0SUB13000 9198 FORI=194T0198 CURSET28, I.8 D

SOUND5,418,0 9195 FORI=0T037 PRPERO INK1 CALLK 5 CALLKS PAPERI INKO CALLKS CALLKS INEXT

9194 PLAY0,7,1,32700 SOUND4,400,0

RAW210, 0, 1 : NEXT : FOR I = 0 TO 500 : NEXT

9200 FORI=0T050 CALLKS NEXT 9205 GOSUB15000 RETURN 11000 POKE#9400, X POKE#9401, Y POK

E#9480, AS POKE#9481, 1 11010 POKE#9501, EX: FOREY=6T08 11015 POKE#9503, EY CALLK6 11020 NEXT RETURN

12000 AS=64 POKE#9400, X POKE#9401 POKE#9480, AS | POKE#9481, 1 12010 POKE#9501, EX: FOREY=1T050STE P2 POKE#9503, EY CALLKE NEXT RETURN

13000 POKE#9400, X: POKE#9480, AS: CA en se montre, un seul Pas LLK6 RETURN 15000 PAPERS INKO



OKE#9503,3:M=6:N=6:Y=20 BIENVENUE CHEZ LES 15010 Rs=" FOU9": GQSUB16000: POKE#9503, 2: Y=8 15020 As="Et oui, vous etes vraime nt debile":GOSUB16000

15030 As="mais vous ne vous Plais ez Pas dans cet" GOSUB16000 15040 As="asile. Aussi, vous avez decide de vous" : GOSUB16000

15050 As="evader,accompagne d'un autre dingue. " GOSUB16000 15060 As="Helas, seul le plus rapi

15070 GOSUB16000 As="a s'echapper " : GOSUB16000 15080 As="Ce ne sera Pas simple le gardien'

15090 GOSUB16000: As="veille et la lune Peut vous trahir. ": GOSUB1600

de l'asile" GOSUB16000 15110 Age"sonne, vous ne us empecher" GOSUB16000

GOSUB16000: As=" 15130 FORI=0T060: CALLK5: NEXT: FORI

30T01STEP-1: CURSET120,165,3:CIRCL +A\$): POKE#94F2+Y,X: Y=Y+1: UNTILA\$=" 15135 CALLKS: NEXT: GOSUB8100 HIRES

16010 CALLK6 CALLK5 NEXT RETURN 17000 TEXT POKE618, 10 CLS PAPERO

17005 FORI=47488T047512 POKEI 0 N 17006 FORI#48036T048039:POKEL 32

17010 PRINT PRINT 17015 PRINT"Les commandes se font 18195 PLOT12,12, "VOILA J'ARRIVE.. avec les FLECHESdu clavier. 17020 PRINT"Le FOU de 9auche a le

celles de droite. 17838 PRINT"La Premiere fleche Po 18218 Y=8:REPERT:READRS:X=VAL("#" 17040 PRINT PRINT PRINT "La partie

se Joue en trois manches." 17050 PRINT"Le fou qui arrive a d roite de l'ecran 17868 PRINT"avec un ecart de Plus +Re) POKEK4+Y, X:Y=Y+1 UNTILRe="68" 89.81, 82 ire gagne la manche.

17070 PRINT PRINT Quand la Lune e 99' st claire ou quand le" PRINT" 9ardi 19250 Y=0 REPERT READAS X=VAL("9" 17888 PRINT"et tout le chemin est 18268 Y=8 REPERT READAS X=VAL("8" a + *faire." PRINT"Quand la cloche +As) POKESB9C8+Y, X Y=Y+1 UNTILAS="

sonne, un Petit saut 17085 PLOTAT, 22, 1 17090 PRINT"s'impose..." :PRINT PR INT :PRINT"LES DEUX MALADES SONT PR ET ?" KS=KEYS GETKS 17100 RETURN 17110

17990 REM ---- CHARGEMENT CODES LM-17992

18000 GOSUB8000 FORI ##400TO#440 R EADAs: X=VAL("#"+As): POKEI, X: NEXT 18010 REPERT: READAS: X=VAL("S"+As) POKE#44F +Y, X: Y=Y+1: UNTILA#="60" 18015 FORI=0T07 READA\$: X=VAL("#"+ A\$):POKE46080+8*64+1,X:NEXT 15100 As="De Plus, quand la cloche

18020 Y=0:REPERT : READA = : X=VAL("#" +A\$):POKE#9400+Y,X:Y=Y+1:UNTILA\$=" 18030 Y=0: REPEAT: READAS: X=VALC"#

" GOSUB16000 GOSUB +A\$):POKE#948E+Y,X:Y=Y+1:UNTILA#=" 18040 Y=0: REPEAT READAS : X=VAL("#"

18050 Y=0 REPERT READAS X=VAL("#" +A\$): POKEK6+Y, X: Y=Y+1: UNTILA\$="60" 16000 FORI=1TOLEN(A\$): POKE#9480, A 18060 Y=0 REPERT READAS X=VAL("#"

+R\$):POKE#9480+Y,X:Y=Y+1:UNTILR\$=" 18070 Y=0 REPERT READR# : X=VAL("#" +R\$) POKEK5+Y, X: Y=Y+1: UNTIL R\$="60" E9, 06, EE 18090 Y=0 REPERT READAS X=VAL("#" +A#): POKE#8004+Y, X: Y=Y+1: UNTILA#="

18190 Y=0: REPERT : READX : POKE#8608+ Y, X: Y=Y+1: UNTILX=99

18288 Y=0: REPERT : READRS : X=VALC "#" 80,94,80 s fleches de":PRINT"9auche, l'autre +A#):POKE#8D68+Y, X:Y=Y+1:UNTILAs="

avancer, " : PRINT"La seconde Pour +As) : POKEX1+Y, X : Y=Y+1 : UNTILAs="99" 18220 Y=0 : REPERT : READAS : X=VAL("#" +A\$) POKEK3+Y, X Y=Y+1 UNTILA\$="60" 18225 PLOT2+AT, 12, "C'EST TOUJOURS MOI QUI BOSSE ICI 18238 Y=0 : REPERT : READAS : X=VAL("#"

de DIX Pas" PRINT"sur son adversa 18248 Y=8 REPERT READRS X=VAL("8" +R#) POKE#8408+Y, X Y=Y+1 UNTILA ... +A@) . POKEK7+Y, X . Y=Y+1 . UNTIL A@="99"

18300 GOSUB8100 IFRT-8THENRETURN 18310 DOKE#481, #D922 DOKE#48E, #D3 36 : DOKE#428, #F590 : DOKE#43F, #D486 18328 RETURN

18322 18323 18348 REM***************

20000 DATA20,67,D8,A5,34,D8,06,C0 3A,80,02,90,03,4C,A0,D2,89,50,84, 48, 29, 07 20010 DATRAB, 68, 48, 48, 48, 88, 89, FE 38,00,01,28,CA,10,FC,88,98,48,89,

20020 DATAF5,68,09,88,80,00,03,80 .00, AD, 00, 03, 29, 08, F0, 02, A0, 01, 4C. 20030 DATA28,32,38,18,10,08,00,07 .08,17,18,3F,33,29,31,3E,1E,11,09,

06,05,0D 20040 DATA15, 1D, 3D, 35, 2D, 22, 2E, 36 ,39,19,16,0E,01,03,0F,13,3B,2F,24, 28,30,3A

20050 DATA18,12,08,02,0C,14,1F,27 20,34,04,10,30,25,00,00 20060 DATA60 20065 DATASF, 1E, 0C, 0C, 00, 00, 00, 00

20070 DATA00,00,00,00,00,A9,9F,8D .03,94,89,08,80,02,94,8C,01,94,C8, 20080 DATA90,03,EE,03,94,88,D0,F5 8D,02,94,AD,00,94,AA,E0,06,90,0C,

20090 DATR02,94,D0,F4,EE,03,94,D0 EF,8D,04,94,69

20100 DATAA9.00.8D.8D.94.AD.80.94 80.8C.94.82.83.8E.8C.94.2E.80.94. CA, DØ, F7

20110 DATRAD, 81, 94, 08, 68, 80, 80, 94 18,60,80,94,80,88,94,BD,81,94,6D. 20120 DATABB, 94, 60

20130 DATA76,35,E8,88,D0,FA,60 20140 DATA20,05,94,20,8E,94,AD,8A 94,85,0C,AD,8B,94,85,0D.AD 20150 DATA02,94,85,0E,AD,03,94,85

0F, A9, 08, 8D, 00, 95, AD, 01, 95, 8D, 02, 95, AD, 03 20160 DATA95,8D,04,95,80.00,81.00 ,85,10, AE,01,95,E8,94,34,CA,D0,FB;

20170 DATA00.AC.01,95,24,10,18,F0 ,01,38,20,F2,94,CE,02,95,D0,ED,8E,





Sauts acrobatiques sur monstres acrobatiques, pour friands d'acrobaties sur moto.

62 PRINT"

63 PRINT"

64 PRINT"XXX

Mode d'emploi

Avant de taper ou charger le programme, faites POKE 44,16 :POKE 16° 256,0 : NEW. Si vous possédez un joystick, rangez-le (inutile). Ce jeu comporte trois tableaux et les règles sont dans le pro-

Pierre LAMBOLEZ 0

TIE



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

CONSTIPATION EST CELLE

> DE L'ESPRIT SACOB

> > DELAFON)

1 REM 2 REM PRESENTATION DU JEU 3 REM 4 V0=54296 TR=2 5 L1=54272 H1=L1+1 W1=L1+4 A1=W1+1 6 L2=54279 H2=L2+1 W2=L2+4 R2=W2+1 7 L3=54286 H3=L3+1 W3=L3+4 R3=W3+1 S3=83+2 10 PRINT" T" POKE53280.6 POKE53281, 11 PRINT" MININ" 12 PRINT" 13 PRINT" I CO+******* anel ' 14 PRINT" I Chesessesses ***! 15 PRINT" # BW# # PIERRE **! 16 PRINT" # BOW TLAMBOLE **1 " 17 PRINT" # BIN# IPRESENT E ##1 18 PRINT" I Chassassass ***1 19 PRINT® I Desessasses 28 PRINT" - PRINT" 21 FORT#0T01000 NEXT 22 AR#="5 23 AB#="11 24 RC#="# 1.1 25 AD#="7 Le 26 FORT=54272T054296 POKET , 0 NEXT 27 POKEVO, 15 28 POKEA1, 190 POKES1, 81 29 FORT=0106 30 FORT1=20T050 POKEW1,33 POKEH1,T

65 PRINT" L Y A LONGTEMPS QUE L E CATACLISME": FORT=0T0900: NEXT 66 PRINT" ECLATA SUR TERRE, LES # DE I *- VO" FORT = 010900 NEXT ATTITUDE DES" FORT-010900 NEXT 68 PRINT" HUMAINS. AUSSI DECIDENT-1 L DE PUNIR L" FORT-0T0900 NEXT 69 PRINT" IOMME EN LE REFAISANT VI VRE DANS UNE":FORT=0T0900:NEXT
70 PRINT" | ___ PEUPLEE DE DANGERS
ET DE MORT. ":FORT=0T0900:NEXT
71 PRINT" MODDINAIS LE DIEUX LANITAL

DECIDE D'":FORT=0T0900:NEXT 72 PRINT" AIDER CES HOMMES BLAMMES POUR CE":FORT=0T0900:NEXT 73 PRINT" -LA IL TE CONFIE TI++ LA MOTO D'OR" FORT=0T0900 NEXT 74 PRINT"N" FORT=0T0900 NEXT 75 PRINT"N" FORT=0T0900 NEXT 76 PRINT" PRESSE + POUR CONTINUER 77 GETA\$: IFA\$<>"+"THENGOTO77 78 PRINT"7" POKE53280, 14 POKE53281 79 PRINTARS PRINTABS PRINTACS PRIN TAD# 88 PRINT"M" : PRINTCHR\$(142) 81 PRINT" # *** TIBUT DU JEU #*** 82 PRINT" 83 LL#="TU DOIS TUER LES DIVERS MO NSTRES EN" : GOSUB150 84 LL#="LEUR FRAPPANT SUR LE DOS.S I CE SONT" GOSUBISO 85 LL#="EUX OUI TE TOUCHENT SUR LE DOS . TU" GOSUB150 86 LL#="TOMBE DE LA MOTO ... (BONN CHANCE) " GOSUB150 99 PRINT"TIME + POUR CONTINUER 100 GETA*: IFA*<>"+"THENGOTO100 101 PRINT"J": POKE53280.7 102 PRINT" 3 103 PRINT" BI MTOUCHESEI 561 m 184 PRINT" 3 -36 PRINT" MODDODDDINBIENVENUE A CBM 185 PRINT" 100" 106 PRINT" * CRSR DROIT DROITE PRINT 107 PRINT" * CRSR GAUCHE GAUCHE 39 IFT1=0THENPOKE53280,12:00T041 PRINT 108 PRINT" * Z SAUTER 41 POKEW1,129 POKEH1,20 POKEL1,75 "PRINT 109 PRINT" MM" 118 PRINT" SC 111 PRINT" X AL AL 60 FORT=0T020 PRINT"N" FORT1=0T070 112 PRINT" XC 4 7 NEXT NEXT GETA\$ IFR\$="+"THENGOTO7 114 PRINT"MOPOUR JOUER PRESSE + " 61 PRINTCHP#(14) POKE53280.0 POKE5

115 POKEA2, 32 POKES2, 16 POKEH2, 20

116 HA=INT(RND(1)*30) 117 FORT=OTOHA POKEW2,33 POKEH2,T POKELZ, HA POKENZ, 32 NEXT 119 GETA# IFA#O "+"THENGOTO115 149 0070 8000 150 REM ECRITURE 151 T1=1 POKER2, 4 POKES2, 81 POKEH2 20 POKEL2, 20 POKEW2, 129 POKEW2, 12 152 FORT=18T01STEP-1:FORT2=0T050:N 153 LB\$=MID\$(LL\$,T,T1) 154 T1=T1+2: POKEW2, 17: POKEH2, T1+10 POKEL2,75:POKEW2,16 155 PRINT" TAB(T) LB\$ NEXT PRINT" 156 RETURN 199 END 200 REM 201 REM DEBUT DU JEU 202 REM 210 PRINT"3" 211 IFTA=1THENGOTO8000 220 X=120:Y=150:I=0:J=0:HA=100:M=2 00 MA=50 NA=50 K=3 KA=3 KB=3 KC=3 221 XR=120: YR=150: MC=50: NC=45 222 RESTORE 230 V=53248 231 POKEV+21, 255 232 POKE2040,40: POKE2041,41: POKE20 42,41 POKE2043,41 POKE2044,36 POKE 2045,37 233 POKE2046,38: POKE2047,39 234 FORN=0T062 READQ POKE2048+N.Q 235 FORN=0T062: READQ: POKE2112+N, 0 NEXT 236 FORN=0T062 READQ POKE2176+N,Q NEXT 237 FORN=0T062: READO POKE2240+N.O. NEXT 238 FORN=0T062: READQ: POKE2304+N.Q 239 FORN=0T062: READO: POKE2368+N.O. 240 FORN=0T062 READO POKE2432+N.Q NEXT 241 FORN=0T062 READQ POKE2496+N.Q NEXT 242 FORN=0T062 READO POKE2560+N.O. NEXT 243 FORN=0T062 READO POKE2624+N.O 260 POKEV+39,6 POKEV+40,1 POKEV+41 ,1:POKEV+42,7:POKEV+43,7:POKEV+44, 261 POKEY+45,7 POKEY+46,7 262 POKEV+28.1 POKEV+38.14 270 POKEV, 0 POKEV+2, 0 POKEV+4, 0 PO KEV+6,0:POKEV+8,0

1012 X=X+1 IFX>2200RXC20THENI=-1 P OKEW1,129 POKEH1,10 POKEL1,10 POKE W1.128 1014 Y=Y+J IFY>195THENY=195 J=-1 1015 J=J+1 IFJ>STHENJ=5 1016 IFYC50THENJ=-J Y=50 1017 POKEWI, 33 POKEMI, 36-J POKELI, 50 POKEW1,32 1020 POKEV+8,X POKEV+9,Y 1025 POKEV+30,0 1030 GOSUB2000 1031 IFTA>1THENGOSUB2100 IFTA=3THENGOSUB2200 1040 IFPEEK(V+30) COTHENGOSUB5500 1099 GOTO 1010 2000 REM 2001 REM DEPLACE MONSTRES TABLEAU 2005 IFK=0THENG0T02025 2010 IFMOHATHENM=M-2: G0T02020 2011 M=M+2 2020 POKEV, M. POKEV+1, 195 2021 IFM=HATHENHA=INT(RND(1)*75)*2 +30 2025 IFKA=0THENG0T02099 2030 IFMACXTHENMA=MA+3:00T02032 2031 MA=MA-3 2032 IFNACYTHENNA=NA+3 G0T02035 2033 NA=NA-3 2035 POKEV+2, MA POKEV+3. NA 2099 RETURN 2100 REM 2101 REM DEPLACE MONSTRES TABL (= 2110 IFKB=0THENGOT02150 2120 MB=MB-3: IFMB(30THENMB=200 2121 IFNB(YTHENNB=NB+2:00T02130 2122 NB=NB-2 2130 POKEV+4, MB POKEV+5, NB 2150 RETURN 2160 IFNBCYTHENX=120 Y=150 M=200 N 6000 REM H=50 NB=50 MH=50 MB=200 VI=VI-1 GO 6001 REM T06041 2161 IFNB>YTHENX=120 M=200 NA=50 N G0T06941 2165 GOTO 2150 2200 REM 2201 REM DEPLACE MONSTRES TABL (= 2210 IFKC=0THENGOT02250 2220 NC=NC+2 IFNC>195THENNC=45 2221 IFMC<XTHENMC=MC+3 GOTO2223 2222 MC=MC-

2223 POKEV+6, MC: POKEV+7, NC

2230 IFPEEK(V+30)=24THENPOKEW1,129 POKEH1,30 POKEL1,50 POKEW1,128 00

2260 IFNCCYTHENC=120 Y=150 M=200 N R=50 NC=50 MR=50 MC=50 VI=VI-1 COT 06041 2261 IFNC>YTHENX=128 M=288 HA=58 H C=50 MA=50 MC=50 KC=KC-1 SC=SC+30 00T06041 2265 00TO 2250 5000 REM 5001 REM REPONSE A LA TOUCHE PRESS 5010 IFA: "N"ANDI =-4THENI =0: GOTO50 5011 IFR#="N"THENI=4 5012 IFA:="M"ANDI=4THENI=0 GOTOS01 5013 IFA#="10"THENI=-4 5014 IFA#="Z"THENJ=J-4 5030 IFY=195ANDIDOTHENPOKE2044.37 GOT05048 5031 IFI)0THENPOKE2044,38 00T05040 5032 IFY=195ANDICOTHENPOKE2044,36 G0T03040 5033 POKE2044,39 5040 RETURN 5050 RETURN 5500 REM 5501 REM MONSTRES 1 DU 2 TOUCHES ! 5502 REM 5505 POKEW1,33 POKEH1,50 POKEL1,50 POKEW1,32 5510 IFPEEK(V+30)=17THENGOTOS688 \$520 IFPEEK(V+30)=10THENGOTO5610 5530 IFPEEK(V+30)=10THENGOTO6000 5599 RETURN 5600 REM ****** 5601 IFY(185THENI=-I M=200 V=150 K =K-1 SC=SC+10:GOT06041 5602 IFY) 180THENPOKEW1, 33 POKEH1, 2 0 POKEL1, 50 POKEW1, 32 GOTO6000 5603 00105599 5618 REM ****** 2148 IFPEEK(V+30)=20THENPOKEW1,129 5611 IFYCNATHENI=-I NA=50 MA=50 Y=
-POKEH1,30 POKEL1,50 POKEW1,128 00 150 KA=KA-1 SC=SC+15 60T06041 5612 IFY>NATHENGOTO6000 5613 GOTO5599 6001 REM AFFICHAGE + CALCUL VIES 6002 REM 6010 VI=VI-1 B=50 MH=50 MB=200 KB=KB-1 SC=SC+20 6011 NH=50 MH=50 M=200 X=120 Y=195 6020 PRINT" #MOODDOODDOODDOO"; TABC24 "VIES"; VI 6030 FORT=0T01000 NEXT 6848 IFVI=0THENGOTO6868 6041 PRINT"# MONSTRES :";K;" SC 6042 PRINT" FANTOMES : "; KA 6843 PRINT" FANTOMES "KB 6844 PRINT" OIHKJHIU "KC 6045 IFKCIANDKACIANDKBCIANDKCCITHE

HECTOR

Suite de la page 4

1 POKEL1, SØ NEXT POKEW1.32

IFT=ITHENPRINT"M"AB\$

32 IFT=2THENPRINT"M"AD\$
33 IFT=3THENPRINT"TIT"HA\$

34 IFT=4THENPRINT"N"AC\$ 35 NEXT FORT=010500 NEXT

37 POKEA1, 16 POKES1, 16

38 FORT=0T030:FORT1=0T01

64 CITY"

POKEWI, 129

42 NEXT NEXT

43 POKE53280,6

40 POKE53280,13

3290 DUTPUTM\$, 25, RT, 3: DUTPUTM\$, 33, RT, 3: DUTPUTQ\$, 30, RT+5,3

3300 RT=RT+2

3310 OUTPUTM\$, 25, RT, 2: OUTPUTM\$, 33, RT, 2: OUTPUTO\$, 30,

RT+5,0

3320 IFBAC20ANDP=>1THENRETURN

3330 IFBA<20ANDP=<OTHENGOTO3870

3340 DUTPUTQ*, BA, Y, 2 3350 IFPDINT(BA-2, Y-4) >< 3ANDBA<183ANDBA>47THENGOSUB

3470

3360 IFFOINT (BA, Y-4) > 3ANDBA 47THENGOSUB3400 3370 IFBA)175THENOUTPUTQ\$, BA, Y, 2: GOTO3390

3380 OUTPUTOS. BA. Y. 3

3390 GOT03270 3400 BOUND3,990: PLOT20,225,200,10,0

3410 OUTPUTM\$, 25, RT, 3: OUTPUTN\$, 33, RT, 3: OUTPUTO\$, 30, RT+5, 3: OUTPUTCHR\$ (209), 25, RT, 2: OUTPUTO\$, 25, RT+5, 0

3420 FORRE=1TOBO: OUTPUT"BRAVO", 95, 225, RE: NEXT 3430 SOUND2,77 :FORRE-1T080:DUTPUT"IL EST A L'EAU", 67,225, RE: NEXT

3440 FORRE=1T080: DUTPUT" VOUS GAGNEZ 100 POINTS", 55,

225, REINEXT

3450 DUTPUTZ, 60, 25, 1: Z=Z+100: DUTPUTZ, 60, 25, 2

3460 SOUNDO, 4096: GOSUB1030: GOTO2870

3470 BDUND3,745:PLDT20,225,200,10,0 3480 FORER=1TOB0:OUTPUT"VOUS PERDEZ 1 HECTOPING",45 . 225, ER: NEXT

3490 SOUNDO, 4096

3500 DUTPUTH, 160, 25, 1: H=H-1: DUTPUTH, 160, 25, 2

3510 IF H=COTHENGOTO1950

3520 GOSUB1030: GOTO2870

3530 PLOT20, 225, 200, 10,0

3540 SOUND5, 398

3550 FORRE=1T080: OUTPUT"ATTENTION , VOUS TOMBEZ", 50 , 225, RE: NEXT

3560 FORRE=1T080: OUTPUT"A L'EAU ,ET VOUS", 55, 225, RE SNEXT

3570 FORRE=1T080: DUTPUT"PERDEZ 50 PDINTS", 50, 225, RE : NEXT

3580 DUTPUTZ, 60, 25, 1: Z=Z-50: DUTPUTZ, 60, 25, 2 3590 SOUNDO, 4096

3600 QUTPUTK\$, X, Y, 2 3610 X=205: Y=100

3620 GOSUB1030 3630 GOTO2870

3640 PLOT20, 225, 200, 10, 0

3650 SOUND3, 266

3660 FORBO=1TOBO: OUTPUT"BONUS HECTORPING", 75, 225, BO

: NEXT

3670 OUTPUTH, 160, 25, 1:H=H+1:OUTPUTH, 160, 25, 2

1001 REM PROGRAMME CENTRALE DU JEU

280 POKEV+21, 19: TA=1

299 GOTO 1000

1000 REM

1002 REM

3680 SOUNDO, 4096 3690 GOSUB1030

3700 IFH1=1THENH1=0:G0T02870

3710 IFH2=1THENH2=0:G0T02870

3720 IFH3=1THENH3=0:GOT02870 3730 IFH4=1THENH4=0:G0T02870

3740 IFHS=1THENH5=0:G0T02870 3750 IFH6=1THENH6=0:G0T02870

3760 IFH7=1THENH7=0:G0T02870 3770 PLOT11, 210, 210, 170, 0

3780 FORGH=1T0300-TESTEP10

3790 DUTPUT"BONUS", 100, 130, 1

3800 DUTPUTGH, 105, 110, 2 3810 TONE 100, 100

3820 PAUSE0.2

3830 OUTPUTGH, 105, 110, 0 3840 NEXT

3850 Z=Z+300-TE

3860 RETURN

3870 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"++++VOUS N'AVEZ PLUS DE BOULE DE NEIGE++++++

ASH1.3

3890 GOTO1950 3900 COLORS, 2, 6, 3

3910 SOUND3, 14: FORT=2T0206STEP5: OUTPUT "STEPHANE", 5 O.T. T: PAUSEO. 1: OUTPUT "STEPHANE", 50, T. O: NEXT: OUTPUT "S TEPHANE", 50, T, T

3920 SDUND3, 268: FORT = 2TD206STEP5: OUTPUT "TH1ERY", 150 T, 2: PAUSEO. 1: OUTPUT "THIERY", 150, T, 0: NEXT: OUTPUT "THI ERY", 150, T, T

3930 SDUND3,328 3940 DATAP, 80, R. 90, E. 100, S. 110, E. 120, N. 130, T. 140, E.

4040 FLASH1.150: SQUNDO, 4096

3950 RESTORE3940 3960 FORT=OTO7: READG*, H: FORR=OTO188 STEPS: OUTPUTG*,

H.R. 3: PAUSEO. 1: IFR>184THENGOTO3980

3970 DUTPUTG*, H, R, O 3980 NEXT: NEXT

3990 DATA30,164,8,50,38,144,8,10,46,164,8,50,62,164 ,24,10,62,154,8,40,70,144,8,10,70,124,16,10,94,164,2 4,10,94,154,8,30,94,124,24,10,126,164,24,10,135,154, 8,40,154,164,32,10,154,154,8,30,154,124,32,10,178,15

4,8,30 4000 DATA194,164,32,10,194,154,8,40,202,144,16,10,2

18, 154, 8, 20, 210, 134, 8, 10, 218, 124, 8, 10, 94, 94, 24, 10, 94 ,84,8,40,110,84,8,20,102,74,8,10,126,94,8,50,142,94, 8,50,150,94,8,10,158,84,8,10,166,74,8,10,174,94,8,50 ,190,94,32,10

4010 DATA190,84,8,40,198, 54,24,10,206,74,8,10,214, 74,8,20 4020 RESTORE3990 4030 FORR=OTO36: READH, E, C, T: PLOTH, E, C, T, 1: NEXT

,97,110,59,63,75,80,85,85,80,75,75,63,59,110,59,63,7 5,80,75 4060 RESTORE4050 4070 FORTOD=OTD48: READT: TONET, 350: NEXT 4080 OUTPUT"REGLE DU JEU (0/N)",70,20,2:W\$=INKEY\$(4090 4100 IFW\$="0"THENGOT04130 4110 IF WS="N"THENRETURN 4120 GOTO4080 4130 WIPE 4140 OUTPUT"-=-=->HECTORPING(-=-=-", 45, 220, 1 4150 OUTPUT"VOUS VOUS APPELEZ", 70, 200, 2 4160 OUTPUT"HECTORPING", 90,190,3 4170 OUTPUT"ET VOUS ETES UN PETIT", 70, 180, 2 4170 OUTPUT"ET VOUS ETES UN TELT. 70,170.2 4180 OUTPUT"PINGOUIN TRES MALIN. 70,170.2 4190 OUTPUT"VOUS SERIEZ HEUREUX",70,160,2 4200 OUTPUT"MALHEUREUSEMENT,DEUX",70,150,2 4210 OUTPUT"AFFREUX CHASSEURS", 70, 140, 3 4220 DUTPUT"VOUS FONT LA CHASSE ".70,130,2 4230 OUTPUT"ET VOS SEULS MOYENS DE". 70, 120, 2 4240 DUTPUT"DEFENSE SONT: ",70,110,2 4250 DUTPUT"LA RUSE (EN LES BLOCANT",80,100,3 4260 OUTPUT"DANS LES COINS)", 80, 90, 3 4270 OUTPUT"LE TUNNEL (QUAND VOUS ETES", 75, 80, 3 4280 OUTPUT"A COTE , VOUS APPUYEZ",80,70,3 4290 OUTPUT"SUR LA COMMANDE DE TIR ET", 80, 60, 3 4300 DUTPUT"VOUS VOUS TELEPORTEREZ", 80,50,3 4310 OUTPUT"DANS UN DES 4 COTES)", 80, 40, 3 4320 DUTPUT"APPUYER SUR UNE TOUCHE", 60, 20, 1 4330 PR\$=INKEY\$(20) 4340 IFPR#=CHR#(0) THENGOTO4330 4350 FORTY=OTD43:TONE80,100:SCROLL64*5:NEXT 4360 OUTPUT"ATTENTION!!!!!!!!",50,220,1 4370 OUTPUT"POUR POUVOIR PASSER PAR",50,210,3 4380 DUTPUT"LE TUNNEL, VOUS DEVEZ", 50, 200, 3 4390 OUTPUT"MANGER DES POISSONS",50,190,3 4400 DUTPUT"ALLONGES", 50, 180, 2 4410 OUTPUT"APRES AVOIR MANGER TOUS", 50, 170, 3 4420 OUTPUT"LES POISSONS, ALORS, VOUS", 50, 160, 3 4430 DUTPUT"ACCEDEZ AU DEUXIEME NIVEAU", 50, 150, 3 4440 OUTPUT"LA , VOUS DEVEZ FAIRE", 50.140.3 4450 OUTPUT"TOMBER LES CHASSEURS QUI", 50, 130, 3 4460 DUTPUT"ESSAYENT DE FUIR. MAIS", 50, 120, 2 4470 OUTPUT"ATTENTION OU VOUS TIREZ",50,110,3 4480 DUTPUT"ET DU VOUS MARCHEZ. ", 50, 100, 3

NSX=1:G0T06060

,59,110,97,85,63,97,80,85,97,110,110,110,75,63,75,63

4520 IFPR\$=CHR\$(0)THENGOTD4510 4530 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: T:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT: P RINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT :PRINT:PRINT:PEN2:PRINTIAB(15) "BONNE CHANCE":FLASH 2 .70: PAUSE1.9: RETURN

4490 OUTPUT"A VOUS DE DECOUVRIR ET", 60,80,3

4500 DUTPUT"APPUYER SUR UNE TOUCHE", 50, 20, 3

4510 PR\$=INKEY\$ (20)

4050 DATA75,110,97,85,85,80,80,85,97,85,97,97,75,63

THE KNIGHT

Une affreuse sorcière jure de libérer votre future épouse, si vous lui ramenez 40 sabres magiques disséminés dans un château maudit. Si vous estimez que cela vaut la peine...

Eric THIBERGE

suite du N°91

See PRINT AT 200 LINK 1: 20000 PRINT AT 12 20 LINK 1: 200000 PRINT AT 12 20 LINK 1: 2000000 PRINT AT 12 20 LINK 1: 200000 PRINT AT 1 SS46 PRINT AT 20.0. INK 1. "

SS46 PRINT AT 21.0. INK 1. "

SS48 PRINT AT 16.1. INK 7. "

AT 17.1. INK 7. "

AT 17.1. INK 7. "

AT 19.11. "

SS50 PRINT AT 18.11. INK 7. "

AT 19.11. "

SS53 PRINT AT 7.24. INK 7. "

SS54 FOR 1=17 TO 18 PRINT AT 1. 2

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1. "

1.

5010 PRINT AT 0.1, PAPER 2, INK. REM tableau no 3 CLS LET gdu=60200: GO 5UB SOOS CES CES SOURSESSES CO SOURCE CONTROL OF THE CO 6310 PRINT AT 3 3 INK 1 U UUUU
6314 PRINT AT 5 3 INK 1 U UUUU
6314 PRINT AT 5 3 INK 1 U UUU
6314 PRINT AT 6 3 INK 1 U UUU
6319 PRINT AT 6 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 6 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6320 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330 PRINT AT 1 3 INK 1 U UUU
6330

CA MARCHE 5064 FOR 1=7 TO 16 PRINT AT 1,2 0, INK 3, AT 1,28, INK 3, EXT 1 5066 PRINT AT 11,22, INK 3, EXT 1 5065 FOR 1=7 TO 15 PRINT AT 1,2 4, INK 3, EXT 1 PRINT AT 1,2 5070 FOR 1=12 TO 13 PRINT AT 1, 5070 FOR 1=12 TO 13 PRINT AT 1,2 T 1, INK 3, EXT 1+1,30, EXT 072 LET 3du=60400 GO SUB 9999 074 PRINT AT 17.0; INK 7; US A 18.0; AT 18.2; PAPER 1; AT 19.0; PAPER 0; AE 075 PRINT AT 18.4; INK 7; PAPER 1: [[]

TU VAS LIBERER MON EPOUSE .

(OVAIS

DURE-LE

PER 0 6500 RETURN 6501 REM tableau no 4 6502 CLS : LET gdv=60200: GO SUB SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 = 62200 GO SUB
SSOL SELET 200 GO SUB
SSOL SELET 200 GO SUB
SSOL SELET 200 GO SUB T OF CONTROLS OF GROUPS C. 5534 PRINT AT 16.0; INK 1.

SPECTRUM

5536 PRINT AT 17.0, INK 1, DUDGE CONTROL OF THE PRINT AT 17.0, INK 1, DUDGE CONTROL OF THE PRINT AT 17.0, INK 1, DUDGE CONTROL OF THE PRINT AT 17.30, INK 7, PAPER 0, DEPT. 18.25, PAPER 0, DEPT. 18.25, PAPER 0, DEPT. 18.25, PAPER 0, DEPT. 18.30, INK 7, PAPER 1, NAMES OF THE PAPER 1, NAM

MIEUX VAUT VOTER

1 = 16 7065 LET C=C+1 IF C74 THEN LET 7065 LET (=C+1 IF 078
(=0)
(=0)
(=0)
7080 LET tou=0 RETURN
7101 FOR s=15 TO 25
7102 LET x=INT (RND+21) LET y=1
NT (RND+31)
7103 IF ATTR (x,y) >>1 THEN GO TO
7102
7104 IF SCREEN\$ (x,y) >> THEN
GO TO 7102
7105 PRINT RT x,y, INK 0, 0, 0, 11
T a(s) =x: LET b(s) =y NEXT \$
7110 RETURN
7221 FOR 1=15 TO 25 7110 RETURN
7201 FOR \$=16 TO 25
7202 LET x=INT (RND+21): LET y=1
NT (RND+31)
7203 IF ATTR (x,y) ()1 THEN GO TO
7202
7204 IF SCREENS (x,y) ()" "THEN
GO TO 7202
7205 PRINT AT x,y, INK 0,"\$". LE
T c(s) = x: LET d(s) = y NEXT s
7210 RETURN
7301 FOR \$=16 TO 25
7302 LET x=INT (RND+21): LET y=1
NT (RND+31)
7303 IF ATTR (x,y) ()1 THEN GO TO
7304 IF SCREENS (x,y) ()" "THEN 7302
7304 IF SCREENS (x,y):: "THEN
GO TO 7302
7305 PRINT AT x,y; INK 0,"3" LE
T e(s)=x; LET f(s)=y NEXT s
7310 RETURN
7401 FOR S=16 TO 25
7402 LET x=INT (RNO+21); LET y=I
NT (RNO+21); LET y=I 7402 LET x=INT (RNO+21) LET y=I NT (RNO+31) 7403 IF ATTR (x,y) ()1 THEN GO TO 7404 IF SCREENS (x,y) ()" "THEN GO TO 7402 7405 PRINT AT x,y; INK 0; "" LE T 9(s) = x: LET k(s) = y: NEXT s 7410 RETURN 8000 LET c1=7: LET c2=S 8001 LET a=1 8002 LET PC=1 8004 LET f1=18: LET f2=31: LET f a1=1: LET fa2=25: LET fan1=16: LET fan2=4: LET fan11=16: LET fa 112=27 8005 LET f0=200

Suite page 28









ZX 81

Suite de la page 3

DEUREZ TROU-UER LA COMBINAISON DU COPPRE EN MAXIMUM 7 858415."

112 PRINT "CE CODE EST COMPRIS

113 GOSUB 9996

114 LET RN=INT (RND+100)+1

115 FOR F=0 TO 8

115 INPUT XR

117 IF XR, RN THEN PRINT AT 15.9

"TROP GRAND." THEN PRINT AT 15.0

"TROP PETIT."

119 IF XR=RN THEN GOTO 122

120 NEXT F010 AUEZ TROUUE LE

CODE UNE PEESORT DU COFFRE ET VO

US DONNE 5 PTS D"ENERGIE."

121 GOTO 9010 AUEZ TROUUE LE

CODE UNE PEESORT DU COFFRE ET VO

US DONNE 5 PTS D"ENERGIE."

122 DET S=1

124 LET S=1

125 PRINT "UOUS AUEZ TROUUE LE

CODE UNE PEESORT DU COFFRE ET VO

US DONNE 5 PTS D"ENERGIE."

127 GOSUB 9998

128 PRINT "MAINTENANT, PIECE 2"

129 PRUSE 200

130 LET X=2

131 LET E=E-1

132 CLS

133 GOSUB 9980

134 PRINT "UOUS ETES DANS UN CO

ULOIR. "ISSUES VISIBLES:NORD

135 PRINT "GUE FAIRE 7"

136 GOSUB 9980

137 INPUT AS

138 PRINT "GUE FAIRE 7"

138 GOSUB 9980

140 IF AS=ES THEN GOTO 390

161 LET E=E-1

162 GOSUB 9980

164 PRINT "UOUS ETES DANS UN CO

LLOIR. TIENS, IL Y A UNE CLE PAR-T

ERRE. LET K=1

165 PRINT "PORTES VISIBLES:NORD

167 LET E=E-1

168 PRINT "PORTES VISIBLES:NORD

169 INPUT AS

169 PRINT AS

169 PRINT "OUS ETES DANS UN CO

LLOIR. TIENS, IL Y A UNE CLE PAR-T

161 LET E=E-1

162 GOSUB 9980

164 PRINT "UOUS ETES DANS UN CO

LLOIR. TIENS, IL Y A UNE CLE PAR-T

167 LET E=E-1

168 PRINT "PORTES VISIBLES:NORD

169 PRINT AS

169 PRINT AS

179 IF AS (1) "US THEN PRINT "OK,

170 IF AS (1) "US THEN PRINT "OK,

171 IF AS (1) "US THEN PRINT "OK,

172 IF AS (1) "US THEN GOTO 340

174 IF AS (1) "US THEN GOTO 340

175 IF AS (1) "US THEN GOTO 340

176 IF AS (1) "US THEN GOTO 340

177 IF AS (1) "US THEN GOTO 340

177 IF AS (1) "US THEN GOTO 340

170 IF AS (1) "US THEN GOTO 340

171 IF AS (1) "US THEN GOTO 340

172 IF AS (1) "US THEN GOTO 340

174 IF AS (1) "US THEN GOTO 340 DEUREZ TROU-VER LA COMBINAISON D LA DIRECTION, SUP 7"

172 IF AS(1) = US THEN GOTO 187

174 IF AS=ES THEN GOTO 340

175 IF AS(1) < US AND AS(2) S AND

AS(2) X S THEN GOTO 162

179 GOTO 420

190 LET X=4

191 LET E=E-1

192 CLS

194 GOSUB 99800

195 PRINT "VOUS ETES DANS LA SA

LLE A MANGERDANS UNE PANIERE, SE

TROUVENT PLUSIEURS FRUITS BAN

195 PRINT "ISSUES VISIBLES NORD

195 PRINT "ISSUES VISIBLES NORD

196 INPUT AS

| THE STIP AS (3) = DS (3) THEN GOTO 25

STIP AS (3) = DS (3) THEN GOTO 25

STIP AS (3) = DS (3) THEN GOTO 392

273 IF AS (1) () US AND AS (1) () DS

RTHEN GOTO 253

271 GOTO 253

272 GOTO 253

273 LET E = E - 1

273 GOTO 253

274 GOTO 253

275 GOTO 253

276 GOTO 257

277 GOTO 257 7"
298 GOTO 287
310 LET x=8
311 LET E=E-1
312 CLS
313 GOSUB 9980
315 PRINT "UOUS VOILA A LA CUIS
INE.IL Y A UNE BOUTEILLE O""EAU

JUN LAVABO, ET 4 PORTES."

316 PRINT "VOULEZ-VOUS BOIRE, VOUS LAVER LESMRINS, OU BIEN PRENDR E UNE DES 4 DIRECTIONS?"

318 GOSDIB 9998

321 PRINT AS

321 PRINT AS

322 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "TRE

5 BONNE IDEE, PUISQUE VOUS AVE

Z 5 PTS O" "ENERGIE EN PLUS."

324 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "QUE

DOIS-JE FAIRE, A PRESENT?"

325 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

326 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

327 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

328 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

328 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

328 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

329 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

320 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

320 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

321 PRINT "IDE

322 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

325 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

326 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

327 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

328 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

329 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

320 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

321 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

322 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

323 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

324 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

325 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

326 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

327 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

328 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

329 IF AS(1) = T\$ THEN PRINT "IDE

320 IF AS(1) = T\$ THEN PR 320 IF As(1) =R\$ THEN LET U=1 330 IF As(1) =R\$ THEN PRINT "QUE DOIS-JE FAIRE A PRESENT ?" 331 IF As(1) =R\$(1) THEN GOTO 31 332 IF Rs=Es THEN GOTO 540
333 IF Rs=Fs THEN GOTO 250
334 IF Rs=Gs THEN GOTO 340
337 IF Rs(1) () Ts AND Rs(1) () Rs
AND Rs(>Es AND Rs(>Fs AND Rs(-)) () Rs
AND Rs(>Ks THEN GOTO 312
338 GOTO 510
340 CLEAR
341 LET X=9
342 CL5
343 FRST
344 FOR I=0 TO 324
345 PRINT """
346 NEXT I
347 PRINT AT 0, 10, " PIECE NO ";
X;"" PRINT AT 0, 10, " PIECE NO "; 345 PRINT
346 NEXT I
347 PRINT AT 0.10; PIECE NO ";
X,48 PRINT AT 18,0 "LES PORTES S
E REFERMENT DERRIEREUOUS.ET COMM
E UOUS NE SORTIREZ JAMAIS D'"IC
I,C"EST FINI POUR VOUS."
349 SLOU
350 FOR F=1 TO 7
351 LET 8=INT (RND*24)+1
352 LET A=INT (RND*16)+1
353 FOR G=1 TO 6,
354 PRINT AT 0,0, "DIELEM"; AT
A, 8,
356 NEXT G
357 NEXT F
358 PRINT AT 0,0, "UOULEZ-UOUS R
EFAIRE UNE PARTIE 7"
359 INPUT 0,001" THEN RUN
362 IF 0,001" THEN RUN
362 IF 0,001" THEN RUN
362 IF 0,001" THEN RUN
363 PRINT "JE UOUS LAISSE...EN
COMPAGNIE DES RATS."
366 LET ==-1
367 CLS
366 GOSUB 9080
370 PRINT "CETTE PIECE EST LE B
UREAU DU 3A-UANT FOU.IL DOIT ETR
E MUSICIEN, CAR IL Y A UN PIANO,
UNE HARPE, UNPIPERU, ETC..."
371 PRINT "CETTE PIECE EST LE B
UREAU DU 3A-UANT FOU.IL DOIT ETR
E MUSICIEN, CAR IL Y A UN PIANO,
UNE HARPE, UNPIPERU, ETC..."
371 PRINT "JOURE ATTENDS..."
373 GOSUB 9080
374 INPUT 0,000 PRINT O,000 PRI

OULDIR, RIEN A SIGNALER."

396 PRINT "ISSUES VISIBLES: NORD

SUD." PRINT "OU DOIS-JE ALLER ?"

397 PRINT "OU DOIS-JE ALLER ?"

398 GOSUB 9998

399 INPUT A\$

400 PRINT A\$

410 IF A\$=E\$ THEN GOTO 250

413 IF A\$()E\$ AND A\$()X\$ THEN G

OTO 392

414 GOTO 130

420 LET X=12

421 LET E=E-1

422 CLS

423 GOSUB 9980

424 LET B=0

425 PRINT "UOUS VOICI DANS LA P

IECE 12.UNE FOSSE REMPLIE DE MYG

ALES VOUS BARRE LA ROUTE."

426 PRINT "ISSUES VISIBLES: NORD

5500."

427 GOSUB 9998

430 INPUT A\$

431 PRINT A\$

433 IF A\$(1 TO 2) =Y\$ THEN GOTO

9055

434 IF A\$(1 TO 2) =Z\$ THEN PRINT

"BONNE IDEE, VOUS POUVEZ PASSER." 434 IF As(1 TO 2) =Z\$ THEN PRINT "BONNE IDEE, VOUS POUVEZ PASSER. 435 IF As(1 TO 2) = Z\$ THEN LET B
=13 IF As(1 TO 2) = Z\$ THEN PRINT
"QUELLE DIRECTION ?"
439 IF As(1 TO 2) = Z\$ THEN PRINT
"QUELLE DIRECTION ?"
439 IF As(1 TO 2) = Z\$ THEN GOTO
429
440 IF As=E\$ AND K=0 AND B=0 TH
EN GOTO 9060
441 IF As=E\$ AND K=0 AND B=1 TH
EN GOTO 160
442 IF AS=K\$ AND K=0 AND B=1 TH
EN GOTO 450
443 IF As=K\$ AND K=0 AND B=1 TH
EN GOTO 9060
444 IF AS=K\$ AND K=1 AND B=0 TH
EN GOTO 9060
445 IF AS=K\$ AND K=1 AND B=1 TH
EN GOTO 450
446 IF AS=E\$ AND K=1 AND B=1 TH
EN GOTO 450
447 IF AS=E\$ AND K=1 AND B=1 TH
EN GOTO 9060
447 IF AS=E\$ AND K=1 AND B=1 TH
EN GOTO 9060
447 IF AS=E\$ AND K=1 AND B=1 TH
EN GOTO 9060
447 IF AS=E\$ AND K=1 AND B=1 TH
EN GOTO 450
447 IF AS=E\$ AND K=1 AND B=1 TH
EN GOTO 422
450 LET X=13
451 LET E=E-1
452 CLS
453 GOSUB 9980
454 PRINT "YOUS ETES DANS LA PI
ECE 13.PARHIL" "MEUBLEMENT, IL Y
AUN LIT, UNE CHAISE."
153UES VISIBLES: NORD 436 IF As(1 TO 2) =Z\$ THEN LET B OUEST." 456 PRINT "VOTRE DECISION.SUP ? 457 GOSUB 9998
458 LET K=0
459 INPUT A\$
460 PRINT A\$
461 IF A\$(1 TO 2)=Z\$ THEN PRINT
"BONNE IDEE, CAR CE REPOS VOUS R
A-JOUTE 3 PTS 0""ENERGIE."
462 IF A\$(1 TO 2)=Z\$ THEN LET E
"E+3
454 IF A\$(1 TO 2)=Z\$ THEN PRINT
"QUE DOIS-JE FRIRE, MAINTENANT?

