ISSN - 0760 - 6125

HEBDOGICIEL

M-1815-113-10 F.

N° 113

Le premier journal d'informatique qui est moins troublé que Fabius.

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

10 F

PROTECTION DES LOGICIELS : LE TROUBLE !

Nos éditeurs chéris et leurs avocats ont eu deux semaines pour réfléchir sur l'affaire de la protection des noms de logiciels. Dix éditeurs, dix solutions différentes pour essayer de se sortir de ce bourbier.

JE RÉSUME

Tout s'est passé il y a deux semaines. Après avoir fait un article sur la protection des logiciels (dépôts de listings et de noms), nous avons eu la bordélique idée de tester un peu et la loi et les éditeurs de logiciels, histoire de voir si tout le monde profite bien de ses avantages. Nous sommes donc allés à l'INPI (l'Institut National de la Propriété Industrielle) faire des recherches d'antériorité sur une quinzaine de titres de logiciels. A notre plus grande surprise, onze d'entre eux n'étaient pas déposés. Concrètement, n'importe qui pouvait aller à l'INPI et devenir propriétaire de ces titres. Comme vous nous connaissez, nous y sommes allés de bon cœur et avons déposé ces onzes titres sous le nom de Shift Editions, soit Hebdogiciel. Panique, sursauts, spasmes, crises d'épilepsie, bon nombre des éditeurs visés ont réagi. Le temps de sauter une ligne, de mettre un titre et on les passe en revue.

HEIIIN, RÉPÉTEZ...

Inutile de vous dire que notre avocat a envoyé aux sociétés d'éditions des logiciels concernées une lettre très explicite. Parmi celles qui ont répondu par écrit, il y a Froggy Software. Froggy Software, c'est Jean-Louis Lebreton. Tranquille, il a chargé son avocat du boulot, comme les autres d'ailleurs. Mais alors, les avocats, à la masse les mecs. Celui de Froggy devait s'être shooté au vinaigre, car voici ce qu'il écrit à notre confrère : "Je vous serais reconnaissant de m'indiquer quelle est exactement l'objet de la réclamation de votre cliente, car ma cliente ne comprend pas sa position puisque c'est la société Froggy Software qui a créé, le programme Paranoïak". Pas mal, hein ? Eh, Gaston, elle l'a créé le programme. Le programme, il est à lui, mais le nom, que dalle, c'est mon mien et vu que je suis le premier déposant, c'est toi qui te démerdes pour trouver autre chose et payer les pots cassés. Compris ? Excusez-moi, cher lecteur, pour l'utilisation de ce langage cru mais ceci était un message personnel pour Froggy Software. Et c'est bien marqué "Avocat à la cour" sous l'en-tête de lettre. J'ai peur que ce mossieur ait suivi un itinéraire craignos pour arriver à la cour. Ou alors, il s'est spécialisé dans la fraude dans la vente des bananes fraîches en provenance du Bouanastan. Nul.

De gauche à droite en partant du haut : Claudius (Fnac), C. Sapet (Infogrames), S. Maumy et J-M Perbet (Sony), F. Quentin (Amsoft), M. Motro (Vifi), et L. Weill (Loriciels). Les autres ne sont pas photogéniques.

LA CHARITE MON BON SEIGNEUR

Dans la série "j'ai rien compris au film", il y a aussi les rigolos. Ere Informatique a quelques problèmes financiers apparemment, vu ce que leur avocaillon nous gribouille :" J'ai dû passer de longues heures à étudier le problème très complexe que tu me posais (entre avocats, ils se tutoient). Il me semblerait dès lors normal que ton client prenne en charge mes honoraires qui s'élèvent à la somme royale de 1 500 francs". Je suis mort de rire. Non seulement de toute évidence il n'a rien compris au film puisqu'il ne fournit aucune conclusion valable mais en plus, l'avocat veut faire payer ses honoraires à ses adversaires. Je vous laisse juger du croustillant de cette réponse qui dénote soit d'un humour très spécial, soit d'une naïveté impressionnante. Si tu veux, Hector (c'est pas son nom, mais c'est pour pas qu'il ait d'ennuis) devant la porte de l'HHHHebdo, on te fait une petite place, on te file une couverture et tu fais l'aumône pour arrondir tes fins de mois. On réserve pour toi.

BEN, PUISQUE C'EST COMME ÇA

Un autre qui est plein d'humour, c'est Laurent Weill de Loriciels. Pour lui, pas d'avocats, pas de lettres avec accusé de reception, pas de vil chantage. Non, rien de tout cela. "Puisque c'est comme ça, on dépose Hebdogiciel !" nous a-t-il dit au téléphone. Marrant, non ? Allez, vous cassez pas les mecs, on l'a déjà déposé et nous, le jour même de sa création. On n'a pas attendu que des rigolos viennent planter la merde. Feriez mieux de prendre exemple, hein ? Enfin, quand même, il est marrant, allez, un banc : "Il est des no-otres, il a fait le con comme les au-autres".

