



HEBDOGICIEL



N° 111

Le premier journal d'informatique qui dépose où on lui dit de déposer

10F

29 Novembre 1985 - Allemagne : 3,50 DM - Belgique : 77 FB - Canada : 2,50\$ - Luxembourg : 74 Frs - Suisse : 3,30 FS.

PAS DE TITRE (*)

Les éditeurs pourraient se protéger efficacement en déposant les noms de leurs logiciels à l'INPI au lieu d'emmerder les pirates. Ils ne le font généralement pas. Et si un malotru le faisait à leur place ?

C'EST L'HISTOIRE D'UN MEC

Rappelez-vous de la semaine dernière... Une couverture entière consacrée aux problèmes de protection juridique d'un programme. Rappelez-vous le chapitre concernant l'INPI, cet institut qui vous garantit la propriété d'une marque. Vous ne vous rappelez pas ? Vraiment, vous devriez sucer des bouts d'allumettes,

ser, ce titre ! Parce que si justement ce titre est bon, rien n'empêche quelqu'un de faire un programme complètement différent et de le vendre sous ce même titre, profitant par là de la pub qui a été faite pour le vôtre ! Si vous avez suivi nos aventures de la semaine

lire à propos du dépôt du nom des softs : "Ne négligez pas cette dernière partie, vous pourriez le regretter après coup". Vous oubliez donc de déposer L'Aventure machin-truc à l'INPI. C'est bête, c'est très bête car n'importe

Eh oui : si l'un de vos copains à qui vous aviez demandé son avis dépose le nom avant vous, il peut se faire du blé sur votre dos... Bravo, on peut dire que vous choisissez bien vos copains !

admettant que le programmeur du jeu ne soit pas au courant de tout ça, la boîte de soft à laquelle il va vendre sa camelote à des avocats, des conseillers. Ils sont tout de même spécialistes du problème. C'est leur métier. Et puis, les éditeurs n'arrêtent pas de gueuler contre ces fameux pirates en chambre, vous savez, ceux qui, honte à eux, piratent les softs et les revendent pour trois fois rien. Ils innovent sans cesse pour contre-carrer ces voleurs que sont les hackers et autres crackers. Grilles colorées pour les cassettes, clefs de protection pour les programmes professionnels, plombages complexes par des ex-orfèvres en déplombage, etc. Ces messieurs devraient être capables de se protéger contre ce petit détail qu'est le nom du soft.

MARRANT, NON ?

Vous avez bien lu ! Tous ces noms de softs sont déposés par Shift Editions, autant dire Hebdogiciel. C'est drôle, isn't it ? En tout cas, nous, ça nous a fait rire beaucoup. Vous pouvez vérifier. Allez à l'INPI, demandez des recherches d'antériorité sur ces titres et vous verrez qu'ils sont bien déposés dans les classes qu'il faut. Et le propriétaire, c'est qui ? Et le premier déposant, c'est qui ? Et la loi, c'est laquelle ? Ca sert à quoi de faire des articles où on dit tout ce qu'il faut faire, où on explique tout bien gentiment ? Ce que nous avons pu faire, Loriciciels peut le faire, non ? Froggy Software peut le faire, non ? Amsoft peut le faire. Inutile de vous dire que notre avocat chéri s'est empressé d'envoyer des courriers à la brochette d'éditeurs ci-dessus pour leur annoncer la bonne nouvelle. Et puis quoi ? Et puis on attend la suite ! Bah, oui, y a pas de raison. On va enfin pouvoir montrer à tous ceux qui se plaignent du vide juridique et du laxisme législatif que quand ils ont des lois, des superbes textes officiels que des experts se sont fait suer la carcasse à pondre, ils ne sont même pas foutus de les utiliser. Bouh, les nuls.



vos souvenirs défilent. Je vous résume en deux mots. L'APP et la SCAM sont deux associations chargées de garantir que vous êtes bien l'auteur d'un programme. Vous déposez chez eux votre listing, et si quelqu'un vous pompe, vous sortez votre petite enveloppe cachetée en disant "regardez, c'est à moi, il y a la date, j'ai la preuve !" et tout s'arrange à votre profit. Reste le titre. Vous avez fait une étude de marché hyper-poussée auprès de vos trois copains préférés, vous en avez déduit que "L'Aventure Extraordinaire Des Elephants Revenant De Nantes" était le meilleur titre possible pour votre programme. Il faut le dépo-

dernière, vous savez que l'INPI (Institut National de la Propriété Industrielle) est l'organisme ad hoc pour faire ce dépôt. Et qu'est-ce qui se passe, quand on profite d'une lacune dans les connaissances juridiques des gros éditeurs ?

UN PEU NUL, LE MEC

Faites un énorme effort d'imagination. C'est la première fois que vous écrivez un logiciel et que vous le faites commercialiser. Vous consultez rarement la presse informatique, vous ne lisez donc pas l'HHHHebdo (bref, vous êtes complètement à la masse) et vous avez raté l'article de la semaine dernière dans lequel vous pouviez

quel bipède normalement constitué peut y aller à votre place et revendiquer en justice la propriété de la marque. Eh oui, en droit français, la marque appartient au premier déposant. Si jamais vous avez oublié ça, vous êtes dans de beaux draps, car celui qui vous attaque pourrait très bien demander au juge de faire retirer de la vente tous les exemplaires de votre soft et ce à vos frais. De plus, s'il peut prouver l'emploi de ce nom pour votre logiciel lui cause préjudice, il pourrait même aller jusqu'à vous demander des dommages et intérêts auquel cas vous passeriez de la gloire à la ruine et à la honte.

LE MEC, IL N'EXISTE PAS

Non, il est tout à fait impossible que des individus tels que je les ai décrits plus haut existent. En

MAIS LE MEC, C'EST TOUT LE MONDE

Vous avez beau ne pas y croire, vous vous enfoncez le doigt dans l'oeil. Nous sommes allés à l'INPI vérifier si les noms d'une dizaine de softs étaient déposés. Constatant qu'ils ne l'étaient pas, nous les avons déposés à notre nom. Nous sommes donc propriétaires de tous ces softs. Regardez plutôt ce petit tableau où vous avez des noms d'éditeurs, les titres qu'ils éditent et le propriétaire des titres en question. Regardez, et je vous retrouve après, fissa, fissa.

ALORS, QU'EST-CE QU'ON LEUR FAIT ?

Ca tourne. Cet article est en deux parties, comme les programmes

Suite page 13

TITRE	EDITEUR	PROPRIETAIRE
GALAXION	LORICIELS	HEBDOGICIEL
CHASSEUR OMEGA	INFOGRAMES	HEBDOGICIEL
LE VAMPIRE DE LA FORET	SPRITES	HEBDOGICIEL
OPERATION BLUE MOON	ERE INFORMATIQUE	HEBDOGICIEL
LA MAISON DE LA MORT	MICRO PROGRAMMES 5	HEBDOGICIEL
DIALOGUE SAUTERELLE	VIFI	HEBDOGICIEL
ALPHATRUC	LOGI'STICK	HEBDOGICIEL
COMMANDOS GALACTIQUES	FROGGY SOFTWARE	HEBDOGICIEL
PARANOIAK	FROGGY SOFTWARE	HEBDOGICIEL
SCION	SONY	HEBDOGICIEL
RYTHMAMUS	TO TEK	HEBDOGICIEL

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

C'est nouveau, ça vient de sortir : L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 7, 8

CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 14,15

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 20

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 9

CONCOURS PERMANENTS

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

FORMATION A L'ASSEMBLEUR Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 30

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.
 TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07, T07/70, ET M05.

LA CLE DU PARADIS

APPLE

L'INTOX
EN VENTE
PARTOUT
10
BALES!

Votre âme qui erre au purgatoire, est menacée par les hideuses créatures du Diable. Dieu dans son infinie bonté, lance quelques anges à votre secours...

Didier POGGIO

Mode d'emploi :
Sauvez le listing 1 par :
BSAVE LA CLE DU PARADIS, A#8000, L#DAB
le listing 2 par :
BSAVE FORMES, A#6000, L#4A6

Lancez le programme par BRUN LA CLE DU PARADIS
Le tir sur les créatures rampantes vous octroie 100 points, mais occasionne une perte d'énergie que vous compensez au contact des anges (100 ou 200 points + des munitions). Vos forces à 0, la partie se termine et vous allez brûler en enfer pour le reste de l'éternité. Les déplacements (droite, gauche) s'effectuent à l'aide du joystick, le bouton 1 (ou pomme pleine) vous fait voler et le bouton 0 (ou pomme vide) permet le tir.



LISTING 1

8000- A2 C0 BD 10 80 F0 06 20 (\$59)	8008- ED FD E8 D0 F5 4C 1E 80 (\$0F)	8010- 84 C2 DC CF C1 C4 C6 CF (\$49)	8018- D2 CD C5 D3 80 00 A2 00 (\$26)	8020- BD 20 80 95 80 ER C9 FF (\$0B)	8028- F0 35 40 20 80 00 11 22 (\$1A)	8030- 35 48 59 68 70 90 92 94 (\$4A)	8038- 60 A2 80 BD 08 AE 62 7E (\$75)	8040- 9C B7 CE E4 FC 11 25 3E (\$F2)	8048- 43 51 5A 66 70 7A 84 92 (\$30)	8050- 9A A6 B1 C1 C4 C8 61 CD (\$ED)	8058- 48 72 76 62 63 64 FF A2 (\$74)	8060- 00 BD 6E 80 95 50 E8 C9 (\$B7)	8068- FF F0 20 4C 61 80 1A 1E (\$86)	8070- 62 34 40 84 22 DF 76 DC (\$C5)	8078- 71 98 36 30 40 83 85 88 (\$1F)	8080- 4A 52 2D 6E 1A A3 56 01 (\$B5)	8088- 39 F0 FF A2 00 A9 00 95 (\$A8)	8090- 60 E8 E0 09 F0 03 4C 8D (\$5E)	8098- 80 A2 00 BD A8 80 95 76 (\$54)	80A0- C9 FF F0 0E E8 4C 9B 80 (\$77)	80A8- 98 93 88 83 7B 73 68 63 (\$00)	80B0- 58 FF A2 01 86 E7 20 E2 (\$4A)	80B8- F3 A9 D5 20 F4 F3 20 D8 (\$50)	80C0- F3 A2 8C 86 01 A9 96 85 (\$E0)	80C8- 00 85 47 A2 01 86 03 A2 (\$46)	80D0- 00 86 08 86 09 86 3E 86 (\$3F)	80D8- 44 A2 2E 86 3D 20 79 81 (\$A8)	80E0- A2 01 86 0A A2 00 86 08 (\$00)	80E8- 86 0C 86 35 86 36 86 3A (\$35)	80F0- 86 12 86 F1 A2 5B 86 0D (\$91)	80F8- A2 04 86 11 A2 08 86 20 (\$3D)	8100- A9 06 85 3C A2 06 86 46 (\$72)	8108- A2 A8 8E AF A2 BE 86 F0 (\$0B)	8110- 86 F2 A9 03 85 03 A9 96 (\$67)	8118- 48 68 AA EB 8A 48 C9 90 (\$F4)	8120- F0 17 A2 00 A0 00 20 11 (\$04)	8128- F4 68 48 A8 A9 FE A2 00 (\$89)	8130- 20 3A F5 20 CB F5 4C 19 (\$4A)	8138- 81 A2 00 86 06 20 1D 84 (\$1A)	8140- 20 6D 81 A2 00 A0 00 A9 (\$67)	8148- 97 20 11 F4 A9 FE A2 00 (\$A7)	8150- A0 97 20 3A F5 20 CB F5 (\$C6)	8158- 4C 97 81 20 11 F4 A9 00 (\$36)	8160- 60 A2 00 20 EC F6 60 A2 (\$3A)	8168- 01 20 EC F6 60 A2 03 20 (\$DA)	8170- EC F6 60 A2 02 20 EC F6 (\$E6)	8178- 60 A2 02 20 EC F6 60 A2 (\$3F)	8180- 06 20 EC F6 60 A2 07 20 (\$D9)	8188- EC F6 60 A0 00 A5 00 A6 (\$D9)	8190- 07 20 5B 81 A4 88 60 20 (\$92)	8198- 60 81 20 5B 82 20 85 81 (\$32)	81A0- 20 99 82 20 1B 87 20 AA (\$0D)	81A8- 82 20 1D 84 20 0B 83 20 (\$83)	81B0- 52 88 20 6D 8B 20 88 88 (\$3C)	81B8- 20 A3 8B 20 8E 8B 20 09 (\$E4)	81C0- 8B 20 F4 8B 20 0F 8C 20 (\$57)	81C8- 2A 8C A2 A3 20 49 82 A2 (\$EE)	81D0- AB 20 A9 82 20 67 81 A2 (\$24)	81D8- 5A 86 FF A6 FF 20 EB 81 (\$30)	81E0- E6 FF A6 FF 0E BE 80 12 (\$8C)	81E8- 4C DB 81 A0 00 A9 AE 20 (\$91)	81F0- 5B 81 A6 A6 A4 AF 20 01 (\$F0)	81F8- F6 60 A2 5A 86 FF 20 7F (\$48)	8200- 81 A6 FF 20 11 82 E6 FF (\$72)	8208- A6 FF 0E BE 80 12 4C 01 (\$E8)	8210- 82 A0 00 A9 8B 20 5B 81 (\$C9)	8218- A6 A8 A4 AF 20 01 F6 60 (\$82)	8220- 20 F0 82 20 1D 84 20 06 (\$C2)	8228- 85 20 78 85 20 32 85 20 (\$EF)	8230- 6E 85 A5 0D 20 A8 FC 20 (\$17)	8238- 44 87 20 4F 89 20 98 89 (\$14)	8240- 20 DE 8A 20 62 8D 4C 20 (\$D7)	8248- 82 A0 00 A5 EF 20 5B 81 (\$92)	8250- A6 9B A4 AF 20 01 F6 60 (\$91)	8258- A2 78 A0 A9 28 20 5B (\$80)	8260- 81 A6 8E A4 8B 20 01 F6 (\$51)	8268- A2 70 A0 00 A9 78 20 5B (\$08)	8270- 81 A6 90 A4 A9 20 01 F6 (\$6D)	8278- A2 68 A0 00 A9 8C 20 5B (\$37)	8280- 81 A6 AA A4 AF 20 01 F6 (\$51)	8288- A2 6E A0 00 A9 AA 20 5B (\$14)	8290- 81 A6 AC A4 80 20 01 F6 (\$48)	8298- 60 A2 53 A0 00 A9 49 20 (\$F1)	82A0- 5B 81 A6 BF A4 A9 20 01 (\$0F)	82A8- F6 60 AE 61 C0 E0 80 80 (\$49)	82B0- 1C 20 85 81 20 99 82 20 (\$23)	82B8- 00 82 AE 61 C0 E0 80 80 (\$80)	82C0- 0C 20 6D 81 20 99 82 20 (\$D5)	82C8- 00 82 4C AA 82 20 61 81 (\$F5)	82D0- 20 99 82 20 5B 82 20 73 (\$92)	82D8- 81 20 99 82 20 6E FF A5 (\$66)	82E0- FF 18 69 38 20 3C 87 A5 (\$88)	82E8- FF 38 E9 0A 20 3C 87 60 (\$0F)	82F0- A6 44 D0 14 A2 00 20 1E (\$88)	82F8- FB C0 14 90 0E C0 EC 80 (\$2D)	8300- 36 A9 50 20 A8 FC A2 03 (\$1A)	8308- 86 06 60 A6 03 86 02 CA (\$08)	8310- F0 53 86 03 A5 01 85 07 (\$00)	8318- A2 04 86 06 A2 00 86 17 (\$15)	8320- 20 68 83 20 D8 83 A6 01 (\$17)	8328- E0 41 90 01 60 A2 00 86 (\$74)	8330- 06 86 17 20 1D 84 60 A6 (\$E8)
--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

8338- 03 86 02 E8 E0 09 F0 56 (\$20)	8340- 86 03 A5 01 85 07 A2 04 (\$05)	8348- 86 06 A2 01 86 17 20 68 (\$FA)	8350- 83 20 D8 83 A6 01 E0 C6 (\$79)	8358- 80 01 60 A2 01 86 06 86 (\$74)	8360- 17 20 1D 84 60 4C E1 83 (\$E0)	8368- 20 61 81 A6 02 E0 01 F0 (\$75)	8370- 1C E0 02 F0 24 E0 03 F0 (\$39)	8378- 29 E0 04 F0 2E E0 05 F0 (\$06)	8380- 33 E0 06 F0 38 E0 07 F0 (\$0A)	8388- 3D E0 08 F0 42 20 8B 81 (\$4D)	8390- A6 83 20 01 F6 60 4C FF (\$21)	8398- 83 20 8B 81 A6 82 20 01 (\$AC)	83A0- F6 60 20 8B 81 A6 81 20 (\$8B)	83A8- 01 F6 60 20 8B 81 A6 80 (\$9B)	83B0- 20 01 F6 60 20 8B 81 A6 (\$3B)	83B8- 84 20 01 F6 60 20 8B 81 (\$19)	83C0- A6 85 20 01 F6 60 20 8B (\$3F)	83C8- 81 A6 86 20 01 F6 60 20 (\$36)	83D0- 8B 81 A6 87 20 01 F6 60 (\$9C)	83D8- 20 6D 81 A6 03 20 92 84 (\$5F)	83E0- 60 20 5B 87 A2 04 86 03 (\$8C)	83E8- A5 01 85 07 3B 89 E8 C9 (\$36)	83F0- 36 90 05 85 01 4C 20 83 (\$C8)	83F8- A2 00 86 06 4C 20 83 20 (\$ED)	8400- 5B 87 A2 05 86 03 A5 01 (\$59)	8408- 85 07 18 69 08 C9 C0 80 (\$4F)	8410- 05 85 01 4C 4E 83 A2 01 (\$A3)	8418- 86 06 4C 20 83 A2 00 86 (\$4B)	8420- FF A6 FF 85 50 85 04 E8 (\$2B)	8428- 86 FF 85 50 85 05 E8 86 (\$72)	8430- FF E0 1E F0 0D 20 43 84 (\$1B)	8438- A5 05 A6 FF CA 95 50 4C (\$8A)	8440- 21 84 60 A6 06 F0 06 E0 (\$73)	8448- 01 F0 1D 60 60 20 73 81 (\$3E)	8450- A5 05 38 E9 04 AA 20 83 (\$7C)	8458- 84 20 85 81 A5 05 AA 18 (\$B2)	8460- 69 04 85 05 20 83 84 60 (\$AA)	8468- 20 73 81 A5 05 18 69 04 (\$07)	8470- AA 20 83 84 20 85 81 A6 (\$0F)	8478- 05 8A 38 E9 04 85 05 20 (\$FA)	8480- 83 84 60 A5 04 A0 00 20 (\$46)	8488- 5B 81 A6 89 A4 8B 20 01 (\$F8)	8490- F6 60 E0 01 F0 1C E0 02 (\$79)	8498- F0 21 E0 03 F0 26 E0 04 (\$00)	84A0- F0 2B E0 05 F0 30 E0 06 (\$1B)	84A8- F0 35 E0 07 F0 3A E0 08 (\$00)	84B0- F0 3F 20 FA 84 A6 83 20 (\$94)	84B8- 01 F6 60 20 FA 84 A6 82 (\$ED)	84C0- 20 01 F6 60 20 FA 84 A6 (\$4F)	84C8- 81 20 01 F6 60 20 FA 84 (\$68)	84D0- A6 80 20 01 F6 60 20 FA (\$4B)	84D8- 84 A6 84 20 01 F6 60 20 (\$31)	84E0- FA 84 A6 85 20 01 F6 60 (\$EA)	84E8- 20 FA 84 A6 86 20 01 F6 (\$A9)	84F0- 60 20 FA 84 A6 87 20 01 (\$3E)	84F8- F6 60 A0 00 A5 00 A6 01 (\$34)	8500- 20 5B 81 A4 88 60 A6 0B (\$1B)	8508- D0 09 A6 08 E8 E0 64 F0 (\$E4)	8510- 03 86 08 60 A2 00 86 08 (\$C1)	8518- A6 09 E8 E4 0A F0 03 86 (\$0C)	8520- 09 60 A2 00 86 09 A2 01 (\$E7)	8528- 86 0B 20 AC 85 A2 0A 86 (\$AA)	8530- 0E 60 A6 35 0D 09 A6 36 (\$84)	8538- E8 E0 5F F0 03 86 36 60 (\$74)	8540- A2 00 86 36 A6 3A E8 A4 (\$82)	8548- 0A F0 03 86 3A 60 A2 00 (\$87)	8550- 86 3A A2 01 86 35 20 AC (\$20)	8558- 85 A2 F0 86 42 A5 43 C9 (\$3C)	8560- 78 B0 06 18 69 0A 85 43 (\$73)	8568- 60 A9 1E 85 43 60 20 84 (\$E5)	8570- 85 20 55 86 20 0C 8A 60 (\$80)	8578- A6 0C D0 09 A6 3D E8 E0 (\$E0)	8580- 5A F0 03 86 3D 60 A2 00 (\$D0)	8588- 86 3D A6 3E E8 E4 0A F0 (\$D5)	8590- 03 86 3E 60 A2 00 86 3E (\$C1)	8598- A2 01 86 0C 20 AC 85 A2 (\$82)	85A0- EF 86 3F 60 A5 0D 18 69 (\$E2)	85A8- 1E 85 0D 60 A5 0D 3B 89 (\$8F)	85B0- 1E 85 0D 60 A6 0B 0D 01 (\$8A)	85B8- 60 A5 0E 85 0F A6 10 E8 (\$1F)	85C0- E0 04 80 2C 86 10 E0 01 (\$0F)	85C8- F0 2D E0 02 F0 4B 20 45 (\$E1)	85D0- 86 20 73 81 A6 0F 20 3B (\$E6)	85D8- 86 A6 8C 20 01 F6 A6 0E 20 (\$06)	85E0- F0 0D 20 85 81 A6 80 20 (\$51)	85E8- 3B 86 A6 8D 20 01 F6 60 (\$21)	85F0- A2 00 86 10 4C BD 85 20 (\$6C)	85F8- 45 86 20 73 81 A6 0F 20 (\$98)	8600- 3B 86 A6 8D 20 01 F6 A6 (\$E7)	8608- 0B F0 E4 20 85 81 A6 0E (\$93)	8610- 20 3B 86 A6 8A 20 01 F6 (\$66)	8618- 60 20 45 86 20 73 81 A6 (\$F7)	8620- 0F 20 3B 86 A6 8A 20 01 (\$9F)	8628- F6 A6 0B F0 C2 20 85 81 (\$4D)	8630- A6 0E 20 3B 86 A6 8C 20 (\$3F)	8638- 01 F6 60 A5 47 A0 00 20 (\$F5)	8640- 5B 81 A4 88 60 A5 0E 18 (\$26)	8648- 65 11 85 0E C9 F0 80 01 (\$77)	8650- 60 20 6A 88 60 A6 0C 0D (\$8B)	8658- 01 60 A5 3F 85 40 A6 41 (\$D9)	8660- E8 E0 04 B0 30 86 41 E0 (\$AB)	8668- 01 F0 31 E0 02 F0 53 20 (\$A1)	8670- F3 86 20 73 81 A6 40 20 (\$61)	8678- E8 86 A6 99 A4 AF 20 01 (\$E7)	8680- F6 A6 0C F0 0F 20 85 81 (\$87)
--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	---	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

8688- A6 3F 20 E8 86 A6 97 A4 (\$42)	8690- AE 20 01 F6 60 A2 00 86 (\$3D)	8698- 41 4C 5E 86 20 F3 86 20 (\$A2)	86A0- 73 81 A6 40 20 E8 86 A6 (\$FC)	86A8- 97 A4 AE 20 01 F6 A6 0C (\$E0)	86B0- F0 E2 20 85 81 A6 3F 20 (\$8F)	86B8- E8 86 A6 98 A4 AF 20 01 (\$7A)	86C0- F6 60 20 F3 86 20 73 81 (\$11)	86C8- A6 40 20 E8 86 A6 98 A4 (\$32)	86D0- AF 20 01 F6 A6 0C F0 8C (\$9E)	86D8- 20 85 81 A6 3F 20 E8 86 (\$F3)	86E0- A6 99 A4 AF 20 01 F6 60 (\$8E)	86E8- A5 47 3B E9 01 A0 00 20 (\$E2)	86F0- 5B 81 60 A5 3F 3B E5 11 (\$E0)	86F8- 85 3F C9 C0 90 01 60 20 (\$A6)	8700- CF 88 60 18 A0 00 AD 30 (\$02)	8708- C0 A6 1A CA D0 FD C6 18 (\$45)	8710- D0 F4 C4 19 F0 04 C6 19 (\$D2)	8718- 50 EC 60 A2 00 86 FF E6 (\$E1)	8720- FF A5 FF F0 16 20 4A 87 (\$AE)	8728- A5 FF 18 69 3C 20 4A 87 (\$F4)	8730- A5 FF 38 E9 4C 20 4A 87 (\$2A)	8738- 4C 1F 87 60 85 1A A2 02 (\$8B)	8740- 86 18 A0 00 84 19 20 03 (\$80)	8748- 87 60 85 1A A2 01 86 18 (\$45)	8750- A2 00 86 19 20 03 87 60 (\$F9)	8758- A9 64 20 3C 87 60 A9 C8 (\$57)	8760- 20 3C 87 60 A6 12 F0 42 (\$FD)	8768- 20 61 81 20 0B 88 A6 16 (\$D3)	8770- A5 15 20 FE 87 20 6D 81 (\$25)	8778- A6 14 A5 13 20 FE 87 20 (\$7D)	8780- 43 88 60 A6 F0 50 59 90 (\$04)	8788- 1C 20 61 81 A2 04 86 FF (\$D3)	8790- 20 94 87 60 A6 FF F0 C0 (\$F6)	8798- A6 F0 20 11 82 6C F0 C6 (\$15)	87A0- FF 4C 94 87 60 A2 01 86 (\$E5)	87A8- F1 60 A6 44 D0 07 AE 61 (\$E8)	87B0- 0E 80 80 05 60 20 5E (\$0A)	87B8- 87 60 A6 F1 D0 F8 A9 0A (\$3B)	87C0- 20 F0 87 A9 64 20 F0 87 (\$C0)	87C8- A2 01 86 12 20 83 87 A6 (\$85)	87D0- 17 F0 10 A5 01 18 69 0A (\$28)	87D8- 85 14 85 16 A2 91 86 13 (\$44)	87E0- 86 15 60 A5 01 38 E9 0A (\$8C)	87E8- 85 14 85 16 A2 0C 87 60 (\$75)	87F0- 85 1A A2 05 86 18 A0 00 (\$06)	87F8- 84 19 20 03 87 60 A0 00 (\$F9)	8800- 20 5B 81 A6 88 A4 8B 20 01 (\$0B)	8808- 01 F6 60 A6 15 E0 96 F0 (\$A2)	8810- 23 A6 14 F0 66 16 A4 13 84 (\$32)	8818- 15 A6 17 D0 0D A5 14 18 (\$0A)	8820- 65 20 85 14 A6 13 E8 86 (\$0F)	8828- 13 60 A5 14 38 E5 20 85 (\$8A)	8830- 14 4C 24 88 A2 00 86 12 (\$C2)	8838- 20 61 81 A5 15 A6 16 20 (\$E0)	8840- FE 87 60 20 4A 88 20 AC (\$77)	8848- 88 60 A6 0B F0 06 A5 14 (\$02)	8850- C5 0F 90 01 60 A5 0E 38 (\$A9)	8858- E9 0F C5 14 90 06 A0 A2 (\$63)	8860- 0A 86 0E 60 20 37 89 20 (\$5C)	8868- A2 8C A2 00 86 09 86 0B (\$8E)	8870- 86 08 20 20 A4 85 20 73 81 (\$5D)	8878- A6 10 E0 01 F0 12 E0 02 (\$57)	8880- F0 1C A6 0E 20 3B 86 A6 (\$7F)	8888- 8D 20 01 F6 20 5F 88 60 (\$C0)	8890- A6 0E 20 3B 86 A6 8A 20 (\$39)	8898- 01 F6 20 5F 88 60 A6 0E (\$C8)	88A0- 20 3B 86 A6 8C 20 01 F6 (\$60)	88A8- 20 5F 88 60 A6 0C F0 09 (\$C4)	88B0- A5 14 18 69 02 C5 3F 80 (\$08)	88B8- 01 60 A5 3F 18 69 0C C5 (\$43)	88C0- 14 B0 06 60 A2 EF 86 3F (\$36)	88C8- 60 20 37 89 20 A2 8C A2 (\$52)	88D0- 00 86 3D 86 0C 86 3E 20 (\$A9)	88D8- A4 85 20 73 81 A6 41 E0 (\$F4)	88E0- 01 F0 14 E0 02 F0 20 A6 (\$71)	88E8- 3F 20 E8 86 A6 97 A4 AE (\$4A)	88F0- 20 01 F6 20 C4 88 60 A6 (\$78)	88F8- 3F 20 E8 86 A6 98 A4 AF (\$44)	8900- 20 01 F6 20 C4 88 60 A6 (\$7D)	8908- 3F 20 E8 86 A6 99 A4 AF (\$45)	8910- 20 01 F6 20 C4 88 60 A5 (\$7E)	8918- FF 18 69 0A C9 F0 85 FF (\$C7)	8920- B0 14 20 3C 87 A5 FF 38 (\$5D)	8928- E9 0F 20 3C 87 A5 FF 2A (\$0D)	8930- 20 3C 87 4C 17 89 60 A2 (\$8B)	8938- 50 86 FF A5 FF 38 E9 02 (\$A2)	8940- 85 FF F0 0E 20 3C 87 A5 (\$8A)	8948- FF 18 69 0D 20 3C 87 4C (\$84)	8950- 3B 89 60 A2 C8 86 FF A5 (\$64)	8958- FF 38 E9 03 85 FF F0 0E (\$A9)	8960- 20 3C 87 A5 FF 38 E9 20 (\$3D)	8968- 20 3C 87 A5 FF 38 E9 60 A6 (\$0F)	8970- 0B F0 0F A6 00 E0 91 90 (\$B3)	8978- 09 A5 01 38 E9 08 C5 0E (\$8F)	8980- 90 01 60 A5 0E 38 E9 0A (\$81)	8988- AA E4 01 90 01 60 20 53 (\$C0)	8990- 89 20 C0 89 20 6A 88 60 (\$42)	8998- A6 0C F0 87 A6 00 E0 91 (\$82)	89A0- 90 09 A5 01 18 69 0A C5 (\$83)	89A8- 3F 80 01 60 A5 3F 18 69 (\$05)	89B0- 0C C5 01 60 01 60 20 53 (\$6A)	89B8- 89 20 C0 89 20 CF 88 60 (\$E7)	89C0- A2 1E 86 FF 20 73 81 A6 (\$81)	89C8- F2 E0 5B 90 0F 20 EB 81 (\$9C)	89D0- C6 FF A6 FF F0 05 C6 F2 (\$A1)
--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	---	--------------------------------------	---	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	---	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	---	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

89D8- 4C C7 89 60 A2 00 86 7F (\$39)	89E0- 20 6D 81 20 1B 87 20 37 (\$67)	89E8- 89 20 53 89 20 37 89 A2 (\$4F)	89F0- 78 A0 00 A9 50 20 5B 81 (\$DB)	89F8- A6 AB A4 80 20 01 F6 AE (\$60)	8A00- 61 C0 E0 80 80 03 4C FF (\$C1)	8A08- 89 20 1E 80 A6 35 00 01 (\$75)	8A10- 60 A5 42 85 39 A6 3B E8 (\$4E)	8A18- E0 04 B0 2C 86 3B E0 01 (\$24)	8A20- F0 2D E0 02 F0 4B 20 9D (\$39)	8A28- 8A A6 35 F0 1A 20 61 81 (\$33)	8A30- A6 39 20 93 8A A6 91 20 (\$B1)	8A38- 01 F6 20 6D 81 A6 42 20 (\$FF)	8A40- 93 8A A6 92 20 01 F6 60 (\$9A)	8A48- A2 00 86 38 4C 15 8A 20 (\$EC)	8A50- 9D 8A A6 35 F0 F1 20 61 (\$C4)	8A58- 81 A6 39 20 93 8A A6 92 (\$13)	8A60- 20 01 F6 20 6D 81 A6 42 (\$FF)	8A68- 20 93 8A A6 93 20 01 F6 (\$DB)	8A70- 60 20 9D 8A A6 35 F0 CF (\$FB)	8A78- 20 61 81 A6 39 20 93 8A (\$66)	8A80
--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	------

VIC FLIPP

Transformer votre VIC 20 en un superbe flipper, ne vous coûtera que la frappe de ce sympathique programme.

Emmanuel RAULT

Mode d'emploi :

Nécessité de l'extension 16 Ko. Tapez et sauvegardez à la suite ces 3 listings, chargez et lancez de même; les règles succinctes sont incluses.

LISTING 1

```
5 REM*CODES 16K*
10 POKE642,32:POKE36869,240:POKE36
866,PEEK(36866)OR128:POKE649,30:PO
KE36866,150
20 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,20
7:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,21
3:POKE636,13
30 POKE650,128:POKE0,108:POKE1,0:P
OKE2,192:SYS0
```

READY.

LISTING 2

```
5 REM*CODES H,R*
10 POKE44,32:POKE46,32:POKE8192,0:
POKE8193,0:POKE8194,0
20 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,20
7:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,21
3:POKE636,13
```

READY.

LISTING 3

```
10 REM*****
11 REM**VIC-FLIPP**
12 REM*****
13 REM** E. RAULT **
14 REM** SEPT. 1985 **
15 REM*****
16 REM** VIC 20 **
17 REM** +16KO **
18 REM*****
20 PRINT"MODE D'EMPLOI
30 PRINT"
35 PRINT"Z' => FLIPPER DROIT
' => FLIPPER GAUCHE"
40 PRINT"POUR LANCER LA BALLE
APPUYER SUR UNE TOUCHE":FORT=1TO
10000:NEXT
72 REM**INITIALISATION**
105 G=5120:E=7680:C0=38400
110 SC=0:B=3:EB=0
115 PRINT"POKE36879,30
120 PRINT"
125 PRINT"PAR E. RAULT
(C) 1985"
130 FORI=GT00+5808-1:POKEI,PEEK(I+
32768-G):NEXTI
135 FORI=0T0375:READA:POKE5584+I,A
:NEXTI
150 REM**ECRAN FLIPP**
160 PRINT"POKE36879,30
161 POKE36869,253
166 GOSUB3000
180 REM**JEU**
181 X=20:Y=6:H=0:V=-1
185 POKEE+22*Y+X,72
187 POKECO+22*Y+X,0
190 GETA$:IFA$="":THEN190
195 IFA$<"":THEN200
200 REM**TESTS**
210 PRINT"SC"
215 PRINT"
220 IFB=0THEN1500
221 IFC>99000THENK=100000:SC=0:E
B=0
225 IFC>40000THENE=EB+1
230 IFEB>1THEN240
235 IFEB>1THENE=EB+1
239 REM**FLIPPERS**
240 GETA$:IFA$="":ORR$="":THEN243
241 IFA$="":THENPOKE8130,32:POKE81
3,58:POKE8129,59:POKE8150,60:POKE8
151,61
242 POKE8132,32:POKE8134,62:POKE81
33,63:POKE8155,65:POKE8156,64:GOTO
```

Le Justicier

APPLE

suite de la page 2

Table of VIC 20 memory addresses and values for listing 3, including addresses like 6288-31, 6290-18, etc.

```
245
243 IFA$="":THENPOKE8150,32:POKE81
51,32:POKE8128,66:POKE8129,67:POKE
8130,68:GOTO245
244 IFA$="":THENPOKE8155,32:POKE81
56,32:POKE8132,69:POKE8133,70:POKE
8134,71:GOTO245
245 X=X+H:Y=Y+V
246 POKE36878,15:POKE36876,217:POK
E36876,0:POKE36878,0
250 Z=PEEK(E+22*Y+X)
260 Q=PEEK(C0+22*Y+X)
300 IFZ>32THENGOSUB1000:GOSUB1100:
H=V:V=0:GOTO210
310 IFZ=580RZ=590RZ=600RZ=61THENGO
SUB1000:GOSUB1300:H=1:V=1:GOSUB120
0:GOTO210
320 IFZ=620RZ=630RZ=640RZ=65THENGO
SUB1000:GOSUB1300:H=1:V=1:GOSUB12
00:GOTO210
330 IFZ=91THENGOSUB1000:GOSUB1300:
H=0:V=-1:GOSUB1200:GOTO210
331 IFZ=101THENGOSUB1000:GOSUB1300
:H=1:V=1:GOSUB1200:GOTO210
332 IFZ=102THENGOSUB1000:GOSUB1300
:H=-1:V=1:GOSUB1200:GOTO210
333 IFZ=103THENGOSUB1000:GOSUB1300
:H=1:V=-1:GOSUB1200:GOTO210
334 IFZ=104THENGOSUB1000:GOSUB1300
:H=-1:V=-1:GOSUB1200:GOTO210
340 IFY>22THENGOSUB1000:GOSUB1300
:B=B-1:SC=SC+530:GOTO180
345 IFZ=76THENGOSUB1000:GOSUB1300:
B=B-1:SC=SC+530:GOTO180
350 IFZ=75THENGOSUB1000:GOSUB1300:
H=V:V=0:GOSUB1200:SC=SC+350:GOTO21
0
360 IFZ=81THENGOSUB1000:GOSUB1300:
H=0:V=-1:GOSUB1200:GOTO210
370 IFZ=73THENGOSUB1000:GOSUB1300:
H=1:V=-1:GOSUB1200:GOTO210
380 IFZ=74THENGOSUB1000:GOSUB1300:
H=-1:V=-1:GOSUB1200:GOTO210
390 IFZ=770RZ=94THENGOSUB1000:GOSU
B1300:GOSUB2010:SC=SC+740:GOSUB120
0:GOTO210
400 IFZ=780RZ=95THENGOSUB1000:GOSU
B1300:GOSUB2030:SC=SC+740:GOSUB120
0:GOTO210
410 IFZ=92THENGOSUB1000:GOSUB1300:
GOSUB2060:GOSUB1200:SC=SC+740:GOTO
210
420 IFZ=93THENGOSUB1000:GOSUB1300:
GOSUB2070:GOSUB1200:SC=SC+740:GOTO
210
430 IFZ=980RZ=98THENGOSUB1000:GOSU
B1300:GOSUB2040:GOSUB1200:SC=SC+74
0:GOTO210
440 IFZ=790RZ=100THENGOSUB1000:GOS
UB1300:GOSUB2020:GOSUB1200:SC=SC+7
40:GOTO210
450 IFZ=97THENGOSUB1000:GOSUB1300:
GOSUB2080:SC=SC+740:GOSUB1200:GOTO
210
460 IFZ=99THENGOSUB1000:GOSUB1300:
GOSUB2050:SC=SC+740:GOSUB1200:GOTO
210
470 IFZ=89THENGOSUB1000:GOSUB1300:
GOSUB2000:GOSUB1200:SC=SC+320:GOTO
210
475 IFZ=90THENGOSUB1000:GOSUB1300:
GOSUB2040:GOSUB1200:SC=SC+320:GOTO
210
480 IFZ=860RZ=85THENGOSUB1000:GOSU
B1300:H=-1:V=1:GOSUB1200:GOTO210
490 IFZ=840RZ=87THENGOSUB1000:GOSU
B1300:H=1:V=1:GOSUB1200:GOTO210
500 IFZ=82THENGOSUB1000:GOSUB1300:
H=-1:V=0:GOSUB1200:GOTO210
510 IFZ=88THENGOSUB1000:GOSUB1300:
GOSUB2010:GOSUB1200:GOTO210
515 IFZ=83THENGOSUB1000:GOSUB1300:
H=0:V=1:GOSUB1200:GOTO210
520 IFZ=66THENGOSUB1000:GOSUB1300:
GOSUB2080:GOSUB1200:GOTO210
521 IFZ=71THENGOSUB1000:GOSUB1300:
GOSUB2090:GOSUB1200:GOTO210
530 IFZ=680RZ=69THENGOSUB1000:GOSU
B1300:GOSUB2000:GOSUB1200:GOTO210
540 IFZ=670RZ=70THENGOSUB1000:GOSU
B1300:GOSUB2000:GOSUB1200:GOTO210
550 IFZ=101THENGOSUB1000:GOSUB1300
:H=-H:V=V:GOSUB1200:GOTO210
560 GOTO210
999 REM**EFF. BILLE**
1000 POKEE+22*(Y-V)+(X-H),32
1020 RETURN
1099 REM**AFF. BILLE**
1100 POKEE+22*Y+X,72
1101 POKECO+22*Y+X,0
```

```
1120 RETURN
1199 REM**AFF. BILLE**
1200 POKEE+22*(Y+V)+(X+H),72
1201 POKECO+22*(Y+V)+(X+H),0
1202 POKE36878,15:POKE36876,228:PO
KE36876,228:POKE36878,0:POKE36876,
0
1220 RETURN
1299 REM**CO. CARRAC.**
1300 POKEE+22*Y+X,2
1301 POKECO+22*Y+X,Q
1320 RETURN
1499 REM**FIN**
1500 SC=SC+K
1501 POKE36878,15:FORU=135T0240:PO
KE36876,U:NEXTU:POKE36878,0:POKE36
876,0
1520 POKE36869,240:PRINT"J"
1521 PRINT"BRavo, VOUS AVEZ
1522 PRINT"SC";SC:"PTS"
1523 GOSUB8000
1525 PRINT"UNE AUTRE ?(O/N)"
1526 GETA$:IFA$="":THEN1526
1527 IFA$<"":THENRUN72
1528 IFA$="":THENEND
1529 IFA$<"":ANDR$<"":THEN1526
2000 T=INT(RND(1)*3+1)
2001 IFT=1THENH=1:V=-1:RETURN
2002 IFT=2THENH=0:V=-1:RETURN
2003 IFT=3THENH=-1:V=-1:RETURN
2010 T=INT(RND(1)*3+1)
2011 IFT=1THENH=1:V=1:RETURN
2012 IFT=2THENH=0:V=1:RETURN
2013 IFT=3THENH=1:V=0:RETURN
2020 T=INT(RND(1)*3+1)
2022 IFT=1THENH=1:V=1:RETURN
2023 IFT=2THENH=1:V=-1:RETURN
2024 IFT=3THENH=1:V=0:RETURN
2030 T=INT(RND(1)*3+1)
2032 IFT=1THENH=0:V=1:RETURN
2033 IFT=2THENH=-1:V=0:RETURN
2034 IFT=3THENH=-1:V=1:RETURN
2040 T=INT(RND(1)*3+1)
2042 IFT=1THENH=0:V=1:RETURN
2043 IFT=2THENH=1:V=1:RETURN
2044 IFT=3THENH=-1:V=1:RETURN
2050 T=INT(RND(1)*3+1)
2052 IFT=1THENH=-1:V=1:RETURN
2053 IFT=2THENH=-1:V=-1:RETURN
2054 IFT=3THENH=-1:V=0:RETURN
2060 T=INT(RND(1)*3+1)
2062 IFT=1THENH=0:V=-1:RETURN
2063 IFT=2THENH=-1:V=0:RETURN
2064 IFT=3THENH=-1:V=1:RETURN
2070 T=INT(RND(1)*3+1)
2072 IFT=1THENH=0:V=-1:RETURN
2073 IFT=2THENH=1:V=0:RETURN
2074 IFT=3THENH=1:V=-1:RETURN
2080 T=INT(RND(1)*2+1)
2081 IFT=1THENH=0:V=-1:RETURN
2082 IFT=2THENH=1:V=-1:RETURN
2090 T=INT(RND(1)*2+1)
2091 IFT=1THENH=0:V=-1:RETURN
2092 IFT=2THENH=-1:V=-1:RETURN
3000 PRINT"
+;
3010 PRINT"+SCORE++
+;
3020 PRINT"
+;
3030 PRINT"
+;
3040 PRINT"
+;
3050 PRINT"
+;
3060 PRINT"
+;
3070 PRINT"
+;
3080 PRINT"
+;
3090 PRINT"
+;
3100 PRINT"
+;
3110 PRINT"
+;
3120 PRINT"
+;
3130 PRINT"
+;
3140 PRINT"
+;
3150 PRINT"+
+;
3160 PRINT"+
+;
3170 PRINT"
+;
RETRY.
```

```
3180 PRINT"H x+0 x+0
3190 PRINT"H +1 +H
3200 PRINT"H +H +H
3210 PRINT"++++
L";
3220 PRINT"+++++LLLLL++++";
3270 POKE8185,76:POKE8905,6
3300 RETURN
6000 DATA60,126,255,255,255,255,12
7,63
6001 DATA0,0,0,128,192,192,224,224
6002 DATA31,15,7,0,0,0,0,0
6003 DATA240,240,248,248,48,0,0,0
6004 DATA60,126,255,255,255,255,25
4,252
6005 DATA0,0,0,1,3,3,7,7
6006 DATA248,240,192,0,0,0,0,0
6007 DATA15,15,31,31,12,0,0,0
6008 DATA31,127,255,255,255,255,12
7,31
6009 DATA128,252,255,255,255,255,2
52,128
6010 DATA0,0,192,248,248,192,0,0
6011 DATA0,0,3,31,31,3,0,0
6012 DATA1,63,255,255,255,255,63,1
6013 DATA248,254,255,255,255,255,2
54,248
6014 DATA60,78,159,159,255,255,126
,60
6015 DATA255,254,252,252,252,252,2
54,255
6016 DATA255,127,63,63,63,63,127,2
55
6017 DATA60,90,153,255,255,153,90,
60
6018 DATA0,0,0,0,129,255,255
6019 DATA255,243,230,204,152,176,2
24,192
6020 DATA255,207,103,51,25,13,7,3
6021 DATA124,56,56,56,56,56,56,124
6022 DATA24,24,60,255,255,0,0,0
6023 DATA24,36,66,153,153,66,36,24
6024 DATA255,63,15,7,3,3,1,1
6025 DATA255,252,240,224,192,192,1
28,128
6026 DATA128,128,192,192,224,240,2
52,255
6027 DATA1,1,3,3,7,15,63,255
6028 DATA7,31,63,127,127,255,255,2
55
6029 DATA224,248,252,254,254,255,2
55,255
6030 DATA255,255,255,254,254,252,2
48,224
6031 DATA60,126,255,255,255,255,25
5,255
6032 DATA255,255,255,255,255,255,1
26,60
6033 DATA255,255,255,255,255,255,2
55,255
6034 DATA0,3,15,31,63,63,127,127
6035 DATA0,192,240,248,252,252,254
,254
6036 DATA254,254,252,252,248,240,1
92,0
6037 DATA127,127,63,63,31,15,3,0,0
,0,0,0,0,0,0
6038 DATA255,255,255,255,255,255,2
55,0
6039 DATA,255,255,255,255,255,255
,255
6040 DATA254,254,254,254,254,254,2
54,254
6041 DATA127,127,127,127,127,127,1
27,127
6042 DATA127,255,255,255,255,255,2
55,255
6043 DATA254,255,255,255,255,255,2
55,255
6044 DATA255,255,255,255,255,255,2
55,127
6045 DATA255,255,255,255,255,255,2
55,254
8000 FORW=15T00STEP1
8001 POKE36878,W
8002 FORU=240T0135STEP-3
8003 POKE36876,U:NEXTU
8004 NEXTW
8005 POKE36876,0:POKE36878,0:RETUR
N
```

Gérard CECALDI



VIC 20

L'INTOX N°1 EST PARU!!

QUOI? TAPER TOUT ÇA POUR FAIRE UN FLIP?!



JE CROIS QUE JE VAIS ALLER AU BISTROT C'EST PLUS SIMPLE



édito

Allo ? Allo ? Merde, on entend rien, c'est quoi ce grésillement ? Allo ? Je disais : VOUS AVEZ ACHETE L'INTOX ? Quoi, qui c'est qui est brun ? Ah, oui, OUI, C'EST LE NUMERO UN. Mais c'est pas vrai, non seulement ils nous emmerdent avec leurs 8 numéros, non seulement les renseignements répondent un coup sur dix, mais en plus ça marche pas. Allo ? VOUS L'AVEZ VU, LE NUMERO UN DE L'INTOX, OUI OU MERDE ? Allo ? Où on le trouve ? Mais c'est pas vrai, ils dorment ou quoi, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX ! Quoi ? Mais non, en plus il sont sourds : L'INTOX CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX, TOUS LES MERCREDIS, 10 BALLE. Tu crois qu'ils vont acheter notre nouveau canard, ces cons ? Ils pensent qu'à taper sur leurs ordinateurs. Quoi ? Allo ? OUI, C'EST NOUVEAU. C'EST PLEIN DE BD ET D'ILLUSTRATIONS, TONTON CARALI ET BERBERIAN, CABU, COUCHO, DUPUY, EDIKA, HERLE, MAESTER, MATTHIEU, QUIN, MENSU, ET WANXEROX. Allo ? Merde, j'en peux plus de crier comme ça. Qu'est-ce que vous dites ? Des tests ? Ah, des TEXTES. Un peu mon neveu qu'il y a des textes, et des bons. OUI, DES PAGES DE CAVANNA, BROOMHEAD, DESANGLES, JALONS, DE LA MUSIQUE ET DU CINE. VOUS M'ENTENDEZ ? Quoi, des otages ? Quels otages ? Des REPORAGES ? Bien sûr, cong. ON EMPALE LES ZOULOUS, ON COMPTE LES PAUVRES ET ON VOUS FAIT QUATRE PAGES D'ARTICLES ECRITS PETIT AVEC DES DESSINS PARTOUT. Bon, je raccroche, y en a marre de ce téléphone. Avec les affiches qu'on a mis sur les kiosques à journaux, si les lecteurs de l'HHHHebdo achètent pas L'Intox, je leur paye des cannes blanches. Allo ? Allo ? Merde, ils ont raccroché.

SECTAR 7

AMSTRAD

QUE DIT L'HOMME
QUI PARLE DE SA
BITE ?
IL DIT
VERGE.

MEPDE! JE
ME SUIS FAIS
A VOIR!



J'ai ACHETE' UN
SECTAR 7 A CANONS
DIVERGENTS!!

Par les deux canons convergents de votre SECTAR 7, tentez de venir à bout de la horde d'envahisseurs cosmiques qui menace votre liberté. Enfin bref, tirez dans le tas !...