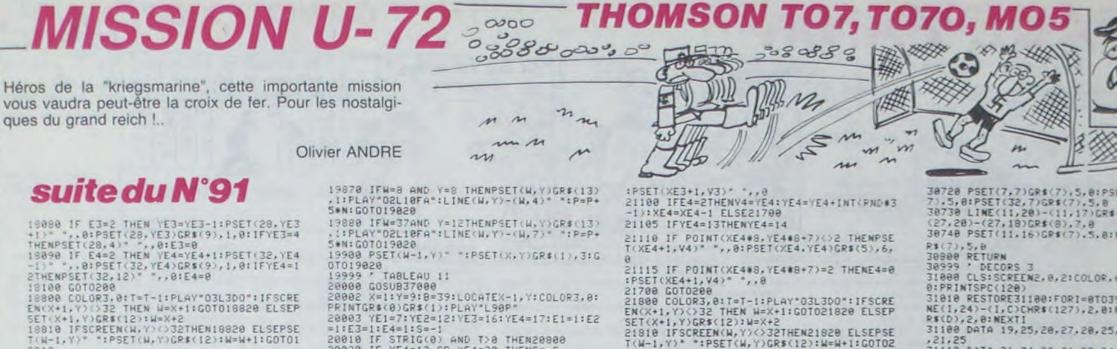
465 IF AS(1 TO 2) =ZS THEN GOTO

466 IF As(1 TO 2) =US THEN GOTO 9050 467 IF AS=ES THEN GOTO 420 470 IF AS(1 TO 2) (>ZS AND AS(1 TO 2) (>US AND AS(>FS

491 PRINT "2/COMMENT APPELLE T"
ON UN MOT SELISANT DANS LES
SENS 7(CE MOT COMMENCE PAR EM
492 GOSUB 3998
493 INPUT A\$
494 LET G=0
495 IF A\$()CHR\$ ((PEEK 16)+11)
+CHR\$ ((PEEK 108)+2)+CHR\$ ((PEEK 127)-12)+CHR\$ ((PEEK 126)-177)+CHR\$ ((PEEK 119)-152)+CHR\$ ((PEEK 126)-197)+CHR\$ ((PEEK 116)+11)
-152)+CHR\$ ((PEEK 126)-197)+CHR\$ ((PEEK 116)+CHR\$ ((PEEK 116)+CHR\$ ((PEEK 126)-191)
-152)+CHR\$ ((PEEK 126)-191)
-152)-CHR\$ ((PEEK 126)-191)
-152,-CHR\$ ((PEEK 126)-191)
-191
-192,-CHR\$ ((PEEK 126)-191)
-192,-CHR\$ ((PEEK 126)-191)
-192,-CHR\$ ((PE

489 PRINT AT 6,0; "BRAVO."
490 GOSUB 9998
491 PRINT "2/COMMENT APPELLE T"
"ON UN HOT SE LISANT DANS LES.
2 SENS 7 (CE HOT COMMENCE PAR EX

Suite page 7



18820 PSET(W-1, Y) " ": PSET(X, Y) GR\$(1

=P+7*N:GOT018020

=P+7*N:GOT018020

+5 8N: GOTO18020

5*M: GOTO18020

+5 N: GOTO18020

YE3=16: YE4=18

0T018020 18999 ' TABLEAU 10 19888 GOSUB34588

18830 IFW=14 AND Y=YE1 THEN E1=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*O2L10FA*:PSET(W,Y)* *:F =P+7*N:GOTO18020

18840 IFW=18 AND Y=YEZ THEN EZ=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*OZL10FA*:PSET(W,Y)* *:P

18850 IFW=28 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*O2L10FA*:PSET(W,Y)* ":P =P+7*N:GOTO18020

18860 IFW=32 AND Y=YE4 THEN E4=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY"OZL10FA":PSET(W, Y)" ":P

18870 IFW=8 AND Y=11THENPSET(N,Y)GR#(13),1:PLAY"02L18F4":LINE(W,Y)-(W,19)" ":P=P

18880 IFW=16AND Y=10THENPSET(W,Y)GR\$(13)

1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,5)" ":P=P+

18898 IFW=22AND Y=7 THEMPSET(W, Y)GR\$(13)

1:PLAY"02L18FA":LINE(W,Y)-(W,12)" ":P=P

18900 IFW=36AND Y=9 THENPSET(W, Y)GR\$(13) ,1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,14)" ":P=P +5*N:GOT018020

18910 PSET(W-1, Y)" ":PSET(X, Y)GR\$(1), 3:G

19002 X=1:Y=10:8=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0 :PRINTGR\$(0)GR\$(1):PLAY*L90P*

19003 E1=1:E2=1:E3=1:E4=1:YE1=17:YE2=16:

19010 IF STRIG(0) AND T>0 THEN19800 19020 IF E1=1 AND(12-X=YE1-Y OR13-X=YE1-

Y)THEN E1=2 19030 IF E2=1 AND(16-X=YE2-Y OR17-X=YE2-

19040 IF E3=1 AND(24-X=YE3-Y OR25-X=YE3-Y)THEN E3=2

19050 IF E4=1 AND(32-X=YE4-Y OR33-X=YE4-Y)THEN E4=2 19060 IF E1=2 THEN YE1=YE1-1:PSET(12,YE1

+1)" ",,0:PSET(12,YE1)GR\$(9),1,0:IFYE1=3
THENPSET(12,3)" ",,0:E1=0
19070 IF E2=2 THEN YE2=YE2-1:PSET(16,YE2

+1)" ",,0:PSET(16,YE2)GR\$(9),1,0:IFYE2=3 THENPSET(16,3)" ",0:E2=0 19080 IF E3=2 THEN YE3=YE3-1:PSET(24,YE3 +1)" ",0:PSET(24,YE3)GR\$(9),1,0:IFYE3=3 THENPSET(24,3)" ",0:E3=0

19090 IF E4=2 THEN YE4=YE4-1:PSET(32,YE4 +1)" ",,0:PSET(32,YE4)GR\$(9),1,0:IFYE4=5 THENPSET(32,5)" ",,0:E4=0

19800 COLOR3, 0:T=T-1:PLAY"03L3D0":IFSCRE EN(X+1,Y)<32 THEN W=X+1:GOT019820 ELSEP SET(X+1,Y)GR\$(12):W=X+2 19810 IFSCREEN(W,Y)<32THEN19820 ELSEPSE T(W-1,Y)" ":PSET(W,Y)GR\$(12):W=W+1:GOT01

7616 19820 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1) 19830 IFW=12 AND Y=YE1 THEN EL=8:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY"02L10FA":PSET(W,Y)" ":P =P+7*N:G0T019020

19840 IFW=16 AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY"O2L10FA":PSET(W,Y)" ":P=P+7*N:GOT019020

19850 IFW=24 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(Y)GR#(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* " =P+7*N:GOT019820

19860 IFM=32 AND Y=YE4 THEN E4=0:PSET(W, Y)GR*(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(M, Y)* ":P

w 19878 IFH=8 AND Y=8 THENPSET(W,Y)GR\$(13) ,1:PLAY*OZL18FA*:LINE(W,Y)-(W,4)* *:P=P+ 5*N: GOT019828 19880 IFW=37AND Y=12THENPSET(W,Y)GR\$(13),1:PLAY"OZL18FA":LINE(W,Y)-(W,7)" ":P=P+ 5*N:G0T019020 19900 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1),3:G 19999 ' TABLEAU 11 20000 GOSUB37000 20000 X=1:Y=9:B=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0: PRINTGR#(0)GR#(1):PLAY"L90P" 20003 YE1=7:YE2=12:YE3=16:YE4=17:E1=1:E2 1:E3=1:E4=1:S=-1 20010 IF STRIG(0) AND TO THEN20000 20020 IF YE4=12 OR YE4=20 THENS=-S 20030 IF E4=1 THENYE4=YE4+S:PSET(37,YE4-S)"",0:PSET(37,YE4)GR\$(32),7,0 20040 IF E1=1 AND(12-X=Y-7 OR 13-X=Y-7)T 20050 IF E2=1 AND(22-X=12-Y OR 23-X=12-Y THENES=2 20060 IF E3=1 AND(30-X=16-Y OR 31-X=16-Y)THENE3=2)THENE3=2
20070 IF E1=2 THEN YE1=YE1+1:PSET(12,YE1
-1)" ",0:PSET(12,YE1)GR\$(9),1,0:IFYE1=1
0THENPSET(12,10)" ",0:E1=0
20080 IF E2=2 THEN YE2=YE2-1:PSET(22,YE2
+1)" ",0:PSET(22,YE2)GR\$(9),1,0:IFYE2=0
20090 IF E3=2 THEN YE3=YE3-1:PSET(30,YE3
+1)" ",0:PSET(30,YE3)GR\$(9),1,0:IFYE3=1
0THENPSET(30,10)" ",0:E3=0
20100 G0T0200 200000 COLOR3,0:T=T-1:PLAY"03L3D0":IFSCRE EN(X+1,Y)<>32 THEN W=X+1:G0T020020 ELSEP SET(X+1, Y)GR\$(12): W=X+2 20010 IFSCREEN(W, Y)<>32THEN20820 ELSEPSE (W-1, Y)" ":PSET(W, Y)GR\$(12):W=W+1:GOTO2 0810 20820 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1) 20822 IFW=16AND Y=9 THENPSET(W,Y)GR\$(13) ,1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,12)" ":P=P +5*N:GOT020020 20824 IFW=8 AND Y=10THENPSET(W,Y)GR\$(13) 1:PLAY"02L10FA":LINE(W,Y)-(W,8)" ":P=P+ 5*N: GOT020020

n

20826 IFW=28AND Y=13THENPSET(W,Y)GR\$(13) 1:PLAY"02L18FA":LINE(W,Y)-(W,9)" ":P=P+ 5 N: GOT020020 20830 IFW=12 AND Y=YE1 THEN E1=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY"O2L10FA":PSET(W,Y)" ":P =P+7*N:GOTO20020 20840 IFW=22 AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*O2L10FA*:PSET(W,Y)* ":P =P+7*N:GOTO20020

20850 IFW=30 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* ":P =P+7*N:GOT020020 20860 IFW=37AND Y=YE4 THENE4=0:PLAY*L200 581*:PSET(W,Y)* ":LINE(38,12)-(38,20)* " 20990 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR\$(1),3:G

0T020020 20999 ' TABLEAU 12 21000 GOSUB38000 21002 X=1:Y=6:B=39:LOCATEX-1,Y:COLOR3,0: PRINTGR\$(0)GR\$(1):PLAY"L90P" 21003 E1=1:E2=1:E3=1:E4=1:YE1=13:YE2=20: XE3=29:XE4=29:YE3=15:YE4=17

21010 IF STRIG(0) AND T>0 THEN21800 21020 IF E1=1 AND(10-X=13-Y OR 11-X=13-Y 21030 IF E2=1 AND(26-X=20-Y OR 27-X=20-Y) THEN E2=2

) THEM E2=2
21040 IF Y=13 AND E3=1 THEN E3=2
21050 IF Y=15 AND E4=1 THEN E4=2
21060 IF E1=2 THEN YE1=YE1-1:PSET(10,YE1
+1)" ",0:PSET(10,YE1)GR*(9),1,0:IFYE1=3
THENPSET(10,3)" ",0:E1=0
21070 IF E2=2 THEN YE2=YE2-1:PSET(26,YE2
+1)" ",0:PSET(26,YE2)GR*(9),1,0:IFYE2=3
THENPSET(26,3)" ",0:E2=0
21080 IFE3=2THENV3=YE3;YE3=YE3+INT(RND*3
-1):XF3=XE3-1 FISF21100"

-1):XE3=XE3-1 ELSE21100 21005 IFYE3=13THENYE3=14 21090 IF POINT(XE3*8, YE3*8+7)()2 THENPSE T(XE3+1, V3)" ", 0:PSET(XE3, YE3)GR*(5),6,

21095 IF POINT(XE3#8, YE3#8+7)=2 THENE3=0

21100 1FE4=2THENV4=YE4:YE4=YE4+INT(RND#3 -1):XE4=XE4-1 ELSE21700 21105 1FYE4=13THENYE4=14

3080808

15 m

m

21110 IF POINT(XE4*8, YE4*8+7)()2 THEMPSE T(XE4+1, V4)* ",,0:PSET(XE4, YE4)GR*(5),6,

21115 IF POINT(XE4*8, YE4*8+7)=2 THENE4=8 :PSET(XE4+1, V4)* *, 8

21700 G0T0200 21800 COLOR3,0:T=T-1:PLAY*03L3D0*:IFSCRE EN(X+1,Y)<>32 THEN H=X+1:GOT021820 ELSEP SET(X+1,Y)GR\$(12):W=X+2 21810 IFSCREEN(W,Y)<>32THEN21820 ELSEPSE T(W-1,Y)* ":PSET(W,Y)GR\$(12):W=W+1:GOT02

21828 PSET(W-1,Y)* ":PSET(X,Y)GR\$(1) 21822 IFW=6 AND Y=5 THEMPSET(W,Y)GR\$(13) ,1:PLAY*02L18FA":LINE(W,Y)-(W,11)* ":P=P

5*N:GOT021828 21824 IFW=15AND Y=11THENPSET(W,Y)GR\$(13),1:PLAY*02L18FA*:LINE(W,Y)-(W,3)* *:P=P+

50N: G0T021020 21848 IFW=10 AND Y=YE1 THEN E1=0:PSET(W Y) GR\$(13), 1: PLAY "O2L18FA": PSET(W, Y)"

=P+70N:GOT021020 21850 IFW=26 AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(W, Y)GR\$(13),1:PLAY*02L10FA*:PSET(W,Y)* *:P =P+70N:GOTO21020 21860 IFM=XE3 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W

,Y)GR\$(13),1:PLAY"O2L10FA":PSET(W,Y)" P=P+70N:GOTO21020 21870 IFW=XE4 AND Y=YE4 THEN E4=0:PSET(W

,Y)GR\$(13),1:PLAY*02L18FA*:PSET(N,Y)* *: P=P+7*N:GOTO21828

21880 IF W=36 AND Y=18 THENPSET(W,Y)GR*(
4),4,6:PLAY*03L1850*:LINE(39,20)-(39,22)
* ",0:GOTO21020
21998 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR*(1),3:G

0T021020 29999 'DECORS 1 30000 CLS:SCREEN2,0,2:COLOR,6:LOCATE0,0, 0:PRINTSPC(120):BOXF(0,2)-(2,9)CHR\$(127) ,4:BOXF(3,5)-(5,9)CHR\$(127),4:PSET(1,10) CHR\$(127),4 30010 RESTORE30100:FORI=0T05:READC,D:LIN

E(1,24)-(1,C)CHR\$(127),2,4:PSET(1,C-1)GR \$(D),2,4:NEXTI 30020 FORI=6T039:READC,D:LINE(1,24)-(1,C)CHR\$(127),2,8:PSET(1,C-1)GR\$(D),2,8:NEX

30100 DATA 11,24,12,27,11,25,11,27,11,26 30110 DATA 12,27,12,25,19,25,20,27,28,25

,20,25,20,27,19,25,19,26,19,27,18,25,18, 27,17,24,17,26,17,27,16,25,16,24,17,27,1 7,26,17,25,17,25,17,25,17,27,16,24,16,25 ,16,26,16,27,15,24,16,27,16,26,16,25,17,

30200 PSET(12,2)GR\$(10),4,6:PSET(21,2)GR \$(10),4,6:PSET(33,2)GR\$(10),4,6 30210 LINE(12,3)-(12,6)GR\$(8),7,0:LINE(2 1,3)-(21,12)GR\$(8),7,8:LINE(33,3)-(33,7) GR\$(8),7,8 30228 PSET(12,7)GR\$(7),5,8:PSET(21,13)GR

\$(7),5,0:PSET(33,8)GR\$(7),5,0 30230 LINE(15,17)-(15,11)GR\$(8),7,0:LINE (28,15)-(28,11)GR\$(8),7,0 30240 PSET(15,10)GR\$(7),5,8:PSET(28,18)G

R#(7),5,8
30308 RETURN
30499 ' DECORS 2
30508 CLS:SCREEN2,8,2:COLOR,6:LOCATE8,8, 30510 RESTORE30680:FOR1=8T039:READC.D:L1

NE(1,24)-(1,C)CHR\$(127),2,8:PSET(1,C-1)G R\$(D), 2, 0: NEXTI 30600 DATA 18,27,18,26,18,25,18,24,19,26

38618 DATA 28,27,28,25,21,27,21,26,21,24 ,22,27,21,24,21,25,21,27,20,25,28,27,19, 24,19,26,19,25,19,24,20,27,20,25,20,24,2 1,27,21,26,21,24,22,27,22,26,22,26,22,27 ,21,25,21,26,20,24,28,25,20,27,19,25,19,

30700 PSET(7,2)GR*(10),4,6:PSET(18,2)GR*(10),4,6:PSET(32,2)GR*(10),4,6
30710 LINE(7,3)-(7,6)GR*(8),7,0:LINE(18, 3)-(18,5)GR\$(8),7,0:LIME(32,3)-(32,6)GR\$

30720 PSET(7,7)GR\$(7),5,0:PSET(18,6)GR\$(7),5,8:PSET(32,7)GR\$(7),5,8
38738 LINE(11,28)-(11,17)GR\$(8),7,8:LINE (27,28)-(27,18)GR\$(8),7.8 30740 PSET(11,16)GR\$(7).5.0:PSET(27,17)G

30900 RETURN 30999 ' DECORS 3 31000 CLS:SCREEN2.0,2:COLOR.6:LOCATEB.0. 0:PRINTSPC(120) 31010 RESTORE31100:FOR1=0T039:READC.D:L1 NE(1,24)-(1,0)CHR\$(127),2,8:PSET(1,0-1)G R\$(D),2,8:NEXTI

31100 DATA 19,25,20,27,20,25,20,24,21,27 31110 DATA 21,24,22,26,22,24,23,27,22,25 ,22,27,21,25,21,27,20,24,20,25,20,27,19, 24,19,25,19,26,19,27,19,26,19,25,20,27,2

0,26,20,25,20,26,20,25,20,24,20,26,20,27,19,24,19,25,19,27,19,26,19,25,19,24,20, 31200 PSET(15,2)GR\$(10),4,6:PSET(34,2)GR

31210 LINE(15,3)-(15,11)GR\$(8),7,0:LINE(34,3)-(34,10)GR\$(8),7,8 31228 PSET(15,12)GR\$(7),5,8:PSET(34,11)G R\$(7),5,0 31238 LINE(9,21)-(9,10)GR\$(8),7,0:LINE(2

3,10)-(23,18)GR\$(8),7,8 31248 PSET(9,9)GR\$(7),5,8:PSET(23,9)GR\$(

31250 PSET(13,19)GR\$(9),1,8:PSET(20,17)G R\$(9),1,8:PSET(38,18)GR\$(9),1,8 31300 RETURN 31499 ' DECORS 4

31500 CLS:SCREEN2, 0, 2: COLOR4, 6: LOCATE0, 0 .0:PRINTSPC(120):LOCATES,1:PRINTBS:LOCAT E14,1:PRINTBS:LOCATE25,1:PRINTBS 31510 RESTORE31600:FORI=0T039:READC,D:LI ME(1,24)-(1,C)CHR\$(127),2,8:PSET(1,C-1)G

R\$(D), 2, 8: NEXTI

31600 DATA 21,27,20,25,20,27,19,24,19,25,19,26,19,27,18,25,18,26,17,24,18,26,18,25,19,27,19,26,19,27,18,25,18,27,17,25,17,27,16,25,16,27,16,26,16,25,16,24,16,24,16,25,16,26,16,27,15,25,15,27,14,25,15,27,15,26,15,27,14,25,15,27,15,26,15,27,14,25,14,26,14,27,13,25,13,26,13,27,14,25,14,26,14,27,13,25,13,26,13,27,14,25,14,26,14,27,13,25,13,26,13,27,14,25,14,26,14,27,13,25,13,26,13,27,14,25,14,26,14,27,13,25,13,26,14,27,13,25,14,26,14,27,14,26,1 3, 26, 13, 27 31700 PSET(5,2)GR\$(10),4,6:PSET(21,2)GR\$

31710 LINE(5,3)-(5,7)GR\$(8),7,0:LINE(21, 3)-(21,11)GR\$(8),7,0 31720 PSET(5,8)GR\$(7),5,0:PSET(21,12)GR\$

31730 LINE(12,17)-(12,10)GR*(8),7,0:LINE (33,13)-(33,9)GR*(8),7,0 31740 PSET(12,9)GR*(7),5,0:PSET(33,8)GR*

31888 RETURN 31999 ' DECORS 5 32888 CLS:SCREENZ, 8, 2: COLOR, 6: LOCATE®, 8, 32010 RESTORE32100:FORI=0T039:READC,D:LI NE(1,24)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(I,C-I)G

32100 DATA 13,27,13,25,14,27,14,25,15,27 32110 DATA 16,27,16,26,16,25,16,24,17,27

,16,24,17,27,17,27,17,27,17,26,17,25,17, 24,18,27,18,27,17,24,17,25,17,27,16,24,1 6,25,16,26,15,24,16,27,16,26,16,25,16,24,17,27,17,26,17,25,17,24,18,27,17,24,17, 32200 PSET(4,13)GR\$(9),1,0:PSET(12,15)GR

32220 PSET(19,16)GR\$(9),1,0:PSET(27,14)G R\$(9),1,8 32230 RETURN
32499 ' DECORS 6
32500 CLS:SCREEN2,0,2:COLOR,6:LOCATE0,0,

32510 RESTORE32600:FOR1=0T039:READC.D:L1 NE(1,24)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C-1)G

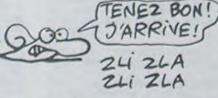
32600 DATA 17,27,16,24,16,25,16,26,16,27















Suite de la page 6

555 IF A\$(1) =U\$ AND U=0 THEN PR INT "LA LAMPE EST REPAREE...BRAU O"
556 IF As(1) = U\$ THEN PRINT "LA
DIRECTION, SUP "
557 IF As(1) = U\$ THEN GOTO 548
558 IF A\$(1) = U\$ THEN GOTO 548
558 IF A\$(1) = U\$ THEN GOTO 548
559 GOTO 310
570 LET X=17
571 GOTO 342
600 LET X=18
601 LET E=E-1
602 CL5
603 GOSUB 9980
604 PRINT "UOUS ETES DANS LA PI
ECE...ATTEN-TION, DES COBRAS UOUS
BARRENT LA ROUTE."
605 PRINT "ISSUES VISIBLES GUES
T.SUD."

606 PRINT "VOTRE DECISION, VITE.

SOS GOSUB 9998
510 INPUT AS
611 PRINT AS
611 PRINT AS
612 IF AS (1) =US AND A=0 THEN GO
TO 9035
53 IF AS (1) =US AND A=1 THEN LE
T R=1
14 IF AS (1) =US AND A=1 THEN PR
INT LES SERPENTS RENTRENT DANS
LEUR PANIER. VOUS POUVEZ PASSER.
DIRECTION SUP ?"
615 IF AS (1) =US AND A=1 THEN GO
TO 508
616 IF AS=FS AND A=0 THEN GOTO
9040
617 IF AS=FS AND A=1 AND R=1 TH 9040 617 IF As=Fs AND A=1 AND R=1 TH EN GOTO 870 616 IF As=Fs AND A=1 AND R=0 TH EN GOTO 9040 620 IF As(1) () US AND AS() FS AND AS() KS THEN GOTO 602 621 GOTO 365 530 LET X=19 631 LET E=E-1

632 CLS
633 GOSUB 9980
634 LET G=0
635 FOR F=0 TO 15
636 PRINT AT 1,13, "MEMMO"; AT 1,
13; "BRAUO"
638 PRINT "LE PASSAGE SECRET ET
AIT DANS L" ARMOIRE."
639 PRINT AT 4,0; "LA FIOLE DU L
10JUDE DIABOLIQUE EST DANS LA S
ALLE." ASSENTING THE ASSENTANCE OF TH NI."
656 IF As(1) =Cs AND L=0 THEN GO
TO 3580
656 IF As(1) ()Cs THEN GOTO 551
699 GOSUB 3996
760 PAUSE 270
781 PRINT AT 15.0,"IL Y A UN PA
558GE SECRET GUI UA UERS L"EXTE
RIEUR.
760 LET Os="PRENDS"
760 PRINT "QUE FAIRE 7"
760 PRINT "QUE FAIRE 7"
760 INPUT AS
767 IF As(1 TO 5) =Ds THEN GOTO
716 716 700 LET Z=Z-1

709 IF Z=0 THEN GOTO 5950 710 PRINT AT 0,23; "310 "; Z; AT 200 "; Z 711 PRINT "PLUS QUE "; Z; " ESSAI 711 PRINT "PLUS QUE ".Z," ESSAI

712 IF G=1 THEN GOTO 487
713 IF GU=1 THEN GOTO 493
714 GOTO 705
715 CL5
717 PRINT "UOUS ETES SORTI.UOUS
ETES LE MEILLEUR CAR DE MEMO
IRE DE ZX 81PERSONNE N" "AUAIT DE
JOUE LES PIE-GES DU SAUANT FOU.J
E VOUS TIRE MON CHAPEAU."
718 POR Q=0 TO 30
719 PRINT AT 12,12; "EXCEPT; AT 1
2,12; "BRAUO"
721 NEXT Q
775 PRINT AT 12,0; "UOULEZ-UOUS
REFAIRE UNE PARTIE ?"
780 IF AS "OUI" THEN RUN
781 PRINT AT 13,10; "ENCORE BRAU
0." 781 PRINT HI 107.00 782 90T0 782 3600 PRUSE 290 3605 CLS 3606 GOTO 358 5003 SAVE LE CHATEAU DIABOLIQUE 5004 LET BS = "5 5005 LET C**E"

5006 LET C**TOUV"

5007 LET E**TOUEST"

5009 LET F**TOUEST"

5010 LET K**SUD"

5014 LET U**TE"

5014 LET T**TE"

5017 LET X**TU"

5017 LET X**TU"

5019 LET U**TE"

5020 LET U**TE"

5020 LET U**TE"

5021 LET U**TE"

5022 LET U**TE"

5023 LET U**TE"

5023 LET U**TE"

5024 LET Y**TE"

5025 LET Z**TE"

5025 LET Z**TE" 5025 LET Z\$="CO" 5055 GOTO 22 5050 CLEAR 5951 CL5 5952 FAST 5054 FOR X = Ø TO 335 5055 PRINT " " " 5055 NEXT X 5055 SLOW 6959 PRINT AT 17.0; "VOUS N" AVEZ

PLUS DE VIE(SNIF). VOUS ETES DONC MORT.ET PENDANT VOTRE SOMME IL ETERNEL, LES RICA- NEMENTS DU SAVANT FOU VIENDRONT VOUS TROUBL ER POUR L'ETERNITE... 8960 FOR G.@ TO 7 8961 LET R=INT (RND+16)+1 8962 LET B=INT (RND+16)+1 8963 FOR F=0 TO 6 8965 PRINT AT A.B. "MEMBERS"; AT A.B. "ACCOUNTE SOME PRINT AT A.B. "MEMBERS"; AT A.B. S963 POR F=0 TO S
S965 PRINT AT A.B. "ENTERNIE"; AT
A.B. "S957 NEXT F
S965 NEXT F
S976 NEXT F
S977 NEXT F
S977 IF AS "OUT" THEN RUN
S977 IF AS "OUT" THEN RUN
S977 IF AS "OUT" AND AS "NON"
THEN GOTO S971
S978 PRINT "JE VOUS LAISSE REPO
S960 GOTO 8960
9600 PRINT "LA SONNETTE ETAIT UN
S978 PRINT" "LA SONNETTE ETAIT UN
S978 PRINT" "LA SONNETTE ETAIT UN
S978 PRINT" "LA SONNETTE ETAIT UN
S980 GOTO 8960
9600 PRINT "LA SONNETTE ETAIT UN
S980 PRINT" "LA SONNETTE ETAIT UN
S980 PRINT "LA SONNETTE ETAIT UN
S980 PRINT "LA SONNETTE ETAIT UN
S980 PRINT "LA SONNETTE ETAIT UN
S980

AIT UN COBRAIL VOUS A MORDU (SNIF

VUL GAIRE

Comment un conducteur de bulldozer peut-il venir à bout d'autant de monstres ?..

Hervé CIMADOMO

C2451A36FF, 1011

Mode d'emploi :

Tourne sur version de base. Tapez et sauvegardez à la suite ces 3 programmes, chargez et lancez de même. Inutile de préciser que les DATA du listing 2, doivent être soigneusement vérifiés. Le listing 3 contient les règles et le programme principal.

LISTING 1

10 CLS:PRINT REDEFINITION DES CARA CTERES: ATTENDEZ UN MOMENT S. V.P":C LEAR500

20 DATA 128,10,78,68,FC,FC,0,0,0 30 DATA129, 20, 78, 58, FC, FC, 0, 0, 0 40 DATA130,10,78,68,FC,FC,84,84,84 50 DATA131,20,78,58,FC,FC,84,84,84 60 DATA132, 94, FC, EC, FC, FC, 0, 0, 0 70 DATA133, A4, FC, DC, FC, FC, O, O, O 80 DATA134, 10, 78, 68, 84, 84, 0, 0, 0 90 DATA135, 20, 78, 58, 84, 84, 0, 0, 0 100 DATA136,0,0,0,84,84,10,78,68 110 DATA137,0,0,0,84,84,20,78,58

120 DATA138,0,0,0,FC,FC,0,0,0 130 DATA139,0,0,0,FC,FC,84,84,84 140 DATA140,84,84,84,FC,FC,0,0,0 150 DATA141,0,0,0,84,84,0,0,0 160 DATA142,0,0,0,84,FC,0,0,0

170 DATA243,0,0,0,84,FC,30,48,0 180 DATA244.0,0,0,FC,FC,30,48,0 190 DATA245, 0, 48, 30, CC, FC, 0, 0, 0 200 DATA246,0,0,0,84,CC,30,48,0 210 DATA238,48,30,48,FC,FC,0,0,0 220 DATA239,48,30,48,FC,FC,84,84,8

230 DATA240,CC,B4,CC,FC,FC,O,O,O 240 DATA241,48,30,48,84,84,0,0,0 250 DATA242,48,30,48,84,FC,0,0,0 260 DATA247,84,48,84,FC,FC,0,0,0 270 FORI=1TO25:FORY=1TO9:READAS:AS (Y)=A\$:NEXTY:A\$=**

280 FORY=2108; As=As+"&H"+As(Y)+". ": NEXTY 290 AS=AS+*&H*+AS(9)

300 FONT# (VAL (A\$(1))) =A\$:PRINTCHR\$ (VAL (AB(1)))1:NEXTI 310 PRINT: PRINT "C'EST FINI!!": BEEP

10,10

LISTING 2.

10 PRINT DEPART ! : FSET1560 20 DATAFE83200536FFC345,995,1AFE85 QUOI TON PARFUM? 300 POUFIASSE

HEP GROGNASSE, C'EST)

0,0000000000,0

101010101.8

0,000000000,0

ABABABABABA, 1104

0,000000000000





DIFFICILE OF DEAGUER S 444

30 DATAC3451A21F1181114,628,100102 OOEDBOCD17,672 40 DATAICSF3AF21BFE03CB, 907, 3AF01B FE012806FE, 880

50 DATA02CAA01AC9CD371A,877,C3671A JE0121FD1B,700 60 DATA777BFE81C2FC1936,1150,FF21F

11811141001,622 70 DATA0200EDB03AFD1B47,824,3AF11B 8032141000,552

BO DATA00000000000000D, 205, 171CC9 FE88C8FE8D, 1240 90 DATACBFEESCBFEFSCBFE, 1836, 8A200

43E8E1806FE,662 100 DATABE20023E8D21021C, 442, 773AF

D18473AF118,854 110 DATAB032001C0000003A, 264, F21B3 2011CCD031C,584

120 DATACDD31AC9CD371AFE, 1183, 8BC8 FEBCCBFEBACB, 1525 130 DATAFEF5C8FE8D20043E,1192,8E18

18FEF620043E,788 140 DATAF31810FEF320063E,880,F432F

81B00FE8E20,997 150 DATA023E8ACD811AC93E,825,FED3F 4060FC578D3,1258

160 DATAF301FF060B78FE00,890,20FAC 110F03E00D3,1004 170 DATAF4C9DD21901BC38D, 1206, 1E2A

FB18CB7E280D,732 180 DATACDAB1FDD7E20ED44,1091,DD77 201803CDAB1F,806

190 DATAJAF11BDDBE002014,789,2AFB1 B7EED442386,920 200 DATA3806DD3620011804,398,DD362 OFF2AFB1B7C, 1006

210 DATAFE70205B21FFFF22,1066,FB1B C9DD7E20ED44,1163 220 DATADD7720DD8600DD77,1067,0021

141C7723DD7E,582 230 DATA1077CD171CDD7740,795,C3091

F00DD34503E,650 240 DATAFED3F4DD7E50D3F3,1590,06FF

10FE3E00D3F4,1048 250 DATAC90006FFC53EFED3,1186,F406 FF3E0DD3F310,1050

260 DATAFEO6FF3E00D3F410,1048,FEC1 10E8C3421F21,1020 270 DATAFB1B34C90204060B,551,0A0C0

E1012141618,136 280 DATAIAICIE2000000000,116,00000

00000000FF,393 340 DATAFF00000000000021,288,011C3 42B34CD861E,545 350 DATA2288003A021CEFC9,746,00021 421151C5E16,220 360 DATA00237E2100000608,208,29173 0011910F93A,461 370 DATA141C16005F191114,227,02197 EC9003AF01B, 679 380 DATAFEOICASAICFEOSCA, 1036, 9110 FE03CACBICFE, 1114

390 DATA07CA221D3E0021F3.610.1B772 377C9003AF2,801 400 DATA1BFE00CA501C21F1,865,1B111 41C010200ED, 332 410 DATABO21151C35CD171C,567,32F71

290 DATA0000000001010101,4,0101010

320 DATABABABABA00000000, 552,00000

330 DATA000000001C010200,31,0000BA

BFE8B2807FE, 1018 420 DATA EF2803C3501C21F3,861,1836 002336FF2335,513 430 DATA 35C37C1D003AF21B,728,FE03

CA501C21F11B, 868 440 DATA 11141C010200EDB0,481,2115 1C34CD171C32,440 450 DATA F71BFE8C2807FEF0,1209,280

3C3501C21F31B,649 460 DATA 3600233601233434,283,C37C 1D00JAF11BFE,928 470 DATA 12CA501C21F11B11,646,141C

010200EDB021,497 480 DATA 141C34CD171C32F7,653,18FE BE280CFEF528, 1014 490 DATA 08FEF62804FEF318,1073,03C

3501C21F31B36,663 500 DATA 0123360023FEBA20,549,0536 80C37C1DFE8B,928 510 DATA 20053682C37C1DFE,823,8C20

053684C37C1D,711 520 DATA 3686C37C1D003AF1,835,1BFE 00CA501C21F1,865 530 DATA 1B11141C010200ED, 332, B021

141C35CD171C,566 540 DATA 32F71BFE8E280CFE, 1026, F52

808FEF62804FE, 1091 550 DATA F31803C3501C21F3,849,1836 FF23360023FE,714 560 DATA 8A20053681C37C1D, 706, FEBB

300 DATA0101010100000000,4,0000000 200536830370,934 310 DATA00000000BABABABA, 552, 8ABAB 570 DATA 1DFE8C20053685C3,842,7C1D 3687C37C1D00,690

> 580 DATA 21F11B11001C0102,349,00ED BO3AF61B12CD, 967 590 DATA 031C21F11B11F31B,619,1AB6

> 7723131A8677,612 600 DATA 21F11B11141C0102,369,00ED BOCD171C32F6,965

> 610 DATA 1BFEC8D27F1E21F1,1122,1B1 1001C010200ED, 312 620 DATA BO3AF51B12CD031C,760,003A

F618FE8DC03E,980 630 DATA FED3F43AF21BD3F3,1490,21F 11B11001C0102,349

640 DATA OCEDBOJAFOIBFEO3, 995, 2005 3E881218033E.342 650 DATA B912CD031C3E1DEF.721.3E8D

EF21F21B342B,839 660 DATA 11141C010200EDB0,481,CD17

1C32F61B21F3,855 670 DATA 1836002336003AF2,470,18D3 F33AF01BFE03,1063 680 DATA 202121F61B7E2BFE,794,8A20

0436801833FE,685 690 DATA 8B20043602182BFE,552,8C20 043684182336.475

700 DATA 86181F21F6187E28,664,FEBA 200436811812,653 710 DATA FEBB20043683180A,648,FEBC 200436851802,643

720 DATA 36873AF61BFEC8D2,1184,7F1 E21F11B11001C,503 730 DATA 010200EDB03AF51B,746,12CD

031C3E00D3F4,771 740 DATA C3C51D21F81B3601,784,C900 2A001C7C656F,607 750 DATA C9DD7E50A7FA421F,1142,DD7

E40FE8DCA671F,1142 760 DATA FEBECA751FDD7E00,1093,FE0 02806FE122802,614

770 DATA 180ADD7E20ED44DD, 939, 7720 180DDD7E40FE, 853 780 DATA BECACOIFFEBCCAEO, 1384, 1FD

D7E0021001C77,558 790 DATA DD7E102377DD7E40,928,2377 CD031CDD7E00,737 800 DATA DD8620DD7700DD7E,1074,10D

D8630DD771021,808 810 DATA 151C772BDD7E0077,677,CD17 1CDD7740FEF6, 1160 820 DATA CA3718FEF3CA3718, 1065, FEF

5CA371BFEC838,1293 830 DATA 05C69CDD7740FE89,1154,384 DC66421021C77,613

840 DATA 28DD7E1077DD7E00,872,2877 CD031CDD7E40,809 850 DATA FEBD20083E1DEF3E,827,F&EF

180AFE8E2006,953 860 DATA SEIDEFSEFSEFDD22, 1131, F91

BJAF91BFE9228,1050 870 DATA 05DD23C38D1E21F1,901,1811 141C010200ED, 332

880 DATA BOCD171CFEC8D8C3, 1297, 7F1 E00DD7E50FE10,854

890 DATA CASSIFCDS818C342,947,1FDD 7E50FE05CA85, 1052 900 DATA 1FCD5818C3421F00,643,00DD

365000210010,416 910 DATA DD7E007723DD7E10,864,7723

3EEE27CD031C,809 920 DATA DD363000CDAB1FDD, 951, 3640 8AC36E1800DD,809

930 DATA 7E00ED4421F11886,866,3005 DD362001C9DD, 783

940 DATA 3620FFC9DD7E1021,938,F21B BEOOD2D61FDD, 1135 950 DATA 362000DD363001C3,605,C51E

DD363000CDF5,1000 960 DATA 1AC3C51E3AF21BDD, 996, BE10

000000D2D61F,661 970 DATA DD362000DD3630FF,885,C3C5

1E0000000000,422 980 A=&H19FC:C=0 990 FORI=1T0191STEP2:FORY=1T02

1000 READAS, C: D=0: IFLEN (AS) ()16THE

1010 FORK=1T015STEP2: B=VAL (*&H*+MI D\$ (A\$, K, 2))

1020 POKEA, B: D=D+B: A=A+1: E=E+B: NEX

1030 IF DOOC THEN 1060ELSENEXTY, I 1040 IFE()148206THENPRINT*ERR: VERI FIER 2em ET 4em TERMES DS DATAS*:E 1050 PRINT"FIN": END

1060 PRINT"ERREUR DE DATA EN LIGNE "INT(1/2)+2"0"1:END

Suite page 27

THOMSON TO770, MO5.



Suite de la page 7

32610 DATA 16,27,16,26,16,25,16,24,16,24,16,25,16,25,16,26,16,27,15,24,15,25,15,27,14,25,14,27,13,24,13,25,13,26,13,27,12,24,12,25,12,26,12,27,11,24,12,27,12,27,12,26,12,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,12,27,12,27,12,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,12,27,11,24,11,25,11,27,12,27,1

26,11,27,11,27 32620 PSET(6,9)GR\$(6),5,0:PSET(18,8)GR\$(7),5,0:PSET(34,5)GR\$(6),5,0:PSET(18,2)GR \$(10),4,6:PSET(13,14)GR\$(9),1,0:PSET(29, 10)GR\$(9),1,0 32630 LINE(6,10)-(6,14)GR\$(8),7,0:LINE(18,3)-(18,7)GR\$(8),7,0:LINE(34,6)-(34,18)

32640 COLOR4,6:LOCATES,1:PRINTB\$:LOCATE2 1,1:PRINTBS

32650 RETURN 32999 ' DECORS 33000 CLS:SCREEM2,0,2:COLOR,6:LOCATE0,0,

33010 RESTORE33100:FOR1=0T039:READC,D:LI ME(1,24)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C-1)G 33100 DATA 17,27,17,26,17,25,17,24,18,27 .18.26

33118 DATA 18,25,19,27,19,26,19,25,19,24 ,20,27,19,24,20,27,20,26,20,27,20,26,28, 27,19,24,19,25,19,26,19,27,18,24,19,27,1 9,26,19,25,19,24,20,27,19,25,19,27,18,25 ,18,27,17,25,17,27,16,25,16,27,15,25,15, 27,14,25,14,27 33128 RESTORE33130:FORI=24T039:READC,D:L

INE(1,3)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C+1)G R\$(D), 2, 0: NEXTI 33138 DATA 12,29,11,8,18,29,9,8,8,38,8,2

9,7,31,7,29,6,31,6,29,5,31,6,28,6,29,6,3 33140 RESTORE33150:FOR1=18T023:READC,D:L INE(1,8)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C+1)G R\$(D), 2.8: MEXTI

33150 DATA 9,0,10,0,11,29,11,31,12,29,12 33160 RESTORE33170:FORI=18T026:READC, D:L INE(1,9)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C-1)G

R\$(D), 2, 8: MEXTI 33170 DATA 8,0,7,8,6,25,6,27,5,25,5,27,4,25,4,26,4,27

33180 PRINTCHR*(14):LOCATE18,7:PRINT"h":
LOCATE19,6:PRINT"J":LOCATE18,18:PRINT"**
:LOCATE19,11:PRINT"J":LOCATE25,12:PRINT"
5":LOCATE27,18:PRINT"5":PRINTCHR*(15) 33190 RESTORE33280:FORI=27T039:READC,D:L INE(1,3)-(1,C)CHR*(127),2,6:PSET(1,C-1)G

R\$(D), 2, 6: MEXTI 33280 DATA 3,24,3,25,3,26,3,27,2,24,2,25,2,26,2,27,1,24,1,25,1,25,1,24,2,27
33210 PSET(7,13)GR\$(7),5,0:PSET(7,2)GR\$(10),4,6:PSET(15,11)GR\$(6),5,0:PSET(29,13)GR\$(6),5,0:PSET(13,18)GR\$(9),1,0:PSET(21,17)GR\$(9),1,0:PSET(23,15)GR\$(9),1,0:PSET(23,15)GR\$(9),1,0:PSET(23,15)GR\$(9),7,0:LIME(15,12)-(15,18)GR\$(8),7,0:LIME(29,14)-(29,14)-(29,14)

7)GR\$(8),7,0 33230 RETURN 33499 ' DECORS 8 33500 CLS:SCREENZ, 0, 2:LOCATE0, 0, 0 33510 FORI=0TO5:RESTORE33520:FORJ=0TO5:R

EADC:LINE(106+J,24)-(106+J,17)CHR\$(127), 2,8:PSET(106+J,16)GR\$(C),2,0:NEXTJ,1:FOR 1=36T039:LINE(1,24)-(1,17)CHR\$(127),2,0: PSET(1,16)GR\$(63-I),2,0:NEXTI 33520 DATA 27,26,25,24,25,26 33530 FORI=0TO5:RESTORE33540:FORJ=0TO5:R

EADC:LIME(106+J, 8)-(106+J, 6)CHR\$(127),2, @:PSET(1#6+J,7)GR*(C),2,0:NEXTJ,I:FORI=3 6T039:LIME(I,0)-(I,6)CHR*(127),2,0:PSET(1,7)GR*(I-8),2,0:NEXTI 33540 DATA 28,29,30,31,30,29 33550 PSET(37,10)GR*(5),6,0:PSET(35,13)G R*(5),6,0:PSET(17,7)GR*(9),1,0:PSET(19,1

6)GR\$(9),1,0 33560 RETURN 33999 ' DECORS 9

34000 CLS:SCREEN2,0,2:LOCATE0,0,0 34010 RESTORE34020:FOR1=0T039:READC,D:L1 NE(1,24)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C-1)G R\$(D), 2, 0: NEXTI

R*(D), 2, 0: MEXTI
34020 DATA 17, 27, 17, 25, 18, 27, 18, 25, 19, 27
, 19, 25, 20, 27, 20, 25, 21, 27, 20, 25, 20, 27, 19, 25, 19, 27, 18, 25, 18, 27, 17, 25, 17, 27, 16, 25, 16, 27, 15, 25, 15, 27, 14, 25, 14, 27, 13, 25, 13, 27, 12, 25, 12, 27, 11, 25, 12, 27, 12, 25, 13, 27, 13, 25, 14, 27, 14, 25, 15, 27, 15, 25, 16, 27, 16, 25, 17, 27, 17, 25 7,27,17,25 34030 RESTORE34040:FORI=0T039:READC,D:LI

NE(1,0)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C+1)GR \$(D),2,0:NEXTI 34848 DATA 5,31,6,29,6,31,7,29,7,31,8,29 ,8,31,8,29,7,31,7,29,6,31,6,29,5,31,5,29 .4,31,4,29,3,31,3,29,2,31,2,29,1,31,2,28 ,2,29,2,30,2,29,2,28,1,31,2,28,2,29,2,30

,2,31,3,29,3,31,4,29,4,31,5,29,5,31,6,29 34050 PSET(14,16)GR\$(9),1,0:PSET(18,4)GR \$(9),1,8:PSET(28,18)GR\$(9),1,8:PSET(32,5)GR\$(9),1,0 34060 PSET(8,11)GR\$(6),5,0:PSET(22,7)GR\$

(6),5,8:PSET(36,9)GR\$(6),5,0:PSET(16,10) 34070 LINE(8,12)-(8,19)GR\$(8),7,0:LINE(1 6,5)-(16,9)GR\$(8),7,8:LINE(22,8)-(22,12) GR\$(8),7,0:LINE(36,10)-(36,14)GR\$(8),7,0 34080 RETURN

34499 ' DECORS 10 34500 CLS:SCREEN2,0,2:LOCATE0,0,0:COLOR, 6: PRINTSPC(120)

34510 RESTORE34520:FORI=0T039:READC, D:LI NE(1,24)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C-1)G R\$(D):MEXT1 34520 DATA 18,27,18,26,18,25,18,24,1

7,19,26,19,25,19,24,20,27,19,24,19,25,19,26,19,27,19,24,19,25,19,26,19,27,18,24,18,25,18,26,18,27,17,24,17,25,17,26,17,25,17,24,18,27,18,26,18,25,18,24,19,27,19,26,19,25,19,24,20,27,19,24,19,25,19,26,19,27,18,24,18,25,18,26 34530 RESTORE34540:FORI=0T09:READC,D:LIN E(1,0)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C+1)GR\$

(D), 2, 8: NEXTI 34533 FORI=10T029: READC, D: LINE(1,0)-(1,C CHR\$(127),2,6:PSET(1,C+1)GR\$(D),2,6:MEX 34535 FORI=30T039: READC, D:LINE(1,0)-(1,C

CHR\$(127),2,0:PSET(1,C+1)GR\$(D),2,0:NEX 34548 DATA 6,31,6,29,5,31,5,29,4,31,4,29 ,3,31,3,29,2,31,2,29,1,31,1,29,0,31,0,29 ,0,28,0,28,0,29,0,30,0,31,0,30,0,29,0,28 ,0,29,0,28,0,29,0,28,0,29,0,31,1,29,1,31 ,2,29,2,31,3,29,3,31,4,29,4,31,5,29,5,31

6,29,6,31 34578 LOCATE6, 18: PRINTGR\$(2)GR\$(3): LOCAT E14,5:PRINTGR*(2)GR*(3):LOCATE20,7:PRINT GR*(2)GR*(3):LOCATE29,8:PRINTGR*(2)GR*(3) :LOCATE33, 12:PRINTGR\$(2)GR\$(3) 34580 PSET(12,17)GR#(9),1,0:PSET(16,16)G R#(9),1,0:PSET(24,16)GR#(9),1,0:PSET(32, 18)GR#(9),1,0

34590 PSET(8,8)GR\$(7),5,0:PSET(37,12)GR\$ 34600 LINE(8,4)-(8,7)GR*(8),7,0:LINE(37,

)-(37,11)GR\$(8),7,0 34610 RETURN

34998 ' PERDU 34999 ' 35000 LOCATEX-1, Y: COLOR7, 0: PRINTGR*(14)G R*(15): PLAY*01L30FAPPP* 35010 CONSOLEO, 23: CLS: SCREEN3, 0, 0 35020 PRINT: PRINT: Le Commandeme

nt Supreme de la Kriegsmarine n'e st pas content de vous." 35030 PRINT:PRINT" Votre mission a lame

ntablement echoue et la route du fer ris que d'etre coupee!" 35040 PRINT: PRINT Toutefois, le Fuhrer en personne a tenu a vous donner une aut re chance de detruire cette maudite

re chance de base Anglaise. 35050 PRINT: PRINT" De ce fait, vous avez la possibilite de repartir pour cette m ission vitale."

35055 CONSOLE0,24 35060 PRINT:PRINT" Le voulez-vous ? : AS=INPUT\$(1): IFAS() "N" THEN50 ELSECLS:S CREEN4, 6, 6: END

35997 ' CARACTERES REDEFINIS

36000 DEFGR*(0)=1,1,3,3,255,255,255,127 46005 DEFGR*(1)=0,0,192,192,255,255,254, 36010 DEFGR\$(2)=21,63,127,255,255,127,63

36815 DEFGR\$(3)=168,252,254,255,255,254, 36020 DEFGR\$(4)=240,240,240,248,254,254,

36025 DEFGR*(5)=0,0,15,252,252,15,0,0 36030 DEFGR*(6)=36,24,189,126,126,189,24

36835 DEFGR\$(7)=16,24,189,126,126,189,24

36848 DEFGR\$(8)=0,16,0,16,0,16,0,16 36845 DEFGR\$(9)=24,24,60,126,126,60,60,2 36050 DEFGR\$(10)=0,0,16,16,56,124,124,12

36055 DEFGR\$(11)=0,0,0,60,60,60,60,0,0 36868 DEFGR*(12)=0,0,0,0,63,63,0,0 36878 DEFGR*(13)=66,20,88,62,188,93,80,1 DEFGR\$(14)=4,81,95,63,63,159,68,8

36898 DEFGR\$(15)=32,22,248,252,252,248,1 36100 DEFGR*(16)=0,0,0,1,0,0,120,19 36110 DEFGR*(17)=2,2,2,2,135,103,63,63 36120 DEFGR*(18)=0,0,0,0,120,0,30,136

36140 DEFGR\$(20)=251,255,234,255,117,63, 36150 DEFGR\$(21)=63,255,170,255,85,255,2 36160 DEFGR*(22)=159,255,170,255,85,255,

36130 DEFGR\$(19)=0,0,0,0,0,30,8,31

36170 DEFGR\$(23)=63,246,252,248,240,224, 192,128
36188 DEFGR*(24)=8,8,8,8,8,8,8,85,255
36198 DEFGR*(25)=8,8,8,8,85,255,255,255
36288 DEFGR*(26)=8,8,85,255,255,255,255,

36210 DEFGR*(27)=85,255,255,255,255,255, 255,255 36220 DEFGR*(28)=255,85,0,0,0,0,0,0,0 36230 DEFGR*(29)=255,255,255,85,0,0,0,0 36240 DEFGR*(30)=255,255,255,255,255,85,

,255,85 36255 DEFGR*(32)=1,31,19,51,51,19,31,1 36260 B*=GR*(16)+GR*(17)+GR*(18)+GR*(19) +CHR\$(18)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+GR\$(20)+GR\$(21)+GR\$(22)+GR\$(23)

36250 DEFGR#(31)=255,255,255,255,255,255

36999 ' DECORS 11 37000 CLS:SCREEN2,0,2:LOCATE0,0,0 37010 RESTORE37020:FORI=0T039:READC,D:LI

ME(1,24)-(1,C)CHR*(127),2,0:PSET(1,C-1)G
R*(D),2,0*MEXTI
37020 DATA 18,27,17,25,17,27,16,25,16,27,15,25,15,27,14,25,14,27,13,25,13,27,12,25,12,27,12,25,13,27,13,25,14,27,13,24,13,25,13,26,13,27,13,25,14,27,14,25,15,27,15,25,16,27,16,25,17,27,17,25,18,27,18,25,19,27,19,25,20,27,20,25,21,27,21,25,237030 RESIGNES 37040 FORL 2007

37030 RESTORE37040:FORI=0T039:READC,D:LI ME(1,0)-(1,C)CHR\$(127),2,0:PSET(1,C+1)GR \$(D),2,0:NEXTI 37848 DATA 6,31,6,38,6,29,6,28,5,31,6,28 ,6,29,6,30,6,31,6,30,6,29,6,28,5,31,6,28,6,29,6,30,6,31,6,20,6,29,6,30,6,31,7,20,7,30,7,31,8,28,8,29,8,30,9,31,9,20,9,29,9,30,9,31,10,2

8,10,29,10,30 37050 PSET(12,7)GR\$(9),1,0:PSET(22,12)GR \$(9),1,0:PSET(30,16)GR\$(9),1,0 37060 PSET(8,10)GR\$(7),5,0:PSET(20,13)GR \$(7),5,0:PSET(16,9)GR\$(6),

37070 LINE(8,8)-(8,9)GR\$(8),7,0:LINE(16, 18)-(16,12)GR\$(8),7,0:LINE(28,9)-(28,12) GR\$(8),7,0 37898 PRINTCHR\$(14):COLOR4,8:FORI=:11T021 :LOCATE38,1:PRINT"5":NEXT1:COLOR2:PRINTC HR\$(15):PSET(38,11)CHR\$(127):PSET(38,21) CHR\$(127):PSET(37,17)GR\$(32),7,8

37090 RETURN 37999 ' DECORS 12 38000 CLS:SCREENZ,0,2:LOCATE0,0,8:COLOR, 6: PRINTSPC(120) 38010 RESTORE38020:FORI=0T029:READC,D:LI

NE(1,24)-(1,C)CHR*(127),2,0:PSET(1,C-1)G R*(D),2,0:NEXTI R\$(D), 2, 0: NEXTI
38020 DATA 10, 27, 10, 25, 11, 27, 11, 25, 12, 27, 12, 25, 13, 27, 13, 25, 14, 27, 14, 25, 15, 27, 15, 25, 16, 27, 16, 25, 17, 27, 17, 25, 18, 27, 18, 25, 19, 27, 19, 25, 20, 27, 20, 25, 21, 27, 21, 26, 21, 25, 21, 24, 22, 27, 22, 26, 22, 25, 22, 24
38030 RESTORE38040: FORI=0TO3: READC, D:LINE(I,0)-(I,C)CHR\$(127), 2, 0: PSET(I,C)GR\$(D)

), 2, 8: NEXTI: FORI=4T015: READC, D:LINE(1,8) -(I,C)CHR\$(127),2,6:PSET(I,C)GR\$(D),2,6:

38840 DATA 3,31,3,30,3,29,3,28,2,31,2,30,2,29,2,28,1,31,1,30,1,29,1,28,0,31,0,30 ,0,29,0,28 38050 BOXF(36,2)-(39,12)CHR*(127),2,0:BO XF(30,4)-(36,15)CHR*(127),2,0:BOXF(33,16)-(36,17)CHR*(127),2,0:LINE(36,19)-(39,1 9)CHR*(127),2,0:LINE(30,17)-(30,19)CHR*(127),2,0:BOXF(34,24)-(39,23)CHR*(127),2,

38868 BOXF(30,20)-(33,24)CHR\$(127),2,0:B OXF(37,13)-(39,18)* *,,6:FORI=14T018STEP 2:LINE(37,1)-(39,1)GR\$(9),1,6:MEXTI:LINE (37,1)-(39,1)GR*(9),1,6:PRINTCHR*(14):FO RI=2T012:COLOR2,6:LOCATE39,1:PRINT*5*:ME XTI:FORI=15T017STEP2:LOCATE37,1:PRINT***

**:MEXTI
39865 COLOR4, 0:FORI=20TO22:LOCATE39, 1:PR
INT*5*:NEXTI:COLOR2, 6
38070 LOCATE30, 2:PRINT*5*:COLOR, 0:LOCATE
30,3:PRINT*5*:LOCATE36, 18:COLOR4, 6:PRINT
5:PRINTCHR*(15):LOCATE31, 2:PRINTGR*(0)
GR*(1)** "GR*(0)GR*(1):PSET(29, 15)GR*(5),
6,0:PSET(29, 17)GR*(5), 6,0:PSET(15,2)GR*(10), 4,6:PSET(26,20)GR*(9), 1,0:PSET(10,13)
GR*(9), 1,0
30880 PSET(6,5)GR*(6), 5,0:PSET(15,11)GR*

38880 PSET(6,5)GR\$(6),5,8:PSET(15,11)GR\$
(7),5,8:LINE(6,6)-(6,11)GR\$(8),7,8:LINE(
15,3)-(15,18)GR\$(8),7,8:RETURN
38655 COLOR,8:FORI=28TO22:LOCATE39,1:PRI
NT"5":MEXTI:COLOR,6

THOMSON TO7, TO70

UN SUICIDE PATE CEST COMME UN DOIGT DANS UN NEZ SANS CROTTES

Joueurs de dés qu'ils ont de la chance, voilà un jeu qu'il est passionnant.

Patrick LAHBIB

Mode d'emploi :

Ce jeu utilise le crayon optique, les règles détaillées sont incluses.