MOI ? J'M'EN TAPE

Remarquez, à force de jouer au con, il faut bien se planter quelque part. Ainsi, en téléphonant à Amstrad pour leur demander leur position officielle, on a eu une surprise. Pour choisir les logiciels que nous allions déposer à notre nom, on a utilisé un catalogue de logiciels classique. Pour coincer Amsoft, on a choisi "Commandos Galactiques". C'est un choix comme un autre. François Quentin qui nous a répondu nous a littéralement scié. "Désolé mais Commandos Galactiques n'existe pas. Comme c'était un logiciel importé d'Angleterre, on a préféré garder la titre anglais au dernier moment, c'est-à-dire "Galactic Commandos". Dur, mais eh, les mecs, pourquoi le titre ne figure-t-il sur aucun catalogue ? Bon, d'accord, le dépôt que l'on a fait ne couvre pas ce logiciel, donc vous n'aurez pas d'emmerdes. Mais si le cas se présentait quand même, qu'est-ce qu'ils feraient chez Amstrad ? Grosso modo, ils s'en tapent ! Ah ! Allez, précipitez-vous sur un catalogue d'Amstrad et déposez tous les titres, ils n'en ont rien à foutre ! Pas mal, non ?

ON VA POUVOIR MARCHER DROIT

Chez Infogrames, on ne s'affole pas. "Ce que vous avez fait va faire prendre conscience aux éditeurs que l'improvisation c'est pas toujours bon". Ça y est, enfin quelqu'un de sérieux. Ouf. Et en plus pas à côté de ses pompes. Infogramme nous a dit en quelque sorte : "Je vous ai compris". Allez, on pardonne.

LES RADINS DU COIN

Logi'stick craint. Chez eux, on ne dépose pas à l'INPI. Ah. Ça, on n'y avait pas pensé. Eux, ils font ça chez un huissier en même temps que le dépôt du logiciel. Alors, bien sûr, on nous a répondu que ce qu'on a fait est naze car ce sont eux qui ont l'antériorité. Mais il y a un problème dans leur système. Si Logi'stick dépose ses softs chez huissier, le mec qui veut utiliser un nom ne peut pas aller vérifier à l'INPI que celui-ci n'est pas déjà pris. Il n'apparaîtra pas

Suite page 29

LES CHARLOTS AU PARQUET

Être distributeur agréé de matériel IBM, tel est le but ultime et compréhensible de toute personne travaillant dans la micro. C'est vrai que ça ferait joli sur la vitrine le petit autocollant bleu. Mais voilà, il y a un malaise. Figurez-vous que pour revendre de l'IBM, il faut absolument avoir signé un contrat. Un contrat ? Oui, un contrat. Bon, et alors ? Et alors la Secrétairerie ne l'a pas signé ce contrat et ça va faire un bon bout de temps qu'elle diffuse du matos IBM. En juillet, IBM assigne l'affaire en référé (un procès réservé aux cas d'urgence) histoire de pas se laisser faire. IBM demande la cessation de vente de son matériel par la Secrétairerie et l'interdiction de faire de la pub. Le tribunal se juge incompétent et donc clôt le dossier en disant "c'est un problème de fond, allez donc voir au tribunal de commerce". Et ça y est, IBM y est allé, au tribunal de commerce; mais attention, cette fois-ci, les Charlots ne sont pas certains du tout de

Suite page 29

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

DEULIGNEURS *les fainéants sont en page 9*

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 7, 8.

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.

CINOCHE-TELOCHE pages 14,15

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 20

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 COMMODORE VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

LA ROUTE

COMMODORE 64

Conducteurs du Dimanche, roulez dangeureusement et rivalisez d'imprudence en toute impunité... sur votre commodore.

Gérald LIMBARD

Mode d'emploi :
Après lancement et implantation des codes, sauvez le langage MACHINE par :
POKE 43,11 : POKE 44,128 : POKE 45,146 : POKE 46,146 : SAVE "LA ROUTE",1,1
Chargez-le par : LOAD "LA ROUTE" : SYS 37081
Deux conducteurs doivent, sur deux circuits séparés, parcourir un maximum de kilomètres avant d'être pulvérisé par les obstacles rencontrés. Le vainqueur est celui qui, en fin de partie, a parcouru le plus de Kms. Nécessite évidemment deux joysticks.