Gilles COMMERE

```

10 BORDER 11
20 DEFINT A-Z
30 MODE 1
40 INK 1,0:PAPER 1
50 INK 0,24:PEN 0
60 INK 3,2
70 IF AX<>74 THEN A=15:B=6:C=47
80 CLS:LOCATE 5,6:PRINT"*****SECT
AR 7 VERSION 3.1*****"
90 LOCATE 9,9:PRINT"*****VOULEZ VO
US ? *****"
100 LOCATE 2,14:PRINT"LES REGLES D
E CE JEUX TAPEZ R )"
110 LOCATE 2,16:PRINT"UTILISER LA
MANETTE( TAPEZ M )"
120 LOCATE 2,18:PRINT"UTILISER LE
CLAVIER( TAPEZ C )"
130 LOCATE 2,20:PRINT"JOUER DIRECT
EMENT( TAPEZ O )"
140 DS=UPPER$(INKEY$)
150 IF DS="O" THEN GOTO 400
160 IF DS="R" THEN CLS:GOTO 220
170 IF DS="M" THEN A=74:B=75:C=76
:E=0
180 IF DS="C" THEN A=15:B=6:C=47:
D=0
190 IF A=74 AND D<>1 THEN PEN 3:PR
INT CHR$(22)+CHR$(1):FOR I=2 TO 31
:LOCATE I,16:PRINT CHR$(143):NEXT
I:PEN 0:LOCATE 2,16:PRINT"UTILISER
LA MANETTE( TAPEZ M )" :PRINT CHR$
(22)+CHR$(0):LOCATE 2,18:PRINT"UTI
LISER LE CLAVIER( TAPEZ C )" :D=1
200 IF A=15 AND E<>1 THEN PEN 3:PR
INT CHR$(22)+CHR$(1):FOR I=2 TO 30
:LOCATE I,10:PRINT CHR$(143):NEXT
I:PEN 0:LOCATE 2,18:PRINT"UTILISER
LE CLAVIER( TAPEZ C )" :PRINT CHR$
(22)+CHR$(0):LOCATE 2,16:PRINT"UTI
LISER LA MANETTE( TAPEZ M )" :E=1
210 GOTO 140
220 MODE 2
230 CLS
240 LOCATE 1,1:PRINT" Apres bien d
es annees d'efforts vous " :PRINT"
etes devenu chef balailleur dans l
e " :PRINT" complexe intergalactique
ou siege le "
250 PRINT " conseil hebdo9iciellie
n,ce dernier " :PRINT" etant comme c
hacun sait l'organisme " :PRINT" qu
i gouverne l'ensemble de l'univers
."
260 PRINT" Tous irait donc pour le
mieux,mais " :PRINT" durant votre
sommeil des rebelles se " :PRINT" s
ont emparees du centre,Seul membre
du " :PRINT" Personnel qui a pu s'ec
happer " :PRINT" vous etes decide a
vous battre pour " :PRINT" retablir
l'ordre "
270 PRINT" En effet,les fous qui o
nt pris " :PRINT" le Pouvoir ont dec
ides d'abolir " :PRINT" tout ce qui
faisait votre bonheur. " :PRINT" En
serait-ce fini des executions " :PR
INT" sommaires,des traites decaPi
tes a la " :PRINT" lime a ongles "
280 PRINT" de l'ecartement des n
on abonnees a " :PRINT" l'hhhebd9,de
la vente libre " :PRINT" des fous c
rematoires auto-nettoyants " :PRINT"
et enfin du Port de tronconneues
" :PRINT" dans le metro ? Non,c'est
trop dur!"
290 LOCATE 2,25:PRINT"APPUYER SUR
UNE TOUCHE"
300 LOCATE 41,1:PRINT" Dans votre
combat pour le renouveau " :LOCATE 4
1,2:PRINT" du desPotisme vous avez
a votre " :LOCATE 41,3:PRINT" dispo
sition le SECTAR 7,Chasseur " :LOCAT
E 41,4:PRINT" equipe de 2 canons c
onvergents "
310 LOCATE 41,5:PRINT" qui vous se
ront bien utiles pour " :LOCATE 41,6
:PRINT" massacrer les kamikases te
lecommandes " :LOCATE 41,7:PRINT" e
t les navettes de colonisation "
320 LOCATE 41,8:PRINT" qu'envoien
t regulierement ces monstres " :LOCA
TE 41,9:PRINT" epris de libertes e
t d'humanisme "
330 LOCATE 41,11:PRINT" Voici les
choses essentielles a savoir "
340 LOCATE 41,12:PRINT" 1/ En haut
a gauche se trouve le " :LOCATE 41,
13:PRINT" decompte des vies " :LOCAT
E 41,14:PRINT" 2/ Au milieu le com
pteur d'atterrissages " :LOCATE 41,1
5:PRINT" (10 atterrissages de l'en
nemie coute " :LOCATE 41,16:PRINT" u
ne vie ) "
350 LOCATE 41,17:PRINT" 3/ En haut
a droite se trouve " :LOCATE 41,18:
PRINT" l'indicateur de niveau de j
eu "
360 LOCATE 41,19:PRINT" 4/ en bas
a gauche s'inscrit le score " :LOCAT
E 41,20:PRINT" 5/ en bas a droite
le compteur de tir "
370 LOCATE 41,21:PRINT" Les tirs s
ont comptes,economisez-les " :LOCATE
41,22:PRINT" Quand il reste moins
de cinq tirs le " :LOCATE 41,23:PRI
NT" vaisseau cli9note en rouge et
blanc " :LOCATE 41,24:PRINT" 0 tir,i
l explose,BONNE CHANCE!"
380 PLOT 4,398:DRAW 636,398,2:DRAW
636,0,2:DRAW 4,0,2:DRAW 4,398,2:P
LOT 325,0:DRAW 325,398,2
390 CALL @BB18
400 REM

```

```

410 REM SYMBOLES REDEFINIS
420 REM
430 SYMBOL AFTER 32
440 SYMBOL 239,24,24,153,153,165,2
19,195,195
450 SYMBOL 190,16,146,84,56,68,186
,146,146
460 SYMBOL 191,0,65,99,99,42,62,85
,73
470 SYMBOL 246,0,102,195,165,24,16
5,195,102
480 SYMBOL 247,36,66,153,231,231,1
53,66,36
490 SYMBOL 230,252,32,16,111,111,1
6,32,252
500 SYMBOL 231,128,120,32,94,94,32
,120,128
510 SYMBOL 232,16,88,116,223,116,8
8,16,0
520 SYMBOL 233,129,66,36,90,90,36,
66,129
530 SYMBOL 234,49,82,156,255,156,8
2,49,0
540 SYMBOL 235,60,90,153,36,36,153
,90,60
550 SYMBOL 236,64,32,88,206,88,32,
64,0
560 SYMBOL 237,0,17,74,164,159,164
,74,17
570 SYMBOL 251,255,82,36,72,240,16
0,192,128
580 SYMBOL 252,255,73,38,18,15,5,3
,1
590 SYMBOL 210,16,16,56,16,124,64,
31
600 SYMBOL 211,65,99,28,8,8,28,107
,73
610 SYMBOL 128,36,36,36,36,90,165,
189,195
620 SYMBOL 129,36,36,36,36,90,165,
189,195
630 SYMBOL 193,66,66,66,90,165,165
,219,153
640 SYMBOL 192,8,8,8,28,42,20,107,
99
650 SYMBOL 194,0,0,6,6,96,96,0,0
660 SYMBOL 150,0,0,0,0,40,40,56,40
670 SYMBOL 151,40,0,56,32,48,32,56
,0
680 SYMBOL 152,48,40,48,40,48,0,48
,40
690 SYMBOL 153,40,40,48,0,56,40,40
,40
700 SYMBOL 154,56,0,56,32,40,40,56
,0
710 SYMBOL 155,16,16,16,16,16,0,56
,32
720 SYMBOL 156,32,32,56,0,16,16,16
,16
730 SYMBOL 157,16,0,56,32,48,32,56
,0
740 SYMBOL 158,32,32,32,32,56,0,0,
0
750 SYMBOL 195,129,66,36,231,90,36
,90,66
760 SYMBOL 196,0,68,214,40,40,214,
84,16
770 SYMBOL 197,65,99,99,28,42,107,
42,0
780 REM
790 REM INITIALISATION
800 REM
810 K3=16:K2=20:K1=24:K4=18
820 B1=8:B2=10:B3=7:B4=12
830 DEF FNR=INT((RND*20)/2):DEF FN
T=INT((RND*20)/10)
840 LM$=CHR$(211):LB$=CHR$(190):LV
$=CHR$(191)
850 G=0:G1=0:G2=0:Q=10:W=10:D0=0:F
=0:C3=0:C2=0:C1=0:AX=0:X1=0:Y1=0:X
2=0:Y2=0:X3=0:Y3=0:X=10:Y=23:I0=0:
SX=0:SI=0:SI2=0:SI3=0:TI=25:AT=0:E1=0:E
2=0:E3=0:E4=0:E5=0:E6=0:P=0:P1=0:P
2=0:TAB1=1:VX=3:SC1=0
860 INK 12,15
870 INK 15,13
880 INK 0,6
890 INK 9,26,6
900 INK 10,20
910 PAPER #4,8
920 INK 8,21
930 ENV 1,1,15,1,9,-1,1
940 ENT 1,10,10,1
950 ENV 2,1,0,70
960 ENT 2,12,-20,1,8,5,2,11,-5,2,1
0,25,2
970 ENT 3,1,-10,1,7,10,2
980 ENV 3,7,-1,2
990 ENT 4,10,10,1
1000 ENV 4,1,15,1,9,-1,1
1010 ENV 5,1,15,1,1,0,12,1,-15,1,1
,0,2,5,3,1
1020 ENT 5,1,127,1,1,0,7,3,-40,4
1030 ENV 6,3,4,3,3,-4,3
1040 ENT 6,3,-10,3,3,10,2,3,-10,1
1050 AG$=CHR$(129)
1060 P$=CHR$(247)
1070 T$=CHR$(246)
1080 O$=CHR$(32)
1090 MODE 0:CLS:BORDER 7:INK 1,0:P
APER 1:INK 2,8:PEN 2:INK 3,24:INK
4,25:SPEED INK 30,50:INK 5,26:INK
6,5:CLS
1100 INK 14,22
1110 INK 11,18
1120 INK 13,26,24
1130 WINDOW#5,1,7,1,1
1140 WINDOW#2,8,20,1,1
1150 PAPER#2,14
1160 CLS#2
1170 PAPER #5,6
1180 WINDOW#3,15,20,1,1
1190 PAPER#3,6

```

```

1200 CLS#3
1210 CLS#5
1220 PEN#5,5:LOCATE #5,2,1:PRINT#5
,CHR$(239):LOCATE #5,4,1:PRINT#5,C
HR$(239):LOCATE#5,6,1:PRINT#5,CHR$
(239)
1230 FOR I=16 TO 24:LOCATE I,I:PRI
NT CHR$(206):NEXT I
1240 FOR I=16 TO 24:LOCATE 20,I:PR
INT CHR$(206):NEXT I
1250 PEN 13:LOCATE 10,22:PRINT CHR
$(22)+CHR$(1):FOR I=16 TO 24:LOCAT
E I,I:PRINT CHR$(134+I):NEXT I:FOR
I=16 TO 24:LOCATE 20,I:PRINT CHR$
(134+I):NEXT I:LOCATE 10,22:PRINT
CHR$(22)+CHR$(0)
1260 WINDOW #4,1,20,25,25
1270 PAPER #4,8
1280 CLS#4
1290 PEN 12:LOCATE 1,2:PRINT CHR$(
230)
1300 PEN 14:LOCATE 1,5:PRINT CHR$(
235)
1310 PEN 0:LOCATE 1,9:PRINT CHR$(2
32)
1320 PEN 12:LOCATE 1,12:PRINT CHR$(
234)
1330 PEN 4:LOCATE 20,3:PRINT CHR$(
231)
1340 PEN 14:LOCATE 20,6:PRINT CHR$(
233)
1350 PEN 12:LOCATE 20,10:PRINT CHR
$(236)
1360 PEN 0:LOCATE 20,13:PRINT CHR$(
237)
1370 PEN 15:LOCATE 1,3:PRINT CHR$(
251)
1380 LOCATE 1,6:PRINT CHR$(251)
1390 LOCATE 1,10:PRINT CHR$(251)
1400 LOCATE 1,13:PRINT CHR$(251)
1410 LOCATE 20,4:PRINT CHR$(252)
1420 LOCATE 20,7:PRINT CHR$(252)
1430 LOCATE 20,11:PRINT CHR$(252)
1440 LOCATE 20,14:PRINT CHR$(252)
1450 PEN#4,6:LOCATE 1,1:PRINT#4,US
ING"SCORE:#####":SC1:LOCATE#4,14,
1:PRINT#4,USING"TI:####":TI
1460 PEN#2,2:LOCATE#2,1,1:PRINT#2,
USING"AT:##":AT:PEN#3,5:LOCATE#3,1
,1:PRINT#3,USING"NV:##":TAB1
1470 PEN 5:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(
239)
1480 REM
1490 REM PROGRAMME PRINCIPAL
1500 REM
1510 EVERY K1,2 GOSUB 1580
1520 EVERY K2,1 GOSUB 1600
1530 EVERY K3,0 GOSUB 1620
1540 RANDOMIZE TIME:F=FNT:IF F=1 T
HEN EVERY K4,3 GOSUB 1730 ELSE EVE
RY K4,3 GOSUB 1670
1550 RANDOMIZE TIME:D0=FNR:F=FNT
1560 IF S1<>5 THEN GOTO 1550 ELSE
S1=0:GOTO 1510
1570 REM
1580 IF G<>0 THEN GOSUB 1840 ELSE
GOSUB 1820
1590 RETURN
1600 IF G1<>0 THEN GOSUB 1950 ELSE
GOSUB 1930
1610 RETURN
1620 IF G2<>0 THEN GOSUB 2060 ELSE
GOSUB 2040
1630 RETURN
1640 REM
1650 REM DEPLACEMENT NAVETTE
1660 REM
1670 SOUND 4,70,15,13,3,3:DI:PEN 4
:Q=0:LOCATE 0,W:PRINT O$:RANDOMIZ
E TIME:D0=FNR:F=FNT:AX=AX+1:IF AX<B
1 AND INKEY(A)=0 THEN GOSUB 2330:R
ETURN:ELSE IF AX<B1 AND INKEY(B)=0
THEN GOSUB 2390:RETURN:ELSE IF AX
<B1 THEN RETURN
1680 W=11-D0:IF Q=2 THEN Q=0-1:LO
CATE 0,W:PRINT P$:ELSE Q=20
1690 IF INKEY(A)=0 THEN GOSUB 2330
:ELSE IF INKEY(B)=0 THEN GOSUB 23
90
1700 IF Q<>20 AND Q<>1 THEN GOTO 1
720
1710 IF (Q=1 AND (W=2 OR W=5 OR W=
9 OR W=12)) OR (Q=20 AND (W=3 OR W=
6 OR W=10 OR W=13)) THEN GOSUB 22
50:ELSE IF Q=1 AND (W=3 OR W=6 OR
W=10 OR W=13) THEN GOSUB 2200:ELSE
IF Q=20 AND (W=4 OR W=7 OR W=11 O
R W=14) THEN GOSUB 2210
1720 EI:RETURN
1730 SOUND 4,127,18,12,6,6:PEN 4:D
I:Q=0:LOCATE 0,W:PRINT O$:RANDOMIZ
E TIME:D0=FNR:F=FNT:AX=AX+1:IF AX<
B1 AND INKEY(A)=0 THEN GOSUB 2330:
RETURN:ELSE IF AX<B1 AND INKEY(B)=
0 THEN GOSUB 2390:RETURN:ELSE IF A
X<B1 THEN RETURN
1740 W=11-D0:IF Q<19 THEN Q=0+1:L
OCATE 0,W:PRINT T$:ELSE Q=1
1750 IF INKEY(A)=0 THEN GOSUB 2330
:ELSE IF INKEY(B)=0 THEN GOSUB 239
0
1760 IF Q<>20 AND Q<>1 THEN GOTO 1
780
1770 IF (Q=1 AND (W=2 OR W=5 OR W=
9 OR W=12))OR(Q=20 AND (W=3 OR W=6
OR W=10 OR W=13)) THEN GOSUB 2290
:ELSE IF Q=1 AND (W=3 OR W=6 OR W=
10 OR W=13) THEN GOSUB 2200:ELSE I
F Q=20 AND (W=4 OR W=7 OR W=11 OR
W=14) THEN GOSUB 2210
1780 EI:RETURN
1790 REM
1800 REM KAMIKASES

```

```

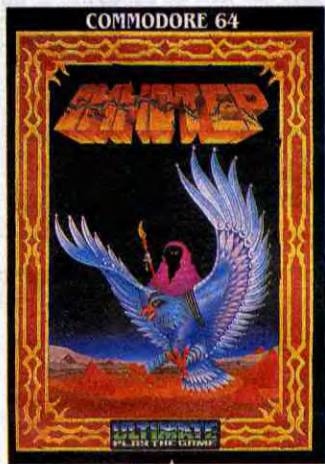
1810 REM
1820 DI:SI=SX+1:IF SX<B2 AND INKEY
(A)=0 THEN GOSUB 2330:RETURN:ELSE
IF SX<B2 AND INKEY(B)=0 THEN GOSUB
2390:RETURN:ELSE IF SX<B2 THEN RE
TURN
1830 G=1:SI=SX+1:PEN 10:Y1=D0+2:SO
UND 1,28,10,15,1,1:IF D0<4 THEN X
1=4:L=0:ELSE IF D0>5 THEN X1=15:L
=1:EI
1840 DI:IF F=1 AND X1>2 THEN C3=-1
:ELSE IF X1<17 THEN C3=2:ELSE IF F
<>1 AND X1<18 THEN C3=1:ELSE IF X1
>4 THEN C3=-2:ELSE C3=0
1850 IF INKEY(A)=0 THEN GOSUB 2330
:ELSE IF INKEY(B)=0 THEN GOSUB 239
0
1860 IF S1=5 THEN EI:RETURN
1870 PEN 10:IF Y1<=22 THEN LOCATE
X1,Y1:PRINT O$:X1=X1+C3:Y1=Y1+1:LO
CATE X1,Y1:PRINT LM$:ELSE LOCATE X
1,Y1:PRINT O$:G=0:SI=0:GOSUB 2590
1880 IF X1=X AND Y1=Y THEN GOSUB 2
660
1890 EI:RETURN
1900 REM
1910 REM KAMIKASES 2
1920 REM
1930 DI:SI=SX1+1:IF SX1<B3 AND IN
KEY(A)=0 THEN GOSUB 2330:RETURN:EL
SE IF SX1<B3 AND INKEY(B)=0 THEN G
OSUB 2390:RETURN:ELSE IF SX1<B3 TH
EN RETURN
1940 G1=1:SI1=SX1+1:SOUD 1,28,10,
15,1,1:Y2=D0+2:IF D0<4 THEN X2=19
:L1=1:ELSE IF D0>5 THEN X2=10:L1=
0:EI
1950 DI:IF F=1 AND X2>2 THEN C1=-1
:ELSE IF X2<17 THEN C1=2:ELSE IF F
<>1 AND X2<18 THEN C1=1:ELSE IF X2
>4 THEN C1=-2:ELSE C1=0
1960 IF INKEY(A)=0 THEN GOSUB 2330
:ELSE IF INKEY(B)=0 THEN GOSUB 239
0
1970 IF S1=5 THEN EI:RETURN
1980 PEN 2:IF Y2<=22 THEN LOCATE X
2,Y2:PRINT O$:X2=X2+C1:Y2=Y2+1:LO
CATE X2,Y2:PRINT LB$:ELSE LOCATE X2
,Y2:PRINT O$:G1=0:SI1=0:GOSUB 2610
1990 IF X2=X AND Y2=Y THEN GOSUB 2
660
2000 EI:RETURN
2010 REM
2020 REM KAMIKASES 3
2030 REM
2040 DI:SI2=SX2+1:IF SI2<B4 AND IN
KEY(C)=0 THEN SOUND 1,20,10,15,4,4
:GOSUB 2470:RETURN:ELSE IF SI2<B4
THEN RETURN
2050 G2=1:SI2=SX2+1:SOUD 1,28,10,
15,1,1:Y3=D0+2:IF D0<4 THEN X3=20
:L2=0:ELSE IF D0>5 THEN X3=14:L2=1
:EI
2060 DI:IF F=1 AND X3>2 THEN C2=-1
:ELSE IF X3<17 THEN C2=2:ELSE IF F
<>1 AND X3<18 THEN C2=1:ELSE IF X3
>4 THEN C2=-2:ELSE C2=0
2070 PEN 11:IF Y3<=22 THEN LOCATE
X3,Y3:PRINT O$:X3=X3+C2:Y3=Y3+1:LO
CATE X3,Y3:PRINT LV$:ELSE LOCATE X
3,Y3:PRINT O$:G2=0:SI2=0:GOSUB 263
0
2080 IF X3=X AND Y3=Y THEN GOSUB 2
660
2090 IF INKEY(C)=0 THEN SOUND 1,20
,10,15,4,4:GOSUB 2470
2100 IF I0>=70 THEN I0=0:GOSUB 286
0
2110 EI:RETURN
2120 REM
2130 REM
2140 REM NAVETTE TOUCHE
2150 REM
2160 SC1=SC1+10:PEN 5:SOUD 2,200,
50,15,1,1,5:FOR T=115 TO 120:LOCAT
E 0,W:PRINT CHR$(238):NEXT T:LOCAT
E 0,W:PRINT O$:Q=10:PEN#4,6:LOCATE
#4,7,1:PRINT#4,USING"#####":SC1:
AX=0:RETURN
2170 REM
2180 REM COLLISION PLATEFORMES
2190 REM
2200 SOUND 1,200,15,15,5,5:PEN 15:
LOCATE 0,W:PRINT CHR$(251):Q=10:W=
10:AX=0:RETURN
2210 SOUND 2,200,15,15,5,5:PEN 15:
LOCATE 0,W:PRINT CHR$(252):Q=10:W=
10:AX=0:RETURN
2220 REM
2230 REM ATTERISAGE
2240 REM
2250 SOUND 2,200,50,15,1,1,5:SC1=6
C1=20:AT=AT+1:AX=0:IF AT>=10 THEN
AT=0:GOSUB 2660
2260 PEN#4,6:LOCATE#4,7,1:PRINT#4,
USING"#####":SC1
2270 PEN#2,2:LOCATE#2,1,1:PRINT#2,
USING"AT:##":AT
2280 Q=10:W=10:EVERY K4,3 GOSUB 17
30:RETURN
2290 SOUND 2,200,50,15,1,1,5:SC1=6
C1=20:AT=AT+1:AX=0:IF AT>=10 THEN
AT=0:GOSUB 2660
2300 PEN#4,6:LOCATE#4,7,1:PRINT#4,
USING"#####":SC1
2310 PEN#2,2:LOCATE#2,1,1:PRINT#2,
USING"AT:##":AT

```

suite page 6

ON NOUS PREND POUR DES PIGEONS.

Les programmeurs d'Ultimate devraient rougir de honte ! Eux qui révolutionnèrent, au moins à trois reprises (avec Nightshade, Sabre Wulf et Underwilde), le monde du jeu en micro se permettent aujourd'hui de commercialiser de minables resucées de programmes vieux de plus d'un an. Précisons les motifs de ma ire : Imhotep vient de sortir des ateliers. Je bondis dessus, après les échos dithyrambiques que j'en ai eu. La musique, géniale comme il se doit sur le Commodore, et la superbe page de présentation laissent augurer du meilleur. Et boum ! Le jeu ressemble fort aux deuxième et troisième tableaux de Tales of the Arabian Nights. Vous chevauchez un oiseau (au lieu d'un tapis volant) et vous devez flinguer tout ce qui se présente à vous (devant comme derrière). Bien entendu, des rochers venant de Dieu sait où vous tombent sur la figure, suivis de pluies acides, etc. Malgré ce manque total de créativité, admi-



rons l'exceptionnelle qualité graphique de ce logiciel qui pourra combler d'aise tous ceux qui n'ont pas connu Tales of the Arabian Nights. Imhotep d'Ultimate pour Commodore 64.

UNE PUB TOO MUCH

Marrante la pub de NEC pour vanter les mérites de ses imprimantes et de son matos en général.

CE NEC EST TOO MUCH...

DÉSIGNATIONS	MTBF spécifique
Disques durs 8 pouces série 02100 Le plus compact et rapide pour un prix très compétitif. 10.4 Mo de données. 5.25" x 8". 100000 cycles de rotation. 100000 cycles de lecture/écriture. 100000 cycles de recherche. 100000 cycles de positionnement. 100000 cycles de démarrage. 100000 cycles de mise à l'arrêt. Interface compatible SAS.	20000
Disques durs 8 pouces série 02200 Le plus compact et rapide pour un prix très compétitif. 10.4 Mo de données. 5.25" x 8". 100000 cycles de rotation. 100000 cycles de lecture/écriture. 100000 cycles de recherche. 100000 cycles de positionnement. 100000 cycles de démarrage. 100000 cycles de mise à l'arrêt. Interface compatible SAS.	24000
Disques durs 8 pouces série 02300 Le plus compact et rapide pour un prix très compétitif. 10.4 Mo de données. 5.25" x 8". 100000 cycles de rotation. 100000 cycles de lecture/écriture. 100000 cycles de recherche. 100000 cycles de positionnement. 100000 cycles de démarrage. 100000 cycles de mise à l'arrêt. Interface compatible SAS.	24000
Disques durs 8 pouces série 02400 Le plus compact et rapide pour un prix très compétitif. 10.4 Mo de données. 5.25" x 8". 100000 cycles de rotation. 100000 cycles de lecture/écriture. 100000 cycles de recherche. 100000 cycles de positionnement. 100000 cycles de démarrage. 100000 cycles de mise à l'arrêt. Interface compatible SAS.	24000

VOUS AVEZ BIEN VU

LA GAMME DE DISQUES LA PLUS

NON, APPLE NE VA PAS MIEUX

Enfin, bon. On ne va pas nous forcer à dire du bien d'Apple, non ! Faut pas déconner. Je vous donne les chiffres, comme ça, en bon lecteur attentionné, vous pourrez en tirer les conclusions que vous vou-



drez. Apple enregistre 61,2 millions de dollars de bénéfices soit une baisse de 4% par rapport à l'exercice fiscal de 84. Le chiffre d'affaires tourne autour (mais non, il ne tourne pas autour, il survole) des 1,92 milliards de dollars soit une hausse de 26%. Ca vous va ? Bon, allez, mes conclusions rapides : la baisse des bénéfices est sans doute due aux réductions de prix des Apple 2 et Macs. Les bénéfices sont en baisse (on peu dire à ce propos que la hausse monte en bas) mais le chiffre d'affaires est en hausse, donc qui baisse ses prix vend plus, eh oui ! Sans doute, un jour, Apple comprendra que le lle doit être vendu à 3000 balles.

UN COMPATIBLE DE PLUS

C'est Unique Solution (c'est un nom qui en dit long) qui annonce un compatible IBM PC au prix saignant de 555 livres sonnantes et réverbérantes pour une version comprenant un moniteur monochrome, un lecteur, 256k de RAM et MS DOS. Malgré tout, ça reste trop cher. Désolé !



EN MUSIQUE

Number 9 Software annonce, à l'approche de Noël, la sortie de son nouveau titre, Beatle Quest, sur Spectrum. Comme vous le pressentez, ce soft tournera autour de l'aventure de quatre garçons dans le vent plus connus sous le nom de Beatles. Les fans peuvent se rendre en Angleterre le 9 décembre, jour officiel de lancement.



DU SANG, DU SANG

L'un des films d'épouvante les plus ignobles de ces dix dernières années vient d'être porté à l'écran de vos micros (Amstrad, Spectrum et Commodore 64). La société Domark vient de commercialiser en Angleterre Friday The 13th (Vendredi 13 pour ceux qui dorment en cours d'anglais). Bonne



ON ENTASSE, ON EMPILE

Alligata a sûrement décidé de tout accomplir pour vaincre définitivement la concurrence. Alors que Doppelganger n'est sorti que depuis deux mois sur le marché anglais, on retrouve déjà ce titre sur une compilation. Le Triple Pack d'Alligata offre ainsi, en plus de Doppelganger, Defend Or Die et Super Sam aux amateurs propriétaires d'un Amstrad et d'un lecteur de disquettes. Un gros oubli est à mettre à la charge du distributeur de cette compilation : ils ont oublié de mettre le mode d'emploi des trois jeux. Sinon, vous pouvez vous précipiter sur cette disquette : deux des trois titres offerts sont absolument géniaux ! Triple Pack d'Alligata pour Amstrad.



NOEL, NOEL

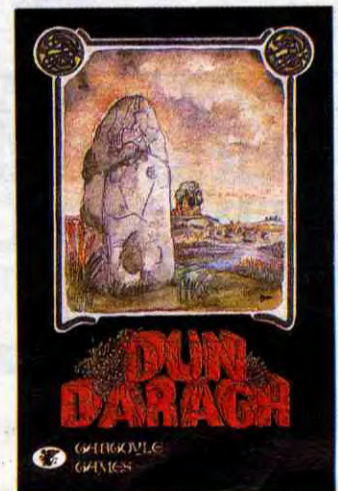
Si je vous dis Now ! Games, vous me répondez ? Vous me répondez ? Ah, que vous êtes nuls ! C'est Virgin qui en Grande Bretagne avait commercialisé une cassette sous ce nom comprenant six titres, trois par face, pour pas beaucoup de votre très précieux argent. Virgin en avait d'ailleurs vendu 50.000, ce qui fait beaucoup. C'est reparti pour un nouveau tour de manège avec Now ! Games 2, titre original désignant une deuxième compilation du même style qui comprendra Airwolf, Tir Na Nog, Chuckie Egg, Cauldron et World Cup Soccer, le tout pour Commodore 64 et Spectrum. Bonne idée de sortir ça juste avant Noël et meilleure idée encore de le sortir pour 9 livres

seulement soit environ 100 de nos francs. Si Virgin avait toujours des bonnes idées, ils nous sortiraient ça immédiatement en France. Notez au passage que Cauldron est une super nouveauté encore pas sortie, à cause que c'est le jeu tiré du film de Walt Disney qui lui non plus n'est pas sorti. A propos, je ne suis pas sorti, ce matin. Bref.



DISNEY FAIT ECOLE

Les débuts de l'animation dans les softs d'aventure sur les petits systèmes (comme Amstrad et Spectrum) vient de faire son apparition grâce aux programmeurs de Gargoyle Games. Pour la première fois, vous pourrez réellement admirer votre héros parcourir les rues et les impasses, les places et les maisons de la cité de Dun Darach. Sa démarche souple et féline, ses cheveux flottants au vent et sa virile prestance devraient vous convaincre de l'acheter dans les plus brefs délais, rien que pour cette partie graphique. Rendez-vous compte : ces créateurs géniaux ont non seulement réalisé un graphisme unique, mais de plus la mécanique et le scénario de l'aventure sont absolument originaux ! Le système de repérage de votre orientation géographique joint l'originalité à la subtilité (une petite boussole vous indique en permanence la direction où vous regardez), l'affichage du nom du quartier où vous vous trouvez simplifie encore votre quête (vous pouvez ainsi vous fier au plan du cartographe du coin). Vous avez accès à l'ensemble des actions classiques dans cette catégorie de jeux : dérober des objets, les tro-



quer, placer de l'argent à la banque, risquer votre fortune au jeu... Soulignons encore une fois l'immense originalité de cette réalisation qui supprime complètement les aspects rébarbatifs des aventures sur micro-ordinateur soit le problème du vocabulaire et le manque de graphisme, sans parler de l'absence d'animation. Dun Darach de Gargoyle Games pour Spectrum et Amstrad.

ENCORE UN MARIAGE

Amstrad et Microsoft viennent de conclure un accord qui va vous faire plaisir, vous tous qui aimez travailler sous CPM. En effet, des adaptations de DBase II (à 790 balles), Multiplan (même pas 500 balles), TurboPascal et SuperCalc II (pas de prix annoncé pour ces deux softs) vont arriver chez vos

revendeurs préférés aux alentours de début Décembre. A vos disquettes !



LE SYSTEME PLUS

Après douze volumes sur l'Amstrad, Micro Application aurait pu considérer sa contribution pour cette machine comme terminée (d'autant plus qu'ils travaillent d'arrache-pied sur le 520 ST). Mais non ! Dans leur dernière livraison, j'ai trouvé un produit qui n'est pas originaire de Data Becker mais d'un mystérieux anglais : Dr Watson. Après une courte enquête (élémentaire mon cher), je découvris l'intérêt profond qui émanait de : Amstrad, Autoformation à l'Assembleur. Non seulement le bouquin est bien rédigé (donc bien traduit) mais en plus l'assembleur fourni en cassette avec le book contient le minimum de commandes indispensables pour tester les multiples petites routines présentées dans l'ouvrage. Bref ! Après quelques nuits blanches je suis devenu quelqu'un : je cause le Z80 comme les programmeurs de l'HHHHebdo. Merci Monsieur



Micro Application ! Amstrad, autoformation à l'Assembleur de Micro Application (je le répète au cas où vous auriez pas retenu le nom de l'éditeur) pour Amstrad (sisi, j'veus jure !).

LE MSX CONNAIT LA MUSIQUE

A partir d'ici peu et même peut-être avant, vous allez pouvoir raccorder un paquet de synthétiseurs MIDI à votre micro grâce à la carte d'extension SFG05 de Yamaha, qui remplace un DX7. Comme je suis sûr que ça ne vous suffit pas pour vous lancer à fond dans la composition orchestrale, sachez que la société SGOS-Soft (tuyautez-vous au 42 05 31 49) va importer un séquenceur 8 pistes en temps réel. Cette cartouche, compatible MIDI, offre 148 sons différents et huit notes simultanées par piste. Les sauvegardes des partitions s'effectuent sans problème et sont compatibles avec celles de la cartouche Music Composer, qui permet l'édition des portées sur papier. Enfin les ceusses qui n'estiment pas les sons synthétiques pourront trouver début janvier une cartouche



Sampler (échantillonneur) qui accepte de mémoriser les inflexions d'un véritable instrument et de le synthétiser à fin d'utilisation ultérieures avec le séquenceur ou le synthé. En avant la musique !

A L'OUEST PLEIN DE NOUVEAU

Et à l'ouest, y a Apple (vous avez vu comment j'ai enchaîné, un peu, hein ?) qui nous annonce des belles choses pour toutes ses bécanes. On commence par les II, II+ et IIe. Vous aurez bientôt droit à une carte d'extension à foutre dans l'un des slots de vos machines comme d'habitude. Elle vous

donnera 256 Ko de RAM de plus extensible à 1 méga. Vous pourrez également faire mumuse avec une ROM 32 Ko et une interface CMOS pour le bus d'entrées/sorties. Sous ProDOS, DOS 3.3 et Pascal, ce matos pourra vous servir de RAM disk, ou de disque virtuel si vous préférez, ce qui est très utile, disons-le. On continue avec Quark's Catalyst 3.0 qui est un "bureau" style Macintosh ainsi que Virtual Combinatics Pinpoint qui lui, est du même style mais à utiliser sur AppleWorks. Le tout tourne avec les deux produits dont je vous ai parlé en premier. Une nouvelle imprimante, l'Imagewriter II (quel nom !) qui vous coûtera 595 dollars aura l'excellent avantage de pouvoir gribouiller en 4 couleurs. Ce monstre pourra défourailler jusqu'à 250 caractères par seconde. Voilà de bonnes nouvelles pour un ordinateur qui n'en finit pas de mourir.



C'est nouveau, ça vient de sortir

MICRO VIDEO

C'est le nom de la "Maison du ST". Ah, oui, l'Atari 520ST. Il existe ce micro ? Bah, j'espère bien Germaine. Tiens, on a beau dire, mais aux States et partout en Europe, elle réjouit tout le monde cette bécane. Ainsi, Micro-Vidéo a décidé de tout miser dessus. Première chose, le cordon qui permet de relier votre ST à n'importe quelle télé ou moniteur couleur équipé d'une prise péritel. Eux, ils l'ont fait ! Et quel bordel. Figurez-vous que ce câble a d'un côté la fameuse péritel et de l'autre une DIN 13 broches introuvable ! On est donc obligé de la faire à la main d'où le prix un peu chéros : 365 francs. Autre innovation très intéressante, une extension 512Ko de RAM qui pousse votre ST à 1024ko de mémoire vive totale, donc 600 sous Basic au lieu de 75, 700 sous tableur et traitement de texte... Grâce à cette extension, vous pouvez réduire vos temps de compilation de 20 à 4 minutes ce qui est très utile pour les développeurs. Le prix est, cette fois-ci, excellent : 2500 francs. Là encore, la réalisation est faite maison, 259 soudures. Micro-vidéo vend aussi le kit pour le faire soi-même mais

déconseille fortement l'expérience à quiconque n'a pas plusieurs années d'électronique derrière lui. Si vous avez acheté la bécane à Micro-vidéo, vous avez -20% sur tout le matos maison. C'est pas un bon plan ça, hein ? Vous pouvez d'or et déjà acheter le lecteur de disquettes 1 méga-octet, il vous en coûtera grosso modo 2700 francs. Le lecteur de disquettes 500K supplémentaire vous ruinerà



approximativement de 2000 francs. Ces charmants messieurs nous préparent une alimentation globale pour début 86 (vous alimentez vos moniteur, Atari, et deux lecteurs avec un seul transfo, pas mal, non ?). Côté soft, je vous montre tout ce que je peux la semaine prochaine.

MERCEDES S'EQUIPE

La société Mercedes Benz (les plus belles bagnoles d'Outre-Rhin) vient de bouffer une partie du stock de Schneider (c'est eux qui diffusent Amstrad en Allemagne) : dix mille revendeurs vont pouvoir s'user les doigts sur le clavier du 8256 (il paraît que c'est une machine à écrire de compétition, d'après les commerciaux de Schneider). Aucune source n'a permis de préciser le montant des

enveloppes qui ont convaincu le staff de Mercedes d'investir dans cet ordinateur spécifique.



COMMODORE SENT LE ROUSSE

Avouez que le Commodore Amiga est dément. Ouais, z'êtes pas d'accord ? Le seul problème c'est que vous ne l'avez jamais vu. Eh oui, jusqu'à maintenant, l'Amiga, il n'existe pas. En effet, on en voit un bout par ci, un bout par là, mais pas d'Amiga réellement. Pourtant la presse se déchaîne sur cette bécane, c'est étrange. Depuis quand fait-on des papiers sur des produits censés sortir dans 6 mois ? Y a un malaise. Par contre, l'Atari 520 qui se pose en concurrent direct de l'Amiga est brûlé sur la place publique par cette même presse alors que lui au moins, est sorti. On ne comprend pas. La rumeur dit des choses pas belles du tout à ce sujet. Tenez, Commodore aurait annoncé un budget publicitaire démentiel pour les mois qui viennent et tout le monde aurait voulu avoir une part du gâteau. Alors, pour faire plaisir à tonton Commodore, on a fait des belles couvertures sur une machine qui n'existe pas, on a acheté Amiga World, la revue américaine judicieusement balan-

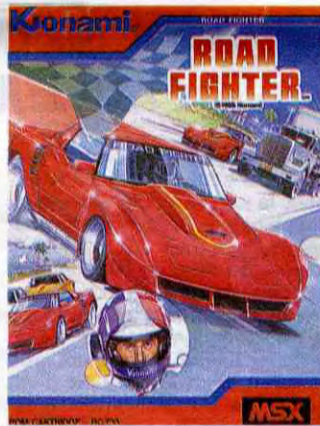
cée six mois avant la sortie du matos par Commodore et en pompant tout là-dessus, on a beaucoup parlé sans rien savoir. Qui ça, "on" ? Bah, cherchez un peu, et vous trouverez. Les magazines qui ne tournent que grâce à la pub, y en a pas beaucoup. Seulement, le problème, c'est que aux Etats-Unis, on a du mal à croire à l'Amiga. Une bonne preuve, les



développeurs qui ont des bécanes depuis un an ont une liste grande comme la moitié de celle de l'Atari. Et puis des rumeurs douloureuses circulent dans le milieu à ce propos. Une bécane qui n'existe pas, c'est pas vraiment le pied, non ?

VROUM-VROUM ET GLOU-GLOU

Enfin, les softs de Konami ne sont pas tous aussi nuls qu'il n'y paraît ! Depuis quatre jours, on s'amuse comme des fous à l'HHHHebdo à tenter de battre le record des copains sur un jeu débile s'il en est : Road Fighter. Vous vous souvenez des jeux de café où vous dirigez une bagnole sur une route, à tenter de faire le maximum de tours sans toucher une seule fois les autres concurrents ? Eh bien ce logiciel, c'est la même chose : votre bagnole doit franchir victorieusement six tableaux en évitant au maximum les contacts (généralement mortels). Les dérapages sont particulièrement réalistes et, comme dans la réalité, vous pouvez contre-braquer comme un bête pour rattraper votre véhicule en perdition. Vous continuez à rouler, tant que votre réservoir n'est pas vide. Un accident vous pompe environ un quart de votre réservoir, mais des petits coeurs violets



vous offrent une petite ampée de pétrole supplémentaire. Le graphisme sympa, le scrolling vertical pas raté et la sonorisation à l'avant en font un soft tout à fait achetable. Road Fighter de Konami pour MSX.

COMPARONS

Et allez donc ! Comme dirais mon dépanneur de chez Darty, avant toute chose, comparez. Aux Etats-Unis, la publicité peut être comparative, c'est quelques fois très désagréable. Voyez plutôt cette publicité pour le 520ST d'Atari. A vous de juger.

	ATARI 520ST	IBM PC AT	APPLE Macintosh	COMMODORE AMIGA
Price	\$799	\$4675	\$2795	\$1795
CPU	68000	80286	68000	68000
Speed Mhz	8.0	6.0	7.83	7.16
Standard RAM	512K	256K	512K	256K
Number of Keys	95	95	59	89
Mouse	Yes	No	Yes	Yes
Screen Resolution (Non-Interlaced Mode)	640 x 200	640 x 200	None	640 x 200***
Color	640 x 400	720 x 350**	512 x 342	640 x 200***
Monochrome	640 x 400	720 x 350**	512 x 342	640 x 200***
Color Output	Yes	Optional	None	Yes
Number of Colors	512	16	None	4096
Disk Drive	3.5"	5.25"	3.5"	3.5"
Built-in Hard Disk (DMA) Port	Yes	Yes	No	No
MIDI Interface	Yes	No	No	No
No. of Sound Voices	3	1	4	4

**With optional monochrome board (non bit-mapped).
***Interlace Mode - 640 x 400

PETITE PHRASE

Il n'y a pas qu'en politique que l'on peu se permettre des petites phrases. Tenez, Rika Zarai avait bien émerveillé le monde entier en disant "moi, tous les matins, je me trempe le cul dix minutes dans l'eau froide". Quel moment innarrable de l'histoire de la radio. Eh bien, un des rédacteurs en chef du mensuel Byte, qui fait figure de référence outre-Atlantique a été à la réception offi-

cielle de Commodore pour la présentation de l'Amiga (en anglais : The Ghost Computer). Au programme, buffet campagnard gratuit style Galerie Barbès mais chics, caviar, foie gras avec tout le gratin de la presse mondiale. Déclaration de l'envoyé de Byte : "C'est avec ce genre de présentations que d'habitude on introduit de médiocres produits". No comment.

INTERTASSONS...

Les amstradiens sont bien contents. Ils sont même particulièrement heureux d'apprendre qu'ils vont bientôt disposer d'autant de périphériques plus qu'indispensables que tous les autres micros du marché. Ainsi vous allez pouvoir vous brancher sur minitel et diriger tout ça au doigt et à l'oeil grâce à une souris. Pour cette musaraigne, quelques tuyaux de dernière minute nous permettent d'annoncer qu'elle sera vendue avec une interface qui remplacera systématiquement l'utilisation des touches



curseurs par la souris. Enfin, pour le même prix (690 balles) vous trouverez dans le paquet-cadeau un logiciel graphique entièrement ratissé.

LE BUS DE DONNEES

C'est la Maison de la culture de Loire Atlantique qui nous concocte ça. On avait déjà vu le bus bibliothèque, maintenant l'heure est au

bus informatique. Dès janvier 86, la maison de la culture citée plus haut mettra à la disposition des communes de (devinez où ?) Loire Atlantique (gagné) un bus qui aura pour mission la formation, l'animation d'un atelier d'initiation à la programmation, le prêt de logiciel (Argkl ! Faites-moi rire, le prêt de logiciel ! C'est la meilleure celle-là ! Comme si c'étaient pas des êtres humains en Loire Atlantique, on leur prête des softs et ils ne les copient pas ! Pas mal, ça ! J'en parlerai à Duthil !) et la projection de films sur la robotique et les applications de l'informatique. Conclusion, le CMI ouvre une antenne de plus, avis aux pirates !



ON S'ETALE, ON S'ETEND !

Chez Amstrad, ils sont tout fiers d'annoncer la sortie imminente d'un lecteur de disquettes d'une capacité de 1 méga. Déjà, 1 méga sur une trois pouces, je commence à trouver ça vachement balèze. Après enquête approfondie, j'apprends qu'en fait, la capacité est de 720 K formaté. Notez, vous lecteurs qui apprenez l'HHHHebdo par coeur, que ces capacités sont rigoureusement égales à celles de la 3,5 pouces de Sony. C'est pas mal, mais rien de vraiment miraculeux dans cette



performance : le drive est tout simplement double face et les disquettes double densité. Dernier détail : ce drive ne fonctionnera qu'avec le PCW 8256.

MINI MIRE

Savez-vous ce qu'a déclaré Jean Moulin le jour de sa mort alors qu'il était entrain de boire un ballon de rouge dans un troquet ? Vous le savez ? Moi, je le sais : "Un verre ça va, trois verres, bonjour les dégâts". Avouez qu'il fallait le deviner, non ? Alors, puisqu'on fait dans la gouverne, il faut absolument que vous sachiez qu'Amiserv aura un stand à Amstrad Expo dont je vous ai déjà causé dans un autre article et que c'est pas la peine que je me gonfle les veines à aller chercher l'adresse, la date et tout et tout alors que vous l'avez dans ce foutu journal, non mais ! Amiserv, je vous le rappelle, c'est l'association qui regroupe les micro-serveurs. En une superbe figure de style, je me permet d'insérer dans la discussion le numéro de téléphone d'Evil Dead, micro serveur basé à Rennes et accessible au 99-36-16-20 précédé du 16. C'est zouli, c'est rigolo, bref, allez y faire un tour.

leurs essais de serveur, c'est une erreur regrettable, mais ils se rattraperont la prochaine fois. Par contre, il nous sera difficile de pardonner l'absence de Cider-1 dans leur recensement de micro-serveurs, difficile aussi de pardonner le fait qu'ils aient oublié de donner les numéros de téléphone de chacun de ces monovies, comme boude, on ne fait pas mieux. Ah oui, encore un détail avant de vous filer deux ou trois codes histoire de vous faire

Minitel Magazine, dont vous avez la couverture pas loin à filé quelques pages à Amiserv ce mois-ci, ce qui est très sympa. On peut y lire des beaux contes de fées sur l'aventure de Futura qui, disons le une bonne fois pour toutes, regroupe les anciens membres du SCB (vous vous souvenez, le Solex Crack Band) et qui fait payer son accès, honte à eux. Il faut absolument démystifier ces jeunots, ils n'ont rien de tout d'extraordinaire, simplement il bossent avec Minitel Magazine et ils ont quelques relations dans la presse, c'est pour cela qu'ils ont fait une apparition à la télé. M'enfin, Minitel Magazine se décide enfin à parler des micro serveurs, c'est une bonne chose. Allons, pardonnonneur de ne pas parler de Cristel dans



marrer deux minutes, il s'agit d'un message personnel pour Piratel. Cher Piratel, nous avons bien reçu ta lettre mais voilà, je ne peux plus te joindre, alors tu te débrouilles et tu me téléphones ici dès que possible, merci ! Transpacment votre : 191040398 ainsi que 133001015 et même, mais attention, celui-là, il mord : 17500008713. Escapeneufgé.

TRAMIEL PAR CI, TRAMIEL PAR LA

Vous vous souvenez du 260ST que Tramiel avait d'abord annoncé au CES de Chicago puis exhibitionné au PCW Show d'il y a trois mois. Ce micro devait être compatible avec le 520ST, avoir un lecteur de disquettes 3 1/2 intégré, avoir tout ce qui lui faut en ROM (DOS, pardon TOS (à propos, la traduction de TOS, c'est SET ?) et GEM), disposer de 256Ko dans sa mémoire vive, être moins cher que son aîné - près de 5000 francs de moins - et sortir vers fin octobre, du moins en Grande Bretagne. C'est raté pour tonton Tramiel puisque tout ce qui était prévu à propos de cette bécane est repoussé à la fin de l'année (in english : the greek calendar). D'autre part, Atari Grande Bretagne vient d'annoncer que "les TOS, Logo et Basic sont maintenant terminés" et seront désormais en ROM sur les derniers Atari. Bonne nouvelle, n'est-il pas ? Toujours d'après eux, l'implantation en ROM coûtera que dalle à tous ceux qui ont déjà acheté une de ces bécane. Du



moins, c'est ce qu'on dit chez Atari. Le seul problème c'est que c'est pas vrai ! Les dirigeants d'Atari Angleterre disent n'importe quoi car le procès entre Apple et Digital Research à propos du GEM s'est conclu par l'obligation pour Digital Research de modifier le sus-nommé GEM. Donc Atari doit modifier son TOS et donc pas pour tout de suite le TOS terminé !

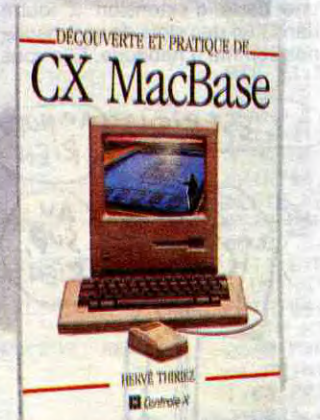
DISTRIBUTION DES PRIX

C'est Cadre, vous savez les petits lyonnais, qui distribuera désormais les produits de Melbourne House en France. Après Elite, c'est ainsi le deuxième éditeur anglais à signer un contrat de distribution exclusive avec la France.



LA CULTURE, C'EST COMME LA CONFITURE

Dans la série "j'ai découvert un plan d'enfer pour tirer sur la ficelle et que en plus ça me rapporte un max de pognon", Hervé THIRIEZ propose à tous les malades qui ont un Mac et qui ont piraté CX Mac Base de Contrôle X un bouquin (sans doute fort intéressant au demeurant pour ceux qui n'ont pas eu la doc en copiant le logiciel) causant dudit programme. Comme l'ouvrage est publié par Vifi et qu'ils débordent d'imagination dans cette boîte, l'ouvrage a été subtilement baptisé "Découverte et Pratique de Cx Mac Base". Au fait cette pseudo-doc vous coûtera 125 balles, à moins que vous ayez une photocopieuse gratos, à votre portée.



DIS PÉPÉ, QU'EST-CE QUE TU VEUX POUR TON NOËL ?

UN HAONNEMENT A HÉHOHIHIEL !

QU'EST-CE QU'IL A DIT ?

UN ABONNEMENT À HEBDOGICIEL, JE CROIS !

BULLETIN D'ABONNEMENT PAGE 34 !

DEULIGNE... IMITABLE

IMAGE SYMBOLIQUE D'UN MEC TOUCHANT MÉCHAMMENT SES BILLES



HAHA GNIËRK GNIËRK

Je vous le dis ! Vous commencez vraiment à toucher méchamment votre bille dans cette satanée discipline qu'est la programmation en deuligne. Aujourd'hui, vous atteignez des sommets que nous n'aurions même pas cru envisageables lors de la création de la rubrique. Heureusement vous êtes là, vous les lecteurs assidus et passionnés, toujours prêts à donner le meilleur de vous-même pour votre HHHHebdo chéri. Merci !