10 REM ***********************************
20 REM *** PATRICK LAMBIB - 1985 ***
40 REM *** TOT - TO7/70
60 CLS
70 CLEAR550,,25 80 FOR 1=8 TO 168 STEP 40
90 PEN X;(1,160)- 1+31,191) 100 K=K+1
110 NEXT 1 120 PRINTCHR#(20)
130 PEN 5:(220,160)-(260,191),6:(270,160
140 REM ***********************************
160 REM *************************
170 DIM CJ(13,4) 180 %\$=CHR\$(27)+"W"+CHR\$(27)+"D"
190 Bs=CHRs(27)+"0"+As 200 Cs=CHRs(27)+"L"
210 D\$=CHR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8) .220 E\$=D\$+CHR\$(8)+CHR\$(8)
230 F\$=CHR\$(27)+*0*+CHR\$(27)+*S*+CHR\$(27)
240 Hs=CHRs(11) 250 REM ********
260 REM *** UN *** 270 REM ********
280 DEFGR\$(0)=255,128,128,128,128,128,12
290 DEFGR\$(1)=255.1.1.1.1.1.1.129
300 DEFGR\$(2)=129,128,128,128,128,128,12 8,255
310 DEFGR\$(3)=129,1,1,1,1,1,1,255 320 A\$(0)=A\$+GR\$(0)+GR\$(1)+D\$+GR\$(2)+GR\$
(3)+Hs 330 Bs(0)=Bs+GRs(0)+GRs(1)+Es+GRs(2)+GRs
(3)+C\$ 340 C\$(0)=F\$+GR\$(0)+GR\$(1)+E\$+GR\$(2)+GR\$
(3)+C\$ 350 REM ********
368 REM *** DEUX ***
370 REM ***********************************
8,128 390 DEFGR\$(5)=255,1,1,25,25,1,1,1
400 DEFGR\$(6)=128,128,128,152,152,128,12 8,255
410 DEFGR#(7)=1,1,1,1,1,1,1,255 420 A#(1)=A#+GR#(4)+GR#(5)+D#+GR#(6)+GR#
(7)+Hs 430 B\$(1)=B\$+GR\$(4)+GR\$(5)+E\$+GR\$(6)+GR\$
(7)+C\$
448 Cs(1)=F\$+GR\$(4)+GR\$(5)+E\$+GR\$(6)+GR\$ (7)+C\$
450 REM *** TROIS ***
470 REM ***********************************
8,129 490 DEFGR\$(9)=255,1,1,25,25,1,1,129
500 DEFGR\$(10)=129,128,128,152,152,128,1 28,255
510 DEFGR\$(11)=129,1,1,1,1,1,1,255 520 A\$(2)=A\$+GR\$(8)+GR\$(9)+D\$+GR\$(10)+GR
\$ (11)+H\$
530 B\$(2)=B\$+GR\$(8)+GR\$(9)+E\$+GR\$(10)+GR \$(11)+C\$
540 C\$(2)=F\$+GR\$(8)+GR\$(9)+E\$+GR\$(10)+GR \$(11)+C\$
550 REM *** QUATRE ***
570 REM ***********************************
28,128 590 DEFGR#(13)=1,1,1,25,25,1,1,25
688 A\$(3)=A\$+GR\$(12)+GR\$(5)+D\$+GR\$(6)+GR
\$(13)+H\$ 610 B\$(3)=B\$+GR\$(12)+GR\$(5)+E\$+GR\$(6)+GR
\$(13)+C\$ 620 C\$(3)=F\$+GR\$(12)+GR\$(5)+E\$+GR\$(6)+GR
\$(13)+C\$ 638 REM ***********************************
640 REM *** CING *** 650 REM *********
660 DEFGR\$(14)=255,128,128,152,152,128,1
28,129 670 DEFGR\$(15)=129,1,1,25,25,1,1,255
680 A\$(4)≃A\$+GR\$(14)+GR\$(9)+D\$+GR\$(10)+G R\$(15)+H\$
690 B\$(4)=B\$+GR\$(14)+GR\$(9)+E\$+GR\$(10)+G R\$(15)+C\$
788 C\$(4)=F\$+GR\$(14)+GR\$(9)+E\$+GR\$(18)+G R\$(15)+C\$
710 REM ***********************************
738 REM ***********************************
28,152
750 DEFGR\$(17)=255,1,1,25,25,1,1,25 760 DEFGR\$(18)=152,128,128,152,152,128,1
28,255 770 DEFGR\$(19)=25,1,1,25,25,1,1,255
788 A\$(5)=A\$+GR\$(16)+GR\$(17)+D\$+GR\$(18)+ GR\$(19)+H\$
798 B\$(5)=B\$+GR\$(16)+GR\$(17)+E\$+GR\$(18)+ GR\$(19)+C\$
808 C\$(5)=F\$+GR\$(16)+GR\$(17)+E\$+GR\$(18)+ GR\$(19)+C\$
818 GOSUB 3568
830 REM *** NOMBRE DE JOUEURS ***
540 REM ***********************************
850 CLS
850 CLS 860 SCREEN,6,0 870 LOCATE11,8:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT*NOM
860 SCREEN,6,0 870 LOCATE11,8:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT*NOM BRE DE"
860 SCREEN,6,0 870 LOCATE11,8:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT*NOM BRE DE" 880 LOCATE11,10:PRINT*JOUEURS ?" 890 ATTRB0,0:LOCATE13,14:COLOR0:PRINT*(E
860 SCREEN,6,0 870 LOCATE11,8:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT*NOM BRE DE" 880 LOCATE11,10:PRINT*JOUEURS 7* 890 ATTRB0,0:LOCATE13,14:COLOR0:PRINT*(E MTRE 2 ET 4)* 900 A\$=INPUT\$(1)
860 SCREEN,6,0 878 LOCATE11,8:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT*NOM BRE DE" 880 LOCATE11,10:PRINT*JOUEURS ?" 890 ATTRB0,0:LOCATE13,14:COLOR0:PRINT*(E NTRE 2 ET 4)" 900 A\$=INPUT\$(1) 910 NJ=VAL(A\$) 920 IF NJ(2 OR NJ)4 THEN GOSUB 3240:GOTO
860 SCREEN,6,0 878 LOCATE11,8:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT*NOM BRE DE" 888 LOCATE11,10:PRINT*JOUEURS ?" 890 ATTRB0,0:LOCATE13,14:COLOR8:PRINT*(E NTRE 2 ET 4)" 900 A*=INPUT*(1) 910 NJ=VAL(A*) 920 IF NJ(2 OR NJ)4 THEN GOSUB 3240:GOTO 980 930 CLS
860 SCREEN,6,0 870 LOCATE11,8:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT*NOM BRE DE* 880 LOCATE11,10:PRINT*JOUEURS ?* 890 ATTRB0,0:LOCATE13,14:COLOR0:PRINT*(E NTRE 2 ET 4)* 900 A\$=INPUT\$(1) 910 NJ=YAL(A\$) 920 IF NJ(2 OR NJ)4 THEN GOSUB 3240:GOTO 980
860 SCREEN,6,0 870 LOCATE11,8:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT*NOM BRE DE" 880 LOCATE11,10:PRINT*JOUEURS 7* 890 ATTRB0,0:LOCATE13,14:COLOR0:PRINT*(E MTRE 2 ET 4)* 900 A\$=INPUT\$(1) 910 NJ=VAL(A\$) 920 IF NJ(2 OR NJ)4 THEN GOSUB 3240:GOTO 980 930 CLS 940 FOR JOUEUR=1 TO NJ

990 REM *** GRILLE DU JEU

1818 COLORS: RESTORE

```
1020 BOXF(0,0)-(319,4),0
1030 BOXF(152,4)-(156,148),0
1040 BOXF(0,148)-(319,151),0
  1050 BOXF(56,5)-(151,20),-8
1060 BOXF(224,5)-(319,20),-8
         FOR I=1 TO 8
  1080 READ L
1090 LINE(0,L)-(152,L)
1100 LINE(157,L)-(319,L)
  1110 NEXT I
1120 LINE(0,148)-(319,148)
         FOR I=1 TO 4
 1140 READ C
1150 LINE(C.4)-(C.148)
  1160 NEXT
  1170 FOR I=1 TO 4
1180 READ C
  1190 LINE(C,4)-(C,132)
  1200 NEXT I
 1210 FOR I=21 TO 101 STEP 16
1220 BOXF(0,1)-(51,1+14),-8
  1230 BOXF(157,1)-(219,1+14),-8
  1240 MEXT I
  1250 BOXF(0,5)-(51,19),-2:COLOR0,1:LOCAT
 E0,1:PRINT"JOUEUR"
1260 BOXF(157,5)-(219,19),-2:LOCATE20,1:
PRINT"JOUEUR"
 1270 BOXF(0,117)-(51,131),-2:LOCATE0,15:
PRINT*TOTAL*
 1280 BOXF(0,133)-(51,147),-2:LOCATE0,17:
PRINT*PRIME*
 1290 BOXF(157,133)-(319,147),-6:LOCATE28,17:COLOR,5:PRINT*ARRET*
1300 BOXF(157,117)-(219,131),-8:LOCATE28
 ,15:COLOR4,7:PRINT"CHANCE"
1310 FOR K=0 TO 20 STEP20
1320 FOR I=2 TO 7
  1330 READ MOT$
  1340 LOCATE K, 2#1-1
  1350 PRINT MOTS
 1360 NEXT I
1370 NEXT K
1380 COLORO
  1390 FOR I=1 TO NJ
 1400 LOCATE 8+(I-1)*3,1:PRINT USING**;1
1410 LOCATE 29+(I-1)*3,1:PRINT USING**;
 1420 NEXT I
1430 FOR I=1 TO 5
 1440 READ PLA(I)
 1450 NEXT I
 1460 CONSOLE19,24
  1478 REM ************************
 1500 FOR COUP=1 TO 13
1500 FOR COUP=1 TO 13
1510 FOR JOUEUR=1 TO NJ
1520 SCREEN,2:CLS
1530 BOXF(57+(JOUEUR-1)*24,5)-(79+(JOUEU
R-1)*24,19),-4:LOCATE8+(JOUEUR-1)*3,1:CO
LOR0,3:PRINT USING "*";JOUEUR
1540 BOXF(225+(JOUEUR-1)*24,5)-(247+(JOUEUR-1)*24,19),-4:LOCATE29+(JOUEUR-1)*3,1
:COLOR0,3:PRINT USING "*";JOUEUR
1550 FOR I=1 TO 5
1560 DR(I)=0:DJ1(I)=0:DJ2(I)=0
1570 MEXT I
1570 NEXT I
1580 DJ2(6)=0
 1590 NC=0:SCO=0:SP=0
1600 BOXF(226,160)-(260,191),3
1610 GOSUB 3260 'TIRAGE DES DES
1620 IF NC=3 THEN 1760
1630 INPUTPEN C,L

1640 IF C(0 THEN 1630

1650 IF L(148 THEN GOSUB 3400:GOTO 1860

1660 IF POINT(C,L)=-6 THEN 3160

1670 ON PEN GOTO 1690,1700,1710,1720,173
0.1610.1760
 1680 GOTO 1630
1690 I=1:GOTO 1740
1700 I=2:GOTO 1740
        I=3:GOTO 1740
 1720 I=4:GOTO 1740
 1740 IF DR(1)=1 THEN DR(1)=0:LOCATE PLAC
   ,21:PRINTC#(DJ1(1)-1) ELSE DR(1)=1:LOC
ATEPLA(1),21:PRINTB*(DJ1(1)-1)
1750 GOTO 1630
 1760 REM ***********************
 1790 GOSUB 3400
 1800 BOXF(26,20)-(38,23)CHR$(32),2,2
1810 COLORO, 2
1820 LOCATE 30, 21: PRINT "PLACEZ"
1830 LOCATE 28,22:PRINT"VOTRE COUP"
1840 INPUTPEN C,L
1850 IF C<0 THEN 1840
1860 IF POINT(C,L)=-6 THEN 3160
1870 IF C(0 OR (C>55 AND C(152) OR C>219
THEN GOSUB 3240:GOTO 1840
1880 LIG=INT((L-20)016)+1
1890 IF C) 150 THEN 2020
1980 REM *** COLONNE DE GAUCHE ***
1930 IF LIG>=1 AND LIG(=6 THEN 1950
1940 GOSUB 3240:GOTO 1840
1950 IF CJ(LIG, JOUEUR)<>-1 THEN GOSUB 32
1968 SCO=DJ2(LIG)*LIG
1970 COL=8:IND=LIG
1988 GOTO 2670
1990 REM *** COLONNE DE DROITE ***
2020 IF LIG>=1 AND LIG<=7 THEN 2040
2030 GOSUB 3240:GOTO 1840
2040 IND=LIG+6
2850 IF CJ(IND, JOUEUR) (>-1 THEN GOSUB 32 40:GOTO 1840
2868 COL=29
2070 ON LIG GOTO 2130,2200,2270,2390,248
8,2578,2648
2000 REM *** CALCUL DES POINTS POUR ***
2100 REM *** LE COUP JOUE ***
2120 REM ***********
```

2130 REM ... BRELAN ...

2140 REM *********

2178 NEXT 1

2150 FOR I=1 TO 6 2160 IF DJ2(I)>=3 THEN SCO=SP:GOTO 2670

```
2200 REM ... CARRE ...
2250 GOTO 2670
2260 REM *********
2270 REM *** FULL ***
2280 REM ********
2290 FOR I=1 TO 6
2300 IF DJ2(1)=5 THEN SC0=25:GOTO 2670
2310 IF DJ2(1)=3 THEN 2340
2320 NEXT I
2330 GOTO 2670
2340 FOR I=1 TO 6
2350 IF DJ2(I)=2 THEN SCO=25:GOTO 2670
2360 NEXT I
2378 GOTO 2678
2380 REM *************
2420 FOR I=1 TO 6
2430 IF DJ2(I)>=1 THEN S=S+1 ELSE S=0
2440 IF S=4 THEN SC0=30:GOTO 2670
2450 NEXT I
2460 GOTO 2670
2470 REM *************
2510 FOR I=1 TO 6
2520 IF DJ2(I)=1 THEN S=S+1 ELSE S=0
2530 IF S=5 THEN SC0=40:GOTO 2670
2540 NEXT I
2590 FOR I=1 TO 6
2600 IF DJ2(1)=5 THEN SC0=50:GOTO 2670
2610 NEXT I
2620 GOTO 2670
2650 REM **********
2660 SC0=SP
2730 CJ(IND, JOUEUR)=SCO
2740 NEXT JOUEUR
2750 NEXT COUP
2760 REM *** RESULTATS ***
2799 CLS
2880 PLAY*04L24DOREMIDOFASOLAFAMIREDOO3L
A04L96DO*
2818 BOXF(65,157)-(255,171),-5
2820 BOXF(65,173)-(128,187),-5
2830 BOXF(129,173)-(255,187),-7
2840 COLOR, 4: LOCATE9, 20: PRINT "JOUEUR 1
2850 LOCATE10, 22: PRINT TOTAL
2860 LINE(64,156)-(64,188)
2870 LINE-(256,188)
2880 LINE-(256,156):LINE-(64,156)
2890 LINE(64,172)-(256,172)
2900 FOR I=1 TO 5
2910 READ A
2928 LINE(A, 157)-(A, 188)
2930 NEXT I
2940 COLOR, 6
2950 FOR JOUEUR=1 TO NJ
2960 SUM=0
2970 FOR I=1 TO 6
2980 SUM=SUM+CJ(I, JOUEUR)
2990 NEXT 1
3000 LOCATE 8+(JOUEUR-1)*3,15:PRINT USIN
  "##"; SUM
3010 IF SUM(63 THEN 3040 3020 SUM=SUM+35
3030 LOCATE 8+(JOUEUR-1)*3,17:PRINT*35*
3040 FOR I=7 TO 13
3050 SUM=SUM+CJ(I, JOUEUR)
3060 NEXT
3070 LOCATE 17+(JOUEUR-1) #4,22: PRINT USI
NG****; SUM
3080 NEXT JOUEUR
3120 LOCATE 6,24:COLORO,7:PRINT"VOULEZ-V.
OUS REJOUEZ ? (O/N)";
3130 REP$=INPUT$(1)
3140 IF REP$="0" THEN CONSOLEO, 24: GOTO 8
3190 CONSOLED, 24
3280 CLS:SCREEN4,6,6:PRINTCHR$(17);:END
3240 FOR T=1 TO 5: BEEP: NEXT T
3250 RETURN
3260 REM ***************************
                  TIRAGE DES Des
3290 FOR I=1 TO 5
3300 IF DR(I)=1 THEN 3350
3310 D=INT(RND+6)
3320 DJ1(1)=D+1
3330 LOCATE PLA(1),21:PRINT B#(D)
3340 DR(I)=1
3350 NEXT 1
3360 PLAY"L305SILASOFA"
3378 NC=NC+1
3380 LOCATE34, 22: COLORO: PRINTNC
3390 RETURN
3400 REM **********************
```

3410 REM *** REPERAGE DES DES TIRES *** 3430 FOR I=1 TO 5 3440 DJ2(DJ1(I))=DJ2(DJ1(I))+1 3450 SP=SP+DJ1(1) 3460 NEXT 1 3470 RETURN 3490 REM *** DATAS *** 3510 DATA 20,36,52,68,84,100.116,132 3520 DATA 56,90,104,128,224,248,272,296 3530 DATA AS,DEUX,TROIS,QUATRE,CINO.SIX, BRELAN.CARRE,FULL,"P SUITE","G SUITE",YA HTZEE 3540 DATA 1,6,11,16,21 3550 DATA 127,129,163,195,227 3560 REM PRESENTATION 3590 CLS 3600 SCREEN, 0, 0 3610 BOX(0,0)-(319,199),4 3620 BOX(10,10)-(309,189),4 3638 ATTRBB, 1: COLOR1 3640 LOCATE 13,8,0 3650 PRINT*PATRICK LAHBIB* 3660 LOCATE16,10 3670 PRINT "PRESENTE" 3680 ATTRB1,1:COLOR4 3690 LOCATE13,14:PRINT*YANTZEE* 3780 A\$=*L2404DOL12MIFAL24SOL12FAMI* 3710 B*="L24FALASOSO" 3720 C*="L24REDORERE" 3730 D\$= *050004L12SILAL24SOL12FAMIL24RES 3748 PLAY AS+BS+AS+CS+AS+BS+DS 3750 LOCATE 2,21:ATTRB0,0:COLOR7:PRINT"T APER 0 POUR AVOIR LES INSTRUCTIONS" 3760 LOCATE2,22:PRINT"TAPER 1 POUR JOUER TOUT DE SUITE" 3770 A\$=INKEY\$
3780 X=RND
3790 IF A\$="1" THEN ATTRB0,0:RETURN
3800 IF A\$<>"0" THEN 3770
3810 COLOR0,7:CLS:SCREEN,,4 3828 PRINT: PRINT: PRINT 3830 PRINT" LE JEU CONSISTE À MARQUER L E PLUS" 3848 PRINT" GRAND NOMBRE DE POINTS EN RE ALISANT" 3850 PRINT" AVEC 5 Des LES CONFIGURATION S QUI" 3860 PRINT" SUIVENT" 3870 PRINT: COLORI 3880 PRINT" AS ";:COLORO:PRINT"LE PLUS D'AS POSSIBLE" COMPTAGE DES POINTS: SOM ME DES AS" 3988 PRINTSPC(2)A\$(8)SPC(2)A\$(8)SPC(2)A\$
(3)SPC(2)A\$(8)SPC(2)A\$(5)
3918 COLOR8:LOCATE22,11:PRINT* --> 3 PO
INTS* 3920 PRINT: PRINT: COLORI
3930 PRINT* DEUX, TROIS, QUATRE, CINQ, SIX*
3940 COLORO
3950 PRINT* MEME PRINCIPE QUE POUR 3960 PRINT: PRINT: COLOR1 3970 PRINT" BRELAN"; : C 3970 PRINT" BRELAN"; : COLORO: PRINT" '3 D COMPTAGE DES POINTS 3980 PRINT* TOTAL Des"

3990 PRINTSPC(2)A\$(5)SPC(2)A\$(3)SPC(2)A\$
(5)SPC(2)A\$(5)SPC(2)A\$(4) 4000 COLORO:LOCATE22, 21:PRINT"--> 27 POI 4010 LOCATE10, 24: COLORI, 6: PRINT APPUYER SUR 1 TOUCHE"; 4020 A\$=INPUT\$(1) 4040 PRINT:PRINT 4050 PRINT:COLORI 4868 PRINT" CARRE"::COLOR8:PRINT" 4 De 4070 PRINT® COMPTAGE DES POINTS: TOTAL Des 4888 PRINTSPC(2)A\$(4)SPC(2)A\$(4)SPC(2)A\$ (4)SPC(2)A\$(3)SPC(2)A\$(4) 4090 COLORO:LOCATE22,6:PRINT*--> 24 POIN 4100 PRINT: PRINT: COLOR1
4110 PRINT* FULL*;: COLOR0: PRINT* 3 Des IDENTIQUES + 2 Des " 4120 PRINT" | IDENTIQUES" | 4130 PRINTSPC(2)A*(2)SPC(2)A*(4)SPC(2)A*(4)SPC(2)A*(4)SPC(2)A*(4) 4140 COLORO: PRINT: PRINT" RAPPORTE 25 POINTS"
4150 PRINT:PRINT:COLORI
4160 PRINT* PETITE SUITE*;:COLOR0:PRINT
** 4 Des QUI SE SUIVENT**
4170 PRINTSPC(2)A\$(5)SPC(2)A\$(3)SPC(2)A\$ (5)SPC(2)A\$(4)SPC(2)A\$(2):COLOR8:LOCATE2 2,18:PRINT*(1CI, 3-4-5-6) 4180 PRINT* UNE PE UNE PETITE SUITE VAUT 30 POINTS" 4190 LOCATE 10,24:COLORI,6:PRINT APPUYER SUR 1 TOUCHE"; 4200 AS=INPUT\$(1) 4210 COLORO, 7:CLS 4220 PRINT: PRINT 4230 PRINT: PRINT: COLORI 4240 PRINT" GRANDE SUITE";:COLORO:PRINT
" 5 Des QUI SE SUIVENT"
4250 PRINTSPC(2)A\$(3)SPC(2)A\$(0)SPC(2)A\$ (4)SPC(2)A\$(1)SPC(2)A\$(2):COLOR8:LOCATE2 2,6:PRINT*(ICI, 1-2-3-4-5) 4260 PRINT* UNE GRAND UNE GRANDE SUITE VAUT 4 4270 PRINT:PRINT:COLOR: 4280 PRINT" YAHTZEE";:COLORO:PRINT" 5 Des IDENTIQUES" 4290 PRINTSPC(2)A#(3)SPC(2)A#(3)SPC(2)A# (3)SPC(2)A\$(3)SPC(2)A\$(3) 4300 PRINT:COLOR0:PRINT* HTZEE VAUT 50 POINTS 4310 PRINT:PRINT:COLORI

ICI ON AIME PAS LES **ÉTRANGERS**

ranch natal, à la poursuite d'une bande de six voleurs de bétail, dans la douce ville de Déboussolé Carson City. comme tous les ploucs arrivant en ville vous foncez au saloon boire un coup. Dix dollars le whisky, se gêne pas le patron du coin. Direction l'hôtel pour récupérer du trajet en diligence : dix dollars la chambre



Et roulez jeunesse. A ce rythme, il y a longtemps que la Spectrum.

vous trouverez un article sur

les problèmes des fabricants

de MSX. Celui-ci est à propos

Ce mois-ci est paru dans les

pages d'un de nos confrères

britanniques un encart de 5

pages vantant les mérites

D'AI JAMAIS

YOUS YOUS

APPELEZ COMMENT?

ENTENDU PARLER DE

CE MACHIN

AUCUNE

IDEE

des Européens qui y ont cru.

KOLLABOS

Quelque part dans le canard, d'une association de reven-

deurs de MSX.

Parmi les 44 détaillants portés

sur la liste accompagnant cette

publicité, il y avait Dorking

Audio: "Nous ne vendons plus

d'ordinateurs depuis un an, je

ne sais pas ce que notre nom

vient faire là-dedans", il y avait McKenna and Brown: "Nous

n'avons jamais fait partie d'une

telle association -qui a disparu, d'ailleurs", il y avait plein de

gens qui n'en avaient "jamais entendu parler". Et qui n'en en-tendront probablement jamais

plus: le groupe s'est dissout,

Le groupe s'appelait "l'Axe"

En France, il y a un groupe qui

s'appelle "groupe MSX". Que

ceux qui en ont entendu parler

nous écrivent, ils ont perdu.

de le mettre sur pied.

et nul ne sait qui avait décidé

Vous débarquez de votre banque fédérale ne suivrait plus pour faire tourner la planche à billets.

> Basé sur une idée fort originale, ce premier logiciel de la société (française) A.G.B. grince à la moindre sollicitation. La saisie des commandes en provenance du clavier pose tellement de problèmes qu'il a été dur de continuer à jouer plus de trente secondes. Un superbe scrolling d'écran, impressionnant pour le Spectrum, ne fera pas pardonner les multiples malfaçons du logiciel. Les séquences d'arcade se limitent aux agressions des six voleurs et si vous croyez pouvoir leur rendre coup pour coup, jouez plutôt au loto vous aurez plus de chances de gagner à ce jeu-là. Le son, poussif au possible, ne mérite aucun commentaire, positif ou négatif. La mort qui vous guette à chaque mouvement vous rendra nerveux, par son omniprésence, au point de vous faire dire : "quelle merde ce jeu!". Dommage ! C'était un ieu français, espérons qu'ils feront mieux la prochaine fois. Carson City par A.G.B. pour

ATTENTION AUX GROS SABOTS

Les industriels de la programmation débarquent! Finie la petite bidouille des éditeurs de logiciels, la société VLSI espère mettre un coup d'arrêt à la production de softs aussi fermés que les coffres-forts de la Banque de France en lan-



çant prochainement sur le marché des logiciels d'aide à la programmation indépendants des langages existants déjà sur vos machines.

Je souhaite sincèrement bien du courage à Daniel RAVEZ, l'initiateur de ce projet, et à son équipe de programmeurs car pour l'originalité de l'idée il peuvent repasser. Des maisons aussi célèbres qu'Electronic Arts (avec Adventure Construction Set) ou Codewriter Corporation (avec Adventure Writer) se sont cassé les dents de bien belle façon en s'attaquant à ce genre de logiciels. Malgré tout j'attends patiem-ment les premières productions de l'industriel pour juger de la qualité de la chose. Wait and See (merci mon Géné-

LES FRANÇAIS FRANCHISSENT UNE FRONTIÈRE

cadam Bumper, existant sur Oric, Amstrad et Spectrum va être distribué en Angleterre, en anglais, par la société PSS. Dès le mois d'août vous pourrez apprendre l'anglais en jouant au billard électrique D'autre part les logiciels en Angleterre n'atteignant pas les prix prohibitifs de notre chère nation, une baisse du prix de la version française devrait intervenir prochainement pour bloquer une importation parallèle de l'autre version. Un dernier détail qui ne manque pas de saveur : seuls les Amstrad et les Spectrum profiteront de cette exportation, l'Oric n'existant visiblement pas outre-Manche.



ZX 81 TROP SUCRÉ

Depuis 99 ans, le monde entier se régalait avec le ZX 81 . Pour une raison aussi inattendue qu'irraisonnée, le fabricant de la chose décida un jour que le produit ne correspondait plus à l'attente du public et sortitune nouvelle version plus sucrée du ZX 81 . C'était sans compter sur les traditionnalistes américains, la nouvelle version fut boudée, des associations de défense pour l'ancien ZX 81 furent créées et le fabricant ne put que se plier aux exigences de la foule : avant même d'avoir été exporté hors des USA, le ZX 81 plus sucré fut retiré de la circulation. Fantastique Amérique.

dement viré.



NDLR: A la suite d'une légère méprise, cet article est tout faux. Il faut remplacer le mot ZX 81 par le mot COCA-COLA et tout rentre dans l'ordre, sauf le journaliste qui est bien évi-



A VOTRE BON'CŒUR, LES INTELLOS

Un journal qui n'a pas assez de lecteurs se retrouve devant un choix relativement simple: 1) Arrêter.

2) Changer.

3) Trouver du fric.

C'est la troisième solution qu'a choisi "L'autre Journal", an-ciennement "Nouvelles littéraires" en lançant un appel par de pleines pages de publicité dans "le Monde" et "Libération". Malheureusement, les pages en question sont comme le contenu du journal : ésotériques! On y voit un grand titre "Un million de francs pour L'autre Journal", on y affirme ensuite que "seuls les lecteurs assurent l'indépendance du journal" (sic), une liste de célèbres abonnés et



les tarifs d'abonnement closent ces pages pour le moins spéciales.

Je me trompe peut-être, mais si un journal fait par des intellos pour des intellos lance un appel incompréhensible pour des non-intellos, il y a peu de chance pour que le petit cercle des abonnés-intellos grandisse. Surtout quand on lit entre les lignes : "a votbon coeur, M'sieurs Dames", la quête, même à grands coups de pages de pub à 10 bâtons, même guand on cherche 100 briques, c'est pas la classe, ça la fout mal pour l'élite. La solution 2 serait sans doute meilleure. Encore, qu'à mon avis, la 1 serait nettement mieux adaptée, mais je suis de parti pris : je n'aime ni les pédants, ni les mendiants.

INFORMAFLIC

Quand il fait aussi chaud que trip informatique, l'interview a comme si on était en août 86, ca, l'aime bien me taper quelques petits pastis avant de déieuner. La terrasse du troquet à côté de l'hebdo est parfaite pour ce genre d'exercices. Ce jour-là, j'avais rendez-vous à deux heures pour l'interview de l'inventeur d'un compatible ZX-81 et cet emmerdeur habitait à l'autre bout de la ville. Pour pouvoir savourer à l'aise le plat du jour et le nouveau petit rosé de Paul, j'ai décidé de prendre ma voiture pour gagner du temps. Comme d'habitude, j'ai foutu en l'air le PV qui ornait mon essuie-glace, non sans m'excuser auprès de cette gentille petite dame qui était bloquée par ma bagnole en double file.

Paris est embouteillé comme c'est pas possible pendant l'été, les cars de touristes sont piresque tout, ces enfoirés se traînent pour faire admirer le paysage à leurs passagers de toutes les couleurs, j'ai été obligé de pousser la seconde à fond sur les quais pour pouvoir en doubler deux d'un coup. Ma Porsche a six ans. mais elle tire encore bien, la deuxième monte toujours à 140 sans problème, ce qui ne m'a pas empêché d'arriver à la bourre, et pas la moindre place pour stationner. Tant pis, je me suis garé juste devant chez lui, dans le couloir du bus, après tout, je n'en avais pas pour

longtemps. Le compatible était évidemment nul, le bonhomme taré et complètement perdu dans son été bâclée en dix minutes.

Non seulement j'avais un PV en redescendant, mais comme j'ai commencé à enqueuler sérieusement le contrôleur de la RATP qui m'avait aligné, ce con a appelé les flics et j'ai eu droit à souffler dans le ballon. Ma carte de presse a un peu impressionné le jeune flic qui m'a accompagné à l'hosto pour la prise de sang, il m'a laissé partir rapidement et j'ai pu retourner à mon occupation favorite : la terrasse du troquet à côté de l'hebdo.

Bien entendu, quand j'ai reçu les contraventions chez moi. j'ai fait le mort, comme 60 % des français qui ne paient

vous suivez ?) et, non seulement le tarif des amendes atteint des sommets, mais, en plus, on multiple par deux les amendes impayées dans les délais et, pire que tout, le service de recouvrement des amendes est informatisé depuis septembre 85. L'horreur, plus moyen de passer au

Mon stationnement en double file me coûte 225 francs, mon couloir de bus 900 balles, mon excès de vitesse 2500 balles et mon petit coup dans le nez 5000 francs. N'ayant pas payé dans les délais, l'ordinateur-flic a le regret de me multiplier la douleureuse par deux, soit une



leurs contraventions que le plus tard possible. L'emmerdant, et j'aurai quand même dû le savoir en tant que journaliste informatique, c'est que la loi du 12 juillet 1985 était maintenant entrée en application depuis un an (on fait très jolie somme de 19.250 francs plus 2,43 francs de

Vive la bagnole! Votez à droite, votez à gauche, de toute façon vous l'avez dans le

PAS D'PITIÉ POUR LES DEULIGNES

Alors même qu'il semblait impossible que ce phénomène ait lieu, il s'est produit en Finlande dans la nuit du 12 Octobre au 23 Avril : nous avons réussi à dégotter cinq deulignes d'un coup dans la boîte aux lettres. Ne nous sentant plus de joie nous bondimes sur nos ordinateurs uniques et préférés et voilà ce qui apparut à nos yeux



Christian ROCHE n'aime pas l'anglais, il le transforme en couleurs s'il vous plait!

Listing Atmos

1 A\$=" A9008DE202AD760229078DE102 2004F2AD76024A29078DE102208BF1A9B6 A0C34CB0CC

2 FORI=1T035: POKE#3FF+I, VAL("#"+M ID#(A#, I*2,2)): NEXT: DOKE#1B, #400



Philippe CHARRIERE frappe à nouveau très fort dans sa spécialité. A vous de donner le bon point de départ pour un usage correct.

Listing Atari

1 PRINT "HEURES, MINUTES" :: INPUT H.M:A = 60 * H + M:K18 = INT(12 * A / 256):K19 = 12 * A -256 * K18: POKE 18.K18: POKE 19,K19

2 A = INT ((PEEK (19) + PEEK (18) * 256) / 12) : H = INT (A / 60):M = A - 60 * H: POSITI ON 15,12: PRINT H;" H "; M;" M ": GOTO 2



Eric FAUQUET relance l'intérêt de Bidouille Grenouille grâce à sa magnifique protection.

Listing MSX

2 POKEMHFFBA, MHID: POKEMHFFBB, MH41: POKEMH FF89, MHC3: DEFUSR=MH3FB: L=USR(0)



Sébastien MOUGEY débute le concert grâce à ces quelques manipulations machinesques.

Listing Commodore 64

1 FORF=696T0714:READA:POKEF,A:NEXT SYS696 : POKE54296, 15 : POKE54277, 190

2 DATA169,195,141,20,3,169,2,141,2 1,3,96,165,162,141,1,212,76,49,234

Hervé INISAN empoche discrètement les deux logiciels pour sa magnifique fonction rectangle. Pour l'utiliser, appelez-la par (SHIFT arro-bas)RECTANGLE, X, Y, A, L avec X, Y les coordonnées de l'angle supérieur gauche et A, L la lon-

geur et la largeur. Listing Amstrad

1 as="010980211880c3d1bc0e80c31c805 2454354414e474cc5000000000000fe04c0c dc6bbd5e5dd5607dd5e06dd6605dd6e04c dc0bbdd5603dd5e02210000d5cdf9bbdd6 601dd6e00e5cdc7bd110000cdf9bbd1e1d 5cdc7bdeb210000cdf9bbe1110000cdf9b beidic3c0bb"

2 FOR t=1 TO LEN(##) STEP 2: POKE & 7FFF+t/2, VAL("8"+MID\$ (a\$, t, 2)) NE XT MEMORY & 7FFF CALL &8000



L'inépuisable flemmard Philippe PELTIER gagne une nouvelle fois un logiciel pour son catalogueur de disquettes.

Listing Apple

FOR A = 768 TO 785: READ B: POKE A,B: NEXT : POKE 54,0: POKE 55,3: CALL 1002: DATA 201,141,240,9,32,240,253,32, 16,252,76,16,252,169,39,76,100,252

2 PRINT CHR\$ (4) CATALOG*



Bien vu la jeunesse, continuez comme ça et vous irez encore plus loin dans la mémoire de vos

C'est nouveau, ça vient de sortir

LE FLOP DE L'ANNÉE

UN BRUIT QUI COURT

MERCI MONSIEUR DIXONS

Amstrad Inc., la société qui va s'occuper de la commercialisation de l'Amstrad CPC 6128 aux Etats Unis, ne serait pas soutenue par la maison-mère en Angleterre mais par l'importateur espagnol de la ma-Indescomp. Encore plus étrange : le micro serait assemblé en Espagne et ex-



Nous vous l'avions annoncé :

vente sur le marché anglais.

Mais voilà: Dixons, l'un des

plus gros revendeurs, le solde

à 1200 francs alors que le prix

conseillé est de 2800 francs. Il

faut dire qu'ils vendent déjà le

Hit Bit de sony à 1700 francs,

bien au-dessous de son prix

Le bruit court depuis déjà quel-

ques semaines que Toshiba

aurait 70.000 unités invendues

en stock. Ces derniers ont "nié

jaune", du style "mais non, pas

plus de 69.997, vous rigolez !".

Le MSX marche de moins en

C'est marrant, quand même.

avec le soleil dans le dos, en

contre-plongée, sûrs de leur

technique, de leur politique de

vente, de leur produit. Après

Quand le MSX a été annoncé, on a vu arriver des japonais

recommandé.

le MSX Toshiba HX-10 est en

porté aux States. Dernier racontar autour de cette machine, que nous ne devrions pas voir en Europe avant l'année prochaine, la chaîne Sears (premier distributeur en grandes surfaces du monde) serait prêt à vendre l'engin à la seule condition de le rebaptiser Sears 6128, ou quelque chose d'approchant. L'idée n'est pas si choquante qu'il y paraît : Amstrad diffuse le 464 et le 664 sous le nom de l'importateur en Allemagne, soit Schneider. Affaire à suivre !

(NDLR: Et un SEARS IIe, c'est possible ?)

tout, ils avaient fait les meilleu-

res télés du monde, les meil-

leurs magnétoscopes, les meil-

leures chaînes. Et voilà qu'on

s'aperçoit qu'ils sont humains!

Qu'ils ont la même taille que

nous! Qu'ils n'ont pas plus de

soleil dans le dos que nous!

Qu'il n'y a pas de choeur de

violons qui se déclenche dès

qu'ils parient! Qu'ils font des

FINALEMENT, VOUS ETES AUSSI CONS QUE NOUS!

IDE SUIS DEGUS

erreurs comme nous!

Je suis drôlement décu

qu'elle ne présentait que ça à Chicago. Visiblement les boulettes forment la spécialité des grandes maisons de ce genre.



ET UN REMAKE, UN

Software Project's s'essouffle



du côté de l'imagination. Après l'intense succès remporté par Jet Set Willy, la maison lance ces jours-ci la suite appelée curieusement Jet Set Willy II. Pas de surprise ni de malaise : le second est le digne successeur du premier, seules des améliorations de détail apparaissant. Willy ne souffre plus de problèmes de déplacement, la saisie du joystick étant visiblement modifiée. Le nombre de salles atteint maintenant cent, les pièges parsemés dans celles-ci deviennent innombrables. Sinon les fanatiques retrouveront avec un plaisir immense ce nouveau défi au bidouillage, pour débuter où l'on veut, avec le nombre de vie que l'on veut, avec ou sans les monstres. Seul gag absolu: si vous rejoignez la chambre nuptiale avant le terme de votre recherche, votre marâtre de promise vous



raisonnera d'un direct a la machoire mortel. Jet Set Willy II de Software Project's pour Commodore et Spectrum.

SCALPEL... COMPRESSE..

Habituellement, dans la tête des acheteurs de ce genre de matériel, IBM ne peut que fournir une documentation des plus conséquentes lorsqu'il un PC. Effectivement, vous tous qui avez acquis un PC récemment, vous jouissez d'un paquet de renseignements plus qu'impressionnant. Pourtant des trucs, des bidouilles manquent à l'appel : les adresses stratégiques pour trafiguer le DOS, les routines sysmortelles ou les commandes spéciales du drive ne figurent à aucun endroit de ces centaines de pages des romans techniques de Big

Vous vouliez conier Lotus Jazz ou Flight Simulator II et vous n'y arriviez pas manquant d'informations? Plus de problème : JB Thièle révèle les arcanes secrets du PC au travers de près de deux cents pages d'astuces de tous acabits. Au Coeur de l'Ibm-PC vous évitera bien des cauchemards si vous souhaitez travailler au corps les programmes des concurrents ou tout simplement si vous désirez développer vos propres oeuvres en langage machine. Un must édité par édi-Tests.



LE BORDEL ARRIVERA PAR ICI, IL RESSORTIRA PAR LA...

Le marché américain reste, avec la France, l'un des marchés les plus chers dans le domaine du logiciel. La majorité des programmes n'existe qu'en disquette et se vend dans les magasins à un prix moyen de l'ordre de 35 dollars (environ 400 francs). La seule nouvelle réjouissante du CES de Chicago, morne plaine des expositions informatiques de l'année, tenait dans un communiqué de presse on ne peut plus sybilin : les softs de Mastertronics seront désormais disponibles à 9,90 dollars (soit 110 balles). Un catalogue d'une quarantaine de titres sur Apple, Atari et Commodore est juste prix.



déjà disponible. Ca passe ou ça casse, souhaitons bonne chance à ces chevaliers du

1, 2, 3 PARTEZ

Ce livre est la preuve flagrante que PSI ne publie pas que des nullités. Les possesseurs de génial mais ce logiciel complexe vont enfin pouvoir l'exploiter à fond à condition d'arriver au bout des 320 pages de texte écrit petit. 150 balles seulement.

C'est bien normal, ça, qu'un gros bouquin bon et professionnel ne coûte que 150 petits francs alors qu'un mince bouquin nul grand public de Deconchat ou de Sehan vaille 120 balles ? Théoriquement, le grand public achète plus, donc ça devrait être moins cher. non?

Ah, les mystères du marquetingue à la française!



JE VOUS FAIS UN PAQUET GROUPÉ

édités par Editests. certes. Voilà du Certes, concret, de l'information brute. Pas de censure, ici. Quatre bouquins sortent? Hop, on annonce: "Quatre bouquins sortent". On ne trompe pas le lecteur, on lui dit la vérité. D'autres auraient dit : "Trois livres vont sortir", ou "Quelfascicules seront édités"... Nous, non. Ils sont quatre, ils sortent. Paf.



Par exemple, le premier s'appelle "L'ère du Vidéotex". On le dit, on ne le garde par pour nous. On dévoile même son contenu : tout ce qui concerne le Vidéotex. Pas mal, hein? Les aspects techniques (comment se comporte un minitel, les jeux de caractères, la prise péri-informatique), le système Télétel (les modes de taxation, les PAV, l'assistance), les applications (technique de recherche, interaction, schemas les différentes généraux), les différentes normes (Prestel, Bildschirm- NDLR : On pompe sur Berperbe ouvrage vaut 110 francs. dit. On fout à la porte. Paf !

édités par Editests viennent cinquante centimes ? Non, on dit franchement : "110 balles le bouquin"

Le second s'appelle "Le Langage Modula 2". Il parle du langage Modula 2. Parce que chez Editests aussi, ils sont francs. Ca parle de Modula 2, hop, ils l'appellent Modula 2. Ca ne traine pas. 110 francs pour ce petit livre. Faut vraiment aimer ça. C'est le même prix que l'autre, mais comme le rapport qualité-prix est moins bon, on dit : "C'est trop cher". Ca l'est.

Le troisième s'appelle "Les langages et les systèmes LISP". Ca parle du Lisp. Ca vaut 130 francs. C'est brutal, mais on vous le dit quand même. Le quatrième n'est autre que

"La face cachée de l'informatique". Il concerne les aspects fonctionnels, techniques, commerciaux et légaux. Ce dernier point peut aider bien des gens qui se lancent dans l'informatique, tant les sociétés d'édition que les auteurs qui souhaitent vendre un programme. Il vaut 190 francs. Il fait 400 pages. C'est un bon rapport qualité-prix : on le dit. Il est lisible, ce qui est rare pour un ouvrage sur la légalité.

Voilà, quatre livres passés au crible. De la vérité pure, comme elle jaillit de la source. Pas d'intox, des faits. Voilà l'information comme on la

text, Télétel) et autres. Ce su- royer. On aime pas ça. On le

LE SAVIEZ-VOUS ?

-Saviez-vous qu'aux Etats-Unis, dans le Colorado, il y a deux pics rocheux qui totalisent à eux deux quelques 400 mètres. Mais l'un ne mesure que 50 mètres! -Saviez-vous qu'au Japon, à Akibara, il existe un jardin miniature formé de milliers de pierres qui symbolisent le courant de la vie. Mais ces pierres forment des idéogrammes cunéiformes qui ont une signification tout à fait précise en Malaisien. Elles indiquent la façon de transférer les tableaux de Lode Runner Championship sur l'éditeur de Lode Runner, sur Commodore

*Initialiser une disquette de jeu avec Lode Runner. Sur cette disquette, transférer soit les tableaux de Lode Runner (LR). soit ceux de Lode Runner Championship (LRC) à l'aide du

tableau suivant : LA: Les tableaux se situent respectivement sur les pistes 3 à 11, secteurs 0 à 15 et sur la

piste 12, secteurs 0 à 5. LRC: Les tableaux se trouvent sur les pistes 3 à 5 (secteurs 0 à 15) et sur la piste 6 (secteurs 0 et 1).

Taper ce programme et le lancer. A la question PISTE, SEC-TEUR répondre (par exemple) 3,0 sous la forme P,S suivi de Return pour indiquer au programme le secteur qu'il lui fau

programme ---

Lors du message INTRODUI-SEZ LA DISQUETTE SOURCE, placer la disquette de LRC dans le drive et taper une touche. Lorsque le programme demande la disquette destination, placer la disquette auparavant initialisée et retaper une touche, puis recommencer l'opération pour les 49 autres tableaux.

Pour transférer les tableaux de Lode Runner, le mode d'emploi est identique mais il faut supprimer le REM de la ligne 170 et placer un REM au début de la

RCE

100 NEXT

210

250 END

INPUT"PISTE, SECTEUR"; P.S

GETR\$: IFR\$=""THEN40

A(X)=ASC(A*+CHR*(0))

60 OPEN15,8,15 OPEN5,8,5,"#"
70 PRINT#15,"B-R"5,0;P;S
80 FORX=0T0255 GET#5,8\$

GETR\$: IFR\$=""THEN130

190 PRINT#5,C\$;:NEXT 200 PRINT#15,"B-W"5;0;P;S 210 CLOSE5:CLOSE15

IFR#="0"THENRUN

140 OPEN15,8,15 OPEN5,8,5,"#"

170 REM: C(X)=A(X): REM LR --> LR

220 PRINT"MOUN AUTRE SECTEUR (0/N)?" 230 GETR\$: IFR\$=""THEN230

50 DIMA(255) DIMC(255)

STINATION

FORX=0T0255

180 C\$=CHR\$(C(X))

PRINT"MINTRODUISEZ LA MDISQUETTE-SOU

()=ASC("#")-A(X):REM CHLR --> LR

ET TAPEZ UNE TOUCHE'

ET TAPEZ UNE TOUCHE"

commencer 150 fois au lieu de 50. Philippe Marcin"

cessa avec la mort de l'une d'elles. L'autre ne lui survécut que six jours.

charge normalement, qu'on se met au niveau 0, qu'on tape control-C guand on se fait tuer et qu'on tape POKE 121,250 et CONT, on a 250 vies.

-Saviez-vous que sur "Le tour du monde en 80 jours", sur Oric, lorsqu'on est à la banque, il faut taper B, puis une valeur négative. A ce moment-là, votre compte sera crédité de la valeur absolue de ce chiffre !

-Saviez-vous que c'est Gil Max qui a trouvé ce qui précède ? -Saviez-vous que selon Godfather et Superbug, sur Lode Runner pour Apple, on peut éditer les tableaux originaux en placant un zéro Track OC, Sector OF, Bytes F4 et FF?

-Saviez-vous que sur Atmos, il est possible de stopper n'importe quel programme démarrant automatiquement en tapant ce programme de François

Ø DATA #48, #A9, Ø, #8D, #A D, 2, 868, 84C, 822, MEE: I NPUT ADRESSE D'IMPLAN TATION "IN

FORI=ITOIØ: READA: POKE 1-1+N, A: NEXT: DOKE#245 , N: NEW

et de le sauvegarder en faisant CSAVE "NOM", ADEEK(# 2A9). EDEEK (# 2AB), AUTO. -Saviez-vous que c'est possible aussi sur Oric 1, en tapant :

Ø DATA #48, #A9, Ø, #85, #6 3, #68, #4C, 9, #ED: INPUT "ADRESSE D'IMPLANTATI

ON "IN I FORI=ITOP: READA: POKEI -1+N, A: NEXT: DOKE#229,

N: NEW puis en le sauvegardant par CSAVE "NOM", ADEEK (# 5F), EDEEK (# 61), AUTO. -Saviez-vous que vos lacets sont défaits ? Non, je déconne pas, regardez. Ils sont défaits.



ligne 160. L'opération est à re-

-Saviez-vous qu'entre 1850 et 1893, deux soeurs se sont envoyé une lettre de menace par 10 POKE53280, 0 POKE53281, 0 PRINT":""

jour. Cette correspondance -Saviez-vous que sur le jau Bombyx pour Oric, lorsqu'on

CES GRAVURES DATENT DE L'ÉPOQUE TERTIAIRE, SAVEZ-VOUS! VOUS VOULEZ MON YOUS ÊTES SOR? (POING SUR LA GUEULE?) I NON ALORS DITES YOUS AVEZ RAISON" YOUS AVEZ RAISON 0

L'AGRAFE-CŒUR

Frankeinstein 90

Film de A. Jessua (1984) avec E. Mitchell, J. Rochefort et F. Gélin.



Le récit des aventures de Mr Einstein Frank, petit-fils d'Albert, vous intéresse? Dommage, car il n'en sera pas question. Le film de Jessua s'attaque au mythe de Frankenstein, lequel en a vu d'autres. A priori, une version comique reposant sur les miracles médicaux était une bonne idée. Las, le film patauge dans l'humour potache.

Un médecin, Victor (J. Rochefort) se passionne pour les

Lego, Meccano et autres puzzles céphalos-masturbatoires. Lassé des jeux traditionnels, Victor entreprend de lancer un défi à la mort. Créer la vie, voilà un objectif digne de lui. 2 Pour body-builder un homme, il vous faut : de la charogne pas trop faisandée, du fil de fer débarbelé, un marteau-piqueur, un requin marteau, 100 mètres de tuyau d'arrosage et un décalitre d'hémoglobine de l'année. Plus de la poudre de Perlin Pinpin. Il s'ensuit du puzzle de Frankenstein un monstre couturé : Schmoll (Eddy Mitchell encore plus laid qu'au naturel, si, si, c'est pos-A peine réveillé, sible). Schmoll souhaite animer tous ses membres. Une fiancée est requise d'urgence. C'est la pauvre Fiona Gélin (très, très mignonne) qui s'y colle.

Lundi 22 Juillet

film espagnol)

Mardi 23 Juillet

Granger

de alace

23h20 TF1 : VIDEO-DANSE

23h00 FR3: THALASSA

20h30 C + : L&H AU FAR WEST (voir CURIOSITES)

20h35 FR3: LA GUERRILA (1982) de P. Kast avec

20h35 A2 : LE RING : opéra de R. Wagner 21h35 C + : TOTAL OU UNE FIN DU MONDE (télé-

20h35 TF1 : LE PROCES PARADINE (voir article)

22h20 TF1 : LES ATELIERS DU REVE (la France)

20h30 C + : LE GUIGNOLO (les tours de Bébel)

20h35 A2 : MR VERDOUX (voir CURIOSITES)

Mercredi 24 Juillet

20h40 TF1: LES HOMMES DE BONNE VOLONTE

20h35 A2 : MESSIEURS LES JURES : L'affaire

20h55 C + : LE CREPUSCULE DES FAUX DIEUX

22h25 C + : LES GALETTES DE PONT AVEN (voir

22h35 TF1: MALADIE MORTELLE (voir article)

20h30 C + : CELESTE (proustien) 20h35 FR3 : JE TU IL (redif de qualité) 20h35 TF1 : LE MIROIR OPAQUE (voir article)

20h35 A2 : LA BATAILLE D'EL-ALAMEIN (si la

guerre vous en dit)

22h00 TF1: D'HOMME A HOMME (7 jours 7 nuits)

22h15 A2: DECAUX RACONTE HUGO (voir 91)

22h20 C + : BLACK JOURNAL (film fantastique)

Vendredi 26 Juillet

20h35 TF1 : LE TEMPS DES YE-YE (oh-oh yé-yé)

22h10 FR3 : SPECIAL TROPIQUES : A. Sandoval

20h55 C + : BRAVADOS (voir CURIOSITES) 21h35 A2 : APOSTROPHES : Ca va pas la tête!

20h35 A2 : TENDRE COMME LE ROCK nº 4 20h35 FR3 : MANIMAL nº 6

21h45 TF1: CHAPEAU (variétés avec Sheila)

22h20 C + : SHOGUN ASSASSIN (film karaté)

Samedi 27 Juillet

20h35 A2 : GALA DES GRANDES ECOLES

21h35 A2 : ROCK'N ROLL GRAFFITI

22h15 FR3: DYNASTIE

20h35 TF1: POMME, POMME, POMME (théâtre ce.

20h35 FR3: BOULEVARD DU RIRE (voir CURIOSI-

22h45 TF1: NUITS VAGABONDES (du docteur Gic-

Dimanche 28 Juillet

HARLEM NOCTURNE: A. Sheep.

22h30 FR3 : LES EVADES DE LA NUIT (voir article)

OGRO (L'AMI RALE)

23h00 C + : LE MOTEL ROUGE (Ketchup Hôtel)

20h35 A2 : LA CHASSE AU TRESOR 20h35 TF1 : LE MAGNIFIQUE (pas terrible)

21h00 C + : FRANKENSTEIN 90 (voir article)

20h35 FR3 : MEDITERRANEE

21h35 FR3: JAZZ pour Averty

23h00 A2 : OGRO (voir CURIOSITES)

22h30 FR3 : BLEU OUTRE-MER (info dom-tom)

21h35 TF1 : LA OU VOUS ETES (théâtre)

22h15 A2 : CHEFS-D'OEUVRE EN PERIL

22h25 C + : SIEGE (dans un sale état)

nº 6 20h35 FR3: INTERVILLES (Lux et jeux)

(aventures en toc)

21h35 TF1: NANA MOUSKOURI à Athènes

Jeudi 25 Juillet

Meigneux

20h35 FR3 : LA DERNIERE SEANCE : Spécial S.

20h35 TF1 : LA TERRE DE TAZIEFF : les déserts

M. Ronet et la sublime Victoria Abril.

Ci-git l'histoire de l'homme qui a vu l'homme qui a aperçu Frank, le programmeur fou qui bosse sur Einstein.

Diffusion le 28 à 20h35 su

LA BELLE ET LA BETE Le procès Paradine

Film de Alfred Hitchcock (1947) avec Gregory Peck, Alida Valli, Louis Jourdan et Charles Laughton.



Tonton Alfred détestait le mariage, la justice et les vins servis trop chaud. Le cru 1947 a bien vieilli, il demeure gouleyant au palais (de justice). Les juges sont pour la plupart des sadiques libidineux et insensibles, les avocats des arrivistes sans scrupules, les maris des salauds lâches et veules. Et les femmes, Hitchcock les décrit comme des victimes éternelles.

A Londres, Madeleine Paradine (A. Valli) est accusée du meurtre de son mari, un vieillard riche et infirme. Défendu par Anthony Keane (G. Peck), ce dernier tombe amoureux de la succulente Madeleine, bien que celle-ci lui ait avoué un passé agité. Enquêtant sur les lieux du crime, Anthony rencontre André Latour (L. Jourdan), ex-majordome du mari, ex-amant de Madeleine (qui aime tant ça).