SUITE DU N° 112

```
2000 DATA 206,36,196,208,3,76,66,1
45,169,128,141,248,195,162,1,134,1
82,173,89
2010 DATA 196,41,2,240,3,32,142,13
2,230,182,173,89,196,41,4,240,3,32
,142,132
2020 DATA 230,182,173,89,196,41,8,
240,3,32,142,132,165,249,41,254,13
3,249,96
2030 :
2040 DATA 35199,206,98,196,240,3,1
04,104,96,173,97,196,141,98,196,17
3,92,196
2050 DATA 201,35,208,36,162,6,169,
0,157,0,212,202,16,250,169,13,141,
5,212,169
2060 DATA 16,141,6,212,169,30,141,
0,212,169,3,141,1,212,169,129,141,
4,212,96
2070 DATA 201,1,208,31,173,97,196,
141,98,196,169,0,141,4,212,141,5,2
12,169,240
2080 DATA141,6,212,173,64,196,141,
0,212,173,65,196,141,1,212,104,104
,76,228,138
2090 :
2100 DATA 35296,32,81,138,173,21,2
08,77,90,196,141,21,208,238,96,196
,206,94,196
2110 DATA 240,16,174,96,196,224,13
8,208,2,162,135,142,96,196,142,252
,195,96,169
2120 DATA 134,141,96,196,173,93,19
6,141,94,196,174,37,196,169,32,157
,40,194,206
2130 DATA 37,196,208,3,76,135,145,
169,128,141,252,195,162,5,134,182,
173,90,196
2140 DATA 41,32,240,3,32,142,132,2
30,182,173,90,196,41,64,240,3,32,1
42,132,230
2150 DATA 182,173,90,196,41,128,24
0,3,32,142,132,165,249,41,253,133,
249,96
2160 :
2170 DATA 35409,206,100,196,240,3,
104,104,96,173,99,196,141,100,196,
173,94,196
2180 DATA 201,35,208,36,162,6,169,
0,157,7,212,202,16,250,169,13,141,
12,212,169
2190 DATA 16,141,13,212,169,30,141
,7,212,169,3,141,8,212,169,129,141
,11,212,96
2200 DATA 201,1,208,31,173,99,196,
141,100,196,169,0,141,11,212,141,1
2,212,169
2210 DATA 240,141,13,212,173,66,19
6,141,7,212,173,67,196,141,8,212,1
04,104,76
2220 DATA 243,138
2230 :
2240 DATA 35506,165,249,41,1,240,6
,32,14,137,24,144,12,32,103,135,32
,205,135,32
2250 DATA 175,135,32,103,136,96
2260 :
2270 DATA 35531,165,249,41,2,240,6
,32,224,137,24,144,12,32,139,135,3
2,238,135
2280 DATA 32,190,135,32,155,136,96
2290 :
2300 DATA 35556,173,92,196,201,1,2
08,5,169,33,141,4,212,76,26,137
2310 :
2320 DATA 35571,173,94,196,201,1,2
08,5,169,33,141,11,212,76,236,137
2330 :
2340 DATA 35586,233,160,160,32,32,
32,32,32,233,160,160,160,160,160,1
60,160,160
2350 DATA 160,160,32,32,32,32,32,1
60,160,160,160,160,160,160,160,160
,160,160,32
2360 DATA 32,32,32,32,160,160,160,
160,160,160,160,160,160,160,160,32
,32,32,32
2370 DATA 32,160,160,160,32,32,160
,160,160,160,160,160,32,32,32,32,3
2,160,160
2380 DATA 160,160,160,160,160,160,
160,160,160,32,32,32,32,32,160,160
,160,160
2390 DATA 160,160,160,160,160,160,
160,160,160,160,160,160,160,160,16
0,32,32,160
2400 DATA 160,160,160,160,160,160,
160,160,160,105,160,160,105,32,32,
160,160,105
2410 :
2420 DATA 35714,233,160,160,160,16
0,160,160,160,233,160,160,160,160,
160,160,160
2430 DATA 233,160,160,32,32,233,16
0,160,233,160,160,160,160,160,160,
160,233,160
2440 DATA 160,160,160,160,160,160,
160,160,160,160,160,160,160,160,16
0,160,160
2450 DATA 160,160,160,160,160,160,
160,160,32,32,160,160,160,160,160,
160,160,160
2460 DATA 160,160,160,160,160,160,