Thierry FOURRICHON vous donne la longueur, en octets, des programmes sur cassette. Un utilitaire précieux pour bidouiller les programmes du commerce.

Listing Oric

```
1 POKE#24D,0:DOKE#25A,0:DOKE#2AD,0:DO
KE#27F,#4F00:CALL#E76A:CALL#E57D
2 CALL#E4AC:CALL#E93D:ZAP:PRINTDEEK(#
2AB)-DEEK(#2A9):"OCTETS":GOTO1
```

Anne HONIME Vous propose une protection d'enfer sur votre micro. A vous de faire varier le temps d'attente en modifiant la valeur pokée.

Listing ZX 81

```
1 POKE 16437,1
2 PRINT "CE PROGRAMME PLANTE
DANS 5 SEC."
```

Jean-Michel DAENEN remporte haut la main les deux logiciels de la semaine. Il recopie la ROM en RAM, offrant ainsi de modifier les routines système pour en faire vos routines bien à vous !

Listing Amstrad

```
1 MODE 1: CLEAR: INPUT "adr. dep. rout.
": A$: INPUT "Longueur": B$: INPUT "adr.
imp1.": C$: FOR X=&A050 TO &A073: REA
D P: POKE X, P: NEXT: POKE &A069, VALC"
"+RIGHT$(A$,2)): POKE &A06A, VALC"
"+LEFT$(A$,2)): POKE &A06C, VALC"
"+RIGHT$(C$,2)): POKE &A06D, VALC"
"+LEFT$(C$,2)): POKE &A06E, VALC"
"+RIGHT$(B$,2)): POKE &A070, VALC"
"+LEFT$(B$,2)): IF VALC"&"+A$<0 THEN POKE &A061,&B
5: CALL &A060 ELSE POKE &A061,&B9: C
ALL &A060: DATA &01,&89,&7F,&ED,&49
,&D9,&AF,&08,&21,&00,&00,&11,&00,&
00,&01,&00,&00,&ED,&B0,&C9
```

RHA lance une nouvelle mode : l'éveil à la coloration aléatoire. Une seule difficulté : choisir les touches parfaitement au hasard.

Listing Commodore 64

```
10 DATA 164,162,136,162,0,142,32,20
8,142,33,208,24,169,30,105,1,144,2
52,202
20 DATA 196,162,208,238,96,:FORI=49
152TO49175:READA:POKEI,A:NEXT:SYS4
9152
```

David TAMBOSCO transfère votre catalogue sur la piste 3. Ainsi, lors de la demande de catalogue, vous trouverez une disquette vide (Gag !).

Listing Apple

```
1 POKE 44033,3: POKE 44723,16: POKE 44
741,12: POKE 44764,3: POKE 46012,3
2 INPUT "VOULEZ-VOUS REVENIR AU DOS ST
ANDARD? ":A$: IF A$="0" THEN POKE 440
33,17: POKE 44723,16: POKE 44741,68: POK
E 44764,17: POKE 46012,17
```

Entrez l'adresse de départ et la longueur de la routine à recopier, ainsi que l'adresse d'implantation en RAM de cette routine.

Continuez dans la joie votre production génialissime. Salut !

Ca y est, l'HHHHebdo fait partie d'un groupe de presse. Si on m'avait dit ça un jour ! Moi, une intègre grenouille, à la solde d'une émule d'Hersant, au secours ! Parce que Ceccaldi (le "boss"), maintenant qu'il a deux canards, c'est la grosse tête. Il veut racheter le Monde, France-Soir, l'Humanité et National Hebdo pour les intégrer au groupe. D'ailleurs, vous avez peut-être remarqué la semaine dernière la pleine page consacrée à l'Intox. Normalement, cette semaine, il y en a une pour chacun des canards qu'il est en passe d'acheter. Je dis normalement, parce que pour des raisons d'imprimerie, je rends mon papier sept mois à l'avance.

Bref. Quoi qu'il en soit, il n'y a pas de bidouille grenouille dans l'Intox, alors autant que je vous donne des soluces tout de suite, parce que sinon, je vois pas comment vous feriez. L'Aigle d'Or, par exemple. Je vous ai déjà donné le moyen de trouver l'aigle d'or proprement dit et le diamant bleu, mais savez-vous comment trouver le livre sacré sur TO770 ? Non ? Ca tombe bien, JM Laroche vient de m'envoyer le moyen d'y parvenir :

A partir de la salle de l'aigle d'or, ouvrir le passage secret avec la clé en or. Prendre la torche, l'allumer. Prendre le passage secret. Allumer la pièce d'arrivée. Prendre la sortie de gauche. Aller allumer la torchère près du coffre, en faisant attention à ne pas aller sur le coffre, car il y a une oubliette près du squelette. Se mettre face au coffre comme pour l'ouvrir et aller à droite. Grimper. Taper une fois sur la flèche droite. Prendre la torche et sauter en l'air. Aller à droite. Vous devez apparaître en l'air, à gauche de l'écran. Ouvrir : vous vous retrouvez au milieu d'une pièce. Aller à gauche et allumer la pièce. Ouvrir et allumer aussitôt la pièce. Vider les mains et prendre la bourse. Se diriger vers la porte du haut et prendre la clé en fer. Ouvrir : il fait noir. Taper une fois sur la flèche droite. Ouvrir, prendre la torche et l'allumer. Revenir à la porte, l'ouvrir et allumer la pièce aussitôt. Vider les mains et prendre le livre sacré. Revenir à la porte de droite, ouvrir, prendre la direction de la grille droite, ouvrir, prendre la torche et l'allumer. Taper très exactement 10 fois sur la flèche droite. Sauter en longueur,

aller à droite et allumer la pièce. Taper très exactement 6 fois sur la flèche droite, garder la torche allumée, sauter une première fois en longueur à cause de l'oubliette et une seconde fois à cause de la herse. Aller à droite, ouvrir et allumer la pièce à gauche. Taper 5 fois sur la flèche droite, sauter en longueur, taper 2 fois sur la flèche en haut, grimper et prendre la fiole. Aller en direction de la grille, prendre le pied de biche, ouvrir, traverser la pièce, taper 7 fois sur la flèche gauche (pas plus !) sauter en longueur, aller vers la grille, ouvrir : il fait noir. Taper 1 fois sur la flèche haut, ouvrir, prendre la torche et l'allumer, ouvrir et se diriger vers le passage de gauche. A vous de ressortir du château, le plus dur est fait. Attention : ne pas prendre la bague qui traîne dans une des pièces sous peine de rendre tous les pièges totalement invisibles (un des parchemins annonçant "l'anneau te cachera le mal). A savoir aussi, dans toutes les pièces même sans torchère au mur, il est possible malgré tout d'allumer au-dessus des passages, portes ou grilles de gauche comme de droite.

Vous imaginez un bidouille grenouille dans l'Huma ? "Le camarade travailleur doit aller au nord, à l'ouest (prenez garde aux suppôts du capital qui vont tenter de vous attaquer, pour les éviter, il suffit de brandir sa carte CGT), à l'ouest encore, prendre sa carte du parti, aller au nord et ensuite plein est jusqu'au Kremlin". Ca collerait pas vraiment.

Vous savez qu'Hobbit est sorti sur Amstrad ? En cassette ? Et vous savez qu'on peut le transférer sur disquette ? On remercie Daniel Audiffren qui a trouvé le truc.

Taper ce programme :

```
1 :TAPE.IN : OPENOUT "DUM" :
MEMORY &EFF : CLOSEOUT
2 LOAD "" : POKE &F62, 201 :
CALL &F00
3 SAVE "HOBBIT1", B, &C000,
&4000
4 SAVE "HOBBIT2", B, &1000,
&958B, &7BF0
Le lancer et une fois la copie effectuée, taper et sauvegarder le programme suivant qui lancera le jeu :
```

```
10 MODE 0: FOR A=15 TO 0
STEP-1
20 READ B: INK A,B
30 NEXT A
40 BORDER 26
```

BIDOUILLE GRENOUILLE

```
50 LOAD "HOBBIT1"
60 RUN "HOBBIT2"
70 DATA 26, 23, 15, 18, 11, 24, 6,
7, 13, 3, 12, 10, 25, 8, 0, 4
Ecco. Voilà une bonne bidouille. Parce que la même chose dans National Hebdo, attention ! Ça donnerait un truc du style : "Avancez,

```

c'est pas si souvent, les pauvres. Lisez bien ce qui suit, sinon le Dirty Crack Band sera pas content : Avant le chargement d'un gramme-pro, faites POKE &H6236,15: POKE &H6237, &HA2: POKE &H6238, 57. Après, faites WEND, et pof, c'est déprotégé. Si en plus vous

effectué dans le calme et la dignité. La solution ("est, ouest, est, ouest, est, ouest, prendre crayon, est, ouest") laisse à penser aux spécialistes que d'autres pourraient être mises à jour d'ici peu". Plutôt tristes.

Allez, à propos d'Apple, voilà la manière qu'a trouvé Rodolphe pour bien déplorer Crisis Mountain. Chargez un DOS 3.3 quelconque, tapez CALL-151 et faites :

```
B925:18 60
B988:18 60
BE48:18
```

nement papier s'y rapportant, aller page 3, regarder starlette à moitié nue, aller page 5, regarder article, compter morts, chercher subtilité, chercher second degré, laisser tomber, se suicider, faire article sur suicide, insister sur sang, abandonner". C'était la solution du jeu "La Vie".

Allez, une petite solution, parce qu'il n'y a pas de raisons pour que je n'en mette pas. Cette fois-ci, c'est Mummy's Curse, parce que Lionel Bréhamet a passé un an pour la trouver et que ce serait dommage de ne pas la passer, parce que bref : w, n, w, s, e, s, e, n, w, get ewer, e, s, w, n, w, s, w, s, e, s, e, get matches, w, w, w, n, get coins, s, s, e, e, n, w, n, e, n, n, e, s, s, e, e, e, n, e, e, y, s, w, n, n, get stick, n, w, n, n, get sma, n, get incense, s, s, e, s, e, s, e, dig sand, d, d, get horus, s, w, get axe, burn incense, n, get asep, s, e, drink water, n, u, u, w, w, s, s, n, say hi, u, pour water, n, w, pick lock, s, w, use horus, jump, n, n, use asep, n, get scepter, s, s, s, e, e, n, s, s, s, s, n, n, n, n, n, carve key, unlock door, n, get hemp, use axe, chop trees, get logs, s, s, w, use hemp, make rope, make raft, use raft, n, n, use sma, n, rub scepter, w, y.

D'autre part, ce brave Lionel me fait remarquer que je n'ai pas donné le code à 9 chiffres pour la chambre d'émeraude dans Amazon, c'est vrai, le voici : 348 159 267. N'oubliez pas le 4, à cause de la nouvelle numérotation. En passant, il voudrait bien les soluces de Serpent's Star et de Kabul Spy, s'il vous plaît, merci, fermez le ban.

Dernier truc du "boss" : il veut racheter le Journal Officiel. Il vient de le décider à l'instant, vous ne pourrez pas dire que vous n'avez pas de nouvelles fraîches. Alors là, ça va payer. Les lois et décrets vus par lui, ça doit pas être triste : "à partir de pas plus tard que dorénavant, à moins qu'on trouve un moyen de le faire plus rapidement, tout citoyen français doit être abonné au moins une fois à tous les journaux du trust Ceccaldi. Faute de quoi il devra payer une indemnité forfaitaire d'une bouteille de champagne par page non lue et d'un Ave Boss par titre".

Vous avez intérêt à prendre votre carte du Ceccaldi Fan Club rapidement...

C'EST ICI HEBDOGICIEL ? C'EST POUR UNE RÉCLAMATION !

DANS LE DERNIER NUMÉRO, J'AURAIS AIMÉ UN BIDOUILLE DANS LE STYLE PLAYBOY ! AVEC PLEIN DE NICHONS ET DE BEAUX CULS ET TOUT !

POURQUOI Y A PAS ÇA ? HEIN ? POURQUOI ?



Allez au sud. Lorsque vous rencontrez un type basané, exécutez les actions suivantes dans l'Ordre : prenez le couteau et la chaîne, lancez le couteau, donnez un coup de chaîne, prenez la mitraillette, tirez, avancez, donnez un coup de pied, allez à l'ouest (deux fois), entrez au ministère de l'intérieur, prenez la médaille". Tu parles d'un truc ! Allez, on reste un peu sur Thomson,

faites POKE &H6276, &H32: POKE &H6277, &H62: POKE &H6278, &H39, vous supprimez le traitement d'erreurs. Plus de PP Error ! Génial, oui ? (J'en ai marre de dire "Génial, non ?"). Et le Monde, vous voyez un bidouille grenouille dans le Monde ? Genre : "De notre correspondant spécial sur Apple III. Lundi dernier dans la soirée, le déplombage de Scribus a été

B942:18 (ha ! ha !)
BAAA:00
Copiez ensuite Crisis Mountain avec COPYA, puis avec un éditeur de secteurs changez dans le secteur 5 de la piste 0 l'octet 24 (hexa) en D5, le 2D en AA et le 36 en 96. Et tout cela n'est rien en comparaison de ce que ce serait si il y avait cette rubrique dans France-Soir : "Regarder gros titre, chercher vai-



VIDEO

1 Cassettes vidéo vierges

GENERAL est, sans doute d'assez loin, le plus important distributeur de cassettes vidéo vierges, avec près d'un million de cassettes vidéo vendues par nos soins chaque année. Le rayon CASSETTES VIDEO, animé avec beaucoup de sérieux par M. Christian FRESSON, se trouve à l'entrée du magasin. Vous y trouverez, clairement présentées, les différentes productions des grands constructeurs. Toutes nos cassettes sont garanties cinq ans.

OPERATION TREIZE A LA DOUZAINÉ
Pour l'achat de 12 cassettes vidéo, GENERAL vous offre la treizième en cadeau offre valable du 20/11/85 au 15/01/86 pour les cassettes figurant dans la liste ci-dessous

FUJI		VHS HI-FI E120	
VHS E 30	45 F pièce	VHS HI-FI E120	80 F pièce
VHS E 60	48 F pièce	VHS SHG E120	92 F pièce
VHS E 120	51 F pièce	VHS SHG EC30	70 F pièce
VHS E 180	53 F pièce	SKC	
VHS E 240	80 F pièce	VHS E105	43 F pièce
VHS SHG E30	54 F pièce	VHS E120	48 F pièce
VHS SHG EC30	70 F pièce	VHS E180	51 F pièce
VHS SHG E60	56 F pièce	VHS E240	78 F pièce
VHS SHG E120	70 F pièce	TDK	
VHS SHG E180	77 F pièce	VHS E60	51 F pièce
VHS SHG E240	112 F pièce	VHS E120	53 F pièce
VHS HI-FI E120	80 F pièce	VHS E180	55 F pièce
VHS HI-FI E180	92 F pièce	VHS E240	93 F pièce
VHS XG PRO E120	110 F pièce	VHS EHG E60	78 F pièce
VHS XG PRO E180	130 F pièce	VHS EHG E120	85 F pièce
BETA L500	53 F pièce	VHS EHG E180	89 F pièce
BETA L750	65 F pièce	VHS EHG E240	125 F pièce
BETA SHG L500	65 F pièce	VHS HI-FI E120	95 F pièce
BETA SHG L750	80 F pièce	VHS HI-FI E180	106 F pièce
BETA SHG L830	99 F pièce	VHS PRO E120	119 F pièce
JVC		VHS PRO E180	139 F pièce
VHS E30	45 F pièce	BETA L500	59 F pièce
VHS E60	48 F pièce	BETA L750	72 F pièce
VHS E120	51 F pièce	BETA EHG L500	72 F pièce
VHS E180	53 F pièce	BETA EHG L750	95 F pièce
VHS E240	80 F pièce	BETA HI-FI L500	112 F pièce
VHS NHG E120	80 F pièce	BETA HI-FI L750	115 F pièce
VHS NHG E180	87 F pièce	BETA PRO L750	135 F pièce
VHS SHG E120	72 F pièce	PDM	
VHS SHG E180	79 F pièce	V2000 VCC 480	119 F pièce

BOITIERS PLASTIQUES

Couleur au choix : noir, bleu, blanc, rouge avec cristal transparent pour insertion jaquette (format Vidéojaquettes)

A l'unité	8 F pièce	Par 25	4,50 F pièce
Par 10	7 F pièce	Par 50 et plus	4,20 F pièce

2 Films vidéo

GENERAL propose des films neufs et des films d'occasion qui peuvent être achetés ou échangés. La tendance actuelle est à la baisse des prix des films neufs puisque nous en présentons un vaste choix à moins de 200 F pièce. Vous pouvez également échanger vos films du commerce contre d'autres films pour 90 F pièce. Nous avons tous les genres : enfants, comédies, policiers, aventures, X, érotiques. Ce rayon est animé par la charmante Brigitte LEPART.

Voici quelques titres extraits de notre stock		199 ^e le film VHS	
Histoire d'O n°2	Les cavaliers de l'orage	Ronde de nuit	Sissi impératrice
La jeune Lady Chatterley	Chromosomes 3	Les jeunes années d'une reine	Horrible
Le combat des galaxies	Mesrine	Le motel des plaisirs	Les traqués de l'an 2000
Le marathon du sexe	Récital Claude François	Lulu et le mystère de la fleur	Les chiens fous
Le grand carnaval	Lulu et le mystère de la fleur	Force Bronx	Pulsion, passion
Le vol du sphinx	Force One	La Baroudeur	Fritz the cat
Force One	Malabar expose Hong-Kong	Au nom de tous les miens	Le jugement des flics
Android	Sissi face à son destin	Dortoir des grandes	Notre histoire
Sissi face à son destin	Stress	Black Silk Stocking	Rue Cases-nègres
Le survivant des glaces	Le survivant des glaces	L'escapade du plaisir	Penitentiary I
Massacre hospital	Massacre hospital	Tir à vue	Penitentiary II
Camp disciplinaire	Camp disciplinaire	La fureur du juste	Candy au collège
Chinoiserie	Chinoiserie	Blondes à croquer	Fais-le...
Blue Jeans	Blue Jeans	Si ma gueule vous plaît	Ninja, ultime violence
Un dimanche à la campagne	Les rats attaquent	etc...	etc...

3 Accessoires vidéo

Depuis plus de 7 ans, aux origines de la vidéo familiale, GENERAL s'est fait une réputation. Celle de tenir en stock le plus grand choix d'accessoires vidéo possibles. Ce stock nous coûte très cher, mais fidèle d'une manière irréfutable notre clientèle. De plus, nos concurrents nous envoient de nombreux clients qu'ils ne peuvent satisfaire. Chez GENERAL, on trouve vraiment de tout pour compléter et améliorer son équipement vidéo. Ce rayon est animé avec beaucoup de patience et de gentillesse par Mr Dominique ALAPART.

Cordon copie vidéo universel entre 2 scopes VHS ou BETA	295 F
Cordon de copie universel Canal Plus	250 F
Cordon de copie Péritel-Péritel inversé	350 F
Cordon Péritel universel	295 F
Housse universelle de protection pour magnétoscope	99 F
Cassette de Nettoyage ALLSOP 3 PRO	270 F

4 Magnétoscopes

GENERAL est un inconditionnel de JVC, l'inventeur du standard VHS. Depuis l'avènement de ce standard, nous avons toujours mis en avant le matériel JVC. Celui-ci est d'une qualité pratiquement irréprochable, sa fiabilité est exemplaire et ses caractéristiques techniques sont toujours à la pointe du progrès. JVC offre une gamme étendue de magnétoscopes de salon, portables et caméras pour tous les goûts et toutes les bourses. JVC est garanti chez GENERAL et le taux de panne sur cette marque est insignifiant. Le rayon magnétoscope est animé par Mr Marcel WERHLE qui est également responsable de notre service après-vente.

JVC HRD 140S	6290 F	JVC HR 7610S	7675 F H.T.
Magnétoscope VHS de salon avec télécommande infrarouge, chargement frontal, 1 programmation, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 3H.		Magnétoscope de salon VHS, tri-standard Pal-Secam-NTSC, multiprogrammation, télécommande infrarouge.	
JVC HRD 150S	6690 F	JVC HRD 140EB	5690 F H.T.
Magnétoscope VHS de salon avec télécommande infrarouge, chargement frontal, 4 programmations, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 3H.		Magnétoscope VHS de salon, tri-normes Pal-Secam France (L), Secam K', Secam BG, 1 programmation, télécommande infrarouge.	
JVC HR 455S	8490 F	JVC GRC 1	16900 F
Magnétoscope VHS de salon, stéréo, double durée 4 et 8 H, chargement frontal, multiprogrammation, télécommande infrarouge, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 4H.		Ensemble caméra/magnétoscope portable, cassette format VHS-C, poids 1,5 kg, zoom 6 fois.	
JVC HRD 725S	11300 F	JVC GXN 4	7490 F
Magnétoscope VHS de salon normes HI-FI, chargement frontal, 4 têtes, multiprogrammation, télécommande infrarouge, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 4H.		Caméra légère 1 kg, grande sensibilité (25 lux), se branche avec le HRS 10.	
JVC HR S10	11200 F	JVC GXN 7	8900 F
Magnétoscope VHS portable avec tuner, 2,4 kg, dimensions réduites, multiprogrammation, avec en cadeau 10 cassettes vidéo de 4H.		Caméra légère 1 kg, autofocus, grande sensibilité, se branche avec le HRS 10.	
		JVC GXN 70S	11800 F
		Super caméra monobloc avec vidicon et litreuse incorporée, le nec plus ultra en caméra vidéo.	

5 Téléviseurs

Si en magnétoscopes GENERAL est un inconditionnel de JVC, pour les téléviseurs, nous sommes des fans de SONY pour des raisons uniquement objectives. Cela fait des années que les écrans Trinitron SONY sont plats, que leurs coins sont carrés alors que d'autres présentent ces caractéristiques en 1985 comme révolutionnaires. L'avance technologique de SONY se démontre également par l'esthétique très réussie de ces appareils et par leur confort d'utilisation, particulièrement en télécommande. Comme pour les autres rayons, nos prix sur les téléviseurs sont particulièrement compétitifs.

GENERAL est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique. Amis clients, vous aimez l'efficacité : GENERAL est une entreprise efficace, à votre image. Des preuves :
- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchises. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit un affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?
1 Aux particuliers : GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
2 Aux collectivités : GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
3 Par correspondance : Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.
Vous avez des questions à poser ? Nous tenons à votre disposition notre service information : (1) 42.06.50.50, poste 40.



6 Chaînes stéréo AMSTRAD

AMSTRAD, c'est la marque anglaise qui fait un malheur en informatique et en HI-FI. Un seul critère : le rapport prix/performance. GENERAL propose toute la gamme de chaînes AMSTRAD qui va de 1995 F à 2995 F. Pour ces prix, vous aurez droit à la double platine cassette, au bras tangentiel de la platine, à l'équaliseur, voire à la télécommande. Toutes ces caractéristiques se retrouvent sur des chaînes valant plus du double. Notre rayon HI-FI est animé avec dynamisme par Mr Jean-Michel TREILLET, spécialiste du crédit Cetelem, il étudiera avec vous votre plan de financement.

SM 104 (32 W)	1995 F	TS 86 (30 W)	2495 F
Chaîne comportant 1 ampli, 1 égaliseur, 1 tuner PO/GO/FM, 1 double platine cassette métal, 1 platine disque verticale bras tangentiel, 2 enceintes.		Chaîne avec télécommande infrarouge et meuble 2 vitres comportant 1 ampli, 1 égaliseur, 1 tuner PO/GO/FM, 1 platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.	
TS 51 (20 W)	1995 F	TS 55 (20 W)	2695 F
Chaîne avec meuble 1 vitre comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.		Chaîne avec meuble 1 vitre comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 double platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.	
TS 37 (30 W)	2295 F	TS 39 (30 W)	2995 F
Chaîne avec meuble 2 vitres comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.		Chaîne avec meuble 2 vitres comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 double platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.	

7 Chaînes PIONEER

PIONEER, c'est le grand nom de la HI-FI, même si cette grande marque agace les coupeurs de watts en quatre qui lui préfèrent des marques plus confidentielles. La technique PIONEER est, incontestablement cette année, parmi les toutes premières en HI-FI. La nouvelle gamme de dimensions mini (95 cm de large) fait un malheur et il y en a pour tous les goûts, de 3200 F à 10000 F et plus. GENERAL, dont l'équipe dirigeante a vendu par le passé certainement plus de chaînes que n'importe qui en France, privilégie maintenant PIONEER qui représente la HI-FI sérieuse, en 1985/1986. Vous trouverez à notre rayon toute la gamme, clairement présentée, à des prix parmi les plus bas du marché.

Chaîne hi-fi MIDI S110 (noire)	3290 F
Ampli 2x32W, Equaliseur graphique 5 bandes, Platine cassette Dolby, Tuner PO/GO/FM analogique, Platine disque retour automatique, 2 enceintes 2 voies 70 W	
Chaîne hi-fi MIDI S220 (noire)	3690 F
Ampli 2x32W, Equaliseur graphique 5 bandes, Platine cassette Dolby, Tuner PO/GO/FM digital, Platine disque retour automatique, 2 enceintes 2 voies 70 W	
Chaîne hi-fi MIDI S330 (noire)	4990 F
Ampli 2x50W, Equaliseur graphique 5 bandes, Double platine cassette à duplication rapide, Tuner digital PO/GO/FM, Platine disque automatique, 2 enceintes 70W	

8 Chaînes SONY

Comme pour les autres produits SONY, la HI-FI est le domaine de l'ultra sophistication. Il est certain que SONY n'a pas son pareil pour la présentation de son matériel et les chaînes HI-FI n'échappent pas à la règle. Légèrement plus cher que PIONEER à performances égales, SONY s'est surtout taillé une place enviable dans le domaine des lecteurs de compact-disques laser dont il est le co-inventeur avec Philips.

FH-5 (noire)	3933 F	CDP-102	5265 F
Minichaine hi-fi portable à éléments séparés, auto-reverse, 2x25W, enceintes 3 voies APM.		Lecteur à télécommande à infra-rouge format Alliance	
FH-11 (noire)	4865 F	CDP-302ES	6651 F
Minichaine hi-fi portable à éléments séparés, 2x40W, auto-reverse, enceintes 3 voies APM.		Lecteur à télécommande infra-rouge	
FH-10W	5585 F	CDP-502ES	9197 F
Mini-chaine hi-fi portable, à éléments séparés, double cassette, 2x25W, auto-reverse, enceintes 3 voies APM.		Lecteur haut de gamme à télécommande infra-rouge	
PLATINES COMPACT DISC HI-FI		CDP-552ESD	13596 F
CDP-7F	3519 F	Lecteur de prestige à télécommande à infra-rouge et sortie numérique	
Lecteur programmable format FH		DAS 702ES	14663 F
CDP-30	3532 F	Décodeur numérique/analogique pour CDP 552ESD	
Lecteur format Alliance		D50	2795 F
CDP-70	3999 F	Lecteur compact-disque portable livré avec adaptateur secteur	

9 Radio / Accessoires HI-FI

GENERAL attache une très grande importance à son rayon d'accessoires HI-FI qui est d'ailleurs contigu à celui des accessoires vidéo. Pour les mêmes raisons qu'en vidéo, le rayon HI-FI est particulièrement riche en accessoires divers qui devraient combler l'amateur le plus exigeant.

10 Club du Compact-disque

Animé par Brigitte, comme les films vidéo, le Club du Compact-disque propose un vaste choix de compact-disques dans tous les genres (classique, jazz, variété, rock) aux prix alignés sur les plus bas du marché. De plus, lorsque vous en aurez acheté douze, vous aurez droit à un treizième disque en cadeau. Une bonne manière de remercier et de fidéliser notre sympathique clientèle.

11 Walkman SONY

SONY, c'est l'inventeur du walkman et le propriétaire exclusif de l'appellation "walkman". La légende dit que le PDG de SONY, Mr MORITA, voulait écouter de la musique tout en jouant au golf et que le walkman est né là. GENERAL propose toute la gamme des walkman SONY, avec tous leurs accessoires. Les prix sont étudiés au plus juste et le choix est super étendu, de 409 F à 3000 F et plus. Un grand succès actuellement : le walkman FM pour écouter les radios FM.

WALKMAN / LECTEUR DE CASSETTES		WALKMAN RADIO	
WM-22	409 F	SRF-20W	366 F
Métal, arrêt automatique, casque stéréo et courroie fournis, piles et secteur. Existe en blanc, bleu et rouge.		FM stéréo, casque fourni.	
WM-24	533 F	SRF-6	746 F
Dolby B, métal, arrêt automatique, casque stéréo et courroie fournis, piles et secteur. Existe en noir et doré.		Récepteur FM stéréo étanche, compact, casque étanche.	
WM-6	866 F	SRF-201	953 F
Auto-reverse, Dolby B, métal, casque stéréo et courroie fournis, piles et secteur. Existe en blanc, bleu et rouge.		Récepteur FM stéréo, format carte de crédit, extraplat.	
WM-30	1199 F		
Super mini walkman (taille boîtier cassette), Métal, Dolby B, casque fourni. Existe en noir et gris.			

12 Cassettes vierges audio

Même politique que les cassettes vidéo vierges, à savoir : des prix très bas, du choix et du stock. Nous considérons que la cassette audio, comme la vidéo, doit être vendue avec un bénéfice faible, justifié par l'absence de frais de démonstration ou de service. Les cassettes audio qui ont notre préférence sont les TDK qui permettent une extraordinaire qualité de reproduction.

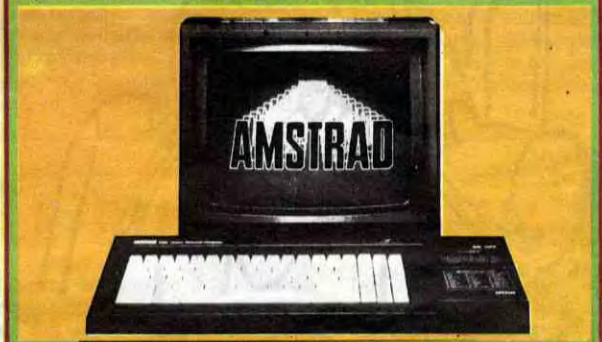
10 TDK D 60	90 F	10 TDK SAX 60	195 F	10 FUJI FR 1 60	100 F
10 TDK D 90	120 F	10 TDK SAX 90	270 F	10 FUJI FR 1 90	140 F
10 TDK AD 60	120 F	10 TDK MA 60	320 F	10 FUJI FR 1 60	105 F
10 TDK AD 90	155 F	10 TDK MA 90	430 F	10 FUJI FR 1 90	150 F
10 TDK SA 60	165 F	10 TDK MAR 60	520 F	10 FUJI METAL 60	200 F
10 TDK SA 90	185 F	10 TDK MAR 90	710 F	10 FUJI METAL 90	280 F
10 TDK ADX 60	180 F	F U J I			
10 TDK ADX 90	240 F	10 FUJI DR 60	70 F	Les cassettes audio sont vendues en conditionnement de 10 pièces.	
		10 FUJI DR 90	100 F		

PIONEER, c'est avant tout un choix immense en haut-parleurs et radios-cassettes pour voitures. Ensuite, c'est une qualité irréprochable dans la conception et la fabrication des produits. Enfin, c'est, grâce à GENERAL et à d'autres distributeurs dynamiques, un rapport prix/performance indiscutablement exceptionnel. GENERAL présente dans son magasin une gamme PIONEER très complète. Vous pourrez interroger M. Olivier, ancien monteur autoradios, pour connaître tous les secrets concernant la pose d'un de ces petits bijoux dans votre automobile...

INFORMATIQUE

13 Informatique AMSTRAD

AMSTRAD est actuellement en Europe le plus grand succès de l'histoire de l'informatique. C'est une gamme d'ordinateurs qui va de 2990 F à 6990 F et qui est destinée à l'usage familial avec la gamme 464, à l'utilisation semi-professionnelle avec les 664 et aux applications professionnelles avec le 6128 et surtout le 8256 qui est le plus ahurissant machine de traitement de texte qui soit offerte sur le marché pour 7000 F. GENERAL est le plus important distributeur traditionnel AMSTRAD en France et notre compétence dans ce domaine est, à notre sens, unique. Pierre MAURICE, très connu de tous les Amstradiens, dirige ce département avec enthousiasme et compétence.



CPC 464 monochrome	2690 F	Imprimante DMP 2000	2290 F
Ordinateur 64K, moniteur noir et blanc, friction, traction, bi-directionnelle, idéale pour CPC 6128.		Imprimante matricielle 9x9 points, 80 cps, imprimeur, traction, bi-directionnelle, idéale pour CPC 6128.	
CPC 464 couleur	3990 F	PCW 8526	6990 F
Ordinateur 64K, moniteur couleur, lecteur de cassettes.		Machine traitement de texte complète : moniteur haute résolution, drive intégré, clavier 82 touches, 256K RAM, imprimante rapide intégrée (nombreux types de caractères).	
CPC 664 monochrome	3790 F	CADEAU A TOUT ACHETEUR D'UNE CONFIGURATION AMSTRAD (offre valable du 20/11/85 au 15/01/86) 4 LOGICIELS : Decathlon - Jet Set Willy + Beach Head + Sabre Wulf sur cassette ou disque + 1 JOYSTICK (en cas de rupture de stock sur les logiciels proposés, remplacement par ceux de notre choix)	
Ordinateur 64K, moniteur noir et blanc, lecteur de disquettes 3 pouces.			
CPC 664 couleur	5290 F		
Ordinateur 64K, moniteur couleur, lecteur de disquettes.			
Unité Disquette DD1	1995 F		
Lecteur de disquettes 3 pouces pour CPC 464.			
CPC 6128 monochrome	4490 F		
Ordinateur 128K, moniteur noir et blanc, lecteur de disquettes 3 pouces.			
CPC 6128 couleur	5990 F		
Ordinateur 128K, moniteur couleur, lecteur de disquettes 3 pouces.			

14 Logiciels pour AMSTRAD

Sans programme, un ordinateur est, à notre sens, aussi inutile qu'un tourne-disque sans disque, qu'un magnétoscope sans cassette. Aussi nous avons développé le plus important rayon de programmes AMSTRAD en France et peut-être bien en Europe puisque récemment, un responsable d'AMSTRAD Angletier est venu photographier notre rayon. Si vous avez acheté votre AMSTRAD ailleurs que chez nous, vous êtes de toute façon les bienvenus à notre rayon de programmes où vous pourrez demander toutes les informations désirées. Notre rayon logiciel est animé par une autre charmante jeune fille, Claire.

SUR CASSETTES		MB 92		CP GRAPH, Utilitaire graphique pour la visualisation (à partir de Multigestion)	
14 TRAITEMENT DE TEXTE PRO	300 F	27 GESTION D'ENTREPRISE	245 F	Journal des ventes, achat, trésorerie	245 F
15 GESTION BANCAIRE	220 F	28 GESTION DE STOCKS	245 F	Gère jusqu'à 700 articles	195 F
16 FACTURATION	350 F	MUSICORE	350 F	29 Votre clavier devient synthétiseur musical, 2 notes simultanées	195 F
17 GESTION DE STOCK	250 F	21 AMSTRAD ARTISTE	250 F	22 EDEUR SONORE POLYPHON.	150 F
18 TAPE FILE Gestion de fichier	350 F	23 DAO GRAPHISME	250 F	24	370 F
19 GESTION COMPTABLE simplifiée	350 F	SUR CASSETTES	CORE	42 TRAITEMENT DE TEXTE PRO	370 F
20 TRANSCODE utilitaire de copie	350 F	24 GESTION DE FICHIERS	150 F	43 FACTURATION	600 F
21	250 F	200 fiches, 20 rubriques par fiche	320 F	44 GESTION DE STOCK	320 F
22	150 F	25 MULTIGESTION	195 F	45 DISC-FILE Gestion de fichier	450 F
23	250 F	Toutes gestions familiales, financières, bancaires	600 F	46 GESTION COMPTABLE simplifiée	600 F
				47 ACCES DIRECT	580 F

SUPER PROMO LOGICIELS AMSTRAD : DECATHLON - BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF : 120 F en cassettes - 180 F en disquettes

###

PAINT

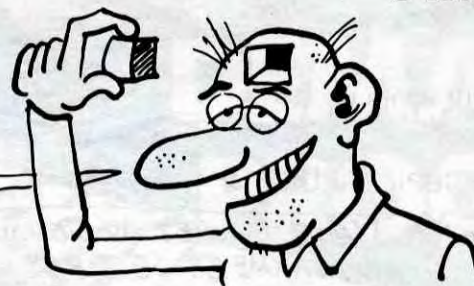
AMSTRAD 2



Comblez vos surfaces vides, par une fonction qu'elle est même pas dans le BASIC de votre AMSTRAD.

Christophe LAMBERT

JE ME SENS DE MOINS EN MOINS CON CHAQUE FOIS QUE JE COMBLE UN VIDE!



SUITE DU N°110

```

1570 DRAWR -20,-20:PLOT 440,100:DRAW
R 20,20:DRAWR 0,80
1580 PLOT 110,110,2:CALL &AA50,1:PLO
T 320,200:CALL &AA50,1
1590 PLOT 420,110:CALL &AA50,1:PLOT
140,130,3:CALL &AA50,1:PLOT 190,230:
CALL &AA50,1
1600 PLOT 320,305:CALL &AA50,1:PLOT
430,305:CALL &AA50,1
1610 PLOT 530,305:CALL &AA50,1:PLOT
140,130,4:CALL &AA50,1
1620 PLOT 140,240:CALL &AA50,1:PLOT
240,290:CALL &AA50,1
1630 PLOT 200,210:CALL &AA50,1:PLOT
340,240:CALL &AA50,1
1640 PLOT 450,120:CALL &AA50,1:PLOT
450,300:CALL &AA50,1
1650 PLOT 550,200:CALL &AA50,1
1660 LOCATE 1,23:INK 6,15:PEN 6:PRIN
T"Voulez-vous faire":PRINT"une sauve
garde O/N ?"
1670 a$=LOWER$(INKEY$):IF a$<>"o" AN
D a$<>"n" THEN 1670
1680 BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:PEN 1
:MODE 1
1690 IF a$="n" THEN BORDER 13:INK 1,
0:INK 0,13:MODE 2:END
1700 PRINT:PRINT:PRINT"SAUVEGARDE":
PRINT
1710 PRINT"1 Du programme complet"
:PRINT
1720 PRINT"2 De la routine seule":
PRINT
1730 PRINT:PRINT:PRINT
1740 a$=INKEY$:IF a$<>"1" AND a$<>"2
" THEN 1740
1750 IF a$="1" THEN SPEED WRITE 1:SAV
E"PAINT DEMO":MODE 0:GOTO 1660
1760 IF a$="2" THEN SPEED WRITE 1:SAV
E"PAINT CODE".b.&AA50,258:MODE 0:GOT
O 1660
1770 LOCATE 7,25:PEN 3:PRINT"PRESSEZ
LA BARRE D'ESPACE":PEN 1
1780 a$=INKEY$:IF a$<>" " THEN 1780
ELSE RETURN
1790 a$=NOT a$:GOSUB 1840:FOR f=1 TO 1
3 STEP 2
1800 PLOT 4*f,0,ABS(a):GOSUB 1840:N
EXT
1810 FOR f=13 TO 3 STEP -2
1820 PLOT 4*f,0,ABS(a):GOSUB 1840:N
EXT
1830 RETURN
1840 a$=NOT a$:XPOS=y=YPOS:CALL &AA5
0,2
1850 PLOT w,y:RETURN
1860 INK 2,a:INK 3,b:INK 4,c:INK 5,d
:AFter 4 GOSUB 1870:RETURN
1870 INK 2,d:INK 3,a:INK 4,b:INK 5,c
:AFter 4 GOSUB 1880:RETURN
1880 INK 2,c:INK 3,d:INK 4,a:INK 5,b
:AFter 4 GOSUB 1890:RETURN
1890 INK 2,b:INK 3,c:INK 4,d:INK 5,a
:AFter 4 GOSUB 1860:RETURN
1900 *****
1910 MISE EN PLACE DE LA ROUTINE
1920 *****
1930 *****
1940 MEMORY &AA4F:FOR F=0 TO 257:REA
D a$
1950 POKE &AA50+F,VAL("&"+LEFT$(a$,2
)):NEXT
1960 RETURN
1970 *****
1980 * CODES DE LA ROUTINE
1990 *****

```

```

2000
2010 DATA CD,11,BC AA50 CALL
&BC11
2020 DATA 32,54,AB AA53 LD
(&AB54).A
2030 DATA DD,7E,00 AA56 LD
A.(IX+0)
2040 DATA 32,2B,AB AA59 LD
(&AB2B).A
2050 DATA 2A,2E,B3 AA5C LD
HL.(&B32C)
2060 DATA ED,5B,2C,B3 AA5F LD
DE.(&B32C)
2070 DATA CD,23,AB AA63 CALL
&AB23
2080 DATA 32,2E,AB AA66 LD
(&AB2E).A
2090 DATA DD,21,52,AB AA69 LD
IX.&AB52
2100 DATA AF AA6D XOR
A
2110 DATA 32,53,AB AA6E LD
(&AB53).A
2120 DATA CD,30,AB AA71 CALL
&AB30
2130 DATA CB,2D AA74 SRA
L
2140 DATA CB,25 AA76 SLA
L
2150 DATA CD,23,AB AA78 CALL
&AB23
2160 DATA 28,08 AA7B JR
Z.&AA85
2170 DATA CD,30,AB AA7D CALL
&AB30
2180 DATA 7A AA80 LD
A.D
2190 DATA FE,FF AA81 CP
&FF
2200 DATA 20,F3 AA83 JR
NZ.&AA78
2210 DATA CD,41,AB AA85 CALL
&AB41
2220 DATA AF AA88 XOR
A
2230 DATA 32,52,AB AA89 LD
(&AB52).A
2240 DATA E5 AA8C PUSH
HL
2250 DATA D5 AA8D PUSH
DE
2260 DATA CD,EA,BB AA8E CALL
&BBEA
2270 DATA D1 AA91 POP
DE
2280 DATA E1 AA92 POP
HL
2290 DATA 3A,F4,B4 AA93 LD
A.(&B4F4)
2300 DATA E6,80 AA96 AND
&80
2310 DATA 20,7F AA98 JR
NZ.&AB19
2320 DATA 7C AA9A LD
A.H
2330 DATA B5 AA9B OR
L
2340 DATA 28,30 AA9C JR
Z.&AA9E
2350 DATA D5 AA9E PUSH
DE
2360 DATA E5 AA9F PUSH
HL
2370 DATA 2B AAA0 DEC
HL
2380 DATA 2B AAA1 DEC
HL
2390 DATA CD,F0,BB AAA2 CALL
&BBF0
2400 DATA E1 AAA5 POP
HL
2410 DATA D1 AAA6 POP
DE
2420 DATA CD,2A,AB AAA7 CALL
&AB2A
2430 DATA 20,06 AAAA JR
NZ.&AA82
2440 DATA DD,CB,00,86 AAC RES
0.(IX+0)
2450 DATA 18,13 AAB0 JR

```

```

&AAC5
2460 DATA DD,CB,00,46 AAB2 BIT
0.(IX+0)
2470 DATA 20,0D AAB6 JR
NZ.&AAC5
2480 DATA DD,CB,00,C6 AAB8 SET
0.(IX+0)
2490 DATA D5 AABC PUSH
DE
2500 DATA 2B AABD DEC
HL
2510 DATA 2B AABE DEC
HL
2520 DATA E5 AABF PUSH
HL
2530 DATA 23 AAC0 INC
HL
2540 DATA 23 AAC1 INC
HL
2550 DATA DD,34,01 AAC2 INC
(IX+1)
2560 DATA 7C AAC5 LD
A.H
2570 DATA 3D AAC6 DEC
A
2580 DATA 20,05 AAC7 JR
NZ.&AA9E
2590 DATA 7D AAC9 LD
A.L
2600 DATA FE,8E AACA CP
&8E
2610 DATA 28,27 AACB JR
Z.&AA85
2620 DATA D5 AACE PUSH
DE
2630 DATA E5 AACF PUSH
HL
2640 DATA 23 AAD0 INC
HL
2650 DATA 23 AAD1 INC
HL
2660 DATA CD,F0,BB AAD2 CALL
&BBF0
2670 DATA E1 AAD5 POP
HL
2680 DATA D1 AAD6 POP
DE
2690 DATA CD,2A,AB AAD7 CALL
&AB2A
2700 DATA 20,06 AADA JR
NZ.&AA9E
2710 DATA DD,CB,00,8E AADC RES
7.(IX+0)
2720 DATA 18,13 AADE JR
&AA85
2730 DATA DD,CB,00,7E AAEE BIT
7.(IX+0)
2740 DATA 20,0D AAEE JR
NZ.&AA85
2750 DATA DD,CB,00,FE AAEE SET
7.(IX+0)
2760 DATA D5 AAEC PUSH
DE
2770 DATA 23 AAED INC
HL
2780 DATA 23 AAEE INC
HL
2790 DATA E5 AAEE PUSH
HL
2800 DATA 2B AAF0 DEC
HL
2810 DATA 2B AAF1 DEC
HL
2820 DATA DD,34,01 AAF2 INC
(IX+1)
2830 DATA CD,41,AB AAF5 CALL
&AB41
2840 DATA 7A AAF8 LD
A.D
2850 DATA FE,02 AAF9 CP
&02
2860 DATA 20,05 AAFB JR
NZ.&AB02
2870 DATA 7B AAFD LD
A.E
2880 DATA FE,80 AAFE CP
&80
2890 DATA 30,05 AB00 JR
NZ.&AB07
2900 DATA CD,23,AB AB02 CALL

```

```

&AB23
2910 DATA 20,85 AB05 JR
NZ.&AB8C
2920 DATA DD,7E,01 AB07 LD
A.(IX+1)
2930 DATA A7 AB0A AND
A
2940 DATA C8 AB0B RET
Z
2950 DATA E1 AB0C POP
HL
2960 DATA D1 AB0D POP
DE
2970 DATA DD,35,01 AB0E DEC
(IX+1)
2980 DATA CD,23,AB AB11 CALL
&AB23
2990 DATA 28,F1 AB14 JR
Z.&AB07
3000 DATA C3,78,AA AB16 JP
&AA78
3010 DATA DD,7E,01 AB19 LD
A.(IX+1)
3020 DATA A7 AB1C AND
A
3030 DATA C8 AB1D RET
Z
3040 DATA E1 AB1E POP
HL
3050 DATA E1 AB1F POP
HL
3060 DATA 3D AB20 DEC
A
3070 DATA 18,FA AB21 JR
&AB1D
3080 DATA D5 AB23 PUSH
DE
3090 DATA E5 AB24 PUSH
HL
3100 DATA CD,F0,BB AB25 CALL
&BBF0
3110 DATA E1 AB28 POP
HL
3120 DATA D1 AB29 POP
DE
3130 DATA FE,00 AB2A CP
&00
3140 DATA C8 AB2C RET
Z
3150 DATA FE,00 AB2D CP
&00
3160 DATA C9 ABDF RET
3170 DATA 3A,54,AB AB30 LD
A.(&AB54)
3180 DATA FE,02 AB33 CP
&02
3190 DATA 28,08 AB35 JR
Z.&AB3F
3200 DATA FE,01 AB37 CP
&01
3210 DATA 28,03 AB39 JR
Z.&AB3E
3220 DATA CD,3E,AB AB3B CALL
&AB3E
3230 DATA 1B AB3E DEC
DE
3240 DATA 1B AB3F DEC
DE
3250 DATA C9 AB40 RET
3260 DATA 3A,54,AB AB41 LD
A.(&AB54)
3270 DATA FE,02 AB44 CP
&02
3280 DATA 28,08 AB46 JR
Z.&AB50
3290 DATA FE,01 AB48 CP
&01
3300 DATA 28,03 AB4A JR
Z.&AB4F
3310 DATA CD,4F,AB AB4C CALL
&AB4F
3320 DATA 13 AB4F INC
DE
3330 DATA 13 AB50 INC
DE
3340 DATA C9 AB51 RET
3350 BORDER 13:INK 1,0:INK 0,13:PAPE
R 0:PEN 1:MODE 2

```

Le Justicier



TI 99 BASIC ETENDU

```

2060 SC=100+INT(SC+500-TEM*2)::GOTO 122
0
2070 CALL SOUND(2000,2000,5)::FOR I=5 T
O 18 :: CALL DELSPRITE(I)::NEXT I :: D
ISPLAY AT(22,13)SIZE(5):" W " :: CALL
W(300)::GOSUB 1720
2080 CALL DIS("MISSION REUSSIE",8)::CAL
L DIS("BRAVO",11)
2090 X=2 :: FOR I=1 TO 20 :: CALL SOUND(
10,200+RND*90,5)::CALL PATTERN(2,114+X

```

```

)::X=X::NEXT I::CALL PATTERN(2,12
4)
2100 CALL DIS("REJOISSANCES TERMINEES",
14)::CALL DIS("AUTRE MISSION VOUS APPEL
LE",16)::CALL W(300)::CALL SOUND(500,-
5,5)::X=0::CALL HCHAR(8,1,32,380)
2110 FOR J=1 TO 2 :: FOR I=23 TO 0 STEP
-1 :: CH=CH::CALL PATTERN(2,122-CH)::
CALL SOUND(-15,-6,10)::IF J=2 THEN X=
X+.6 :: Y=0 ELSE Y=1
2120 IF G1=1 THEN X,Y=0
2130 CALL MOTION(2,-X,0)::CALL W(Y*2):
: NEXT I :: NEXT J :: G1=1 :: CALL CLEAR
:: PRINT "FIN" :: GOTO 2110
2140 RESTORE 140 :: RETURN
2150 RESTORE 210 :: RETURN
2160 RESTORE 280 :: RETURN
2170 RESTORE 350 :: RETURN
2180 RESTORE 420 :: RETURN
2190 RESTORE 490 :: RETURN
2200 RESTORE 560 :: RETURN
2210 RESTORE 630 :: RETURN
2220 RESTORE 700 :: RETURN
2230 RESTORE 770 :: RETURN