Au procès, André subit la question. Anthony le jaloux et Lord Harfield le sadique s'acharnent sur Latour (prends garde) qui craque et finit par accuser Madeleine avant de se suicider. Jugé pour son passé et non pour ses actes, Madeleine sera condamnée à mort par un jury plus soucieux de morale que de vérité.

Diffusion le 22 à 20h35 sur

curiosités:

BOULEVARD DU RIRE

Divertissement animé par Victor Lanoux.

Cocktail des meilleurs sketches de café-théâtre entrelardé des souvenirs des anciens combattants du genre et de chansons. Côté comique, ça tire dans tous les coins : ironie, sarcasme, humour, non-sens, musique les amateurs s'en alibi donnent à coeur joie à côté de ringards abandonnés par Guy Lux. Dans le désordre, ça Diffusion sur FR 3 à 20h35



farce, mauvais goût avec tiani, Isabelle Perilhou, J-P Bedos, Devos, Balasko, Pit et Capdevielle, Michèle Maillet, Rik, Font et Val et un inconnu D. Auteuil. Alibi de gauche : C. nommé Michel Colucci. Côté Lara, alibi mode : R. Mitsuko, Tiers-Mondiste: Toure Kounda.

donne : Dorothée, H. Chris- du 6 juillet au 24 août.

MONSIEUR VERDOUX

Mady Corell et Allison Roddan.

doux et charmant, Verdoux avec une histoire sordide. épouse plusieurs vieilles rom- Diffusion le 23 à 20 H 35 sur bières fortunées; il mène alors A2

Film de Charlie Chaplin une vie aisée entre ses multi-(1947) avec qui vous savez, ples épouses qu'il élimine successivement jusqu'au jour où il rencontre une charmante jeune femme.

Henri Verdoux, petit employé L'actualité des thèmes chaplieffacé est licencié pour raisons nesques ne se démontre plus. économiques. Pour subvenir Ce soir, le sujet développé aux besoins de sa famille, il se est : comment échapper à la lance dans la spéculation bour- misère du chômage et à la désière, petit passe-temps de la prime du pointage. La comédie société capitaliste qui exige noire est un genre difficile mais une mise de fonds importante. rien n'est impossible à Charlot Encore vert pour son âge, qui réussit à nous faire rire

Film de G. Pontecorvo (1980) Blanco, nº 2 du gouvernement avec G.M. Volonté, E. Poncela, F. Atkin et N. Garcia.

22h15 A2 :

l'E.T.A (organisation séparabombes répondent les exécubération de 150 prisonniers chera le 20 décembre 73.

espagnol.

Franco, el Caudillo, propulse Blanco, el godillot, à la tête du En 1973, l'affrontement entre gouvernement. La sécurité du premier sinistre, supérieure a tiste basque) et la dictature celle d'un simple ministre, hiél'hypothèse de l'enlèvement. tions capitales (et vice et L'exécution devient inévitable, versa). Afin de monnayer la li- l'opération OGRO se déclen-

basques, l'ETA prépare le kid- La suite est entrée dans l'his- la venger. Ayant appris que les Diffusion le 26 à 21h00 sur napping de l'amiral Carrero toire: Carrero sautera dans sa bandits sont en prison à Rio C+.

RENATO, YVAN, BRADLEY ET LES AUTRES

Les évadés de la nuit

Film de R. Rossellini (1961), avec L. Glenn, G. Ralli, S. Bondartchouk et P.Baldwin



Rossellini avait déja réalisé "Rome ville ouverte" sur la libération de la ville éternelle, premier chef-d'oeuvre néo-réaliste. A la fin de la seconde guerre mondiale, fin 1943, la situation politico-militaire italienne ressemble à un bor-dello. Profitant de la confusion générale qui règne, trois hommes (un russe, un ricain et un british) s'évadent de leur stalag et se réfugient chez Esperia et Renato, la première se livrant au marché noir, le second au militantisme communiste. Dans leur nouvelle "prison" (un grenier), tous trois révent à leur patrie. Yvan (le russe) pense à Staline, le petit papa de son peuple, le ricain (Bradley) s'identifie à John Wayne, héros devant Dieu des USA, et Pemberton (l'anglais), se représente buvant une tasse de thé avec Lady-Di sur le coup des cinq heures de l'après-midi après une partie de cricket.

Yvan, qui en a assez d'être enfermé dans ce grenier, s'évade sans avertir personne et est abattu peu de temps après. Les deux rescapés sont arrêtés à leur tour mais, comme l'offensive alliée atteint Rome, ils sont relâchés. Apprenant que Renato a été fusillé, ils soupçonnent un ami de Renato de l'avoir trahi, et "le boîteux" (le traître) est abattu comme un canard.

Malgré quelques longueurs, l'étude des caractères très réaliste vaut largement le détour.

Diffusion le 28 à 22h35 sur FR3 en V.O.

TELE CAMOMILLE

Un téléfilm chiant, c'est banal, une fiction nulle, c'est plus rare mais le doublé en 48h, ça tient du record olympique. C'est TF1 qui décroche le pompon, gagnant haut la main dans la 30ème avec plusieurs longueurs d'avance sur ses concurrents.

Miroir opaque

Une auto-stoppeuse ravissante plus un automobiliste photographe provoquent un accident; une grande bâtisse mystérieuse moins un gardien sourd équivalent à un séjour angoissant; un drame ancien plus des rêves post-opératoires aboutissent à un suspense traumato-psychique; une pellicule d'avant-guerre plus un miroir opaque moins deux glaces sans tain plus des lunettes noires égalent un sombre mys-

C'est long, lent et flou (les photos, les personnages, la direction d'acteur, les truquages,....). Le réalisateur tire à l'image, néglige les personnages secondaires et alourdit un scénario qui pèse déjà son pesant de platitudes. Du côté des acteurs Aïna Walle et Claude Vernier méritent le repêchage.

Diffusion le 25 à 20h35 sur

Maladie mortelle

Film de F. Weyergans (1975) avec L. Terzieff, C. Marlier, A. Nilson et A. Duperey.

Horreur, une archive de l'I.N.A. (Ineptie Néo-Artistique). Un homme essaie de séduire les femmes en jouant les névropathes. Derrière cet argument, il n'y a strictement rien. Devant, à côté, non plus. Weyergans nous inflige les états d'âme d'un empêcheur de merder en rond. Point final.

Weyergans a tenté d'imiter le type de cinéma "underground" du duo Andy Warhol et Paul Morissey mais l'alibi pseudo-intellectuel ringard ne saurait suffire à nous aveugler, ce film est vide. Il est réalisé de la manière la plus simpliste qui logues prétendus obscènes, décors banals, personnages inconsistants...

Diffusion le 24 à 22h30 sur

Carrera, et on ne retrouvera réalisation efficace et l'interpréjamais assez de morceaux du sinistré pour des funérailles sur catafalque.

L'aspect engagé du film a de Diffusion le 26 à 23h00 sur nos jours un côté désuet. La A2

tation solide aident à digérer le message.

BRAVADOS

Film de H. King (1958) avec G. Peck, J. Collins et S. Boyd



franquiste bat son plein: aux rarchie oblige, rend impossible Jim Douglas (G. Teck) soupconne une bande de 4 truands de soleil en chantant : l'm a d'avoir violé, puis tué sa poor lonesome vengeur démasfemme. Comme cette dernière qué. n'a pas porté plainte, il jure de

(Arriba) Jim (G. Paic) s'y rend (Arriba, Arriba) pour jouir de leur exécution, car ça l'excite. Mais grâce à un complice, les truands s'évadent. S'engage alors une course poursuite. Peu à peu, Grégory gagne du terrain, et élimine tous les affreux sauf un. Dans la dernière ligne droite, il retrouve le dernier des mohicans (un des tueurs étant indien), lequel lui démontre par "a+ b= x" qu'il s'est mis le doigt dans l'oeil depuis le début, et qu'ils n'étaient pour rien dans la mort de sa femme. Rongé par le remords, il part dans un coucher

Logizieue

SINGERIES

Il y a quelques semaines, on parlait de Mobo, un groupe japonais instrumental formé par le guitariste Kazumi Watanabé. Faudrait les voir en concert, disions-nous. Ca arriverait on vous ferait signe, etc... Eh bien, figurez-vous que... Evidemment, aussitôt vous vous figurez qu'ils vont venir. Ils ne viennent pas. Mais un disque Live vient de sortir. On était curieux, maintenant on sait. Ca ne change pas grand chose. Le son est très bon, très technique japonaise et c'est loin d'être un album ennuyeux. Il est plein de choses étonnantes. C'est un groupe de jazzrock progressiste si on peut dire, au sens où les racines viennent du rock et du jazz, mais ça va tellement dans toutes les directions finalement qu'on aimerait pas faire rater ca à ceux qui n'aiment pas trop le dit jazz-rock. Ces japonais font de la musique bien excitante. Ils le sont tous dans le groupe, à l'exception de Gregg Lee qui est un noir américain. On l'a pris pour la basse funk. Il en joue très bien, d'ailleurs. Ken Watanabé, le frère du guitariste, en joue aussi. Watanabé est un grand guitariste. On pourrait lui reprocher de savoir un peu trop tout faire, d'où un tas de citations. Mais ne faisons pas la fine bouche, il invente tout de même pas mal de choses. C'est pas trop l'époque à ça. Pour se faire connaître, il faudrait qu'il tourne un peu dans les festivals, sinon les blancs vont le découvrir à son quinzième disque. Et il devrait putasser un peu. Trouver un look un peu typique, pour que la presse ait des choses à dire. Je regarde les photos de pochettes : ils sont fringués à l'européenne. Remarquez, ça fait un bail que les japonais sont habillés comme nous mais je me souviens être allé à Tokyo, tout ce qui est typique nous frappe, mais eux en ont honte. Les uniformes de lycéens sont assez beaux. J'étais allé voir des groupes New Wave, je leur disais qu'ils devraient s'habiller comme ça s'ils voulaient faire de l'effet en venant

jouer en France. Ils se marraient, c'est la honte, le costard, la casquette, les chaussettes blanches, tout ça. Mais ils ne se rendent pas compte qu'ils font charlots déguisés en Sid Vicious, déjà que les anglais de cette famille ont du mépris pour les français qui s'y adonnent. C'est vraiment étonnant que Mc Laren n'aie pas rapporté un groupe de làbas. Remarquez, vaut mieux pas. Il les aurait déguisés en samouraïs, je parie. On attend un groupe japonais qui étonnerait le monde sans qu'on le pousse. Un français aussi, d'ailleurs.

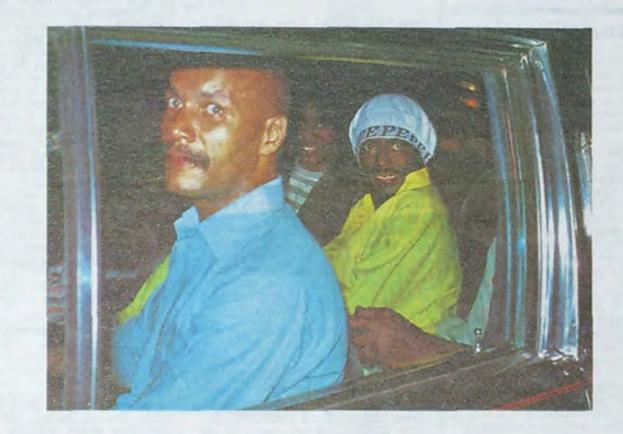
Les japonais ont la réputation de singer. Les français non. Ca se fait des fleurs, les français. Ca se voit pas dans la glace. Vraiment, on se demande pour qui ça se prend, les français. Au Japon, l'affaire de l'aéroport de Narita semble définitivement réglée. Quand j'y avais débarqué il y a quatre ans, c'était encore le temps des grandes manifs pour soutenir les paysans que l'extension devait priver de leur terre. C'était leur Larzac. Les étudiants se rendaient à l'aéroport avec des foulards et des grands bâtons pour se battre avec la police. J'avais connu un groupe in-

fluencé par XTC dont le bassiste était fils de paysans de là-bas. Chaque fois qu'une manif était organisée, le groupe annulait son concert prévu ce jour-là pour qu'il puisse aller défendre sa terre.

A propos d'XTC, pour ceux qui comme moi ne veulent rien en rater, un maxi 45 t vient de paraître, on ne le trouve qu'en import dans les bonnes boutiques. Il est composé



Miles Davis se balade en Europe tout l'été, comme chaque été depuis bientôt cinq ans. Autour de lui, l'intérêt monte. Il est en train de finir en beauté. Cette grâce particulière qu'il a emporte tout. A presque soixante ans.



de six titres dont deux nouveaux, "Mantis on parole" et "Homo safari series N° 4", de Partridge l'un et l'autre. Le premier est une chanson tout à fait Partridgienne et l'autre un instrumental tordu comme il en pond de temps en temps afin de sortir un album un jour quand il y aura le compte.

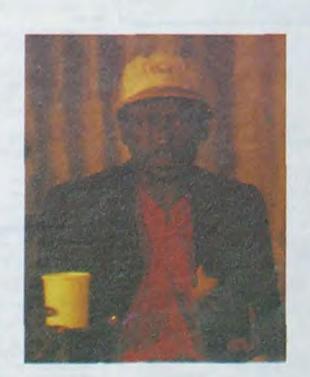
DOGUERIES

Le dernier album des Dogs a un très bon son. Enregistré au Rockfield Studio au Pays de Galles, c'est une sorte de faux live, mais on essaie pas trop de nous bourrer le mou. Rien n'est annoncé sur la pochette. Il est plein de joie et les Dogs ainsi que Zemati qui s'occupe du management peuvent se féliciter. Ces gens jouent une musique, une sorte de rock éternel comme le blues. Ils ont du goût pour les guitares et la batterie est prise comme il faut. Quand on aime ce genre de musique, on est comblé. Les chansons sont bonnes, bien chantées, les mélodies émouvantes et les reprises bien choisies. On se demande où en sont les Dogs, s'ils rament ou s'ils vivent assez bien de leur musique. Avec la voie qu'ils ont choisi, on les voit mal devenir rock stars. Ils doivent avoir une certaine quantité d'inconditionnels qui peuvent leur permettre de continuer à jouer mais pas de s'arrêter. C'est la vraie vie rock'n'roll.

QUEENERIES

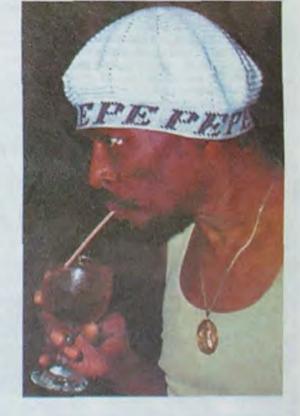
Les Dogs ne doivent pas trouver très excitant un groupe comme Prefab Sprout. Ils font partie de cette nouvelle vague de groupes britanniques aux guitares cristallines, avec des chansons très chansons. Ce deuxième album est produit par Thomas Dolby. Tout cela est très bien fait. C'est de la variété qui emprunte à tout assez intelligemment. L'écoute au casque permet de saisir des subtilités de production et des arrangements d'un grand raffinement. Pour vous donner un ordre d'idées du style de musique, disons que ça se situe vaguement entre la démarche de Paul Weller et celle de Paul Simon. Ce deuxième album ne ressemble déjà plus au premier. Il en faudra encore quelques-uns peut-être pour qu'on puisse admettre qu'il y a vraiment un ton Prefab Sprout. Si tout était de la veine de Faron Young, la première chanson de la première face, ce serait un monument. Ils ont intitulé le disque "Steve Mc Queen". Il semble que le chanteur du groupe en pince pour l'acteur défunt.

il a le groupe le plus moderne du monde grâce à son sens du concept. Chez lui, chacun semble mieux jouer que n'importe où ailleurs parce qu'il est sous l'influence du maitre. Prenons les bassistes de Miles Davis, Ron Carter, Dave Holland, Michael Anderson, Marcus Miller et Tom Barney. Où en sont ces gens ? On peut trouver des disques auxquels ils participent, certains même sous leurs noms. A aucun moment ça ne vaut ce qu'ils font chez Miles Davis. Ne parlons pas de Barney qui a fait un bref passage mais Michael Anderson (cinq ans) et Marcus Miller (3), c'est avec eux, chez lui, qu'on entend le vrai funk, comme chez James Brown, ou chez Sly Stone. La basse est mise en valeur et ses interventions orientées par Miles Davis. Il ne suffit pas d'être très bon instrumentiste. Il faut le sens de la cuisine. Et puis certaines choses inexplicables. Le dernier bassiste se nomme Darryl Jones. Il est très



jeune et nous donne à entendre dans les disques et concerts de Miles Davis ce qui se fait de mieux actuellement avec cet instrument. Mais qu'il sorte de là, qu'il aille chez Sting, par exemple, et il redescend d'un cran. Il n'est plus qu'un très bon bassiste comme tant d'autres. Le leader l'écrase. L'autre nuit, mon voisin m'avait prêté son décodeur Canal Plus. On diffusait un concert de Miles, enregistré à Antibes en 83. Il était filmé par Averty. Il parait qu'il faut modifier une prise de la télé pour que l'enregistrement de Canal Plus se fasse. Il y a toujours quelque chose qui ne va pas. J'ai pu regar-

der cette petite heure de concert qu'on nous offrait pour une fois. Je n'ai qu'à moitié regretté que mon enregistrement ne se soit pas fait, tout au long j'étais frustré. Je voyais qu'Averty, tout Averty qu'il est, ne nous montrait pas, lui non plus, la musique en train de se faire. Les images étaient bonnes, c'était bien filmé mais mal monté parce que mal entendu. Il y a particulièrement chez Miles Davis, des relations entre les membres de la rythmique qui méritent d'être saisies. Le batteur et le bassiste jouent ensemble et s'amusent beaucoup. J'ai chez moi quelques films vidéo de concerts de Miles : les bassistes sont toujours négligés. Alors que la basse est la base rythmique et harmonique, on la néglige. Lorsqu'on écoute de la musique, surtout la syncopée, ma chère, la première chose sur laquelle se porter c'est la basse. pas les solistes. Une fois qu'on est bien entraîné, c'est en écoutant la basse qu'on entend tout le reste et qu'on réalise comment c'est disposé. Les gens d'images ne sont pas souvent des gens d'oreille même s'ils aiment la musique. A la limite, les réelles qualités d'image ont très peu d'importance lorsqu'on filme un concert. Si la photo est bonne, tant mieux, mais c'est un luxe. Mieux vaut, à la limite, une photo bête mais un montage qui donne à voir comment la musique se fait et non pas tout simplement des types en train de faire de la musique. Bien sûr, on ne va pas, sous prétexte que la musique s'assied sur la rythmique, ne montrer



que ça, mais tout de même... Enfin, espérons qu'un jour, les japonais qui se montrent toujours un peu plus forts nous sortiront un document exceptionnel sur le sujet.

Miles Davis joue à Paris le 22 Juillet, en

plein air à la Villette. On va le voir sans son

fidèle batteur Al Foster, car il est parti pen-

dant la séance du dernier disque, vexé que Miles Davis utilise un peu trop son neveu Vincent Wilburn. C'est le jazz qui s'en va. Miles multiplie les déclarations contre le jazz. Agacé qu'on continue de le ranger dans cette catégorie. Et surtout qu'on mette ses disques dans les bacs concernant cette musique. Rien de tel pour être condamné à très peu de ventes. C'est pas marrant de perdre ses cheveux, mais enfin, si notre existence tient à la chevelure, c'est con. Depuis son retour, on voyait toujours Miles Davis avec des casquettes, chapeaux ou bérets qui lui allaient très bien d'ailleurs, mais comme on savait qu'il perdait ses cheveux, on pensait qu'il n'osait pas se montrer autrement. C'était peut-être vrai, mais c'est fini. Il se montre nue-tête, cette année. C'est son nouveau look, et ça marche, évidemment. La calvitie lui va bien. Avant les photos du bonhomme dégami, en voici quelques-unes des années passées par Mitsuhiro Sugawara. A bientôt.

Mobo "live" (Domo Records) XTC "Wake up" (Import Virgin) Prefab Sprout "Steve Mc Queen" (CBS) Miles Davis (tout ce que vous pourrez trouver) Dogs "Shout !" (CBS)

CINOCHE!

2 interviews cette semaine Robert Guediguian pour Rouge Midi, son très joli film marseillais.

Chuck Norris, de passage à Paris pour la sortie de Sale Temps Pour Un Flic. Rien de particulièrement palpitant cette semaine, si ce n'est que Dario Argento (cf interview in 87) est en taule pour possession de dope (ils sont fous ces Romains!).

Encore unefois ce sont les Parisiens qui seront contents cette semaine, vu qu'il y a un festival Clint Eastwood à l'Action-Ecoles. Cela dit je suis sûr qu'il doit se passer des choses sympas aux Cinèmas Utopia et Ciné-

ville dans le sud, cong! Sinon, ça va, c'est l'été, le 14 juillet est passé, c'est bientôt les vacances, j'ai le plaisir de vous annoncer à tous que l'armée française n'a pas voulu de moi, c'est banal et vous n'en avez rien à foutre, mais que voulez-vous, hein, à chacun ses petits plaisirs,

Box office PAGE 19.

CONTES CLANDESTINS

de Dominique Crevecœur

Avec Rebecca PAULY (américaine et violoniste en vrai), Daniel MES-GUICH (être fantasque s'il en est, homme universel du spectacle génial, vu entre autres dans "La Belle Captive" de Robbe-Grillet) et Tchéky KARYO (d'où sort-il un tel nom, vu dans "Le Matelot 512" et "L'Amour Braque"). 1H50. FRA. 1983. 15/20.



D'abord et avant tout, Dominique CREVECOEUR est une madame, et y en a marre de ces a-priori sexistes dans le monde du cinoche, qui font qu'on pensera plutôt qu'il s'agit d'un homme sans même penser à la possibilité que ce soit une femme.

Bon, ça va, d'accord, j'avoue, j'ai pensé la même chose.

Chais pas si vous vous souvenez de Jackis KONG, la réalisatrice de Patrouille De Nuit, car je disais qu'elle prouvait que les femmes et les hommes se rejoignaient dans la médiocrité. De toutes façons, le Crèvecoeur est là pour prouver que le contraire est aussi vrai, parce que son film, il est tout bien.

Emily, jeune violoniste américaine virtuose, plaque tout et part pour la France. Elle rencontre dans le train pour Marseille, Daniel ASLAN, informaticien de génie et terroriste international qui prend un malin plaisir à foutre en l'air les programmes de défense où qu'ils soient.

Boum! Le méga-coup de foudre! Il lui apprend qu'il doit quitter la France et ils se filent rencard à Paris, mais sans rien savoir vraiment de l'autre.

Tout le film est construit autour d'Emily et de son attente à Paris. Attente active puisqu'elle recherche tout ce qui se rapporte à Aslan de près ou

Le plus rigolo c'est qu'elle a fait changer son nom en Muir, comme dans le film de Mankiewicz avec Gene Tierney Rex Harrison (collusion entre T.REX et les Beatles).

Ne croyez pas que ce soit un film ennuyeux, parce que vous auriez tout faux. Evidemment en général ce genre de film d'amour n'a rien pour être drôle, et pourtant..

Eh ben, D. Crèvecoeur, elle est balèze! Elle a réussi à faire un film amu-

On a presque l'impression qu'elle se fout totalement de cette histoire d'amour et qu'en fait ce qui l'intéresse c'est tout ce qui se passe autour ou

Le film est truffé de gags visuels.

J'essplique : alors qu'on voit l'héroine ' au premier plan à faire ce qu'elle a à faire, derrière on a une gonzesse qui se cure le nez, ou les ongles, ou bien un type qui traverse la rue avec un seau rouge vif alors que toute l'image est dans les tons gris/bleu/ocre. C'qui fait que finalement le seau devient beaucoup plus important que l'action, original, non?

J'dirais même que la galerie de personnages à têtes plus ou moins rigolotes qui l'entourent me fait penser aux masques dans les tableaux de James ENSOR (ça, c'est pour la culture populaire).

Voilà un très joli film, que malheureusement c'est sur qu'il sera dans pas beaucoup de salles.



ROUGE MIDI de Robert Guediguian

Avec Ariane ASCARIDE, Raul GIME-NEZ (un des préférés de FASSBIN-DER) et Gérard MEYLAN (infirmier en cours de reconversion au métier d'acteur). 1H50 . FRA . 14/20 .

Aloreu, qu'on ne se méprenneu pas, cong! Le film, il est eng couleureu, et pas eng noir et blang. Si la photo elle est eng N/Bg, c'est parceu que j'ai perdu celle en couleur, que mêmeu que c'est la premièreu fois que ça m'arrive, putaing cong!

C'est ung filmeu qui se passeu à Marseille, dis. Mêmeu que pour êtreu précis, il se passeu carrémeng à l'Estaqueu.

C'est l'histoireu, je te dis, d'uneu familleu d'immigrés italiengs qui arriveu à Marseilleu dang les années 20.

La filleu de cetteu familleu, Maggiorina, elleu se marie avec un gars du cru qui s'appelleu Jérômeu, et ça,

cong, c'est en 1930. Lui, c'est ung chauffeur de maîtreu, et elleu, elle est ouvrièreu, té. D'ailleureu, c'est pas poureu rieng que ça se passeu à l'Estaqueu que c'est un quartier d'ouvriers.

Jérômeu, il a un copaing, Mindou, qui est partagé entreu son appartenanceu au milieu et ses copaings ouvriers, mêmeu que ça va lui poser pas maleu de problèmeu moraux, cong.

Et puis les années, elleu passent, et

le fils de Jérôme et de Maggiorina qui s'appelle Pierreu, il épouse Célineu. Pierreu, il est inseutituteur et militant. Sauveur, le fils de Pierreu, qui s'appelleu comme ça à cause du frèreu de Maggiorina, assassiné par les fascistes, il part de là-bas. On est eng 1975 et il sent qu'il n'y a plus rieng à faire à l'Estaqueu.



"Rouge Midi", c'est une saga ouvrière marseillaise sur 50 ans à travers cette même famille.

Il y a tout l'exotisme de Marseille dans ce film : le soleil, le pastaga, la pétanque, le fada, l'accent, les militants communistes, ma soeur, la mer, le milieu,... MA SOEUR ? Comment ça, ma soeur? Mais ma soeur, elle est pas à Marseille ! Mais j'vais l'étriper...

Du calme, Clou, le film il est marseillais, pas corse!

C'est du joli cinoche, on se languit un peu par moments, mais que voulezvous, c'est ça, Marseille!

NDLR : Où t'as vu qu'on languissait à Marseille, fada de parigot?

POLICE ACADEMY 2 : AU BOULOT de Jerry Paris

Avec Steve Guttenberg (le beau), Bubba SMITH (ex-star du football ricain, le géant doux). David GRAF (le puceau maniaque du flingue), Michael WINSLOW (bruitages en tous genres, vu dans Alphabet City), Bruce MAHLER (à lui !), Marion RAMSEY (la timide boulotte), Colleen CAMP (la walkyrie maniaque du flingue, qui se ressemble s'assemble), Art METRANO (le lieutenant fou à la perruque en pur acrylique), Bob GOLDTHWAIT (le chef de bande fou) et Howard HES-SEMAN (le capitaine). 1H30. USA.

Stop! Du calme! C'est vrai que je n'avais pas vu le premier, car je l'avoue, je n'en avais pas envie à ce moment-là.

Jerry PARIS, le réalisateur, qui n'est pas celui qui a fait le premier, n'est pas jeune : il est né en 1925 et a commencé comme acteur en 50, il a par ailleurs tourné 255 épisodes des "JOURS HEUREUX", comme ça, pour que vous le sachiez, que c'est bon pour la culture.

Que ceusses qu'ont pas vu le premier film sachent qu'on a 6 flics frais émoulus de l'école de police, qu'on se demande encore comment ils ont réussi à en sortir diplômés.

Ces 6 hurluberlus (et non luluberlus !), dont une femme, sont nommés dans un quartier écumé (nik) par une bande de painques vicieux au chef parano. Evidemment, il y a l'inévitable cascade de gags suivie par le final où bien entendu tous sont réhabilités par l'arrestation de la bande dans son ensemble Super original !



Comme vous pouvez vous en rendre compte, ce n'est pas le scenario qui fera la gloire de ce film, au contraire. J'trouve ça dommage de faire des répétitions entre les 2 films, encore, quand il s'agit de Vendredi 13, qui en est à la cinquième partie, qu'il y ait des répétitions, pourquoi pas, on peut comprendre que les mecs soient es-soufflés. Mais là, masseu, franchement, ils auraient pu l'éviter.

En disant ça, je pense en particulier aux gags avec Michael WINSLOW, bruiteur génial. Autant le premier gag où il apparait est drôle ET original bien que gratuit, autant le dernier où il imite une mitrailleuse lourde pour dérouter les brigands est totalement réchauffé: pour ce gag, entre les 2 films, le seul changement c'est le décor. Un peu léger, non ?

Tout ça pour ne pas vous parler de l'ennemi, parce que question montage c'est bien lent, on attend les gags, et en plus de ça c'est complètement décousu, ce qui fait qu'on a pas mal de scènes qui ne sont là qu'en guise de remplissage.

Vous pouvez éviter en attendant la sortie des "Zéros de conduite" le 7

SCANNERS de David Cronenberg

Avec Stephen LACK (le gentil), Michael IRONSIDE (le méchant), Jen-nifer O'NEILL (la gonzesse) et Pa-trick McGOOHAN (le savant fou, mais gentil, alors que dans Baby, il était aussi savant fou, mais mé-chant). 1H44. CAN. 11/20. 1980.

Je sais ce que vous allez dire, quand ils font des reprises, ils pourraient au moins s'arranger pour que c'en soit des bonnes. Ecoutez, chuis désolé les mecs, mais

franchement, là, j'peux rien faire. Comme y disent sur l'affiche :

10 secondes : ça commence à aller mal

15 secondes : ça va mal 20 secondes : vous vous posez de sé-

rieuses questions! Ou bien 10 secondes : votre attention se déta-

15 secondes : vous vous ennuyez dur 20 secondes : vous vous endormez !

Sinon vous pouvez : 10 secondes : vous vous asseyez 15 secondes: vous tâtez votre lar-

20 secondes : vous êtes sûr d'avoir perdu de la thune! Si ce n'est :

10 secondes : vous matez 15 secondes : vous attaquez

20 secondes: vous emballez, c'qui prouve que vous n'avez vraiment rien d'autre à faire !

Et chuis sympa d'm'arrêter là, parce que j'en avais plein d'autres en réserve!

C'est l'histoire d'une boîte, la CONSEC (utive), qui utilise des paranormaux dits "scanners" pour ses expériences (résistance de la libido face à une truie en chaleur, ablation des ailes d'une guêpe philippine avec des gants de boxe huilés, etc...). Ils s'aperçoivent, un jour, au troquet, qu'un groupe de scanners essaie de les détruire. Ces derniers ont un chef, Revok, complètement louf qui étant jeune s'était percé un troisième oeil au milieu du front, tout seul comme un grand avec sa chignole à moustache. Pour contrecarrer les méchants, la Consec et son savant fou en chef font appel à un scanner gentil, Vale. Et on apprend par la suite que Vale est en fait le frère de Revok, le genre de rebondissements aussi nuls que ceux du 3ème Star Wars : car en fait c'est ton père, ce qui fait que ton cousin est ta soeur, et le zouave dans tout ça ? Moralité, CONSEC on s'barre ?

Scanners est le 3ème film commercial de Cronenberg, d'ailleurs, pour recommencer mes petits jeux débiles, sachez que les deux précédents étaient produits par Ivan REITMAN (producteur de American College, qui ressort le 24, et réalisateur de Ghostbusters). C'est aussi lui qui tourna Videodrome et Dead Zone, a-t-il vraiment bien

10 secondes : je vois le film 15 secondes : je prends mon clavier 20 secondes: on me refuse les projos!

Espérons que non!



SALE TEMPS POUR UN FLIC d'Andy Davis

Avec Chuck NORRIS (oué !), Henry SILVA (le méchant colombien), Mike GENOVESE (le chef des méchants ritals), Nathan DAVIS (père du réalisateur et parrain des ritals), Ralph FOODY (le vieux flic véreux) et Joseph GUZALDO (le jeune flic complice). 1H38. USA. 14/20.

Ca va. J'vous connais. Vous vous dites "Y a Chuck Norris, donc c'est un film bien manichéen avec les méchants, les gentils et les mauviettes ignorantes qui ne veulent pas comprendre le bien-fondé de sa monomanie vengeresse"

Halte à tout! Ce n'est pas "Portés Disparus", grand film facho devant l'éternel, à mettre à côté de L'Aube Rouge, auquel j'avais décerné Le Grand Prix du Film Fasciste '84.

Sale Temps Pour Un Flic porte un titre plus intéressant en anglais : Code Of Silence ('z'avez pas besoin de traduction!) 'z'allez vite comprendre pourquoi il me paraît plus intéressant.

Dans ce film, on a des méchants, des méchants, des gentils et des men-teurs. C'est suffisamment sale pour



qu'on y croie Cusack (Norris) et son équipe traquent des dealers de dope depuis des semaines et sont sur le point de leur tomber enfin sur le paletot, grâce à un embrouille d'enfer. Manque de pot, au moment crucial, une bande de Ritals fait razzia sur la chnouf et en profitent pour refroidir quelques colombiens. Les flics interviennent, et au cours de la fusillade un vieux flic, Cragie, tue par mégarde un jeune Portoricain. Pour maquiller sa bavure en légitime défense, il lui fourre un flingue dans la pogne, sous l'oeil discret de son jeune

Une commission d'enquête est nommée pour tirer cette affaire de bavure au clair, car ce n'est pas la première de Cragie, alors que la guerre des gangs est ouverté, et que les colombiens ont commencé la chasse au chef des Ritals qui s'est planqué, en massacrant toute sa famille et en kidnappant sa fille, pourtant sous la surveillance de Cusack.

partenaire.

Les Colombiens proposent à Cusack d'échanger la fille contre son père. Il se rend au rencard seul, car d'une part, le père s'est flingué en bagnole et que d'autre part, tous les flics l'ont lâché parce qu'il n'avait pas défendu

Seul contre tous, avec quand même en prime, un robot tueur à pas piquer des hannetons, qui lui sert d'assistant tout à fait efficace.

Ca tourne bien, les scènes d'action sont remarquables comme il se doit, et une longue cascade sur un train a valu à huck Norris le prix du Meilleur Cascadeur de l'année aux USA, ce qui n'est pas rien.

J'aime bien. Ce n'est pas moi qui bouderai mon plaisir. Au niveau technique c'est très bon, et en plus de ça ils se paient le luxe de faire dans le presqu'original, que demander de plus ? That's entertainment!

INTERVIEW: CHUCK NORRIS

Clou: Comment es-tu arrivé au cinéma?

NORRIS: Chuck C'est Steve McQUEEN qui m'a poussé à montrer mon karaté sur les écrans. Il a été mon élève pendant 6 ans (quel costaud!) et il savait que je m'ennuyais un peu de tout ça. Champion du Monde de karaté pendant 6 ans c'est lassant!

C. : Comment es-tu venu à ce film ? C N.: D'habitude je participe activement à l'élaboration du scénario, mais là, c'était un film prévu à l'origine avec Clint EASTWOOD, mais il était pris, ce qui fait qu'on a décidé de me rajouter quelques cascades (celle du train) en plus.

C. C'est ton rôle préféré, Cusack ? C.N. Oui. C'est le personnage le plus intéressant que j'ai joué, il y a beaucoup plus de finesse dans les rapports

entre les personnages et j'aime ça. De plus, Cusack est motivé par ses principes, il va jusqu'au bout des choses, sans aucune compromission, j'aime cette droiture. C. Des projets ?

C.N. Là, je viens juste de terminer un film, j'en ai 2 autres pour la rentrée et ensuite j'espère faire une comédie d'action en France, mais je ne sais pas encore qui ferait ça, Deray peut-

INTERVIEW:

ROBERT GUEDIGUIAN

-Clou: Pourquoi un film sur les immigrés italiens et pas sur les arméniens, y en a pourtant pas mal à Marseille ? -Robert Guedigulan : J'ai choisi les italiens parce que c'est l'immigration la plus forte à Marseille. J'ai eu plein de copains italiens à l'Estaque où j'ai vécu pendant 20 ans, et en plus de ça, mes parents étaient fâchés avec leur famille, ce qui fait que d'arménien, je n'ai que le nom l

-Clou: L'Estaque, c'est quoi exactement?

-RG: C'est un quartier de Marseille qui ressemble à un village. Les choses n'ont pas beaucoup changé en 60 ans, que ce soit l'habitat ou les modes de vie. C'était un avantage pour tourner là-bas.

-Clou: Il n'y a que très peu d'allusions à la guerre de 39/45 dans le

-RG: C'est volontaire, ça, il n'y a que quelques allusions, j'essaie de faire passer le temps à travers les différentres générations, ce n'était pas la peine d'avoir des références datées

aussi précises. -Clou: Pourquoi "Rouge Midi" ? -RG: Rouge, pas seulement parce

que c'est une région traditionellement communiste et que mes personnages le sont, étant ouvriers, mais aussi à cause du soleil de Marseille, si souvent rougeoyant. Et midi, eh ben parce que midi, quoi !



ebdito

Eh bien, mais dites-moi, c'est une bonne semaine, vous allez avoir de beaux dessins à vous mettre sous les veux avant de les remplir de sable sur les plages. C'est l'aventure qui remporte la palme hebdromadaire, presque tous les albums lisibles tournent autour de la castagne contemporaine. Une tranche de rigolade avec Le fada enchaine et un zeste de nostalgie avec

Le Jeune Albert pour se détendre et vous pourrez vous précipiter chez votre marchand de iournaux pour réserver le numéro spécial été du 2 août où je vous ai fait une page sur les fanzines, une page sur Shelton et deux pages d'infos. Entretemps, n'oubliez pas le numéro 93 de la semaine prochaine, la promo est sur le dernier Brete-MILOU.

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS **FOLIES ORDINAIRES** HISTOIRES A LA CON CE QUI EST EN HAUT CHEZ LUCIEN CLARKE ET KUBRICK SUPER PHACOCHERE CARAGAL **DESTIN FARCEUR** LA TERRE CREUSE OPERA NOIR NATHALIE RETOURNER A PECS GUERRES FROIDES NOUVELLES DU FRONT **GWEN D'ARMOR** JOHNNY FOCUS J. FOCUS TEHERAN SERRE MOI FORT JEUNE ALBERT PETIT PEINTRE UGAKI COLOMBO NOCES DE BRUME LOTUS DE SANG FONDU ENCHAINE LUC LEROI REMONTE.

VUILLEMIN 17 SCHULTHEISS CARALI 17 16 MOEBIUS 15 MARGERIN 15 15 FONT SHELTON 15 15 PAAPE PTILUC SCHUITEN SANAHUJAS 15 15 DE BOER 15 FRANZ 15 14 14 SCHULTH EISS GOLO ROUGE MICHELUZZI 14 14 14 MICHELUZZI WILLEM CHALAND 14 14 13 DUPUY GIGI ALTAN 13 SOKAL MICHETZ 13 13 DELINX DENIS 13

OPÉRA VERT ET BLANC



C'est l'histoire d'un mec que c'est un ancien baroudeur, qu'il a la nostalgie de l'Afrique et qu'il a transformé son appart' en jungle tropicale à grand coups de plantes vertes d'Interflora. Ses anciens petits amis mercenaires viennent le rechercher pour une mission spéciale : retrouver le bon président d'un état africain qui vient de disparaître juste après la prise du pouvoir par un gros adipeux sosie d'Amin Dada. Lui qui voulait du mouvement, il va en avoir : bagarres, magouilles, tortures, poursuites en auto, en vélo, en hélico et à dos de chameau (c'est pas vrai, y a pas de chameau, c'est pour Bref, ça aventure à tout va, ça



baroude, ça commando, c'est tout bon, on s'emmerde pas un instant. Le dessin est parfois un peu flaibard mais pas au point de ne pas acheter. Acquérez

OPERA NOIR de SANAHUJAS chez GLENAT. 39 baobabs.

FRONT RAPPROCHE

Vendredi 2 Novembre 1979, jour des morts, Mesrine est abattu dans sa bagnole à 15 heures 25 : les sept pages qui retracent la vie et la mort du célèbre bandit, valent déjà le déplacement. Les truands, les loubards, les travelos, les arabes paumés à Barbès et les tueurs à gages qui hantent les albums dessinés par Golo avec des scénars de Frank sont aussi au rendez-vous dans une dizaine d'histoires. On peut ne pas aimer le dessin, on peut aussi l'adorer, c'est selon, de toute façon, il est contestable. Pour le reste, on peut pas ne pas aimer, hugh!



Nouvelles du Front de Golo et Frank chez Futuropolis. 48 balles dans la peau.

BOUFFANT

Quand on veut faire croire qu'il y a beaucoup de pages dans un livre ou dans une revue, on emploie du bouffant. Kesaco, vous demandez-vous fort judicieusement ? Il zaco d'un papier épais, légèrement gondolé dont l'objectif est de vous faire prendre des vessies pour des lanternes ou plus exactement de vous faire payer 120 francs un bouquin qui est moins épais qu'il n'en a l'air. Ceci dit les aventures de Jeff Hawke en petites bandes noires et blanches, on aime ou on aime pas. Moi je n'aime pas, que cela paraisse dans Charlie, l'Humanité, le Progrès de Lyon



L'AMERTUME EST DANS NOS CŒURS



Après Waltéry la semaine dernière qui craquait et mettait Natacha en scène dans un contexte pour le moins pornographique, voici Godard et Delinx qui prennent un peu de recul avec la Jungle en Folie. C'était une des seules BD caustiques de Pif (Gadjet, woaw)

pour autant qu'on puisse dire



qu'elle etait caustique. Débarrasse de Pif, les auteurs continuent inlassablement à produire un album de temps en temps. Et voilà le recul: les héros de la série deviennent stars de cinéma, émettent des considérations acides sur le milieu de la BD, ne se prennent plus au sérieux et n'obéissent plus à la vieille règle un peu poussiéreuse du "gag-forcé-à-lafin-d'une-page"

Vous pouvez le lire même si vous êtes à la grande école. Pour une fois, les héros ont grandi et ont suivi le lecteur. Ce qui n'est pas le cas des heros de Dupuis.

LE FONDU ENCHAINE (série LA JUNGLE EN FOLIE) de MIC DELINX et GODARD chez DARGAUD, 35 francs adultes.

FAUX CUL. PARDON FOCUS



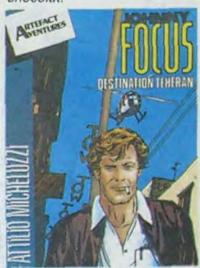
Johnny Focus, reporter-photographe free-lance, se déplace évidemment beaucoup, c'est le métier qui veut ça. Et du métier Johnny n'en manque pas, ses reportages le confrontent avec des arborigènes bourrés, des touaregs philosophes, des esquimaux chétifs, des chasseurs de grizzly ou des kurdes maqui-sards. Il lui arrive aussi de trainer ses bottes sur les plateformes de forage en mer, les champs de pavot ou l'hôpital du Docteur Schweitzer.

Les scénarios et les dessins de



Micheluzzi? No problem, passionnants et bien foutus. L'éditeur est suisse, la qualité de l'album broché de 110 pages s'en ressent : parfaite !

Johnny Focus, grand reporter du XXème siècle aux éditions Kesserling. 69 tablettes de chocolat.



Li une grande aventure de Johnny Focus, une ! Ce coup-ci, c'est à Téhéran que notre reporter castagneur sévit dans une seule histoire de 48 pages. Avec l'autre douceur de Khomeiny la Perse et Téhéran c'est le cyclone au moment où il déballe son Nikon. Du reportage presque vécu, qualité Micheluzzi. Ce deuxième album n'est pas

édité par Kesseiring le suisse mais par Artefact le français, ce dont vous n'avez rien à foutre et vous avez raison.

Johnny Focus, destination Téhéran de Micheluzzi chez Artefact. 46 péloches.



MOI TE CTERK EL LA BOUR JE



J'aime bien parler de moi. C'est le seul sujet qui soit capable de provoquer cet appétit d'écrire, cette envie de la page blanche, alors que parler d'autre chose me bloque dans d'atroces souffrances acréatives.

J'aime aussi me parler, quand je suis seul, par exemple. En général, je fais les demandes et les réponses. Des fois, je me contredis, pour me surprendre, et ça marche à tous les coups. Je m'enqueule. Pas longtemps, parce que le finis toujours par reconnaître que j'ai raison.

Remarquez, c'est pas difficile : je suis vraiment quelqu'un d'exceptionnel. Je le sens, j'en suis profondément persuadé. Pas de lézard : je suis le meilleur.

Alors, parler du dernier Martiny -Petit Roulet, dur. Ca cause

Par contre, Jeff Hawke a des

millions de fans dans le monde

et ses 79 albums se vendent

comme les petits pains le jour

où Jésus les a multiplié. A vous

de pépé Hawke vous branchent.

LES VOLEURS DE REVE, une

aventure de JEFF HAWKE, par

vieux machins.

d'une équipe de tournage qui a des ennuis, qui doit engager le fils du producteur, qui a des problèmes de pelloche, de timing, de fric, de tout. Ca cause pas de moi. Dommage, ça aurait peut-être eu une bonne critique.

MARTINY-PETIT-ROULET

LE COEUR ET LA BOUE, de MARTINY et PETIT-ROULET chez CASTERMAN, 46 photos de moi.



SNOOPY



Je ne supporte plus Snoopy. Les tee-shirts Snoopy, les classeurs Snoopy, les crayons Snoopy, les porte-clés Snoopy. les trousses Snoopy, les capotes anglaises Snoopy, basta, assez, stooooop! Commercial

go home ! Et Mafalda, qu'est ce que c'est Mafalda? C'est Snoopy espagnol. Indigeste en strip quatre images, Mafalda en album, c'est la maladie assurée, l'overdose de Snoopy made in Spain. Pire que tout.

LES VACANCES de MA-FALDA, par QUINO chez GLE-



QUINO

NAT. 34 croquettes pour chiens.

LE JEUNE ALBERT PETIT ALBERT



Ceci est un album branché. Le jeune Albert. pastiche reussi

des tous premiers albums de Gaston Lagaffe, format compris, doit être pris au second degré : Albert est l'antithèse de Gaston, l'un en 1950, l'autre en 1985. Vous avez compris quelque chose à ce que je viens d'écrire ? Moi, pas ! Lisez donc

cette très jolie petite chose, les mésaventures de ce jeune héros retro font plaisir quelque part, mais je ne saurais dire où.

Le jeune Albert de Chaland, Humanoïdes associés. 1/2 format, 40 francs entiers.



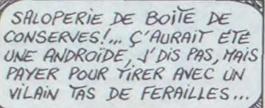
15























MAIS C'EST FAUX! VOUS VOYEZ







-LE-PEUPLE-CYBERNÉTIQUE-A-PARLÉ!-

EN-CONSÉQUENCE, ET-POUR-QUE-ÇA-TE-SERVE















Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnants en francais, 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 Franca au presier qui trouvera le code d'EUREKA. voils bien de quoi vous rendre enragés!

Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de cloture du conçours, celui-ci a été proragé jusqu'à la fin de l'annés.. ou jusqu'à ce que quelqu'un aft trouvé !

Jeu du mois dema TILT, Joystick d'or en Angleterre, EUPEXA est vraiment LE jeu à avoir absolument pour Commodore 64 ou Spectrum (préciser à la communde).

Bon de Commande à retourner à: EUREXA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Massé. 75009 PARIS

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :

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

COMMODORE VEUT NOUS PRENDRE POUR DES CONS!...

Suite de la page 1

comment peut-on faire une aussi mauvaise chose ? Pas moyen de rentrer une valeur ou un label dans une case sans préparer la case en question en lui balançant deux caractères de contrôle. L'antithèse de la convivialité. 17 colonnes de 50 lignes seulement. Et en plus, au lieu d'appeler leur soft "tableur" "calque", comme tout le monde, c'est "chiffrier" qui a été retenu. Ridicule, comme le programme de graphisme qui est d'une telle complexité et d'une pauvreté graphique à chier (c'est emmerdant pour un programme graphique de n'être pas graphique!). Le pro-gramme de gestion de fichiers est à montrer dans toutes les écoles d'informatique comme démonstration de ce que l'on arrive à faire quand

Le micro-processeur est un 7501, extrapolation du 6502. 64 Ko de Rom et 64 Ko de Ram dont 60671 octets pour l'utilisateur. 40 colonnes de 25 lignes de texte. Un petit graphisme de 320 x 200 pixels avec 121 couleurs (en fait 15 couleurs avec 8 nuances plus le noir) et 2 générateurs de sons.

LE MACHIN ? MES TRUCS !

Oh et puis merde, j'ai pas envie de le finir, cet article. Pour ce à quoi il va servir, il y a tellement d'autres bonnes machines et Commodore lui-même va sortir son 128 en septembre, qui va bien pouvoir acheter un clou pareil ?

Je vous fais le reste à la va-vite.



on se dit professionnel et qu'on ne l'est pas vraiment. Lamentable. Toutes ces saloperies intégrées, sous prétexte d'être destinées au grand public, ne sont qu'un ramassis de ratages qu'il ne faut mettre entre les mains de personne. Le manuel petit format de 200 pages en français qui est fourni n'arrangera pas les choses.

LE RESTE ? MES TALONS!

Le reste de la bécane est classique.

VIIIIIITE

L'apparence de l'engin est toc le clavier mécanique est bon, identique à celui de la version portable du C64, le SX 64. Le basic est génial par rapport à celui du C64 mais faiblard à côté des récents Amstrad. Les différentes sorties répondent présent à l'appel avec les prises non-standard dont je vous ai parlé tout à l'heure broche série DIN, cartouche spéciale, 2 sorties joystick spéciales, sortie cassette spéciale et port utilisateur aux fonctions

COMPAREZ!



ORIC ATMOS+MONITEUR COULEUR+MAGNETO K7

Performant: On ne présente plus l'ORIC ATMOS: 48 k Octets de mémoire, BASIC performant, graphisme haute résolution couleurs, etc...

Pour afficher clairement ces performances, nous avons fait construire spécialement un moniteur couleur, l'OR 14: il est équipé d'un câble qui se branche directement dans l'ordinateur, ce qui facilite les branchements. L'écran assure un contraste et un rendu des couleurs exceptionnel, et l'amplitude a été spécialement réglée pour obtenir un affichage « pleine page ».

Complet: l'ensemble que nous vous proposons est « prêt à travailler » (ou à jouer!): un ordinateur ORIC ATMOS, un moniteur couleur 36 cm OR 14 de haute qualité, et un magnétocassette. Vous avez tout de suite tout ce qu'il faut pour démarrer.

Evolutif: Bien que largement assez performant, l'ensemble construit autour de l'ORIC ATMOS peut s'agrandir au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins ou de vos connaissances grâce à de nombreuses possibilités de branchements

Intelligent: Déjà établi comme un bestseller sur le marché français, l'ORIC ATMOS a fait ses preuves et bénéficie d'une très large bibliothèque de logiciels de toutes sortes (jeux éducatifs, applications professionnelles) dont un très grand nombre en français.

L'ATMOS et les matériels qui l'entourent sont couverts par une garantie constructeur d'un an par EUREKA INFORMATIQUE, qui a récemment acheté ORIC Angleterre et qui est à ce titre propriétaire de la marque ORIC et distributeur exclusif de ses produits.



LE TUBE DE L'ETE

DERNIERE MINUTE:
LES 1000 PREMIERES COMMANDES
SERONT ACCOMPAGNEES DE
10 CASSETTES DE PROGRAMME

Bon de commande à retourner à

Eurolas Informatique

39, rue Victor Massé 75009 PARIS Tél : 281.20.02 Télex : 649 385 F

Bisponible chez votre revendeur ou par correspondance

	Les matériels suivants :		
M.:	Qté	Désignation	Prix
Adresse :			
CodeVille	Chicago a	non réglement par	
désire commander :	Ci-Joint II	ion regiement par	
Un ensemble ORIC à 3 490 F	/Atautau	25 F de frais de p	

occultes. Tous ces jolis petits trous sont bien étudiés avec des prises bien compliquées pour que le brave gogo qui aura fait l'acquisition de cette petite merveille ne puisse acheter ces périphériques que chez Commodore où on les lui vendra un peu plus cher que beaucoup moins ailleurs. Un grand bravo aux chercheurs maison, ça a dû être vachement dur de trouver des prises aussi biscornues, ils ont dû en voir des fournisseurs avant de dégoter

GRATUITES

Viilte, qu'est ce qu'il reste à voir ?
Ah. oui, les tests. Le test fou 1 qui cherche 20 fois la racine de 2 avant de remonter le résultat 20 fois au carré donne 2,00232917 au lieu de 2, ce qui est très faux. Il lui faut 2 secondes pour arriver à cette erreur, ce qui est très rapide, presqu'aussi bien que l'Amstrad. Pour afficher le résultat de la boucle clas-

10 FOR N= 1 TO 1000

20 PRINT N

Top, terminé.

30 NEXT N 47 secondes sont nécessaires, ce qui est très mauvais.

ACHETER OU PAS

Oh que non, défense d'acheter. Je ne veux pas qu'on achète, qu'on se le dise ou j'excommunie. Si vous aimez Commodore, achetez un 64 chez un parallèliste, vous profiterez du très joli catalogue de cet engin. Si vous tenez vraiment à la nouveauté, attendez le Commodore 128, ils vont nous le sortir en septembre et celui-là, il est compatible avec le 64. Quels pédaleurs dans la semoule, quand même!

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

CE QUI EST EN HAUT CHEZ LUCIEN CLARKE ET KUBRICK COLOMBO **DESTIN FARCEUR FOLIES ORDINAIRES** CARAGAL **GUERRES FROIDES** GWEN D'ARMOR HISTOIRES A LA CON J.FOCUS TEHERAN JEUNE ALBERT JOHNNY FOCUS LA TERRE CREUSE LOTUS DE SANG 33,00 NATHALIE 40,00 NOCES DE BRUME 38.50 **NOUVELLES DU FRONT 48,00** 39,00 **OPERA NOIR** PETIT PEINTRE 46,00 RETOURNER A PECS 33,50 SERRE MOI FORT 66,00 SUPER PHACOCHERE 46,00 TRAGIQUES DESTINS 49,00 56,00 UGAKI

SALUT LA PROMO

Dans notre série "n'écrivez plus idiot", nous poursuivons nos promos avec des cartes postales. Cette semaine, une superbe série avec Moebius, Bilal, Liberatore, Pichard, Forest et F'murr. Qui dit mieux ? 6 cartes couleurs gratos pour tout achat du "Jeune Albert". Un cadeau de 25 bâtons, pardon 25 francs! Mais où s'arrèteront-ils ? La suite dans notre mille quatre cent vingt quatrième épisode de "Salut la promo", la semaine prochaine.

25.00	
35,00 30,00 38,00 64,00 64,00 69,00	Oui, je veux exemplaires du Jeune Albert à 40 francs - francs de frais de port. Je recevrai en prime 6 cartes postales mes auteurs favoris. Je craque et je joins la somme : de Francs.
33,50 49,00 38,00	DJe désire commander d'autres albums. Ci-joint ma comman accompagnée de son réglement
46,00 46,00 40,00	 Je veux juste recevoir votre bulletin de vente par correspo dance,
69,00	□Je ne veux rien du tout et j'en suis fier.

Envoyer ce bon à : IMPRESSIONS 3 Impasse du Colombier. 95230. SOISY



PLAN COMPTABLE mais qui de plus par une gestion de COLLECTIFS BILAN et GESTION sera un TABLEAU de BORD de votre ENTREPRISE à condition bien entendu que toutes vos écritures soient correctement passées ce qui ne dépendra que de

Procédure de chargement

- 1. Presser simultanément la touche CTRL et la petite touche ENTER.
- 2. Presser la touche PLAY du lecteur de cassettes. 3. Appuyer sur une touche du clavier.

- Compte clients-fournisseur avec sortie Listing - Compte Banque - Caisse avec sortie Listing Journaux - Ventes Achats avec sortie Listing généra - TVA - Achats - Venteavec sortie Listing ETC **CPC 464 CPC 664**

POURQUOI ATTENDRE?

prix d'une vrai COMPTA

450.00 PRANCS TIC

COMMANDE A ADRESSER A VISMO INFORMATIQUE VEUILLEZ LIBELLER VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE VISMO

ENVOI EFFECTUER PAR CORRESPONDANCE EN 48 HEURES SANS FRAIS DE PORT

NE MANQUEZ PAS LA VRAIE RÉVOLUTION

VENEZ VOIR ET COMMANDER

VOTRE 520 ST



CHEZ MICRO-VIDÉO, LE REVENDEUR **EXCLUSIVEMENT SPÉCIALISÉ SUR ATARI DEPUIS 5 ANS**

MICRO-VIDÉO: 8, rue de Valenciennes 75010 PARIS. 201-24-30, 201-83-66

ouvert tous les jours de 13 h à 19 h sauf Dimanche et Lundi.



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

10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris 密 206.50.50

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



VTR Micro Mord : 252.87.97 : 54, Rue Ramey, 75018 Paris VTR Micro Sud : 545.38.96 : 105, 8ld. Jourdan, 75014 Paris INFORMATIQUE VTR Micro Lyon: (7) 842.14.16:49, rue de la Charité, 69000 Lyon

VOUS ANNONCE

LA FOIRE AUX SOFTS

Dans le cadre de son opération «Micro Spécial Vacances»

du 1er juillet au 15 septembre 1985. La Foire aux Softs, c'est des prix spéciaux (jusqu'à 45 % de remise),

sur près de 200 titres, pour les ordinateurs : ZX 81 - SPECTRUM - ORIC 1 ou ATMOS COMMODORE 64 - MSX

Venez découvrir le plaisir de l'Informatique Familiale

ICROPOLIS

- THOMSON-M05-T07.70
- POINT CONSEIL TIFY
- MSX YAMAHA SANYO
- LIBRAIRIE







29, rue Paillot de Montabert 10000 TROYES Tél. (25) 73.28.49

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



ORIC ATMOS+PERITEL+ALIM+3CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS 102.00	INTERTRON 60.49
ASTEROIDS 69.97	MONITEUR 1.0
CARN 3	MULTIGAMES 53.37
CASPAK 71.16	ORIBLE 50.49
CASSE BRIQUES 49.81	ORIC FLIGHT
CENTIPEDE/CHENILLE INF. 79.46	ORIC FORTH
DICO 5	ORIC MON 102.00
DINKY KONG	PURSSANCE 4
EUROPE OU GEOFRANCE 73.53	SPACE CRYSTAL 79.46
GALAXTON 71.16	STARFIGHTER 79.45
GALAXY 5 79.46	THE ULTRA 79.46
GENCAR	TRAITEMENT 30. 105.55
HOPPER OU JOGGER 79.46	WORD PROCESSOR 166.04
HYPER MASTER MIND 60.49	ZODIAC

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES	
Moniteur couleurs OR14	2750
Câble péritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Cable pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Magnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Cable pour imprimante	150
Interface joystick programmable	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

D INVADERS 79.46	J'APPRENDS LA CAO 135.20
CHERON'S RAGE 79.46	KIT ECRAN. 112.67
'AIGLE D'OR	COMPLATEUR BASIC 171.97
NNUARE 105.55	LE PROTECTOR 71.16
S DES AS	LOTORICIELS. 90.14
UTHOR	MYSTERY TOWER 79.46
HESS 79.46	ORIC BASE
RIBBAGE 79.46	ORIC BASIC PLUS 112.67
ROCKY 90.14	ORIC CALC 130.46
	ORIC GESTION 1
AMBUSTER 79.48	ORIC GESTION 2 142.32
EFENCE FORCE 71.16	ORICADE 97.25
ONT PRESS LETTER O . 19.46	ORION
RAUGHTS (Dames) 79.46	ORISCRIBE
RIGATE COMMANDER 74.72	PROBE 3 85.39
ASTRONOM. 71.16	QUACK A JACK 79.46
ESTION DE STOCK 135.20	RAT SPLAT 79.46
HOST GOBBLER 85.39	SOUBA DIVE
ODILLORIC	SUPER COPY ECRAN 112.67
REEN CROSS TOAD 85.39	SUPER FRUIT 79 46
ARRIER ATTACK 79.46	TRICK SHOT 79.46
U"BERT 90 14	ULTIMA ZONE 79.46
WADERS 85.39	XENON I 97.25
APPRENOS L'ANGLAIS 105.55	ZORGON'S REVENDE 88.95

PROMO LOGICIELS ORIC 1

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



LE TUBE DE L'ETE

01) ROSE POURPRE DU CAIRE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

Pour commander, utiliser le bon à découper de la page précédente.

DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES INFORMATIQUES SUR CASSETTE

Dépêchez-vous avant la nouvelle taxe sur les cassettes vierges.

CASSETTES VIERGES POUR MICRO

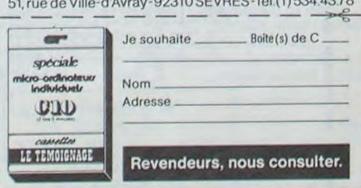
Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus.

(010	200,00F	C40	250,00F	
(015	212,50F	C60	275,00 F	
(20	225,00 F	C90	300,00F	

Commande par boîte de 25 exemplaires. Le bon de commande est à retourner accompagné du règlement à :

cassettes LE TEMOIGNAGE

51, rue de Ville-d'Avray-92310 SÉVRES-Tél.(1) 534.43.78



box office

suite de la page Cinoche

01) 18/20

02)	APRES LA REPETITION	02)	18/20	
03)	BRAZIL	03)	17/20	
04)	PERIL EN LA DEMEURE	04)	17/20	
05)	APRES LA REPETITION BRAZIL PERIL EN LA DEMEURE LA VIE DE FAMILLE ESCALIER C	05)	16/20	
06)	ESCALIER C	06)	16/20	
07)	LA MAISON ET LE MONDE	07)	16/20	
08)	AU-DELA DES MURS	08)	16/20	
09)	SANG POUR SANG	09)	16/20	
10)	RENDEZ-VOUS	10)	15/20	
11)	MATRICO	441	15/20	
12)	CEDIE NOIDE/MILIT DI ANCHE	12)	15/20	
13)	BIRDY PIANOFORTE CRAZY DAY CONTES CLANDESTINS LA BALADE INOUBLIABLE ADIEU BONAPARTE BLANCHE ET MARIE NUIT PORTE JARRETELLES	13)	15/20	
14)	PIANOFORTE	14)	15/20	
15)	CRAZY DAY	15)	15/20	
16)	CONTES CLANDESTINS	16)	15/20	
17)	LA BALADE INCUBLIABLE	17)	15/20	
18)	ADIEU BONAPARTE	18)	15/20	
19)	BI ANCHE ET MARIE	19)	15/20	
20)	BLANCHE ET MARIE NUIT PORTE JARRETELLES SUBWAY	20)	15/20	
21)	SUBWAY	21)	15/20	
22)	SUBWAY REPO MAN CHOOSE ME RETOUR MORTS-VIVANTS SAC DE NOEUDS LES POINGS FERMES LES SAISONS DU COEUR ELECTRIC DREAMS FRENCH LOVER FASTER PUSSYCAT LA DECHIRURE LE FIL DU RASOIR	22)	15/20	
23)	CHOOSE ME	23)	15/20	
24)	DETOLID MODTS VIVANTS	24)	15/20	
25)	CAC DE NOELIDS	25)	15/20	
26)	LEC DOINGS EEDMES	26)	15/20	
	LES POINGS PERMES	27)	15/20	
27)	ELECTRIC DREAMS	28)	15/20	
28)	EDENICH LOVED	29)	14/20	
30)	EACTED DISCYCAT	30)	14/20	
31)	I A DECUIPINE	31)	14/20	
	LE EIL DIL PASOIR	32)	14/20	
32)	2010	33)	14/20	
33)	2010 POULET AU VINAIGRE	34)	14/20	
34)		35)	14/20	
35)	ROUGE MIDI SALE TEMPS PR 1 FLIC	36)	14/20	
36)	SALE TEMPS PH I FLIC	301		

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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 pourrons 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

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.

UP'N DOWN

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

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.

SERIE 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

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 angois-

HOUSE OF USHER

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

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, défoncez ces dents qui vous quettent.

AQUATRON

Défendre la Terre passe encore, mais nettoyer en plus les océans, faut pas pousser.. A moins que vous ne soyez plus balèze que

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 Bondau bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

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 hyperespace.

Voletez deci-delà en quête des fabuleux fers à cheval qui apportent paix, joie, sérénité, richesse.

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.

THE DAMBUSTERS

Reprenez à votre compte l'œuvre des pionniers de la lutte écologique armée : à bas les barrages noyeurs de vallées.

BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arca-de 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

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

MEGAHITS

Incroyable! Dix titres fabuleux pour 30 balles le titre! Et vous n'avez pas encore envoyé la commande !!!

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 quette dès que vous prendrez 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 mégalo galopante, précipi-tez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette.

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!

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Prix Qté	Montant
				×
	TO	TAL		
articipation aux frais	de port en recommande			+ 15,00
REDUCTION 10 % S	PECIAL ABONNES A	DEDUIRE		

APPLE			
1 CONAN	DISK	AJ .	275
2 CRIME DU PARKING	DISK	FV .	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	AJM.	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M .	245
5 SKYFOX	DISK	AJM.	300
6 PARANOIAK	DISK	FVR.	350
7 DALLAS	DISK	AVR.	245
8 EPIDEMIE	DISK	FVR.	350
9 OPERATION MERCURY	DISK	FRM.	390
10 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	AJ ·	190
11 LUNAR LEEPER	DISK	AJ .	190
12 AQUATRON	DISK	AJ .	190
13 JAW BREAKER II	DISK	AJ *	190
14 ONE-ON-ONE	DISK	ARM	300
15 AZTEC	DISK	AJM	350
16 MASK OF THE SUN	DISK	AVR	290
17 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	FJR	380
18 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	AJM	300
19 CHOPLIFTER	DISK	AJM	300
20 HARD HAT MACK	DISK	AJM	300
AMSTRAD			
1 SORCERY	K7	AJM.	95
2 DEFEND OR DIE	K7	AJ .	110
3 KONG STRIKES BACK	K7	AJM.	95
4 MACADAM BUMPER	K7	FJ ·	140
5 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	FJ .	160
6 SURVIVOR	K7	AJ .	110
7 HUNCHBACK II	K7	AJM.	95
8 BATTLE FOR MIDWAY	K7	AJM.	115
9 HOUSE OF USHER	K7	A V .	110
10 FOREST AT WORLD'S END	K7	AV .	65
11 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	AJ.	65
12 SERIE NOIRE	K7	AJ .	145

WEB DIMENSION

L'esthétique et la sensibilité musicale priment dans la découverte de cet univers, pas si impitoyable qu'il n'y parait.

MASTER OF THE LAMPS

Les mauvais génies ont cassé leur lampe. A vous de jouer les petits réparateurs du dimanche. Un tube de colle est nécessaire à la réussite!

BC'S II GROG'S REVENGE

Plus beau que le premier, plus drôle aussi : un véritable Tex Avery. A vous d'en déterminer le dénouement.

KONG STRIKES BACK

Les montagnes russes vous fileront le mal de mer. Mais un Mario averti en vaut deux, surtout avec quelques bombinettes dans les poches.

HUNCHBACK II

Si vous vous tapez la cloche, noubliez pas qu'aux yeux de certains vous allez passer pour en être une. Infernal mais beau, si

Plus beau que Zaxxon, plus fou que Lode Runner. Le haut du sommet du panier, en arcade, et pour votre thomson à vous tout seul. Génial, absolument!

OPERATION MERCURY

Partez à l'assaut des mers du Sud à bord d'un sous-marin moins que banal vu le nom: Piggy. Tout un programme que vous vous ferez un plaisir de parcourir si vous aimez admirer de la belle programmation!

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

SOFT-PARADE®

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	AV	м -	360
	MODULE/K7		M -	290/100
	DISK K7	LA	м -	275
	K7.	AR	M -	95
All and the second	K7	AJ	RM.	135
100000000000000000000000000000000000000	K7.	AJ	B.M.	140
A WAR AND A STATE OF	K7	FJ	RM.	109
	K7	LA	м.	95
	K7 DISK/K7	AF	J M .	145/95
	DISK/K7	LA	M -	145/95
14 SPY HUNTER	DISK/K7	AJ	м.	145/95
10011110011	K7 DISK	AJ	м.	109
10001111	DISK	AV	м -	380
18 TOURNAMENT TENNIS	DISK	AJ	M .	150
	K7 DISK/2 K7	LA	M .	249/165
	K7	AV	JM.	60
ac and the control of	DISK/K7	FJ	RM.	200/150
	DISK/K7 DISK ou K7	AJ	M .	139/109
	DISK	AJ	м .	275
	K7	FJ	м.	90
	DISK/K7	LA	M .	275
	K7	AJ	M .	95
	K7	AJ	м .	95
31 PSYTRON	K7	AR	J.	85 340
	DISK K7	FV		145
	DISK	AV	R.	190
	K7	AV	R.	135
36 HOVER BOVVER 37 KILLER WATT	K7 K7	AJ	W .	120
38 ZENJI	K7	AJ	RM.	120
39 AXIS ASSASSIN	DISK	LA		380
40 ARABIAN NIGHTS	DISK	AJ	***	160
ORIC 1 / ATMOS				
	K7	FJ		140
	K7	FV		180
3 AIGLE D'OR	K7	FV	R	160
	K7	FJ		50
	K7 K7	FJ		120
7 HOBBIT	K7	AV	R	210
	K7	FJ	1	120
	K7 K7	FJ		120
	K7	FJ		120
	K7	FJ		120
	K7 K7	FV	H.	120
	K7	FJ		120
	K7	AJ		95
17 MISSION DELTA	K7.	FJ	R	90
SPECTRUM				
1 DARK STAR	K7	AJ		95
	K7	AJ	1	85
	K7 K7	FJ		70 85
	K7.	AJ		310
	K7	AJ		85
	K7	AJ	M :	85 85
	K7	AV		85
	K7	AJ		85
A SECURITION OF THE PROPERTY O	K7	AV	M .	100
	K7		195	95 89
12 ATIC ATAC	K7.	AJ	1 .	
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT		AJ		135
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE	K7 K7 K7	A J A R A V F J		75
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX	K7 K7	ARAV		
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX	K7 K7 K7 K7	ARVJ		75 95
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT	K7 K7 K7 K7 K7 K7	A J A R A V F J F L F J	R ·	75 95 160 180 95
22 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT	K7 K7 K7 K7 K7	A J A R A V F J F L F J	R ·	75 95 160 180
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS	K7 K7 K7 K7 K7 K7	A J A R A V F J F L F J	R ·	75 95 160 180 95
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7	A R A V F J F L F F A	R ·	75 95 160 180 95
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTEN	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7	A J A R A V F J F L F L F J F A	R · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	75 95 160 180 95 140
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTEN: 1 FOX	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7	A J A R A V F J F L F L F A	R · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	75 95 160 180 95
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTEN: 1 FOX 2 AIGLE D'OR	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7	A J A R A V F J F L F L F J F A	R · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	75 95 160 180 95 140
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTENS 1 FOX 2 AIGLE D'OR 3 FB1 4 INVASION	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K8 SION 16K ET T	AJ AR AV FJ FL FL FJ FA CIELS:	R R R SONT	75 95 160 180 95 140
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTEN: 1 FOX 2 AIGLE D'OR 3 FBI 4 INVASION 5 AIRBUS	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K8 US CES LOGK SION 16K ET 1	AJ AR AV FJ FL FJ FA CIELS:	R · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	75 95 160 180 95 140
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTEN: 1 FOX 2 AIGLE D'OR 3 FBI 4 INVASION 5 AIRBUS 6 ELIMINATOR	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7	AJ AR AV FJ FL FJ FA CIELS:	R	75 95 160 180 95 140 145 160 190 155 475
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTEN: 1 FOX 2 AIGLE D'OR 3 FB1 4 INVASION 5 AIRBUS 6 ELIMINATOR 7 PULSAR II 8 STANLEY MOS	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K	AJ AR AV FJ FL FJ FA CIELS: O7.70 FJ FJ JM	R	75 95 160 180 95 140 145 160 190 155 475 120 125
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTEN: 1 FOX 2 AIGLE D'OR 3 FB1 4 INVASION 5 AIRBUS 6 ELIMINATOR 7 PULSAR II 8 STANLEY MOS 9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K	AJARV FJ FL FJ FA CIELS: 07.70 FJ FJ J FJ J FR	R	75 95 160 180 95 140 145 160 190 155 120 120 125 260
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEG EXTEN: 1 FOX 2 AIGLE D'OR 3 FB1 4 INVASION 5 AIRBUS 6 ELIMINATOR 7 PULSAR II 8 STANLEY MOS 9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS 10 VOX MOS	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K	AJ AR AV FJ FL FJ FA CIELS: O7.70 FJ FJ JM	R	75 95 160 180 95 140 145 160 190 155 475 120 125
12 ATIC ATAC 13 PSYTRON 14 HOBBIT 15 PAINTING JOE 16 LOMBRIX 17 VOX 18 3D MOVER 19 INTERCEPTEUR COBALT 20 MANOIR Dr GENIUS THOMSON SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TO COMPATIBLES MOS, TO7 AVEC EXTENS 1 FOX 2 AIGLE D'OR 3 FBI 4 INVASION 5 AIRBUS 6 ELIMINATOR 7 PULSAR II 8 STANLEY MOS 9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS 10 VOX MOS 11 YETI 12 LABYRINTHE SURVIE	K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K7 K	AJARV FJ FL FA CIELS: O7.70 FV AJ FJ J M FL J M	R	75 95 160 180 95 140 145 160 190 155 475 120 125 260 160

10 % de remise pour les abonnés!

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, tintin : 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 cijoint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Nom.

DATE:

PU = 120 F ... x ... = frais d'envoi = +15 F

chèque joint : TOTAL =

HEBDOGICIEL SOFTWARE Le logiciel à sa juste valeur

Les nouvelles boites 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 périlleuse" 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 a tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six casse-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'huite. Les gouffres, 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, gui-dez 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 régalez-vous avec de la tequila: plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba"! Six super-programmes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcade: ou vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la statégie 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 frétiller les électrons dans votre M05 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!



Nom/prénom		
Adresse		
Code postal		
Ville	-	
ORIC Nº 4	13	120 F
ORIC Nº 5		120 F
SPECTRUM Nº 1	E	120 F.
TEXAS Nº 4		120 F
ZX 81 Nº 1	10	120 F
MO5 Nº 1	- 1	150 F

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 grille récapitulative

mensuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRAN-CAIS. 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! Reglement

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'HEBDO-GICIEL se réserve le droit de selectionner 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

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 concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART.9: La participation au concours entraine l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL:160, rue Legendre 75017 PARIS.

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

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

Directeur de la Publication Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI Directeur Technique: Benoîte PICAUD Rédection: Michel DESANGLES Michael THEVENET Secrétariat: Martine CHEVALIER Dessins: CARALI Editeur: SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS Distribution NMPP Publicité au journal Commission paritaire 66489 RC 83 B 6621 Imprimerie: et JARDIN S.A DULAC Evreux



BON DE PARTICIPATION

Nom Prenom Profession Age Adresse Nº 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.



PEPE LOUIS REVIENT!

Pépé Louis Yarggilli arrive chtonk dans un recueil kraaaaaaak de ses aventures bzoingggg les plus folles koukaiiii!

Pour 59 francs, vous aurez droit à un livre qui répond aux caractéristiques suivantes :

- Il est beau.
- Il est intéressant.
- Il n'a pas de fautes d'orthographe.
- Les pages sont numérotées.
- Il y a la fin de l'histoire.
- Steve Jobard, Lord Sansclerc et Jack Tramolo sont dedans.
- Il est pas cher.
- Il a une couverture.
- L'informatique y est
- tournée en dérision.
- La couverture est belle.
- Elle est de Solé. L'intérieur est beau.
- Il est de l'imprimeur. - Il n'a aucune chance
- de recevoir le Goncourt, quoique. Et puis, à quoi ça

servirait que Jean-Louis Le Breton se décarcasse?



BON DE COMMANDE

Vous en voulez un exemplaire rien que pour vous ? Envoyez le fric : 59 balles et c'est nous qui payons le facteur.

N	n	M	ŀ						
100	4	ш	٠	ш	ш	ж	и	υ	۰
P	D	E	N	7) A	и			
ш	ш		L		4	м	ж	۰	۰
- 4	n	D	E	т	Į,	м		ï	

REGLEMENT: CCP CHEQUE



APPLE

VENDS ou échange nombreux programmes pour Apple II, tels que Conan, Bruce Lee, Dallas Quest, Masquerade, 7 cities of gold, etc. Réponse assurée. J.Ph. Vuilliomenet, Ch.Chevillarde, Ch-1208, Genève, Suisse.

CHERCHE tous contacts Apple Il et MacIntosh. Philippe Dienne, 2 Square Rocan, 75016 Paris. Tel: (1) 647 48 66.

ECHANGE tous programmes et documentations sur Apple IIe. Stéphane Epinette, 77 avenue de Verdun, 72400 La Ferté Bernard. Tel: (43) 71 01 75.

CHERCHE correspondants Apple IIe, IIc, ayant des programmes (jeux, utilitaires, documentation) à échanger. Tel: 791 09 55 (Hauts De Seine), demandez Philippe.

COMMODORE

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur de K7, joystick, livres se rapportant au Commodore 64, 120 logiciels de jeux (environ 20 programmes utilitaires divers avec leur documentation), valeur 16000F, vendu 7000F. Jean-Claude Lehmann, 28 rue de la Scierie, 67115 Plobsheim.

DONNE? Utilisateurs du CBM 64, étudiant en informatique accepterait d'écrire vos utilitaires en Basic ou LM selon vos besoins. José Pereira, 223 rue de Boussières, 59330 Hautmont.

VENDS Commodore 64 pour télé multistandards, 8 K7, magnéto, joystick, 3 livres, (valeur : 3500F) vendu 2500F (acheté il y a un an). Annie RASSENEUR, 16/20 rue des Fiacres, 59650 Villeneuve d'ascq. Tel : 04 66 44 après 20H ou le 26 92 10 poste 293 aux heures de bureau.

VENDS Commodore 64 sécam (5/84), 1541 (7/84) avec Superbase, Vizawrite, Logo, Mater, Xper, Calcresult, et leurs documentations, ou jeux parmis les derniers, 6000F. Dominique au (3) 486 00 47.

CHERCHE 2 correspondantes possédant un micro (de préférence CBM 64) et ayant entre 13 et 17 ans. Olivier et David Sergent, 22 rue Burnkirch, 68720 Iwfurth. NDG: Bonne

VENDS Commodore 64, 450 logiciels (copieurs, Busicalc 1 et 2, Décathlon, Hyper holympic, Xper, Ultima 1, 2 et 3, Ghosbusters, Summer games, Conan, etc.), drive 1541, magnéto, do-cumentations, bouquins (Psi, HHHHebdo, Tilt, Votre ordinateur), interface Pal, Sécam, vieux mais très bon état : 7150F à débattre. Demander Michaël au (1) 376 90 56.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes, cartouche Fast Load, nombreux programmes récents, disquettes, 1985, 5500F, Veytrex et 3 K7, 1000F. Jean au 855 48 50.

CHERCHE jeux pour CBM 64, Karateka, Summer Games 2, The right stuff, Rescue on fractalus. Field of fire et Airwolf, à échanger contre autres. Ludovic Dardenne, E2 Le Thouar, 83130 La Garde. Tel : (94) 75 54 89.

VENDS ou échange 1 jeu sur Commodore 64, Hyperbiker, 80F. Fabien Vassal, Lot valorea II No 41, 83120 Ste Maxime. Tel: 96 22 55.

VENDS CBM 64 Pal, 1541, imprimante MPS 801, moniteur couleur, joystick, 400 jeux, livres, 8000F. Roulie, 131 rue des bas, 92600 Asnières. Tel: 799 22 60.

CHERCHE à comprendre le déplacement des sprites avec joystick (en langage machine uniquement) ainsi que la musique sur le Commodore 64. Joel au (88) 63 20 79. Joel Dietle, 11 rue du chateau, 67240 Bischwiller. NDG : A la troisième à gauche ils prennent à droite et font bip bip.

CHERCHE contacts pour échanges de jeux sur K7 pour CBM 64. P.Hannot, 15 rue Edison, 62100 Calais.

CHERCHE lecteur de disquettes Commodore 1541 à prix raisonnable. Tel: (32) 40 02 93.

ECHANGE jeux et utilitaires pour Commodore 64 et recherche aussi les notices des programmes utilitaires Locksmith, Cyan supermon, 64 Assembler 2.3 que je possède. Envoyez vos listes à Hervé Robinet, 8 voie Junon, 90300 Offemont Valdoie.

VENDS 6F pièce, ou échange nombreux jeux sur K7 sur Commodore 64 (Zaxxon, Aztec, Pole position, Pitstop, Décathlon, etc.). Xavier Desmars, 2 impasse des Courlis, 44310 La Chevrolière. Tel : (40) 04 32 08 après 17H30.

VENDS CBM 64 Pal, 1500F, moniteur couleur Taxan EX, 2200F, imprimante CBM MPS 801, 2000F, disque 2000F, programmes de jeux de livres et documenta-5 à 20F, livres et documenta-tions. J.C. Roulie, 131 rue des bas, 92600 Asnières. Tel: 799 22 60.

VENDS Commodore 64 RVB sous garantie jusqu'en Décembre, péritel, lecteur de K7, 2 joysticks, autoformation au Basic 1, Commodore magazine, nombreux bouquins, 8 K7 de jeux (Décathlon, Wild fire, Crazzy Kong, etc.), 4500F à débattre. Tel : (1) 869 22 81.

CHERCHE pour CBM 64, les programmes les plus pornos possible sur disquettes. Y.Le Guen, 8 impasse de la cascade, 56300 Pontivy. NDG: Envoyez lui Xper!

CHERCHE pour CBM 64, Strip poker, Sex puzzle, Beach Head, Raid over Moscow, Ghostbusters. Réponse assurée contre un timbre. Vincent George, 24 rue Jules Huret, 62200 Boulogne sur mer.

HECTOR

CHERCHE personne possédant Hector 2 HR ou 2HR + pour échanger listingsde programmes. Christophe Tel: (22) 88 00 41.

VENDS Hector 2 HR (84) 48K + ma gnétophone incorporé + 2 manettes de jeu + documentations (livres, revues, programmes à taper, K7 de jeux (14) manuels pour Hector 2HR) + K7 Basic III et Basic II (valeur 5500 F.) Vendu 3000 F. Monsieur BEEHARRY FEROZ Tel: 263 50 93.

VENDS Hector 2 HR+ 48 Ko + lecteur enregistreur + 3 logiciels + 2 joysticks + programmes + livre assembleur + Guide de la ROM: 3000 F. Tel: (53) 90 22

VENDS moniteur vert pour Hector: 700 F. Cartouche Basic 3X pour Hector HRX: 600 F. Cassettes: Basic III: 250 F. + Astéroid: 100 F. + Cowboys: 50 F. + cassette avec plusieurs jeux en Basic III: 100 F. Hebdogiciel nº 1 à 20 moitié prix + programmes divers + une cassette gratuite pour le premier acheteur. Monsieur CHAMARD 35 rue des sablonnières 77670 MAMMES Tel: (6) 423 50 27.

ECHANGE logiciels pour Hector basse résolution (Alunissage + micro + yatsé + Crédit) contre d'autres logiciels. Ecrire à Monsieur VIOLON Philippe 14 rue de la Cerisaie 34220 CHAREN-TON. tel: 893 92 85 (avant 19 h 30) pas avant début Août.

VENDS moniteur vert Zenith + Hector 2 HR 48 Ko + lecteur de cassettes intégré + basic 3 + nombreux jeux et programmes + manette + revue Hector + manuels: 3800 F. à débattre. Tel: (6) 060 81 81. RECHERCHE possesseurs d'Hector pour achat, vente ou échange de logiciels, manuels ou bien encore, astuces de programmation. VENDS Micro Chess: 100 F. + Grenouille: 100 F. + dragon et donjon: 150 F. Langage Basic III et Assembleur + manuels "parlons basic avec hector HR" "manuel Assembleur Z80" + guide de la Rom HR". Alexandre FARCY 9 allée J. prévert 95580 MARGENCY Tel: 416 17 53.

VENDS Hector 2 HR 48 Ko + K7 (astéroides, Frogger, glouton) + K7 basic III + extension Glouton + prise péritel + manettes de jeu + 99 livres : 4500 F. à débattre. Tel: 88 21 17 (après 18h).

NDLJC: Ét l'indicatif ? Surtout ne pas oublier l'indicatif!

VENDS ou échange 4 logiciels en Haute résolution : Jeep lunaire, le dragon du donjon, entraînement au calcul, basic bilingue + 4 logiciels en basse résolution: Formule 1, Base spatiale, désert des tartares, Educ. Basic + 1 livre de 70 programmes Basic (standard) éditions RADIO. Le tout 1295 F (-2%) soit 1270 F. Si vous prenez 4 logiciels vous aurez une autre réduction de 2%. Si vous prenez tout vous aurez une réduction de 5%. Mais bien sûr vous pouvez échanger tous les logiciels avec des autres logiciels Hector en HR pour es mêmes valeurs. Profitez-en j'ai des vacances au mois d'Août et je ne tolérerais pas qu'on me dérange. Roger PEDRO 50 rue de Noé 45500 GIEN Tel: (38) 67 28 16. N'oubliez pas que je suis une personne de confiance.

TEXAS

VENDS TI 99/4A Peritel + basic étendu + synthétiseur vocal + Rac d'extension + extension mémoire 32K + carte contrôleur + lecteur de diskettes + assembleur + nombreux programmes. Le tout: 7500 F. Et RAC extension + extension mémoire 32K pour 1500 F. Monsieur STUM résidence de l'Ara avenue E. Hugues 06140 VENCE Tel: (93) 58 60 21 (après 18 h).

15

90

VENDS TI 99/4A + prise péritel + cáble magnéto + 2 joysticks + 11 logiciels + basic étendu + 13 magazines de programmes anglais et français pour 2000 F. ECHANGE jeux sur K7 et Disk pour ATARI 800 XL Thierry LA-FORGE 4 square de la Bruyère 91000 EVRY Tel: 077 54 25

A SAISIR cause double emploi VENDS TI 99/4A + péritel + 2 cordons magnéto (un simple 1 double) + magnéto: 700 F. module pole position + A Maze Ing. + 2 manettes de jeu: 300 F. + Basic étendu + manuel + livres + cassettes programmes hebdo : 400 F. ou le tout pour 1000 F. (acheté 3800 F.) demander ROGER tel: (85) 75 06 83.

VENDS TI 99/4A + adaptation + magnéto spécial + cordon magnéto + 2 joysticks + basic étendu + gestion de fichiers + K7 basic étendu par soi-même + K7 basic simple par soimême + 2 K7 de technique de programmation + manuels documentations variées: 3800 F. + 6 modules jeux (Carwars, Invaders, Parsec, Foot, Vidéo games, Tombstone city) + K7 jeux divers: 1200 F. Le tout 4700 F. J. Christophe LELU tel: (61) 05 81 90.

VENDS TI99/4A + Basic étendu + 4 modules (driving demon, Ti invaders, Parsec, Blasto) + manettes de jeu + livres pour TI 99 + listings de jeux: 2500 F. Tel: (51) 37 74 94. Gael PER-RIN 14 impasse de la petite forge 85000 LA ROCHE SUR

VENDS TI 99/4A + cordons magnéto + alim. + interface Secam Péritel Pal + 3 modules de jeux + documentation Basic 21 revues Hebdogiciel + revues 99 magazine + manettes de jeu : 1000 F. Très bon état. Pierre GRAND Cité des Jacobins 32100 CONDOM Tel: (62) 28 22 81 (après 18h).

VENDS TI 99/4A (83) peu servi + manettes de jeu + extension basic (85) + 4 jeux + livres et K7 initiation et de jeux. Le tout : 2000 F. Tel: 039 14 16.

AU 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

ESPACE MATÉRIELS LOGICIELS LIVRES

DUKES OF HASARD

COMMODORE

HULK

HUNTCK BACK

	IMPOSSIBLE	
	MISSION	130
_	INDIANA JONES	135
130	JETSET WILLY	115
150	JUMPMAN	130
115	KONG STRIKE BACK	120
	LODE RUNNER	135
190	LORD OF	
	MIDNIGHT	135
135	MANIC MINER	115
130	MULE	160
120	MURDER OF	0
135	ZINDERNEUF	170
115	MYCHESS	155
155	NATO COMMANDER	145
130	ONE ON ONE	130
115	O'RILLEYS MINE	135
190	PIRATE ADVENTURE	135
180	POLE POSITION	135
125	POOYAN	135
120	PSYTRON	115
190	PITSTOP II	140
120	RAID OVER	
200	MOSCOU	125
130	SHERLOK HOLMES	195
	SLINKY	130
115	SOLO FLIGHT	200
130	SNOKKY	135
115	SECRET MISSION	140
135	SPITFIRE ACE	135
180	SPY VS SPY	135
135	SUMMER GAMES	180
115	WINPY	115

-		-
1	ZAXXON	155
1	ZIM ZALA BIM	155
1	MANDRAGORE	361
ı	ROCKY HORROR SHOW	
ı	THEATRE EUROPE	165
ı	SQUASH	135
ı	OPERATION	100
	WHIRLWIND	210
	DAM BUSTER	160
ı	SUPER STAR	100
١	CHALL ENGE	135
١	ON COURT TENNIS	160
ı	CROGS REVENGE	175
	ENTON BED	160
ı	AMERICAN FOOTBALL	105
1	JUMPJET	150
ı	REGARDS TO BROAD	100
ı	STREET	120
	SINCEI	120
ı		
ı	SPECTRUM	

SINCEI	120
SPECTRUM	
AIRWOLF ALIEN 8 BEACH HEAD BLUE MAX BRUCE LEE CAVELON CHINESE JUGGLER COMBAT LYNX CONAN DECATHLON	115 120 110 120 110 105 105 125 115

DOMDARK'S REVENGE 135

FLAK	115
GILLIGAN GOLD	90
GRAND NATIONAL	115
HAMPSTEAD	135
HOBBIT	180
HULK	135
HUNCHBACK	90
HURG	190
JETSET WILLY	90
KNIGHT LORE	120
KOTONI WILF	110
LANCELOT	115
LD TERRADACTYL	110
LODE RUNER	120
LORD OF MIDNIGH	T 135
MUGSY	115
ORION	105
PROJECT	
GIBRALTAR	135
PROJECT VOLCAN	0 135
PSYTRON RAID	115
OVER MOSCOU	100
SABRE WULF	120
SECRET MISSION	135
SCUBA DIVE	115
SHERLOK HOLMES	
SPORT HERO	110
SPY HUNTER	120
STARION	140
STELLAR	205

120

ARTICLE

_		the state of the s	
Ī	115	I THRUSTA	1
	115	TRASHMAN	1
	90	UNDERWULDE	1
	115	WHITE	
	135	LIGHTENING	2
	180	ZAXXON	
	135	CHARLIE ET	
	90	CHOCOLAT FACTORY	1
	190	GARGOYLE	1
	90	SQUASH	1
	120	SPIDERMAN	1
	115	ARCHON	
	110		
	120	MSX	
	135	MISA	
		BUCK ROGERS	18
	115	BUZZOFF	13
	105	OUTCO	100

ш		
	MSX	
	BUCK ROGERS	180
1	BUZZOFF	135
н	CHESS	135
Н	COCO IN	
1	THE CASTLE	145
П	FIRE RESCURE	135
П	FLIGHT 737	155
П	HOBBIT	210
Ш	JETSET WILLY	125
	LES FLICS	118
Н	MANIC MINER	125
П	NINJA	150
	SHARK ATTAK	135
	TIME BANDIT	118
	ZAXXON	175
	ZENI ASSEMBLELID	271

PRIX

TOTAL

* Par cassette PORT

TOTAL

20 F

APPLE LOISIRS 2F/C

AFFEE ECIOINS 2	
LA CITE PERDUE	500
EXCALIBUR QUEST	550
LE CRIME DU PARKING	195
OPERATION MERCURY	420
PITSTOP II	560
IMPOSSIBLE MISSION	485
BRIDGE 4.0	385
KARATEKA	490
MASK OF THE SUN	560
BODY TRANSPARENT	560
GATO 128 K	495
HES GAME	560
KAMPFGRUPPE	840
PHANTAISIE	560

+ TOUS LES LOGICIELS AMÉRICAINS SOUS 48 H CHEZ VOUS

705

FLIGHT SIMULATOR 2

MICRO FAMILIAI

• EXEL		MO5
COMMODORE DRAGON 32 ET 64	-	MSX TO7

LES PROMOTIONS DU MOIS

1 500 F

130 XE (128 K) 2 000 F 520 ST 516K 10 000 F CLAVIER + MONITEUR + SOURIS + LECTEUR DISQUE + GEM + LOGO BASIC + GEM DROW ET WHITE + C

NOUVEAU

ET TOUTE LA GAMME DES LOGICIELS

BON DE COMMANDE

Prenom

□ Paiement comptant chèque bancaire, mandat, ou contre-remboursement

Matériel lourd en port dû

Bon à retourner à : ESPACE MICRO 32, rue Maubeuge, 75009 Paris. Tél. 285.25.20 Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

TAPPER



TEXAS

VENDS TI 99/4A + modulateur péritel + Basic Etendu + K7 pour basic étendu : Lunar lander, Decathlon, Rubis sacré. Tractor Folies. Modules: Invaders, Echecs, Parsec, Adventure, Return to pirate isle, Tunnel of doom, Alpiner. 2 manuels d'utilisation + Manuel de jeu (valeur 5000 F.) Vendu 3500 F. Florent BERARD 27 rue A. Hovelacque 75013 PARIS. Tel: 331 81 43.

VENDS TI 99/4A Péritel + basic étendu + cordon K7 + 2 manettes standard + manette Tir bloqué + manuels + livres + K7 jeux : 2000 F. + magnéto Phillips D6620 + moniteur couleur océanic (Janv.85) Le tout 4500 F. Tel: 061 73 80 Sartrouville.

VENDS TI 99 + magnéto + câbles + basic étendu + manuel + boite ext. + 32 Ko + mini Mem. + 2 joysticks + munch man + livres + jeux Importés + 110 programmes. (Valeur 9000 F.) Vendu 4500 F. Régis DUGAT 62 rue Beausoleil 63100 CLERMONT FERRAND Tel: (73) 36 25 30 (après 18h).

VENDS TI 99/4A Péritel + TI basic étendu français + TI Logo 2 + mémoire 32K externe + interface parallèle externe + magnéto TI avec 2 câbles K7 + N° 1 à 8 "99 magazine" avec K7 + module Echecs + gestion fichiers + gestion privée + paire manettes jeu TI + K7 basic par soi-même + livres (boîte à outils, A l'affiche, 102 programmes jeux, trucs et comptes. Serge NARDIZZI Tel: (68) 47 59 82. (après 20 h 30).

VENDS ZX 81, clavier mécani-

debattre. Tel: (32) 40 02 93.

que, notice d'utilisation, prix à

ZX 81

VENDS ZX 81, extension 64K, magnéto (sous garantie), nom-breux logiciels (Cobalt, Rex, Argolath, etc.) et programmes, quelques HHHHebdos, 1150F Alain Leroy, 37 avenue Carnot Draguignan, 83300. Tel: (94) 67 18 65. NDG: Tu pourrais m'expliquer la différence qu'il y a entre un logiciel et un programme?

VENDS ZX 81, 16K, 9.3.85, 11 K7 de jeux, clavier ABS, cahier de programmes 16K et un classeur de programmes 1K, 1000F à débattre. Paolo Gabeau, 3 rue Girardot, 93170 Bagnolet. Tel: 364 42 07.

VENDS ZX 81, clavier ABS, 16K, carte graphique intégrée, cordon et alimentation, 2 livres sur le ZX 81 dont le manuel d'utilisation, jeux (3D formule 1. Intercepteur Cobalt), nombreux autres programmes sur K7, listings ZX 81 de l'HHHHebdo. 1200F. Jérôme Tarot, 104 boulevard Kellermann. Tel: (43) 56

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, 5 K7 (Cobalt, Rex, 3D Defender, Krazy Kong, Sorcerer's island), 3 livres, 41 listings de l'HHHHebdo, 1000F. S.Quennet au (3) 978 67 26 (Val d'Oise). NDG: Sans les listings de l'HHHHebdo, 12F.

VENDS ZX 81, avec touche reset, inversion vidéo, mémoire 16K et livres. Tel: (26) 84 23

VENDS ZX 81, (9/84), comme neuf, 16K, livre et cordons, 550F. F.Philippe Brogniart, 36 rue des Martyrs, 69230 St Génis Laval. Tel: (7) 856 68 09 après

VENDS ZX 81, 16K, transformateur, cordons magnéto et TV, un logiciel à 104F, programmes, 800F. Tel: (67) 62 27 80 entre 12 et 13H10 ou après 18H.

VENDS ZX 81, HRG, carte graphique, 32K, 5 K7, 2 livres. 1100F. Tel: (61) 70 15 51.

VENDS ZX 81, 2 manuels, programmes, mémoire 16K, revues, valeur 1000F, vendu 550F Carlos Teixeira, 59 avenue de la forêt, 91170 Viry Chatillon, Tel : 996 12 51.

VENDS ZX 81, 16K, Q-Save (filtre K7), magnéto, 6 logiciels (Rocket man, Graphix, Chess), 3 K7 de programmes, 4 Ordi 5. 14 HHHHebdos, 6 livres sur la programmation (langage machine, trucs et astuces, jeux, etc.), nombreux listings et documentations, valeur 2700F, vendu 1500F à débattre. Alain au (1) 878 53 76 entre 8 et 9H.

VENDS ZX 81, 16K, jeux, 750F. adaptateur manettes de jeu , 100F, 16K Mémopack, 240F. Tel: (3) 051 85 25 après 15H.

VENDS ZX 81, clavier ABS, cordon magnéto, alimentation, 2 K7 de jeux, manuel de programmation, 200F. Vends aquarium tout équipé avec poissons exotiques, plantes, pompe, 2000F ou échange contre moniteur couleur. Tel: 726 80 33.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, une K7 de jeux, magnéto sous garantie, interface manette de jeux, 2 livres de programmation ZX, état neuf, 1100F. Tel: 928 30 94. Les Ulis 91940.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, livre, manuel, 2 K7, 1000F. Bruno Verryser, 6 rue d'Ypres, Bailleul. Tel : 41 12 65.

SI VOUS M'ACHETEZ mes 20 livres d'informatique à 30F chaque, je vous donne mon ZX 81, 16K, 01.85, état neuf, nombreux ieux dont Echecs et Biorythme, 95000 mécanique. Cergy. Tel: 032 34 68 ou 038 94 21.

VENDS ZX 81 complet, 16K, transformateur, manuel, 2 K7 de jeux, 4 livres de programmes, valeur 1600F, vendu 800F, vente séparée possible. Tel (33) 65 43 27.

CHERCHE contacts pour ZX 81. Vends carte sonore, 150F, K7 Casse briques-pendu, 50F, livre 102 programmes pour ZX 81. 30F. Tel: (43) 82 61 99.

VENDS ZX 81, 9.84, 16K (2.85). clavier mécanique. livre 70 programmes pour ZX 81, programmes (hypervalables), K7 (valable), 700F. Sami au (98) 93 51 40 après 18H. Valable.

VENDS et échange jeux pour ZX 81. Christophe Hagneré, 35 HLM la tour BP56, 47800 Miramont de Guyenne. NDG: Au secours! Un pirate de grande envergure!

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, le tout d'Avril 84, magnéto Hermès 5100, adaptateur de manettes, HRG, assembleur, désassembleur, K7 (de jeux), nombreux livres et programmes. 1500F ou vente séparée ou échange contre lecteur disque 1541 en bon état. Serge Méric, 17 rue Cayrou, 31200 Toulouse. Tel: (61) 48 46 73 à partir de

CHERCHE pour ZX 81, les programmes Ball (No 68 et 69 de l'HHHHebdo) et Football (No 80) copiés sur K7, les échange contre nombreux jeux (Géographie, Flipper, Blitz, Centipède, Moon patrol, puissance 4, etc.). Fabrice Moreau, 8 rue du parc, 45380 La Chapelle St Mesmin. Tel: (38) 72 62 22 après 18H.

VENDS ZX 81, extension 16K, magnétophone, livre Langage machine sur ZX 81, programmes, 800F. M.Legallet, rue de l'église Barbery, 14220 Thury Harcourt. Tel : (31) 78 34 23.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, K7 pour haute résolution, 4 K7 de jeux, 3 livres, nombreux programmes, valeur 1900F, vendu 50% 950F. Stéphane Andrieu, 34 rue G. Clémenceau, 78400 Chatou. Tel: (3) 071 30 50.

ECHANGE programmes ou listings pour ZX 81 (+ 16K), ou pour Dragon 32. Bruno Balouzat, 2 rue du Beal, 43410 LempECHANGE contre tout ordinateur de poche (FX 702 P, PC 1500. HP 41) de valeur correspondante, un ZX 81 avec filtre K7, 16K Memopack, nombreux livres, programmes, revues, valeur 1600F. Emmanuel au 322 67 37. NDG: Moi, je les fume toujours sans filtre.

CHERCHE les programmes parus dans l'HHHHebdo du No 75 au 83, sur le ZX 81, déjà tapés. Si quelqu'un pouvait m'en enregistrer quelques-uns ou même tous (je fournis les K7, les timbres et tout, bien sûr!). ce serait un acte de générosité bien venu et cette personne gagnerait toute ma sympathie (et c'est énorme !!!). J.M.Singuin, Le roze, 56530 Quéven. Jean-Marc au (97) 05 08 72 après

VENDS ZX 81, 16K Ram, 86 programmes écrits, HHHHebdos, K7 de jeux, livres, état neuf, prix raisonnable. Philippe Petit, 17 rue dauphine, 80100 Abbeville. Tel: (22) 31 03 29.

VENDS ZX 81, 16K, Décembre 84, clavier ABS, magnéto, 3 K7 (3D grand prix, Scorpirus, Intercepteur Cobalt), câbles, manuel, alimentation, programmes personnels, sous garantie, 750F. Yannick Le Moigne au 628 41 54 après 18H (Vitry sur Seine).

ECHANGE ou vends nombreux programmes pour ZX 81 (Stock car, Scramble, Intercepteur Cobalt, Mazogs), 50F. Patrick Ronsin. 40 avenue du général de Gaulle, 35310 Mordelles. Tel: (99) 60 51 47.

VENDS ZX 81 (et tout ce qui le complète), 16K, clavier ABS, cassettes (ZX Multifichiers. Stock-Car, Tennis, HRG, Patrouille de l'espace, Awari), 800F à débattre. Vincent Nousse au (8) 284 13 17.

CHERCHE pour ZX 81 16K, interface manettes de jeu et clavier à petits prix, ou échange contre nombreux logiciels (Arcades HRG, utilitaires, réflexion, jeux). Nicolas Cavoleau, 155 boulevard V. Auriol, 75013 Paris. Tel: (1) 585 05 33.

AMSTRAD

CHERCHE contact, CPC 664, pour échange de programmes (jeux, utilitaires, etc.) et transcodeur K7/K7, K7/disquette. Fernand au (1) 794 04 18.

ECHANGE 140 logiciels pour Amstrad 464 (jeux et utilitaires). Eric Métayer, Allée des Flandres, Résidence Clémenceau, 37000 Tours.

ECHANGE ou vends nombreux livres et logiciels pour Amstrad. M.Liotard, école publique, la Bénisson-Dieu, 42720 Pouilty-sous-Charlieu. Tel: (77) 66 64 57.

ECHANGE de nombreux programmes sur K7 pour Amstrad CPC 464. Guillaume Lamothe, 7 avenue de la libération, 60200 Compiègne. Tel: (4) 420 46 33.

RECHERCHE contacts avec possesseur Amstrad échange de programmes, astuces, idées. Eric Prat, 1 allée Claude Debussy, 45390 Pui-

ECHANGE ou vends de très nombreux logiciels pour Amstrad. Rodolphe Paschini, 32 bis rue du 8 Mai, 76300 Sottevillelès-rouen. Tel: (35) 72 35 08.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur. Tel: 573 11 54.

VENDS Amstrad monochrome vert, cause double emploi, garanti encore 9 mois, vendu avec emballages, notices, K7, logiciel Occasion unique pour 2750F Yves Herbe, 28 rue Victor Hugo, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tel: (20) 03 29 54.

VENDS et échange des programmes pour Amstrad. Houl Rithy, 3 allée de la noiseraie, 93160 Noisy-le-grand. Tel: 305 57 40 après 20H.

VENDS, cause achat lecteur de disquettes Amstrad, mes logiciels sur K7, prix neuf -30% liste sur demande (lettre ou téléphone). Frédéric Viret, 33 rue du 11 Novembre, 69800 St Priest. Tel: (7) 820 00 47.

DE JUILLET À AOÛT... ARRÊTEZ-VOUS CHEZ LES «FUTÉS» DE L'INFORMATIQUE!

MICRO DIFFUSION PARIS MICRO DIFFUSION VERSAILLES TOURS 99, rue Balard - 75015 PARIS - MDD

Tél. (1) 554.18.90 5, rue des Filles du Calvaire 75003 PARIS Tél. (1) 278.50.52

PARIS

Tél.: (3)951.60.31. 9, Place du Président Coty **37100 TOURS** Tél.: (47)54.24.93

MDI VERSAILLES TOURS

MICRO DIFFUSION BORDEAUX

6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX MDD Tel. (56) 52.53.11

BORDEAUX

MICRO DIFFUSION TOULOUSE

Tál. (61) 22.81.17

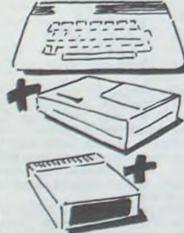
43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE MDD TOULOUSE

MICRO DIFFUSION LYON

69100 VILLEURBANNE Tél.: (7)852.28.64.

MDD LYON

LASER 310 SENSASS !



Comprenant

- Unité centrale 80 K RAM - Lecteur disquettes 5 1/4 Imprimante 4 couleurs.

Imprimante 4 couleurs (quantités limitées)

Prix imbattable !

AMSTRAD 664



Comprenant

Unité centrale 64 K RAM. Lecteur disquettes. Moniteur couleur.

1 manette de jeux, très sophistiquée. d'une valeur de 140 F.

LASER 3000X



Comprenant Unité centrale avec clavier Azerty

ou Qwerty. Lecteur de disquettes 5 1/4. Moniteur mono vert, antiréfléchissant, haute résolution,

1 boîte de 10 disquettes



Des milliers de logiciels aux bouts des doigts.





Comprenant

Unité centrale avec 256 K, extensible à 640 K, + 2 lecteurs 360 K + carte couleur et mono + carte série + carte imprimante Paicelle

Clavier Azerty. Moniteur monochrome, haute résolution.



Le professionnel des professionnels

LASER SUPER PCXT | LES SUPER AFFAIRES POUR TOUS...