```

```

2240 RESTORE 840 :: RETURN
2250 CALL MOTION(2,0,0)::CALL COLOR(2
,9)::CALL POSITION(2,Y,X)::CALL SPRIT
E(4,72,11,Y-7,X)
2260 FOR J=5 TO 20 :: CALL SOUND(-200,-5
,J,780,J)::NEXT J :: VIE=VIE-5 :: DISPL
AY AT(24,13)SIZE(3):VIE AND VIE>0 :: IF
VIE<1 THEN 2290
2270 CALL COLOR(2,15)::CALL DELSPRITE(
44)::IF C=0 THEN CALL KEY(JOY,K,J)::CA
LL JOYST(JOY,H,V)::IF J THEN 1600
2280 RETURN
2290 CALL PATTERN(2,92)::CALL SOUND(10
0,-5,10)::CALL MOTION(2,-8,0)
2300 FOR I=1 TO 90 :: CALL POSITION(2,Y
,X)::IF Y<5 THEN 2310 ELSE CALL SOUND(-
200,I+130,5)::NEXT I
2310 CALL DELSPRITE(ALL)::CALL HCHAR(1,
1,32,737)::GOSUB 2350
2320 CALL DIS("MISSION INACHEVEE",8)::C
ALL DIS("PRESSEZ FEU",13)::CALL DIS("FO
UR UNE NOUVELLE TENTATIVE",18)
2330 GOSUB 2370 :: IF JOY THEN 1130 ELSE
2330

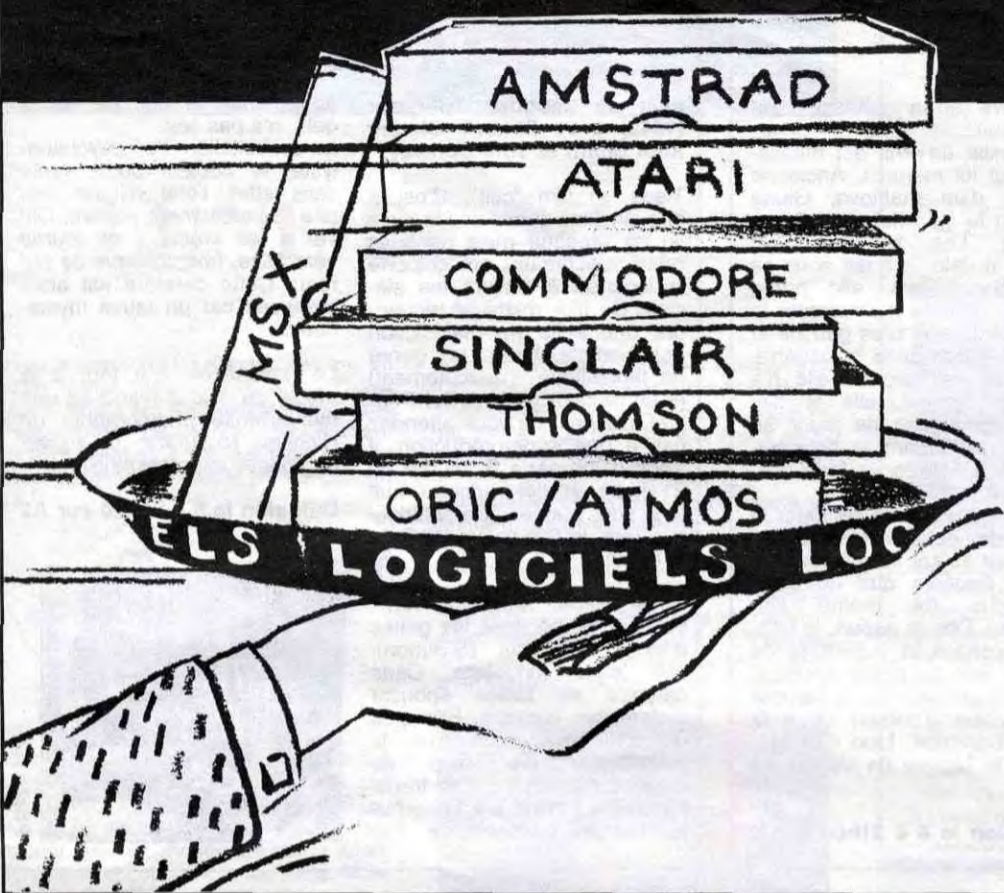
```

```

2340 ! INITIALISATION
2350 CALL CHARSET :: CALL COLOR(3,8,1,4,
8,1)
2360 FOR I=5 TO 8 :: CALL COLOR(I,8,1)::
NEXT I :: RETURN
2370 CALL KEY(1,X,JOY)::IF JOY THEN RET
URN ELSE CALL KEY(2,X,JOY)::IF JOY THEN
JOY=2
2380 RETURN
2390 HI=MAX(HI,SC)::DISPLAY AT(24,1):"0
000" :: X=LEN(STR
$(HI))-1 :: Y=LEN(STR$(SC))-1
2400 DISPLAY AT(24,4-X)SIZE(X+1):STR$(HI
)::DISPLAY AT(24,13)SIZE(3):VIE :: DISP
LAY AT(24,28-Y):STR$(SC)::DISPLAY AT(1,
1):T :: RETURN
2410 RESTORE 110 :: FOR I=1 TO 18 :: REA
D X,Y :: CALL SOUND(X*150,Y*9,Y*2,9)::C
ALL W(0)::NEXT I
2420 CALL W(50)::CALL SOUND(200,-5,0)::
CALL W(100)::CALL SOUND(200,-5,0)::RE
TURN
2430 ON ERROR 2430 :: CALL LOCATE(2,NIV
1,X)::RETURN NEXT

```


ON LES A TOUS



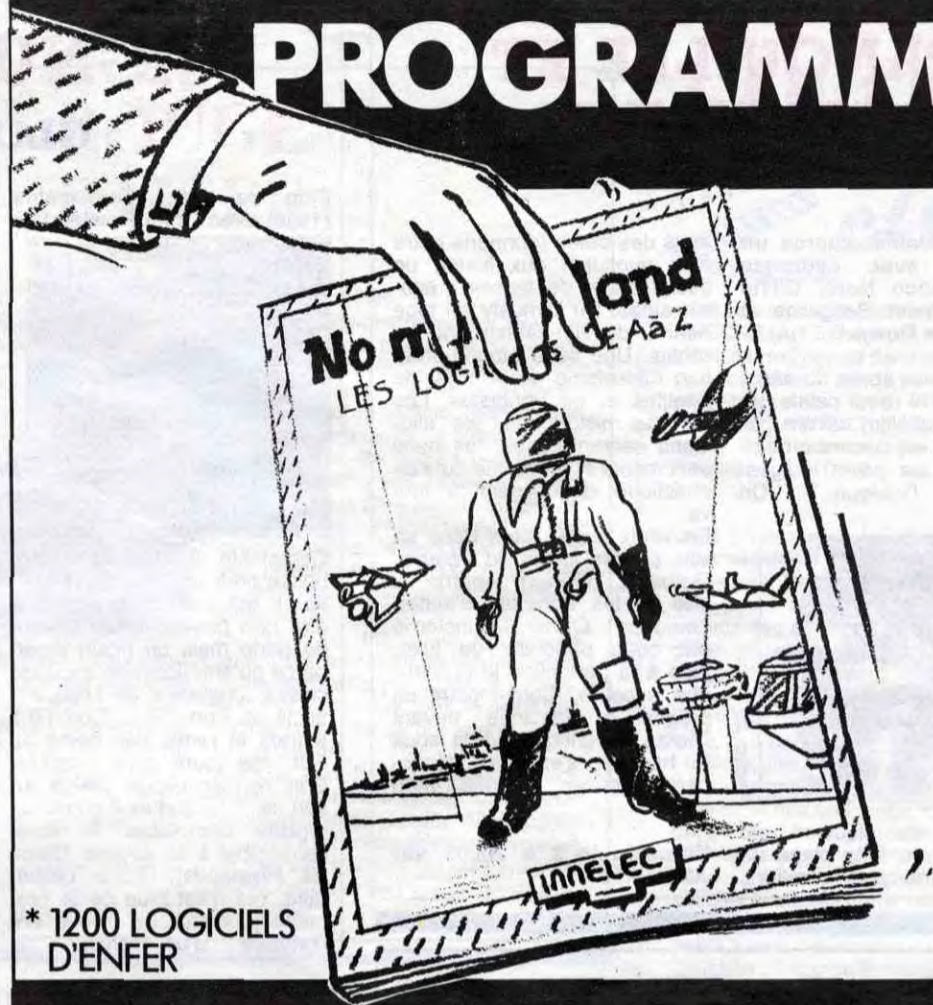
Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

110 BIS, AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - 93506 PANTIN CEDEX

DEMANDEZ LE PROGRAMME*



* 1200 LOGICIELS D'ENFER

Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

110 BIS, AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - 93506 PANTIN CEDEX

PAS DE TITRE (*)

Suite de la page 1

que vous adorez. Les avocats se remuent les méninges. La semaine prochaine vous aurez la suite. Evidemment, les sociétés qui n'ont pas eu l'astuce de déposer le nom au moment où ils ont créé leur programme pourront toujours rétorquer que, s'ils ne sont pas propriétaires, ils peuvent néanmoins apporter la preuve de l'antériorité de l'utilisation. Ces vilains petits garçons pourront toujours dire "pouce, on ne joue plus, ces propriétés que vous revendiquez, vous les avez acquises en fraude, de mauvaise foi, puisque vous saviez que ces logiciels étaient déjà utilisés". Mais s'ils le disent, ils doivent le dire devant le juge et c'est le tribunal qui risquera d'arbitrer le litige, et au termes de l'article 4 de la loi de 64, je suis propriétaire puisque je suis le premier déposant, mais mon adversaire va contester non pas la propriété mais l'usage que je veux en faire (et damnation)! C'est quand même un truc à se faire péter le cerveau. Et comme personne n'a jamais pensé à faire ça, nous l'avons fait... On verra bien, non? Et tout ça pour quoi? Pour s'éclater le zygomatique!



priés de vous jeter à l'INPI pour faire des recherches d'antériorité au 32 rue des Trois Fontanots 92016 Nanterre histoire de vérifier que les titres que vous voulez déposer ne le sont pas déjà. Ensuite, vous courez au 26 bis rue de Léningrad à Paris pour les déposer. Après ça, vous filez un exemplaire de cet HHHHebdo à votre avocat et vous lui dites d'engager les procédures habituelles. Mais dépêchez-vous car dès bientôt, sous peu, incessamment les éditeurs vont se ruer à leur tour pour tenter de déposer leurs titres. Enfin, c'est à vous de vous grouiller, quoi. Petit détail: il y avait quelques softs de plus parmi la liste que nous avons soumise en premier lieu à l'INPI. Parmi ceux-ci, Meurtres à Grande Vitesse de Cobrasoft, Papyrus d'Ediciel et Free d'Atari: déjà déposés. Inutile de vous décarcasser pour ces boîtes-là, elles déposent systématiquement. Ah, au fait, si vous habitez la province, vous n'avez aucune excuse pour ne rien faire: l'INPI a des succursales partout.

Passez juste un coup de fil à leurs bureaux de Paris.

CON-CLUSION

Y en a pas. La semaine prochaine, vous aurez les retombées juridiques de l'affaire. Ah! Une dernière chose: ne dites pas "ah les cons, où vont-ils chercher tout ça", car la phrase est déposée. Par nous. ●



(*) On avait trouvé un titre hyper dément mais il était déposé!

JE VIENS D'INVENTER ÇA!
JE LE BAPTISE LE
XRVZTKLMOBSKF!



MAIS SI ON VEUT RIRE ENCORE PLUS?

Ah, alors, si on veut mourir de rire, si on veut se tordre et se rouler par terre, si on veut ne plus pouvoir s'arrêter de peur de s'asphyxier, y a moyen. Qui a dit que l'informatique était un hobby pour teigneux, mesquins et vils? Personne. Car dès la parution de cette feuille de chou, vous êtes

NOUVEAU

JASMIN 2 - PLUS

NOUVEAU PRIX FIN D'ANNEE 2690,00 Frs
En vente directe par correspondance



Le seul « VRAI » lecteur de disquette 3" à DOUBLE TETES et DOUBLE DENSITE

Pour ORIC 1 et ATMOS à 2690,00 Frs

La Société TRAN a mis au point JASMIN 2 - PLUS: nouvelle version du FAMEUX JASMIN 2, avec un circuit « prédiffusé » permettant une forte intégration des fonctions du contrôleur de disquette, d'où renforcement de la fiabilité accompagnée d'une baisse de prix.

ACCÉDEZ DIRECTEMENT, en Basic, n'importe où sur les deux faces de la disquette sans la retourner grâce au FAST T. DOS (Système d'exploitation de disque professionnel de TRAN). Fichiers à accès direct à l'enregistrement, accès séquentiel, accès direct aux secteurs, Matrices ou tableaux etc... Chargement ultra-rapide de 48 K.Octets en moins de 4 secondes.

PRIX GÉNÉRALEMENT CONSTATÉS DANS LES BOUTIQUES: 2990,00 Frs

LECTEUR SUPPLÉMENTAIRE 1990 F JASMIN PRINTER 1996 F
AMPLIBUS 390 F LIVRE TDOS 150 F

LES TROIS LOGICIELS PROFESSIONNELS: EASYTEXT - MULTIFICH et JASMIN - CALC 1390 F ttc ou DEUX au choix 990 F ttc
NOMBREUX LOGICIELS DE QUALITÉ DISPONIBLES

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE
TRAN sarl. - 53, impasse Blériot
83130 LA GARDE - Tél. : 94.21.19.68

Désignation	Quantité	Px U. ttc	Mt. ttc
TOTAL			

Date : Tél. :
Fortlet de Port Express en France: 80 F TTC
40 F pour commande de moins de 1000 F

Ci-joint un chèque

Taux TEG 24,30% sur crédit M. FOLGOAS - Soc Technique ROUSSEAU

PANOUILLE ET CIRCENSES

Série américaine d'après un best-seller avec Laurence Olivier, Franco Nora, Olivia Hussey, Ernest Borgnine et Lesley-Anne Down.

Inutile de rêver après du sang, des orgies et des palais en marbre, ce téléfilm est en papier mâché, les décors en carton-pâte et les pâtes indigestes. Et l'intrigue ? Un



Photo A2

salmigondis de plébéien qui veut être calife à la place de César, de martyres chrétiens

amis des bêtes (donnons notre pain quotidien aux lions), de sesterces et de fesses gréco-romaines. Du Dynasty en toge mâtiné de film-catastrophe au rabais. Une série étouffe-chrétien ruisselante de poncifs, de pontifes et de pongistes. Les phrases historiques, les allusions sentencieuses, les bons sentiments et la morale cul-cul-christique dégoulinent à tout va.

En vieux sage, retiré dans sa villa sur les flancs du Vésuve, Gaius (L. Olivier) regarde la ville et les hommes s'agiter. Laurence Olivier, consterné par cette panouille de luxe, joue à la perfection le philosophe écoeuré. Contemplant sa progéniture fascinée devant l'écran, le critique, vieilli sous le harnais, s'exclama désespéré : "tu en croques, mon fils ?"

Diffusion le 2 à 20h35 sur A2.

AGNUS DEI GLORIA

Film de John Cassavetes (1980) avec Gena Rowlands.



Photo C

Comptable à New-York. Jery bosse pour un boss de la mafia. Il est porto-ricain, c'est à dire non pas un ricain buveur de porto mais un ricain amer, parce qu'américain de seconde classe, originaire de l'état associé de Porto-Rico. Comme il a trahi et remis des noms au FBI, ses jours sont comptés. Son dernier espoir réside en son fils, Phil auquel il confie un registre comptable. Il remet l'ensemble à sa voisine, Gloria (G. Rowlands). Gloria, célibataire, qui n'est plus de la première jeunesse se trouve encombrée d'un chieur de

première (ah la jeunesse d'aujourd'hui).

La famille de Phil est massacrée, et lui menacé. Ancienne copine d'un mafioso, Gloria connaît la vie, mais là, elle se révolte. Les enfants, c'est sacré et celui-là il est sous sa protection. Alors, elle prend son 45 dans la main droite, le marmot sous le bras gauche et elle se lance dans la bagarre. La lutte est inégale, elle n'a aucune chance, elle le sait mais elle refuse de jouer au mouton attendant le boucher. La brebis égarée va faire mal, très mal.

Cassavetes refuse de jouer la carte du polar classique, ce film tient autant du mélodrame, de la tragédie que du polar burlesque (la mémé flingueuse). Dès le départ, la fatalité imprègne la trajectoire de Gloria. Fille au passé douteux, elle est condamnée à l'amour rédempteur (l'enfant) ou à la mort libératrice. Lion d'or mérité à la Mostra de Venise en 1980.

Diffusion le 8 à 21h00 sur C +.

FEULEMENT AIME LA FELINE

Film de Jacques Tourneur (1942) avec Simone Simon, Kent Smith et Tom Conway.

Tiens un film "cult". C'est à dire un film que personne n'a vu ou presque mais dont les rares spectateurs ont colporté la légende à travers les siècles. Ce film mythique engendra une suite (la malédiction des homme-chats), un genre (le fantastique d'envoûtement) et un remake récent (Cat People). Ceci dit, ne vous attendez pas à une superproduction, il s'agit d'une série B, tournée en 21 jours et qui rapporta huit fois son budget. Caractéristique rare, le film sauva RKO de la faillite.

Oliver Reed, architecte new-yorkais, tombe dans les griffes d'Irena Dubrovna (S. Simon), une jeune modéliste. Cette dernière se laisse épouser malgré ses craintes. Elle croit en effet descendre (par la branche) d'une race de femmes-monstres qui se transforment en panthère lorsqu'elles perdent leur virginité. Elle

appréhende la nuit de nocces qui... n'a pas lieu. La consultation d'un psychanalyste, le docteur Judd, reste sans effet, l'état d'Irena empire. Sexuellement parlant, Oliver a les crocs, il se tourne vers Alice, une collègue de bureau. Cette dernière est alors menacée par un fauve mystérieux.

Le fantastique doit tout à la magie du noir et blanc, ici une merveilleuse photographie de Nicholas Musuraca, un expert en images expressionnistes.

Diffusion le 5 à 23h00 sur A2 en V.O.



Photo A2

Lundi 2 Décembre

20h30	C+	: DEUX AFFREUX SUR LE SABLE (mou)
20h35	A2	: LES DERNIERS JOURS DE POMPEÏ (voir article)
20h35	TF1	: RICHARD III (un excellent film avec Sir Laurence Olivier)
20h35	FR3	: LA MARRAINE DE CHARLEY avec F. Raynaud
22h10	A2	: LE CERVEAU n°7
22h20	TF1	: ETOILES ET TOILES

Mardi 3 Décembre

20h30	C+	: LE LEOPARD (pastiche qui boîte)
20h35	FR3	: LA DERNIERE SEANCE (voir CURIO)
20h35	TF1	: AU PLAISIR DE DIEU (redif)
20h35	A2	: DOSSIERS : SAKHAROV
22h05	TF1	: LE LOUVRE n°2
22h25	C+	: UNDER FIRE (voir 110)

Mercredi 4 Décembre

20h30	TF1	: COLETTE (fin)
20h35	FR3	: POLLEN
20h35	A2	: L'HEURE DE VERITE : R. Barre
21h00	C+	: MEURTRES A DOMICILE
21h40	TF1	: LE LOUVRE n°3
21h35	FR3	: THALASSA : les conquérants
22h05	A2	: MOI...JE (excellent)
22h30	C+	: L'ANNEE DES MEDUSES
22h35	TF1	: PERFORMANCES
22h55	FR3	: NEO-POLAR : le père anonyme

Jeudi 5 Décembre

20h30	C+	: ROMANCES ET CONFIDENCES (1978) de M. Monicelli avec O. Mutti et U. Tognazzi
20h35	FR3	: TRAITE DE PAIX (voir CURIO)
20h35	TF1	: COLUMBO
20h35	A2	: PETIT JOSEPH (deviendra chiant)
21h50	TF1	: INFOVISION
22h15	A2	: RESISTANCE
22h35	C+	: VIRUS (à éviter)

Vendredi 6 Décembre

20h35	A2	: LE GENIE DU FAUX (fin)
20h35	FR3	: MADAME ET SES FLICS (à ch...)
20h35	TF1	: SPECIAL JOHNNY HALLYDAY
21h00	C+	: LA TRACE (voir CURIO)
21h35	A2	: APOSTROPHES : le plaisir des mots
21h35	FR3	: VENDREDI
22h05	TF1	: BELPHEGOR n°3
22h45	C+	: APOCALYPSE 2024
22h55	FR3	: MONTAGNE
23h00	A2	: LA FELINE (voir article)

Samedi 7 Décembre

20h35	TF1	: LES COLONNES DU CIEL (voir article)
20h35	A2	: DEMAIN C'EST DIMANCHE
20h35	FR3	: DISNEY CHANNEL
22h10	TF1	: DROIT DE REPONSE
22h15	A2	: LES ENFANTS DU ROCK
22h15	FR3	: DYNASTIE
00h00	C+	: FROGS (à se taper les cuisses)

Dimanche 8 Décembre

20h35	A2	: GRAND ECHIQUIER
20h35	TF1	: UNE FEMME A SA FENETRE (1980) avec Romy Schneider
20h35	FR3	: LES RENDEZ-VOUS DU DIABLE (volcan)
21h00	C+	: GLORIA (voir article)
22h30	FR3	: MANHATTAN MELODRAMA (1934) avec C. Gable, Mirna Loy et D. Powell

LES COLONNES DU CIEL

Série de G. Axel (5 X 1h30) avec M. Bouquet, B.P. Donnadieu, J.P. Bouvier.



Photo TFI C. James

N. Juvet et N. Silberg

L'action se situe en 1639, au cours de la guerre de trente ans, une guerre politico-religieuse qui bouleversa le Saint-Empire Romano-Germanique. Les uns réclamaient les bouts de terre des autres, et vessie versa (et tout fut mouillé). Là-dessus, venaient se greffer des pays étrangers (ici, la France) avide de conquête.

Le premier épisode se déroule en Franche-Comté. On peste contre la guerre qui fait rage et on se bat contre la peste qu'ont les rats et les hommes tandis que le Dia-bête tétanise les campagnes. A Salins, Mathieu Guyon (Donnadieu) ouvrier immigré est quéri par le père Boissy (Bouquet), un jésuite, pour être ensevelisseur aux Loges de la Béline, un camp de pestiférés. Comme quoi, c'est toujours aux immi-

grés que l'on demande de nettoyer la merde.

D'abord méfiant à l'égard du curé, une amitié complice naît entre les deux hommes. Dans ce "camp de la mort", il rencontre Antoinette Brenot (atteinte d'une bléno), putain d'aide-soignante. Elle l'emboîte et lui demande de filer en douce avec elle. Atteint d'une christose de la foi, il refuse. Mais un jour, rencontrant des voyageurs égarés, il part avec eux pour les aider. Quelques semaines plus tard, de retour à la Béline, où l'épidémie est jugulée, le voilà accusé d'abandon de poste et de non-assistance à personne en danger.

Magnifique série, qui a l'avantage de présenter à chaque épisode, un film indépendant. Le lien entre ces cinq "dramatiques" réside dans l'unité de période historique et de lieu, mais aussi de certains personnages qui reviennent plusieurs fois. Comme toujours, Gabriel Axel a su réunir autour de

lui une pléiade de professionnels qui excelle dans leur art. Les décors naturels du Jura et du Canada sont superbement



et sobrement photographiés.

Diffusions les samedis de 7 décembre au 4 janvier à 20h35 sur TF 1

TRAITE DE PAIX

Durant la guerre d'Algérie, il m'est arrivé une histoire incroyable. Figurez-vous que je débarquais directement de mon hôtel du seizième où Mère m'avait aidé pour mon paquetage ("oublie pas tes ray-ban") lorsque, lors d'un accrochage, je m'égarais loin de mes partenaires de bridge. N'étant plus d'aucune utilité à mes camarades, je fis le mort et mis l'occasion à profit pour aller à la plage. Un indigène du cru, très basané, m'indiqua fort aimablement le chemin à l'aide de son fusil.



Photo FR3.

Au bord de la mer, 100 km plus loin, il m'avait conté sa vie, pittoresque mais très frustrée. On n' imagine pas -Mère comme ces gens-là ont une vie simple et ennuyeuse. En

gagé d'estime, je lui laissais mes ay-ban (un peu ray-é, je le confesse) avant d'aller piquer une tête.

Diffusion le 5 à 20h30 sur FR 3.

LA DERNIERE SEANCE

Le Bal des Sirènes film de Georges Sydney (1944) avec Esther Williams. Steve, compositeur, amoureux de Caroline, championne de natation, voit ses amours tomber à l'eau. Comme il ne manque pas d'air, il plonge la rejoindre au fond la piscine dans un ballet rose nautique.

Esther papillonna tout au long de sa carrière tant aquatique que cinématographique. Le film nautique sortit des abysses avec elle, surfa au box-office avec elle, et coula toujours avec elle. Esther Williams demeure la seule vedette féminine dont on peut dire devant

CURIOSITES:

les enfants qu'elle fit carrière grâce à son coup de rein.

Abbot et Costello à Hollywood (1945). Les films (une trentaine) de ce duo comique ne valent pas ceux de Laurel et Hardy. En conséquence, la rareté des diffusions des pellicules de ces 2 abrutis n'entrave en rien le training de votre zygomatique. Ceci dit, comme il s'agit d'une de leurs meilleures prestations, un sourire peut venir s'évanouir sur vos lèvres.

Diffusion le 3 à 20h30 sur FR3.

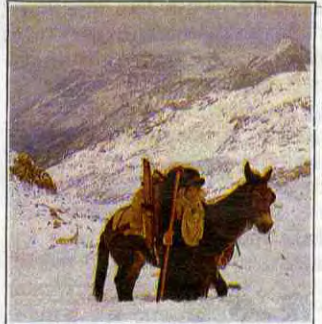
LA TRACE

FILM DE Bernard FAVRE avec Richard BERRY

Au siècle dernier, un colporteur traîne sa misère de hameau en village à travers la Savoie et le Piémont. Le colporteur porte nouvelles, babioles et divertissements musicaux au-

delà des cols alpins. Le Cole Porter du pauvre amuse les petits et cherche sa muse parmi les savoyardes.

"L'histoire des hommes s'écrit dans un espace tragique par sa démesure, le héros devenant proche de ces éléments



qu'il combat et qu'il aime". Autrement dit, le texte est une leçon d'histoire pénible, l'histoire languissante mais les images superbes. Donc vous coupez le son, il vous reste une super carte postale animée sur les alpes enneigées. Plein la vue tout en gardant les pieds au chaud dans les poitevines (charentaises en poil de chèvre).

Diffusion le 6 à 21h00 sur C +.

EDITO

1.000.000 d'entrées Paris pour "Trois hommes et un couffin"

+ 200.000 entrées Paris pour "L'année du dragon" en 1ère semaine
= les spectateurs sont pas des cons !!
JACQ

LUNE DE MIEL

de Patrick JAMAÏN

avec Nathalie BAYE (Cécile, pas mal en robe rouge moulante !), John SHEA (Zack, copié sur Anthony Perkins dans "Psychose" de Hitchcock), Richard BERRY (Michel, il n'a que trois scènes inconsistantes, on ne le jugera pas sur ça !)

atroces dans un pénitencier quelconque. Cécile, sa copine, voudrait rester près de lui pour lui remonter le moral, mais on ne lui donne plus de visa. Alors une seule solution : le mariage "blanc" avec un inconnu qu'elle ne verra jamais. Manque de bol, Zack, le "faux" marié, se pointe fissa et emménage chez Cécile, sans qu'elle soit vraiment d'accord. Pas net le mec, pas net. Jus'qu'à ce que la lune de miel se gâte salement, version massacre au rasoir !! Alors même si Nathalie Baye court comme un pied (elle doit bien se taper l'équivalent d'un marathon en une heure et demie) je



Incroyable ! Je lui ai répété cent fois que cette coiffure ne lui irait pas. Elle a pas voulu m'écouter et voilà l'travail : défigurée la Nathalie, immonde. On dirait la Pompadour avec sa choucroute sur la tête ! Bon passe encore qu'elle soit laide. Mais, en plus, elle a l'air aussi intéressée par son rôle que moi par la culture du soja en Basse-Normandie.

Ca c'est le piège des films en double-version pour mieux les vendre à l'étranger. Pendant le tournage, on tourne chaque scène deux fois : une fois en français, une fois en anglais.

Et là, catastrophe ! La Baye a constamment l'air de réviser son english alors que John Shea ne semble même pas comprendre ce qu'il baragouine ! Horrible !

Et c'est pas le bout de la galère puisqu'il faut bien que j'vous cause du sujet. Un soi-disant scénario aussi maigre qu'une troupe d'Ethiopiens à la poursuite du dernier grain de riz.

On est parachuté à New-York où Michel, chopé à la douane pour quelques misérables grammes de cocaïne, coule des jours

suis pas arrivé à me défaire de la petite angoisse qui monte, qui monte durant tout le film. Mains moites, langue pendue, c'est cette foutue chasse à la femme qui me fait quand même dire du bien de "Lune de miel".

Tout est largement pompé sur Brian de Palma, le meilleur élève de Hitchcock. Mais comme j'aime bien De Palma, j'aime bien aussi les copies conformes même si Nathalie Baye est coiffée vulgaire.

SCOUT TOUJOURS

de Gérard JUGNOT

avec Gérard JUGNOT (Jean-Baptiste, coproducteur, co-scénariste, metteur en scène et interprète principal, ça fait beaucoup, non ? ! ?), Agnès BLANCHOT (Marie-France, rrouaaahh la gonzisse ! !), Jean-Claude LEGUAY (Georges, le blondinet tarte de service).

Tout, il a tout fait le petit Jugnot pour son deuxième film en tant que réalisateur (après Pinot, simple flic). P'têt bien qu'il en aurait fait un peu trop, mais ça, c'est déjà ma mauvaise langue qui se met à frétiller.



J'me retiens deux minutes, le temps de vous faire le tour de l'histoire. Jean-Baptiste Foucret a 33 ans mais c'est tout juste s'il chie pas encore dans ses couche-culottes. Pleurnichard de première, une

mère pot-de-colle qui lui court après 24 heures sur 24 avec un paquet de suppositoires, il a vraiment rien du héros "ramboesque". C'est comme ça, un jour de déveine monstre, qu'il se retrouve bombardé chef d'un camp scout dans les Cévennes.

Scout, toujours... PRETS !!! Les grosses godasses, le short en velours, le foulard rouge et blanc, on a droit à tout le folklore. Surtout que ça se passe en 1965. Les ptits scouts sont dignes de la bande d'Hamster Jovial : dès qu'y a un sale coup à faire, ils sont toujours prêts à bondir sur la pòvre victime sans défense. Une tornade kaki. L'enfer pour Jean-Baptiste.

Plus la grosse truffe de cureton qui l'accompagnait qui le lâche au bout de deux jours et le sous-chef, Georges, qui se révèle être pédé comme un sac à dos ! La noyade serait totale s'il n'y avait Marie-France, la seule qu'arrive à mater les monstres avec sa paire de rotoplos gros "comme ça" ! En payant de sa charmante personne. J'vous fais pas un dessin. La revanche finale sera pour Jean-Baptiste : il prouvera aux jeunes morveux que les mecs les plus évolués sont pas forcément ceux qui s'croient en avance sur les autres, et toc !

Vu comme ça, c'est un petit film très chouettes. Les images sont très joolies, vachement travaillées, les ptits loups sont parfaits et tout et tout ! Sucré, mignon. Mais lourd, lourd !

Moi qu'adore Jugnot en gros dégueulasse, j'me suis fait chier en attendant le moindre gag bien grassex, la moindre saloperie sex. Mais rien, que dalle ! Par pitié, notre père qui êtes odieux, rendez-moi mon Jugnot dégueu !!!

ROUGE BAISER

de Véra BELMONT avec Charlotte VALANDREY (Nadia, son premier rôle à la gamine, en



ersatz de Sophie Marceau qui devait être trop chère), Lambert WILSON (Stéphane, mon chouchou, plus maigre que jamais, on lui voit même les os du cou ! !), Marthe KELLER (la mère de Nadia, vieillie et grossie, et sublime)

Vous êtes trop jeunots pour savoir ça mais "Rouge Baiser" c'était le rouge à lèvres qui faisait craquer les minet-

tes dans les années 50. Pas moyen de se choper le moindre rencart avec un beau mec sans la couche de Rouge Baiser.

Justement Nadia a deux amours : Rouge Baiser et Staline. Ses parents sont des prolos juifs, et communistes pasqu'ils ont été libérés des camps nazis par les Russes. Nadia adore tellement le petit père Staline qu'elle lui tricote des chaussons. La pauvre elle est persuadée qu'à Moscou les enfants sont payés pour aller à l'école et plein d'autres vérités "historiques" du même tonneau !!

Le doute (et l'amouuur !) s'installe quand elle rencontre un horrible bourgeois, Stéphane, photographe à Paris-Match. Le choc des cons, le poids des coups, c'est tout ce qui attend Nadia et Stéphane.

C'est mignon, c'est même le plus mimi de tous les films. Avec des tourtereaux tout beaux, tout chauds. Alors même si ça fait trop "carte postale" on passe un très bon moment. Et puis y a Marthe Keller en mère juive hyper-classe. UN régal !!

LA CAGE AUX FOLLES III

de Georges LAUTNER

Avec Michel SERRAULT (Zaza-Albin, toujours la plus folle de toutes !), Ugo TOGNAZZI (Renato, nul, jetez-le aux travelos), Benny LUKE (Jacob, le domestique du couple, les cuisses les plus sexys, génial !)



Il paraît que ça marche, alors y a pas de raison pour changer. Et c'est parti pour la troisième resucée des aventures du couple infernal du cabaret "La cage aux folles" à Saint-Trop.

Et cette fois-ci "elles se marient" ! Zaza doit recevoir un héritage providentiel d'un vieil oncle décédé en Ecosse. Providentiel, mon cher Watson puisque le cabaret est

criblé de dettes et que le fric de l'héritage arrangerait tout. Le hic du testament c'est que, pour obtenir le fric, Zaza devrait être marié(e) avec une femme (horreur !) et avoir un enfant (malheur !).

Tout le maigre intérêt du film étant d'attendre que Zaza veuille bien accepter de se marier, sans trahir son honneur de travelo. La recette semblait efficace : dialogues d'Audiard (on va pas cracher dessus, maintenant qu'il est mort), réalisation de Lautner, budget confortable. Et vlan, la

sauce ne prend pas. Ca démarre sur les chapeaux de roues avec le voyage de Zaza en Ecosse, déguisé en homme. Quelle honte pour lui... pardon pour elle ! Et puis ça s'éteint doucement, mais sûrement. T'es juste réveillé de temps en temps par les cris de chouette affamée de Zaza-Serrault ou par son numéro de Reine des Abeilles.

Minus, tout minus. Aucun intérêt donc, sauf pour les amateurs de films à suites nulles !!

VOYAGE A PAIMPOL

de JOHN BERRY avec Myriam BOYER (Maryvonne, des tonnes, elle nous en fait des tonnes, mais elle est bien gentille quand même), Michel BOUJENAH (Joël; Boujenah en ouvrier, ça m'a bien fait marrer. Lui non plus plus il a pas l'air d'y croire mais on l'aime quand même)

Ca y est, y a plus qu'à filer l'Oscar Pampers de la couche-culotte à Michel Boujenah. Après "Trois hommes et un couffin" il se remet à torcher le cul d'un môme et à délirer sur les biberons et la bouillie du bébé. C'est plus à Paris, mais en Bretagne profonde, à Saint-Brieuc.

Maryvonne et Joël triment à la chaîne dans une boîte à cons qui fabrique des chauffe-eau. Ils se font chier au turbin mais ils s'aiment quand même. Alors ils se marient. Mais ils veulent pas devenir des beaufs; non, eux, ils se jurent de toujours s'éclater ensemble et toutes les conneries du même type qu'on se dit au début !

Ca va pas rater : Joël va devenir un pantoufflard comme les autres. Y aura

bientôt plus que Maryvonne pour se marrer. Alors elle craque et se tire pour un petit voyage à Paimpol.

Mine de rien ce petit film qu'a l'air bien de chez nous est réalisé par un tout bon du cinéma américain. Victime en 1951 de la chasse aux sorcières à Hollywood, John Berry est venu s'installer en France. Depuis il a alterné le bon et le très mauvais. Marié avec Myriam Boyer, ils ont galéré 3 ans pour pondre ce bébé. L'accouchement est pas toujours réussi, mais ils arrivent à te dire



des trucs sérieux sans se prendre la grosse tête. Et ça c'est bien pasque c'est rare au cinoche !!

COCOON

de Ron HOWARD

17/20 clap!

avec une tapée de petits vieux dont Don AMECHE (Art Selwyn, le roi des séducteurs de Hollywood dans les années 40, ça nous rajeunit pas !), plus les mignons extra-terrestres : Brian DENNEHY (Walter), Tahnee WELCH (Kitty, miam-miam, aussi appétissante que sa môman, Raquel Welch !)

Vous pensiez que les rhumatismes, les rides, les dents qui tombent ça vous concerne pas. Vous n'en avez rien à foutre des petits vieux qui finissent gâteaux comme des manches à balai. Alors t'imagines, si les mêmes grincheux sont les héros d'un film, ça devrait te brancher autant que le dernier Bergman ! Et une fois de plus, bande de crétiens, vous avez tout faux !!!

Les petits vieux dont je vous parle vivent dans une maison de retraite de luxe, au bord de la mer en Floride. En fait les plus dégourdis des engourdis sont trois : pire que des gamins, ils pensent qu'à faire des conneries. Leur dernière trouvaille est de squatter la piscine d'une villa désertée par ses occupants. Ils barbotent comme des petits fous !

Tout irait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes du troisième âge si une bande d'océanographes bidons ne venaient occuper la villa. En fait ce sont tout bêtement des extra-terrestres, déguisés en humains (original, non ?).

Et quoi qu'y viennent faire chier le monde au lieu de se taper une vie éternelle peinarde dans leur planète lointaine ? Ils sont revenus chercher des potes à eux, enfermés dans des cocons au fond de la mer depuis dix mille ans. A l'époque ils passaient d'agréables vacances dans un bled sympa : l'Atlantide. Et vous savez comme moi que l'Atlantide a été engloutie sous les flots... avec les extra-terrestres



qui ont juste eu le temps de se réfugier dans les fameux cocons.

Les faux-humains (ou vrais E.T., au choix) veulent repêcher les cocons et les plonger dans de l'eau régénérée pour que les copains coincés dedans reprennent leurs petites forces et reviennent à la vie ! Et c'est là que le plan va merder : les cocons vont être plongés dans la piscine où barbotent déjà les trois gâteaux qui vont pas vraiment être gênés par les cocons. Ils vont surtout profiter des mégadoses de vitamines injectées dans l'eau. Et vont se choper une trique d'enfer à longueur de journée.

A plus de 70 berges !! ils vont se lever toutes les minnettes du quartier, écumer les thés dansants comme des bêtes jusqu'au jour où ils vont se faire choper par la bande d'E.T.

Les emmerdements vont se succéder à la pelle, mais vous inquiétez pas : les petits vieux finiront par fumer le calumet de la paix avec les "choses" venues de l'au-delà. Et même pire. Mais ça j'vous l'dirai pas, nanana !

Pour moi une maison de retraite c'était à peu près l'endroit le plus sinistre de la terre; un mouiroir, même de luxe, reste un mouiroir. Alors que là, plus de complexe : les petites et les grosses maladies des vieux c'est fait pour se marrer, ou pour chialer mais sans mauvaise conscience. "COCOON" nous apprend que les pépés sont encore bons pour tout, même pour baiser. Quand en plus c'est hyper-drôle et d'une finesse touchante, on peut qu'espérer vieillir comme eux.

Alors que les vieux vous branchent ou pas, j'en ai rien à foutre. Vous allez me faire le plaisir de vous déplacer pour "COCOON" et vite fait. Sinon ça va chier !!!

MUSIQUE

MICRO... SILLONS

PREFAB SPROUT

Steve MacQueen (CBS)

Même en anglais, le nom est impossible. Paddy McAloon, le leader du groupe, admet lui-même avoir eu un mal de chien à trouver une maison de disques justement à cause de ce fichu nom à coucher

SHOW DEVANT

* KID CREOLE & THE COCONUTS, le 29/11 : Angers, le 2/12 : Rouen, le 3/12 : Lille, le 4/12 : Metz.

dehors. Le sens en français de Prefab Sprout serait quelque chose comme "baraque préfabriquée poussée comme un champignon". C'est du moins ce que j'en comprends... Le Paddy en question prétend avoir trouvé ce nom en 71, alors qu'il avait 14 ans. "Idéal pour un groupe", s'était-il dit à l'époque. Ça lui est revenu en 77, quand il monta le groupe. Depuis, il n'en démord pas. Têtu. Le groupe, c'est Paddy à la guitare, au chant et aux compositions, son frère Martin à la basse, au

SHOW DEVANT

* THE HAKOLA & PASSION FODDER, le 29/11 : Ris Orangis, le 1/12 : Mortay, le 4/12 : Marseille, le 5/12 : Nice.

chant et aux compositions, Neil Conti à la batterie et Wendy Smith aux vocaux limpides. Un premier album sortait en 84, **Swoon** : musique dépouillée, sorte de rencontre entre Costello et Steely Dan inté-

SHOW DEVANT

* J.J. GOLDMAN, le 29/11 : Le Mans, le 30/11 : Melun, du 3 au 15/12 : Paris (Zénith).

ressante, textes "intelligents". Au-delà de ce sympathique coup d'essai, **Steve MacQueen** affirme l'originalité et la subtile attraction que peut exercer ce groupe finalement très anglais, avec des titres comme "Faron Young", "When Love Breaks Down", ou "Good By Lucille £1", d'inspiration plutôt rock. Le jazz est toujours dans les parages de "Horsin' Around" ou "Desire As". Derrière la porte du compositeur semble toujours rôder Costello. Quant à la production, elle s'est considérablement affinée, grâce au travail léché de Thomas Dolby. Un travail d'ensemble très agréable en somme.

THE DEL FUEGOS

Boston, Mass. (London/Poludor)

Chaque fois que je me remets les Del Fuegos à fond sur la platine, je me dis que ça doit faire un drôle d'effet à Mick Jagger, Keith Richards et les autres Stones réu-



nis d'entendre des petits jeunes des années 84/85 faire ce que eux faisaient dans les années 64/65. Il y a la voix, les riffs de guitare. Bien sûr, il y a en plus les moyens techniques d'enregistrement d'aujourd'hui, mais on baigne en plein rock'n roll des années 60 : sons de guitares, sons d'orgue et surtout les compositions, toutes signées pourtant Dan Zane

SHOW DEVANT

* GARY MOORE et MAMA'S BOY, le 3/12 : Bordeaux, le 4/12 : Toulouse, le 5/12 : Clermont-Ferrand.

(celui qui emmène le gang des Del Fuegos). Remarquez, j'aimais ça dans les années 65 et j'aime encore dans les années 85, surtout quand c'est bien fait. Pour ça, les Del Fuegos le font bien, ce bon vieux rock'n roll blues.

BRUNO GRIMALDI

Retour de Manivelle 45t (Phonogram)

On lui a fait un "concept" pour son "look" pour avoir l'impression de vendre quelque chose. Pourtant Bruno Grimaldi n'est pas



un type totalement inconnu : musiques de films, disques pour lui ou pour d'autres... Ce petit 45t. est parfaitement bien réalisé avec des musiciens de taille comme Manu Katché et Jannick Top pour la rythmique. Côté voix, Bruno Grimaldi a l'air de vou-

SHOW DEVANT

* NILS LOFGREN, le 2/12 : Paris (Eldorado).

loir prendre pied dans la lignée des forts en gueule à la Johnny et ça ne lui réussit pas mal. On devrait bien l'entendre en radio.

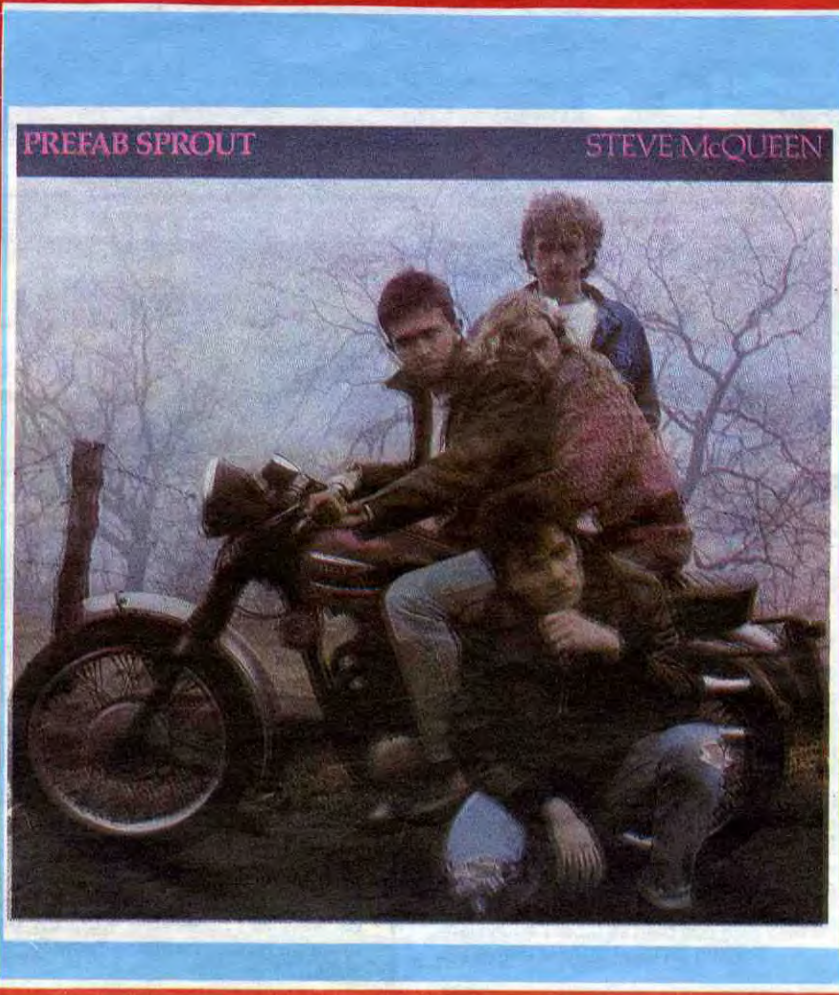
BLABLA... SIMPLE MINDS

Once Upon a Time - "il était une fois" - c'est avec ce somptueux album que les Simple Minds abordent l'ère de leur légende. Il leur aura fallu environ sept ans pour passer du statut de petit groupe culte de la new wave naissante à celui de pourfendeur des charts du monde entier. Leur

SHOW DEVANT

* PREFAB SPROUT, le 3/12 : Lyon, le 5/12 : Paris (Palace)

style, ils l'ont imposé avec une détermination (on peut même parler de foi), un désir de faire inextinguibles. Lorsqu'on considère l'inexorable progression du groupe, Simple Minds laisse l'impression d'une



force animée d'un désir ardent toujours tendu vers un but extrêmement lointain, si ce n'est inaccessible - ce fameux "lust for life", pas tant celui des régions obscures de la vie interne qu'interprétait Iggy Pop, que celui révélé par le titre du livre et du film faits sur la vie de Van Gogh). La musique de Simple Minds ressemble à ces

SHOW DEVANT

* HIGELIN, le 29/11 : Lorient, le 3/11 : Nantes, le 3/12 : Bordeaux, le 4/12 : Pau, les 5 et 6/12 : Toulouse.

entrelacs de courants énergétiques impossibles à identifier séparément par échantillonnage. En ce sens, elle paraît prolonger exactement la tradition culturelle des Celtes, (ou plutôt Gaël pour éviter toute confusion déplorable), chez qui le monde réel est intimement mêlé au monde magique, celui des "fées" - qui ne peut en aucun cas être traduit dans son sens limitatif de fées -. Originaires de Glasgow, les brumes écossaises n'ont sans doute pas manqué, en effet, d'alimenter leur inspiration, d'autant que dès les débuts du groupe, Jim Kerr (compositeur, chanteur, leader) se réclamait vivement de l'Europe et de sa tradition. Il n'est d'ailleurs que de considérer son nom patronyme pour définir sans peine ses racines culturelles.

SHOW DEVANT

* CERTAIN GENERAL, BAND OF OUTSIDERS et DOCTOR OF THE MEDICIS, le 4/12 : Paris (Mutualité).

Symptomatiquement, Simple Minds devait, lors de son premier passage en France dans la série des concerts "Europe-Rock 80", se trouver confronté aux bretons de Marquis de Sade qui avaient alors le vent en poupe. Ils passaient le même jour, l'un après l'autre, sur la même scène. On était alors frappé par la similitude d'inspiration et des climats musicaux, et de la volonté de jeu en scène étrange de la part des chanteurs. Tous deux jouaient sur une accentuation expressionniste du geste : jeu cassé, halluciné mais introverti pour Philippe Pascal d'un côté, jeu héroïco-chimérique halluciné mais totalement extraverti pour Jim Kerr de l'autre. En cette année 80, les deux groupes étaient sensiblement du même

SHOW DEVANT

* JULIEN CLERC, le 30/11 : Châlon, le 2/12 : Dijon, le 3/12 : Strasbourg, le 4/12 : Mulhouse, le 5/12 : Besançon.

niveau. Depuis, Marquis de Sade n'a pu résister à l'étroussure du milieu musical français et Simple Minds est devenu l'un des groupes phare d'une nouvelle génération. Après trois albums chez Arista, le groupe de Jim Kerr signait chez Virgin en 81. Sa rencontre avec le producteur Steve Hillage s'avérait décisive. Avec "Love Song", Simple Minds dépassait largement le petit auditoire d'initiés qu'il s'était acquis durant ses quatre premières années d'existence. La tournée française du groupe en 82 est fort remarquable. La même année, "promised you a Miracle" prépare, six mois avant, la sortie de **New Gold**

CLASH

Droits Réservés.

Le Clash du Clash maintenant consommé, on va pouvoir compter les points. Mick Jones, viré malproprement par le "patron" Joe Strummer pendant l'été 84, réfute au nouveau gang ameuté par Simonon et Strummer le droit de porter le nom de Clash. Egalité. Avant que ne démarre le procès, chacun semble quand même décidé à régler ses comptes par vinyle interposé. Strummer, en chef rebel bavard et sourd, emploie d'emblée les grands moyens : il convoque sa bande en studio et fait beugler aux mecs : "We are the Clash !" C'est çui qu'il dit qui y est... Strummer prend l'avantage à la baston avec ses hooligans aux tempes rasées. C'est sans compter le rusé Jones, opérant à présent sous le nom de B.A.D. entre deux blackos aux dread locks de choc, à la rythmique béton et deux petits blancs magiciens des claviers synthétiques et autres effets spéciaux. Incontestablement Jones gagne ici en impact musical. S'ouvrant grâce à son inventivité en même temps la voix des ondes et celle de toutes les boîtes, qu'elles appartiennent à la tendance ghetto scratch urbain, à la mouvance sound system ou simplement au funky-punk style. C'est dire si Jones ratisse large, tout en restant à un niveau très pointu de recherche sonore. Strummer de ce côté est totalement largué, même s'il rajoute des claviers frétilants pour pimenter le lourd potage d'accords monolithiques destinés à faire avaler des slogans. Le sensible Jones viendra-t-il à bout du pur et dur Strummer ?... A suivre...



INFO TOUT POIL

* Raoul Petite revient en fanfare pour une semaine au Casino de Paris, du 3 au 8 décembre, avec un spectacle entièrement revisité : costumes plus délirants que jamais, sept nouveaux morceaux de choix, dont "Paris-Tokyo" qui fait l'objet d'un splendide 45t. Bande de fignoleurs toujours avides d'idées originales, le onze de Raoul Petite lance la promotion de son spectacle dans les salles de cinéma, avec un spot de 45 secondes complètement délaté. Il sera projeté une semaine avant leur show dans les cinémas de toutes les villes où passera leur prochaine tournée. N'allez pas les voir et mourrez idiots.

* Tina Turner refuse de montrer son cul aux photographes envoyés par Paul Raymond, magnat de la presse anglaise éroïco-porno. Il lui offrait pourtant une enveloppe copieusement garnie d'une centaine de bâtons. Les plans d'amour d'une reine ne sont pas à vendre.

* John "Jellybean" Benitez, le plus célèbre remixer new yorkais, qui sert également de marchepied à Madonna dans son irrésistible ascension vers le zénith des stars, est en train d'opérer en studio la énième tentative de lifting musical de Debbie Harry depuis qu'elle a laissé tomber son ancien groupe Blondie. Souhaitons-lui bonne chance.

* Sept ans seulement après sa mort scrabeuse, un film va être tourné sur Sid Vicious. un certain Garry Oldman, punk de la zone, tiendra son rôle. On craint le pire...

Ça commence à bien faire

M-3097-1-10.

27 Novembre 1985 - Belgique : 75 Fb - Suisse : 3,30 Fs.
L'HEBDOMADAIRE du mercredi. **10F**

l'intox

On va
manquer de
pauvres !

CAVANNA
BOUFFE DU MEDIA
BROOMHEAD
CRACHE SA LAVE
ON EMPALE
DES ZOULOUS
A PRETORIA
ET DEUX TONNES
DE BD !



ÇA COMMENCE A BIEN FAIRE !

chaque
mercredi

l'intox

10F.

emet les pendules à l'heure!



CHERCHE documentation pour CBM 64. Echange jeux ou utilitaires. Roland Mazurier, 8 rue de Brocéliande, 35160 Bedee. Tel : (16) 99 07 00 34.

VENDS Commodore 64 (2.84), lecteur de K7, 5 jeux, the Tool, 12 livres sur le Commodore (Basic, LM), 2500F. S. Debotte au (16) 43 35 84 74.

VENDS Commodore 64 du 01.85, lecteur de K7 1530, lecteur de disquette 1541, ventilateur, 400 logiciels, 2 livres, astuces, 2 joysticks, 7000F à débattre. Olivier Perrichon, 3 villa de la paix, 92130 Issy les Moulineaux.

TEXAS

VENDS pour TI 99/4a, extension mémoire 32K, boîtier périphérique Texas, Basic étendu (avec manuel en français), divers programmes, 2000F à débattre. Pascal Thomas au (1) 42 03 71 10.

VENDS TI 99/4a, magnétophone TI et son cordon, module Mini mémoire, 12 jeux, module Othello, tous les manuels, 1500F, le tout en très bon état. Tel : (16) 78 56 39 21 après 18H.

COMMODORE

ECHANGE plus de 250 jeux sur Commodore 64, dont de très récents, sur cassette. Michel Marié, 6 rue des hirondelles, 59560 Comines.

VENDS Commodore Plus 4 péritel, 12 logiciels, bouquin sur l'assembleur, tous les manuels, 1500F en très bon état. Tel : (16) 78 56 39 21 après 18H.

VENDS nombreux programmes pour Commodore 64. Michel Magnier, 1102 les tilleuls, 52200 Langres.

VENDS imprimante MPS 801 pour Commodore 64 encore sous garantie, 2500F. Tel : (16) 67 34 34 82.

VENDS TI 99/4a, modulateurs sécam et péritel, câbles de liaison magnétophone, interface série extérieure, manettes de jeu, Basic étendu, Gestion de fichiers, Gestion privée, TI Calc, 20 logiciels de jeu et éducatif, 11 livres sur le TI, 3000F le tout. Tel : (16) 79 62 21 13.

APPLE

ECHANGE programmes pour Apple II. Cherche joystick hors d'usage. Cherche documentation sur Apple Work. Frédéric Leuret, 22 rue Dauzats, 33000 Bordeaux. Tel : (16) 56 96 17 22.

VENDS carte 80 colonnes pour Apple IIe, 500F, moniteur ambre, 1000F, collection d'HHHHebdos (48 à 101), 300F. P. Allard, 14 avenue du général De Gaulle, 38120 St Egreue. Tel : (16) 76 75 79 06.

VENDS Apple IIc, Imagewriter, moniteur, stand, souris, joystick, logiciels, livres, accessoires, garantie 5 mois, 13000F. Tel : (1) 47 96 55 62.

MSX

VENDS Yashica 64K, magnétophone, 8 logiciels, 2600F. Dominique au (16) 21 32 44 51.

CHERCHE extension mémoire 64K pour Sanyo PHC 285. Tel : (1) 46 45 21 04 poste 6938. François Soulaillaie.

VENDS MSX Yamaha sous garantie, 2 manettes, 4 K7 d'initiation, assembleur, 4 K7 de jeu, 3 livres, valeur 4750F, vendu 3500F. Tel : (16) 22 92 59 29.

VENDS logiciels pour Amstrad, sur disquette, 10 programmes, 100F, 100 programmes, 300F. Liste sur demande à Eric au (1) 34 42 34 29 après 18H30.

CHERCHE pour MSX, programmes de bidouille, déplombage, etc... Jean Bernard Crozet, 25 rue St Broquin, 69006 Lyon.

SPECTRUM

CHERCHE utilitaire de copie sur ZX Spectrum, Troff Express, en vue échange ou achat. Tel : (1) 60 11 04 49.

ECHANGE pour ZX Spectrum 48K, 5 programmes inédits en France, contre un copieur efficace. Mathieu Marache, 13 allée Fort de France, 51200 Epernay.

VENDS Spectrum +, péritel, nombreux jeux sur K7, magnétophone en option, 2000F à débattre. Pascal au (1) 40 20 05 18 après 19H.

ECHANGE SPECTRUM 48 Ko péritel, en boîte d'origine et 3 livres contre Moniteur monochrome avec prise péritel ou périph. MSX (logiciels, joysticks, imprimante). Faire offre à Michel Gente, 12, Le ryonval, 80840, Pont de Metz. Tel : 22-89-30-39

VENDS ZX SPECTRUM 48 Ko, magéto, interface programmable joystick, manuels, 12 jeux (3D mover, Vox, Luxor... d'une valeur de 600 F) 1700 F. Tel : 45-83-78-65, tous les jours à partir de 17H00

VENDS ZX SPECTRUM+ (2/85) sous garantie, péritel, cordon moniteur, 6 logiciels, livres. 1500 francs. Vends 20 autres logiciels à bas prix. Benoît Durand, tel : 75-55-38-12

ORIC

VENDS Atmos garanti 7 mois, adaptateurs, câbles, magnétophone, 20 jeux (originaux et copies), 1300F. Gilles Ménigot, 16 avenue Malherbe, 38100 Grenoble. Tel : (16) 76 25 62 31.

VENDS ROM Oric Atmos désassemblée et commentée, avec pages 0 et 2 commentées, prix à débattre. Foyer M.Haon, M.Humpeys, 5 rue des Lauriers roses, 13010 Marseille.

ECHANGE pour MSX, programmes pour Atmos. Patrick Combe, 1 rue Florian, 51000 Chalons sur Marne. Tel : (16) 26 64 27 33.

KREMLIN-BICETRE INFORMATIQUE

18, av. Eugène Thomas
94270 Le Kremlin-Bicêtre
Tél. : 45.21.07.09
Métro Kremlin-Bicêtre

AMSTRAD

Commodore - Thomson
Librairie et nombreux logiciels
Ouvert le dimanche

VENDS synthétiseur vocal pour Oric avec rallonge bus souple (indispensable), valeur 550F, vendu 250F. Richard Dupuis, 16 rue Paul Langevin, 38130 Echiroles.

ECHANGE ou vends 10F pièce, nombreux programmes pour Oric Atmos. Lionel Rey, L66, résidence de Magenta, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

THOMSON TO7

VENDS unité centrale TO7, bon état, No 1, 2 et 3 de Théophile, 9 cahiers de logiciels avec des programmes pour TO7, 2000F. Tel : (16) 63 55 56 53 après 18H.

VENDS TO7, état neuf, extension 16K, 2 manettes de jeu, extension musique, lecteur de K7, codeur modulateur, cartouche Basic, Atomium, Synthétia, Assembleur, cassettes, Eliminator, Pulsar II, FBI, Mission pas possible, Chasseur Oméga, Fox, Bidul, Météo 7, nombreux livres sur l'utilisation avec astuce de la machine, moins de 5000F à débattre. François Rimason, La Fonderie, 35170 Bruz. Tel : (16) 99 52 93 96.

VENDS TO7 70 avec Basic, magnétophone, 3 K7 de jeu (Enigmatica, Mandragore, Aigle d'or), 3 Microtom, abonnement à Microtom, nombreux HHHHebdos et un livre de jeu, 4000F à débattre. Tel : (1) 34 78 36 56 après 19H.

VENDS TO7, Basic, assembleur, Pictor et Trap, 4 livres d'initiation à l'assembleur et au Basic, extension mémoire 16K, contrôleur de jeu et manettes, une dizaine de programmes de l'HHHHebdo, 4500F (valeur 6500F). Olivier Berron, 42 les Aulnettes, 91640 Briis sur Forges. Tel : (1) 64 90 75 53.

VENDS MO5, LEP spécifique, crayon optique, 1 livre, 4 logiciels, sous garantie jusqu'au 31-12-85. 2200 francs. Piette Arnaud, 21/8 rue Watteau, Waterloo, 59/150. Tel : 20-83-95-04

VENDS MO5, lecteur de K7, stylo optique neuf, valeur 3200 francs vendu 2400 francs. Tel : 87-82-68-02

VENDS TO7, magnéto K7, cartouche basic, extension musicale et jeu, extension 16K, 15 super jeux le tout pour le prix super boum boum de 4500 francs. Tel : 75-64-68-12. Bergerouse Vin?????Jacques.

LOGO en FRANÇAIS sur AMSTRAD

Envoyez votre disquette LOGO, F.A.V.E. vous la renvoie francisée

F.A.V.E.
Caillava 32700 LECTOURE

LOGO (sous CPM 2.2) 60 F
LOGO 3 (sous CPM +) 90 F
LOGO 2 + LOGO 3 = 120 F
(+ 15 F pour frais d'expédition)

BON DE COMMANDE

NOM Adresse Ville C. P.

HIT PARADE H M



LES BEST S AU MEI

- 110 f.
- 140 f.
- 109 f.
- 85 f.
- 110 f.
- 110 f.
- 165 f.
- 210 f.
- 119 f.

JEUX

AMSTRAD		
N°	TITRE	GENRE
1	3 D FIGHT	ARCADE
2	BEACH HEAD	ARCADE
3	EXPLODING FIST	SIMULATION
4	INFERNAL RUNNER	ARCADE
5	MACADAM BUMPER	SIMULATION
6	SORCERY	ARCADE
7	ORPHEE	AVENTURE
8	RALLY II	SIMULATION
9	ALIEN III	AVENTURE
10	JUMP JET	SIMULATION

SPECTRUM		
N°	TITRE	GENRE
1	POLE POSITION	SIMULATION
2	5 SUR 5	ARCADE
3	MACADAM BUMPER	SIMULATION
4	SURVIVANT	AVENTURE
5	HARD HAT MACK	ARCADE
6	A VIEW TO A KILL	AVENTURE
7	SORCERY	ARCADE
8	THEATRE EUROPE	STRATEGIE
9	LE DIAMANT DE KHEOPS	AVENTURE
10	DAM BUSTERS	SIMULATION

ATARI		
N°	TITRE	GENRE
1	SOLO FLIGHT	SIMULATION
2	POLE POSITION	SIMULATION
3	FREE	AVENTURE
4	AIRWOLF	SIMULATION
5	MIG ALLEY ACE	SIMULATION
6	CONAN	ARCADE
7	DROP ZONE	ARCADE
8	DECATHLON	SIMULATION
9	RESCUE ON FRACTALUS	STRATEGIE
10	HARD HAT MACK	ARCADE

MO-5/TO7-70/TO-9 (THOMSON)		
N°	TITRE	GENRE
1	5ème AXE	AVENTURE
2	FOX	ARCADE
3	MANDRAGORE	AVENTURE
4	SUPER TENNIS	SIMULATION
5	TOP CHRONO	ARCADE
6	LORANN	ARCADE
7	COLISEUM	AVENTURE
8	EMPIRE	STRATEGIE
9	CHATEAU NOIR ET DRAGON ROUGE	AVENTURE
10	PARIS 92	SIMULATION

C.64/128 (COMMODORE)		
N°	TITRE	GENRE
1	SKYFOX	AVENTURE
2	BEACH HEAD II	ARCADE
3	EXPLODING FIST	ARCADE
4	SUMMER GAMES II	SIMULATION
5	INFERNAL RUNNER	ARCADE
6	A VIEW TO A KILL	AVENTURE
7	DAM BUSTERS	SIMULATION
8	KARATEKA	ARCADE
9	BLACKWYCHE	AVENTURE
10	CONAN	ARCADE

APPLE		
N°	TITRE	GENRE
1	LE MUR DE BERLIN	AVENTURE
2	ULTIMA III	ARCADE
3	SORCELLERIE	AVENTURE

ORIC		
N°	TITRE	GENRE
1	LE SECRET DU TOMBEAU	AVENTURE
2	MACADAM BUMPER	SIMULATION
3	A VIEW TO A KILL	AVENTURE

MSX		
N°	TITRE	GENRE
1	MANDRAGORE	AVENTURE
2	SORCERY	ARCADE
3	DECATHLON	SIMULATION

LE COUP DE CŒUR DE NOVEMBRE LE 5ème AXE
pour THOMSON MO5/TO7-70 cassette LORICIELS
165 F.



LE 5ème AXE "GARE A VOS TÊTES L'UNIVERS BASCULE" En ce début du XXVème siècle le monde semble vivre un ère de paix durable. Pourtant, sur un planétoïde artificiel, le Professeur Gern B. Dick annonce l'humanité effarée que ses expériences sur Temps vont entraîner la dissolution de l'univers dans sa totalité. Un appel mondial a été lancé. Il faut détruire des cyborgs déréglés dans un planétoïde labyrinthique... Vous vous portez volontaire. Ce logiciel de rôle et d'action entièrement en langage machine vous entrainera dans les méandres de l'Espace-Temps. Actions et réalisme garantis.

Offre valable jusqu'au 30 Novembre 1985

cassette = ☐
disquette = □

Petites Annonces

gratuites

THOMSON MO5

VENDS Thomson MO5, lecteur de K7, interface musique et son, manettes de jeu, nombreuses K7 (Super tennis, Trap, FBI, Armada, Pilot), 4 livres (Basic, assembleur, jeux), très bon état (1 an), 4000F. M.Sardet au 49 24 70 64.

VENDS MO5 sous garantie, lecteur de K7, modulateur sécam, manuel d'instruction, de nombreux programmes, 1750F à débattre. Joël Fournier, rue Marcel Bertholon, 42800 Rive de Yier. Tel : (16) 77 75 88 61.

VENDS pour MO5, TO7, TO7 70, extension musique et jeu, 2 manettes de jeu, 450F avec emballages d'origine. Laurent Kléncklen, 7 rue du bois, 68850 Staffelfelden. Tel : (16) 89 55 36 09 après 19H.

VENDS MO5, magnétophone, manettes de jeu, crayon optique, jeux, manuels, prix à débattre. Tel : (16) 84 33 07 93 aux heures de repas.

Si vous saviez ce que j'ai pour votre MO5, vous m'auriez déjà contacté. Serge Bories, 298 avenue du septième R.I., 46000 Cahors. Tel : (16) 65 35 58 91 le soir. NDG : Je t'ai reconnu Minifox.

VENDS MO5, magnétophone sous coffret, cartouche, 6 K7, 10 livres, état neuf, valeur 5000F, vendu 3500F à débattre. Joas au 47 20 50 27.

VENDS MO5 (6.84), lecteur de K7, crayon optique, manuels d'initiation, 2400F. G.Rivière, 28 rue Delacroix, 91940 Les Ulis. Tel : (1) 64 46 11 58.

VENDS MO5, 1500F, Fox, 100F, logiciels éducatifs 3-6 ans Vifi. Patrick Nadin, 77160 Prouins. Tel : (1) 64 00 12 32.

EXELVISION

VENDS EXL 100, état neuf, 2100F. C.Vincent, chemin de l'Alouette, St Brice, 16100 Cognac. Tel : (16) 45 32 00 10.

VENDS ou échange logiciels pour EXL 100. Mickaël Millanello, 60 rue des Potiers, 83600 Fréjus. Tel : (16) 94 56 36 78.

CHERCHE contacts pour échanger ou vendre à bas prix plus de 50 logiciels pour EXL 100. Axel de Diebach, Piegu, 37240 Ligueil. Tel : (16) 47 59 61 31 le week-end.

HECTOR

VENDS Hector HRX 64K (Novembre 84), Forth, magnétophone résident, cartouche Basic et Facteur image pour sprites, assembleur, K7, livres, programmes, joystick, 2500F (valeur 7200F). J.L.Doukhan au (16) 91 44 91 49. Marseille.

VENDS Hector HRX 64K (Forth résident) avec cartouche Basic 3X et un paquet de programmes et de bouquins, 2600F. Huck, 6 allée J.Bart, 51450 Betheny. Tel : (16) 26 89 19 35.

CHERCHE personnes pour échanger de nombreux programmes sur Hector 2 HR. Christophe Chmiel, 2 rue des causses, 30100 Ales. Tel : (16) 66 86 61 14.

DIVERS

ACHETE jaquettes de jeux vidéo. Cyril au (1) 30 53 00 97.

VENDS pour micro ordinateur ou console, interface PHS 60, permettant de brancher un ordinateur ou un jeu vidéo possédant une prise péritel à une télévision n'en possédant pas, 400F. Gwenaél Ropert, 24 rue de Touraine, 56300 Pontivy. Tel : (16) 97 25 34 16.

VENDS VCS Atari, 9 K7, emballages, notices, 1000F. Laurent au (1) 46 08 41 62 après 19H.

CHERCHE pour école primaire, généreux donateurs de matériel informatique (ordinateurs de toutes marques, lecteurs de K7, lecteur de disquettes, moniteurs ou téléviseurs). Les frais d'envoi vous seront remboursés. Cherche aussi des programmes éducatifs pour EXL 100 et Spectrum (mêmes versions piratées). Ecole Jules Ferry, rue Bernard Chochoy, 62570 Hallines. Tel : (16) 21 95 92 72 après 18H.

VENDS ordinateur en bon état, Pencil II d'Hanimex, avec une cartouche de jeu, 1000F. Pascal Zanella, 12 allée des moulins, 91190 Gif sur Yvette.

VENDS imprimante matricielle Facit 4510, série et parallèle, friction et traction, 120 cps, polyvalente, 4500F à débattre. Tel : (16) 40 43 70 38 aux heures de bureau.

CANON X07

VENDS Canon X07 (09.84), imprimante X710 sous garantie, mini magnétophone, K7 de jeu, K7 de programmes divers, 3000F. Tel : (16) 67 98 37 55.

AMSTRAD

VENDS Amstrad CPC 664 couleur (8.85), manette, lecteur de K7, cordon, Fighter Pilot (disquette), Jumjet (disquette), Magager (K7), Dundarach (K7), livres Micro Application No 10, CPM Z 80, 5500F le tout (acheté 6700F). Tel : (1) 39 13 58 43.

LILLE

CHEZ : TERACOM-INELCOM

COMMODORE

MATERIELS + LOGICIELS
+ RADIO-AMATEUR + CB
VENTES - REPARATIONS

CIBOR BOUTIQUE - Tél. : 20.54.83.09

12, rue de la Piquerie - 59800 LILLE

CHERCHE correspondant pour échanges d'idées et de programmes. Jean Jacques Petit, route de Borneville, 27350 Routot. Tel : (16) 32 57 34 12 le week-end.

ECHANGE tous programmes Amstrad. En possède environ 100. Bruno Sardou, 15 impasse Le Beaucoin, 57100 Thionville. Tel : (16) 82 34 65 61.

ECHANGE ou vends nombreux logiciels sur disquette pour CPC 664 ou 6128. Jérôme Goubin, 135 rue D.Casanova, 93300 Aubervilliers. Tel : (1) 48 33 27 56.

ORIC

VENDS Oric Atmos, lecteur de K7, nombreuses K7 (Aigle d'or, assembleur, etc...), de nombreux bouquins sur la machine, Théoric 2 à 11, boîtier pour Atmos montré dans Théoric, modulateur UHF (fait maison), prise péritel et alimentation. Marc Chouteau, Notre Dame Château des Vaux, Les Vaux, 23180 La Loupe. Tel : (16) 56 60 06 01. Prix 2000F.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, Février 85, jeux, un utilitaire, 3000F. Remy Mathis, 20 avenue Crovetto frères, 98000 Monaco. Tel : (16) 93 30 03 91.

CHERCHE pour Amstrad contacts région Granville pour échanges d'idées et de programmes. Intéressé par fondation d'un club. Benjamin au (16) 33 90 85 55.

VENDS Atmos garanti 6 mois, magnétophone (valeur 600F), nombreux logiciels (Aigle d'or, programme de repiquage, etc...), le tout 1450F ou séparément. Sébastien au (16) 63 60 82 44.

VENDS vélo à coudre marque Amstrad avec imprimante carte 80 colonnes et tout le bastringue. Jean Valjean au Maillot 38 37.

VENDS Amstrad CPC 664 couleur du 24.08.85 avec plus de 150 programmes (jeux, utilitaires, éducatifs), 5000F. Roger Soimosan, 16 rue d'Alsace, 92300 Levallois.

CHERCHE correspondants pour échanges de jeux et utilitaires pour Atmos, sur cassette ou disquette (Jasmin). Daniel Auquesne, 282 Les Dahlias Las Planas, 06100 Nice. Tel : (16) 93 52 08 49.

LA COULEUR ?

Moniteur TAXAN EX

Branchement direct sur
Apple® Ile et Commodore® 64

2.900 F

Computer 3

3, rue Papillon 75009 Paris - Tél. 45.23.51.15



INFORMATIQUE

PRESENTE :

MEILLEURS PRIX

DANS LES BOUTIQUES

H.M. MICRO INFORMATIQUE HACHETTE

AMSTRAD EN VEDETTE



Caractéristiques :
1 moniteur monochrome ou couleur
1 micro-processeur Z80A
mémoire RAM 128 Ko
ROM 48 Ko 1 lecteur de disquettes 3" intégré 170 Ko contenant le basic et l'operating system
Logiciels : Dr LOGO
CP/M 2.2
AMSDOS
Basic Graphic GSX

L'ENSEMBLE AMSTRAD CPC-6128 CLAVIER-MONITEUR

AMSTRAD CPC-6128 monochrome 4.490 F.
AMSTRAD CPC-6128 couleur 5.990 F.

LE CADEAU DU MOIS

avec cet ensemble AMSTRAD CPC-6128
HACHETTE MICRO-INFORMATIQUE vous offre
• 1 logiciel "ORPHEE" de LORICIELS
• 1 manette de jeu SUPERJOY-28
• 1 disquette vierge d'AMSOFT

HACHETTE MICRO PRINTEMPS HAUSSMANN
64 Boulevard Haussmann
75008 PARIS
tél. 282.50.33
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 18 h 30

HACHETTE MICRO PRINTEMPS PARLY II
Centre Commercial PARLY II
Avenue du Général de Gaulle
78150 LE CHESNAY
tél. 954.22.44

ouvert du lundi au vendredi de 12 h à 19 h 30
le samedi de 10 h à 13 h et de 13 h 30 à 19 h 30

HACHETTE MICRO SAINT-MICHEL
24 Boulevard Saint Michel
75006 PARIS
tél. 633.84.68
ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h

HACHETTE MICRO PRINTEMPS VELIZY
Centre Commercial
78140 VELIZY
tél. 946.96.85
ouvert du lundi au vendredi de 12 h à 19 h 30
le samedi de 10 h à 19 h 30

MULTISTORE HACHETTE OPERA
6, Boulevard des Capucines
75009 PARIS
tél. 265.83.52
ouvert tous les jours de 10 h à 1 h 30

HACHETTE MICRO PRINTEMPS GALAXIE
Centre Commercial GALAXIE
30 avenue d'Italie
75013 PARIS
tél. 581.11.50

ouvert du lundi au vendredi de 12 h à 19 h 30
le samedi de 10 h à 13 h 30 et de 14 h à 19 h 30

HACHETTE MICRO PRINTEMPS LILLE
34-45 rue Nationale
59800 LILLE
tél. (20) 30.85.33

ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h
le vendredi nocturne jusqu'à 20 h
le lundi de 14 h à 19 h

GRATUIT!

DISPONIBLE
DANS LES 7 POINTS
DE VENTE H.M.
ou par correspondance
contre une enveloppe
timbrée à votre nom,
adressée à HACHETTE
MICRO-INFORMATIQUE
INFORMATIONS
S.V.B. B.P. 369
75869 PARIS CEDEX 18



PROMOSTART

demandez :
HACHETTE
MICRO INFORMATIQUE
INFORMATIONS
pour tout savoir sur les
hits-parade, nouveautés,
et promotions

B.D!

ebdito

J'en ai marre, hein, qu'on me brime. La semaine dernière, j'ai écrit un ebdito de, tenez-vous bien, trois quarts de page. Je l'ai donné, et puis vendredi, quand j'ai eu l'HHHHebdo entre les mains, je me suis aperçu qu'ils m'avaient tout viré pour mettre un bête "bonjour". J'ai gueulé, j'ai dit qu'on respectait pas mes textes et tout, mais on m'a dit que c'était l'imprim-

meur, tout ça, qu'il s'était planté dans les films et tout. Facile, comme excuse. Cette semaine, je fais court pour pas risquer la mutilation. Voici l'ebdito : Bonjour. Comme ça, ils ne le couperont pas.

Milou.

POSTULE

Comment fait Hermann pour être meilleur à chaque album ? Alors qu'au précédent on pensait qu'il

avait atteint le sommet ? Impossible de raconter l'histoire, toute tentative de ma part se solderait par un bâclage des caractères finement esquissés, par un massacrage du dessin, par un survolage de l'histoire. Sachez que l'impression générale qui se dégage de l'album est, en gros : "mais, que, comment, pourquoi, qu'est-ce, où, que, euuuuur". D'où l'on déduit que la lecture de ce bouquin équivalait à peu près à l'absorption de deux bouteilles de whisky suivie de la rencontre avec deux flics de la brigade de répression de l'alcoolisme. Un must.

LES TOURS DE BOIS-MAURY (TOME 2) de HERMANN chez GLENAT, 38 verres d'eau de vie cul-sec.

UN FUTUL

Gotting, je te préviens, si au prochain album tu ne rentres pas dans les normes habituelles de dessin, je dis du mal de toi. Cette fois-ci, ça passe, bien que t'aurais pu choisir une autre collec' que

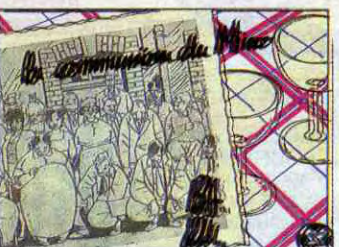


celle de Futuro qui continuent à se foutre de la gueule du peuple qui lui crache à la gueule quand même, merde.

CREVE-COEUR de GOTTING chez FZUTZURZO, la somme exorbitante de 28 balles.

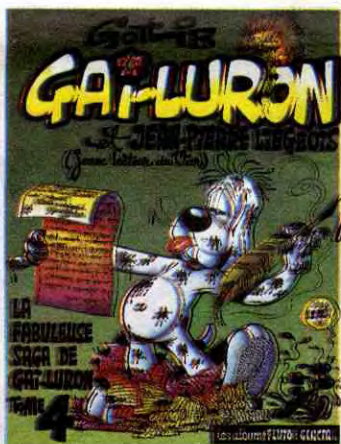
DEUX FUTUL

Ca fait un peu forcé, là, le Baru. On a l'impression qu'on lui a proposé de faire un truc pour cette collec', et il a accepté, ce con ! C'est bien comme du Baru, mais pour ce prix-là...



LA COMMUNION DU MINO de BARU chez FWUTWURWO, la somme considérable de 32 balles (c'est un "double").

REEDITUL

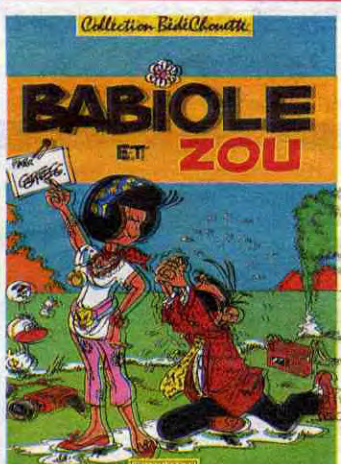


Oh, une réédition de Gai-Luron. **GAI-LURON ET JEAN-PIERRE LIEGEOIS** de GOTLIB chez AUDIE, 45.

TROIS FUTUL

Comment ça se fait que ce con de Boudjellal accepte des commandes de bouquins de cul (regardez quelque part sur cette page) et qu'il fasse d'aussi bon trucs à côté ? Avec le dessin qu'il a, il peut largement prétendre au titre de digne héritier de Gédé. Alors, Farid, tu compromissionnes ?

LES SOIREEES D'ABDULLAH de BOUDJELLAL chez FKUT-KURKO, la somme prohibitable de 28 balles.



BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODI ET LES RONGEURS	OUIN	16
LES TOURS DE BOIS-MAURY	HERMANN	16
BLUE	GLAUCKER/HOUSSIN	16
SKEOL	CADELO/TETTAMANTI	16
MONSIEUR SOURIRE	BRADBURY	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
CARMEN CRU	LELONG	16
GAFFES ET GADGETS	FRANQUIN	16
DELTA - JEREMIAH	HERMANN	16
GRATIN	SEVERIN	16
LA OU VA L'INDIEN	VANCE/VAN HAMME	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
LES DEUX DU BALCON	MASSE	16
CONTES PERVERS	DEFORGES/LECLAIR	16
THORGAL	ROSINSKI/VAN HAMME	16
LEA	LETENDRE/ROSSI	16
LES FOUDES D'HYPSIS	CHRISTIN/MEZIERES	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CIEL D'ENFER	ROBBINS	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
A STORY OF WAR	SEVERIN	15
LA COULEUR DU VENT	COSSU/FERRANDINO	15

SUITUL

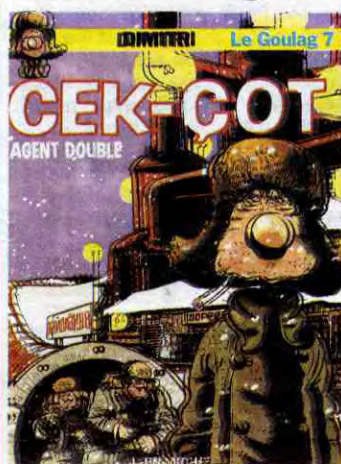
Voici enfin le second tome du grand recueil des oeuvres de Tardi. Il s'appelle Chiures de Gomme, et que constate-t-on avec surprise ? Que la photo ci-contre n'est pas celle de Chiures de Gomme mais celle de Mine de Plomb dont la critique est passée la semaine dernière, parce que comme je les ai eus avant qu'ils sortent dans le commerce, j'ai eu d'abord Chiures de Gomme, et Mine de Plomb seulement après, mais j'ai d'abord parlé



de Mine de Plomb qui était sensé sortir avant Chiures de Gomme qui est sorti plus tard, en définitive. Donc, j'ai causé de Mine de Plomb en passant la photo de Chiure de Gomme, il est logique que je parle de Chiures de Gomme en passant la photo de Mine de Plomb. Comme je n'ai plus la place, d'ailleurs, reportez-vous à la critique de Mine de Plomb, c'est la même que celle de Chiures de Gomme.

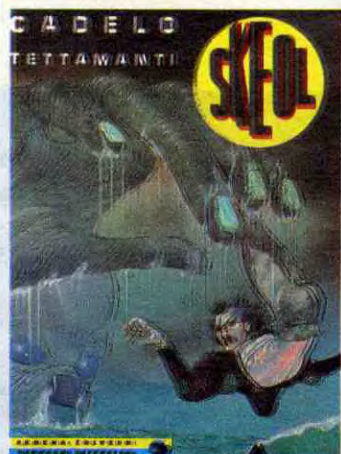
MINE DE PLOMB (parce que je m'avais planté là aussi) de TARDI chez FUTURO, 228 mines.

BASCULE

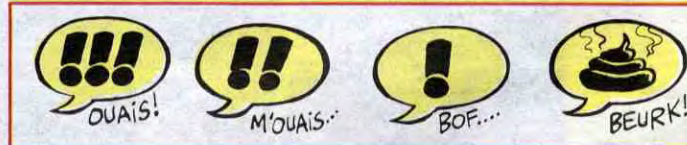


CEK-COT de DIMITRI chez ALBIN MICHEL, 55 bouts de tuyau.

FABUL



SKEOL de CADELO et TETTAMANTI chez AEDENA, à 49 encâblures des autres, loin devant.



EURGUL

Gage de qualité : Vance est le dessinateur des BD de Bob



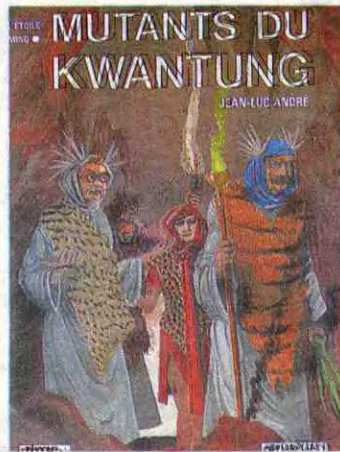
LA OU VA L'INDIEN... de VANCE et VAN HAMME chez DARGAUD, 37 eurg.

FISTULE



Inutile de lire cet album, il fait redite avec tous les albums historiques et tous les albums de SF parus à ce jour. Rien d'original. Rien du tout.

MUTANTS DU KWANTUNG de JL ANDRE chez PHOQUE, 68 balles. Exagéré, je trouve.



DECLARUL



Pour cet album, je laisse la parole à Ceccaldi (fan de Dimitri) : "Alors, c'est un tuyau, et il se ballade d'un bout à l'autre du tuyau pendant tout l'album, et selon la portion du tuyau où il se trouve, on se marre ou on s'emmerde". Merci, Monsieur Ceccaldi ("boss").

PASSEPORT POUR HONG-KONG de BELTRAN chez ARTEFACT, 48 leubas.



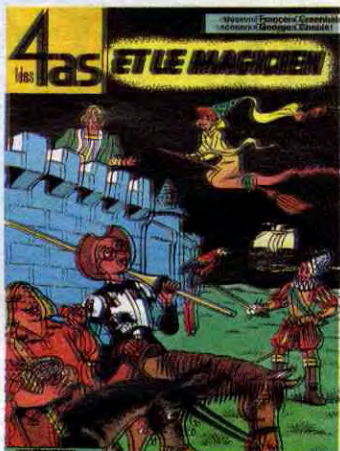
On fait ce qu'on veut. Moi, j'aime pas Miquel Beltran, et j'aimerais autant pas avoir à lui dire en face, parce que je n'ai vraiment aucun argument pour me justifier. D'autant qu'il y a des tas de mes copains qui aiment bien. Enfin, quand je dis des tas, j'exagère un peu : j'ai UN copain qui aime bien, mais bon, c'est un bon copain, alors il a peut-être raison. Ca m'empêche pas de pas aimer, hein, j'aime pas le style chébran en général. Chacun ses goûts.

PASSEPORT POUR HONG-KONG de BELTRAN chez ARTEFACT, 48 leubas.

NULS



Ah, les 4 as. Oh, que je n'aime pas ces petits cons prétentieux archétypaux. Il y a le gros con qui ne pense qu'à bouffer, la petite conne qui ne pense qu'à se faire belle, le con énervant premier de la classe et le plus con de tous qui est le chef. C'est de la BD bien manichéenne comme il faut pour que les petits cons qui la lisent n'aient pas trop à se fouler pour cibler les personnages. Ces cons-là vont voir leur vieil ami le professeur (un con) qui vient d'inventer,



devinez quoi, une machine à voyager dans le temps. Du coup, ils vont assister au siège de je sais pas quelle ville, le petit con premier de la classe va étaler sa pseudo-culture, la meuf va trouver des vêtements en toile de jute qui lui vont à ravir, ma chère, le gros bouffi va trouver les sangliers succulents et l'autre taré de chef de bande va tous les tirer du pétrin. J'adore causer des trucs que j'aime pas.

LES 4 AS ET LE MAGICIEN de CRAENHALS (un con), CHAULET (un con) et DEBRUYNE (un con) chez CASTERMAN, 32,50 cons.

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 27

LE BANANI CONTRE LE SIDA



BANNI, AIDEZ NOUS FAITES QUELQUE CHOSE...



VOILA DES MOTS QUE LES MEDICINS, LES CHERCHEURS MÈNENT UNE COURSE IMPITTOYABLE CONTRE LA MORT...

VITE, VITE FAUT FAIRE UNE SANGRÉE VITE, VITE FAUT FAIRE UN LAVEMENT VITE, VITE FAUT PRENDRE DE L'HERBIVORE...



L'UN DE NOS MEDICINS EST PARVENU A ISOLER LE VIRUS...

IL EST ICI DANS LE COIN DE LA PIÈCE

CALME SULTAN, CALME



VENEZ ET PARTICIPEZ AVEC NOUS A CETTE COURSE IMPITTOYABLE CONTRE LA MORT... AIDEZ-NOUS

VITE...VITE FAUT ROBER LES SANGRES VITE VITE FAUT FAIRE UNE CÉSARIENNE...



VOUS AVEZ FRAPPÉ A LA BONNE PORTÉ MESSEURS... RIEN N'EST PLUS FACILE POUR LE BANANI.



MAGNEZ CRAQUOTE BANANI LES MEDICINS ET LES CHERCHEURS MÈNENT UNE COURSE IMPITTOYABLE CONTRE LA MORT...



OUAIS D'ACCORD VOUS L'AVEZ DÉJÀ DIT MAIS MAGNEZ VOUS UN PELL LE CUIL.

Couché tralement

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

Tous les beaux, tous les bons logiciels se retrouvent ici. Ils y viennent sans la pub, uniquement pour ce qu'ils ont dans le ventre. Les prix s'approchent du plus bas : normal, nous préférons ramener le soft à sa plus juste valeur. Du coup un bon programme trop cher ne figurera pas dans la page. Les autres sont classés par ordre de préférence, pas par rapport qualité-prix, achetez si vous voulez !

SHADOWFIRE



Les gars, vous êtes dans un sacré bourbier : la Galaxie entière gémit sous le poids du Maître, un enfoiré qui ne songe qu'à jouir de tout et à faire payer la note aux autres. Les autres, c'est tout le monde y compris vous. Mais cette fois le tyran va voir de quel bois se chauffent les renégats, surtout lorsqu'ils sont déterminés à en finir vite et bien. Graphisme fabuleux et animation sympa, l'un des seuls jeux d'aventure entièrement dirigés par joystick.

TANK BUSTERS

Si vous voulez retrouver vos premières émotions vidéasques, précipitez-vous sur ce superbe logiciel qui vous replongera dans les ambiances fil de ferresques des premiers jeux de café. Grâce à une programmation exceptionnelle, ce soft ne souffre

pas d'une lenteur escargotesque. A vous de détruire tous les

TANK BUSTERS



vaisseaux de guerre terrestres ennemis, le plus rapidement possible !

SCARABEUS

Le fin du fin de la programmation, en direct de la Hongrie profonde. Les auteurs de Chinese



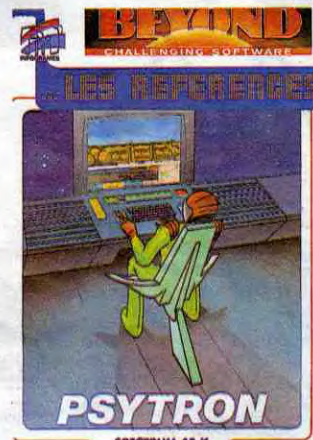
Juggler et d'Eurêka s'en sont donné à cœur joie pour cette énigme pharaonique qu'il vous faudra résoudre dans les plus brefs délais... Si vous ne voulez

l'infâme araignée de l'entrée de la pyramide. Musique et graphisme incomparables, jusqu'à présent !

PSYTRON

Le nec plus ultra dans le domaine de la guerre spatiale. Vous vous retrouvez à la tête d'une armée de robots pour défendre votre base orbitale menacée par une bande d'aliens terroristes et avides de votre sang. Une succession de tableaux, tous plus difficiles les uns que les autres, vous démontrera que l'art de survivre tient non seule-

ment à l'excellence des réflexes, mais aussi à la qualité de la stratégie.



TITRE et PLACE SUPPORT et CATEGORIE PRIX GRAPHISME et INTERET

CLASSEMENT APPLE

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 MANDRAGORE		DISK	F V R	350	*****	*****
2 KARATEKA		DISK	A J M	380	*****	*****
3 MEME LES POMMES DE TERRE		DISK	F V	190	*****	*****
4 CRIME DU PARKING		DISK	F V	190	*****	*****
5 LE MUR DE BERLIN VA SAUTER		DISK	F V R	190	*****	*****
6 HOLD-UP		DISK	F V R	315	*****	*****
7 SKYFOX		DISK	A J M	275	*****	*****
8 DALLAS QUEST		DISK	A V R	245	*****	*****
9 MASK OF THE SUN		DISK	A V R	290	*****	*****
10 LODERUNNER CHAMPIONSHIP		DISK	A J M	275	*****	*****
11 AZTEC		DISK	A J M	350	*****	*****
12 OPERATION MERCURY		DISK	F V M	390	*****	*****
13 CONAN		DISK	A J	275	*****	*****
14 PINBALL CONSTRUCTION		DISK	A J M	300	*****	*****
15 ONE-ON-ONE		DISK	A R M	300	*****	*****
16 PARANOIAK		DISK	F V R	350	*****	*****
17 EPIDEMIE		DISK	F V R	350	*****	*****
18 BRUCE LEE		DISK	A J M	245	*****	*****
19 BC'S QUEST FOR TIRES		DISK	A J	190	*****	*****
20 LUNAR LEEPER		DISK	A J	190	*****	*****

CLASSEMENT AMSTRAD

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 CONFUZION		K7	A J R M	105	*****	*****
2 SORCERY		K7	A J M	95	*****	*****
3 HIGHWAY ENCOUNTER		K7	A J	115	*****	*****
4 MACADAM BUMPER		K7	F J	140	*****	*****
5 DARK STAR		K7	A J	95	*****	*****
6 FRANK BRUNO'S BOXING		K7	A J	115	*****	*****
7 STARION		K7	A J R M	125	*****	*****
8 MEURTRE A GRANDE VITESSE		K7	F V	160	*****	*****
9 TANK BUSTERS		K7	A J M	95	*****	*****
10 THE DEVILS CROWN		K7	A J M	125	*****	*****
11 SIR LANCELOT		K7	A J M	95	*****	*****
12 WIZARDS LAIR		K7	A J M	120	*****	*****
13 BEACH HEAD		DISK K7	A J	185/110	*****	*****
14 DOPPLEGANGER		K7	A J	90	*****	*****
15 ROCKY HORROR SHOW		K7	A J R	110	*****	*****
16 JAMMIN'		K7	A J M	140	*****	*****
17 ALIEN 8		K7	A J R M	110	*****	*****
18 NODES OF YESOD		K7	A J M	130	*****	*****
19 THE WAY OF EXPLODING FIST		K7	A J M	130	*****	*****
20 DEFEND OR DIE		K7	A J	95	*****	*****

CLASSEMENT ORIC

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 HOBBIT		K7	A V R	210	*****	*****
2 SAGA		K7	F V J R	150	*****	*****
3 AIGLE D'OR		K7	F V R	160	*****	*****
4 MISSION DELTA		K7	F J R	85	*****	*****
5 MEURTRE A GRANDE VITESSE		K7	F V	160	*****	*****
6 BIG BASTON		K7	F J	120	*****	*****
7 TROIS D FONGUS		K7	F J	140	*****	*****
8 COBRA PINBALL		K7	F J	120	*****	*****
9 DOGGY		K7	F J	120	*****	*****
10 SUPER JEEP		K7	F J	140	*****	*****
11 FRELON		K7	F J	120	*****	*****
12 DIAMANT DE L'ILE MAUDITE		K7	F V	145	*****	*****
13 ULTIMA ZONE		K7	A J	95	*****	*****
14 TENDRE POULET		K7	F V R	120	*****	*****
15 MR WIMPY		K7	F J	50	*****	*****
16 PSYCHIATRIC		K7	F J	120	*****	*****
17 LANCELOT		K7	F J	150	*****	*****

CLASSEMENT COMMODORE

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 SCARABEUS		DISK K7	F J R M	145/120	*****	*****
2 SUMMERSGAMES II		DISK K7	A J M	185/115	*****	*****
3 REALM OF IMPOSSIBILITY		DISK K7	A V M	195/145	*****	*****
4 WEB DIMENSION		K7	F J R M	105	*****	*****
5 THE HOBBIT		K7	A V R	135	*****	*****
6 CASTLES OF DOCTOR CREEP		K7	A J R M	135	*****	*****
7 LODERUNNER		MODULE K7	A J M	290/100	*****	*****
8 SPY VS SPY		K7	A J M	95	*****	*****
9 PARADROID		K7	A J R M	100	*****	*****
10 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD		K7	A J M	130	*****	*****
11 MANDRAGORE		K7	F V	250	*****	*****
12 RESCUE ON FRACTALUS		K7	A J M	130	*****	*****
13 SEVEN CITIES OF GOLD		DISK	A V M	275	*****	*****
14 HACKER		K7	A J M	110	*****	*****
15 CONFUZION		K7	A J R M	130	*****	*****
16 ELITE		K7	A J V	155	*****	*****
17 SKYFOX		K7	A J M	120	*****	*****
18 WINTERGAMES		DISK K7	F J M	190/120	*****	*****
19 THING ON A SPRING		K7	A J M	105	*****	*****
20 SORCERY		K7	A J V M	120	*****	*****
21 TERRORMOLINOS		K7	A V	90	*****	*****
22 PITSTOP II		K7	A J M	110	*****	*****
23 SHADOWFIRE		K7	A V	115	*****	*****
24 B Mc G CHAMPIONSHIP BOXING		K7	A J M	115	*****	*****
25 WIZARDS LAIR		K7	A J M	120	*****	*****
26 ELIDON		K7	A J R M	95	*****	*****
27 GHETTOBLASTER		K7	A J M	105	*****	*****
28 CINQ SUR CINQ		K7	F J M	69	*****	*****
29 NOW GAMES		K7	A J R M	130	*****	*****
30 THE WAY OF EXPLODING FIST		K7	A J M	115	*****	*****

CLASSEMENT THOMSON

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 FOX		K7	F J M	145	*****	*****
2 MANDRAGORE		K7	F V	250	*****	*****
3 ANIMATIX		K7	F L	240	*****	*****
4 LES DIEUX DU STADE		K7	F J M	155	*****	*****
5 FBI		K7	F J M	190	*****	*****
6 AIRBUS		module	F J M	475	*****	*****
7 KARATE		K7	F J M	180	*****	*****
8 ELIMINATOR		K7	F J M	120	*****	*****
9 AIGLE D'OR		K7	F V	160	*****	*****
10 SPACE SHUTTLE MO5		K7	F R J	260	*****	*****
11 INVASION		K7	F J	155	*****	*****
12 VOX MO5		K7	F L	160	*****	*****
13 PULSAR II		K7	F J M	120	*****	*****
14 STANLEY MO5		K7	F J M	125	*****	*****
15 YETI		K7	F J M	140	*****	*****

CLASSEMENT SPECTRUM

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 HOBBIT		K7	A V R	135	*****	*****
2 DARK STAR		K7	A J	95	*****	*****
3 HIGHWAY ENCOUNTERS		K7	A J R	100	*****	*****
4 NIGHTSHADE		K7	A J R	125	*****	*****
5 STARQUAKE		K7	A J	80	*****	*****
6 STARION		K7	A J V	125	*****	*****
7 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD		K7	A V J R	130	*****	*****
8 PSYTRON		K7	A R J	85	*****	*****
9 LA QUETE DU CHEVALIER		K7	F V	140	*****	*****
10 TROIS D MOVER		K7	F L	160	*****	*****
11 FIGHTING WARRIOR		K7	A J	90	*****	*****
12 ALIEN 8		K7	A J R	110	*****	*****
13 SUPERSAM		K7	A J	35	*****	*****
14 SHADOWFIRE		K7	A V	115	*****	*****
15 NODES OF YESOD		K7	F J	130	*****	*****
16 GYRON		K7	A J R	130	*****	*****
17 BRUCE LEE		K7	A J	85	*****	*****
18 FRANK BRUNO'S BOXING		K7	A J	100	*****	*****
19 SPY HUNTER		K7	A J	85	*****	*****
20 SABRE WOLF		K7	A J	85	*****	*****
21 METABOLIS		K7	A J	105	*****	*****
22 CINQ SUR CINQ		K7	F J	69	*****	*****
23 THE EDGE		K7	A J V	105	*****	*****
24 MEGAHITS		K7	A J	125	*****	*****
25 BEACH HEAD		K7	A J	85	*****	*****

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER: SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS

Nom/Prénom
 Adresse
 Ville Code postal

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

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

Participation aux frais de port en recommandé +20,00
 REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE
 N° ABONNE (obligatoire) [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

TOTAL

MONTANT à payer [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

si vous êtes ABONNÉS
 déduisez
 VOUS-MÊMES
 vos



de remise sur le bon de commande

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

Eureka!

En France, personne n'a encore trouvé !!!

En Angleterre, un garçon de 15 ans est arrivé à bout des énigme, et a remporté le concours, empochant le chèque de 25000 Livres. Inutile de lui téléphoner, les énigmes du concours EUREKA français sont totalement différentes !



Vos chances sont donc toujours entières pour les 250000 Francs ! Mais EUREKA, c'est avant tout un best-seller du jeu d'aventures, en passe de devenir un classique pour SINCLAIR SPECTRUM et COMMODORE 64. 5 jeux d'arcades et 5 jeux d'aventures réunis sur une seule cassette, graphismes haute résolution animés, bande sonore, bruitages... EUREKA a remporté en France le TILT D'OR et en Angleterre le JOYSTICK D'OR. Cela confirme le fait que plus de 15000 passionnés ont "planché" et continuent de le faire pour échapper aux dents du Tyrannosaure, remporter la course de chars à Rome, délivrer l'enchanteur MERLIN ou s'évader de Colditz.