8 9 13 5 340 290 390	FFFFFF
9 5 .340 .290 .390	FFFFFF
13 5 . 340 . 290 . 390	FFFFF
5 . 340 . 290 . 390	FFFF
. 340 . 290 . 390	FFF
. 290	FF
. 390	F
. 390	F
. 390	F
1.190	F
2.490	F
2 890	F
2.000	
1 490	F
1.450	
1 600	E
1.030	
1 000	c
1.980	1
	2.490 1.290 2.890 1.490 1.690 1.980

L'AFFAIRE DU MOIS! LECTEUR DISQUETTE 5 1/4 pour Apple II C 2.890 FT.T.C 1.590 FT.T

APPLE'Z NOUS ! Nous sommes spécialisés...

ı	Sommos specianses
١	Carte mère 64 K sans ROM . 1.790 F
1	Carte contrôleur (13/16) 368 F
1	Carte 16 K RAM 395 F
ı	Carte 128 K RAM 1.490 F
١	Carte 80 colonnes Autoswitch . 680 F
١	Carte Z 80
ı	Logiciel CPM (en anglais) 1.290 F
ı	Carte RS232
ı	Carte super série 790 F
١	Carte imprimante Epson 345 F
۱	Carte imprimante parallèle 445 F
į	Carte IEEE 488 avec câble 990 F
ì	Carte horloge 549 F
١	Carte 6522 Via 370 F
1	Carte de communication 480 F
ì	Carte Grappler
۱	Carte Grappler/Buffer 16 K . 1.340 F
ı	Wilde carte
l	Carte AD/DA 8 bit 1.190 F
	Carte AD/DA 12 bit 1.840 F
	Carte 6809 1.480 F Carte 8088 1.890 F
	Carte 8088 1.890 F
	Carte Integer 480 F
	Carte Forth 460 F
	Carte musicale et speech 640 F
	Carte RVB 8 couleurs 480 F
	Carte RVB 16 couleurs 990 F
	Carte Buffer 32 K 990 F
	Carte testeur IC 990 F
	Carte accélérateur II 2.490 F
	Trackball
	Souris Graphic 580 F
	Crayon optique + disc
	+ man (anglais) 1.840 F
	atc

Plus de 1 000 articles en stock et plus de 2 000 références, à la demande avec banque de commutation inter magasin ! Bonnes vacances et programmez bien !

== la page pédagogique==== la page pédago==

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 le cours théorique branchera les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux!

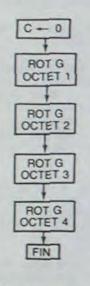
Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :

ZX 81 ---> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 ORIC ---> 57 62 67 72 77 82 87 APPLE ---> 58 63 68 73 78 83

THOMSON ---> 59 64 69 74 79 84 89

COMMODORE ---> 60 65 70

ORGANIGRAMME DE LA ROUTINE ROLMUD



OCTET X:Xième octet du multi-

L'algorithme ne pose pas plus de problème que l'organigramme:

100 mettre la retenue à 0

110 rotation à gauche d'une position du premier octet du multiplicande

120 rotation à gauche d'une position du second octet du multi-

130 rotation à gauche d'une position du troisième octet du mul-

140 rotation à gauche d'une position du quatrième octet du multiplicande

150 fin de la routine

La perte, à la fin de la multiplication, des seize bits des deux octets les plus forts du multiplicande ne comporte pas d'inconvénient : nous avons un multiplicande sur quatre octets uniquement pour permettre cette succession de décalages.

Je sens que vous avez pigé. Mais vous trouvez que l'algorithme de la multiplication sur seize bits comporte une redondance. Effectivement nous pourrions simplifier notre programmation en évitant de réécrire toute la partie qui s'occupe du traitement d'un octet du multiplicateur. En "tassant" notre écriture, nous devrions pouvoir aboutir à un algorithme particulièrement concis, que je ne vous ai pas présenté en premier pour éviter de vous larguer dans un programme trop complexe.

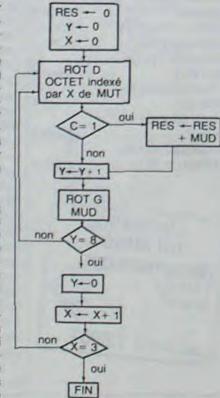
Reprenons notre réflexion sur la structure de données nécessaire à l'accomplissement de notre multiplication multi-octets. Notre multiplicande et notre multiplicateur pourront être stockés sur un nombre d'octets quelconque. Il nous faut néamnmoins connaître la longueur de ceux-ci pour réserver une place suffisante en mémoire pour les stocker ainsi que le résultat. Restons modestes et attaquons-nous à une multiplication de deux nombres de trois octets. Compte tenu de

la méthode de calcul que nous sélectionnée. aurons à réserver une place égale pour le résultat et pour le multiplicande. Nous effectuerons au maximum vingt quatre décalages du multiplicande (trois fois huit bits) ce qui nous amène à doubler la place potentielle nécessaire au stockage du multiplicande. Le résultat pour sa part tiendra aussi sur six octets.

La simplification que nous envisageons est très simple. Il s'agit d'exploiter un mode d'adressage particulier qui nous permettra de pointer successivement sur les différents octets du multiplicateur. Nous pourrons donc réaliser notre multiplication multioctets grâce à un noyau pris dans deux boucles. La boucle interne s'occupera du traitement d'un octet du multiplicateur dont l'adresse aura été fixée dans la boucle externe, la boucle externe ne s'occupant effectivement que de l'évolution de cette adresse. Pour faire varier cette adresse nous utiliserons l'adressage indexé. Pour cela nous mobiliserons un registre d'index, un autre étant occupé par le compteur de bits.

Je vous rappelle brièvement le fonctionnement de l'adressage indexé : l'adresse est donnée dans l'opérande qui suit l'instruction et elle est modifiée par le registre d'index concerné (addition d'un nombre codé en mode complément à deux,il peut donc s'agir d'une soustraction!). Le résultat final indique au microprocesseur l'endroit où il doit prélever, déposer ou modifier une donnée. Pour plus de commodité dans l'organigramme, nous considérerons à la modification de l'adresse sera X et celui qui tiendra lieu de compteur Y. Ne vous fiez pas à cette notation, c'est une convention que je fixe arbitrairement, elle n'est pas forcément valable pour votre ordinateur.

Addition 16 bits améliorée





Au départ nous fixons comme adresse le premier octet du multiplicateur. Par la suite, à chaque sortie de la boucle interne, nous incrémentons le registre d'index ce qui nous donne accès à l'octet suivant du multiplicateur.

Nous aboutirons donc à un algorithme tel que celui-ci :

100 mettre le résultat à 0

110 mettre les deux registres d'index à 0 (l'un sert à l'indexation de l'adresse du multiplicateur, l'autre se charge du comptage des bits lors du traitement d'un octet du multiplicateur)

120 rotation d'une position vers la droite de l'octet pointé par l'adresse du multiplicateur, adresse modifiée par le contenu du registre X

130 si C= 1 alors ajouter au résultat la valeur actuelle du multiplicande

140 incrémenter Y d'une unité

150 rotation d'une position vers la gauche du multiplicande

160 si Y < 8 alors aller en 120

170 mettre Y à 0

180 incrémenter X d'une unité

190 si X< 3 alors aller en 120

200 fin

Vous voyez que dans cet algorithme, nous avons regroupé les deux parties qui formaient la redondance du premier algo-rithme. Dans cette nouvelle écriture, nous pourrons modifier le dernier test sur la valeur du registre d'index X de telle manière que nous puissions effectuer des multiplications sur, au maximum, cent vingt sept octets. Si vous désirez augmenter les capacités de l'algorithme cidessus, n'oubliez à aucun moment de modifier votre structure de données (multiplicande, multiplicateur et résultat) en fonction des capacités que vous désirez lui conférer.

Bien entendu, cet algorithme ne forme pas le nec plus ultra de la multiplication multi-octets mais il fonctionne à coup sûr. Une amélioration envisageable consisterait à tester la valeur du multiplicateur et du multiplicande pour permettre de stopper les opérations dès que les chiffres significatifs ont été traités (il s'agit en fait d'éliminer tous les O situés dans la gauche du nombre). Je ne me sens pas de taille à vous fournir la solution d'une manière théorique, la programmation d'une telle méthode de calcul variant trop d'une machine à l'autre.

A partir d'un certain niveau de complexité, il devient nécessaire de "coller" aux particularités de son micro-ordinateur pour en tirer le meilleur parti possible. Nous ne consacrerons donc pas nos efforts communs à développer plus avant les problèmes posés par la multiplication, mais nous tournerons plutôt nos regards vers la dernière opération arithmétique qu'il nous reste à étudier : la division.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE Langage machine ... Sur ORIC

J'AI BU

Stefano Di Sarosqui, l'auteur du programme passé dans le dernier cours, m'a appelé peu après sa parution. Il m'a fait remarquer une erreur grave de ma part : j'ai attribué au 8912 les routines qu'effectue en fait le 6522, autrement dit le VIA. Et sur tout le texte, vaillamment, j'ai cité le 8912, et vas-y que je t'entre et que je te sorte, et vasy que je te reçois des signaux... Tout faux : c'est bien le 6522. Il faut dire qu'auparavant, Stefano et moi avions bu quelques verres. Il explique à merveille, mais je n'étais pas dans un état qui me permette de tout saisir à la perfection, d'où l'erreur qui ne se reproduira plus. Du moins, tant que je resterai sobre. Dont acte, si je veux.

J'EXPLIQUE MIEUX

D'autre part, il semble que certains d'entre vous n'aient pas compris l'utilité de ce programme. Il permet, grâce à deux magnétophones, de faire une copie de bande à bande en régénérant le signal EN DIRECT. C'est à dire que quel que soit le format d'enregistrement (même si un CLOAD ne marche pas !), vous pourrez vous faire une copie anti-café de vos logiciels. Dans certains cas, il se peut même que vous arriviez, en faisant une copie d'un soft qui s'obstine à ne pas charger, à le rendre compatible avec votre magnéto.

LE TRAITEMENT PRINCIPAL

Bien. Nous avons donc vu la dernière fois comment nous affichions le mot "Grand-mère" à l'écran. Voyons maintenant comment la copie s'effectue de fait. Reprenez votre listing, et pointez votre crayon sur la ligne

LDA # \$ 7F charge l'accumulateur avec la valeur \$ 7F et STA IER le place en \$ 30E (puisque IER a été défini précédemment comme étant l'équivalent de \$ 30E). LDA # \$ FF et STA DDRB placent \$ FF en \$ 302 et les quatre instructions suivantes placent respectivement 0 en \$ 300 et \$ 10 en \$ 30C.

Et nous arrivons à une instruction inc... inc... inconnue. LDA IFR charge l'accumulateur du contenu de la cellule mémoire \$ 30D. Et hop, AND # \$ 10. Que veut-ce dire?

AND est une instruction logique (je ne veux pas dire qu'elle coule de source, simplement que c'est son nom). Le contenu l'accumulateur va être comparé bit par bit à un "masque" (en l'occurence le chiffre qui suit l'instruction AND) et positionné en conséquence.

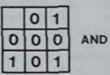
Un exemple. L'accumulateur contient \$ 45. Il sera donc sous la forme :

80 40 20 10 8 4 2 1 0 1 0 0 0 1 0 1 Valeurs en hexa

L'instruction AND \$ 16 va comparer l'accu (soyons bref) à la valeur absolue \$ 16. Celle-ci est de la forme :

80 40 20 10 8 4 2 1 0 0 0 1 0 1

Que se passe-t-il? Prenons le premier bit. Il est à un dans l'accumulateur, à zéro dans le masque. Selon une "table de vérité" (c'est son nom) que je sors miraculeusement de ma manche, et que je vous place ci-des-



...on s'aperçoit que 0 et 1 donnent 0. On met donc le premier bit de l'accumulateur à zéro. Bit suivant: 0 pour l'accu, 1 pour le masque. Même remarque, le second bit de l'accu est mis à 0. Troisième bit : 1 pour l'accu, 1 pour le masque. Ah, là ça change. Consultons notre table : 1 et 1 donnent 1, le troisième bit de l'accumulateur restera donc à un. Quatrième : 0 pour les deux, le quatrième de l'accu restera à 0. Et ainsi de suite, jusqu'au huitième. Le résultat sera donc de 4, selon ce principe:

0 1 0 0 0 1 0 1 AND 0 0 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0

Quelle est l'utilité d'une telle instruction? Admettons que vous désiriez filtrer un écran graphique, en enlevant tous les codes inverses. Vous savez que pour inverser un octet, l'Oric met le bit 7 (soit le huitième, puisque la numérotation commence à 0) à

Vous chargez un à un les octets de l'écran, vous faites un AND avec la valeur \$ 7F (soit 127) et le bit 7 sera automatiquement mis à zéro, tandis que les autres resteront inchangés. Il ne vous reste plus ensuite qu'à replacer le contenu de l'accumulateur à la position d'où vous l'avez extrait. Comprendo ?

Revenons à notre programme. L'instruction suivante est : BEQ BOU4. BEQ, vous vous en souvenez, signifie "branche si égal à zéro". Or, nous avons mis à zéro tous les bits sauf le cinquième. Donc, si en IFR le bit 4 est à un, le résultat sera positif et le branchement ne s'effectuera pas; si le bit 4 est à zéro, du coup, tout est à zéro et le branchement s'effectue.



En fait, AND est une instruction drôlement pratique, elle permet de tester des bits séparément ET de mettre certains bits à zéro.

En fait, je n'ai plus rien à expliquer; nous avons vu toutes les autres intructions. Comme je vous le disais la dernière fois, DFB n'est pas une instruction du 6502 mais permet à l'assembleur de placer en mémoire des octets d'une valeur déterminée. Voilà, vous avez un copieur d'enfer. Alors, heureux ?

Pendant que nous y sommes, nous allons voir de plus près les autres fonctions logiques disponibles sur le 6502. Mais auparavant, voyons les différents modes d'adressage du AND : AND # \$ 30 compare l'accu à la valeur \$ 30.

AND \$ 65 compare l'accu avec le contenu de la cellule \$ 65 (en page zéro).

AND \$ 65,X compare l'accu avec le contenu de la cellule qui se trouve X positions après \$

AND (\$ 65,X) compare l'accu avec le contenu des cellules pointées par (\$ 65+ X). Exemple: \$ 68 contient \$ 00, \$ 69 contient \$ 10 et X contient 3 : \$ 65 + 3 = \$ 68, l'accu sera comparé à DEEK (\$ 68), soit le contenu de \$ 1000 (pour parler

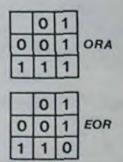
AND (\$ 65),Y compare l'accu avec le contenu des cellules pointés par (\$ 65)+ Y. Exemple: \$ 65 contient \$ 00, \$ 66 contient \$ 10 et Y est à \$ 5: l'accu sera comparé au contenu de \$ 1005.

AND \$ 1000 compare l'accu au contenu de \$ 1000.

AND \$ 1000,X et AND \$ 1000,Y comparent l'accu avec le contenu de \$ 1000+ X et \$ 1000+ Y respectivement.

Vous remarquez que sur l'exemple de tout à l'heure (mettre à zéro les bits 7 de tout l'écran) on aurait pu aussi bien faire un AND directement sur la mémoire, au lieu de passer par l'accu, en faisant LDA # \$ 7F. puis AND \$ A000, AND \$ A001. etc... mais en utilisant une boucle, bien sûr!

Les autres fonctions sont ORA et EOR. Voici les tables de vé-



Vous pouvez par exemple coder un programme en effectuant un EOR de tous les codes qui composent ce programme. Par exemple, si vous faites EOR \$ 55, tout le programme sera illisi-Vous refaites ce même EOR, et tout reprend la valeur originale. ORA peut servir pour forcer des

bits à un. Si vous voulez passer tout un écran en vidéo inverse, il suffit de mettre à un les bits 7 de tous les octets de l'écran (attention aux attributs de couleur!). Ce sera du type: LDA # \$ 80, ORA \$ A000, ORA \$ A001, etc... Il y a plus simple: PAPER 7: INK 0. Mais que ne ferait-on pas pour le fun, n'estce pas ?

Les mêmes modes d'adressage que pour AND sont disponibles pour EOR et ORA. Apparemment, il n'est que peu utile de pouvoir tester des bits un à un : on peut très bien comparer un octet à une valeur. Mais vous vous apercevrez très vite que les fonctions logiques sont essentielles. On peut s'en passer, mais lorsqu'on les utilise, le programme y gagne en clarté et surtout en vitesse.

La prochaine fois... Vous verrez

la page pédagogique ______ la page pédago ____

== la page pédagogique ==== la page pédago==

Le programme de Joseph BRIAUD fait découvrir la France et ses régions à votre MSX, voici un bon moyen de combler vos lacunes.











IF YY>92 THEN YY=92

3160 PUT SPRITE 2, (161, YY), 1, 1

GEO sur MSX

suite du N°91

1780 DATA Liege, 113, 21, " ", Belgiqu e, 1.1 Mh 1790 RETURN Aff Reponses 1810 PSET (178, 2), 1: PRINT #1, V\$(1) 1820 PSET (178, 24), 2: PRINT #1, V#(2 1830 PSET (178, 46), 3: PRINT #1, V\$(3 1840 PSET (178,68),4:PRINT #1,V\$(4 1850 PSET (178,90),5:PRINT#1,V\$(5) 1870 DATA Fleuve, CH, CV, L, LL ,5 1880 DATA Seine, 90, 45, St Seine, 1'A bbaye, 776 km 1890 DATA Rhone, 108, 125, Saint, Goth ard, 812 km 1900 DATA Garonne, 65, 126, Mont , Val lier,647 km 1910 DATA Rhin, 138, 50, Lac, Toma, 129 1920 DATA Loire, 90, 70, Mt Gerbier, d e Jonc, 1012 km 1930 DATA Saone, 111,85, Monts, Fauci 1940 DATA M du Nord, 66, 0, " ", " ", " 1950 DATA Manche, 35, 10, " ", " ", " " 1960 DATA Atlantique, 35, 118, Ocean, 1970 DATA Mediterran, 100, 165, " ", " 1980 DATA Somme, 80, 11, Font-, Somme, 245 km 1990 DATA Allier, 94, 108, Mt Maure , Garidille, 410 km 2000 DATA Adour, 48, 158, Col du, Tour malet, 335 km 2010 DATA Charente, 55, 101, Cheronna c, Limousin, 361 km 2020 DATA Meuse, 112, 11, Monts, Fauci 2030 DATA Dordogne, 69, 118, Puy de, S ancy, 480 km 2040 DATA Durance, 120, 148, Mont, Gen evre, 380 km 2050 DATA Marne, 100, 30, Plateau de, Langres, 525 km 2060 DATA Moselle, 130, 25, Col de, Bu ssang, 550 km 2070 DATA Var, 137, 153, " ", Entraune s, 112 km 2080 DATA Vienne, 65,88,Pt Mille_,v aches, 350 km 2090 DATA Sarthe, 54, 60, " ", Perche, 2100 DATA Dise, 90, 20, Chimay, Belgiq 2110 DATA Cher, 85, 85, La Com-, brail les, 367 km

2120 DATA Tarn, 86, 140, Mont, Lozers,

2130 DATA Golo, 16, 124, Paglia, Orba,

2160 DATA Espagne, 35, 175, " ", Madri

DATA Pays, CH, CV, NH, C, CD

375 km

84 km

d, 32 Mh

2140 RETURN

2170 DATA Andorre, 75, 176, * *, Andor re, 15500 h 2180 DATA Monaco, 137, 157, " *, Monac o, 23000 h 2190 DATA Italie, 148, 130, " *, Rome, 2200 DATA Suisse, 140, 85, " ", Berne, 2210 DATA Allemagne, 145, 50, " ", Bon n, 59 Mh 2220 DATA Luxembourg, 125, 22, " *, Lu xembourg, 330000 h 2230 DATA Belgique, 100,0, " ", Bruxe 11es, 9.6 Mh 2240 DATA France, 80, 80, " ", Paris, 5 2250 DATA G Bretagne, 30,0, " ", Lond res, 55 Mh -2260 RETURN DATA Regions, CH, CV, NH, C, 2270 CE 2280 DATA Alsace, 135, 50, Siderurgie , " ", Strasbourg 2290 DATA Aquitaine, 65, 120, Pins, Vi n, Bordeaux 2300 DATA Auvergne, 100, 100, Fromage s, " ", C. Ferrand 2310 DATA BNormandie, 50, 40, Const-, 2320 DATA Bourgogne, 104, 64, Vin, " ' 2330 DATA Bretagne, 24,50, Peche, " * 2340 DATA Centre, 80, 60, Energie, Nuc leaire, Orleans 2350 DATA C.Ardenne, 110, 50, Champag ne. " . Chalons 2360 DATA Corse, 17, 124, Tourisme, Ve ndetta, Ajaccio 2370 DATA F. Comte, 124, 74, Elevage, * 2380 DATA HNormandie, 65, 27, Bovins, " ".Rouen 2390 DATA Ile France, 85, 40, Industr ie," ",Paris 2400 DATA Languedoc, 100, 150, Vin, Sa rdanes, Mtpellier 2410 DATA Limousin, 84, 100, Ovins, " .,Limoges 2420 DATA Lorraine, 124, 42, Siderurg ie, " ", Metz 2430 DATA M Pyrenees, 80, 140, Aviati on, " ", Toulouse 2440 DATA Nord, 85, 5, Textile, " ", Li lle 2450 DATA P de Loire, 50, 60, Const-, 2460 DATA Picardie, 85, 20, Cultures, " ", Amiens 2470 DATA Poitou, 60, 100, Produits, L aitiers, Poitiers 2480 DATA Provence, 130, 144, Tourism e, " ", Marseille 2490 DATA Rh Alpes, 124, 120, Industr ie, " ", Lyon 2500 RETURN DATA Montagne, CH, CV, AL, PC, 2510 2520 DATA Alpes, 130, 122, Mont, Blanc 2530 DATA Jura, 122, 80, Cret de, la N eige, 1723 m 2540 DATA Ardenne, 122, 20, Signal de ,Botrange, 692 m 2550 DATA M Central, 90, 115, Puy de, Sancy, 1886 m 2560 DATA Armor, 22, 50, Montagne, d'A rree, 384 m 2570 DATA Pyrenees, 70, 170, Pic, d'An eto, 3404 m 2580 DATA For Noire, 150, 50, * *, Fel dberg, 1493 m 2590 DATA Vosges, 130, 50, Ballon de, Guebwiller, 1424 m 2600 DATA Poitou, 50, 85, Puy, Crapaud 2610 DATA BocNormand, 54, 40, Les, Ava loirs, 417 m 2620 DATA Artois, 80, 7, Mont, Hulin, 2 2630 RETURN 2640 ' REM Def sprite 0 2650 RESTORE 2650 FOR A=1 TO 32 READ S 2670 2680 SPS=SPS+CHRS(S) 2690 NEXT 2700 SPRITE\$(0)=SP\$ 2710 DATA 0,0,30,62,62,62,62,0,0,6 2,62,62,62,30,0,0,0,0,120,124,124, 124, 124, 0, 0, 124, 124, 124, 124, 120, 0, 2720 RETURN 2730 ' REM Def sprite 1 2740 RESTORE 2740 FOR A=1 TO 32 2750 2760 SQ#=SQ#+CHR#(S) 2770 NEXT 2780 2790 SPRITE#(1)=SQ\$ 2800 DATA 120, 251, 27, 24, 219, 219, 21 6,219,219,192,195,251,248,0,0,0,0, 240, 240, 0, 128, 128, 0, 128, 128, 0, 0, 0, 0,0,0,0 2810 RETURN 2820 ' REM Reponse 2830 LINE(174,124)-(255,192),9,BF 2850 PSET(177, 134), 9: PRINT#1, "Choi 2860 PSET(177,150),9:PRINT#1,"1e d omaine 2870 PSET (190, 166), 9: PRINT#1, "de j 2880 PUT SPRITE 2, (161, YY), 1,1 2890 P=POINT (177, YY) 2900 Z\$=INKEY\$ 2910 IF Zs=**THEN 2900 2920 IF Zs=" " THEN 3000 ST=STICK(0) 2930 IF ST=1 THEN YY=YY-22 THEN YY=YY+22 IF ST=5 2950 IF YYCA THEN YY=4 IF YY>92 THEN YY=92 2980 FOR A=1 TO 300: IF NOT Z\$="" T HEN 2880 2990 NEXT: GOTO 2880 3000 IF P=7 THEN 2880 3010 IF P=JC THEN GOSUB 1330: RETUR 3020 JC=P:GOSUB 1270:RETURN Chrono 3030 ' REM 3040 LINE (174, 124) - (255, 192), 9, BF 3050 Y1=122:CL=0 3060 ON INTERVAL=10 GOSUB 3200 3070 INTERVAL ON 3080 Z\$=INKEY\$ 3090 IF Zs=" * THEN 3080 3100 IF ZS=" " THEN INTERVAL OFF: GOTO 3270 3110 ST=STICK(0) THEN YY=YY-22 3120 IF ST=1 THEN YY=YY+22 IF ST=5 3130 3140 IF YYKA THEN YY=4

3170 P=POINT (177, YY) 3180 FOR A=1 TO 300: IF NOT Z\$= " T HEN 3080 3190 NEXT: GOTO 3080 3200 Y1=Y1+2: IF Y1>=192 THEN 3300 3210 PSET (174, Y1): DRAW *C7R81* 3220 PSET (174, Y1+1): DRAW "C7R81" 3230 CL = ABS (CL-10) 3240 PUT SPRITE 1, (X(BR), Y(BR)), CL .0 3250 RETURN . Exam de la reponse 3260 ' REM 3270 LINE (174, 124) - (255, 192), 7, BF 3280 IF P=BR THEN AS=* G A G N E*: RE=RE+1:PLAY*FG*:GOTO 3310 3290 As=" P E R D U":PLAY"DC":GOTO 3310 3300 As=" Trop tard":PLAY"DC" 3310 PSET (173,124),7:COLOR 1 :PRI NT #1. AS 3320 PSET (174,124),7:COLOR 1 :PRI NT #1, AS 3330 COLOR 6 3340 PRESET ((216-LEN(V#(BR)) #4),14 3):PRINT#1, V# (BR) 3350 COLOR 12 3360 PRESET ((216-LEN(NH#(BR))*4),1 56): PRINT#1, NH\$(BR) 3370 PRESET ((216-LEN(CC#(BR))*4),1 69):PRINT#1,CC#(BR) 3380 COLOR 4 3390 PRESET ((216-LEN(DP#(BR))*4),1 82):PRINT#1, DP\$(BR) 3400 PUT SPRITE 1, (X(BR), Y(BR)), 9, 3410 RD=RD+1 3420 GOSUB 3650 3430 IF NOT CO=4 THEN CO=CO+1:GOSU B 1330:GOTO 440 3440 C=1:C0=0:YY=4:GOSUB 1120 3450 PRESET (173,2):PRINT #1, " Mem 3460 PRESET (173,46):PRINT #1, " Au tre jeu 3470 PRESET (173,90):PRINT #1," FIN 3480 PUT SPRITE 2, (161, YY), 1,1 3490 P=POINT(177, YY) 3500 Z\$= INKEY\$ 3510 IF Zs="" THEN 3500 3520 IF Zs=" * THEN 3600 3530 ST=STICK(0) IF ST=1 THEN YY=YY-22 THEN YY=YY+22 3550 IF ST=5 THEN YY=4 IF YYC4 3560 IF YY)92 THEN YY=92 3580 FOR A=1 TO 500: IF NOT Z = " T **HEN 3480** 3590 NEXT: GOTO 3480 3600 IF P=1 THEN GOSUB 1330:GOTG 4 3610 IF P=3 THEN 410 3620 IF P=5 THEN COLOR 15,4,4:POKE MHF3DB, 1:END 3630 GOTO 3480 3640 'REM Aff score 3650 COLOR 1 3660 LINE (159, 190) - (101, 181), 7, BF 3670 PSET (130, 182), 7: PRINT #1, "/" 3680 PSET ((114-(LEN(STR*(RE))*4)) ,182),7:PRINT #1,RE

3700 RETURN

,182),7:PRINT #1,RD

3690 PSET ((145-(LEN(STR#(RD))#4))

MINE HANTEE

Malgré la présence de sempiternels fantômes, parviendrez-vous à remplir un wagonnet de pépites, pour épater la galerie ?..

Eric LECHAT Mode d'emploi :

Le passage des différents tableaux, demande réflexes et stratégie. Les règles sont incluses.

suite du N°91

770 PRINT PRINT 780 PRINT "CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC cccccccccccccc") 790 PRINT "C

800 PRINT "cdcccccccccccccccccc ccccncccccccccdc";

810 PRINT "cd de";

820 PRINT "cdcccccccccccccccccccc edeemeedeececede", 830 PRINT "cd

deceedeceecede";

840 PRINT "cdcccccccccccccccccc dc";

850 PRINT "cd deencedeececede";

860 PRINT "cdccnccccccccccccccccc dc"; 870 PRINT "cdcccccccccccccd dcc

ccccccccccccccdc"; 880 PRINT "cdcccccmmmccmccccncdcc cmcccmmcccccccdc")

890 PRINT "cd decommercemerced deceecd dc"; 900 PRINT "cdcnccdccccccccccccc

dececedececede"; 910 PRINT "cdccccd dececede";

920 PRINT "edemmedecececececece dececedececede"; 930 PRINT "cdccmcd

decemmede"; 940 PRINT "cdcmmcdcccccccccccc deceenedeemeecede";

950 PRINT "cdcccdcmmcccmcmmmcccmc dc"; 960 PRINT "cd decommemmemmeded cccdcccccdcccccc";

970 PRINT "cccedeccccccccccccccc deedeececdeecece"; 980 PRINT "cd

990 PRINT "cceeeeeeeeeeeeeeeee eeeeeeeeeeeecc"; CHR\$(11):LOCATE

1,1 PRINT CHRS(11) 1000 LOCATE 1,1 PRINT "RECORD CORE SACS TEMPS. VIES" 1010 INK 1,17

1020 EI : EVERY 50,0 GOSUB 2570 1030 LOCATE 1,2 PRINT REX LOCATE 1 1,2 PRINT 0% LOCATE 28,2 PRINT SA

%:LOCATE 35,2:PRINT VI% 1040 LOCATE XX. YX PEN 3 PRINT "k": PEN 2:LOCATE UX, VX:PRINT "o":LOCAT E U1%, V1%:PRINT "P":PEN 1

1050 L%=RND: IF L%>0.5 THEN L%=1 EL 1060 K%=RND: IF K%>0.5 THEN K%=1 EL

SF K2=-1 1070 L1%=RND: IF L1%>0.5 THEN L1%=1 ELSE L1%=-1

1080 K1%=RND: IF K1%>0.5 THEN K1%=1

ELSE K1%=-1 1090 FOR TEMPO=0 TO 500 NEXT : 'PRIN T CHR\$(7)

1199 J1%=2 1110 FOR I%=J1% TO 34 STEP 1 :LOCA TE I%,24 PEN 3 PRINT " F9"; PEN 1 1120 AR%=AR%+1 IF AR%/2=INT(AR%/2)

THEN 1160 1130 IF ARX>100 THEN ARX=0 1140 IF MONSTRE=1 THEN 1180

1150 TROUX=0:GOSUB 1240:GOTO 1180

A suivre:

En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

1160 IF MONSTRE1=1 THEN 1180

1170 TROUIX=0:GOSUB 1520 1180 IF ((U%=PEX% AND V%=PEY%) OR (U1%=PEX% AND V1%=PEY%)) AND PE=1 THEN AFTER 50.3 GOSUB 2750

1190 IF PIO=1 AND ((UX=39 AND VX=2 4) OR (U1%=39 AND V%=24)) THEN AFT ER 50.1 GOSUB 2550

1200 GOTO 1800 1210 REM PREMIER MONSTRE 1240 IF 9%=V% THEN 1370

1250 IF HX=1 THEN 1380 1260 IF 9%>V% THEN V%=V%+1 B%=-1 G OTO 1280

1270 VX=VX-1:8X=1 1280 IF TEST((UX#16)-12,(-(VX+1)#1 6)+10)=0 AND TROUX=1 AND VX(23 T HEN LOCATE UX. VX-1 PRINT "d" LOCAT E U%, V%: PEN 2: PRINT CHR\$(22); CHR\$(1); "o"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN 1: TROU

%=0 RETURN 1290 MONX=TEST((UX*16)-12,(-VX*16) +2)

1300 IF MONX=1 OR MONX=2 THEN GOTO 1329

1310 LOCATE UX, VX+BX: PRINT "d": LOC ATE UX, VX PEN 2 PRINT CHR\$(22); CHR \$(1); "o"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN 1: RE 1320 HX=2 UX=UX+KX: VX=VX+BX

1330 MON%=TEST((U%*16)-12,(-V%*16) +2) 1340 IF MONX=1 OR MONX=2 THEN 1360

1350 LOCATE U%-K%, V% PRINT " " LOC ATE U%, V% PEN 2 PRINT CHR\$(22); CHR \$(1); "o"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN 1:RE 1360 UN=UN-KN: KN=KN+2: HN=0: IF KN=3

THEN KX=-1:RETURN 1370 IF HX=2 THEN BX=0 (GOTO 1320) 1380 IF xx>U% THEN U%=U%+1 :B%=-1:

GOTO 1400 1390 UX=UX-1 :BX=1 1400 MONX=TEST((UX*16)-12.(-YX*16)

1410 IF MONX=1 OR MONX=2 THEN 1430 1420 LOCATE UX+BX, VX PRINT " "LUC ATE UX, VX PEN 2 PRINT CHR\$(22); CHR \$(1); "o"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN 1:H% =0 : RETURN 1430 HX=1:UX=UX+8X:VX=VX+LX

1440 MONX=TEST((UX*16)-12,(-VX*16) +2)

1450 IF MONX=1 OR MONX=2 THEN 1470 1460 LOCATE UX, VX-LX: PRINT "d" : LOC ATE U%, V% PEN 2: PRINT CHR\$(22); CHR \$(1); "o"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN 1:RE

1470 VX=VX-LX+LX=LX+2 IF LX=3 THEN L%=-1

1480 RETURN

1500 REM DEUXIEME MONSTRE 1520 IF YX=V1% THEN 1650 1530 IF H1%=1 THEN 1660

1540 IF 9%>V1% THEN V1%=V1%+1:B1%= -1 GOTO 1560 1550 V1%=V1%-1 B1%=1

1560 IF TEST((U1%*16)-12,(-(V1%+1) *16)+10)=0 AND TROU1%=1 AND V1%(2 3 THEN LOCATE U1%, V1%-1 : PRINT "d" : LOCATE U1%, V1% PEN 2 PRINT CHR#(22); CHR\$(1); "P"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN

1:TROU1%=0:RETURN 1570 MON1%=TEST((U1%*16)-12,(-V1%* 16)+2) 1580 IF MON1%=1 OR MON1%=2 THEN 1

1590 LOCATE U1%, V1%+B1% PRINT "d": LOCATE U1%, V1% PEN 2 PRINT CHR\$(22); CHR\$(1); "P"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN 1 : RETURN

T'AS PAS CENT

BALLES? ST

1600 H1%=2:U1%=U1%+K1%:V1%=V1%+B1% 1610 MON1%=TEST((U1%*16)-12,(-V1%* 16)+2)

1620 IF MONIX=1 OR MONIX=2 THEN 1 640

1630 LOCATE U1%-K1%, V1% PRINT " ": LOCATE U1%, V1% PEN 2: PRINT CHR#(22); CHR\$(1); "P"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN 1 : RETURN

1640 U1%=U1%-K1%:K1%=K1%+2:H1%=0:I F K1%=3 THEN K1%=-1 RETURN

1650 IF H1%=2 THEN B1%=0 :GOTO 160

1660 IF xx>U1% THEN U1%=U1%+1 :B1% =-1:GOTO 1680

1679 U1%=U1%-1 :B1%=1 1680 MON1%=TEST((U1%*16)-12,(-V1%*

1690 IF MON1%=1 OR MON1%=2 THEN 1

1700 LOCATE U1%+B1%, V1% PRINT " ": LOCATE U1%, V1% PEN 2 PRINT CHR\$(22); CHR\$(1); "P"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN

1:H1%=0:RETURN 1710 H1%=1:U1%=U1%+B1%:V1%=V1%+L1% 1720 MON1%=TEST((U1%*16)-12,(-V1%* 16)+2)

1730 IF MON1%=1 OR MON1%=2 THEN 1

1740 LOCATE U1%, V1%-L1% PRINT "d" LOCATE U1%, V1%: PEN 2: PRINT CHR\$(22); CHR\$(1); "P"; CHR\$(22); CHR\$(0): PEN 1 : RETURN

1750 V1%=V1%-L1%:L1%=L1%+2:IF L1%= 3 THEN L1%=-1 1769 RETURN

1780 REM DEPLACEMENTS BONHOMME IF XX=UX AND YX=VX OR XX=U1X AND YX=V1% THEN 2770

1810 IF XX>=IX+1 AND XX<=IX+3 AND Y%=24 THEN 2770 1820 IF X%=1% AND Y%=24 THEN LOCAT E 1%,24 PEN 3 PRINT "k"; PEN 1

1930 IF INKEY(2)=0 OR JOY(0)=2 THE N 9%=9%-1*(Y%(25) ELSE 1850 1840 IF TEST((XX*16)-8,(-YX*16))(> 0 THEN LOCATE x2,9% SOUND 2,150,4, 10,...20 PEN 3 PRINT "1", PEN 1 LOC ATE xx,9%-1 PRINT "d" GOTO 1930 EL

SE 2010 1850 IF INKEY(0)=0 OR JOY(0)=1 THE N 9%=9%+1*(Y%)1) ELSE 1870 1860 IF TEST((X%*16)-8,(-Y%*16))()

0 THEN LOCATE x%, 9% SOUND 2, 150.4, 10, , , 20 PEN 3 PRINT "1" , PEN 1 LOC ATE xx, 9%+1: PRINT "d" GOTO 1930 EL 1870 IF (INKEY(1)=0 OR JOY(0)=8) A

ND (XX()38 OR YX()24) THEN XX=XX-1 *(XX<40) ELSE 1890 1880 IF TEST((XX*16)-12,(-YX*16)+1

0)=0 THEN LOCATE x%-1,9% SOUND 2,1 50,4,10,,,20 PEN 3 PRINT " J") PEN 1:GOTO 1930 ELSE 2070

1890 IF INKEY(8)=0 OR JOY(0)=4 THE N x%=x%+1*(X%>1) ELSE 1920

1900 IF XX=PEXX AND YX=PEYX THEN X %=X%+1:GOTO 1920 1910 IF TEST((XX*16)-12,(-YX*16)+1 0)=0 THEN LOCATE x%,9%:SOUND 2,150

,4,10,,,20 PEN 3 PRINT "k "; PEN 1 GOTO 1930 ELSE 1980 1920 IF INKEY(9)=0 OR JOY(0)=16 T HEN 2120 1930 REM

1940 IF (INKEY(47)=0 OR JOY(0)=32) AND PELLE=1 THEN 2610

3210 DATA 20.3,23,3,21,4,19,5,23,5,20,7,

21, 8, 23, 8, 21, 9, 13, 12, 17, 12, 23, 12, 15, 13, 1

3220 DATA 16,14,18,14,22,14,14,15,19,15,

3280 DATA 6.21,128,1,6,22,129,6,6,28,130,1,7,20,33,1,7,21,35,8,7,29,34,1,8,19,33

3290 DATA 8,30,34,1,9,19,38,1,9,20,87,10

,9,30,39,1,10,19,36,1,10,20,35,10,10,30,

3300 DATA 11,21,35,8,11,29,37,1,12,20,12

0, 1, 12, 21, 136, 1, 12, 22, 131, 2, 12, 24, 91, 2, 1

3310 DATA 12,28,137,1,12,29,121,1,9,21,7

5, 1, 9, 24, 75, 1, 9, 26, 75, 2, 9, 29, *75, 1

3420 IF (X1>3)+(X1<7)=-2 THEN 3460

3430 IF (X1)12)+(X1(17)=-2 THEN 3450

3320 CALL HCHAR (M-1, 15, 32)

3330 CALL HCHAR (M, 15.70)

3370 IF X1=33 THEN 3620

3380 IF X1=25 THEN 4220

3400 IF K=1 THEN 3550

3410 IF M=13 THEN 3520

3340 K=INT(RND*2)+1

3360 GOSUB 3810

3390 GOSUB 3750

3440 GOTO 3470

3350 M=M+1

1950 IF (INKEY(47)=0 OR JOY(0)=32) AND PIOC=1 THEN 2428

1960 IF XX=UX AND YX=VX OR XX=U1X

AMSTRAD

T LA CONNERTE EST DE

DROITE LA

MICEPE

LAJCHE

AND YX=V1% THEN 2770 1970 NEXT IN:LOCATE IN:24:PRINT "

":GOTO 1100 1980 REM

1990 IF TEST((XX*16)-16,(-YX*16)) =1 THEN LOCATE XX,9% PEN 3 PRINT " 1 " : PEN 1 : GOTO 1930 2000 IF TEST((XX*16)-12,(-YX*16)+

10)=1 THEN x%=x%+1 :GOTO 1950 2010 REM 2020 IF TEST((XX*16)-12,(-YX*16)+

10)=0 THEN LOCATE XX,9% PEN 3 PRIN T "1") :PEN 1:LOCATE x%, y%-1:PRINT "d":GOTO 1930

2030 IF TEST((XX*16)-12,(-YX*16)+ 10)=1 THEN 9%=9%-1 | GOTO 1950 2040 REM

2050 IF TEST((X%*16)-12,(-Y%*16)+ 10 >= 0 THEN LOCATE XX, YX PEN 3 PRIN T "1"; PEN 1 LOCATE xx, 9x+1 PRINT "d":GOTO 1930

2060 IF TEST((XX*16)-12,(-YX*16)+ 18)=1 THEN 9%=9%+1 :GOTO 1950 2070 REM

2080 IF TEST((XX*16)-16,(-YX*16)) =1 THEN LOCATE xx-1,9x PEN 3 PRINT " 1", PEN 1 GOTO 1930 2090 IF TEST((Xx*16)-12,(-Yx*16)+

10)=1 THEN xx=xx-1 :GOTO 1950

2100 GOTO 1930 2110 REM TEST COPY 2120 IF YX=24 THEN 2210

2130 IF PE=1 AND PELLE=0 AND PIOCH E=0 AND X%>=PEX%-1 AND X%(=PEX%+1 AND YX>=PEYX-1 AND YX(=PEYX+1 THEN LOCATE PEXX, PEYX PRINT " " PELLE=

1 PE=0 SOUND 1,150,0,0,3 LOCATE 1, 3 PEN 2 PRINT "V" PEN .1 GOTO 1968 **ELSE 2150** 2140 GOTO 2160

2150 IF PE=1 AND XX>=PEXX-1 AND XX <=PEXX+1 AND YX>=PEYX-1 AND YX<=PE</pre> Y%+1 THEN SOUND 2,50,20,15

2160 IF TEST ((XX*16)-6,(-(YX+1)* 16)+2)<>1 THEN 2180 2170 IF RX=0 THEN LOCATE XX, YX+1: PRINT "c": SOUND 2,80,20,14,,2:R%=1 :Q%=Q%+100:LOCATE 40.3:PRINT CHR#C

238):LOCATE 11,2 :PRINT 0%," GOTO 1950 ELSE SOUND 2,50,20,15,,1 2180 IF TEST((XX*16)-16,(-(YX+1)*1 6))=1 THEN SOUND 2,150,20,14,,6/L OCATE xx, yx+1 | PRINT "c" | 0x=0x-Yx-1 0:GOTO 2200 2190 IF TEST ((XX*16)-12,(-(YX+1)*

16)+10)=1 AND TEST ((XX*16)-12,(-(Y%+2)*16)+10)=0 THEN SOUND 4,100,2 0.15, 4 LOCATE xx, 9% PRINT "d" 19%= 9%+1:LOCATE XX,9% PEN 3 PRINT "J": PEN 1 2200 IF 0%(0 THEN 2860

2210 IF XX=38 AND YX=24 AND PIO=1 AND PIOCHE=0 AND PELLE=0 THEN LOCA TE 39,24 PRINT " "; CHR\$(7) PIOCHE= 1 :PIOC=1 :PIO=0 : LOCATE 40 . 1 :PEN 2 :P RINT "w" PEN 1 AFTER 200,1 GOSUB 2 550 GOTO 1930 ELSE IF XX=38 AND Y %=24 AND PIO=1 THEN SOUND 2.50,20. 15, 1

2220 IF (XX=IX+2 OR XX=IX+3) AND Y%=23 THEN 2240 2230 GOTO 1950

LES AVENTURES DE LA CHAUSSURE DE DROITE DE MITTERRAND



2550 IF M=20 THEN 2730 2560 GOSUB 3750 2570 IF (X1>17)+(X1<21)=-2 THEN 2610 2580 IF (X1>26)+(X1<31)=-2 THEN 2600 2590 GOTO 2620 2600 IF Y1>12 THEN 2830 2610 IF Y1>18 THEN 2830 2620 IF (X1=4)+(X1=15)+(X1=25)=-1 THEN 2 660 2630 IF M=20 THEN 2730 2640 IF K=1 THEN 2760 2650 GOTO 2490 2660 GOSUB 4030

2670 GOTO 2490 2680 SC=SC+100 2690 BN=BN+1 2700 IF BN=4 THEN 3030 2710 X1=2 2720 GOTO 2490 2730 M=4 2740 CALL HCHAR (19.15,32) 2750 GOTO 2490 2760 CALL HCHAR (M-1.1,72,14) 2770 CALL SOUND (10, 110, 5) 2780 IF (Y1=M-1)+(X1<15)=-2 THEN 2840

2790 CALL HCHAR (M-1,1,32,14)

2800 GDTO 2490

2820 BOTO 2840

2810 CVB=2

Suite de la page 2

2840 CALL SOUND (600, -7,5) 2850 CALL HCHAR (M-1, 1.32, 14) 2860 CALL HCHAR (Y1, X1-1, 104) 2870 M=4 2880 IF CVB=2 THEN 3650 2890 CALL VCHAR (1, 15, 32, 22) 2900 VIE=VIE-1 2910 FU=24 2920 ER=B 2930 X1=2

6666

2830 CVB=1

2940 CALL HCHAR (24, 16, 144, 8) 2950 CALL HCHAR (Y1, X1-1, 32) 2960 IF VIE=0 THEN 1640 2970 IF VIE=1 THEN 2990 2980 IF VIE=2 THEN 3000 2990 CALL HCHAR (24.3, 153) 3000 CALL HCHAR (24.5, 153)

3010 IF CVB=1 THEN 2320 3020 GOTO 2710 3030 CALL HCHAR (4.1,32.608) 3040 CVB=0

3060 Y1=12 3070 CALL HCHAR (23.1,152.32) 3080 BN=5 3090 M=4 3100 RESTORE 3150

3050 Y1-5

3110 FOR I=1 TO 10 3120 READ G.W.E 3130 CALL VCHAR (Q. W. 109.E) 3140 NEXT I

3150 DATA 19.3.5.19.4.5.19.5.5.20.7.4.20 .8.4.20.9.4.13.12.11.13.13.11.13.14.11.1 3,15,11

3160 RESTORE 3210 3170 FOR I=1 TO 21



3200 NEXT I

9,13,20,13

3270 NEXT I

,1,8,20,35,10

37,1,11,20,36,1

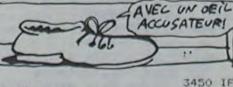
3230 RESTORE 3280

3250 READ Q.W.E.R

3240 FOR I=1 TO 29

3260 CALL HCHAR (D. W. E.R)

21.15





A SUIVRE...

3450 IF Y1>12 THEN 2810 3460 IF Y1>18 THEN 2810 3470 IF (X1>19)+(X1<31)=-2 THEN 3490 3480 GOTO 3500

3490 IF (Y1>5)+(Y1<13)=-2 THEN 2810 3500 IF (X1=6)+(X1=11)+(X1=20)+(X1=27)=-1 THEN 3600 3510 GOTO 3320

3520 M=4 3530 CALL VCHAR (1.15,32,12) 3540 GOTO 3570 3550 CALL HCHAR (M-1,1,72,14)

3560 CALL SOUND (10, 110, 5) 3570 IF (Y1=M-1)+(X1<15)=-2 THEN 2810 3580 CALL HCHAR (M-1.1, 32, 14) 3590 GOTO 3410

3600 GDSUB 4030 3610 GOTO 3320 3620 SC=SC+80 3630 X1=2 3640 GOTO 3360 3650 VIE=VIE-1

3660 FU=24 3670 ER=8 3680 CALL HCHAR (24.16.144.8) 3690 IF VIE=0 THEN 1640

3700 IF VIE=1 THEN 3720 3710 IF VIE=2 THEN 3730 3720 CALL HCHAR (24.3, 153) 3730 CALL HCHAR (24.5.153) 3740 BOTO 3040 3750 CALL HCHAR (YA. XA. 32)

3760 CALL HCHAR (Y1. X1.64) 3770 XA=X1

Suite page 29

MEGASPACE

Face aux innombrables dangers que réserve cette "méga" aventure, vous ne devrez pas manquer de ressources...

suite du N°91

1770 1FP0 133000 THENX=75: V#= PAS

MAL, LES PASSAGERS SONT SAU VES, L

E MEGASPACE A UN PEU SOUF FERT MAI

LE MEGASPACE EST PLUTOT AB IME MAI

S LES PASSAGERS SONT SAU VES, C'ES

1790 IFPO+>28000THENX=90:V#="ADIEU

SEX=120: V= "SANS COMMENTAIRE !!!"

1810 FORI=MITOX: M1=M1+1: M2=M2+1:L1

1780 IFPO 130000THENX=80: VS= "AIE!

S C'EST REPARABLE :: GOTO1810

T L'ESSENTIEL NON?": GOTO1810

ES BOSSES NEANMOINS*: GOTO1810

IFASC (VB) =13THEN140ELSE1830

1900 GOSUB320: GOSUB340

STOIO: READA: C(I) =A: NEXT

): NEXT: SPRITE\$(11) = A\$: SPRITE\$(12) =

-W9:FORI=6T010STEP2:PUTSPRITE1,(W8

2001 IFSP=1THENY0=Y0-5: Y2=Y2+5: PUT

,0),0:PUTSPRITE12,(245,0),0:SP=0

+T(10):SP=1:Y0=R(5)-4:Y2=R(10)+5

+T(I),R(I)),C(I):NEXT:SPRITEON

1890 'LABYRINTHE SOUTERRAIN---

2, M1), 9, BF: NEXT

SE: ERASEC, T.R.OJ

OSUB610: GOSUB530

14, BF

1651,1,BF

A: NEXT: NEXT

2005 GOSUB350

2020 GOSUB350

OT02100ELSE2100

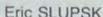
2050 GOTOZODO

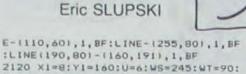
EYSSINS

5,165),1,BF:GOSUB655

2100 GOSUB320: GOSUB325

2035 IFY (35THENY=180:GOT0910





2130 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350 2150 IFX(5THENX=240:EN=1:GOTO1900E LSEIFX)245THENX=10:GOTO2300ELSEIFY >185THENY=40:G0T02200

WW=65:C=15:W=115:E1=5:E2=6:G05UB53

2160 GOTO2130 2200 G0SUB325

2210 LINE(190, 32) - (160, 130), 1, BF:L INE (30, 130) - (255, 145), 1, BF

2220 NB=1:X1=165:Y1=38:WS=245:WW=1 28:C=13:WT=60:W=70:HX=40:HY=134:HC -8:GOSUB318 2230 GOSUB326

2231 GOSUB315

2240 GOSUB350: GOSUB319

BEAU MEGASPACE, MAIS LES PASSAGE 2250 1FX>245THENX=10:GOTO2500ELSE1 RS SONT TOUJOURS LA. . . AV EC QUELQU FY (35THENY=180: GOSUB325: GOTO2110 2260 GOTO2230

1800 IFPO! >25000THENX=100: V6="PLUS 2300 GOSUB325 DE PASSAGERS, LE MEGASPACE LUI N'

2310 LINE (0,60) - (255,80),1,8F:LINE EST PLUS UTILISABLE. TRIST E FIN"EL (70,191)-(90,150),1,BF

2315 NB=2:X1=10:Y1=65:HX=75:HY=160 :HC=10:GOSUB318 2320 GOSUB350: GOSUB319

NE(70, M1-1)-(190, M1), 1, BF:LINE(70, M2)-(190,M2), I5:LINE(128,M1-1)-(13 2330 IFX(5THENX=240:GOSUB325:GOTO2 110ELSE1FX>245THENX=10:GOTO2400ELS 1820 PRESET(10.160): PRINT#1. V\$: CLD EIFY) 185THENY=40: GDTD2500

2340 GOTO2320

1830 VS=INKEYS: IFVS=**THEN1830ELSE 2400 GOSUB325 2410 LINE(0,60)-(170,80),1,BF;LINE -(130,130),1,BF:LINE-(255,105),1,B F:LINE(100,105)-(120,191),1,BF 2420 NB=3:X1=10:Y1=65:WS=245:WT=14 1910 LINE(0,32)-(20,191),14,BF:LIN

E(0,171)-(255,191),14,BF:LINE(235, 0:WW=115:C=10:W=180:HX=105:HY=120: 32)-(255,191),14,BF:LINE(0,32)-(16 HC=3:GOSUB318 0,42),14,BF:LINE(203,32)-(255,42), 2430 GOSUB326

2435 GOSUB315 1911 X1=170:Y1=40:TE'=0:U=14:W=0:G 2440 GOSUB350:GOSUB319

2450 IFX>245THENX=10:G0T02700ELSEI 1915 IFEN=1THENLINE (235, 150) - (255, FX(5THENX=240:GOTO2300ELSEIFY)1857 HENY=40: GOTO2600

1920 FORI=14496T014687STEP32:RESTO 2460 G0T02430 RE10190:FORJ=OTO23:READA:VPOKEI+J, 2500 GOSUB325

2510 LINE (0, 130) - (255, 145) , 1, BF:LI 1930 FORI=5T010:READA:T(1)=A:NEXT: NE(70,32)-(90,191),1,8F

FORI=ST010:READA:R(I) =A:NEXT:FORI= 2520 X1=10:Y1=130

2530 GOSUB350 1940 As="":FORI=1T08:As=As+CHRs(16 2550 IFX(5THENX=240:GOT02200ELSEIF :WW=45:C=8:W=70:HX=160:HY=135:HC=1

X>245THENX=10:G0T02600ELSEIFY>185T HENY=40: GOTO2900ELSE1FY<35THENY=18 2000 W=W+W9:FORI=5T010STEP2:PUTSPR 0:G0T02300

ITEI, (W+T(I),R(I)),C(I):NEXT:W8=W8 2570 G0T02530 2600 GOSUB325

2610 LINE (0, 130) - (255, 145) , 1, BF:LI NE(100,32)-(120,191),1,8F SPRITE11, (XO, YO), 7: PUTSPRITE12, (XZ Z620 X1=10: Y1=130: WS=130: WT=90: WW=

, Y2), 7: IFYO(42THENPUTSPRITE11, 1255 110:C=10:W=105 2630 GOSUB326: GOSUB315

2002 IFSP=OTHENXO=W+B+T(5):X2=W8+B 2650 GOSUB350

2670 IFX<5THENX=240:GOTO2500ELSEIF X)245THENX=10:GOTO2800ELSEIFY(35TH ENY=180: GOTO2400EL SEIFY>185THENY=4 2030 IFOB=1ANDZ4+7(165ANDZ4+7)145A 0:GOTO3000

NDZ3)215THENOB=0:LINE(235,150)-(25 2680 GOTO2630 2700 GOSUB325

2710 LINE(0,105)-(230,130),1,8F:L1 NE-(180,40),1,8F:LINE(30,120)-(50, 2040 IFX)245THENSPRITEOFF: X=10: IFB A=OTHENPO!=PO!+500:GOSUB620:BA=1:G 191).1.BF

2720 NB=4: X1=10: Y1=110: WS=220: WT=1 0:WW=110:C=9:W=200:HX=200:HY=55:HC =13:GOSUB318

2105 RESTORE10205:FORI=14496T01455 2730 GOSUB326 9: READA: VPOKEI, A: NEXT: PUTSPRITE6, 1 2735 GOSUB315

2740 GOSUB350: GOSUB319 2110 LINE(0,150)-(90,175),1,8F:LIN 2750 IFY)185THENY=40:GOTO2800ELSE1

(MAMAN!)