Pour commander dès aujourd'hui votre cassette EUREKA, retournez dès aujourd'hui le bon de commande ci-dessous à

EUREKA INFORMATIQUE

39 Rue Victor MASSE . 75009 - PARIS

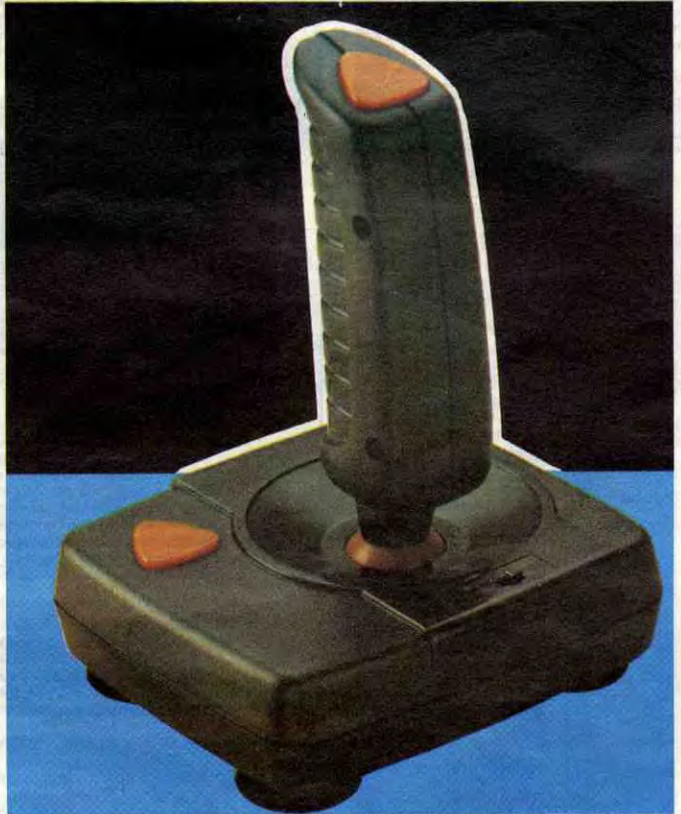
accompagné de votre règlement (250 Francs).

M.
 Adresse
 Code Ville
 Désire recevoir la cassette EUREKA pour
 COMMODORE SPECTRUM
 Ci joint mon règlement de 250 F. par

HIPPOJOYST

C'est encore et toujours japonais, c'est encore plus costaud et meilleur qu'avant : deux boutons de tir, quatre ventouses qui collent vraiment bien sur le guéridon Louis XV (contente, la grand-mère). Prise parfaitement standard pour Commodore 64, Atari, MSX, Vic 20, Amstrad et les interfaces compatibles Atari d'Oric, Texas et Spectrum. Pour Apple et Thomson, sortez le fer à souder pour fabriquer votre raccord perso.

Le prix ? Je vous le fais à 120 balles...
 C'est pas plus cher qu'avant ! Envoyez le chèque et le bon de commande ci-joint du côté de chez nous. Le ministre du commerce extérieur du Japon se confond en mille remerciements.



SHIFT EDITIONS, 24 Rue BARON, 75017 PARIS.

Nom
 Prénom
 Adresse
 Date :
 PU = 120F x ... = ... F
 Frais d'envoi = + 15F
 Chèque joint de :

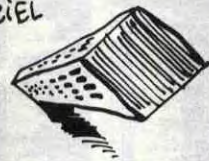
ENFIN UN SAINT CLAIR

Ce jeu de mot nul pour vous annoncer que Sinclair a conquis 56,8% du marché de la micro-informatique en Grande Bretagne. C'est beaucoup. C'est énorme ! En tout cas c'est ce que nous raconte l'étude faite par AGB (Audit of Great Britain). Dans le détail et sans blabla, le Spectrum se tape 50,5% des ordinateurs vendus et le QL, 5,8%. Thomson n'est pas prêt d'en faire autant dans notre beau pays !

GROS GAG !

On vous a raconté le déménagement de l'HHHHebdo la semaine

BUILDING
 ACHETE PAR
 HEBDO GICIEL
 VU DE
 HAUT



dernière. Il faut vous dire que nous avons fait l'heureuse acquisition d'un Apple //c récemment. Malgré tout le mal que se donnent les gens de chez Apple, on est obligé de reconnaître qu'ils sont très nuls. La preuve, dans le package du //c, sur la plus grosse code fournie est bien spécifiée "Pour //e seulement" sur la couverture. Craignons.

APRICOTEZ VITE

Les logiciels destinés à la gamme Apricot existent. Un exemple : Zoom Software propose aux PME deux versions de Phoenix, l'une



(la V1.0) s'occupant de gérer un fichier client, l'autre (la V2.0) gérant simultanément un fichier client et un fichier tarif. Tiens en parlant de tarif, ça va vous coûter la peau des fesses d'avoir acheté un Apricot : la V1.0 à 1450 balles et la V2.0 à 1950 francs. Finalement, je préfère mon Machbro 21 : les softs ne valent guère plus de 100 balles. Au fait si ça vous branche, téléphonez au 95 36 16 60.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications né-

cessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

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

ture du concours mensuel.
 ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
 ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
 ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
 ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 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.



VOICI DEJA LA VERSION INFORMATIQUE DU "FEUILLETON DE L'ETE"

DOSSIER G.

DISPONIBLE POUR : AMSTRAD (tous), ORIC-1 et ATROS CASSETTE : 70 2/70 et 1054 COMMODORE 64 SPECTRUM 140 F Disquette AMSTRAD 199 frs sortie le 15 novembre 1985

DOSSIER "G." - Auteur Daniel Lefebvre.

Le sabotage de "RAINBOW WARRIOR" par une équipe de nageurs de combat appartenant aux services secrets français a été au coeur de l'actualité de l'été 85 en raison du rôle joué par la presse dans la mise en lumière de cette affaire.

Chacun possède son opinion sur "L'affaire Greenpeace"... les hypothèses de responsabilité les plus diverses ont été émises dans la presse ou à la télévision. La radio même s'est jointe au chœur des "révélations fracassantes".

Qu'en est-il aujourd'hui de l'opinion de chacun de nous ? Qu'en est-il de votre opinion ? Disons même, de votre solution à cette première énigme politico-militaro-médiatique ?

La réalité, une fois de plus, dépasse la fiction. Mais pour la première fois, le jeu d'aventure se trouve DANS l'actualité. Les indices abondent, saurez-vous reconstituer ce puzzle historique ?

"DOSSIER G." est l'outil informatique de cette expérience inédite, le remède radical à cette passivité de consommateur de média que nous sommes tous. Ne subissez plus l'actualité, parcourrez la comme une base de données, avec humour et logique. Confrontez enfin votre opinion, éclairée de ses contradictions, à celles de l'opinion publique. Prévoit les réponses de cette dernière est une possibilité supplémentaire de "DOSSIER G.". Là n'est pas le moindre de ses charmes.



Dans le nouveau catalogue COBRA SOFT plus de 50 nouveautés ! 100 logiciels couvrant toutes les applications de la micro-informatique familiale.

Pour recevoir le catalogue, renvoyez-nous le bon ci-contre en rayant la demande de programme et en précisant "catalogue". Joignez 2 timbres à 2.20 frs. En cas d'achat de "DOSSIER G." vous recevrez le catalogue automatiquement.

Envoyez le bon de participation "DOSSIER G." pour marque de l'ordinateur : cassette - disquette (rayer la mention inutile) à l'adresse suivante :
 M.
 Code postal Ville
 Ci-joint mon règlement par chèque (rajouter 10 frs pour le port), soit FRS
 A envoyer à COBRA SOFT BP 155 Chalon s/S Cedex

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :
 (signature des parents pour les mineurs)

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



AMERINCA GOLD

CANON X07

QUI VOLE UN NEUF
VOLE LE MARI
D'UNE
MORTE.



AAAAH! Le rêve de tout pilleur de temples : risquer sa vie à la recherche du trésor des Incas...

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (tournent sur version de base). Le premier contient les règles, la présentation et le second (à sauvegarder par CSAVE"GOLD 2") le programme principal. Vous dirigez votre aventurier à travers un dédale de 8 tableaux représentant les sous-sols d'un temple Inca vus en coupe. La principale difficulté réside dans la recherche du chemin à parcourir pour découvrir le fameux trésor et le remonter à la surface. Votre personnage piégé clignote cinq fois avant de mourir, l'appui sur F6 pendant cette période, relance immédiatement le jeu et vous dispense du message funèbre.

Nicolas ALLAIRE



LISTING 1

```

9 CLS:LOCATE2,1:PRINT"VEUILLEZ":LOCATE5,
2:PRINT"PATIENTER..."
10 CONSOLE,,0,0
11 RESTORE20
12 FORI=J+128TOK+159
13 READA,B,C,D,E,F,G,H
14 FONT$(I)="A,B,C,D,E,F,G,H"
15 NEXTI
16 IFJ=96THEN80
17 J=96:K=75
18 GOT012
20 DATA252,252,252,252,252,252,252,252
21 DATA0,0,0,0,252,252,252,252
22 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
23 DATA0,0,252,0,0,0,0,0
24 DATA252,0,0,0,0,0,0,252
25 DATA252,0,0,0,0,0,128,0
26 DATA0,0,0,0,252,0,0,0
27 DATA252,0,0,0,0,0,0,0
28 DATA0,0,0,0,0,252,252
29 DATA12,12,12,12,12,12,12,12
30 DATA140,140,140,140,140,140,140,140
31 DATA252,128,128,128,128,128,128,128
32 DATA128,128,128,128,128,128,252,252
33 DATA0,0,0,0,0,140,140
34 DATA140,0,0,0,0,0,0,0
35 DATA140,0,0,0,0,252,252
36 DATA120,252,252,124,52,52,52,116
37 DATA252,252,0,0,0,252,252
38 DATA128,128,128,128,252,252,252,252
39 DATA252,0,0,0,0,0,248,112
40 DATA128,128,128,128,140,140,140,140
41 DATA252,12,12,12,12,12,12,12
42 DATA0,0,252,252,252,252,252,252
43 DATA252,0,0,0,0,0,252,124
44 DATA0,0,0,124,124,124,124
45 DATA0,0,0,0,0,252,124
46 DATA0,0,0,0,0,252,248
47 DATA252,0,0,0,0,0,252,248
48 DATA248,248,248,248,248,248,248,248
49 DATA0,0,0,0,0,132,4
50 DATA248,248,248,248,248,248,252,252
51 DATA140,140,0,0,0,0,252,252
52 DATA252,128,128,128,128,128,140,140
53 DATA128,128,252,248,248,248,248,248
54 DATA252,4,4,4,4,4,4,4
55 DATA128,128,128,128,128,128,128,128
56 DATA0,0,0,128,128,128,128
57 DATA140,0,0,0,0,0,248,112
58 DATA0,0,0,0,0,0,252,0
59 DATA140,140,128,128,128,128,252,252
60 DATA4,4,4,4,4,4,4,4
61 DATA252,248,248,248,248,248,252,252
62 DATA140,140,140,220,172,270,140,140
70 FORI=1T01000:NEXT:CLS:RETURN
80 CLS:PRINT"Nicolas Allaire":LOCATE6,2:
PRINT"PRESENTE..." :GOSUB70
81 RESTORE90
82 FORI=1T090
83 READA,B,C,D
84 LINE(A,B)-(C,D)
85 NEXT
86 FORI=1T022
87 READA,B:PSET(A,B):NEXT
88 CIRCLE(99,20),1
90 DATA10,9,16,3,16,3,20,3,20,3,14,9,17,
9,23,3,24,3,24,6,25,6,28,3,28,3,30,3
91 DATA13,6,17,6
92 DATA30,3,24,9,27,9,33,3,33,3,37,3,30,
6,34,6,27,9,31,9,34,9,40,3,40,3,44,3
94 DATA44,3,41,6,41,6,41,9,37,6,41,6,47,
3,52,3,49,4,45,8,43,9,47,9,50,9,56,3
96 DATA57,3,57,5,56,6,56,7,55,8,55,9,56,
9,62,3,59,9,65,3,59,9,64,9,65,3,70,3
98 DATA67,9,73,3,73,7,77,3,77,3,71,9,70,
6,74,6,78,12,82,8,82,8,85,8,78,12,82,12
99 DATA73,3,77,3
100 DATA82,12,84,10,84,10,82,10,85,12,89,
8,89,8,93,8,93,8,89,12,89,12,85,12
102 DATA96,8,92,12,92,12,95,12,98,12,102,
8,102,8,104,8,98,12,101,12
103 DATA101,12,102,11
104 DATA103,11,105,9,0,21,2,19,2,18,3,17,
3,16,4,15,4,15,6,17,6,18,7,19
106 DATA0,27,4,23,5,23,12,16,12,15,15,12,
16,12,18,14,18,14,18,16,18,16,21,19
108 DATA12,31,17,26,17,25,19,23,19,22,23,
18,26,20,37,31,27,20,35,12,35,12,42,19
110 DATA35,27,40,22,40,22,48,13,48,13,51,
16,51,17,53,19,54,22,60,28,59,26,61,24
112 DATA58,31,72,17,77,19,81,23,81,24,88,
31,85,26,87,24,87,24,93,31
114 DATA0,0,0,31,0,31,119,31,119,31,119,
0,119,0,0,0
116 DATA100,31,107,24
118 DATA108,24,115,31,101,31,107,25,108,
25,114,31,106,27,109,27,102,31,105,28
120 DATA110,28,113,31,105,29,110,29,103,
31,112,31
122 DATA23,17,24,16,25,17,25,18,26,19,53,
20,54,21,62,25,72,16,73,15,74,13
124 DATA75,13,76,14,76,15,76,16,77,17,77,
18,104,30,111,30,73,14
200 FORJ=1T02
205 RESTORE250
210 FORI=1T054
220 READA,B:BEEP4+2,B+2
230 NEXTI:NEXTJ
250 DATA10,2,15,3,15,1,15,2,15,1,17,1,18,
6,17,1,15,1,13,3

```

```

251 DATA13,1,13,2,12,1,15,1,13,3,10,1,10,
2,10,2,15,3,15,1,15,2
252 DATA15,1,17,1,18,3,18,1,18,2,17,1,15,
1,13,3,13,1,13,2
253 DATA12,1,15,1,13,3,10,1,10,2,5,2,6,1,
8,3,8,1,8,2,6,1,8,1
254 DATA10,3,10,1,10,2,5,1,6,1,8,3,8,1,8,
2,6,1,8,1,10,4
260 LOCATE5,2:PRINT"
261 LINE(28,14)-(28,24):LINE-(90,24):LIN
E-(90,14):LINE-(28,14)
262 RESTORE265
263 FORI=1T08
264 READA,B:PSET(A,B):NEXT
265 DATA29,18,32,15,38,15,46,15,50,15,73,
15,76,15,29,23
266 LOCATE7,2:PRINT"REGLES"
267 AS=INKEY$
268 IFAS="0"THENGOTO500
269 IFAS="N"THENGOTO700
270 GOTO267
500 DIMC$(13):LOCATE7,2:PRINT"
510 C$(1)=" AMERINCA GOLD vous e
ntraine au fin fond d'un ancien."
520 C$(2)=".....Temple Inca à l'inte
rieur duquel vous allez devoir."
530 C$(3)=".....retrouver leur Trésor
.....Pour monter il faut vous."
540 C$(4)=".....trouver sous un pa
int allume à la deuxième ligne."
545 C$(5)=".....et appuyer sur la t
ouche du haut du joystick."
550 C$(6)=".....pour descendre il vo
us suffit de sauter dans le vide."
560 C$(7)=".....les points du gra
phique représentent des poutres."
565 C$(8)=".....sur lesquelles vou
s pouvez sauter pour progresser."
570 C$(9)=".....Mais méfiez vous
de certaines de ces poutres qui."
575 C$(10)=".....après des années pa
sées dans cette atmosphère humide."
580 C$(11)=".....sont devenues gl
issantes et risquent fort de vous."
585 C$(12)=".....couper la vie...les
déplacements Gauche Droite se font."
596 C$(13)=".....grâce au joystick.
...Pour rejouer appuyez sur F6"
600 FORI=1T013
610 C$(I)=I
620 FORJ=1T063
630 B$(J)=MID$(C$(I),J,1)
640 LOCATE5,2:PRINTB$
650 NEXTJ,I
700 Z$(1)=" Je charge donc la s
uite du programme "
701 Z$(2)=" Appuyez sur F5 apres
apparition du curseur "
702 Z$(3)=" BONNE CHANCE AVENTU
RIER "
704 FORJ=1T03
705 FORI=1T060
706 X$(I)=MID$(Z$(J),1,1)
707 LOCATE5,2:PRINTX$:NEXTI,J
708 CLS:LOCATE3,2:PRINT"PATIENTEZ..."
709 CLOAD"GOLD 2"
800 FORI=224T0234
801 PRINTCHR$(I);" ";NEXT

```

LISTING 2

```

5 CLS:IFTX=0THENGOTO7
6 CLEAR:DEFINTA-Z:TX=1:GOTO8
7 CLEAR:DEFINTA-Z
8 X=47:Y=6:Z=1:Z2=1:N=1
9 TIME$="00:00:00":GOTO110
10 IF0=0THENGOSUB50:BEEP45,1:BEEP75,1:X=
X+2:Q=1
11 IFX=119GOTO83
12 Q=STICK(0)
13 IFQ=0THEN12
14 IFPOINT(X+1,Y+3)THEN17
15 IFQ=3THENGOSUB20:GOTO10
16 IFPOINT(X-3,Y+3)THEN18
17 IFQ=7THENGOSUB30:GOTO10
18 IFQ=1THENGOSUB60:BEEP45,1:BEEP50,1:GO
T012
19 GOTO12
20 IFZ=0GOTO25
22 GOSUB40:LINE(X+1,Y+2)-(X+1,Y+5):PSET(
X+2,Y+3):Q=POINT(X+2,Y+6):X=X+2
24 RETURN
25 GOSUB40
26 GOSUB45:PSET(X+2,Y+3):Q=POINT(X+2,Y+6
):X=X+2
27 RETURN
30 IFZ=0GOTO35
31 GOSUB40:LINE(X-3,Y+2)-(X-3,Y+5)
32 IFX=3GOTO82
33 PSET(X-4,Y+3):Q=POINT(X-4,Y+6):X=X-2
34 RETURN
35 GOSUB40
36 IFX=3GOTO82
37 X=X-4:GOSUB45:PSET(X,Y+3):Q=POINT(X,Y
+6):X=X+2
38 RETURN
40 RESTORE48
41 FORI=1T08:READA,B:PSET(X+A-2,B+Y):N
EXT:Z=0
42 RETURN
45 RESTORE48
46 FORI=1T05:READA,B:PSET(X+A,Y+B):NEXT:
Z=1
47 RETURN

```

```

48 DATA1,2,1,3,1,4,0,5,2,5,2,3,0,3,1,5
50 GOSUB40
51 IFQ=7THENX=X-4
52 GOSUB45:PSET(X,Y+3):PSET(X+2,Y+3)
53 IFY=26THENGOTO80
54 IFU=1GOTO58
55 IFPOINT(X+1,Y+6)THENRETURN
56 IFPOINT(X+1,Y+5)THEN320
57 X=X+2:GOSUB40:X=X-2:Y=Y+7:GOTO52
58 IFY=14ANDPOINT(X+1,Y+6)THEN59ELSE55
59 OK=1:U=0:BEEP45,1:BEEP55,1:BEEP65,1:B
EEP85,1:Y=1:GOTO57
60 IFPOINT(X-1,1)=0THENRETURN
61 X=X-2
62 IFY=0ANDPOINT(X+1,1)ANDPOINT(X+1,0)=0
THEN51
63 IFY=0THENX=X+2:RETURN
64 IFPOINT(X+1,Y+1)THENX=X+2:RETURN
65 X=X+2:GOSUB40:X=X-2:Y=Y-2:GOSUB45:PSE
T(X,Y+3):PSET(X+2,Y+3)
66 IFPOINT(X-1,Y+6)THEN70
67 IFPOINT(X+3,Y+6)THEN75
68 IFX<>0ANDPOINT(X+1,Y)THEN MO=1:GOTO32
0
69 GOTO65
70 X=X+2:GOSUB40:X=X-6:GOSUB45:PSET(X,Y+
3):X=X+2
71 RETURN
75 X=X+2:GOSUB40:X=X+2:GOSUB45:PSET(X+2,
Y+3)
76 IFQ=2GOTO310
77 X=X+2:RETURN
80 T2=T+1:O=0:Y=-2:GOTO84
81 T2=T-1:V=1:Y=26:GOTO84
82 T1=1:X=119:GOTO84
83 T1=2:X=1
84 CLS:IFT1=2GOTO86
85 ONT2GOTO110,130,170,210,250
86 ONT2GOTO0,150,190,230,270
90 K=6:RESTORE124:GOSUB96:RETURN
91 K=4:RESTORE138:GOSUB96:RETURN
92 K=4:RESTORE155:GOSUB96:RETURN
95 FORI=1T079:READAS:A=VAL("H"+AS):PRIN
TCHR$(128+A):NEXT:RETURN
96 FORI=1T0K:FORJ=1T04:READAS(J):A(J)=VA
L("H"+AS(J)):NEXT
97 LINE(A(1),A(2))-(A(3),A(4)):NEXT:RETU
RN
98 FORI=1T0K:READAS,B:A=VAL("H"+AS):B=
VAL("H"+B)
99 PSET(A,B):NEXT:RETURN
100 IFQ=0THENGOSUB52:X=X+2:Q=1:GOTO12
101 IFV=1THENGOSUB55:V=0:GOTO12
102 IFT1=2GOTO104
103 GOSUB37:GOTO102
104 GOSUB26:GOTO12
110 DATA2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
2,2,2,2
111 DATA2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,64,2,2,2,2,2,
2,2,2,2
112 DATA10,10,2,2,2,1,0,0,0,12,64,2,2,
2,10,10,10,10
113 DATA0,63,18,0,0,0,0,0,0,0,12,2,0,
0,0,0,0,0
114 RESTORE110:GOSUB95
120 Z1=44:Z2=52
121 FORI=13T031STEP4:FORJ=21T072:PSET(
J,I):PSET(J,I+2):NEXT
122 Z1=Z1-1:Z2=Z2+1:NEXT
123 CIRCLE(82,8),4
124 DATA72,18,72,1F,73,18,73,1F,74,18,74
,1F
125 DATA75,18,75,1F,76,18,76,1F,77,18,77
,1F
126 GOSUB90:PSET(18,28):G=6+1:GOTO100
130 DATA0,7,19,4,4,4,4,5,17,4,4,5,7,19,5,
17,5,7,13,15
131 DATA14,1,1,2,0,2,66,66,2,2,6,6,6,2,6,
2,6,6,2,9
132 DATA0,0,66,2,66,66,2,2,3,2,3,16,2,
2,3,2,2,9
133 DATA0,0,C,8,8,8,D,D,8,8,D,4,8,0,C,
8,16,8
134 RESTORE130:GOSUB95
135 DATA10,1,20,1,2E,1,6A,1,6E,1,72,1,62,
1,56,1,58,1,44,1,40,1
136 DATA6C,1A,42,1B,34,15,54,15,6C,1B,50,
15,1E,13,18,1B,44,D
137 RESTORE135:K=20:GOSUB98
138 DATA72,1F,77,1F,72,1E,77,1E,71,19,77,
19
139 DATA71,18,77,18,6C,12,6F,12
140 K=5:GOSUB96:GOTO100
150 DATA60,4,5,7,17,4,4,4,4,4,4,5,4,
5,7,7,13,15
151 DATAA,63,6,6,2,9,2,6,2,2,19,2,1C,2,1
C,2,2,8,2
152 DATAA,0,2,2,3,9,2,2,3,2,2,66,1C,2,1
C,2,1,2,2,9
153 DATA11,1,1,1,1,1,1,1,8,D,8,0,C,1D,1
E,8,1E,8,8,8,10
154 RESTORE151:GOSUB95
155 DATA76,1,76,1F,77,18,77,1F,72,1E,77,
1E
156 DATA72,1F,77,1F,6C,16,6F,16
157 K=5:RESTORE155:GOSUB96
158 DATA72,1,5C,1,44,1,40,1,50,1,26,1,A,
1,E,1,12,9,16,13
159 DATA2F,12,28,1B,42,E,60,1B,28,C,29,C,
6A,1,C,12
160 RESTORE158:K=18:GOSUB98:GOTO100
170 DATAA,7,17,5,17,5,F,E,F,7,69,F,4,4,4,
4,5,7,17,4
171 DATA14,1,2,2,2,2,2,2,6,2,2,7,19,2,
2,2,2,19
172 DATAA,63,2,19,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
2,2,2,2,9
173 DATAA,C,8,1D,8,8,0,1E,8,8,1D,8,0,D,8,
8,8,8
174 RESTORE170:GOSUB95:GOSUB92
175 DATA6A,1,70,1,4C,1,20,1,14,1,30,3,10

```

```

,1,1A,1
176 DATA28,3,18,13,18,16,34,16,3E,11,2C,
E,5E,12,66,13
177 DATA62,C,62,1A,2A,15,54,F,56,1,5A,17,
62,1B,18,1C
178 RESTORE175:K=24:GOSUB98:GOTO100
190 DATA4,4,4,4,4,4,5,65,7,13,7,65,7,7,7,
7,7,17,65,15
191 DATA8,8,8,2,19,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
2,2,2,9
192 DATA14,1,2,2,2,2,2,2,2,2,19,8,2,2,2,
2,2,2,9
193 DATAA,1E,8,4,D,8,D,8,8,8,8,1D,8,1D,
8,0,C,8
194 RESTORE190:GOSUB95:GOSUB97
195 DATAE,1,16,1,30,1,3C,1,44,1,52,1,5A,
1,66,1,6A,1
196 DATA6E,1,72,1,54,6,58,6,26,C,7A,12,3
0,10,C,14
197 DATA26,15,28,15,34,16,1A,19,18,1R,24,
1B,2C,17,30,1B
198 DATA3A,1B,4C,1B,5C,60,C,6R,10,AC,1
0,6E,16
199 DATAIE,E,62,12,67,18,6A,1R,AC,7,3R,1
50,1,4E,16,12,E,40,1
200 K=42:RESTORE195:GOSUB98:GOTO100
210 DATAA,B,17,F,5,7,7,17,1R,7,65,7,17,F,
1B,7,7,7,17
211 DATAA,63,2,2,6,2,2,2,2,2,2,2,19,8,
1A,2,2,2,9
212 DATAA,63,2,3,2,2,2,2,2,2,2,2,2,19,
8,1A,2,2,9
213 DATA67,11,8,0,A,C,8,D,8,8,8,0,C,1D,
8,0,D,8,8
214 RESTORE210:GOSUB95:GOSUB91
215 DATAA,1,14,1,28,1,4C,1,52,1,5E,1,60,
6,64,6,38,C
216 DATA66,C,6A,C,70,E,62,11,34,12,3C,12,
C,18,10,18
217 DATA1A,13,30,17,38,17,3A,17,2A,1B,44,
1B,6C,1B,E,1
218 DATA40,18,3E,1
219 K=25:RESTORE215:GOSUB98:GOTO100
230 DATAF,7,7,17,F,5,F,5,7,65,7,7,65,7,6
5,7,7,4,1B,15
231 DATA63,6,2,1C,2,0,2,6,2,2,2,2,2,2,2,
2,2,2,9
232 DATA63,2,3,2,1C,2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,
2,2,2,9
233 DATA11,11,D,8,1E,8,11,8,D,8,1D,8,1D,
8,1D,8,0,A
234 RESTORE230:GOSUB95:GOSUB90
236 DATA56,1,10,1,34,1,52,1,62,1,64,6,65,
6,E,19,14,17,2C,11,3C,E,40,14
237 DATA38,13,3C,19,52,E,4A,1,20,1,70,E,
74,E,4E,1,46,1,4E,E,54,18,58,18,6C,E
238 K=25:RESTORE236:GOSUB98:U=0:GOTO100
250 DATA0,B,7,17,F,1B,7,F,4,7,17,4,1B,7,
65,7,E,7,17,4
251 DATA0,63,2,2,1C,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
2,2,2,2,0
252 DATA0,C,8,D,1E,8,8,8,1D,8,1D,1E,8,1D,
8,D,8,8,0
253 DATA0,C,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,0,67,
11,11,11
254 RESTORE250:GOSUB95:GOSUB91
255 DATA10,E,14,11,26,F,28,F,2E,1,38,11,
3A,1,32,1,3E,1,52,6,50,1
256 DATA56,1,5A,C,5A,13,5E,C,62,6,66,B,6
A,10,62,F,53,6,4C,1
257 K=21:RESTORE255:GOSUB98:GOTO100
270 DATA4,4,F,5,17,1B,7,7,E,7,65,7,65,7,
65,7,7,17,F,15
271 DATA63,19,8,1A,2,19,1A,2,2,19,8,8,8,
8,8,8,1A,2,19,9
272 DATAC,1D,8,8,8,2,19,1A,2,2,6,6,2,2,6,
6,2,2,68,2
273 DATA8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,1E,8,8,8,1
E,8,8,8
274 RESTORE270:GOSUB95:GOSUB92
275 LOCATE19,2:IFT=1THENPRINTCHR$(138):E
LSEPRINTCHR$(234):
276 DATA16,1,34,1,3A,1,3E,1,4A,1,4E,1,52,
1,56,1,64,1,6A,1,4,1,1A,11
277 DATA20,18,32,19,34,17,48,14,60,14,68,
15,8,1,14,9,74,9,72,E,72,F,62,1,62,4
278 K=25:RESTORE276:GOSUB98:U=1:GOTO100
310 GOSUB340:A=0
311 AS=" BRAVO VOUS ETES SORTIS
DU TEMPLE INCA."
312 BS=".....MAIS SANS LEUR TRÉSOR E
N."
313 CS=".....AVEC LEUR TRÉSOR EN."
314 GOSUB330:IFOK=1THENAS=CS:ELSEAS=BS
315 GOSUB330:LOCATE1,0:PRINTTIME$:GOTO32
6
319 TX=1
320 X=X+2:GOSUB40:X=X-2:GOSUB40:FORJ=0T
07:PSET(29,J):NEXT
321 LINE(28,0)-(28,8):LINE-(90,8):LINE-(
90,0)
322 IFTX=1THENLOCATE5,0:PRINT"
323 GOTO325
324 A=5:AS=" VOUS VENEZ DE MOURI
R DANS CE TEMPLE INCA QUI RESTERA."
324 GOSUB330:AS=".....VOTRE TOMBEAU
POUR L'ETERNITE PLUS." :GOSUB330
325 LOCATE6,0:PRINTTIME$:TX=1
326 IFSTRIG(1)=0THEN326ELSEGOTO5
330 FORG=1T0LEN(AS):LOCATEA,0:PRINTMID$(
AS,G,1):NEXT:RETURN
340 IFMO=1THENLETY=Y-2
341 FORF=1T010:X=X+2:GOSUB40:X=X-2:GOSUE
45:PSET(X,Y+3)
342 PSET(X+2,Y+3):IFSTRIG(1)<>0THEN5
343 NEXTF:RETURN
350 END

```


LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE «QUALITÉ-PRIX»

(Offres exceptionnelles valables dans la limite des stocks)



MD PARIS

et Région Parisienne
99, rue Balard
75015 PARIS
Tél. 45.54.18.90

MTI
5, rue des Filles
du Calvaire
75003 PARIS
Tél. 42.78.50.52

INFORMATIQUE SYSTEME
99, av. Gal Leclerc
94700 MAISONS ALFORT
Tél. 43.68.12.12

MELUN INFORMATIQUE
9, rue de l'Éperon
77000 MELUN
Tél. 64.52.45.88

REGIE TRONIC
19, rue Saint Honoré
78000 VERSAILLES
Tél. 39.51.60.31



VIDEO SERVICE
INFORMATIQUE
9, Place du Président Coty
31000 TOURS
Tél. 47.54.24.93



MD BORDEAUX

MICRODIFFUSION
6, rue Pillipart
33000 BORDEAUX
Tél. 56.52.53.11



MD TOULOUSE

MICRODIFFUSION
43, Bd Carnot
31000 TOULOUSE
Tél. 61.22.81.17



DRTM
66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. 78.52.26.64



Pringault
39 ter, route de Fénignies
59600 MAUBEUGE
Tél. 27.64.85.26



D.S.I.
8, rue A. Crespin
45000 ORLEANS
Tél. 38.62.22.21

K7 PROGRAMMES POUR ORDINATEURS LASER 200 ET 310

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Froggies	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Invasion Galactique.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Tennis	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Graphe.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> J'apprends le clavier.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Moniteur décimal	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Assembleur/désassembleur	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Gestion bibliothèque.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Gestion fichier	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Traitement de texte.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Othello/reversi	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Budget familial.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Jeu de dames.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Cours de Basic.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Key Hunter	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Facturation.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Le Pendu.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Jeu d'échecs.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Mathématiques	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Lecture rapide	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Sous-marin.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Orgue.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Agenda	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Poursuite.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Pac Man	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Sauvetage cosmique	69 F	14 F

LECTEURS DE CASSETTES INCROYABLE (QUANTITÉ LIMITÉE)

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Pour Thomson MO 5	640 F	349 F
<input type="checkbox"/> Pour Commodore 64	490 F	260 F
<input type="checkbox"/> Pour MSX	490 F	260 F
<input type="checkbox"/> Pour Amstrad	540 F	280 F
<input type="checkbox"/> Pour « Universel » Alice, Oric, Sainclair	490 F	260 F

CASSETTES INFORMATIQUE

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> C5 (les 10)	90 F	60 F
<input type="checkbox"/> C10 (les 10)	120 F	80 F
<input type="checkbox"/> C15 (les 10)	150 F	100 F
<input type="checkbox"/> C20 (les 10)	240 F	120 F

LECTEURS DE DISQUETTES

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Drive Commodore 1541	2.690 F	1.990 F
<input type="checkbox"/> Pour Apple II E	2.290 F	1.190 F
<input type="checkbox"/> Pour Apple II C	2.290 F	1.190 F
<input type="checkbox"/> Pour IBM PC	2.490 F	1.490 F

DISQUETTES 5 1/4

LES ROIS DE LA DISQUETTE GRANDES MARQUES Certifié 100% Anneau renforcé - Pochette TYVEC		NON	OUI
<input type="checkbox"/> Simple face, simple densité			
La boîte de 10	110 F	74 F	
<input type="checkbox"/> Simple face, double densité			
La boîte de 10	130 F	80 F	
<input type="checkbox"/> Double face, double densité			
La boîte de 10	220 F	120 F	

DISQUETTES 3 1/2 500 K Sony

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> La boîte de 10	430 F	249 F

LES SUPER AFFAIRES

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Imprimante Commodore MPS 803.....	2.290 F	1.490 F
<input type="checkbox"/> Moniteur Monochrome vert ou ambre 12" 20 MHz 220 V/50 Hz	1.290 F	890 F
<input type="checkbox"/> Tablettes graphique C64 avec logiciel	890 F	390 F
<input type="checkbox"/> Manette de jeux Quickshot 2	160 F	98 F
<input type="checkbox"/> Cassette vidéo L500 Beta	59 F	34 F

ATTENTION LE MOIS PROCHAIN ARRIVAGE NOUVEAUX LECTEURS DE DISQUETTES POUR AMSTRAD 464 A : 1.290 F TTC. (qu'on se le dise).

LASER 3000 AZERTY

UN EXCELLENT ORDINATEUR COMPATIBLE APPLE



CONFIGURATION I

Unité centrale
+ Contrôleur
+ 1 x Lecteur de disquettes
+ Emulateur
+ DOS

4.990 F

CONFIGURATION II

Unité centrale
+ Contrôleur
+ 1 x Lecteur de disquettes
+ Emulateur
+ DOS
+ Moniteur 12" vert

5.490 F

CONFIGURATION III

Unité centrale
+ Contrôleur
+ 2 x Lecteur de disquettes
+ Emulateur
+ DOS

5.490 F

LASER SUPER PC

La grande Presse informatique l'a testé, nous l'avons sélectionné comme le plus compatible et le plus fiable !



Processeur 8088
Carte mère avec 256 K ram ext. à 640 K à bord.
+ au choix : — Carte graphique couleur et monochrome
ou : — Carte graphique monochrome haute résolution
+ Port imprimante
+ 2 lecteurs de disquettes 360 KO avec carte contrôleur
+ Clavier intelligent AZERTY
+ DOS 2.11

14.980 F T.T.C.

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

DEMONSTRATION ET VENTE DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

IMPORTANT

Et aussi, Vente par Correspondance par le magasin affilié de votre choix.

Pour commander par Correspondance :

- 1) Cochez la (les) pastille(s) en face de chaque article désiré.
- 2) Découpez l'ensemble de cette annonce et retournez-la à l'un des magasins affilié de votre choix.

NOM

Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Mode de paiement : Chèque Mandat C.C.P.

Frais de port : • 40 F pour : K7 programmes, Lecteurs de cassettes, Cassettes informatique, Lecteurs de disquettes. Disquettes Super affaires

• 90 F pour : Imprimantes, Moniteurs, Laser 3000, Laser Super PC.

SPECIAL NOEL MICROSTORY EST OUVERT POUR VOUS 7 JOURS SUR 7 LES 24 et 31 DEC. NOCTURNES JUSQU'A 21 H



AMSTRAD CPC 6128 128 K
4 490 F
CPC 6128 monochrome
CREDIT : comptant 892 F + 12 mens. 350 F
CPC 6128 couleur
CREDIT : comptant 815 F + 12 mens. 500 F

CPC 664 monochrome 3 790 F
CREDIT : comptant 871 F + 12 mensualités 280 F

CPC 664 couleur 5 290 F
CREDIT : comptant 1 121 F + 12 mensualités 400 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

AMSLETTRES (trait. text.) - C 190 F
Lect. disk + Contrôleur 190 F
Adaptateur péritel 390 F
Crayon optique 360 F
Adaptateur 2 joysticks 220 F
Synthétiseur vocal français 640 F
Câble imprimante parallèle 150 F
Disquette 3-pouces 35 F
Les 10 350 F
Boîte rangement disks 195 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT (gestion fichier français) 450 F
TEXTOMAT (trait. texte français) 450 F
GESTION DE STOCK 320 F
FACTURATION 600 F
D.A.M.S. (ASSEMBLAGE/MONITEUR) 395 F
C.A.O. (Conception assistée par ordinateur) 360 F
LUDESSIN 195 F
MULTIGESTION - CP GRAPH 295 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableur) 490 F
MICROSPREAD (tableur) 590 F
MASTERFILE (gestion de fichier) 590 F

AMSTRAD
Jusqu'à épuisement du stock

6 JEUX + 1 MANETTE DE JEU

Pour tout achat d'un Amstrad selon modèle, les jeux sont livrés en cassette ou disquette.

CPC 464 monochrome 2 690 F
CREDIT : comptant 551 F + 12 mensualités 210 F

CPC 464 couleur 3 990 F
CREDIT : comptant 913 F + 12 mensualités 300 F

DEVIL'S CROWN - D 175 F
THEY SOL A MILLION - C/D 115/175 F
BATTLE OF BRITAIN - C 115 F
MATCH DAY - C 115 F
FIGHTING WARRIOR - C 105 F
BRUCE LEE - C 115 F
HIGH WAY ENCOUNTER - C 130 F

ATARI 520 ST 9 950 F

1 U.C. 512 Ko, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 ko, 1 moniteur monochrome hie résolution, 1 souris, TOS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PAINT. Et les premiers logiciels disponibles...

ASSEMBLEUR 600 F
FORTH-LEVEL 1 1 200 F
LANGAGE - C 950 F
EXPRESS (trait. texte) 600 F
PASCAL 1 095 F
LANDS OF HAVOC (aventure) 280 F
ZORK (aventure) 475 F
MEX (cube) 475 F
CHESS (3D) N.C.

1 C 64 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
Pal 2 290 F
Péritel 2 590 F
CREDIT : comptant 518 F + 12 mensualités 180 F

1 C 64 + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 LECT. CASSETTE + 1 INITIATION BASIC
3 190 F
CREDIT : comptant 480 F + 12 mensualités 260 F

1 C 64 + 1 LECT. DISK + 1 IMPRIMANTE COMMODORE
5 190 F
CREDIT : comptant 500 F + 12 mensualités 450 F

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS TEL. 325.51.52 MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ
Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

3 550 F, votre COMMODORE 128 équipe on **PÉRITEL** (fonctionne sur tout téléviseur ou moniteur couleur)

1 C 64 + 1 MONITEUR COULEUR + 1 MANETTE DE JEU + 5 JEUX
4 790 F
CREDIT : comptant 621 F + 12 mensualités 400 F

1 C 128 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX
3 650 F
CREDIT : comptant 731 F + 12 mensualités 280 F

1 C 128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. avec câble
4 290 F
CREDIT : comptant 642 F + 12 mensualités 350 F

1 C 128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. + 1 LECT. DISK + 1 IMPR COMMODORE + 1 TRAIT DE TEXTE
7 990 F
CREDIT : comptant 1 198 F + 12 mensualités 650 F

1 C 64 + 1 LECT. DISK + 1 CADEAU SURPRISE
Pal 3 690 F
Péritel 4 100 F
CREDIT : comptant 871 F + 12 mensualités 280 F

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F

HORAIRES
Dimanche/Lundi 14 h - 19 h
Mardi/Samedi 10 h - 13 h 14 h - 19 h



Commodore France, matériel fourni et garanti 1 an **3 490 F**

LES HITS COMMODORE

DONALD DUCK - C/D 115/175 F
MASQUERADE - D 175 F
LUCIFER REALM - D 175 F
TERROR MOLINOS - C 115 F
WINTER GAMES - C/D 115/175 F
SUMMER GAMES I - C/D 115/175 F
SUPERZAXON - C/D 115/175 F
WIRLJURD - C/D 115/175 F
BLACKWYCHE - C 115 F
WYSARD'S LAIR - C 115 F
SUMMER GAMES II - C/D 105/175 F
BEACH HEAD - C/D 105/165 F
TOUR DE FRANCE - C 125 F
ROAD RACE - C/D 105/150 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D 95/145 F
HYPERSPORTS - C 90 F
THE WAY OF EXPL. FIST - C/D 110/155 F
CAULDRON - C 90 F
ENTOMBED - C 115 F
RESCUE ON FRACTALUS - C 115 F
SKYFOX - C/D 115/175 F
DAMBUSTERS - C/D 105/155 F
GREMLINS - C 115 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D 115/175 F
MUSIC STUDIO - C/D 115/175 F
NODES OF YEBOD - C 115 F
ON COURT TENNIS - C 125 F
PITSTOP II - C/D 115/175 F
SPY VERSUS SPY - C/D 105/145 F
THEATRE EUROPE - C 149 F
ULTIMA III - D 235 F
BAR. MC BOXING - C 125 F
A VIEW TO A KILL - C/D 115/145 F
KARATEKA - C 115 F
STEALTH - C 115 F
CASTLE OF D. CREEP - C 115 F
PINGBALL CONSTR. SET - D 175 F
RACING DESTR. SET - C/D 175 F
MUSIC CONSTR. SET - C/D 175 F
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD - C/D 99/175 F
SCARABEUS - C/D 115/175 F
SPY VS SPY II - C/D 115/155 F
BATTLE OF BRITAIN - C 115 F
THEY SOLD A MILLION - C/D 115/175 F
HUMAN LIKE BEINGS - D 225 F
NOW GAMES - C 105 F
WILLIAM WOOLIER - C 115 F
FIGHTING WARRIOR - C/D 105/165 F
HACKER - C/D 105/150 F
ULYCES & THE FLEES - D 175 F

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY 14, rue de Poissy 75005 PARIS

Je, soussigné, M

Prénom : _____

Adresse : _____

Tél. : _____

marque du matériel : _____

commande le matériel suivant : _____

pour la somme totale de : _____

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter

Règlement :
chèque mandat carte bleue

N° CB : _____ Validité : _____

Signature : _____ Date : _____

Je désire recevoir le catalogue de prix (joindre 3 timbres à 2,20 F)

DEMANDE DE CREDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : _____

Montant de la commande : _____

Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____

Je joins à ma demande le versement comptant

chèque ccp mandat-lettre

Signature : _____ Date : _____

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

VIDEOTROC
89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS
Tél. 43.42.18.54

Ouvert du mardi au samedi de 10h à 19h sans interruption et le lundi de 14h à 19h

SONY HB 501-F : clavier Azerty + magnéto + joystick intégré + 3 utilitaires + 1 cartouche cadeau + livre initiation Basic 1990 F.
SONY HB 501-F + moniteur vert 2990 F.
SONY HB 501-F + moniteur couleur 4490 F.
Lecteur disquettes CANON VF-100, 720 K 3190 F.
CANON V20 + 1 jeu cartouche
Table traçante SONY 2750 F - Imprimante CANON 1990 F.

AMSTRAD
Super Promo sur toute la gamme + les cadeaux "SPECIAL NOEL" (prix par téléphone).
PCW 8256 + cadeau 6990 F.
Imprimante DMP 2000 + cadeau 2290 F.
ATARI 520 ST PRIX PROMO. 50 LOGICIELS DISPONIBLES !
LECTEUR DISQUETTES 720 K 2700 F.

DISQUETTES PAR 10
5 1/4 : 77 F - 3 1/2 : 260 F - 3 : 350 F.

K7 VIERGES C20
33 F LES 5

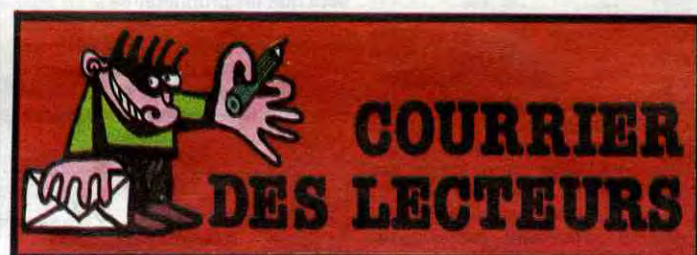
MANETTES DE JEUX
QUICKSHOT II 99 F - COMPETITION PRO 199 F - LE STICK 199 F (AU MERCURE, INCASSABLE)

COMMODORE 128 + 3 JEUX 3250 F.
COMMODORE 128 + 3 JEUX + MONITEUR VERT 80 COLONNES 4490 F
COMMODORE 128 + 3 JEUX + MONITEUR COULEUR 5590 F
LECTEUR DISQUETTES 1571 NC
COMMODORE 64 PAL + 3 JEUX 1990 F.
LECTEUR DISQUETTES 1541 + 1 JEU 1990 F (FAST LOAD CARTOUCHE 390 F)
64 + 1541 + CADEAU 3890 F

CREDIT CREG IMMEDIAT

20% SUR TOUS LES JEUX ! (SAUF NOUVEAUTES) **2000 JEUX EN STOCK**

30% SI ACHAT DE MATERIEL



Alors, Hebdogiciel, vous jouez la censure ?
Quand pourra-t-on enfin libérer sa ceinture ?
On voit trop de dessins et l'on veut des photos :
Erotisme brûlant ou frustrations pornos,
Un peu d'illustration, du sexe par l'image !
Sortez de ce carcan de journal bien trop sage !
Créez une autre page où l'on verra les mains
D'une chaude italienne entourant ses deux seins,
ou d'une suédoise entrecartant sa cuisse
Afin que sous un voile en satin l'on puisse
Deviner au tracé de son doigté pervers
Un clitoris gonflé excitamment ouvert,
Ou encore une anglaise à la forte poitrine
Léchant, agenouillé, une fille voisine
Qui serait elle-même une blonde aux seins clairs
Importée du pays qui exporte Sinclair !

Les lecteurs ouvriraient d'abord à cette page
Et, le sexe érigé d'une puissante rage
Ils s'écrieraient alors, de leur outil jouissant
Hebdogiciel vraiment est un journal bandant !



ELBCTRON
117 AVENUE DE VILLIERS
75017 PARIS TEL 47 66 11 77
OUVERT 7S LES JOURS DE 10H A 20H ET DIMANCHE DE 14H A 18H M° PEREIRE

ATARI 130XE + DRIVE 1050 + LECTEUR K7 + 8 JEUX + 1 JOY 3790 Ffrs

ATARI 130XE + DRIVE 1050 + LECTEUR K7 + 8 JEUX + 1 JOY 3790 Ffrs

SONY HB501F MSX 64K + LECT K7 + 1 JOY 1990 Ffrs

SPECTRA 728 MSX 64K + LECT K7 + JOY + 1 JEU 2390 Ffrs

COMMODORE CBM64 + LECT K7 + 6 JEUX + JOY 2390 Ffrs

COMMODORE CBM64 + DRIVE + 6 JEUX + JOY 3990 Ffrs

COMMODORE C128 + LECT K7 + 6 JEUX + JOY 3790 Ffrs

COMMODORE C128 + DRIVE + 6 JEUX + JOY 5490 Ffrs

AMSTRAD CPC464 COUL 3690 Ffrs

AMSTRAD CPC664 COUL 4890 Ffrs

BON DE COMMANDE
ELECTRON 117 av de Villiers 75017 Paris

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____

PRK : _____ ffrs

PORT EXPRESS 100FRS

TOTAL : _____ ffrs

CP : _____

CI JOINT CHEQUE MANDAT OU CCP

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur AMSTRAD

LA REVOLUTION CONTINUE !

Depuis près d'un an vous supportez inlassablement le discours pompeux, mais néanmoins culturel, du théoricien de service. Aujourd'hui, votre prof d'assembleur théorique s'est mis définitivement à la retraite. Paix à son âme ! Vous allez découvrir désormais, en plus des cinq cours d'assembleur pratique habituels, trois nouvelles études machinesques : l'Amstrad, le Spectrum et le MSX vont avoir droit à leur dose de bidouillage et d'assemblage made by HHHHébd. Alors heureux ?

Jusqu'à présent vous avez pu trouver dans cette splendide page pédago les textes suivants pour les machines suivantes...

- ZX 81 --> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110
- ORIC --> 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106
- APPLE --> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107
- THOMSON --> 59 64 69 74 79 84 89 93 103 108
- COMMODORE --> 60 65 70 75 80 85 90 95 104 109

O vous, possesseurs d'Amstrad, ce jour tant attendu est enfin arrivé ! Vous pour qui le basic n'a plus de secret, vous qui en avez ras le bol de voir, dans les jeux de café, des vaisseaux se déplacer à des vitesses supersoniques alors que votre pauvre sprite basic vous laisse le loisir de boire trois cafés en attendant sa traversée de l'écran, vous qui, sachant parfaitement piloter votre machine en première, aimeriez terriblement savoir comment passer la seconde. O vous qui mijotez dans votre petite tête un jeu d'aventure avec trois mille pièces, cinq mille personnages, sans compter les vues en trois dimensions (3D pour les intimes) des chutes de Niagara, votre héros les remontant à la pagaie, vous qui demandez comment caser tout cela dans 42000 petits octets, ce jour sacré est venu... Il est là !

Aujourd'hui, vous entrez dans une nouvelle ère, bientôt le langage machine n'aura plus de secret pour vous. On dira de votre personne, dans les soirées chic :
 - "T'as vu le mec, là ? Il programme en langage machine..."
 - Non ?...
 - Si ! J'te jure !...
 - Ouah ! Le mec ! Y doit être vachement intelligent !...
 Intelligent, vous l'êtes certainement, mais si vous avez un doute, souvenez-vous du temps où vous disiez dans les soirées chic :
 - "T'as vu le mec, là ? Il programme en basic..." etc"
 Car j'ose le proclamer bien haut, le langage machine est PLUS FACILE QUE LE BASIC ! La preuve ? Savez-vous compter jusqu'à deux ? Non ? Alors je ne peux rien pour vous ! Oui ? Ces nouveaux cours vous prouveront qu'avec un simple certificat d'études primaires, et la passion du clavier, n'importe qui PEUT programmer en langage machine. Ah mais !

LANGAGE MACHINE ET ASSEMBLEUR

Et c'est ici que commencent les premiers exemples. Vous connaissez l'instruction basic 'RETURN' ? Elle existe aussi en langage machine : 11001001. (Et il dit que c'est facile !) soit en hexadécimal : &HC9 (ouh là là !) attention, voici maintenant en assembleur 'RET' (Ah ! ça va mieux !).

BASIC LANGAGE MACHINE ASSEMBLEUR

RETURN 11001001 ou &HC9 RET

L'assembleur est un langage qui permet d'écrire un programme sous forme de mnémoniques (mot facile à retenir qui correspond à une instruction du microprocesseur) et qui les transforme en code machine. Il va de soi que RET est plus parlant que 11001001 !

VOTRE PREMIER PROGRAMME MACHINE

Mais où donc est implanté un programme en langage machine ? Dans la mémoire bien sûr ! Oui, mais où ? c'est une bonne question, et je vous remercie de me l'avoir posée ! La réponse est : n'importe où en RAM. L'interprète Basic, par exemple, se trouve entre les adresses &HC000 et &HFFFF. L'instruction RET de l'exemple précédent prend une case mémoire (octet), le microprocesseur peut en adresser 65536. Nous verrons pourquoi plus tard, je vois que vous brûlez d'impatience d'essayer le programme annoncé, alors le voici !

Tapez :
 10 RETURN
 GOSUB 10

Ce n'est pas un cours de Basic, me direz-vous ? D'accord ! Tapez donc :

POKE &H8000,&HC9
 CALL &H8000

Décevant ? Pas si je vous dis que vous venez de réaliser votre premier programme en langage machine (souvenez-vous un peu avec émotion du PRINT BONJOUR de vos débuts).

ATTACHEZ VOS CEINTURES

Ca y est ? Vous êtes fin prêt pour le décollage ? Si vous n'avez pas compris l'instruction RET, il est toujours temps de descendre. Sinon, attachez votre ceinture, l'hôtesse va vous parler du voyage.

```

10 FOR I=&H8000 TO &H8006 :Impiantator
20 READ A: POKE I,A :en mémoire
30 NEXT :du langage machine
40 DATA &CD,&60,&BB,&32,&07,&80,&C9
50 CLS:PRINT"A" :A en haut de l'écran
60 LOCATE 1,1
70 CALL &8000 :appel de la routine
80 LOCATE 10,10
90 PRINT CHR$(PEEK(&8007)) :écriture du caractère
    
```

Nous allons survoler les numérotations binaire et hexadécimale qu'il sera indispensable de bien connaître. Puis, après une escale dans la capitale de l'Amstrad (le microprocesseur), nous effectuerons un vol de repérage de la mémoire, de l'adresse 0 à l'adresse 65535. Ensuite, chaque instruction sera étudiée en détail et toujours avec un programme d'exemple. A chaque étape, ayez votre machine à portée de la main, ainsi que l'un des trois logiciels suivants :

- Z80 EASY-AMSCODE (Amsoft) : parfaitement adapté si vous ne voulez que vous initier au langage machine et faire quelques bidouilles. Il propose une exécution pas-à-pas très détaillée.
- DEVPAK ASSEMBLEUR (Amsoft) : si vous espérez écrire de longs et beaux programmes. Il s'agit d'un véritable assembleur et d'un débbugger. Je me sers de celui-ci, et je m'en sors très bien.
- DAMS (Micro Application) : dans le même esprit que le précédent. Doté de fonctions Trace très puissantes, écrit par un français (cocoricó !).

Si vous avez les moyens, offrez-vous tous ces programmes ! Ils ont chacun leur application spécifique.

RECREATION

Ce petit paragraphe vous donnera, à la fin de chaque cours, l'adresse d'une routine intéressante, ou un mini-programme que vous pourrez essayer rapidement pour vous détendre.

Aujourd'hui, récréation n'intéressera que les propriétaires d'un 464, puisqu'il s'agit de créer un équivalent de l'instruction COPYCHR\$ que connaissent les deux autres machines. Cette instruction lit un caractère affiché à l'écran, à la position du curseur.



Il s'agit d'une routine existant déjà en ROM et que l'on appelle à l'adresse &HBB60. Il suffit donc d'appeler la routine pour avoir dans l'accumulateur le code ASCII du caractère se trouvant sous le curseur. Notre petit programme va simplement récupérer ce caractère par l'intermédiaire d'une case mémoire.

Amusez-vous bien et à la prochaine !

Patrick DUBLANCHET

A partir de tout suite, le cours d'assembleur Oric est confié à Fabrice Broche, auteur notamment du Sedoric. Une référence. On ne vous refuse rien...

Attention, £ est en fait le dièse, parce que nom de dieu, il faut bien le dire !

PRET, LIMINAIRE ?

Salut les copains. Comme annoncé dans le cours précédent, nous allons décrire ici un court programme de crunchage, programme qui permet de... (Arrrrrrnnnnh, couic.) Désolé, l'auteur de l'article vient de mourir et ne nous a pas livré ses secrets. Nous ne pourrions donc pas décrire le programme (excellent par ailleurs) du (regretté par ailleurs) génial Hjkzsd (remarquable pseudonyme par ailleurs), qui s'occupait de cette rubrique précédemment (il n'y a pas si longtemps par ailleurs). Regretté Hjkzsd, cet article tu aurais dû le faire (ailleurs). (NDLR : Argkl, on s'en doutait !)

Au fait, je cause, je cause, mais vous ne comprenez pas un mot de ce que je dis. C'est normal car j'écris en l'endroit. Un peu d'his-



toire : cet argot a été créé par moi à seule fin de rendre illisibles mes articles. Un peu d'explicatoire : par le l'endroit est en fait assez simple. Par exemple, pour dire "une place" en français, vous dites "une place" en l'endroit. Etonnant, non ?

Nous allons aujourd'hui parler de l'organisation générale d'un programme en assembleur. "En vous appuyant sur des exemples précis, vous montrerez pourquoi il est utile de bien organiser un programme en assembleur". Bien maîtresse.

OU L'ON ENTRE DANS LE VIF DU SUJET

Lorsqu'on écrit un programme, on a besoin de plusieurs types de zones : une zone pour le programme proprement dit, une zone pour les variables de travail, une zone pour les données (messages, etc.) et éventuellement des zones de "buffer" (mot anglais dérivé du français "bouffer" et du l'endroit "bouffer" car un buffer "bouffe" de la mémoire. Logique !).

OU LE SUJET SE PLAINT QU'ON AIT PAS FERMÉ LA PORTE EN ENTRANT

Voyons déjà où placer les données internes au programme. Selon l'âge du capitaine, paramètre dont on ne dira jamais assez l'importance, les données peuvent être placées n'importe où, ou de manière logique. La première méthode, la meilleure car elle facilite la lecture du programme donc sa mise au point (argument de boxeur), consiste à placer les données à côté de l'endroit où elles sont utilisées. Ainsi, pas besoin d'aller chercher en galère (argument de forçat) la table des messages quand on a oublié la structure ou la longueur du message. Cette méthode présente un inconvénient peu important, il est vrai (argument d'avocat) : le listing du programme désassemblé est peu lisible car mélangeant des mnémoniques et des données de type

divers. On peut citer pour la petite histoire (argument de Decaux) un autre inconvénient : les messages et autres sont d'excellents guides pour les pirates et autres pasticheurs qui viennent fouiner dans votre programme. Si vous placez le message "désolé, c'est protégé" juste à côté du test de protection, autant ne pas protéger votre programme. Deuxième méthode, grouper toutes les données au début ou à la fin du programme. Avantage : les listings désassemblés sont très propres. Inconvénient, pas évident de se rappeler de la structure des données, du label employé... Listing source indispensable. Malgré son aspect assez peu rationnel, cette méthode a ma préférence. Mais je vous laisse libre de choisir, je vous le jure (argument d'athée. Mandaté, elle est bien bonne !).

ENFIN ETANT ALLE FERMER LA PORTE DU SUJET, CELUI-CI PEUT SE DEVELOPPER AU CHAUD

Je serai en revanche (argument de supporter. Merde, c'est reparti !) intrinsèque sur un point : il faut utiliser des variables en page 0. Ceci a deux avantages et aucun inconvénient. J'explique, je développe.

Ouane, c'est plus court. Toutes les instructions (ou presque) du 6502 ont un mode d'adressage page 0, ce qui permet de gagner un octet à chaque traitement sur ces variables. Par exemple, un usage plus intensif de la page 0 par la ROM aurait permis de gagner environ un demi Ko, c'est à dire de quoi mettre une routine du type Paint par exemple, ou une routine de crunchage (la routine qui croustille). Tou, c'est beaucoup plus rapide. Une instruction en page 0 c'est une microseconde de moins que son homologue en absolu (c'est le temps qu'aurait mis le 6502 pour aller chercher la deuxième partie de l'adresse). Que des avantages, je vous dis, à part peut-être les inconvénients, que je cherche encore. Ah oui, peut-être le fait que la page 0 est mal occupée sur l'Oric. Un conseil d'ami, utilisez le tampon clavier (£35-£82 en partant du haut vers le bas) et vous n'aurez pas de problème de conflit avec les routines du Basic. Bref, utilisez la page 0 ou vous êtes stupides. Si j'écrivais dans un torchon du type l'Ordi... enfin, Micr... je dirais "cons" au lieu de "stupide", mais je respecte le lecteur, bordel de merde et fan de chichourle.

OU ENFIN ET VIF SONT ALLES FERMER LA FENETRE CAR LE SUJET AVAIT TROP CHAUD. RIDEAU.

Nous abordons ici le thème complexe mais tant décrié de la structure des données ou variables elles-mêmes. Tout d'abord, les données. Les données (élève Hebdogiciel, vous devez faire attention aux répétitions, c'est la dernière fois que je le répète) sont en majorité des messages, menus, etc. En un mot comme en cent (argument de criminel), des textes. Il existe plusieurs moyens de stocker du texte. En effet, c'est tout bête mais il faut savoir où commence le texte et, of course, où il finit. La méthode la plus simple consiste à le stocker en le terminant par un code reconnaissable qui ne risque pas d'apparaître

à l'écran. On choisit généralement le Null (00). Pour afficher la chaîne, il suffit de connaître l'adresse de début. Ce qui donne avec l'assembleur Monasm :

Fig 1

```

100 "TEXTE:ASC Demo nulle
110 " DFB $00
    
```

On obtient une boucle de lecture du type :

Fig 2

```

120 " LDX #$00
130 " LIS: LDA TEXTE,X
140 " BEQ ADIOS
150 " JSR AFFICHE
160 " INX
170 " BNE LIS
180 " ADIOS: RTS
    
```

C'est clair, net et sans bavure (argument de flic). On peut aussi considérer lorsqu'on est mesquin comme moi que c'est bête de perdre un octet pour rien (le 00). Si la chaîne le permet, on va alors stocker le dernier caractère avec son bit sept forcé à un (les codes ASCII ne vont que de 0 à 127). Bien entendu, il ne faut pas que vous désiriez stocker des nombres supérieurs à 127. Le programme devient :

Fig 3

```

120 " LDX #$00
130 " LIS: LDA TEXTE,X
140 " PHP ;sauver le signe, soit la valeur de b7
150 " AND #$7F ;éliminer b7
160 " JSR AFFICHE
170 " INX
180 " PLP
190 " BPL LIS
200 " RTS
    
```

Cette méthode est bonne puisqu'elle est utilisée par le Basic pour stocker la table des messages d'erreur. Et puis c'est vrai puisque c'est écrit dans le journal. Il y a une autre méthode qui ne se justifie que dans les cas précis (et rares) où le texte est tellement tordu qu'il peut contenir tous les codes de 0 à 255. Il est alors impossible de choisir une convention quelconque pour servir de "stop". On est donc obligé de recourir à la méthode dite "de la longueur" : on affiche le nombre de caractères que l'on sait. Et c'est dur de la savoir justement. La routine devient :

Fig 4

```

120 " LDX #$0A
; il y a 10 caractères
130 " LIS: LDA TEXTE,X
140 " JSR AFFICHE
150 " DEX
160 " BPL LIS
170 " RTS
    
```

Cette méthode est à proscrire car il faut modifier le programme à chaque fois que l'on modifie le message. Dur.

OU LE SUJET, VIF ET LE RIDEAU SONT ALLES FAIRE UN TOUR AILLEURS PENDANT QUE LA FENETRE ESSAIE DE LES RATTRAPER POUR QUE L'ARTICLE SE FINISSE CORRECTEMENT

Et si on a plusieurs messages à écrire, il va falloir paramétrer tout ça et se débrouiller pour que ce soit un plaisir d'afficher des messages. Nous étudierons ce problème la prochaine fois et aussi la méthode d'utilisation des variables système dont l'organisation doit être faite avec une certaine logique. A bientôt (argument de retardataire).

Fabrice Broche

La comète de HALLEY n'a guère de secret pour les deux extraterrestres que sont Victor AGUERRE et Yves BERNARD.

LA COMETE DE HALLEY SUR THOMSON T07, T07 70, M05

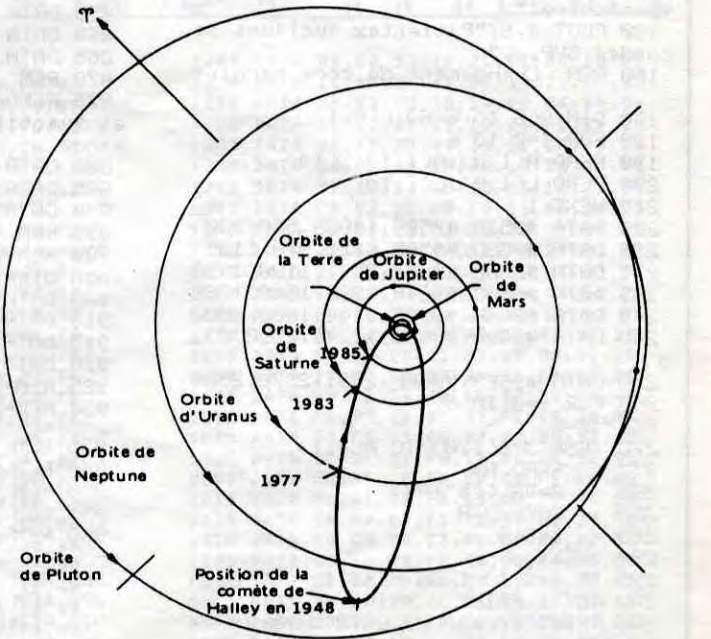
Mode d'emploi : Ce logiciel permet : - De suivre la trajectoire elliptique de la comète à travers le système solaire. - De suivre les deux mouvements simultanés de la Terre et de la comète...

comète dépasse l'orbite de Neptune. Au périhélie (point le plus proche du soleil), la comète passe au voisinage de la Terre soit à 0,58 UA (1 UA ou unité astronomique = 150 millions de Kms).

Ces divers éléments nous permettent ainsi de situer la comète dans le ciel par rapport à l'équateur et à l'écliptique, donc par rapport à l'horizon du lieu d'observation. On remarque ainsi que les meilleures conditions d'observation en France, se situent de Novembre 85 à Janvier 86.

Ce programme comporte deux parties : - LA COMETE DE HALLEY : 0 Début; conduit au déroulement entier du programme sur la comète, soit en automatique (A), soit en manuel (M).

TRAJECTOIRE DE LA COMETE DE HALLEY D'OCTOBRE 85 A JUILLET 86 : du fait de l'inclinaison des deux orbites, la partie de l'orbite de la comète située au-dessus de l'orbite de la Terre, est représentée en pointillés serrés. L'intersection des deux orbites est appelée "ligne de noeuds" (noeud ascendant, noeud descendant).



- LES CONSTELLATIONS : (A) Acquisition : les 26 constellations du ciel étoilé de la comète, s'allument en rouge les unes après les autres par appui sur ESPACE. Le nom de chacune apparaît à l'écran.

TRAJECTOIRE DE LA COMETE DANS LE CIEL ETOILE : au début de la 3ème phase du programme, se tracent : - L'équateur céleste. - L'écliptique ou orbite de la Terre sous la forme d'une sinusoïde, due à l'inclinaison de l'axe de rotation terrestre.

TRAJECTOIRE DE LA COMETE A TRAVERS LE SYSTEME SOLAIRE : l'ellipse est très allongée et à l'aphélie (point le plus éloigné du soleil), la

```
2 **** COMETE DE HALLEY ****
10 NC=26:DIM NU(NC),AH(NC),DH(NC),CO(NC)
11 DAT#(NC),NG#(NC),VI#(NC),DC(NC),FC(NC)
12 DIMENTONNEMENT DES CONSTELLATIONS
13 NE=146:DIM A(NE),B(NE),C(NE)
14 ND=15
15 PRINTCHR$(20);GOSUB 2000;GOSUB 10110
16 CLS:ATTRB0,0;LOCATE 5,10;COLOR 1:PRINT
17 LA COMETE DE HALLEY;LOCATE 5,12:PRINT
18 ET LES CONSTELLATIONS;GOSUB 10110
19 CLS:COLOR5;LOCATE0,5:PRINT
20 ***** Ce p
21 rogramme comporte deux parties independa
22 ntes,mais complementaires.
23 10 LOCATE 3,8:PRINT "La Comete de HALLEY
24 11 LOCATE 3,10:PRINT "Les constellatio
25 ns (2)";LOCATE 3,12:PRINT "Fin (0)"
26 19 PRINT:PRINT:COLOR2:PRINT "quel est vo
27 tre choix?";CH#:=INPUT$(1);CH:=VAL(CH#);IF
28 CH#<2 THEN 20000 ELSE IF CH#>0 THEN 900
29 20 CLS:LOCATE 5,5;ATTRB1,1:PRINT "Comete
30 de HALLEY";ATTRB0,0;GOSUB 10110;LOCATE 5
31 ,10:PRINT "LANCEMENT DU PROGRAMME ";PRINT
32 :PRINT
33 25 PRINT"-0 Debut
34 -1 Orbite comete 1910-1986
35 -2 Comete 1985-1986
36 -3 Trajectoire comete dans cie
37 -4 Retour au menu"
38 1 etoile -4
39 30 PRINT:PRINT"REPOSE";RR#:=INPUT$(1);RR
40 =VAL(RR#)
41 35 IF RR#>0 THEN LOCATE 0,20:PRINT "Derou
42 lement (A)automatique ou (M)manuel ";DER#:=
43 INPUT$(1);IF DER#="M" THEN 100
44 40 ON RR GOTO 100,200,300,17
45 50
46 *** PRESENTATION ***
47 70 GOSUB 4000;DESSINS
48 80
49 95 FOR T=1 TO 500:NEXT T
50 100 /1910-1986
51 110 S1=227;S2=146;GOSUB 1000;PLANETES
52 120 I=0;I0=0;I02=6,28;A1=88;PA=0,1;FOR O=
53 1 TO 02 STEP PA;GOSUB 1200;HALLEY
54 130 P#="La Comete de HALLEY:1910-1986 L
55 a Comete de HALLEY:1910-1986 ";GOSUB 13
56 00;NEXT O;DEROULEMENT MESSAGE
57 140 GOSUB 10000;TEST ENCHAÎNEMENT
58 150 IF RR<>0 THEN 20
59 200 /1985-1986
60 210 S1=210;S2=124;GOSUB 1100;SOLEIL-TER
61 RE 1985-86
62 220 I1=0,45;I02=0,60;I11=-0,375;I022=0,19
63 141=1800;PA=0,025;PA1=0,088
64 230 FOR O=01 TO 011 STEP PA;GOSUB 1200;N
65 EXT 0
66 240 FOR O=011 TO 022 STEP PA;GOSUB 1200;N
67 EXT 0;HALLEY
68 250 FOR O=022 TO 02 STEP PA;GOSUB 1200;N
69 EXT 0;HALLEY
70 260 ND=15;GOSUB 1400;GOSUB 10000;DATES
71 290 IF RR<>0 THEN 20
72 300 /CIEL ETOILE
73 340 GOSUB 6000;CONSTELLATIONS
74 350 GOSUB 6200;HALLEY DANS CONSTELLATIO
75 NS
76 390 IF RR<>0 THEN 20 ELSE IF DER#="M" TH
77 EN 20 ELSE 65
78 900 CLS:LOCATE 15,10:PRINT"FIN";END
79 1000 /PLANETES 1910-1986
80 1005 CLS:SCREEN 0,0,0
81 1010 AC1=1;AC2=6,28;PAS=6;CPLA=3;RPL=0;P
82 LANS="SOLEIL";GOSUB 1055
83 1015 PAS=0,5;CPLA=1;RPL=5;PLANS="TERRE";
84 GOSUB 1055
85 1020 CPLA=1;RPL=7;PLANS="MARS";GOSUB 105
86 5
87 1025 PAS=0,3;CPLA=5;RPL=23;PLANS="JUPITE
88 R";GOSUB 1055
89 1030 PAS=0,2;CPLA=7;RPL=43;PLANS="SATURN
89 E";GOSUB 1055
90 1035 AC1=1;AC2=5,5;PAS=0,1;CPLA=8;RPL=86
91 /PLANS="URANUS";GOSUB 1055
92 1040 AC1=2;AC2=5,2;PAS=0,05;CPLA=4;RPL=1
93 34;PLANS="NEPTUNE";GOSUB 1055
94 1045 AC1=3,7;AC2=5,2;CPLA=2;RPL=175;PLAN
95 S="PLUTON";S1=S1+40;S2=S2-20;GOSUB 1055
96 1050 RETURN
97 1055 FOR O=AC1 TO AC2 STEP PAS;X=S1+RPL*O
98 /SIN(O);Y=S2+RPL*CO(S(O))
99 1060 IF Y<=0 THEN 1085
100 1065 IF X>=199 THEN 1085
101 1070 IF Y>=319 THEN 1085
102 1075 PSET(X,Y),CPLA
103 1085 NEXT O
104 2085 NEXT O
105 1090 COLORCPLA;PRINTPLANS;NOM PLANETES
106 1095 RETURN
107 1100 /SOLEIL-TERRE 1985-1986
108 1105 CLS:SCREEN 0,0,0
109 1110 PSET(S1/8,(S2/8)-1);***,3;PLANS="SOL
110 EIL";CPLA=3;LOCATE 0,0;GOSUB 1090
111 1115 AC1=0;AC2=6,28;PAS=0,05;CPLA=2;RPL=
112 56;PLANS="TERRE";GOSUB 1055
113 1130 PLANS="COMETE DE HALLEY";CPLA=1;COS
114 UB 1090
115 1150 RETURN
116 1200 /HALLEY
117 1205 AE=A1/3,934;PETIT AXE
118 1210 /SOLEIL-ROTATION
1210 AL=0,918;ROTATION
1220 CI=230-A1*CO(S(AL));C2=150-A1*SIN(AL)
1230 /COORDONNEES DU CENTRE DE L'ELLIPSE
1230 X1=A1*CO(S(AL));Y1=A2*SIN(O);COORDONN
1240 EES D'UN PT /REPÈRE
1240 X=C1+X1*CO(S(AL))-Y1*SIN(AL);Y=C2+Y1*
1250 CO(S(AL)+X1*SIN(AL);COORD /ECRAN
1250 PSET(X,Y),1;RETURN
1260 /MESSAGE
1270 B#=""
1280 /L=LEN(P#)
1290 /LOCATE 2,23;COLOR 1
1300 I=1;IF I>33 THEN I=350
1310 PRINT LEFT$(B#,33-I);LEFT$(P#,I);G
1320 TO 1360
1330 PRINT MID$(P#,I-33,33);
1340 FOR T=1 TO 20;NEXT T;RETURN
1400 /DATES
1402 DATA "-.44", "6.16",01/10/85,"Magni
1410 tude 11"
1404 DATA "-.375", "5.50",09/11/85,"Noeu
1420 d ascendant"
1405 DATA "-.350", "5.32",18/11/85,"Opp
1430 osition au soleil"
1406 DATA ".325", "5.15",27/11/85,"Dist
1440 ance 0,62 UA"
1408 DATA "-.295", "4.90",09/12/85,"Asce
1450 nsion droite nulle"
1410 DATA "-.220", "4.53",01/01/86,"Magni
1460 tude 5,5"
1412 DATA "-.015", "3.92",05/02/86,"Conj
1470 onction avec soleil"
1414 DATA "0", "3.84",09/02/86,"Péri
1480 helie: V=58km/s"
1416 DATA "0,190", "3.31",10/03/86,"Noeu
1490 d descendant"
1418 DATA "0,300", "2.79",10/04/86,"Dist
1500 ance 0,41 UA"
1420 DATA "0,320", "2.70",15/04/86,"Opp
1510 osition au soleil"
1422 DATA "0,365", "2.42",01/05/86,"Magni
1520 tude 6"
1424 DATA "0,44", "1.90",01/06/86,"Magni
1530 tude 8"
1426 DATA "0,48", "1.39",01/07/86,"Magni
1540 tude 10"
1428 DATA "0,52", "0.89",31/07/86,"Magni
1550 tude 12,5"
1450 RESTORE 1400;FOR O=1 TO ND:READ AH#
1460 /AT#,DA#,RE#;O=VAL(AH#);AT=VAL(AT#)
1460 XT=56;CO(S(AT));S1;YT=56;SIN(AT);S2;G
1470 OSUB 1200;COORDONNEES DE LA TERRE ---
1470 LOCATE 4,19;I=PRINTDA#;BOX(0,178)-
1480 (182,198),1;LOCATE 0,23;I=PRINTRE#;ECRI
1490 TURE
1490 GOSUB 1700;NEXT O;CLIGNOTAGE
1700 TT=0;CLIGNOTAGE
1710 IF RE#="A" THEN TT=TT+1;COMPTEUR
1720 DE CLIGNOTAGE
1720 FOR T=0 TO 1 STEP 0;BOX(X-1,Y-1)-(
1730 X+1,Y+1),0;BOX(XT-1,YT-1)-(XT+1,YT+1);0
1740 /POINT ETEINT
1740 IF TT=10 THEN 1780;NB DE CLIGNOTAG
1750 E
1750 IF DER#="A" THEN 1710
1760 IF INKEY#<>" " THEN 1780
1770 NEXT T
1780 RETURN
2000 /PRESENTATION
2010 NOM#="BERNARD Yves";NOM1#="AGUERRE
2020 /Victor";NOM2#="GERMEA";NOM3#="presenten
2030 CLS:SCREEN 1,0,0;ATTRB1,1;FOR I=1 T
2040 O 14;LOCATE 2#I+4,3;PRINT MID$(NOM1#,I,1)
2050 /FOR T=1 TO 50;NEXT T;NEXT I
2060 COLOR 2;FOR I=1 TO 13;LOCATE 2#I+6,
2070 7;PRINTMID$(NOM#,,I);FOR T=1 TO 50;NEXT
2080 T;NEXT I
2090 COLOR 6;LOCATE 10,12;PRINT"du"
2100 COLOR 3;LOCATE 12,16;PRINT NOM2#
2110 COLOR 5;LOCATE 10,20;PRINT NOM3#
2120 RETURN
2130 /PRESENTATION
2140 CLS;LOCATE 5,0,0;ATTRB1,1;PRINT"COM
2150 ETE"
2160 LOCATE 15,30,0;ATTRB1,1;PRINT"de HA
2170 LLEY"
2180 FOR A=0 TO 6.28 STEP 0,10
2190 X=200*SIN(A);Y=200*CO(S(A)
2200 LINE(30,170)-(30+X,170+Y),3
2210 NEXT A
2220 FOR C=1 TO 3
2230 FOR I=1 TO 40
2240 LINE(200,20+I)-(30,165+I/3),C;NEXT
2250 I
2260 NEXT C;FOR T=1 TO 500;NEXT T
2270 ATTRB 0,0;RETURN
2280 /CONSTELLATIONS
2290 CLS:SCREEN 2,0,4;BOXF(0,140)-(320,2
2300 0),4
2310 FOR I=1 TO 320 STEP 5;PSET(O+I,60),
2320 5;NEXT I;EQUATEUR
2330 GOSUB 6100;ECLIPTIQUE
2340 RESTORE 6302;FOR I=1 TO NE;READ A(I)
2350 /B(I),C(I);PSET(A(I),B(I)),C(I);NEXT I;
2360 TRACE
2370 RETURN
2380 /ECLIPTIQUE
2390 FOR Z=0 TO 1STEP .02
2400 X=320*Z;Y=265*SIN(6.28*(Z-.356))+60;
2410 PSET(X,Y),2
2420 NEXT Z;RETURN
2430 /POSITION HALLEY
2440 NCH=16;NB DE CONSTELLATIONS POUR H
2450 ALLEY
2460 RESTORE 6400;FOR I=1 TO NCH;READ AH
2470 /I),DH(I),CO(I),DA(I),NG(I),VI(I),D
2480 /CI(I),FC(I);NEXT I;LECTURE DES DONNEES /
2490 DATES
2500 FOR J=1 TO NCH;IF AH(J)<=6 THEN AH(
2510 J)=112-(320-AH(J))/24 ELSE AH(J)=112+(32
2520 0-(24-AH(J))/24
2530 DH(J)=60-DH(J);X=INT(AH(J));Y=INT(D
2540 H(J));XT=X*YT=Y
2550 COLOR6;GOSUB 21000;LOCATE 0,10;PRIN
2560 TDA(I);LOCATE 15,18;PRINT CO(I);LOCAT
2570 E 0,21;PRINT NG(I);LOCATE 0,23;PRINT VI
2580 (J)
2590 FOR Z=DC(J) TO FC(J);PSET(A(Z),B(Z)
2600 ),1;NEXT Z
2610 FOR Z=DC(J) TO FC(J);PSET(A(Z),B(Z)
2620 ),7;NEXT Z
2630 NEXT J;GOSUB 10000;RETURN
2640 /DONNEES DES ETOILES
2650 /GEAUX 1-4
2660 DATA 15,20,6,11,25,6,31,35,7,27,40
2670 ,7
2680 /COCHER 5-9
2690 DATA 47,6,6,52,8,7,50,12,7,39,15,7,
2700 40,8,7
2710 /TAUREAU ET PLEADES 10-19
2720 DATA 55,42,6,59,41,7,56,38,7,44,24,
2730 7,42,36,7,66,31,7,68,32,7,70,32,7,68,34,
2740 7,19,34,7
2750 /BELIER 20-22
2760 DATA 89,38,7,88,35,7,80,32,7
2770 /BALEINE 23-25
2780 DATA 83,65,6,76,54,7,105,82,7
2790 /ORION 26-34
2800 DATA 38,51,6,50,70,6,43,48,7,49,51,
2810 7,38,72,7,45,61,7,43,62,7,41,63,7,44,67,
2820 4
2830 /GRAND CHIEN 35-39
2840 DATA 22,75,6,27,79,7,10,87,7,15,94,
2850 7,11,97,7
2860 /VIERGE 40-41
2870 DATA 25,7,6,238,77,7
2880 /CYGNE 42-46
2890 DATA 159,7,6,166,13,7,160,21,7,175,
2900 7,7,179,27,7
2910 /LYRE 47-50
2920 DATA 191,14,6,189,13,7,189,15,7,188,
2930 21,7
2940 /PEGASE ET ANDROMEDE 51-61
2950 DATA 129,26,7,129,43,7,110,43,7,111
2960 7,148,49,7,103,21,7,97,17,7,89,10,7,
2970 102,12,4,103,12,4,104,11,4
2980 /AGLE 62-64
2990 DATA 172,52,6,175,48,7,170,50,7
3000 /HERCULE 65-71
3010 DATA 205,15,7,213,12,7,214,21,7,209
3020 23,7,216,35,7,206,45,7,213,15,4
3030 /BOUVIER 72-77
3040 DATA 247,37,6,243,25,7,242,15,7,234
3050 11,7,233,20,7,239,27,7
3060 /COURONNE BOREALE 78-81
3070 DATA 227,27,6,229,25,7,224,25,7,224
3080 22,7
3090 /LION 82-90
3100 DATA 301,45,6,284,41,7,278,42,7,283
3110 36,7,296,37,7,297,31,7,303,28,7,305,31,
3120 7,316,46,7
3130 /SCORPION 91-101
3140 DATA 216,93,6,217,82,7,220,84,7,222
3150 87,7,223,91,7,213,100,7,211,105,7,206,1
3160 10,7,201,105,7,199,105,7,201,102,7
3170 /SAGITTAIRE 102-109
3180 DATA 188,91,7,190,94,7,194,99,7,192
3190 98,7,184,97,7,184,92,7,179,88,7,176,82,
3200 7
3210 /CAPRICORNE 110-114
3220 DATA 165,70,7,164,75,7,151,80,7,144
3230 81,7,159,93,7
3240 /POISSONS 115-117
3250 DATA 96,45,7,87,56,7,124,56,7
3260 /VERSEAU 118-122
3270 DATA 149,63,7,135,64,7,132,69,7,123
3280 90,7,127,69,7
3290 /CENTAURE 123-128
3300 DATA 240,123,6,243,122,7,238,107,7,
3310 243,105,7,248,107,7,252,114,7
3320 /LOUP 129-131
3330 DATA 226,107,7,228,117,7,224,119,7
3340 DATA 256,87,7,264,90,7,240,91,7,246
3350 88,7,277,91,7,281,79,7,284,78,7,302,76,
3360 7
3370 /COURONNE AUSTRALE:140-143
3380 DATA 184,105,7,187,108,7,189,109,7,
3390 192,106,7
3400 /SEXTANT:144-146
3410 DATA 290,64,7,294,62,7,296,69,7
3420 /DATES COMETE
3430 DATA 5,00,21,09,"TAUREAU","23/10/85
3440 ", "Magnitude 9,6", "Visible toute la nuit
3450 ",10,19
3460 DATA 3,83,23,50,"TAUREAU","15/11/85
3470 ", "Magnitude 7,4", "Visible lere moitié d
3480 e la nuit",10,19
3490 DATA 2,38,19,53,"BELIER","19/11/85"
3500 ", "Magnitude 7,1", "Visible lere moitié de
3510 la nuit",20,22
3520 DATA 1,30,15,00,"POISSONS","28/11/8
3530 5", "Magnitude 6,5", "Visible lere moitié
3540 de la nuit",11,15,17
3550 DATA 22,81,0,93,"VERSEAU","21/12/85
3560 ", "Magnitude 6", "Visible le soir",118,12
3570 2
3580 DATA 21,51,-7,05,"VERSEAU","25/01/8
3590 6", "Magnitude 5", "Inobservable",118,122
3600 DATA 21,06,-10,28,"VERSEAU","09/02/
3610 86", "Magnitude 4", "Inobservable",118,122
3620 DATA 20,61,-14,53,"CAPRICORNE","24/
3630 02/86", "Magnitude 4,3", "Visible le matin
3640 ",110,114
3650 DATA 19,56,-23,56,"SAGITTAIRE","12/
3660 03/86", "Magnitude 4,2", "Visible le matin
3670 ",102,109
3680 DATA 18,26,-41,73,"COURONNE AUSTRAL
3690 E","01/04/86", "Magnitude 4", "Visible le
3700 matin",140,143
3710 DATA 17,76,-47,44,"SCORPION","03/04
3720 /86", "Magnitude 4", "Visible le matin",91
3730 ,181
3740 DATA 15,48,-51,76,"LOUP","09/04/86"
3750 ", "Magnitude 3,5", "Visible le matin",129,
3760 131
3770 DATA 14,15,-47,63,"CENTAURE","12/04
3780 /86", "Magnitude 3,5", "Visible le matin",
3790 123,129
3800 DATA 12,05,-33,00,"HYDRE","19/04/86
3810 ", "Magnitude 4", "Visible le soir",132,13
3820 9
3830 DATA 10,74,-15,83,"HYDRE","03/05/86
3840 ", "Magnitude 6,3", "Visible le soir",132,
3850 139
3860 DATA 10,53,-09,40,"SEXTANT","11/05/
3870 86", "Magnitude 7,1", "Visible le soir",1
3880 44,146
3890 /ZODIAQUE ET AUTRES CONSTELLATIONS
3900 DATA 1,"GEMEAUX",1,4
3910 DATA 2,"TAUREAU",10,19
3920 DATA 3,"BELIER",20,22
3930 DATA 4,"POISSONS",115,117
3940 DATA 5,"VERSEAU",118,122
3950 DATA 6,"CAPRICORNE",110,114
3960 DATA 7,"SAGITTAIRE",102,109
3970 DATA 8,"SCORPION",91,101
3980 DATA 9,"VIERGE",40,41
3990 DATA 10,"LION",82,90
4000 DATA 11,"COCHER",5,9
4010 DATA 12,"ORION",26,34
4020 DATA 13,"GRAND CHIEN",35,39
4030 DATA 14,"BALEINE",23,25
4040 DATA 15,"PEGASE ET ANDROMEDE",51,61
4050 DATA 16,"CYGNE",42,46
4060 DATA 17,"LYRE",47,50
4070 DATA 18,"AGLE",62,64
4080 DATA 19,"HERCULE",65,71
4090 DATA 20,"COURONNE BOREALE",78,81
4100 DATA 21,"BOUVIER",72,77
4110 DATA 22,"COURONNE AUSTRALE",140,143
4120 DATA 23,"LOUP",129,131
4130 DATA 24,"CENTAURE",123,128
4140 DATA 25,"HYDRE",132,139
4150 DATA 26,"SEXTANT",144,146
4160 /TEST DE DEROULEMENT
4170 IF DER#<>"A" THEN GOTO 10020 ELSE
4180 GOSUB 10110;GOTO 10030
4190 /TEST DE INKEY#;IF C#="" THEN GOTO 10020
4200 RETURN
4210 /TEMPORISATIONS
4220 FOR T=1 TO 500;NEXT T;RETURN
4230 FOR T=1 TO 1000;NEXT T;RETURN
4240 FOR T=1 TO 1500;NEXT T;RETURN
4250 FOR T=1 TO 2000;NEXT T;RETURN
4260 /CIEL
4270 CLS;SCREENS,0,0;ATTRB1,1;LOCATE 5,
4280 10;PRINT"CONSTELLATIONS";GOSUB 10105;ATT
4290 RB0,0
4300 RESTORE 7001;FOR I=1 TO NC;READ NU
4310 /I),CO(I),DC(I),FC(I);NEXT I;CLS;LECTUR
4320 E DES DONNEES
4330 GOSUB 6000;CIEL
4340 LOCATES,20;PRINT"ACQUISITION (1)
4350 /CONTROLE (2)";RS#:=INPUT$(1);RS:=VAL(RS#);
4360 GOSUB 21000;IF RS=2 THEN 20505 ELSE IF
4370 RS=1 THEN GOSUB 20100;GOTO 20010
4380 20020 IF RS=0 THEN 17;RETURN MENU PRINC
4390 IPAL
4400 /ACQUISITION
4410 FOR J=1 TO NC
4420 20130 COLOR I;LOCATE 0,10;PRINTCO(J);FO
4430 R Z=DC(J) TO FC(J);PSET(A(Z),B(Z)),1;NEX
4440 T Z;ALLUME
4450 GOSUB 10000;FOR Z=DC(J) TO FC(J);P
4460 SET(A(Z),B(Z)),7;NEXT Z;ETEINT ---
4470 20160 GOSUB 21000;NEXT J;RETURN;RETURN
4480 MENU
4490 /VERIFICATION
4500 CLS
4510 LOCATE10,20;ATTRB1,1;PRINT"CONTROL
4520 E";ATTRB0,0;LOCATE6,23;PRINT"ZODIAQUE (Z)
4530 /TOTALITE (T)";CTR#:=INPUT$(1);IF CTR#="
4540 Z" THEN NCO=10 ELSE NCO=25
4550 20520 GOSUB 21000;LOCATES,21;PRINT"Appuy
4560 er sur la touche ESPACE
4570 ou sur la touche
4580 20530 C#:=INKEY#;IF C#="" THEN NBAL=INT(C#
4590 /CONRDND)+1;GOTO 20530 ELSE IF C#="F" THEN
4600 20010
4610 20536 IF NCT=NBAL THEN NBAL=NBAL+1
4620 20538 NCT=NBAL
4630 20540 GOSUB 21000;FOR Z=DC(NBAL) TO FC(N
4640 BAL);PSET(A(Z),B(Z)),7;NEXT Z;GOTO 20520
4650 1;RETOUR CIEL
4660 20550 /EFFACEMENT BAS ECRAN
4670 21000 BOXF(0,140)-(320,200),4;EFFACEMEN
4680 T
4690 21050 RETURN
4700 21050 RETURN
```


! COLOUR

ORIC/ATMOS

Agrémentez par une fonction appropriée, le vide de vos surfaces.

Rémi MONASSON

Mode d'emploi :

Faites CALL# 9518 pour une première utilisation. La fonction ! COLOUR X,Y remplit une figure fermée de la couleur courante; soit X et Y les coordonnées d'un point situé à l'intérieur de la zone à remplir.

```

20 REM *****
30 REM * !COLOUR *
55 REM * ORIC-1/ATMOS *
65 REM * Rémi MONASSON *
85 REM *****
100 TEXT : HIMEM #9517 : RESTORE
110 CLS : POKE #8BA3,0
120 PLOT 5,4,"Implantation du lanca
9e machine."
130 PLOT 4,6,"Patiencez quelques se
condes,SVP..."
150 REM Chargement du code machine

```

```

170 DIM A(6,1),S(6),L(6,1)
180 FOR I=0 TO 6
190 READ A(I,0),A(I,1),S(I)
200 READ L(I,0),L(I,1)
210 NEXT I
220 DATA #9518,#9580,14839,550,920
225 DATA #9580,#958B,6121,970,1135
230 DATA #958C,#9607,8571,1190,1490
235 DATA #9608,#964A,8829,1540,1760
240 DATA #964B,#968F,9144,1805,2000
245 DATA #9690,#96E2,11243,2050,232

```

```

250 DATA #96E3,#96FF,2681,2370,2500
260 FOR I=0 TO 6
265 :S=0
270 :FOR J=A(I,0) TO A(I,1)
272 : READ A#
275 : A=VAL("#"+A#)
280 : POKE J,A
285 : S=S+A
290 :NEXT J
295 IF S=S(I) THEN NEXT I :GOTO325
300 CLS : PRINT : PRINT
305 PRINT"Erreur de DATA dans la Pa
rtie":I+1
310 PRINT
315 PRINT"Connaissez de la ligne":L(I
,0),"Jusqu'à la" : PRINT " ligne":L(
I,1)
320 PRINT : STOP
325 GOSUB 2505
330 PLOT 4,13,"Tout le langage mach
ine est inPlante."
335 PLOT 4,15,"Reportez-vous au mod
e d'emploi."
340 END

```

```

520 REM PARTIE 1 :
530 REM verification syntaxe,valeur
s
550 REM
555 REMInitialisation de MEMSIZ (A6
,A7) equivalent a HIMEM en Basic
560 DATA A9,17 :LDA #17
565 DATA A5,A6 :STA #A6
570 DATA A9,95 :LDA #95
575 DATA A5,A7 :STA #A7
580 REM
585 REMStockage de l'adresse du Poi
nt d'entree Pour la redefinition de

```

```

590 DATA A9,31 :LDA #31
595 DATA A0,F5,02 :STA #02F5
600 DATA A9,95 :LDA #95
605 DATA A0,F6,02 :STA #02F6
610 DATA A0 :RTS
615 REM
620 REMC,O,L,D,U,R
625 DATA 43,4F,4C,4F,55,52
630 REM
635 REMVerification de la syntaxe d
e l'instruction uniquement
640 DATA A2,06 :LDX #06
645 DATA A0,00 :LDY #00
650 DATA B1,E9 :LDA (#E9),Y
655 DATA D9,2B,95 :CMP #952B,Y
660 DATA F0,03 :BEQ #953F
665 REM
670 REMCaracteres differents -> san
tax error sinon suite de la comparai
son

```

```

675 DATA 4C,70,00 :JMP #D070
680 DATA C8 :INY
685 DATA CA :DEX
690 DATA D0,F2 :BNE #9535
695 REM
700 REMPas d'erreur,on additionne 6
(Y=longueur de l'instruction) a TXT
PTR
705 DATA 18 :CLC
710 DATA 98 :TAY
715 DATA 65,E9 :ADC #E9
720 DATA 85,E9 :STA #E9
725 DATA 90,02 :BCC #954D
730 DATA E6,EA :INC #EA
735 REM
740 REMTest : !COLOUR simple ou bie
n suivi de Parametres
745 DATA 20,E8,00 :JSR #00E8
750 DATA D0,00 :BNE #955F
755 REM
760 REMCOLOUR a Partir du dernier P
ixel affiche (coordonnees 219,21A)
765 DATA AD,19,02 :LDA #0219
770 DATA 85,10 :STA #10
775 DATA AD,1A,02 :LDA #021A
780 DATA 85,11 :STA #11
785 DATA 4C,83,95 :JMP #9583
790 REM
795 REM!COLOUR avec Parametres (eva
luation,contrôles de validite et syn
taxe)

```

```

800 DATA 20,C8,D8 :JSR #D8C8
805 DATA 86,10 :STX #10
810 DATA E0,F0 :CPX #F0
815 DATA 90,03 :BCC #956B
820 REM
825 REMAbscisse < 240 ... non,ille9
al quantity / oui,verifie la Presenc
e de
830 DATA 4C,36,D3 :JMP #D336
835 DATA 20,E8,00 :JSR #00E8
840 DATA C9,2C :CMP #2C
845 DATA D0,CA :BNE #9530
850 DATA 20,E2,00 :JSR #00E2
855 DATA 20,C8,D8 :JSR #D8C8
860 DATA 86,11 :STX #11
865 DATA E0,C8 :CMP #C8
870 REM
875 REMOrdonnee < 200 ... non,ille9
al quantity / oui,verifie fin de com
mande
880 DATA B0,EA :BCS #9568
885 DATA 20,E8,00 :JSR #00E8
890 DATA D0,B9 :BNE #9530
895 REM
900 REMVerification du mode HIRES s
inon disp type mismatch error
905 DATA AD,C0,02 :LDA #02C0
910 DATA C9,03 :CMP #03
915 DATA F0,03 :BEQ #958D
920 DATA 4C,F7,EA :JMP #EAF7
925 REM
930 REM-----
935 REM
940 REM PARTIE 2 :
950 REM calculs et initialisations
955 REM
960 REM-----
965 REM
970 REM
975 REMMise a zero des compteurs nu
mero bit et nombre de points memoris
es
980 DATA A9,00 :LDA #00
985 DATA 85,CA :STA #CA
990 DATA 85,C9 :STA #C9
995 REM
1000 REM stockage de l'adresse haut
ecran moins 40 [adresse=#9FD8+(Y+1)
*40]
1005 DATA A9,9F :LDA #9F
1010 DATA 85,0D :STA #0D
1015 DATA A9,08 :LDA #08
1020 DATA 85,0C :STA #0C
1025 REM
1030 REMCalcul de l'adresse concern
ant le Point de depart et stockage e
n (0CD)
1035 DATA A6,11 :LDX #11
1040 DATA E8 :INX
1045 DATA 18 :CLC
1050 DATA 69,28 :ADC #28
1055 DATA 90,02 :BCC #95A5
1060 DATA E6,0D :INC #0D
1065 DATA CA :DEX
1070 DATA D0,F6 :BNE #959E
1075 DATA 85,0C :STA #0C
1080 REM
1085 REMCalcul du bit contenant le
Pixel en CA en incrementant l'adress
e
1090 REMnumero bit = X - 6*int(X/6)
car on elimine les bits 6 et 7.
1095 DATA A5,10 :LDA #10
1100 DATA C9,06 :CMP #06
1105 DATA 90,0A :BCC #95BA
1110 DATA E9,06 :SBC #06
1115 DATA E6,0C :INC #0C
1120 DATA D0,F6 :BNE #95AC
1125 DATA E6,0D :INC #0D
1130 DATA D0,F2 :BNE #95AC
1135 DATA 85,CA :STA #CA
1140 REM
1145 REM-----
1150 REM
1155 REM PARTIE 3 :
1160 REM recherche du Point le Plu
s
1165 REM a gauche et affichage.
1170 REM
1180 REM-----
1185 REM
1190 REM
1195 REMMise a zero (autorisation o
u inhibition) des drapeaux haut et b
as
1200 DATA A9,00 :LDA #00
1205 DATA 85,C7 :STA #C7
1210 DATA 85,C8 :STA #C8
1215 REM
1220 REMRecherche du Point allume l
e Plus a gauche (abscisse la Plus fa
ible)
1225 DATA A4,CA :LDY #CA
1230 DATA A6,10 :LDX #10
1235 DATA F0,23 :BEQ #95EB
1240 REM
1245 REMAbscisse non nulle -> appel
du sous-Programme test (=POINT en B
asic)
1250 REMC=1 si Presence d'un Point
sinon C=0
1255 DATA 20,ED,96 :JSR #96ED
1260 DATA B0,10 :BCS #95DD
1265 REM
1270 REMDecrementation numero hit c

```

```

1275 DATA 86,10 :STX #10
1280 DATA E0,F0 :CPX #F0
1285 DATA 90,03 :BCC #956B
1290 REM
1295 DATA 4C,36,D3 :JMP #D336
1300 DATA 20,E8,00 :JSR #00E8
1305 DATA C9,2C :CMP #2C
1310 DATA D0,CA :BNE #9530
1315 DATA 20,E2,00 :JSR #00E2
1320 DATA 20,C8,D8 :JSR #D8C8
1325 DATA 86,11 :STX #11
1330 DATA E0,C8 :CMP #C8
1335 REM
1340 DATA B0,EA :BCS #9568
1345 DATA 20,E8,00 :JSR #00E8
1350 DATA D0,B9 :BNE #9530
1355 REM
1360 DATA AD,C0,02 :LDA #02C0
1365 DATA C9,03 :CMP #03
1370 DATA F0,03 :BEQ #958D
1375 DATA 4C,F7,EA :JMP #EAF7
1380 REM
1385 REM-----
1390 REM
1400 REM PARTIE 4 :
1410 REM test sur le Point du haut
1415 REM
1420 REM-----
1425 REM
1430 REMaffichage: rotations de l'a
cumulateur selon le numero du bit
1435 REMon escamote les bits 7 et 6
qui ne concernent Pas !COLOUR
1440 DATA A4,CA :LDY #CA
1445 DATA A9,40 :LDA #001000
00
1450 DATA 4A :LSR A
1455 DATA 88 :DEY
1460 DATA 10,FC :BPL #95FE
1465 REM
1470 REMon allume le Pixel Par supe
rposition de A avec l'octet de memoi
re
1475 REMecran grace a ORA car 1 ORA
0 donne 1:EOB ne convient Pas (1 EO
R=0)
1480 DATA A0,00 :LDY #00
1485 DATA 11,0C :ORA (#0C),Y
1490 DATA 91,0C :STA (#0C),Y
1495 REM
1500 REM-----
1505 REM
1510 REM PARTIE 4 :
1520 REM test sur le Point du haut
1525 REM
1530 REM-----
1535 REM
1540 REM
1545 REMSoustraction de 40 a l'adre
sse Pour Pointer, sur le ligne du des
sus
1550 DATA A5,0C :LDA #0C
1555 DATA 38 :SEC
1560 DATA E9,28 :SBC #28
1565 DATA B0,02 :BCS #9611
1570 DATA C6,0D :DEC #0D
1575 DATA 85,0C :STA #0C
1580 DATA A5,11 :LDA #11
1585 DATA 85,04 :STA #04
1590 DATA F0,32 :BEQ #964B
1595 REM
1600 REMOrdonnee = 0 -> saut a la s
uite sinon sous-Programme test
1605 DATA 20,EB,96 :JSR #96EB
1610 DATA 90,06 :BCC #9624
1615 REM
1620 REMPresence d'un Point -> on m
et le flag haut a zero (autorisation
)
1625 REMpuis on execute un saut for
ce Jusqu'à la suite
1630 DATA A9,00 :LDA #00
1635 DATA 85,C7 :STA #C7
1640 DATA F0,27 :BEQ #964B
1645 REM
1650 REMPas de Points... si flag=1
alors suite,si flag=0 alors memorisa
tion
1655 DATA A5,C7 :LDA #C7
1660 DATA D0,23 :BNE #964B
1665 DATA A4,C9 :LDY #C9
1670 REM
1675 REMon interdit le stockage de
nouvelles coordonnees Par flag=1
1680 DATA A9,01 :LDA #01
1685 DATA 85,C7 :STA #C7
1690 DATA C6,04 :DEC #04
1695 DATA A5,10 :LDA #10
1700 DATA 99,00,97 :STA #9700.Y
1705 DATA A5,04 :LDA #04
1710 DATA 99,33,97 :STA #9733.Y
1715 DATA A5,0C :LDA #0C
1720 DATA 99,66,97 :STA #9766.Y
1725 DATA A5,0D :LDA #0D
1730 DATA 99,99,97 :STA #9799.Y
1735 DATA A5,CA :LDA #CA
1740 DATA 99,CC,97 :STA #97CC.Y
1745 REM
1750 REMAprès le stockage de l'abc
isse,de l'ordonnee -1,de l'adresse 0

```

```

1755 DATA 86,10 :STX #10
1760 DATA E0,F0 :CPX #F0
1765 DATA 90,03 :BCC #956B
1770 REM
1775 DATA 4C,36,D3 :JMP #D336
1780 DATA 20,E8,00 :JSR #00E8
1785 DATA C9,2C :CMP #2C
1790 DATA D0,CA :BNE #9530
1795 DATA 20,E2,00 :JSR #00E2
1800 DATA 20,C8,D8 :JSR #D8C8
1805 DATA 86,11 :STX #11
1810 DATA E0,C8 :CMP #C8
1815 REM
1820 DATA B0,EA :BCS #9568
1825 DATA 20,E8,00 :JSR #00E8
1830 DATA D0,B9 :BNE #9530
1835 REM
1840 DATA AD,C0,02 :LDA #02C0
1845 DATA C9,03 :CMP #03
1850 DATA F0,03 :BEQ #958D
1855 DATA 4C,F7,EA :JMP #EAF7
1860 REM
1865 REM-----
1870 REM
1880 REM PARTIE 5 :
1890 REM test sur le Point du bas
1895 REM
1900 REM-----
1905 REM
1910 REM
1915 REMCopie de l'ordonnee en D4 P
uis test Pour determiner si < 199
1920 DATA A5,11 :LDA #11
1925 DATA 85,04 :STA #04
1930 DATA C9,C7 :CMP #C7
1935 DATA FA,32 :BEQ #9690
1940 REM
1945 REMSi =199 alors saut a la sui
te, sinon test avec le sous-programme
1950 DATA 20,EB,96 :JSR #96EB
1955 DATA 90,06 :BCC #9669
1960 REM
1965 REMLa partie qui suit est la m
eme que la precedente (voir commenta
ires)
1970 DATA A9,00 :LDA #00
1975 DATA 85,C8 :STA #C8
1980 DATA F0,27 :BEQ #9690
1985 DATA A5,C8 :LDA #C8
1990 DATA D0,23 :BNE #9690
1995 DATA A4,C9 :LDY #C9
2000 DATA A9,01 :LDA #01
2005 DATA 85,C8 :STA #C8
2010 DATA E6,D4 :INC #D4
2015 DATA A5,10 :LDA #10
2020 DATA 99,00,97 :STA #9700.