FX (STHENX=240: G0102400

TOC 8

2760 GOTO2730 2800 GOSUB325

2810 LINE (0, 130) - (140, 145) , 1, BF:L1 NE-(120,50),1,BF:LINE-(255,70),1,B F:LINE(30,32)-(50,130),1,BF:LINE(2 10,191) - (235,130),1,BF:LINE-(255,1 551,1,BF

2820 X1=10:Y1=130:WS=150:WT=110:WW =80:W=120:C=12

2830 GOSUB326:GOSUB315

2840 GOSUB350

2850 IFX (5THENX=240: G0102600ELSE1F X>245THENX=10:GOTO3100ELSEIFY<35TH ENY=180: GOTO2700ELSEIFY>185THENY=4

2860 GGT02830 2900 GOSUB325

2910 LINE (70, 32) - (90, 191), 1, BF: LIN E(0,50)-(70,65),1,BF:LINE(90,130)-(255,150),1,BF:LINE(170,130)-(190, 90),1,BF:LINE-(255,105),1,BF:LINE(130,150) - (150,191),1,BF

2920 NB=5:X1=75:Y1=40:WS=245:WT=70 : WW=135: W=200: C=2: HX=220: HY=95: HC= 12:GOSUB318

2930 GOSUB326: GOSUB315 2940 GOSUB350: GOSUB319

2950 IFX(5THENX=240:GOT03400ELSEIF X)245THENX=10:GOTO3000ELSE1FY(35TH ENY=180:GOTO2500ELSEIFY)185THENY=4 O:GOT03500

2960 GOTO2930 3000 GOSUB325

3010 LINE(0,130)-(255,150),1,BF:LI NE(0,90)-(100,105),1,BF:LINE(100,3 2)-(120,130),1,BF:LINE(150,150)-(1 70,191),1,BF

3020 X1=10:Y1=135:WS=230:WT=20:WW= 135:W=220:C=15

3030 GOSUB326: GOSUB315: GOSUB350 3050 IFX(5THENX=240:GOTO2900ELSEIF XX245THENX=10:GOTO3300ELSEIFY(35TH ENY=180:GOTOZ600ELSEIFY)185THENY=4 O:GOT03700

3060 G0T03030 3100 GOSUB325

3110 LINE(0,50)-(60,70),1,BF:LINE-(95,32),1,BF:LINE(0,130)-(180,155) ,1,BF:LINE(210,32)-(230,191),1,BF 3120 NB=6:X1=10:Y1=45:WS=100:WT=50 4: GOSUB318

3130 GOSUB326: GOSUB315: GOSUB350: GO 3150 IFX:STHENX=240:GOTO2800ELSEIF

Y<35THENY=180:GOTO3200ELSEIFY>185T HENY=40: GOT03900

3160 GOTO3130 3200 GOSUB325

3210 LINE (95, 191) - (60, 60) , 1, BF:LIN E-(210,80),1,BF:LINE(210,60)-(230, 1911,1,BF

3220 NB=7:X1=65:Y1=180:HX=216:HY=9 O:HC=8:GOSUB318 3240 GOSUB350: GOSUB319

3250 IFY>185THENY=40:G0T03100

3260 GOTO3240

3300 GOSUB325 3310 LINE(0,130)-(70,150),1,BF:LIN

E-(90,50),1,8F:LINE-(160,70),1,8F: LINE (210, 32) - (235, 80), 1, BF: LINE-(1 40,100),1,BF:LINE-(160,191),1,BF:L INE (255, 150) - (210, 130), 1, BF: LINE-(235,801,1,BF

3320 NB=8:X1=10:Y1=135:WS=100:WT=6 0: WW=110: W=80: C=11: HX=150: HY=55: HC =11:GOSUB318

3330 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350:GO

C'EST POURQUOI?

YOUS

C'EST POUR VIVEE

3350 1FX(5THENX=240:GDT03000ELSE1F X)245THENX=10:GOTO3900ELSEIFY(35TH LINE(1,100)-(1+A,90),CS:LINE(391-I ENY=180:GOTOZ800ELSE1FY)185THENY=4 ,100)-(391-1-A,90),CS:A=A+2:PSET(1 0:G0T03800

DE VAIS ENLEVER MES BIGOUDIS ETS ARRIVE

3360 GOTO3330 3400 G0SUB325

3410 LINE(255,65)-(40,50),1,BF:LIN 4040 1FX(5THENX*240:GOTO3800 E-(60,191),1,8F

3420 NB=9:X1=240:Y1=55:WS=70:WT=30 : WW=90: W=50: C=10: HX=45: HY=160: HC=1 5: GOSUB318

3430 GOSUB326: GOSUB315

3450 GOSUB350: GOSUB319 3460 IFX>245THENX=10:GOTO2900ELSEI FY) 185THENY=40: G0T03600

3470 GOTO3430

3500 GOSUB325 3510 LINE(70,32)-(90,130),1,BF:LIN ,52,90,148,202,228,122,96,164,152, E-(20,110),1,BF:LINE(130,32)-(150, 1701,1,8F:LINE-(50,150),1,8F

3520 NB=10:X1=75:Y1=40:WS=140:WT=1 20: WW=80: W=130: C=13: HX=60: HY=155: H C=7:GOSUB318

3530 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350:GO SUB319

3550 IFY(35THENY=180:G0102900 3560 GOT03530

3600 GOSUB325

E-(210,140),1,BF

3620 NB=11:X1=43:Y1=40:WS=70:WT=30 : WW=90: W=50: C=6: HX=200: HY=145: HC=9 :GOSUB318

3630 GOSUB326: GOSUB315 3640 GOSUB350: GOSUB319

3650 IFY(35THENY=180:GOTO3400 3660 GOTO3630

3700 GOSUB325

3710 LINE (150, 32) - (170, 170) , 1, BF:L INE- (255, 150), 1, 8F 3720 NB=12:X1=155:Y1=40:WS=240:WT=

120:WW=155:W=140:C=7:HX=190:HY=155 :HC=9:GOSUB318

3730 GOSUB326:GOSUB315:GOSUB350:GO SUB319 3750 IFY<35THENY=180:GOTO3000ELSEI

=X)245THENX=10:GOTO3800 3760 GOT03730

3800 GOSU8325

3810 LINE (0, 150) - (255, 170) , 1, BF:LI NE (70, 150) - (90, 70), 1, BF: LINE-(160, 90),1,8F:LINE-(140,32),1,8F 3820 X1=10:Y1=155:WS=170:WT=130:WW

=50:W=150:C=13 3830 GOSUB326: GOSUB315: GOSUB350

3840 GOSUB350 3850 IFX(5THENX=240:GOTO3700ELSEIF 10170 DATAO, 60, 126, 219, 126, 60, 66, 1 X>245THENX=10:GOTO4000ELSEIFY(35TH 29 ENY=180: GOT03300

3860 G0T03830 3900 GOSUB325 3910 LINE(0,130)-(80,150),1,BF:LIN

E-(60,180),1,8F:LINE-(230,160),1,8

F:LINE-(210,32),1,8F 3920 X1=10: Y1=135: WS=240: WT=200: WW =70:W=210:C=12

3930 GOSUB326: GOSUB315: GOSUB350 3950 IFX<5THENX=240:G0T03300ELSEIF

Y < 35THENY=180: GOTO3100 3960 GOTO3930

4000 GOSUB325

4010 LINE(0,150)-(70,170),1,BF:LIN E-(50,70),1,BF:LINE-(240,90),1,BF: 29,248,254,17,8,4,8,0,0,0 LINE-(150,180),1,BF

4013 IFBB=OTHENDRAW*C108M170,100H1 ENEXTELSERESUMENEXT OE8R55F8G10D55L51U55*: PAINT (180, 12 0).10:CD=1:CS=9ELSECD=1:CS=1 4020 X1=10:Y1=155

, 120) , CD: NEXT: A=0

4037 IFOB=1THEN4045 4038 GOSU8350

STEP-1: SOUND7, 7: SOUND8, 16: SOUND9, 1 6: SOUND10, 16: SOUND0, 2: SOUND2, 5: SOU ND4, 10: SOUND6, 1: SOUND13, 1: LINE (150 , 1) - (240, 1) , 1: NEXT: CD=1: CS=1: OB=0: B0=4:T1=1:P0 +P0 +1NT (27000-TIME): BB=1:GOSUB620:GOSUB655

10000 DATA138, 112, 122, 212, 123, 23, 1 06,46,15,74,254,77,62,60,10,18,154

242,254,170,212,104,16 10010 DATAO, 0, 0, 0, 0, 255, 28, 62, 79, 2

55,108,36,66,0,0,0,0,0,0,0,0,129,2 ,6,254,252,0,0,0,0,0,0,0 10020 DATAO, 0, 0, 227, 28, 28, 62, 79, 25

2,254,252,0,0,0,0,0,0,0 10030 DATAO, 0, 0, 0, 129, 64, 96, 127, 63 ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,56,56,1

24,242,255,62,36,66,0,0,0,0

,242,255,62,36,66,0,0,0,0 10060 DATA40, 45, 60, 68, 90, 105, 120, 1 34, 150, 163, 163, 20, 80, -50, 140, 170, 2

00,28,70,90,128,205,12,99 10070 DATA126, 255, 126, 24, 24, 126, 25

,230 10090 DATAB, 13, 15, 12, 2, 3, 5, 6, 9, 10,

11,7,15,15 10100 DATA231, 195, 165, 60, 60, 165, 19

5,231 10110 DATA50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, 1 120, 215, 10, 40, 70, 190, 220, 250, 190, 2

26,250,30,157,70 10120 DATA9, 13, 12, 3, 11, 4, 15, 15, 15,

10130 DATA7, 12, 191, 255, 191, 12, 7, 0 10140 DATAO, 16, 56, 124, 56, 16, 0, 0 10150 DATA15, 30, 63, 127, 63, 30, 15, 0 10160 DATA153, 90, 60, 255, 255, 60, 90,

10180 DATA10, 30, 50, 70, 90, 110, 130, 1 5,10,5,10,12,8,12,8

0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,208,236,67 .129

10206 DATAO, 0, 0, 0, 0, 67, 167, 31, 127,

136, 16, 32, 16, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 194, 2

LES AVENTURE DE JOSEPH CLAUSTROPHOBE

CANON X 07 160 FOR1=1103:FORY=110EC

Suite de la page 8

LISTING 3

10 'SPACE PANIK (C) 1984 By CIMA DOMO Herve 20 ' 21, AVENUE DE GRENOBLE 38170-5

30 PRINT VOULEZ-VOUS LES REGLES DE CE JEUPIO/NI" 40 AS=INKEYS: IFAS=""THEN40

50 IFAs="0"THENGOSUBBAOELSEIFAs()" NºTHEN40 60 CLS: AS= "SPACE-PANIC": FORI=ITOLE N(AS):LOCATE4,1:PRINTRIGHTS(AS,I) 70 BEEP(1+200)MOD76,1:NEXT1:FORI=0 TO1000:NEXTI:LOCATE4,1:PRINTSTRING

\$(12,138) 80 LOCATE16, 1: PRINTCHR# (128): FORI =4TO15:LOCATEI,1:PRINTCHR\$(238):BE EP15-1,1:NEXT

=1000T0500STEP-50: BEEPIMOD112, 1:NE 100 CLEARSOO: DEFINTA-Z:KK=9: POKE&H 1F4A, MH9Z:EC=RND(O):EC=2:CONSOLE,,

90 LOCATE16, 1: PRINTCHR# (219) 1: FORI

110 9=2:T=0 120 CLS: PRINT "NIVEAU 0-3: " |: N=STIC K(O)

130 AS=INKEYS: IFAS=" *THEN130 140 N=VAL (A\$): IFN>3THEN130ELSEPRIN

150 CLS:PRINTSTRINGS(79, CHR\$(138))

170 Z=INT(RND(1)+17)+1: IFSCREEN(Z,

I-1)=140THEN170 180 LOCATEZ, I:PRINTCHR#(140);:LOCA TEZ, I-1: PRINTCHR#(139); : NEXTY, I 190 A=2:FORI=&H1B90TO&H1B9F:POKEI, A:POKEI+MH10,0:POKEI+MH20,1:POKEI+

200 POKEI+&H40, SCREEN(A, 0) : POKEI+& HSO. O: A=A+1:NEXTI 210 QE=119:POKEMH1BFC, 255:POKEMH1B FB. 255: POKE&H1BFB. 0

220 POKEMHIBFO, 3: POKEMHIBFI, 1: POKE \$H18F2, 2: POKE&H18F6, SCREEN(1,2)

230 POKESHIBFO, 3: EXECSHIC39 240 V=12-KK: IFV (=0THEN810 250 EXECUHIAEE

260 I=-1 270 I=I+1: POKEMHIBFO, STICK(O): EXEC MIC39: IFPEEK (MHIBF8) THEN750

280 POKE&HIBFO, -2*TKEY(*2*)-TKEY(*

1"): EXECHHIAOF: IFPEEK (&HIBFB) THENS

290 IFICNTHEN270 300 GE=GE-2/EC: IFGE-OTHEN750

310 IFGE (30THENBEEP120,1 320 PSET (0E, 31) 330 GOTO250 340 IFEC>=4THEN390

350 IFEC=3AND(1()10RSC(1))200) THEN 360 LOCATEA+M, B: PRINTCHR# (138) (370 IFSC(1) (200THENSC(1) =SC(1) +100

380 LOCATEA+M, B+1: PRINTCHR# (SC(I)) 1:GOSUB440:GOTO250 390 IFEC >= 4AND (I=30RSC (1) >2000RSC (21 >2001 THEN620

400 FORY=OTOI-1:LOCATEA+M, B+Y:PRIN

TCHR# (138) 1 : NEXTY 410 IFSC(I) (200THENSC(I) =SC(I)+100 420 LOCATEA+M, B+1: PRINTCHR# (SC(1)) 1:GOSUB450:GOTO250

430 PT=PT+10*(Y+1); POKE&H1BE0+Z, 25

5: RETURN 440

1:NEXTY

HR# (138) | : NEXTY

450 FORY=OTO1:FORZ=OTOB 460 IFPEEK (7056+Z) = A+MANDPEEK (7072

+Z) =B+YTHENCA=CA+1:GOSUB490 470 NEXTZ, Y: RETURN 480 PETURN

490 POKE&HIB90+Z, A+M: POKE&HIBA0+Z,

B+1: POKEMH1BDO+Z, SC(1)-100 500 POKELHIBF8, 0: IFPEEK (LHIBEO+Z) (>255THENPOKE&H1BEO+Z,O

520 A=PEEK(&HIBF1):B=PEEK(&HIBF2): M= (SCREEN(A, B) MOD2()0) - (SCREEN(A, B 1MOD2=01

530 G=PEEK (&H1F4A) -&H90

540 LOCATEA+M, B: PRINTCHR# (244); 550 FORI=0103:1FB+1)3THENSC(1)=0:N EXTELSESC(I) = SCREEN(A+M, B+I): NEXTI

570 IFSC(1)=1410RSC(1)=2430RSC(1)=

246THENI=I+1:GOTO570 580 P=(A+M) #6+1; FORY=B#8+5TO(B+1) # B+1:PSET(P,Y):PSET(P+3,Y):PSET(P,Y 590 PSET(P+3,Y+2):LINE(P+1,Y+1)-(P

+2, Y+1): PRESET (P, Y-1): PRESET (P+3, Y 600 PRESET(P, Y+1): PRESET(P+3, Y+1): PRESET (P+1, Y): PRESET (P+2, Y): BEEPY,

610 IFECCOZTHEN340 620 LOCATEA+M, B+1: PRINTCHR# (247); 630 FORU=600T0500STEP-24: BEEPUMOD1 640 FORY=BTOB+1:LOCATEA+M, Y:PRINTC

650 IFSC(1)=1390RSC(1)=239THENLOCA TEA+M, B+I:PRINTCHR#(139); 670 Y=Y+1: IFSC (Y) >200THENZ=0: T=T+1

680 IFYCITHEN670 690 '

800 GOTO150

810 9=STRIG(0)

900 GOSUB1180

MBENT DEDANS";

700 PT=PT+I+10: POKE&HIBEB. 0: GOTO25

710 IFPEEK (&H1B90+Z) = A+MANDPEEK (&H 1BAO+Z) =B+YTHENGOSUB430 720 IFT=G+1THENT=0:GOTO770

730 IFZ(@THENZ=Z+1:GOTO710 740 GOTO680 750 KK=KK+1:T=0:LOCATEPEEK(MH1BF1) PEEK (&H1BF2): PRINTCHR#(219)1: UUT&

760 FORI=1000T0500STEP-50: BEEPIMOD 112.1: NEXTI: GOTO:50 770 8=9+1:POKE&H1F4A, 8+&H90:IF8=7T

HEND=2:EC=EC+1:POKE&HIF4A, &H92 780 A=-QE#(QE)30):CL5:PT=PT+A:PRIN T"BONUS: "1"SCORE": PRINTAIPT: 290 FORI=0T01000:NEXTI

820 CLS:PRINT"VOTRE SCORE" : PT:PRI NT*VOULEZ VOUS REJOUER(O/N) ?*; 830 AS=INKEYS:IFAS=""THEN830 840 IFAS="O"THEN100ELSEIFAS="N"THE

NCLS: PRINT TANT PIS! ": END

850 GOTO830 860 ' REGLES DU JEU 870 PRINT VOUS EJES PRISONNIER SUR UNE PLANETE PERDUE AU FIN FOND DE

LA GALAXIE 1 1 880 GOSUB1180 890 PRINT*DES MONSTRES VEULENT VOU S DEVORER (PLUS PRECISEMENT VOTRE BULLDOZER 1) " :

NE POUVEZ QUE CREUSER ET REBOUCHER DES TROUS!"1 920 GOSUB1180 930 PRINT VOUS DEVEZ DONC CREUSER DES TROUS POUR QUE LES MONSTRES TO

910 PRINT POUR VOUS DEFENDRE VOUS

4045 IFBB=OANDOB=ITHENFORI=180TOSO

4050 G0T04030

5,108,36,66,0,0,0,0,0,0,0,128,1,2,

3610 LINE (40, 32) - (60, 160), 1, BF: LIN 10040 DATAO, 0, 0, 1, 128, 64, 96, 127, 63 ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,199,56,56,124 10050 DATA8, 28, 62, 127, 127, 62, 28, 8

> 10080 DATA40,50,60,70,80,90,100,11 0,120,130,140,150,160,170,40,70,14 0,0,250,20,50,180,130,50,69,90,147

> 20, 130, 135, 140, 145, 150, 170, 180, 50,

15, 15, 9, 6, 10, 5

50,170,190,210,230,40,50,50,40,90, 80,90,100,120,130,120,130,9,7,9,7, 10190 DATAO, 0, 0, 1, 11, 55, 194, 129, 0,

10200 DATA30, 240, 120, 10, 70, 160, 80, 90, 100, 110, 120, 130, 4, 5, 7, 6, 8, 9 10205 DATAO, 0, 0, 0, 0, 3, 7, 127, 135, 10 ,20,40,20,0,0,0,0,0,0,0,0,192,224, 254,225,80,40,20,40,0,0,0

10210 'IFERR=50RERR=6THENW=0: RESUM



940 GOSUB1180 950 PRINT'IL SUFFIT DE LES REBOUCH ER POUR TUER LES MONSTRES : 1 960 GOSUB1180

970 PRINT POUR CREUSER: TOUCHE'1':P OUR REBOUCHER: TOUCHE' 2' "1 980 GOSUB1180 990 PRINT'IL Y A 3 STAGES ET PLUS: CHAQUE STAGES EST CONSTITUE DE 6 T

ABLEAUX .. " I

1000 GOSUB1180

1010 PRINT" Ier TABLEAU: 3 MONSTRES. ... dem TABLEAU: 8 MONSTRES! "1 1020 GOSUP1180 1030 PRINT 1er STAGE: LES MONSTRES

DOIVENT TOMBER D'UN ETAGE!"! 1040 GOSUB1180 1050 PRINT"Zem STAGE:LES MONSTRES DOIVENT TOMBER DE 2 ETAGES!"1

1040 GOSUBI180 1070 PRINT" Jem STAGES ET PLUS: LES MONSTRES DOIVENT TOMBER DE 3 ETAGE

1090 PRINT VOUS POUVER AUSSI LES F AIRE S'ECRASER ET BIEN D'AUTRES CH OSES ... "1 1100 GOSUB1180

1110 PRINT'A LA QUESTION NIVEAU O. 3 REPONDEZ O SI VOUS ETES BON 1"1 1120 GOSUB1180 1130 PRINT'S SI VOUS ETES MAUVAIS! THE CHIFFRE CORRESPOND AU NOMBRES

DE FOIS "1 1140 GOSUBI180 1150 PRINT-QUE VOUS BOUGEZ QUAND L ES MONSTRES NE BOUGENT QU'UNE FOIS

1160 GOSUB1190 1170 PRINT BON COURAGE 1"1: GOSUB11 BO: RETURN 1180 IFINKEY ** THEN 1180 ELSEPRINT:

27

: GOSUB710

VIC 20

A suivre:

En raison de la longueur

inhabituelle du listing.

nous passerons ce pro-

gramme en deux fois.

2600 PRINT" > DODODODODONYOUS LE FREFE

2670 POKE36875, 181 PRINT " > PRINT LE COUP PORTE." 2680 FORI=0T0100:NEXT:POKE36875.0: FORI=0T02000:NEXT

2740 REM FUITE 2750 PRINT"DWYOUS TENTEZ DE FUIR.. ":POKE36979,127:POKE36976,230 2760 S\$="" 2770 FORI=1TO2000:NEXT

2780 I=INT(RND(1)*300/IN):POKE3687

2790 ONIGOTO2840,2840,2840,2800,28

2800 PRINT" IN PRODUCTION OUS RVEZ REU

2850 FOR1=0T02000:NEXT 2860 IN=INT(IN-RND(1)*10):G0T022: 2870 M#="ORQUE"

2698 FO=INT(FO+RND(1)*28)

2710 NEXTX

6.8

2720 GOT03230 2730 REM----

2880 GOTO2150

2900 00102150

2890 MF="TROLL"

2910 Mr="SORCIER"

2920 GOTO2150 2930 M#="CYCLOPE" 2940 GOTO2150

2950 M#="ELFE NOIR"

2970 PRINT" DDNOUS ETES EN"
2980 PRINT" DDN SALLE DE"
2990 PRINT" DDMEDITATION."
3000 PRINT" DDNOTTENTION!!!"

3060 A%(3)=INT(RND(1)*10)+10

3130 PRINT"TREGRETABLE ...

3010 FORI=0T05000 NEXT
3020 PRINT"JVOUS AVEZ 10 SECONDES"
3030 PRINT"JVOUR REPONDREM"
3040 AX(1)=INT(RND(1)*20)
3050 AX(2)=INT(RND(1)*20)

3070 AX(4)=INT(RND(1)*20)+10 3080 TI#="000000" 3090 PRINTAX(1);"+":AX(2);"+"AX(3) ;"+":AX(4);"="

3100 INPUTI 3110 IFVAL(TI#)>10THEN3130 3120 IFI=8%(1)+8%(2)+8%(3)+8%(4)+8 %(5)THEN3180

3140 PRINT"MYOUS AVEZ MISM", VALCTI

RIEN N'EST SAUF TA) MERE TIP ETLA MIENNE.

L'univers de TOD a si mauvaise réputation, que seul un inconscient oserait s'y risquer...

N et S DANIGO

Mode d'emploi:

Nécessité de l'extension 16 Ko. Les règles sont évidentes. Vous devrez livrer combat dans certaines salles du labyrinthe et vos décisions seront fonctions de vos pouvoirs et des armes et objets en votre possession.

30 PEM
40 PEM TOD
50 PEM
60 REM * VIC 16K *
70 PEM
80 PONE36879,25
98 PRINT" CONDENSEMBLE BOOK C) SEN
AN160"
100 FORT=0T04000 NEXT
110 00705200
120 REM
130 PEM . CPEATION CATACOMBES
140 REM
150 POKE36878,15 DIMA\$(21,30)
190 IFR=2THENLETA\$(I,X)="%"
200 IFA=3THENLETA\$(1,X)="0"
210 NEXTX. I
220 DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2
230 DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2
240 DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
250 DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2
260 DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2
278 DATA2 2,2,2,2,2,2,2,2,2
280 DATA2,1,1,3,1,1,1,3,1,1
290 DATA1,2,1,1,3,1,3,1,2,1
300 DATA1,2,1,3,1,1,1,1,1,2
310 DATA2,1,2,2,1,2,1,2,1,2
320 DATA1,2,1,2,1,2,2,1,2,2
330 DATA1,2,1,2,1,2,1,2,2,2
340 DATA2,1,1,1,3,1,1,1,3,1
350 DATA1,2,1,1,3,1,1,1,1,1
360 DATA3,1,3,1,3,1,1,2,1,2
370 DATA2,1,2,2,1,2,1,2,1,2
380 DATA1,2,1,2,1,2,2,1,2,2
390 DATA1,2,1,2,1,2,1,1,1,2
400 DATA2,1,3,1,1,3,1,1,3,1
410 DATA1,3,1,1,3,1,1,3,1,1
420 DATAL, 1, 2, 1, 3, 1, 2, 1, 2, 2
430 DATA2,1,2,2,1,2,2,2,1,2
440 DATA2,1,2,2,2,1,2,1,2,2
450 DATA2 1,2,1,2,1,1,1,1,2
460 DATA2,1,2,1,3,1,1,1,3,1
470 DATA1,3,1,1,3,1,2,1,1,1
480 DATA1,1,1,3,1,1,2,1,2,2
490 DATA2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1
500 DATA2:1,2,1,2,2,1,2,2,2
510 DATA1 2 2 1 2 1 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
520 DATA2,1,1,3,1,1,2,1,2,1
530 DATA1,3,1,1,3,1,1,1,1,2
549 DATA1,2,3,1,1,3,1,2,1,2
550 DATA2,2,2,1,2,1,1,3,1,1
560 DATA2,1,2,2,2,1,2,1,1
570 DATA1,3,1,2,1,3,1,2
580 DATA1,1,2,1,2,2,2,1,2,1
590 DATA1,3,1,1,2,1,1,3,1,2
600 DATA1,2,1,2,1,3,1,2,1,3

0.30	DHIHITETTICE CITIES TO CO
760	DATA2,1,2,1,3,1,2,1,2,1
770	DATA2, 1, 2, 1, 2, 2, 1, 1, 3, 1
789	DATA2,1,1,2,1,3,1,3,1,2
790	DATA2,1,3,1,2,1,1,3,1,1
800	DATA2.1.1.3.1.3.1.2.2.1
810	DATA1,1,3,1,1,2,1,2,1,2
320	DATA2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2
836	DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
840	DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
850	DATA2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2
960	DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
870	DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
000	0001104000

880 GOSUB4220 900 REM * DEPLACEMENT *

920 PRINT", TRODOMONVOICI UN BREF PLAN " Print"des catacombes" 930 FORI=0T02000:NEXT:A=0 940 PRINT"7": GOSUB4810: B=20: PRINT "7" GOSUB4810 950 A=12:B=1 960 FORV=18*2TOINT(RND(1)*50+100)*

970 POKE36878,15 980 POKE36879,8 990 PRINT"3#" 1000 PRINTTAB(13),N# 1010 PRINTTAB(35)"AGE "; INT(V/2) 1020 PRINT" IDDD MINIST 1030 IFB=28THEN1070

1040 IFB=29THEN1080 1050 IFB=30THEN1090 1868 PRINT" IDDDTA 51"; A\$(A-2, B+3); A\$(A-1,B+3);A\$(A,B+3);A\$(A+1,B+3), A\$(A+2,B+3);"M# 1070 PRINT" # # 1070 (A+(A-2, B+2); A\$(A-1,B+2);A\$(A,B+2);A\$(A+1,B+2); A\$(A+2,B+2);"M\$ "

1080 PRINT" # # 100 PRINT" # 1080 PRINT" # 1 (A-1,B);"###";A\$(A+1,B);A\$(A+2,B); 1100 IFB=30THEN4930

As(A+2,B-1);"MS 1130 PRINT"DDDIES 1140 IFA#(A,B)(>"0"THEN1210 1150 POKE36875,200 FORI=0T0150 NEX

1160 POKE36876, 200: FORI=0T0200: NEW 1170 POKE36875.0:POKE36876.0 1180 IFB=30THENI=INT(RND(1)*2) 1190 ONIGOTO1970

1200 GOTO1960 1210 GETS#: IFS#=""THEN1210 1220 IFASC(S#)=133THENGOSUB4560 1230 POKE36874,200 1240 IFS\$=" †"ANDA\$(A, B+1)()"器"THEN

1250 IFS\$="#"ANDA\$(A+1,B)(>"第"THEN A=A+1 1260 IFS\$="#"ANDA\$(A,B-1)<>"@"THEN B=B-1

1279 IFB=0THENB=1 1280 IFS\$="+"ANDA\$(A-1,B)<>"#"THEN

SOYEL YOUS ETES BREF

1300 FORI=1T010:NEXT

1330 IFINC50THEN1550

1340 IFFOCIOTHEN1600 1350 NEXTV

IFVC30THEN5790

1310 POKE36874,0



UNE TRÈS MAUVAISE)

1939 REM-1940 REM * SALLES * 1950 REM 1960 I=INT(RND(1)*10)+1 1970 PRINT" THOUGH F

1368 PRINT": POKE36879,93 1370 PRINT" MIL ME SEMBLE QUE" 1380 PRINT" CODDODENTODS"
1390 PRINT" NA EU RAISON DE VOUS."
1400 PRINT" NVOUS ETES TROP VIEUX"
1410 PRINT" MMAINTENANT." 1420 FORI=0T05000 NEXT 1430 SYS58719

1440 PRINT"MODLES FORCES DU MAL " 1450 PRINT"MOS'EMPARENT DE MOI." 1460 PRINT"MJE NE ME CONTROLE PLUS 1470 FORI=0T02000:NEXT 1480 SYS58719

1490 FORI=1T0250 1500 POKE36874, INT(RND(1)*128)+128 1510 POKE36879, I FORX=1T05: NEXTX, I POKE36874,0

1560 PRINT"MVOS FACULTES MENTALES,

1570 PRINT"MOUS NE POUVEZ PLUS" 1580 PRINT"MAFFRONTER MTOD" 1590 GOTO1420 1600 PRINT"DEMOMPRUVRE ";N\$ 1610 PRINT"MVOS MAIGRES FORCES " 1620 PRINT"MNE VOUS AUTORISENT" 1630 PRINT"XXXV"A MOURIR

1640 GOTO1420 1650 PRINT"DAMMICI S'ACHEVE VOTRE 1660 PRINT"MMISERABLE VIE !" 1670 GOTO1420 1680 PRINT" 34" : POKE36879,46

1690 PRINT"MANNYOUS EN ETES SORTI." 1700 PRINT"MBRAYO.MMAIS..." 1710 FORI=0T02000:NEXT 1720 PRINT"MVERIFIONS VOTRE SCORE.

1730 FORI=0T02000:NEXT 1740 I=INT((((IN+F0)/8)+PTV+(200-V 1750 IFID50THEN1780 1760 PRINT" INDUMNOMONOMORTROP PETIT

MON AMI .. 1770 GOTO1420 1780 PRINT"IBIEN." 1790 PRINT"MYOUS PARVENEZ A" 1800 PRINT" MSURVIVRE AVEC UN SCORE

1830 DATA225,225,225,232,232,235,2 35,240,237,232 1840 DATA100,300,100,300,200,300,2 00,300,100,300 1850 FORI=1T010 READNF(I) NEXT 1860 FORI=1T010 READND(I) NEXT 1870 FORI=1T010 POKE36876,NF(I)

1810 PRINT"XDE:

WHILE WHILE IN

00

1880 FORX=1TOND(I):NEXT 1890 POKE36876, 0: FORX=1T020: NEXT 1900 NEXT 1910 POKE36876.0 1920 GOTO1920

1980 PRINT"N

1990 PRINT"N 2000 PRINT"N 2010 PRINT"N 2020 PRINT"N 2030 PRINT"N 2040 PRINT"N 2050 PRINT"# _____"
2060 PRINT"TITITITITE"
2070 ONIGOSUB3980,3600,3360,2970,3

600,2130,2130,2130,2130,4160 2080 B=B+1 2090 GOTO1350 2100 REM-----2110 REM *MONSTRES*

2130 I=INT(RND(1)*5)+1 2140 ONIGOTO2870,2890,2910,2930,29 2150 PRINT" IDDATTENTION! UN"

2160 PRINT"XDDDI"; M\$
2170 PRINT"XDDDAPPARAIT 2170 PRINT": **DDB***PPARAIT"
2180 FORI=0TO3000:NEXT
2190 SYS50719
2200 POKE36879,120
2210 PRINT": **DMOOTRE REACTION: "
2220 INPUT **M(A,F,OU N)"; S\$
2230 I=INT(RND(1)*3)
2240 FORX=0TOI
2250 IFS\$="N"THEN2440
2260 IFS\$="N"THEN2590
2270 IFS\$="F"THEN2750
2280 POKE36875,170:POKE36877,250
2300 POKE36879,40:PRINT": **DBB***DMONTHENION**
L FRAPPE!"

2310 FORI=0T02000 NEXT 2320 POKE36875,0 POKE36877,0 2330 I=INT(RND(1)*2) 2340 ONIGOT02410

2350 PRINT XXXXII VOUS TOUCHE ."
2360 PTV=PTV-INT(RND(1)*10+3)
2370 IFPTV<0THENRUN1650
2380 PRINT XXXII VOUS RESTE ".PTV." Points de vie. 2390 FOR1=0T02000 NEXT

2400 GOTO2590 2410 PRINT" >DDINDNDNNVOUS L'EVITEZ" 2420 FORI=0TO2000 NEMT 2430 GOTO2590 2440 I=INT(RND(1)*1000+50) 2450 PRINT" IMMIL EXIGE LA SOMME D

2460 PRINTI 2470 INPUT"XXX(O)UI OU (N)ON ",S# IFS#C/"0"THEN2280 2490 IFRICCITHEN2530 2500 RIC=RIC-I

2510 IN=INT(IN+(20*RND(1))) 2520 RETURN 2530 PRINT" DODDDININININININININESCROC!

2540 POKE36874,170 POKE36877,240 2550 FORI=0T02000 NEXT 2560 POKE36874,0 POKE36877,0 2580 00102280

2590 POKE36879,126 PRINT" "

A SUIVRE

FAUT PAS M'EMMERDER! J'AI LE BRAS LONG!

www. **SPECTRUM**

610 DATA2,1,2,1,2,1,1,1,1,1

620 DATA2,1,2,1,2,1,2,2,1,1

630 DATHI, 1, 3, 1, 1, 2, 1, 2, 2, 2

640 DATA2.1.3.1.3.1.2.2.2.1.650 DATA2.1.2.1.2.2.2.2.1.2

660 DATA1,2,1,2,1,3,1,1,1,2

670 DATA2,1,2,2,1,2,2,1,3,1

680 DATA1.1.3.1.2.1.1.2.1.2

790 DATAL: 2.1.2.2.2.1.2.1.2 710 DATAL: 1.2.1.2.2.1.1.3.1 710 DATAL: 1.2.1.2.2.1.1.3.1 720 DATAL: 1.3.1.1.3.1.3.1.2 730 DATAL: 1.2.2.2.2.2.2.1.1.3

740 DATAL,1,3,1,2,1,1,2,1,2

Suite de la page 6

0516 PRINT AT 21.6; FLASH 1; "APP UYER SUR UNE TOUCHE" 0520 PAUSE 0: RETURN SSIS PRINT AT 21.5; FLASH 1, "APP
UYER SUR UNE TOUCHE"

8239 STOP
9000 FOR :=0 TO (8*15)-1
9001 READ 1
9002 POKE 50200+i, t
9003 NEXT i
9010 DATA BIN 01111111, BIN 01111
111.81N 0111111, BIN 11110111, BIN 01111
111.81N 01111111, BIN 11100111, BIN 11110111,
BIN 11110111, BIN 11100111, BIN 1111000, BIN 111000
9010, BIN 110000000, BIN 111000000, BIN 111100000
9014 DATA BIN 1111000000, BIN 1111100, 255
9014 DATA BIN 11111000, BIN 11111100, 255
9015 DATA BIN 1111100, BIN 11111100, 255
9015 DATA BIN 00011111, BIN 00011
11, BIN 00001111
9016 DATA BIN 00011111, BIN 00011
11, BIN 000011111, BIN 00011111, BIN 00011
111, BIN 00111111, BIN 00111111, BIN 001111111, BIN 00111111, BIN 0011111, BIN 00111111, BIN 00111111, BIN 00111111, BIN 00111111, BIN 00111111, BIN 00111111, BIN 0011111, BIN 001111, BIN 0011111, BIN

000,BIN 21000000,BIN 01000000,BI N 00100000,BIN 00100000,BIN 1010 0000,BIN 11100000 9035 DATA BIN 00111111,BIN 00101 210,BIN 0011010,BIN 00111010,BI N 00101101,BIN 00010110,BIN 0001 N 00101101,BIN 00010110,BIN 0001
0101,4
9040 DATA BIN 11111100,BIN 10101
100,BIN 01010100,BIN 10101100,BI
N 01010100,BIN 11101000,BIN 1010
1000,BIN 00100000
9042 FOR i=0 TO (8*20)-1
9043 RERD t
9044 POKE 60400+i.t
9045 NEXT i
9045 NEXT i
100101001,BIN 11110110,BI
N 11111001,255,255,255
9046 DATA BIN 11000000,BIN 1011000
0,BIN 11001100,BIN 11110010,BIN
1111101,255,255,255
9046 DATA 0,0,128,64,BIN 1011000
0,BIN 11001100,BIN 11110010,BIN
1111101
9050 DATA BIN 1000000,BIN 20110
9050 DATA BIN 1000000,BIN 20110
911.BIN 11001100,BIN 11110011.25

| CIN | 1011011, SIN | 10011001, SIN | 00100100, SIN | 011001100, SIN | 011101100, SIN | 011001100, SIN | 01100100, SIN | 011001000, SIN 9134 DATA 0.0.0.0 BIN 10000000 BIN 01000000 B

9135 DATA BIN 00000101,3,1,1,1,0
.0,32
.0138 DATA 0,0,BIN 11000000,65,56
.140 DATA BIN 00101001,BIN 01010
.001,BIN 01100001,BIN 11000001,BIN
.01000101,128,0,0
.0142 DATA BIN 00101000,BIN 01000
.000,BIN 011000001,128,0,0,8IN 011
.00000181 10011000
.000,BIN 00010010,BIN 00101110,BIN
.00110000,BIN 00001100,BIN 0001
.010,BIN 00011010,BIN 001011111
.011000,BIN 00110100,BIN 001011111
.0110 DATA BIN 00110100,BIN 0010
.010,BIN 00110100,BIN 00101000,BIN
.00100111,BIN 00110100,BIN 1110
.000,BIN 00101000,BIN 00101000,BIN
.00100111,BIN 11100100,BIN 1110
.000,BIN 00101000,BIN 00101000,BIN
.1100111,BIN 00101000,BIN 1110
.000,BIN 00101000,BIN 00101000,BIN
.1100111,BIN 1110011000,BIN 1110
.000,BIN 00101000,BIN 00101000,BIN
.11001111,BIN 00101000,BIN 1100
.111,BIN 1110011
.1158 DATA BIN 01001000,BIN 01001
.110,BIN 000101000,BIN 00101000,BIN
.11100111,BIN 00101000,BIN 1100
.111,BIN 111011
.111,BIN 1111011
.111,BIN 1110011
.111,BIN 1110010 9135 DATA BIN 00000101,3,1,1,1,0

THE COLOR · Lunii. 28,128,8IN 01111000 9188 DATA 0.0.0.0.81 9155 DATA 0,0,0,0,8IN 11110000.8

Neges STOP 2000 POKE 23675,240-INT (240/256) 1-256 POKE 23676, INT (240/256) RETURN

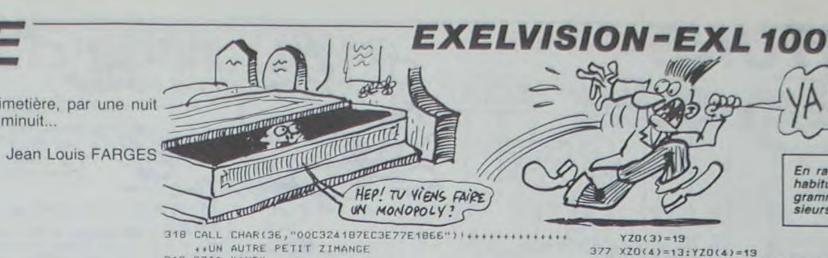
IN 00100000

ZOMBIE

Joyeux divertissement dans un cimetière, par une nuit sans lune, après les 12 coups de minuit...



```
255 FOR I=1 TO AIE(J):RANDOMIZE:X=INTRND(10):Y=INTRND(9)
256 LOCATE (2*Y+1,2*X+1):PRINT "*"
257 NEXT
258 CALL COLOR(CZO$)
259 FOR I=1 TO ZO
260 LOCATE (YZO(1), XZO(1))
261 PRINT "#"
262 NEXT
263 IF NBR=1 THEN CALL SCORE(NOM$) ELSE CALL BOBO
264 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (C(1)+1,28):PRINT
RPT$("X",V(1))
265 IF NBR=2 THEN LOCATE (C(2)+1,28):PRINT RPT4("X",V(2))
266 CALL COLOR("OGBH"):LOCATE (4,30):PRINT S(1)
267 CALL COLOR("OBBH"):LOCATE (5,30):PRINT S(1)
268 IF NER=1 THEN 271
269 CALL COLOR("OGBH"):LOCATE (12,30):PRINT 8(2)
270 CALL COLOR("ObBH"):LOCATE (13,30):PRINT 8(2)
272 | JEU
273 !
274 CALL COLOR("188"):LOCATE (YJ,XJ):PRINT " "
275 IF J=1 THEN CALL KEY1(A,8):GOTO 277
276 IF J=2 THEN CALL KEY2(A,B)
277 XJ=XJ+2*(A=131 AND XJ)2)-2*(A=129 AND XJ(22)
278 YJ=YJ+2*(A=128 AND YJ)2)-2*(A=130 AND YJ(20)
279 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (YJ,XJ):PRINT "X"
280 I=1
281 IF YZO(I)=100 THEN I=I+1:GOTO 281
282 CALL COLOR("OBB"):LOCATE (YZO(I),XZO(I)):PRINT " "
283 XZO(I)=XZO(I)+SGN(XJ-XZO(I))
284 YZO(I)=YZO(I)+SGN(YJ-YZO(I))
285 IF T(YZO(I), XZO(I))=1 THEN 534
286 IF (XZO(I)=XJ AND YZO(I)=YJ)THEN 545
287 CALL COLOR(CZO$)
288 LOCATE (YZO(I), XZO(I)):PRINT "#"
289 CALL POKE(258, SO(II), 132)
290 IF II=10 THEN II=0
291 II=II+1
292 S(J)=S(J)+1
293 CALL COLOR("OGBH"):LOCATE (C(J)-1,30):PRINT S(J)
294 CALL COLOR("ObBH"):LOCATE (C(J)-2,30):PRINT S(J)
295 I=I+1
296 IF 1>20 THEN 274
237 GOTO 281
298
    1 1e TABLEAU
293
300
301 ZI=5:Z0=2
302 XJ=4:YJ=10:XZI(1)=3:YZI(1)=5:XZI(2)=3:YZI(2)=17:
    XZI(3)=13:YZI(3)=9
303 XZI(4)=19:YZI(4)=12:XZI(5)=11:YZI(5)=18
304 XZO(1)=17:YZO(1)=2:XZO(2)=17:YZO(2)=18
305 CALL CHAR(35,"7E6FF78D7E243C42817E")!++++++++++
    ******** PETIT ZOHBIE
306 CALL CHAR(36,"815A3C5AFFB142245AB1")!++++++++++
```





En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plu-

	CALL FUADIOS HAACOOLINGED TO TO THE TOTAL OF THE LAND		
318	CALL CHAR(36,"00C324187EC3E77E1866")!++++++++++		YZ0(3)=19
	UN AUTRE PETIT ZIMANGE		XZO(4)=13:YZO(4)=19
	CZI\$="1YB"	378	CALL CHAR(35,"1818FFDBFF3C3C243C3C")!
	CZO\$="1GB"		+++UN AUTRE PETIT ZOMBIE
	RETURN	379	CALL CHAR(36,"243C7EFF81C3E77E3CC3")!++++++++++
322			++UN AUTRE PETIT ZIMANGE
	! 3eme TABLEAU	380	CZI\$="1MB"
324			CZO\$="1YBF"
	ZI=5:Z0=4		RETURN
326	XJ=2:YJ=2:XZI(1)=11:YZI(1)=7:XZI(2)=19:YZI(2)=7:XZI	383	TOTAL CONTROL OF THE PARTY OF T
	(3)=15:YZI(3)=9		! Beme TABLEAU
327	XZI(4)=11:YZI(4)=19:XZI(5)=19:YZI(5)=19:XZO(1)=2:	385	The state of the s
	YZO(1)=19:XZO(2)=10		
328	YZO(2)=19:XZO(3)=19:YZO(3)=19:XZO(4)=20:YZO(4)=2		ZI=1:Z0=3
329	CALL CHAR(35,"7EBD99FF7E3C66427E3C")!+++++++++++		XJ=14:YJ=12
	***UN AUTRE PETIT ZOMBIE		XZI(1)=11:YZI(1)=15
330	CALL CHAR(36, "3C42A581BD99423C42C3") ++++++++++++	383	XZO(1)=3:YZO(1)=3:XZO(2)=19:YZO(2)=3:XZO(3)=9:
	++UN AUTRE PETIT ZIMANGE		YZO(3)=19
221	CZIS="1MB"	330	CALL CHAR(35,"007E9999FF6642BDFFFF") +++++++++++++
	CZO\$="1WB"		++++++++UN PETIT ZOMBIE
		391	CALL CHAR(36,"24183C7EFF42663C24C3")!************************************
	RETURN		+++++++UN AUTRE ZIMANGE
334		392	CZI\$="1CB"
	! 4eme TABLEAU		CZO\$="168"
336			RETURN
	ZI=4:Z0=3		
338	XJ=12:YJ=18:XZI(1)=2:YZI(1)=5:XZI(2)=17:YZI(2)=8:	395	Land Advantage Control of the Contro
	XZI(3)=2:YZI(3)=13		! Seme TABLEAU
333	XZI(4)=17:YZI(4)=18:XZO(1)=11:YZO(1)=18:XZO(2)=13:	397	
	YZO(2)=18		ZI=1:Z0=4
340	XZO(3)=12:YZO(3)=19		XJ=14:YJ=8
341	CZI\$="1CB"		XZI(1)=13:YZI(1)=9
342	CZO\$="1b8"	401	XZO(1)=2:YZO(1)=2:XZO(2)=20:YZO(2)=2:XZO(3)=2:
343	CALL CHAR(35,"7EBD99FFFF7E66427E3C") +++++++++++++		YZO(3)=20:XZO(4)=20:YZO(4)=20
	+++UN AUTRE PETIT ZUMBIE	402	CALL CHAR(35,"60103FCFF71818181818")!++++++++++++
			++++++++UN AUTRE ZOMBIE
344	CALL CHAR(36,"183C7EBDFFC3E77E7E81")!++++++++++	403	CALL CHAR(36,"007E3939FF7E183C42E7") +++++++++++++++++++++++++++++++++++
	++UN AUTRE PETIT ZIMANGE		+++++++UN AUTRE ZIMANGE
	RETURN	404	CZI\$="1GBF"
346			CZO\$="1WBF"
	! Seme TABLEAU		RETURN
348			
349	ZI=3:Z0=4	407	
350	XJ=12:YJ=18:XZI(1)=5:YZI(1)=5:XZI(2)=5:YZI(2)=17:		1 10 eme TABLEAU
	XZI(3)=19:YZI(3)=13	409	
351	XZO(1)=15:YZO(1)=5:XZO(2)=5:YZO(2)=13:XZO(3)=13:		ZI=1:Z0=3
	YZO(3)=17		XJ=4:YJ=4
352	XZO(4)=13:YZO(4)=3		XZI(1)=5:YZI(1)=5
	CZI\$="1CB"	413	XZO(1)=10:YZO(1)=10:XZO(2)=15:YZO(2)=10:XZO(3)=15:
	CZO\$="1WB"		YZO(3)=15
	CALL CHAR(35,"3C7EDBFFFFE7C3FFFFDB")!+++++++++++	414	CALL CHAR(35,"183C243C7E66C3FFAB00") +++++++++++
555			++++++++UN PETIT ZOMBIE
250	+++UN AUTRE PETIT ZOMBIE	415	CALL CHAR(36,"81423C667E42663C4281") ++++++++++
226	CALL CHAR(36,"4224FF087E42243C1818")!++++++++++++		++++++++UN PETIT ZIMANGE
400	++UN AUTRE PETIT ZIMANGE	415	CZI\$="1MBF"
	RETURN		CZO\$="1GBF"
358			RETURN
	! Geme TABLEAU	413	
360			! 11 eme TABLEAU
	ZI=2:Z0=4	421	ELD STATE AND A CONTRACTORS
362	XJ=2:YJ=18:XZI(1)=13:YZI(1)=3:XZI(2)=13:YZI(2)=19		ZI=3:Z0=5
	XZO(1)=13:YZO(1)=5:XZO(2)=13:YZO(2)=17:XZO(3)=3:		XJ=10:YJ=10
	YZO(3)=9		
264	XZO(4)=21:YZO(4)=9	424	XZI(1)=3:YZI(1)=3:XZI(2)=13:YZI(2)=3:XZI(3)=19:YZI (3)=3
	CZI\$="1R8"	400	
	CZO\$="1GB"	425	XZO(1)=9:YZO(1)=10:XZO(2)=11:YZO(2)=10:XZO(3)=10:
			YZO(3)=9
367	CALL CHAR(35,"42FF7E427E66423C5A81")!++++++++++	425	XZO(4)=2:YZO(4)=19:XZO(5)=19:YZO(5)=19
200	+++UN AUTRE PETIT ZOMBIE	427	CALL CHAR(35,"7EBDE7C3FF244242C300")!++++++++++
	CALL CHAR(36,"3C5AFFC30000C3FF7E3C")!+++++++++++		++++++++UN PETIT ZOMBIE
	++UN AUTRE PETIT ZIMANGE	428	CALL CHAR(36, "7EDBFF663C1818183C7E") ! ++++++++++
	RETURN		*+++++++UN PETIT ZIMANGE
370	A State of the second stat	423	CZI*="168"
371	! 7eme TABLEAU		CZ0\$="1GB"
372			RETURN
373	Z1=2:Z0=4	432	
374	XJ=2:YJ=2		t de company de la company de
375	XZI(1)=5:YZI(1)=5:XZI(2)=9:YZI(2)=9	434	A CHIMBE
376	XZO(1)=19:YZO(1)=19:XZO(2)=17:YZO(2)=19:XZO(3)=15:		ZI=1:ZO=4 A SUIVRE
		400	

LE JUSTICIER

****UN AUTRE PETIT ZOMBI

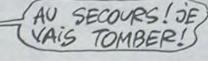
:XZI(3)=17:YZI(3)=9 315 XZI(4)=21:YZI(4)=3