```

```

2025 DATA A5,D4 :LDA #D4
2030 DATA 99,33,97 :STA #9733.

```

```

1275 DATA 88 :DFY
1280 DATA 10,0A :BPL #95DA
1285 DATA A0,05 :LDY #05
1290 DATA A5,0C :LDA #0C
1295 DATA D0,02 :BNE #95D8
1300 DATA C6,0D :DEC #0D
1305 DATA C6,0C :DEC #0C
1310 DATA CA :DEX
1315 DATA 90,E9 :BCC #95D6
1320 REM
1325 REMPoint trouve,on se Place a
droite Puis on affiche
1330 DATA E8 :INX
1335 DATA C8 :INY
1340 DATA C0,06 :CPY #06
1345 DATA D0,08 :BNE #95EB
1350 DATA A0,00 :LDY #00
1355 DATA E6,0C :INC #0C
1360 DATA D0,02 :BNE #95EB
1365 DATA E6,0D :INC #0D
1370 REM
1375 REMStockage valeurs (Permet de
ne Pas incrementer si abscisse null
e)
1380 DATA 86,10 :STX #10
1385 DATA 84,CA :STY #CA
1390 DATA A5,0C :LDA #0C
1395 DATA 85,0E :STA #0E
1400 DATA A5,0D :LDA #0D
1405 DATA 85,0F :STA #0F
1410 REM
1415 REMSaut a ISCNTC Pour arreter
l'execution si on Presse Controle-C
1420 DATA 20,62,C9 :JSR #C962
1425 REM
1430 REMaffichage: rotations de l'a
cumulateur selon le numero du bit
1435 REMon escamote les bits 7 et 6
qui ne concernent Pas !COLOUR
1440 DATA A4,CA :LDY #CA
1445 DATA A9,40 :LDA #001000
00
1450 DATA 4A :LSR A
1455 DATA 88 :DEY
1460 DATA 10,FC :BPL #95FE
1465 REM
1470 REMon allume le Pixel Par supe
rposition de A avec l'octet de memoi
re
1475 REMecran grace a ORA car 1 ORA
0 donne 1:EOB ne convient Pas (1 EO
R=0)
1480 DATA A0,00 :LDY #00
1485 DATA 11,0C :ORA (#0C),Y
1490 DATA 91,0C :STA (#0C),Y
1495 REM
1500 REM-----
1505 REM
1510 REM PARTIE 4 :
1520 REM test sur le Point du haut
1525 REM
1530 REM-----
1535 REM
1540 REM
1545 REMSoustraction de 40 a l'adre
sse Pour Pointer, sur le ligne du des
sus
1550 DATA A5,0C :LDA #0C
1555 DATA 38 :SEC
1560 DATA E9,28 :SBC #28
1565 DATA B0,02 :BCS #9611
1570 DATA C6,0D :DEC #0D
1575 DATA 85,0C :STA #0C
1580 DATA A5,11 :LDA #11
1585 DATA 85,04 :STA #04
1590 DATA F0,32 :BEQ #964B
1595 REM
1600 REMOrdonnee = 0 -> saut a la s
uite sinon sous-Programme test
1605 DATA 20,EB,96 :JSR #96EB
1610 DATA 90,06 :BCC #9624
1615 REM
1620 REMPresence d'un Point -> on m
et le flag haut a zero (autorisation
)
1625 REMpuis on execute un saut for
ce Jusqu'à la suite
1630 DATA A9,00 :LDA #00
1635 DATA 85,C7 :STA #C7
1640 DATA F0,27 :BEQ #964B
1645 REM
1650 REMPas de Points... si flag=1
alors suite,si flag=0 alors memorisa
tion
1655 DATA A5,C7 :LDA #C7
1660 DATA D0,23 :BNE #964B
1665 DATA A4,C9 :LDY #C9
1670 REM
1675 REMon interdit le stockage de
nouvelles coordonnees Par flag=1
1680 DATA A9,01 :LDA #01
1685 DATA 85,C7 :STA #C7
1690 DATA C6,04 :DEC #04
1695 DATA A5,10 :LDA #10
1700 DATA 99,00,97 :STA #9700.Y
1705 DATA A5,04 :LDA #04
1710 DATA 99,33,97 :STA #9733.Y
1715 DATA A5,0C :LDA #0C
1720 DATA 99,66,97 :STA #9766.Y
1725 DATA A5,0D :LDA #0D
1730 DATA 99,99,97 :STA #9799.Y
1735 DATA A5,CA :LDA #CA
1740 DATA 99,CC,97 :STA #97CC.Y
1745 REM
1750 REMAprès le stockage de l'abc
isse,de l'ordonnee -1,de l'adresse 0

```

```

1755 DATA 86,10 :STX #10
1760 DATA E0,F0 :CPX #F0
1765 DATA 90,03 :BCC #956B
1770 REM
1775 REM
1780 REM PARTIE 5 :
1785 REM test sur le Point du bas
1790 REM
1795 REM-----
1800 REM
1805 REM
1810 REMCopie de l'ordonnee en D4 P
uis test Pour determiner si < 199
1815 DATA A5,11 :LDA #11
1820 DATA 85,04 :STA #04
1825 DATA C9,C7 :CMP #C7
1830 DATA FA,32 :BEQ #9690
1835 DATA A5,0C :LDA #0C
1840 DATA E6,0D :INC #0D
1845 REM
1850 REMSi =199 alors saut a la sui
te, sinon test avec le sous-programme
1855 DATA 20,EB,96 :JSR #96EB
1860 DATA 90,06 :BCC #9669
1865 REM
1870 REMLa partie qui suit est la m
eme que la precedente (voir commenta
ires)
1875 DATA A9,00 :LDA #00
1880 DATA 85,C8 :STA #C8
1885 DATA F0,27 :BEQ #9690
1890 DATA A5,C8 :LDA #C8
1895 DATA D0,23 :BNE #9690
1900 DATA A4,C9 :LDY #C9
1905 DATA A9,01 :LDA #01
1910 DATA 85,C8 :STA #C8
1915 DATA E6,D4 :INC #D4
1920 DATA A5,10 :LDA #10
1925 DATA 99,00,97 :STA #9700.

```

```

1930 DATA A5,D4 :LDA #D4
1935 DATA 99,33,97 :STA #9733.

```

```

1935 DATA A5,11 :LDA #11
1940 DATA 85,04 :STA #04
1945 DATA C9,C7 :CMP #C7
1950 DATA FA,32 :BEQ #9690
1955 DATA A5,0C :LDA #0C
1960 DATA E6,0D :INC #0D
1965 REM
1970 REMSi =199 alors saut a la sui
te, sinon test avec le sous-programme
1975 DATA 20,EB,96 :JSR #96EB
1980 DATA 90,06 :BCC #9669
1985 REM
1990 REMLa partie qui suit est la m
eme que la precedente (voir commenta
ires)
1995 DATA A9,00 :LDA #00
2000 DATA 85,C8 :STA #C8
2005 DATA F0,27 :BEQ #9690
2010 DATA A5,C8 :LDA #C8
2015 DATA D0,23 :BNE #9690
2020 DATA A4,C9 :LDY #C9
2025 DATA A9,01 :LDA #01
2030 DATA 85,C8 :STA #C8
2035 DATA E6,D4 :INC #D4
2040 DATA A5,10 :LDA #10
2045 DATA 99,00,97 :STA #9700.

```

```

2050 DATA A5,D4 :LDA #D4
2055 DATA 99,33,97 :STA #9733.

```

```

2055 DATA A5,11 :LDA #11
2060 DATA 85,04 :STA #04
2065 DATA C9,C7 :CMP #C7
2070 DATA FA,32 :BEQ #9690
2075 DATA A5,0C :LDA #0C
2080 DATA E6,0D :INC #0D
2085 REM
2090 REMSi =199 alors saut a la sui
te, sinon test avec le sous-programme
2095 DATA 20,EB,96 :JSR #96EB
2100 DATA 90,06 :BCC #9624
2105 REM
2110 REMLa partie qui suit est la m
eme que la precedente (voir commenta
ires)
2115 DATA A9,00 :LDA #00
2120 DATA 85,C8 :STA #C8
2125 DATA F0,27 :BEQ #9690
2130 DATA A5,C8 :LDA #C8
2135 DATA D0,23 :BNE #9690
2140 DATA A4,C9 :LDY #C9
2145 DATA A9,01 :LDA #01
2150 DATA 85,C8 :STA #C8
2155 DATA E6,D4 :INC #D4
2160 DATA A5,10 :LDA #10
2165 DATA 99,00,97 :STA #9700.

```

```

2170 DATA A5,D4 :LDA #D4
2175 DATA 99,33,97 :STA #9733.

```

```

2175 DATA A5,11 :LDA #11
2180 DATA 85,04 :STA #04
2185 DATA C9,C7 :CMP #C7
2190 DATA FA,32 :BEQ #9690
2195 DATA A5,0C :LDA #0C
2200 DATA E6,0D :INC #0D
2205 REM
2210 REMSi =199 alors saut a la sui
te, sinon test avec le sous-programme
2215 DATA 20,EB,96 :JSR #96EB
2220 DATA 90,06 :BCC #9624
2225 REM
2230 REMLa partie qui suit est la m
eme que la precedente (voir commenta
ires)
2235 DATA A9,00 :LDA #00
2240 DATA 85,C8 :STA #C8
2245 DATA F0,27 :BEQ #9690
2250 DATA A5,C8 :LDA #C8
2255 DATA D0,23 :BNE #9690
2260 DATA A4,C9 :LDY #C9
2265 DATA A9,01 :LDA #01
2270 DATA 85,C8 :STA #C8
2275 DATA E6,D4 :INC #D4
2280 DATA A5,10 :LDA #10
2285 DATA 99,00,97 :STA #9700.

```

```

2290 DATA A5,D4 :LDA #D4
2295 DATA 99,33,97 :STA #9733.

```

```

2295 DATA A5,11 :LDA #11
2300 DATA 85,04 :STA #04
2305 DATA C9,C7 :CMP #C7
2310 DATA FA,32 :BEQ #9690
2315 DATA A5,0C :LDA #0C
2320 DATA E6,0D :INC #0D
2325 REM
2330 REMSi =199 alors saut a la sui
te, sinon test avec le sous-programme
2335 DATA 20,EB,96 :JSR #96EB
2340 DATA 90,06 :BCC #9624
2345 REM
2350 REMLa partie qui suit est la m
eme que la precedente (voir commenta
ires)
2355 DATA A9,00 :LDA #00
2360 DATA 85,C8 :STA #C8
2365 DATA F0,27 :BEQ #9690
2370 DATA A5,C8 :LDA #C8
2375 DATA D0,23 :BNE #9690
2380 DATA A4,C9 :LDY #C9
2385 DATA A9,01 :LDA #01
2390 DATA 85,C8 :STA #C8
2395 DATA E6,D4 :INC #D4
2400 DATA A5,10 :LDA #10
2405 DATA 99,00,97 :STA #9700.

```



ctets
1755 REMfaible et fort,du numero du
bit,on incremente le compteur
1760 DATA E6,C9 :INC #C9
1765 REM
1770 REM-----
1775 REM
1780 REM PARTIE 5 :
1785 REM test sur le Point du bas
1790 REM
1795 REM-----
1800 REM
1805 REM

1810 REMon ajoute 80 a l'adresse Po
ur Pointer, sur le ligne suivante
1815 DATA A5,0C :LDA #0C
1820 DATA 18 :CLC
1825 DATA 69,50 :ADC #50
1830 DATA 85,0C :STA #0C
1835 DATA 90,02 :BCC #9656
1840 DATA E6,0D :INC #0D
1845 REM
1850 REMCopie de l'ordonnee en D4 P
uis test Pour determiner si < 199

1855 DATA A5,11 :LDA #11
1860 DATA 85,04 :STA #04
1865 DATA C9,C7 :CMP #C7
1870 DATA FA,32 :BEQ #9690
1875 REM
1880 REMSi =199 alors saut a la sui
te, sinon test avec le sous-programme
1885 DATA 20,EB,96 :JSR #96EB
1890 DATA 90,06 :BCC #9669
1895 REM
1900 REMLa partie qui suit est la m
eme que la precedente (voir commenta
ires)

1905 DATA A9,00 :LDA #00
1910 DATA 85,C8 :STA #C8
1915 DATA F0,27 :BEQ #9690
1920 DATA A5,C8 :LDA #C8
1925 DATA D0,23 :BNE #9690
1930 DATA A4,C9 :LDY #C9
1935 DATA A9,01 :LDA #01
1940 DATA 85,C8 :STA #C8
1945 DATA E6,D4 :INC #D4
1950 DATA A5,10 :LDA #10
1955 DATA 99,00,97 :STA #9700.

1960 DATA A5,D4 :LDA #D4
1965 DATA 99,33,97 :STA #9733.
1970 DATA A5,0C :LDA #0C
1975 DATA 99,66,97 :STA #9766.
1980 DATA A5,0D :LDA #0D
1985 DATA 99,99,97 :STA #9799.
1990 DATA A5,CA :LDA #CA
1995 DATA 99,CC,97 :STA #97CC.

2000 DATA E6,C9 :INC #C9
2005 REM
2010 REM-----
2015 REM
2020 REM PARTIE 6 :
2025 REM calcul des coordonnees
du Point suivant
2030 REM
2035 REM-----
2040 REM
2045 REM
2050 REM
2055 REMIncrementation de l'abscisse
e Puis test si inferieure a 240
2060 DATA E6,10 :INC #10
2065 DATA A5,10 :LDA #10
2070 DATA C9,F0 :CMP #F0
2075 DATA F0,1A :BEQ #96B2
2080 REM
2085 REMAbscisse < 240 -> incremen
tation du numero bit (et de l'adresse
)

2090 DATA E6,CA :INC #CA
2095 DATA A5,CA :LDA #CA
2100 DATA C9,06 :CMP #06
2105 DATA D0,0A :BNE #96BA
2110 DATA A9,00 :LDA #00
2115 DATA 85,CA :STA #CA
2120 DATA E6,0E :INC #0E
2125 DATA D0,02 :BNE #96BA
2130 DATA E6,0F :INC #0F
2135 REM
2140 REMVerifie si le contour est a
tteint, sinon recommence depuis l'aff
ichage
2145 DATA 20,E3,96 :JSR #96E3
2150 DATA B0,03 :BCS #96B2
2155 DATA 4C,F7,95 :JMP #95F7
2160 REM
2165 REMLe contour est atteint, il f
aut continuer a Partir d'un Point st
ocke
2170 DATA A5,C9 :LDA #C9
2175 DATA D0,01 :BNE #96B7
2180 REM
2185 REMIL n'y a Plus de Points mem
orises -> fin,retour au Basic
2190 DATA 60 :RTS
2195 REM
2200 REMVerifie si nombre de Points
< 52 sinon Out of memory error

A SUIVRE...

THIEF OF NIGHT THOMSON T07, T070, MO5



Voleurs avides de richesses, vous risquez ici de payer durement l'acquisition malhonnête du diamant et des perles fines du célèbre collectionneur programmeur Ludovic LEBAY...

Ludovic LEBAY



FILE-MOI 100 BALLE, SINON JE TE VOLE TES DIAMANTS!
OH NON! PAS ÇA! C'EST TROP DUR!

SUITE DU N°110

```

4222 READ A$,B$,C$,D$
4224 COLOR7:PRINT " ";:COLOR6:PRINTB$;:COLOR
7:PRINT " ";:COLOR6:PRINTC$;:COLOR7:PRINT
" ";:COLOR6:PRINTD$
4226 READ A$,B$,C$,D$,E$
4228 COLOR6:PRINTA$;:COLOR7:PRINT " ";:CO
LOR6:PRINTB$;:COLOR7:PRINT " ";:COLOR6:PR
INTC$;:COLOR7:PRINT " ";:COLOR6:PRINTD$
4230 FOR I=1 TO 4
4240 READ A$,B$,C$,D$
4250 COLOR6:PRINTA$;:COLOR7:PRINT " ";:CO
LOR6:PRINTB$;:COLOR7:PRINT " ";:COLOR6:PR
INTC$;:COLOR7:PRINT " ";:COLOR6:PRINTD$
4260 NEXT I
4262 PLAY BB$
4264 LOCATE1,23
4270 COLOR7,4
4280 PRINT"1.Retour menu 2.Sortie imprim
ante I.P."
4282 LOCATE 4,7
4284 COLOR 1,23
4286 PRINT"1"
4288 LOCATE 7,4
4290 LOCATE 15,23
4292 PRINT"2"
4294 PLAY"PP"
4296 A$=INKEY$
4298 IF A$<>"1" AND A$<>"2" AND A$<>" " T
HEN 4850 ELSE IF A$<>" " THEN 4910
4299 IF A$=" " THEN 4750
4299 COLOR 7,4
4299 LOCATE 1,23
4299 PRINT"1"
4299 COLOR 4,7
4299 LOCATE 15,23
4299 PRINT"2"
4299 PLAY"PP"
4299 A$=INKEY$
4299 IF A$<>"1" AND A$<>"2" AND A$<>" " T
HEN 4850 ELSE IF A$<>" " THEN 4910
4299 IF A$=" " THEN 4650
4299 PLAY"OST4A0L24"
4299 LINE(8,23)-(39,23) " ",4
4299 LOCATE1,3
4299 LOCATE10,23:PRINT" COMMANDE ILLOGIQ
UE "
4299 PLAY"SIGISIPP"
4299 GOTO 4560
4299 IF A$="1" THEN 800
4299 LINE(8,23)-(39,23) " ",4
4299 SCREENPRINT
4299 GOTO 4550
4299 RESUME 4850
4299 PAGE No4
4299 BOXF(8,3)-(39,24) " ",4
4299 COLOR 15
4299 LOCATE10,7
4299 ATTRB 0,1
4299 PRINT"CHARGEMENT"
4299 ATTRB 0,0
4299 COLOR2
4299 LOCATE6,12
4299 PRINT"Chargement..... "
4299 COLOR3
4299 PRINT"1"
4299 COLOR2
4299 LOCATE6,14
4299 PRINT"Retour au menu principal.. "
4299 COLOR3
4299 PRINT"2":PLAY BB$
4299 LOCATE7,21
4299 COLOR4,3
4299 PLAY"TL24P"
4299 PRINT"FRAPPEZ LE NUMERO DESIRE "
4299 A$=INKEY$
4299 IF A$<>"1" AND A$<>"2" AND A$<>" " T
HEN 5300 ELSE IF A$<>" " THEN 5360
4299 IF A$=" " THEN 5230
4299 PLAY"TL24P"
4299 COLOR3,4
4299 LOCATE7,21
4299 PRINT"FRAPPEZ LE NUMERO DESIRE "
4299 A$=INKEY$
4299 IF A$<>"1" AND A$<>"2" AND A$<>" " T
HEN 5300 ELSE IF A$<>" " THEN 5360
4299 IF A$=" " THEN 5160
4299 PLAY"OST4A0L24"
4299 LINE(7,21)-(34,21) " ",4
4299 COLOR1,3
4299 LOCATE10,21:PRINT" COMMANDE ILLOGIQ
UE "
4299 PLAY"SIGISIPP"
4299 GOTO 5160
4299 IF A$="2" THEN 800
4299 BOXF(8,12)-(39,24) " ",4
4299 COLOR 2
4299 LOCATE8,13
4299 PRINT"Le programme se charge,"
4299 LOCATE2,15
4299 PRINT"veuillez patienter quelques i
nstants":PLAY BB$
4299 LOAD"THIEF 2",R
10000 " DONNEES
    
```

```

10010 DATA "T503FA#","LA#","DO#","LA#","
FA#","LA#","DO#","RE#","RE#","LA#","O2LA
#","O3LA#","RE#","LA#","RE#","MI","FA","
SO#","DO#","SO#","FA","SO#","DO#","SO#","
DO#","RE","RE#","FA","P","FA#","FA#","L
17P"
10020 DATA "T403FA#","LA#","DO#","LA#","
FA#","LA#","DO#","RE#","RE#","LA#","O2LA
#","O3LA#","RE#","LA#","RE#","MI","FA","
SO#","DO#","SO#","FA","SO#","DO#","SO#","
DO#","RE","RE#","FA","P","FA#","FA#","L
17P"
10030 DATA "T303FA#","LA#","DO#","LA#","
FA#","LA#","DO#","RE#","RE#","LA#","O2LA
#","O3LA#","RE#","LA#","RE#","MI","FA","
SO#","DO#","SO#","FA","SO#","DO#","SO#","
DO#","RE","RE#","FA","P","FA#","FA#","L
17P"
10040 DATA "T203FA#","LA#","DO#","LA#","
FA#","LA#","DO#","RE#","RE#","LA#","O2LA
#","O3LA#","RE#","LA#","RE#","MI","FA","
SO#","DO#","SO#","FA","SO#","DO#","SO#","
DO#","RE","RE#","FA","P","FA#","FA#","L
17P"
10050 DATA "T203FA#","LA#","DO#","LA#","
FA#","LA#","DO#","RE#","RE#","LA#","O2LA
#","O3LA#","RE#","LA#","RE#","MI","FA","
SO#","DO#","SO#","FA","SO#","DO#","SO#","
DO#","RE","RE#","FA","P","FA#","FA#","L
17P"
10100 DATA "ABAISSEUR","ALLUMER","BAIS
SER","DESCENDRE","DEUIRE","FOUILLER","
GRATTER","INTRODUIRE","LANCER","LI
RE","MANGER","METTRE","MONTER","OUVR
IR","PRENDRE","SAUTER","TOURNER"
10110 DATA "ABANDON","ALLUMETTES","ARM
OIRE","BOITE","BOUON","BUFFET","CAD
RE","CLEF","COFFRE","CORDE","DIAMANT
","DISQUE","ESCALIER","FENETRE","HUI
TRES","LAMPRE","LETTRE","MANETTE","MA
RCHES","ORDINATEUR","OBJET","PERLES","
PLACARD"
10115 DATA "PLATEAU","PORTE"
19990 " ENSEIGNE
20000 COLOR7:FOR I=48 TO 64 STEP 2
20010 LINE(I,48)-(I+8,40)
20020 NEXT I
20030 FOR I=8 TO 16 STEP 2
20040 LINE(I,104)-(I+64,40)
20050 NEXT I
20060 FOR I=72 TO 88 STEP 2
20070 LINE(I,48)-(I+8,40)
20080 NEXT I
20090 FOR I=40 TO 48 STEP 2
20100 LINE(I,104)-(I+56,48)
20110 NEXT I
20120 FOR I=88 TO 96 STEP 2
20130 LINE(I,72)-(I+8,64)
20140 NEXT I
20150 FOR I=64 TO 72 STEP 2
20160 LINE(I,104)-(I+40,64)
20170 NEXT I
20180 FOR I=80 TO 88 STEP 2
20190 LINE(I,104)-(I+40,64)
20200 LINE(I+48,56)-(I+56,48)
20210 NEXT I
20220 FOR I=48 TO 56 STEP 2
20230 LINE(I,152)-(I+40,112)
20240 LINE(I+48,104)-(I+88,64)
20250 NEXT I
20260 FOR I=58 TO 70 STEP 2
20270 LINE(I,152)-(I+8,144)
20280 LINE(I+32,120)-(I+40,112)
20290 LINE(I+48,104)-(I+56,96)
20300 LINE(I+64,88)-(I+72,80)
20310 LINE(I+80,72)-(I+88,64)
20320 NEXT I
20330 FOR I=72 TO 80 STEP 2
20340 LINE(I,152)-(I+40,112)
20350 LINE(I+48,104)-(I+56,96)
20360 LINE(I+64,88)-(I+88,64)
20370 NEXT I
20380 FOR I=88 TO 96 STEP 2
20390 LINE(I,152)-(I+88,64)
20400 NEXT I
20410 FOR I=144 TO 160 STEP 2
20420 LINE(I,104)-(I+8,96)
20430 LINE(I+32,72)-(I+40,64)
20440 NEXT I
20450 FOR I=112 TO 120 STEP 2
20460 LINE(I,152)-(I+40,112)
20470 LINE(I+48,104)-(I+56,96)
20480 LINE(I+80,72)-(I+88,64)
20490 NEXT I
20500 FOR I=208 TO 208 STEP 2
20510 LINE(I,72)-(I+8,64)
20520 NEXT I
20530 FOR I=160 TO 168 STEP 2
20540 LINE(I,120)-(I+8,112)
20550 LINE(I+48,72)-(I+56,64)
20560 NEXT I
20570 FOR I=136 TO 144 STEP 2
20580 LINE(I,152)-(I+40,112)
20590 NEXT I
20600 FOR I=152 TO 160 STEP 2
20610 LINE(I,152)-(I+40,112)
20620 LINE(I+48,104)-(I+56,96)
20630 NEXT I
20640 FOR I=152 TO 160 STEP 2
20650 LINE(I,168)-(I+8,160)
20660 LINE(I+16,152)-(I+56,112)
20670 NEXT I
20680 FOR I=160 TO 168 STEP 2
20690 LINE(I,168)-(I+8,160)
20700 LINE(I+16,152)-(I+24,144)
20710 LINE(I+48,120)-(I+56,112)
20720 NEXT I
20730 FOR I=168 TO 176 STEP 2
20740 LINE(I,168)-(I+8,160)
20750 NEXT I
20760 FOR I=176 TO 184 STEP 2
20770 LINE(I,168)-(I+56,112)
20780 NEXT I
20790 FOR I=208 TO 216 STEP 2
20800 LINE(I,152)-(I+56,96)
    
```

```

20810 NEXT I
20820 FOR I=256 TO 264 STEP 2
20830 LINE(I,120)-(I+8,112)
20840 NEXT I
20850 FOR I=232 TO 240 STEP 2
20860 LINE(I,152)-(I+40,112)
20870 NEXT I
20880 FOR I=248 TO 256 STEP 2
20890 LINE(I,152)-(I+56,96)
20900 NEXT I
20910 FOR I=256 TO 272 STEP 2
20920 LINE(I,152)-(I+8,144)
20930 LINE(I+32,120)-(I+40,112)
20940 NEXT I
20950 FOR I=272 TO 280 STEP 2
20960 LINE(I,152)-(I+8,144)
20970 NEXT I
30000 RETURN
    
```

```

132 DEFGR$(82)=120,254,255,15,3,255,255,
254
133 DEFGR$(83)=15,127,255,224,225,255,25
5,60
134 DEFGR$(84)=192,240,254,125,248,224,1
25,0
135 DEFGR$(85)=0,0,0,192,56,4,2,1
136 DEFGR$(86)=1,1,2,12,56,64,0,0
137 DEFGR$(87)=0,31,32,64,70,73,72,70
138 DEFGR$(88)=0,255,0,0,49,74,66,66
139 DEFGR$(89)=0,255,0,0,156,82,82,92
140 DEFGR$(90)=0,248,4,2,242,130,130,226
141 DEFGR$(91)=65,73,70,64,32,31,0,0
142 DEFGR$(92)=66,74,49,0,0,255,0,0
143 DEFGR$(93)=84,82,146,0,0,255,0,0
144 DEFGR$(94)=130,130,242,2,4,248,0,0
145 DEFGR$(95)=0,1,2,4,4,4,4,4
146 DEFGR$(96)=0,255,0,0,99,148,132,132
147 DEFGR$(97)=0,255,0,0,37,165,165,165
148 DEFGR$(98)=0,255,0,0,198,41,40,198
149 DEFGR$(99)=0,128,64,32,32,32,32,32
150 DEFGR$(100)=4,4,4,4,2,1,0,0
151 DEFGR$(101)=132,148,99,0,0,255,0,0
152 DEFGR$(102)=165,165,25,0,0,255,0,0
153 DEFGR$(103)=1,9,6,0,0,255,0,0
154 DEFGR$(104)=32,32,32,64,128,0,0
155 DEFGR$(105)=25,37,37,37,37,37,25
156 DEFGR$(106)=0,2,0,0,66,162,34,162,66
157 DEFGR$(107)=4,4,4,103,148,244,132,99
158 DEFGR$(108)=0,0,0,24,32,24,132,56
159 DEFGR$(109)=0,0,0,0,0,24,5,29
160 DEFGR$(110)=18,18,12,0,0,197,43,9
161 DEFGR$(111)=0,0,0,1,0,73,73,73
162 DEFGR$(112)=0,0,0,0,0,24,32,24
163 DEFGR$(113)=37,28,0,0,0,0,0,0
164 DEFGR$(114)=43,197,1,1,0,0,0,0
165 DEFGR$(115)=89,42,0,0,0,0,0,0
166 DEFGR$(116)=4,184,0,0,0,0,0,0
198 " IMPLANTATION DU DECOR DE JEU
200 SCREEN,6:LOCATE0,0:FOR I=0 TO 24
210 LINE(0,I)-(39,I) " ",4:NEXT I:CLS
220 PSET(1,1)GR$(38),15,4
230 LINE(2,1)-(22,1)GR$(39)
240 PSET(23,1)GR$(40)
250 LINE(23,2)-(23,14)GR$(41)
260 PSET(23,15)GR$(42)
270 LINE(23,16)-(23,22)GR$(41)
280 PSET(23,23)GR$(43)
290 LINE(22,23)-(2,23)GR$(44)
300 PSET(1,23)GR$(45)
310 LINE(1,22)-(1,16)GR$(46)
320 PSET(1,15)GR$(47)
330 LINE(1,14)-(1,2)GR$(46)
340 PSET(1,1)GR$(38)
350 LINE(2,15)-(2,15)GR$(48)
390 BOXF(207,8)-(304,79),-2
400 FOR I=0 TO 3
405 A=3:B=12
410 LINE(207-I,16+I)-(207-I,71-I),A
420 LINE(304+I,16+I)-(304+I,71-I),A:NEXT
I
430 FOR I=0 TO 3
440 LINE(208+I,15-I)-(303-I,15-I),A
450 LINE(208+I,72+I)-(303-I,72+I),A:NEXT
I
460 BOX(199,8)-(312,79),B
470 LINE(202,82)-(315,82),B:LINE-(315,11
),B
480 FOR I=199 TO 312 STEP 2:LINE(I,79)-(
143,82),B:NEXT I:FOR I=78 TO 8 STEP -2:L
INE(312,I)-(315,I),B:NEXT I
490 FOR I=38 TO 4 STEP -2:BOX(197+I,85+I
)-(274-I,162-I),2:NEXT I:FOR I=2 TO 8 ST
EP -2:BOX(197+I,85+I)-(274-I,162-I),3:NE
XT I
500 RESTORE 1500
510 FOR K=1 TO 37
520 READ I,J
530 PSET(I,J)GR$(K),3,4
540 NEXT K
550 GOTO 790
560 BOXF(26,2)-(37,8)CHR$(32),,1
700 RESTORE 1515
710 FOR W=1 TO 30
720 READ I,J,K
730 PSET(I,J)GR$(K),4,1
740 NEXT W
750 FOR W=1 TO 8
760 READ I,J,K
770 IPSET(I,J)GR$(K),0,1
780 NEXT W:RETURN
790 FOR W=1 TO 8
800 READ I,J,K
810 PSET(I,J)GR$(K),3,4
830 NEXT W
840 FOR W=1 TO 10
850 READ I,J,K
860 PSET(I,J)GR$(K),3,4
870 NEXT W
880 LOCATE26,23
890 COLOR6:PRINT"000000 0 000"
900 BOX(197,165)-(314,194),3
910 FOR W=1 TO 12
920 READ I,J,K
930 PSET(I,J)GR$(K),3,4
940 NEXT W
950 FOR W=1 TO 24
960 READ I,J,K$
970 IF K$="A" THEN CO=10
980 IF K$="B" THEN CO=11
990 IF K$="C" THEN CO=12
1000 PSET(I,J)CHR$(32),,CO
1010 NEXT W
1020 BOX(277,85)-(314,109),3
1030 BOX(277,85)-(314,162),3
1040 GOSUB 560:FOR I=16 TO 118:LINE(16,I
)-(163,I),2:BEEP:NEXT I
1045 " CHARGEMENT DU PROGRAMME DE JEU
    
```

LISTING 2

```

10 " THIEF OF NIGHT
15 " PROGRAMME 2/3 MO5
20 " (c) LEBAY Ludovic 07/08/1985
30 " MEMORISATION DES CARACTERES DE DECOR
40 CLEAR ,,117
50 DEFGR$(0)=0,0,0,0,0,0,0,0
51 DEFGR$(1)=0,0,64,96,112,80,72,44
52 DEFGR$(2)=24,24,24,24,24,44,44,44
53 DEFGR$(3)=0,0,2,6,14,10,18,52
54 DEFGR$(4)=192,224,120,52,42,21,10,5
55 DEFGR$(5)=38,34,33,33,32,144,208,48
56 DEFGR$(6)=44,44,44,173,239,78,78,78
57 DEFGR$(7)=100,68,132,132,4,9,11,12
58 DEFGR$(8)=3,7,30,44,84,168,80,160
59 DEFGR$(9)=0,62,25,12,3,1,0,0
60 DEFGR$(10)=6,2,249,7,0,128,192,48
61 DEFGR$(11)=152,70,35,144,136,68,98,33
62 DEFGR$(12)=78,78,207,78,143,143,14,3
63 DEFGR$(13)=25,98,196,9,17,34,70,132
64 DEFGR$(14)=96,64,159,224,0,1,3,12
65 DEFGR$(15)=0,124,152,48,192,128,0,0
66 DEFGR$(16)=0,0,7,255,248,7,0,0
67 DEFGR$(17)=24,15,255,255,0,248,15,24
68 DEFGR$(18)=23,255,255,255,0,0,248,23
69 DEFGR$(19)=143,206,236,248,31,55,115,
241
70 DEFGR$(20)=232,31,0,0,255,255,255,232
71 DEFGR$(21)=24,240,31,0,255,255,240,24
72 DEFGR$(22)=0,0,224,31,255,224,0,0
73 DEFGR$(23)=0,0,1,3,12,25,62,0
74 DEFGR$(24)=48,192,128,0,7,249,2,6
75 DEFGR$(25)=33,98,68,136,144,35,70,140
76 DEFGR$(26)=241,241,241,114,243,114,11
4,114
77 DEFGR$(27)=132,70,34,17,9,196,98,25
78 DEFGR$(28)=12,3,1,0,224,159,64,96
79 DEFGR$(29)=0,0,128,192,48,152,124,0
80 DEFGR$(30)=5,10,21,42,52,120,224,192
81 DEFGR$(31)=48,208,144,32,33,33,34,38
82 DEFGR$(32)=114,114,114,247,181,52,52,
52
83 DEFGR$(33)=12,11,9,4,132,132,68,100
84 DEFGR$(34)=160,80,168,84,44,30,7,3
85 DEFGR$(35)=44,72,80,112,96,64,0,0
86 DEFGR$(36)=52,52,52,24,24,24,24,24
87 DEFGR$(37)=52,18,10,14,6,2,0,0
88 DEFGR$(38)=15,63,120,96,231,207,206,2
04
89 DEFGR$(39)=255,255,0,0,255,255,0,0
90 DEFGR$(40)=240,252,30,6,231,243,115,5
1
91 DEFGR$(41)=51,51,51,51,51,51,51,51
92 DEFGR$(42)=51,243,243,3,3,243,243,51
93 DEFGR$(43)=51,115,243,231,6,30,252,24
0
94 DEFGR$(44)=0,0,255,255,0,0,255,255
95 DEFGR$(45)=204,206,207,231,96,120,63,
15
96 DEFGR$(46)=204,204,204,204,204,204,20
4,204
97 DEFGR$(47)=204,207,207,192,192,207,20
7,204
98 DEFGR$(48)=0,255,255,0,0,255,255,0
99 DEFGR$(49)=0,0,0,128,112,63,15,7
100 DEFGR$(50)=0,0,0,0,128,255,249
101 DEFGR$(51)=7,7,7,7,7,7,7,7
102 DEFGR$(52)=129,0,0,0,0,16,8
103 DEFGR$(53)=7,7,7,7,7,7,7,7
104 DEFGR$(54)=0,12,12,13,15,14,12,12
105 DEFGR$(55)=15,31,0,0,0,0,0,0
106 DEFGR$(56)=204,236,0,0,0,0,0,0
107 DEFGR$(57)=0,0,136,196,196,198,198,1
98
108 DEFGR$(58)=206,223,0,0,0,0,0,0
109 DEFGR$(59)=0,0,30,63,51,63,62,48
110 DEFGR$(60)=62,159,0,0,30,63,51,51
111 DEFGR$(61)=51,51,63,30,0,0,0,0
112 DEFGR$(62)=0,0,0,0,0,128,120
113 DEFGR$(63)=63,31,31,28,28,28,31,31
114 DEFGR$(64)=31,30,28,28,28,28,28,28
115 DEFGR$(65)=28,28,63,127,0,0,0,0
116 DEFGR$(66)=248,252,0,0,0,0,0,240
117 DEFGR$(67)=224,0,0,0,8,4,5,7
118 DEFGR$(68)=6,6,6,134,0,0,0,0
119 DEFGR$(69)=3,0,0,0,68,226,226,99
120 DEFGR$(70)=99,99,103,111,0,0,0,0
121 DEFGR$(71)=0,0,0,15,31,24,24
122 DEFGR$(72)=27,25,31,207,0,0,0,0
123 DEFGR$(73)=64,32,32,48,50,183,63,59
124 DEFGR$(74)=51,179,179,51,0,0,0,0
125 DEFGR$(75)=32,16,16,24,30,28,24,24
126 DEFGR$(76)=24,24,56,126,0,0,0,0
127 DEFGR$(77)=0,0,0,0,0,6,6,0
128 DEFGR$(78)=0,0,0,0,0,0,0,3
129 DEFGR$(79)=0,8,16,16,16,16,32,32
130 DEFGR$(80)=0,0,0,0,0,3,4,8
131 DEFGR$(81)=0,3,15,30,127,191,7,0
    
```

A SUIVRE...

HEBDOGICIEL 24 rue baron 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: MATERIEL UTILISE:
 PRENOM: CONSOLE:
 ADRESSE: PERIPHERIQUES:
 BUREAU DISTRIBUTEUR: REGLEMENT JOINT: CHEQUE CCP

PING PONG de KONAMI pour MSX

Ha ! Madre de dios ! Vingt deux ans que je m'entraîne en vue de ce jour et enfin il arrive. Tout petit déjà, je rêvais de leur mettre la pâtée à toutes ces faces de citron qui veulent

nous faire croire qu'elles sont les seules à savoir tenir une raquette de ping pong correctement. En plus, la nature et mon père (Dieu ait son âme) m'ont doté d'un nom à cou-

cher dehors. Le crétin, si vous voyez ce que je veux dire. Alors deux raisons de démontrer que lorsqu'on est français (cocorico) et qu'on s'appelle Le crétin on peut quand même être le meilleur mondial d'une discipline sportive.

La meilleure chose à faire quand on veut devenir champion du monde, c'est de pratiquer. A forte dose, bien sûr ! Des heures à travailler son coup droit, son revers, ses services. Des jours à courir, à maintenir la forme physique, à sauter à la corde. Des mois à écouter l'entraîneur et à suivre ses conseils. Des années de compétition. Et après tout ça, on se retrouve où ? On se retrouve en face du japonais champion du monde en titre et on s'apprête à lui montrer de quoi on est capable.

C'est pas le moment de rouler les mécaniques : il faut simplement se concentrer à fond pour se sentir à

l'aise et sûr de sa technique. Les arbitres font leur entrée. Ils ont toujours l'air aussi constipé ces gars-là, à croire qu'ils viennent de bouffer leur belle-mère avec une sauce jus de chapeau. Ca y est : l'autre



nippon vient de débarquer. Impressionnant le bonhomme : 1,54 mètres, 48 kilos et champion du monde. C'est pas grave, même si je ressemble à Goliath à côté de ce nabot. J'entame la partie, c'est bon ça coco. Plein la vue ! Il en a pris plein la vue avec mon service canon. Il ne verra rien du reste de la partie je suis sûr !

Pour la première fois de l'histoire de la micro, le ping pong vient d'être adapté sur une machine. Courageux les mecs : ils ont programmé un MSX pour cette simulation sportive. Et miracle ! Ils ont réussi le tour de force de faire un logiciel génial offrant quatre types de base de services, autant de coups droits et de revers. La qualité graphique, fortement aidée par une utilisation judicieuse des sprites, atteint des sommets inexplorés sur cet ordinateur. Le premier soft indispensable sur MSX.

AMSTRAD	Sectar 7
Gilles COMMERE	page 4
AMSTRAD	Paint
Christophe LAMBERT	page 11
APPLE	la clé du Paradis
Didier POGGIO	page 2
CANON X07	American Gold
Nicolas ALLAIRE	page 25
CBM 64	Super Galaxie
Philippe BERTRAND	page 5
EXL 100	Exel Château
Henry MEZZALAMA	page 35
FX 702P	Gladiator
André TONIC	page 26
MSX	Scramb
Philippe BOISSON	page 33
ORIC	Colour
Rémi MONASSON	page 32
SPECTRUM	Folie du Chef
Thierry PEYNE	page 26
TI (be)	James
Christophe GODEREUX	page 6
TI (bs)	Les portes de l'enfer
David DADA	page 5
TO7/TO7.70/MO5	Thief of Night
Ludovic LEBAY	page 34
VIC 20	Vic Flipp
Emmanuel RAULT	page 3
ZX 81	Adventure
J.Noël DEPIERREUX	page 12

POK GAMES

"CHUNGA"

THIBET

HOGNO ! HOGNO !



GAZLOU ! GAZLOU !



HARGO ! HARGO !



KAKA TCHOTCHO !



la Règle à Calcul

DU JEU AU TRAITEMENT DE TEXTE AMSTRAD

- CLAVIER AZERTY
- DISQUETTE 3 POUCES
- ECRAN NOIR ET VERT
- IMPRIMANTE QUALITE COURRIER



JEUX EN K7	
3D Voice chess	165 F
Alien 8	130 F
A view to a kill	130 F
Air wolf	110 F
Amélie minuit	130 F
American football	115 F
Battle for midway	115 F
Beach head	130 F
Brian jack superstar	100 F
Business	180 F
Codename mat II	100 F
Combat lynx	100 F
Confuzion	100 F
Daley thompson	100 F
deathlon	100 F
Dark star	100 F
Defend or die	100 F
Doppel ganger	130 F
Dun dorach	130 F
Eldon	115 F
Everyone is a wally	125 F
Fighter pilot	110 F
Force 4	110 F
Frank bruno's boxing	115 F
Fruity frank	75 F
Galaxia	75 F
Gillian's gold	100 F
Ghostbusters	125 F
Gremlins	115 F
Handicap golf	100 F
Hard hat mack	160 F
Highway encounters	150 F
Hunchback	100 F
Hunchback 2	100 F
Infernal runner	180 F
Jammin	140 F
Jet set willy	100 F
Joyaux de Babylone	75 F
Jump jet	135 F
Jungernaut	130 F
Knight lore	130 F
Kong strikes back	75 F
Manic miner	100 F
Master of the lamps	150 F
Pyjamarama	100 F
Red arrows	110 F
Rally 2	180 F
Rocky horror show	150 F
Slap shoot	115 F
Sorcery	135 F
Steve davis snooker	110 F
Starion	125 F
Super pipeline 2	140 F
The covenant	100 F
The hobbit	230 F
The magician's balls	130 F
The way of the exploding first	130 F

MATERIEL	
PCW 8256	6990 F
CPC 6128 Couleur	5990 F
CPC 6128	5290 F
Monochrome CPC 664 Couleur	4490 F
CPC 664	5290 F
Monochrome CPC 464 Couleur	3790 F
CPC 464	3990 F
Monochrome DDI 1 lecteur de disquette avec contrôleur	2590 F
MPI adaptateur péritel pour CPC 464	1990 F
DMP1 imprimante impact AMSTRAD	390 F
DMP 2000 imprimante qualité courrier	2490 F
AMSTRAD SP 1000 CPC imprimante qualité courrier Seikosha	2390 F
Câble imprimante Centronics	150 F
Magnétocassette CPC avec cordon	390 F
Câble magnéto K7 pour CPC 664/6128	95 F
Rallonge CPC 464 CPC 6128	75 F
Rallonge CPC 664 et CPC 6128	100 F
Joystick Quickshot 1	100 F
Joystick Quickshot 2	140 F
Adaptateur 2 Joysticks	150 F
Synthétiseur de parole français	480 F
Carte 8 E/S digitale	395 F
Carte 8EA analogique	395 F
Housses CPC 464, 664, 6128	95 F
Housses moniteur	95 F
Disquette vierge DF/SD. P.U.	70 F
Disquette vierge DF/SD. Boîte de 10	650 F

JEUX EN DISQUETTE	
Air wolf	150 F
Alien	130 F
Alex Higgins snooker	130 F
Beach head	185 F
Braxxbluff	130 F
Codename mate	130 F
Electrofreddy	130 F
Empire	310 F
Fantastic voyage	130 F
Fighter pilot	130 F
Hunchback	130 F
Jump jet	175 F
Master chess	130 F
Orphée	340 F
Pyjamarama	130 F
Rally 2	280 F
Space hawks	130 F
Spannerman	130 F
Steve davis snooker	175 F
Super pipeline 2	130 F
3 D Fight	260 F

LOGICIELS UTILITAIRES :	
AMSWORD (traitement de textes)	245 F
AMSCALC (tableur électronique)	245 F
EASY FILE (gestion de fichier multicritères)	245 F
EASY CALC (tableur électronique)	245 F
EASY BANK (compte bancaire)	245 F
EASY GRAPH (utilitaire graphique camembert, colonnes)	245 F
EASY REPORT (permet d'échanger les données entre 2 programmes "EASY")	245 F
EASY FILE DISK (sur disquette)	375 F
EASY CALC DISK (sur disquette)	375 F
EASY GRAPH DISK (sur disquette)	375 F
DEVAPAC Assembleur Désassembleur	290 F
AMS ASM Macro-Assembleur	295 F
Assembleur (sur disquette)	345 F
HISOFT PASCAL	390 F
KUMA FORTH	390 F
ZEN (Assembleur-Désassembleur)	245 F

LIBRAIRIE	
La bible du programmeur	249 F
Basic au bout des doigts	149 F
CPC 464	149 F
Trucs et astuces	149 F
Le langage machine pour le CPC	129 F
Les jeux d'aventure, comment les programmer	129 F
Peeks et pokes du CPC	99 F
Graphismes et son du CPC	129 F
AMSTRAD Ouvre-toi Programmes basic pour le CPC	99 F
Autoformation à l'assembleur	129 F
Montages et périphériques	198 F
Le livre du CPM Amstrad	199 F
Les routines de l'Amstrad 464, 664, 6128	149 F



PCW 8256 : "RESERVEZ-LE DÈS MAINTENANT"

Grâce à Amstrad voici le premier traitement de texte accessible à tous. Le PCW 8256 est un micro-ordinateur puissant et complet permettant aussi bien de taper vos lettres que de programmer. Votre PCW 8256 comprend : un clavier français AZERTY accentué, un lecteur de disquette 3 pouces de 180 Ko, 256 Ko de mémoire, un écran de 90 colonnes sur 34 lignes, le basic, le logo, le CPM plus et une imprimante de qualité courrier.

PLUSIEURS ORDINATEURS EN UN, SON PRIX LE REND IMBATTABLE : 6.990 F T.T.C.

BON DE COMMANDE PROMO NOVEMBRE

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules. Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS Tél. : (1) 43.25.68.88 Téléx : ETRAV 220064 F / 13003 RAC Livraison des produits disponibles sous 8 jours parking gratuit Maubert-Lagrange

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