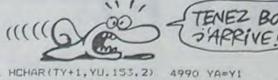
++++++++++PETIT ZIMANGE

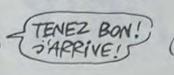


4140 IF Y1=23 THEN 4160

4520 CALL HCHAR (TY. YU. 120)









307 C71\$="1RB"

308 CZO\$="168" 309 RETURN

313 ZI=4:Z0=3

(3)=19

311 | Zeme TABLEAU

310 1

312 1

314 XJ=4:YJ=16:XZI(1)=11:YZI(1)=19:XZI(2)=17:YZI(2)=13

316 XZO(1)=2:YZO(1)=2:XZO(2)=2:YZO(2)=12:XZO(3)=2:YZO

317 CALL CHAR(35,"4224FFDB7E66423C1818") !++++++++++

Suite de la page 26

3780 YA=Y1 3790 X1=X1+1 3800 RETURN 3810 CALL JOYST (1.D. DY) J820 DY=-DY/4 3830 IF DY+Y1<4 THEN 3750 3840 IF DY+Y1 19 THEN 3750 3850 Y1=Y1+DY 3860 CALL KEY(1.0.W) 3870 XC=0 3880 IF BN)4 THEN 4010 3890 IF Q=18 THEN 3910 3900 IF 00018 THEN 4010 3910 DW=Y1 3920 CALL HCHAR (OW+1.X1-1.74) 3930 CALL HCHAR (DW+1, X1-1, 32) 3940 QW=QW+1 3950 CALL SOUND (10.880.10) 3960 IF DW=23 THEN 3980 3970 GDTD 3920 3980 CALL HCHAR (23. X1-1.152) 3990 IF (X1=25)+(X1=31)=-1 THEN 2160 4410 CALL VCHAR(1,2,35,23) 4420 CALL VCHAR (1.32,35,23) 4000 RETURN 4010 XC=XC+I 4430 CALL VCHAR (21, 2, 32) 4020 RETURN 4030 FU=FU-1 4040 ER=ER-1 4460 CALL COLOR(12,13,2) 4050 CALL HCHAR (24.FU, 153) 4470 CALL COLOR(16,13,2) 4060 IF FU=16 THEN 4080 4480 CALL COLOR(1.5.1) 4070 RETURN 4490 CALL COLOR (13.13,9) 4080 CALL HCHAR (YA. X1-1,32) 4500 CALL COLOR(15.9.2) 4090 CALL HCHAR (Y1. X1.64) 4510 GDTO 4620

4100 CALL HCHAR (YA. X1.32)

4120 Y1=Y1+1 4130 YA=YA+1

4110 CALL SOUND (100.1760,10)

4150 BOTO 4090 4160 CALL SOUND (500, -7, 10) 4170 CALL HCHAR (23, X1, 104) 4180 CALL HCHAR (23. X1-1.152.2) 4190 Y1=12 4200 IF BN 4 THEN 3650 4210 GOTO 2900 4220 AZ=INT((19-13+1)*RND)+13 4230 FOR I=13 TO AZ 4240 CALL HCHAR (I.24.153.2) 4250 NEXT I 4260 FOR 1=13 TO 20 4270 CALL HCHAR (1.24,32.2) 4280 NEXT I 4290 IF (Y1<13)+(Y1>AZ)=-1 THEN 3510 4300 SC=SC+100 4310 CALL CLEAR 4320 PRINT "VOUS ETES DANS LE VAISSEAU" 4740 RETURN "AMIRAL ENNEMI":::::: 4330 FOR I=1 TO 500 4340 NEXT I 4350 CALL CLEAR 4360 CALL CHAR(64. "1919FFBC3C3C2424") 4370 CALL COLOR(5.9.2) 4380 CALL COLOR(6.16.2) 4390 CALL HCHAR(1,2,35,31) 4400 CALL HCHAR(23,2,35,31)

4650 GOSUB 4790 4660 GOSUB 4830 4570 GOTO 4860 4680 TY=4 4690 YU=9 4700 GOSUB 4520 4710 RETURN 4720 YU=24 4730 GDSUB 4520 4750 TY=11 4760 YU=17 4770 GOSUB 4520 4780 RETURN 4790 TY=19 4800 YU=9 4810 GOSUB 4520 4820 RETURN 4830 YU=24 4840 GOSUB 4520 4850 RETURN 4860 X1=4 4440 CALL CHAR(128, "FFFEFCF8F0E0C08") 4870 Y1=21 4450 CALL CHAR(144, "FFFEFCF8F0E0C00") 4880 XA=1 4890 YA=1 4900 CALL HCHAR (YA. XA. 32) 4910 CALL HCHAR (Y1, X1, 64) 4920 CALL HCHAR (8.17.74) 4930 CALL HCHAR (22.5,62) 4940 CALL HCHAR (22.14.62) 4950 CALL HCHAR (17, 31, 70) 4530 CALL HCHAR (TY, YU+1, 153, 2) 4960 CALL HCHAR (9.31,70) 4540 CALL HCHAR (TY, YU+3, 128) 4970 C=INT(RND+2)+1 4550 CALL HCHAR (TY+1, YU-1, 120) 4980 XA=X1

4560 CALL HCHAR (TY+1, YU. 153, 2) 4570 CALL HCHAR (TY+1, YU+2, 128) 4580 CALL HCHAR (TY+1, YU+3, 144) 5010 DX=DX/4 4590 CALL HCHAR (TY+2, YU-1, 35, 3) 4600 CALL HCHAR (TY+2, YU+2, 144) 4620 GDSUB 4680 4630 GOSUB 4720 4640 GOSUB 4750

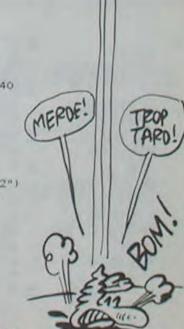
5000 CALL JOYST (1.DX.DY) 5020 DY=-DY/4 5030 IF C=1 THEN 5100 5040 CALL VCHAR (2.5.76.20) 5050 CALL VCHAR (2, 14, 76, 20) 5060 CALL SOUND (10, 110, 5) 5070 IF (X1=5) + (X1=14) =-1 THEN 1640 5080 CALL VCHAR (2,5,32,20) 5090 CALL VCHAR (2, 14, 32, 20) 5100 IF (X1=17)+(Y1=8)=-2 THEN 5280 5110 IF (X1=3)+(Y1=21)=-2 THEN 5130 5120 GOTO 5140 5130 IF BOMB=1 THEN 5320 5140 IF DX+X1<3 THEN 5240 5150 IF DX+X1>31 THEN 5240 5160 IF C=2 THEN 5230 5170 CALL HCHAR (17, 3, 72, 28) 5180 CALL HCHAR (9.3,72,28) 5190 CALL SOUND (60.110.5) 5200 IF (Y1=9)+(Y1=17)=-1 THEN 1640 5210 CALL HCHAR (17, 3, 32, 28) 5220 CALL HCHAR (9, 3, 32, 28) 5230 X1=X1+DX 5240 IF DY+Y1<2 THEN 5270 5250 IF DY+Y1>22 THEN 5270 5260 Y1=Y1+DY 5270 GOTO 4900 5280 CALL CHAR(74, "04021C3C7CF8702") 5290 BDMB=1 5300 SC=SC+200 5310 GOTO 5240 5320 FOR I=1 TO 24 5330 CALL HCHAR(1,2,74,31) 5340 CALL SOUND (20, -7,0) 5350 NEXT I 5360 PRINT "VOUSJAVEZJGAGNE" 5370 SC=SC+500

5380 FOR 1=1 TO 300

5390 NEXT I

5400 CALL CLEAR

5410 GDTO 1970



4610 RETURN

FORTUNE

Tel un parfait "self made man", exprimez votre sens du commerce et faites du profit en partant de presque

Fabrice PENOT

A suivre: En raison de la longueur inhabituelle du listing. nous passerons ce pro-

gramme en deux fois. 10 REM ***POUR APPLE II/e

***FORTUNE PAR F.PENO 20 REM 30 REM ***1985

40 CLEAR : TEXT : NORMAL : HOME : GOTO 60 TEXT : PRINT CHR\$ (21): HOME

: POKE 33,33: END REM ***PRESENTATION 70 GOSUB 90

GOSUS 140 90 8\$ = CHR\$ (7):NO\$ = "Fabrice PENOT*:N = - 16336

100 RR = RR + 1 110 TITRES = " FORTUNE " IF RR) : THEN 550 130 RETURN

FOR 1 = 1 TO 12 150 V = 12:H = 16:V1 = 1:V2 = 24 - 1:H1 = 1 + 4:H2 = 28 - 1 160 UTAB V: HTAB I: PRINT TITRE

170 UTAB U1: HTAB H1: PRINT TIT RES 180 VTAB V: HTAB H2: PRINT TITR ES

190 UTAB U2: HTAB H: PRINT TITR E\$ IF I = 1 THEN FOR PA = 1 TO

500: NEXT PA 210 IF I = 12 THEN 230 220 FOR PAUSE = 1 TO 50: NEXT P

AUSE: HOME 230 NEXT I 240 FOR PAUSE = 1 TO 1000: NEXT

PAUSE 250 FOR I = 1 TO 5 260 LOOP = 5

270 GOSUB 500 CALL 290 NEXT 1 300 VTAB 9: HTAB 21: PRINT "PAR

310 VTAB 11: HTAB 20: PRINT "--

320 VTAB 13: HTAB 20: PRINT B\$; 330 FOR PAUSE = 1 TO 200: NEXT

PAUSE 340 FOR 1 = 1 TO LEN (NO\$) + 9

IF 1 = 9 + LEN (NOS) THEN VTAB 12: HTAB 41: GOTO 390 360 VTAB 12: HTAB 41 - 1: CALL

- 848 370 PRINT MIDS (NOS,1,1):LOOP = 5: GOSUB 500

390 FOR PAUSE = 1 TO 700: NEXT

PAUSE 400 FOR 1 = 31 TO 20 STEP - 1

UTAB 12: HTAB 1: CALL - 86

420 PRINT NAS: 430 LOOP = 5: GOSUB 500 -- 1"VIE"%"

440 NEXT I 450 FOR PAUSE = 1 TO 1000: NEXT PAUSE 460 FOR 1 = 1 TO 13:LOOP = 1: GOS

- 912: NEXT 1 470 CALL 480 FOR PAUSE = 1 TO 500: NEXT

PAUSE 490 RETURN 500 REM ***SON 510 FOR II = 1 TO LOOP

520 S = PEEK (N) . PEEK (N) NEXT 11 540 RETURN

550 NORMAL 560 HOME : PRINT "VEUX-TU LA RE GLE DU JEU ?";: GET AS IF AS = "OUI" OR AS = "O" OR As = "Y" THEN GOSUB 2750

580 NORMAL 590 REM ***DONNEES

CLEAR :N = - 16336:8\$ = CHR\$ 610 ARGENT = 2000:VIE = 100:PAYS

\$ = " PARIS ": CAPACITE = 1 00 620 DIM PY\$(6):PY\$(1) = "PARIS ":PY\$(2) = "MADRID ":PY \$(3) = "GENEUE ":PY\$(4) =

"ROME ":PY\$(5) = "LONDRE S ":PY\$(6) = "STOCKOHLM" 630 HB = 1 + INT (RND (1) * 6) :HB\$ = PY\$(HB)

640 PAYS\$ = PY\$(1) 650 REM ***CALCUL DES PRIX 660 PRO = INT (RND (1) * 190) * 100 + 5000:PDIV = INT (RND (1) * 20) + 5:PARM = INT (RND

(1) * 140) * 10 + 700:PTEX = INT (RND (1) * 30) * 5 + 55 670 HA = INT (RND (1) * 45) 680 IF HA = 3 THEN PRO = INT (

RND (1) * 400) * 10:PP = 1 IF HA = 4 THEN PTEX = INT (RND (2) * 90):TT = 1 700 IF HA = 5 THEN PDIV = INT (RND (1) * 9):00 = 1

710 IF HA = 6 THEN PARM = (RND (2) * 1000):AA = 1 720 IF HA = 7 THEN PRO = INT (RND (1) * 1000) * 10 + 2000 :PP = 1

730 REM ***PROGRAMME PRINCIPAL 740 GOTO 750

SPEED= 255: HOME : PRINT ** ******************* *********** : INVERSE : PRINT

"PAYSS" ": NORMAL : PRINT *******************

760 PRINT : PRINT "CASH--) "ARGE NT" Fr BANQUE --) "BANQUE"

770 IF CAPACITE (0 THEN CALL - 384 780 PRINT "CAPACITE --) "CAPACITE

: NORMAL 790 IF VIE (20 THEN INVERSE : UTAB 8: HTAB 21: PRINT "VIE --> "VIE"%": GOTO 810

800 UTAB 9: HTAB 21: PRINT "VIE

810 NORMAL

920 PRINT : PRINT "OR-> "OR" ARMES-) "GAR: PRINT "TEXTILES-)"OTEX" DIVER

S-) "GDIV 930 PRINT : PRINT "OR) "PRO" ARMES) "PARM: PRINT "TEXT DIVERS) *PDIV ILES > "PTEX" IF PP = 1 THEN VTAB 19: PRINT

"L" OR PASSE A "PRO" Fait 850 UTAB 19: IF AA = 1 THEN PRINT "LES ARMES PASSENT A "PARM" Fr. 860 IF TT = 1 THEN PRINT "LE T

EXTILE PASSE A "PTEX" Fr!" IF DD = 1 THEN PRINT "LES DIVERS PASSENT A "PDIV" Fr!"

880 IF PP = 1 OR TT = 1 OR DD = 1 OR AA = 1 THEN FOR PAUSE = 1 TO 1000: NEXT PAUSE: VTAB 19: CALL - 868

890 PP = 0:AA = 0:DD = 0:TT = 0 900 UTAB 20: PRINT : PRINT : UTAB 20: PRINT "Acheter-Revendre-Voyager-Banque"

909 REM SI ARGENT > 1000000, ET PAYS=PARIS, ALORS ARRET? 910 IF PAYS\$ = PY\$(1) AND ARGEN T + BANQUE > 1000000 THEN VTAB 21: INPUT "Veux-tu t'arreter? ";0 \$: IF 0\$ = "0" OR 0\$ = "OUI"

THEN GOSUB 3500: GOTO 3010 920 IF PAYS\$ = PY\$(1) AND ARGEN T + BANQUE > 1000000 THEN UTAB 21: CALL - 868: FOR PAUSE = 1 TO

250: NEXT PAUSE IF VIE (= 0 THEN GET TS: GOTO 3010 IF UV = : THEN GET TS: GOTO

3010 950 GOTO 960 ONERR GOTO 3440

INPUT "Que veux tu faire ? 980 IF A\$ = "V" THEN GOTO 1050

990 IF As = "A" THEN GOSUB 235 0 1000 IF As = "B" THEN GOSUB 21

00 1010 IF A\$ = "R" THEN GOSUB 25 50

1020 GOTO 750 GOTO 1050 RESUME

YUBY 3C ! NON! NON!

HOME : REM ***VOYAGES IF CAPACITE (0 THEN PRINT "TES MARCHANDISES SONT TROP LOURDES! ": PRINT "TA CAPACIT E N'EST QUE DE "CAPACITE + Q R + QDIV + QTEX + QAR: GOSUB

3500: GOTO 750 1070 ONERR GOTO 1040 1080 PRINT "1-PARIS": PRINT "2-MADRID": PRINT "3-GENEVE": PRINT "4-ROME": PRINT "5-LONDRES": PRINT

"6-STOCKOHLM": PRINT : INPUT QUELLE DIRECTION-->*;DIR 1090 IF DIR (= 0 THEN 1050

1100 ONERR GOTO 1030

7 PAS SORTIR!

MOI MONSIEUR! FAUT AVOUER QUE T'AS PAS MANQUE D'IMAGINATION

1110 IF PAYSS = PYS(DIR) THEN GOTO

1050 1120 PAYS\$ = PY\$(DIR)

DE ME SUIS FAIT

1130 AU = 500 + INT (RND (1) * 200): UO = 250 + INT (RND (2) * 150):TR = 150 + INT (RND

(2) * 150) 1140 GOTO 1160 1150 RESUME

1160 PRINT "1-AVION--> "AU" F": PRINT "2-VOITURE--> "VO" F" : PRINT "3-TRAIN--> "TR" F": PRINT : PRINT

1170 ONERR GOTO 1150 1180 INPUT "TON CHOIX-->";CH 1190 REM *** TAJETS ET ACCIDEN

TS 1200 REM ***AVION 1210 HOME

1220 IF CH () 1 THEN 1340 1230 ARGENT = ARGENT - AV: IF AR SENT (O THEN PRINT 'TU N'A S PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PR ENDRE L'AVION': GET TS:ARGEN = ARGENT + AV: GOTO 1160

1240 PRINT "DANS L'AUION" 1250 DET = !NT (RND (1) * 13): !F DET () 1 THEN PRINT *

VOYAGE AGREABLE": GOTO 1700 1260 SPEED= 100 1270 PRINT "DES PIRATES DE L'A!

1280 LOOP = 100: GOSUB 500

1290 SPEED= 255 1300 VOL = INT (RND (2) * (ARG ENT / 211

1310 PRINT "ILS TE VOLENT "VOL" Fr": ARGENT - VOL 1320 VIE = VIE - INT (RND (1) +

6) + 1 1330 GOTO 1700 1340 REM ***TRAIN 1350 IF CH () 3 THEN 1520

1360 ARGENT = ARGENT - TR: IF AR GENT (0 THEN PRINT "TU N'A S PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PR ENDRE LE TRAIN*: GET T\$:ARGE NT = ARGENT + TR: GOTO 2740 1370 HOME : PRINT "DANS LE TRAI

1380 HA = INT (RND (2) * 7): IF HA () 3 THEN PRINT "UDYAG E SANS PROBLEME*: GOTO 1700 1390 R = 1NT (RND (1) * 3): IF R = 2 OR R = 1 THEN 1480

1400 SPEED= 100 1410 PRINT "ALE! UNE BOMBE A EXP LOSE SUR LA VOIE, LE TRAIN D ERAILLE!!!": FOR P = 0 TO 60 0: NEXT P: PRINT : PRINT "TU PERDS TES MARCHANDISES."

1420 SPEED= 255 1430 CAPACITE = CAPACITE + QR + QTEX + GAR + QDIV 1440 VIE = VIE - INT (RND (1) *

6) + 1 1450 QR = 0:QTEX = 0:QAR = 0:QDI = 0

1460 GOTO 1700 1470 HA = INT (RND (1) * ARGEN T / 4)

1480 PRINT "LE CONTROLEUR VEUT TON BILLET": PRINT "TU L'AS

TENEZ BON! D'ARRIVE!

APPLE

1490 PRINT "TU PAYES UNE AMENDE DE "2 . HA" Fr"

SE RATER

TOUT SEUL

LIAIDE DES AUTRES

1500 ARGENT = ARGENT - 2 . HA

1510 GOTO 1700 1520 REM ***VOITURE

1530 IF CH () 2 THEN 1160 1540 ARGENT = ARGENT - VO: 15 AR GENT (O THEN PRINT "TU N'A S PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PR ENDRE LA VOITURE": GET TS:AR

GENT = ARGENT + UD: GGTO 116

1550 PRINT "EN VOITURE" 1560 HA = INT (RND (1) * 8): 1F HA () 2 THEN PRINT "VOYAG E SANS PROBLEME": GOTO 1700

1570 R = INT (RND (1) + 2): IF R = 1 THEN 1660 1580 SPEED= 100 1590 PRINT "TU PASSES UN PEAGE

SANS PAYER ... " 1600 SPEED= 255

1610 PRINT : PRINT : FOR PAUSE = 1 JO 700: NEXT PAUSE

1620 FOR PAUSE = 0 TO 700: NEXT PAUSE: FOR 1 = 1 TO 17:S = PEEK (- 16336): FOR R = 1 TO 19: NEXT R: NEXT 1 1630 POLICE = INT (RND (1) . 2

): IF POLICE = 1 THEN PRINT "TU ECHAPPES A LA POLICE" ": GET TS: GOTO 1700

1640 PRINT "LA POLICE TE RATTRA PPE": PRINT "TU DOIS PAYER U NE AMENDE DE "VO . 2:ARGENT = ARGENT - 2 . VO

1650 GOTO 1700 PRINT "UN CAMION TE RENVER SE": PRINT "TU PERD CONNAISS ANCE": PRINT "PENDANT CE TEM PS, ON TE VOLE TES MARCHANDIS

1670 VIE = VIE - INT (RND (1) . 8) + 1 1680 CAPACITE = CAPACITE + QR +

QDIV + QTEX + QAR 1690 QR = 0:QDIV = 0:QTEX = 0:QA R = 0

1700 GOSUB 3500: REM ***ARRIVE 1710 MM = 0:0 = 0 + 1

1720 TEXT : HOME : NORMAL : PRINT : PRINT "ARRIVEE A "PAYS" 1730 ONERR GOTO 740

1740 RENC = INT (RND (1) + 10) : IF RENC = 4 OR RENC = 5 THEN 1760

1750 GOTO 2080 1760 RENC = INT (RND (1) + 9): IF RENC = 7 OR RENC = 5 THEN 2830: REM. *** BANDE DE VOY

DUX! 1770 GOSUB 3500: HOME : SPEED= 100: PRINT "UNE RENCONTRE ... ": FOR PAUSE = 1 TO 900: NEXT

1780 SPEED= 255:RENC = INT (.RND (1) * 6)

A SUIVRE ...



GRAND PRIX F1

Au volant de votre super F1, tentez de gagner ce fameux grand prix en évitant les sorties de piste, les clous et l'incendie de votre bolide.

Patrick GERARD

Mode d'emploi : Entrez le programme en DEFM 0 et lancez-le par RUN ou F1 P0. Après le générique et l'indication de départ, tapez "S" pour partir, "D" pour aller à gauche et "9" pour aller à droite. Dans un virage, vous êtes déporté de 2 matrices mais ne pouvez vous déplacer que d'une matrice dans le sens contraire. Une sortie de piste vous coûte l'extinction du feu de votre voiture par l'emploi d'une des deux bom-

bonnes (1 ou 2). Selon l'état du sinistre, vous perdez une demivoiture ou une voiture entière (3 voitures au total). L'apparition d'un clou n'a pas d'effet immédiat. Si vous le placez entre les 2 roues, vous obtenez 500 points. S'il crève un pneu, vous avez deux possibilités :

1-Vous continuez en perdant le contrôle de la voiture mais, avec 20 points par tour au lieu de 10. 2-Vous allez au stand par "S" pour changer de pneu et perdez 100

points. Le pneu neuf et le crevé clignotent et l'appui sur "S" provoque un déplacement et un changement d'état à chaque matrice. Suivant l'arrêt, vous repartez avec un pneu neuf ou crevé; dans ce dernier cas tout est à refaire. Votre attente est pénalisée de 10



FX 702 P

2 "(C) P. GERARD 1 3 \$=" GRAND PRIX F1":PRT MID(2); :FOR I=14 TO 1 STEP -1: FOR J=I -1 TO 1+2 4 PRT CSR J; MID(1 ,1);: NEXT J: HEX T I:PRT CSR 1;"

LIST

60TO 3 ***"; CSR 17;"**

*";:PRT 5 WAIT 10:PRT " 1---()---1"," 1--- (DEPA RT)---+" 6 IF KEY * "S" THEN 18 YAC :S=7:A\$="04 18":\$="8418 841 0 04±0 ":WAIT 0 20 IF R=Z;R=0:X=RA

H#: Z= INT (RAN#* 21 R=R+1: IF X<.3;B \$="!":60T0 24 22 IF X<.6;B\$="(": S=S-2:60T0 24

23 B\$=")":S=S+2 24 IF U=0; IF RANG(.5: U=1:T=1HT (R AN#*17+1: H=RAH# *10+1: Y=0: C\$=".

25 IF U=1; V=V+1; IF

:H=0:C=0

Y>.5*IHT H; W=1

:IF Y=INT H;U=8

27 IF KEY="9"; S=S+ 28 IF S>0: IF S(15 THEN 38 38 PRT CSR 8; B\$; CS R SIRSICSR TICA ; CSR 18; 8\$: L=L+ 10: IF H=0 THEN 31 IF T>S; IF T<S+3 ;L=L+500;Y=-1+1 NT H: PRT L: GOTO

32 IF S*T; IF S+3+T

41 IF R=Z;R=8: X=RA

THEN 20

40 K=0

26 IF KEY="0"; S=S-

H#: Z=IHT (RAH## 42 R=R+1: IF R(.3; B \$="!":60T0 45 43 IF X(.6;B\$="(": S=S-4:60T0 45 44 B\$=")":S=S+4 45 IF 0=0; H=INT (R AN#*10+1:0=1:P= 8:C4=".":Q=INT (RAN#*17+1 46 IF 0=1;P=P+1:IF P=N; O=0: C=0 47 K=ABS (K-1: IF K =8; A\$="0410": GO TO 49

48 A\$="04±0"

49 IF KEY="D"; S=S-

50 IF KEY="9"; S=S+

INT (RAN#*10+1

INT (RAN#*10+1 51 IF \$\0; IF \$\((15)\) THEN 53 52 GOTO 70 53 PRT CSR 0; B\$; CS R S; A\$; CSR Q; C\$:CSR 18:8\$:L=L+ 20: IF KEY+"S" T HEN 41 68 L=L-188:PRT "1-(STAND)-1 ";R \$;" ":E=INT (R AN#*4+10 61 PRT "0420": R\$=" 844-": FOR I=4 T O E:PRT CSR 8:A 4:CSR I:"O":NEX

64 PRT CSR 8; A\$; CS R E;C\$;CSR 14;L : IF KEY+"S": L=L -10:60TO 63 65 FOR I=E-1 TO 3 STEP -1: K=ABS (K-1:6SB 68:PRT CSR 0; A\$; CSR I; 66 NEXT I:C=0:IF K =1; R\$="0420": Y= -1+INT H:60T0 2 67 60TO 41 68 IF K=0;C\$="0":R 69 C\$="0" ! RET

70 IF S(1; A\$="0±40

71 FOR I=17 TO 0 S TEP -1:PRT CSR I:8\$; CSR 14;8\$: HEXT I 72 FOR I=13 TO 9 S TEP -1:PRT CSR I:A\$; CSR 18:"1" : NEXT I 73 PRT CSR 8;"()=" CSR 9; R\$; CSR 1 8; "1"; 74 PRT CSR 13; " (("; CSR 13; " ((75 PRT CSR 13:"(("; CSR 13:"((

76 IF KEY 1"; IF K

77 PRT CSR 3:"----

EY+"2" THEH 73

78 IF RANK . 5: M=M-.5:PRT CSR 19;" ":60T0 30 79 PRT CSR 9;"****
"1CSR 9;"---";
CSR 9;"...";CS
R 9;" "1CSR 19;" " 88 M=M+1:IF M>3;M=

81 PRT "MISS:"; MID (1, INT (M*4)+IN T M); CSR 19;" " ;L;CSR 19;" " 82 IF M(3;S=7:R\$=" 8410": 60TO 28 83 WAIT 10: FOR 1=0 TO 4: PRT CSR 3

"PARTIE ACHEVE E","": NEXT I: WA IT 0 84 PRT "*** SCORE: "; .5*(L+ABS L;" ***":STOP

90 PRT "REJOUEZ-VO US: O/N ?" 91 K\$=KEY: IF K\$#"0 "SIF KSE"H" THE N 91 92 IF K4="0" THEN

93 IF K\$="0" THEM 94 PRT "AU REVOIR. .!"; CSR 19;" ": PRT : END

30

63 K=ABS (K-1:6SB

62 K=0:0=0

RITON LE MINEUR

T199 BASIC ETENDU

Aventures ascensionnelles d'un pauvre mineur, victime de la fièvre de l'or.

Patrick CHERVET

Mode d'emploi: Les règles détaillées sont incluses.

20 .* HENRI LE MINEUR 40 '*PAR CHERVET PATRICK* 50 * 1 60 . . 3/1985 70 ****************

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

80 'IL EST CONSEILLE DE SUPPRIMER LES REM

100 plot0, 230, 240, 230, 0

110 cle 120 ifVI=0andNI=0thengosub710

130 ifVI=OthenVI=3

140 gosub1250: ** PRESENTATION DU JEU *

150 A=192:0=190:00=40:PP=108:P=190:E=30:EE=112:S=80 : Z=180: SS=155: ZZ=155: W=20: WW=210: gosub1000: OXY=100 160 color0, 3, 2, 4: ifNI=landVI=OthenVI=3: goto170: else 2)) *10: return: else ifRD(=30thenWX=int(rnd(14,18)) *10: ifVI=Othengosub710:VI=3

170 bright1

180 '*** dessin lere etape ***

,20,10,3:plot100,10,20,10,3:plot180,10,20,10,3

200 output "SC: ", 20, 227, 1: gosub990: 1fVI=3thenfor I=18 550 plot200, 190, 40, 5, 2: return Oto220step20:outputchr\$(192),1,230,2:next:plot160,22 0,80,10,0:elseifVI=2thenforI=180to200step20:outputch seX=185 r\$(192),1,230,2:next:plot160,220,80,10,0:plot220,228

210 ifVI=2thenplot217,226,8,2,1:elseifVI=1thenoutpu 580 H=199:forI=0to32step8:outputchr\$(H),1,110,2:nex tchr\$(192),180,230,2:plot160,220,80,10,0:plot220,228 t:forI=60to92step8:outputchr\$(H),I,110,2:next:forI=1 tchr\$(194),X+6,Y-20,0:next:plot60,10,20,10,3:plot100 ,2,10,1:plot217,226,8,2,1:plot200,228,2,10,1:plot197 20to137step8:outputchr\$(H),1,110,2:next:forI=165to23 ,10,20,10,3 ,226,8,2,1

220 **FIN DU TERRAIN DE JEU*

20,5,0:plot180,190,20,5,0:plot145,100,20,5,0:plot40, 100, 20, 5, 0: gosub580: gosub670

240 plot0,190,60,5,2:plot80,190,40,5,2:plot140,190, 40,5,2:gosub540:plot180,190,20,5,0:plot200,145,40,5, 2:plot0,145,60,5,2:T=9:TT=100:K=40:gosub670:plot60,1 45,20,5,0:plot120,145,20,5,0:T=219:TT=145:K=40:gosub 105:return

250 outputchr\$(192),20,40,3:X=20:Y=40

260 plot70, 225, 100, 5, 1: line0, 230, 240, 230, 2: line0, 21 9,240,219,2

270 WX=185: WY=120

280 ** COMMANDES DU JEU *

290 gosub980:J=joy(0):gosub880:iffire(0)=Othengosub rn

300 outputchrs(200), WX, WY, 1

310 ifX=WXandY=WYthentone100,100:SC=SC+10:gosub990: outputchrs(200).WX,WY,O:outputchrs(A),X,Y,3:gosub490

320 OXY=OXY-0.25:ifOXY(=Othengoto1080:elseifOXY>Oth engosub690:goto330

330 ifSC>450andNI=OthenSs="***NIVEAU 2***":plot0,21 249:poke24547,193:return 0,240,15,0:for I=2to70:outputS\$, I-1,207,0:outputS\$, I,

207, I:tone100, 100:next:pause1:NI=1:VI=0:goto150 340 ifSC)800andNI=Ithencls:goto1400 350 ifJ=2andP0=0andM0=0thenoutputchr\$(A).X.Y.O:X=X+ ,8,8,8,60.0

5: A=192: if X>210andY=40thenoutputchr\$(197),0,00,0:got o390:elseifX>210andY=165thengoto440:elseifpoint(X,Y-21)<>2thenG=6:goto1020:elseifX>210thenX=210 360 ifJ=2andPD=0andMD=0thenoutputchr\$(A), X, Y, 3:goto 66, 129, 129, 129, 0, 0

370 ifJ=1andPD=0andMD=0thenoutputchr\$(A), X, Y, 0: X=X-, 0, 0, 0, 0, 0 5: A=193:ifX=<20andY=120thengosub620:goto420:elseifX<

=20andY=210thenX=20:elseifX<20thenX=X+5:elseifpoint(26,66,129,66,36 X, Y-21) (>2thenG=-6:goto1020 380 ifJ=1andPO=0andMO=Othenoutputchr*(A), X, Y, 3:goto 0,0,0,0,0

390 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=40thenA=195:X=X+5:outpu ,110,6,0,0 tchr\$(A), X, Y, 3: for I=40to115step5: outputchr\$(A), X, Y, O :T=219:TT=20:K=75:gosub670:Y=Y+5:outputchr\$(A),X,Y,3 0,24 :tone100,100:next:gosub600:outputchr\$(A),X,Y,0:V≈1 400 plot100,100,20,5,0:plot180,190,20,5,0

410 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=120thenA=193:outputchr\$ o

(A), X, Y, 3:SC=SC+5:gosub990:goto290

420 ifJ=1andP0=0andM0=0andY=120thenA=195:X=10:outpu .1:tone100,100:outputchr*(A),X,Y,0:Y=Y-10:A=192:outp tchrs(A), X, Y, 3: for I=120to160step5: outputchrs(A), X, Y, utchrs(A), X, Y, 3: F=0: return 0:T=9:TT=100:K=40:gosub670:Y=Y+5:outputchr\$(A),X,Y,3 :tone100.100:next:plot0,145,60,5,2:outputchr*(A),X,Y OthenX=20:elseifpoint(X,Y-21)<>2thengoto860 .0:V=1:X=20

430 ifJ=1andPD=0andMD=0andY=165thenA=192:outputchr\$ (A), X, Y, J: SC=SC+5: gosub990: gota290

440 1fJ=ZandPO=OandMO=OandY=165thengosub630:A=195:X r\$(A), X, Y, 0: T=219: TT=145: K=40: gosub670: Y=Y+5: outputc hrs(A), X, Y, 3:tone100, 100:next:gosub550:outputchrs(A) . X . Y . O: V=1

450 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=210thenA=193:outputchr# utchr#(A), X, Y, 3:F=0:G=0:goto1020

(A).X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290

460 goto290

480 '* TIRAGE ALEATOIRE DE L'OR *

490 AZ=int(rnd(1,32)):ifAZ(=10thenWY=120:goto500:el seifAZ<=20thenWY=165:goto500:elseWY=210

t(rnd(3,4)) *10:return:elseifRD(=20thenWX=int(rnd(6,1 ,0:P=190 0)) #10:return:elseifRD<=30thenWX=int(rnd(12,14)) #10:





return:elseifRD(=40thenWX=int(rnd(17,20))*10:return t(rnd(3,6)) #10:return:elseifRD(=20thenWX=int(rnd(8,1 entone100,100:goto1080:elsereturn 2)) #10:return:elseifRD(=30thenWX=int(rnd(14,18)) #10: 520 ifWY=210thenRD=int(rnd(1,40)):ifRD(=10thenWX=in B0 t(rnd(3,6))*10:return:elseifRD(=20thenWX=int(rnd(8,1 return:elseifRD<=40thenWX=int(rnd(20,21)) *10:return 530 '* MOUSSE DES PAROIS *

540 plot200, 190, 40, 5, 2: for I=0to52step8: outputchr\$(H 190 plot0, 20, 60, 5, 2; plot0, 15, 60, 15, 1; plot80, 20, 20, 5), I, 200, 2; next: for I=80to112step8; outputchr\$(H), I, 200 thenoutputchr\$(198), W, WW, 0; W=20 ,2:plot80,15,20,15,1:plot120,20,60,20,1:plot120,20,6 ,2:next:forI=140to172step8:outputchr\$(H),1,200,2:nex 0,5,2:plot200,20,40,5,2:plot200,15,40,15,1:plot60,10 t:forI=200to232step8:outputchr\$(H),I,200,2:next:retu

560 ifX<100thenX=65:goto570:elseifX<140thenX=130:el

570 outputchrs(A), X, Y, 3: outputchrs(198), P, PP, 0: retu

2step8:outputchr\$(H), I, 110, 2:next

590 for I=Oto52step8: outputchr\$(H), I, 155, 2:next:for I 230 plot0, 100, 240, 5, 2: T=219: TT=20: K=75: plot100, 100, =80to112step8: outputchr\$(H), I, 155, 2: next: for I=140to1 72step8:outputchr\$(H), I, 155, 2:next:forI=200to232step :forY=120to45step-5:NP=NP-1:toneNP, 100:outputchr\$(19 8: outputchr\$(H), I, 155, 2:next

600 plot120,100,25,5,2:plot165,100,75,5,2:return 610 outputchr\$(198), E, EE, 0: outputchr\$(198), P, PP, 0:i 0 fX<100thenX=45:return:ifX>140thenX=150:return:elseX=

620 outputchr\$(198), E, EE, 0: outputchr\$(198), P, PP, 0:r eturn

630 outputchr\$(198), Z, ZZ, O: return

to650:elseX=185

650 outputchr\$(197), W, WW, O: outputchr\$(A), X, Y, 3: retu chr\$(A), X, Y, 3: goto290

660 '* DESSIN DE L'ECHELLE *

670 lineT, TT, T, TT+K, 1: lineT+10, TT, T+10, TT+K, 1: for Q= TT+StoTT+Kstep5:lineT,Q,T+10,Q,1:next

690 line70+(int(OXY)),225,70+int(DXY),221,2:return 700 '* CARACTERES REDEFINIS *

710 for I=63937to64118:readN:pokeI,N:next:poke24548.

720 data20,8,0,0,56,104,126,56,16,56,84,84,84,95,85 :tonernd(1,500),100:next:gosub1230 ,40,16,16,16,16,60,0

730 data0,0,28,22,126,28,8,28,42,42,42,250,162,20,8

740 data0,0,112,208,252,112,32,112,137,191,136,136, 138,82,62,2,0,0,0,0 750 data0,0,0,60,60,60,189,153,189,255,60,60,60,36,

760 data0,0,14,11,63,4,14.81,125,17,17,81,74,124,64

770 data0,0,0,0,0,0,0,0,24,126,126,219,219,255,66,1

780 data129,66,60,126,90,102,189,129,0,0,0,0,0,0,0,0

790 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,255

810 ifA=192thenoutputchr#(A), X, Y, 0: X=X+25:F=1:ifX>2 US DE VIES"

OOthenX=200:elseifpoint(X,Y-21)<>2thenG=0:H=1:goto85

830 ifA=193thenoutputchr\$(A), X, Y, 0: X=X-25: F=2: if X<2

840 ifF=2thenA=196:Y=Y+10:outputchr*(A),X,Y,3:pause I,20,1:next:forI=20to230step5:output"*".20,1,1:outpu .1:tone100,100:outputchr\$(A), X, Y, 0:Y=Y-10:A=193:outp t"\$",200, I, 1:next:return utchr\$(A), X, Y, 3:F=0:return

2:outputchr\$(A), X, Y, 3:F=0:H=0:G=0:goto1020

860 ifF=2thenA=196:Y=Y+10:outputchr #(A), X, Y, 3:pause R:lineA, Z, E, R, I:next .1:tone100,100:outputchr\$(A),X,Y,0:Y=Y-10:A=193:outp

870 **MOUVEMENT DES MONTRES *

880 ifY=40thenoutputchr*(197),0.00,0:0=0-5:if0(20th .160,140,190,132,160,140,190,150,190,150,190,145,175 enautputchr \$ (197), 0, 00, 0: 0=190

B90 ifY=40thenoutputchr\$(197).0.00.1:ifX<=0+10andX> =0-Athentone200,200:goto1080:elsereturn

900 ifY=120thenoutputchr\$(198),P,PP,0:outputchr\$(19 500 ifWY=120thenRD=int(rnd(1,40)):ifRD<=10thenWX=in 8).E.EE.0:E=E+5:P=P-5:ifP(30thenoutputchr*(198).P.FP

910 1fE 190thenoutputchr \$ (198), E.EE. 0:E=30

920 ifY=120thenoutputchr\$(198).P.PP.1:outputchr\$(19 510 ifWY=16SthenRD=int(rnd(1,40)):ifRD(=10thenWX=in B),E,EE,2:if(X(=P+12andX)=P-4)or(X(=E+12andX)=E-4)th

930 ifY=165thenoutputchr\$(198).7.27.0:output" return:elseifRD<=40thenWX=int(rnd(20,21)) *10:return S.0:Z=Z-5:S=S-5:ifZ<80thenoutputchr*(198),Z,ZZ,0:Z=1

940 ifS(80thenoutput" ",S,SS,0:S=180

950 ifY=16Sthenoutputchr\$(198).Z.ZZ.1:output" ".S.S S.1:1fX<=Z+12andX>=Z-4thentone200.200:goto1080:elser

960 ifY=210thenoutputchr\$(197), W, WW, O:W=W+5:1fW 190 970 ifY=210thenoutputchr\$(197), W. WW. 1: ifX<=W+12andX

>=W-Sthentone200,200:goto1080:elsereturn

990 plot40,228,30,9,0:outputSC,40,227,1:return

1000 plot0, 230, 240, 230, 0: return

1010 '* CHUTE DANS LES TROUS * 1020 ifY=40thenoutputchr\$(A), X, Y, 0: sound2, 28: for W=I to2:outputchr\$(196), X+6, Y-20, 3:pause1:outputchr\$(196), X+G, Y-20, 0: outputchr \$ (194), X+G, Y-20, 3: pause1: outpu

1030 ifY=40thenplot180,10,20,10,3:sound0,4096:goto1

1040 ifY=120thenoutputchr\$(A), X, Y, 0:gosub610:NP=120 3), X, Y, 3: outputchr\$ (193), X, Y, O: next: outputchr\$ (193), X,Y,3:A=193:ifpoint(X,Y-21)=2thengoto290:elsegoto102

1050 ifY=165thenoutputchrs(A),X,Y,0:gosub560:output chr\$(198), Z, ZZ, O: for Y=16Sto121step-7: outputchr\$(A), X .Y, J:tone50, 50: outputchr\$(A), X, Y, O:next: Y=120: output chr*(A), X, Y, 3: goto290

1060 ifY=210thenoutputchr\$(A).X.Y.O:gosub640:output 640 if X<100thenX=65:goto650:elseifX<150thenX=125:go chr\$(197), W, WW.O:forY=210to121step-7:outputchr\$(A), X .Y,3:tone50,50:outputchr*(A),X,Y,0:next:Y=120:output

1070 '* TEST DU NOMBRE DE VIE *

1080 ifVI=3thenplat220,229,20,10,0:VI=VI-1:tone200, 200:goto1110

1090 ifVI=2thenplot200,229,15,10,0:VI=1:tone200,200 :goto1110

1100 ifVI=1thenVI=0:plot180,229,15,10,0:tonernd(168

,190),100:cls:goto1190 1110 gosub1000:ifVI=Othengoto1190:elseifV<210thengo

to1150:elseifY=210andX)20thengoto1150:elseforl=1to10 1120 output"BRAVO !!",90,170,2

1130 '* PERTE D'UNE VIE *

1140 output"SC: ",90,100,2:outputSC,130,100,1:cursor

30,80:print"HENRI A REUSSI A TRAVERSER":print" LES ETAGES. MAIS CONTINUEZ A":print" LE MAINTENIR E N VIE...": A\$=instr\$(1):goto150 1150 gosub1000:gosub2240:forD=20to200step5:output":

,D,230,1:output"*",D,20,1:next:forD=20to230step5:ou tput"*",20,D,1:output"*",200,D,1:next:output"DOMMAGE !",90,170,2

1160 output"VOUS DEVREZ PROGRESSER", 45,60,1 1170 iffire(0)=Othengoto150:elsegoto1170

1180 '* PARTIE PERDU *

1190 gosub1000:forI=1to10:tonernd(1,500),100:next:f or I=20to200step5:output"*" .1,230,1: output"*",1,20,1: 0.1.1:next:screen30.220.180.200:print"VOUS N'AVEZ PL 1200 print:print"LE SCORE N'EST PAS FABULEUX":print

:print"YOUS DEVRIEZ L'AMELIORER...":print:print:pen1 820 ifF=1thenA=194:Y=Y+10:outputchr*(A),X,Y,3:pause :print:print"VOTRE SCORE EST DE:":SC:pen2

1210 print:print:print"VOULEZ VOUS REJOUER (O/N)":A \$=instr\$(1):ifAt="0"orAt="o"thenrun150

1220 screen10,230,220,230;cls:end

1230 for I=20to200step5: output"*", I, 230, 1: output" !".

1240 ** PRESENTATION *

850 ifF=landH=ithenA=194:Y=Y+10:outputchr\$(A),X,Y,3 1250 color0,1,3,4:plot19,210,202,190,3:plot20,209,2 =X+5: outputchr*(A), X, Y, 3: for I=165to205step5: outputch :pause.1:tone100,100: outputchr*(A), X, Y, 0: Y=Y-10: A=19 00,188, 1: plot21, 208, 198, 186, 0: restore1260: for I=1to16 :readA, Z, E, R: lineA, Z, E, R, 2:next:for I=Ito2:readA, Z, E,

1260 data80,190.72,160,90,190.82,160,76,175,86,175. 100, 190, 92, 160, 100, 190, 110, 190, 96, 175, 100, 175, 92, 160 ,102,160,120,190,112,160,130,190,122,160,120,190,122

A SUIVRE...

HEBDOGICIEL 160, rue Legendre 75017 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

ENTOMBED d'ULTIMATE

Les expéditions égyptiennes, ça me connait. Lorsque l'on est Lord et archéologue rien ne peut vous arrêter... Et pourtant! J'avais parcouru nombre de pyramides sans le moindre problème avant d'atteindre celle de Kephren. Mais celle-ci risque de demeurer dans la mémoire de mes contemporains comme ma dernière expédition. Je vois d'ici la première page du Times. après l'échec de trois ou quatre expéditions de secours : Lord PIRH d'AMIDE vient de disparaître tragiquement alors qu'il parcourait les salles inexplorées de la dernière demeure de Kephren, petit-fils de Kheops, disparu depuis plus de trois mille ans. Quelle risée! Dans un an mon nom aura disparu de la mémoire de tous, moi qui ai

oeuvré toute ma vie pour la connaissance, pratiquant l'abstinence la plus absolue, sauf lors de mes passages à Londres où j'aimais à m'égarer dans les quartiers sordides de Soho, pratiquant l'éthnologie en lieu et place de l'archéologie.

Voilà deux heures que je m'escrimais sur le fonctionnement de deux statues, bloquant immédiatement à mon approche le seul passage vers une éventuelle sortie, lorsque je repensai à la légende de l'oeil d'Osiris, le gardien du bien dans la mythologie égyptienne. D'une démarche souple et assurée je me dirigeai vers l'oeil surveillant le corridor et refis le signe sacré du dévouement absolu à ce dieu. Les statues se bloquèrent me laissant me faufiler entre elles. La

réflexion offre des fruits délicieux à ceux qui savent lui acsuffisamment de patience. Me voici parti à la recherche d'une arme : les monstres abondent curieusement alors qu'ils me laissaient en paix tout à l'heure. Les abeilles et les scorpions atteignent des tailles qui réjouiraient Lord MOSQUITO, mon plus fidèle ami et entomologiste de surcroit. Par contre les momies en transe qui me poursuivent vindicativement me rappellent la théorie de

un espoir raisonnable : la puissante magie qui en émane détruit systématiquement tous les monstres issus de leur sépulture. Mais quel est ce gouffre qui s'ouvre sous mes pieds ? Encore un jeu inclassable. Estce de l'aventure ou de l'arcade ? Difficile de résoudre d'un coup de plume cedilemme dantesque. La vision en trois dimensions des décors vous donne une impression de réalisme rarement égalée. Les fresques parcourent les murs vous épaulant de leurs

pour Commodore et Spectrum

ce cher Lord UNDEAD, disparu prématurément à l'âge de trente ans, qui me soutenait mordicus la possibilité de retour à la vie de ces êtres amoureusement bandelettés par leurs contemporains. Le fouet que je viens de découvrir dans un coffre vermoulu m'ouvre enfin les portes à

volutes et fioritures dans la recherche de la sortie. Après quelques tentatives infructueuses. vous devriez être capable de parcourir dix à vingt pour cent des salles de cet immense labyrinthe prêt à vous révéler ses secrets les plus intimes pour que vous vous mon-



triez tenace. Musique et graphisme vous aideront à ne pas vous lasser trop rapidement des multitudes de pièges tendus en travers de votre route. Une des meilleures productions qu'Ultimate ait jamais proposé au pu-



menu

page 9 **EmmanuelBEDNAROWICZ**









BON DE COMMANDE

TARIFS JUIN 1985

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 recommande express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colls au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'êtranger.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

Parking protuit Moubert-Logrange

Patrick CHERVET

Olivier ANDRE

N et S DANIGO

Emmanuel BOYAUD

TI 99(bs)

TO7 70

VIC 20

ZX 81

· non disponible CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinaleur 11 99/4A Pal Modulateur Secam France Modulateur Péritei Cáble liaison magnéto cassettes Magnéto cassettes Texas Instruments Magnéto cassettes Lansay / Computer et cáble Imprimante Seikoscha GP 50 A Imprimante Seikoscha GP 500 Imprimante Epson RX80 friction/traction Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire Interface parallèle extérieure pour 11 99 Interface série extérieure pour Brother pour 11 99 Manette Guick Shot à ventouse Tir bloqué avec adapteur pour 2 manettes Manette de jeux Texas USA, la paire	 1 100 F C
PROGRAMMATION	
Extended Basic manuel français Super extended basic graph manuel français Extension mémoire 32 K extérieure 11 Logo nº 2 en français livrable avril (Module) Mini mémoire livrable avril (Module)	800 F 1 200 F 1 340 F 1 895 F 1 895 F 1

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

Lunar Lander 95 F □ Lunar Jumper 120 F □ Solar system 120 F □ Sum Games 120 F □ La malèdiction du Kauilili 120 F □ Intercepteur 120 F □ L'ascenseur Infernal 120 F [

Pour tout achat de 3 cassettes, il sera offert gracieusement le K7 Lunar

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99 N° 3 rubis sacre 8asic étendu 95 F 🗆 Nº 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu Nº 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 □ Statistiques 350 F □

MODULES AVENTURE			
Parsec	250 F	Tunnel of doorn	350 F C
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	150 F
Mash	250 F 🗆	Burger time	150 F
Microsurgeon	250 F 🗆	Star treck *	250 F
Hopper	150 F	Treasure Island	250 F
Jaw breaker	250 F 🗆		

MODULES ATARISC	OFT POUR TI	9	
Moon patrol Jungle hunt Pole Position Protector II	219 F □ 219 F □ 250 F □ 250 F □	Defender Picnic Paranoia Donkey kong	219 F 🗆 250 F 🗅 250 F 🗆
MODULES LOISIRS	147.5	Jaux vidéo 2	1745

Links and W			
MODULES LOISIRS			
Connect Four	147 F 🗆	Jeux vidéo 2	174 F
Jeux rétro 1 ou 2	147 F 🗆	The attack	147 E
Invaders	150 F	Othello	150 F
Car warks	147 F 🗆	Munch Man	150 F
Soccer	250 F []	Chasse aux wimpus	147 F
Zero zop	147 F 🗆	Video Chess	250 F
Alpiner	206 F 🗆	Buck Rogers	350 F

NOUVEAU! AMSTRAD

Succès après succès CPC 664

					monochrome	-	4.490 F
Unité	centrale	CPC &	664 ave	c moniteur	couleur		5.990 F.C

Unité centrale CPC 464 avec moniteur monochrome ______ 2 oon s

AMSTRADICPC 464 AVEC LECTEUR KT

Unité centrale CPC 464 avec moniteur couleur	4.47U F
2" Disk pour 464 ou 664	2.490 F
Adaptateur peritel pour :	
CPC 464 ou 664 Mono	3701
Disquettes 3" à l'unité	7.72.1000
Disquettes 3" par 10	701
por IV	— 667 F □
LOGICIELS JEUX	
Rally 2	200 F 🗆
Mistere de Kikekankol	

Mistere de Kikekankol	180 F E
Manic miner	
Roland à Loscaux	99 F C
Roland aux oubliettes	99 F L
Roland fait des petits trous	
Roland voyage dans les temps	99 F C
Faucons de l'espace	99 F C
Flight Path 737 (simulateur de voi)	99 F C
Echec et mat	
Jardins hantés (Pacman)	99 F [
LOGICIELS UTILITAIRES	
Easi AMSCALC (tableur électronique)	245 F
Amsword (traitement de texte pro)	

Firmware (Listing rom) DDI 1 Firmware (listing rom disk) un nouveau basic etendu 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 (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K ... ___ 1 200 F 🗆

BASIC ETENDU

Assembleur DEVPAC

Pascal HISOFT

Module comprenant un langage de programmation rentarçant le Basic du fi 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 800 F 🗆

Demander





personnel complet avec lecteur de disquettes intégré

64 K RAM, 32 K ROM, 20-40-80 colonnes. 640 X 200 PIXELS, 27 couleurs, clavier 74 touches avec pavé numérique et touches de fonction, connecteur joystick, sortie son stéréo, interface centronics, bus Z 80. Sortie contrôleur pour le 2º disk, DOS CP/M 2.2. Editeur, assembleur, logo, utilitaires CP/M fournis.

MINI-MÉMOIRE

LA RÈGLE A CALCUL

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Tel.: 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

Nom

Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des pro-grammes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur. Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-

- LOT Nº 1 INDISPENSABLE

 Module BASIC FIFNOU manuel en français

 K7 Basic par sol-même

dule supergraph + memoire 32 K

EXCLUSIF Plus besoin du boitier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI/994A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 5"1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko (garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)

2.500 F



Module Logo 2

MÉMOIRE 32 K 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 exécu-

290 F

390 F

245 F E

Enseignez à votre ordinateur : formes,

couleurs, musique, procédures, ca-

ractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales

Le module logo, nécessite la mémoire 32 K

LOGO 2 (module)

et arithmétiques...

Le module. Promotion 1040 F 🗆