160,160,160,160,160,160,160,160,16
0,160,160
2470 DATA 160,160,160,160,160,160,
160,160,160,160,160,160,160,32,32,
160,160,160
2480 DATA 160,160,160,160,160,160,
160,105,160,160,160,160,160,160,16
0,105,160
2490 DATA 160,160,32,32,160,160,16
0,160,160,160,32,32,160,160,160,16
0,160,160
2500 DATA 32,32,160,160,160,32,32,
160,160,160,160,32,32,160,160,160,
160,160,160
2510 DATA 32,32,160,160,160,160,16
0,160,160,160,160,160,160,32,32,16
0,160,160
2520 DATA 160,160,160,32,32,160,16
0,160,32,32,160,160,160,160,32,32,
160,160,160
2530 DATA 160,160,105,32,32,160,16
0,160,160,160,160,160,105,160,160,
160,32,32
2540 DATA 160,160,160,160,160,160,
32,32,160,160,160,32,32,160,160,16
0,160,32,32
2550 DATA 160,160,160,32,32,32,32,
32,160,160,160,95,160,160,160,32,1
60,160,160
2560 DATA 160,160,160,160,160,160,
160,160,160,160,160,160,160,32,32,
160,160,160
2570 DATA 160,32,32,160,160,160,16
0,160,160,160,160,160,160,105,32,9
5,160,105
2580 DATA 32,160,160,160,160,160,1
60,160,105,160,160,160,160,160,160
,160,105,32
2590 DATA 32,160,160,160,105,32,32
,160,160,160,160,160,160,160,105
2600 :
2610 DATA 36034,14,14,14,0,0,0,0,0
,14,14,14,14,14,14,14,14,6,6,14,0,
0,0,0,0,6,6
2620 DATA 6,6,6,6,6,14,6,6,14,0,0,
0,0,0,6,6,6,6,6,6,6,14,6,6,14,0,0,
0,0,0,6,6
2630 DATA 14,0,0,6,6,14,6,6,14,0,0
,0,0,0,6,6,14,14,14,6,6,14,6,6,14,
0,0,0,0,0,6
2640 DATA 6,6,6,6,6,6,14,6,6,14,14
,14,14,14,14,6,6,14,0,0,6,6,14,6,6
,6,6,6,6,6
2650 DATA 14,6,6,14,0,0,6,6,14
2660 :
2670 DATA 36162,14,14,14,14,14,14,
14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,1
4,14,0,0,14
2680 DATA 14,14,14,14,14,14,14,14,
14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,6,6,
6,6,6,6,6
2690 DATA 14,6,6,6,6,6,6,6,14,6,6,
14,0,0,6,6,14,6,6,6,6,6,6,14,6,6
,6,6,6,6,6
2700 DATA 14,6,6,6,6,6,6,6,14,6,6,
6,6,6,6,6,14,6,6,14,0,0,6,6,14,6,6
,6,6,6,6,6
2710 DATA 14,6,6,6,6,6,6,6,14,6,6,
14,0,0,6,6,14,6,6,14,0,0,6,6,14,6,
6,14,0,0,6
2720 DATA 6,14,0,0,6,6,6,14,0,0,6,
6,14,14,14,14,0,0,6,6,14,14,14,6,6
,14,6,6,14
2730 DATA 0,0,6,6,14,6,6,14,0,0,6,
6,14,0,0,6,6,6,14,0,0,6,6,6,6,6,14
,0,0,6,6,6
2740 DATA 6,6,6,6,14,6,6,14,0,0,6,
6,14,6,6,14,0,0,6,6,14,0,0,6,6,6,1
4,0,0,6,6
2750 DATA 14,0,0,0,0,0,6,6,14,6,6,
6,14,0,6,6,14,14,14,6,6,14,6,6,14,
14,14,6,6
2760 DATA 14,0,0,6,6,6,14,0,0,6,6,
14,14,14,14,14,14,6,6,14,0,6,6,14,
0,6,6,6,6,6
2770 DATA 6,6,14,6,6,6,6,6,6,6,14,
0,0,6,6,6,14,0,0,6,6,6,6,6,6,6,14
2780 :
2790 DATA 36482,6,14,2,10,5,13,12,
15
2800 :
2810 DATA 36490,169,52,133,98,133,
100,169,192,133,99,169,216,133,101
,162,0,160
2820 DATA 0,189,2,139,145,98,189,1
94,140,145,100,232,48,23,200,192,1
6,208,238
2830 DATA 165,98,24,105,40,133,98,
133,100,144,225,230,99,230,101,24,
144,218,162
2840 DATA 0,189,130,139,157,184,19
3,189,66,141,157,184,217,232,208,2
41,189,130
2850 DATA 140,157,184,194,189,66,1
42,157,184,218,232,224,64,208,239,
173,52,216
2860 DATA 41,15,141,101,196,173,92
,216,41,15,141,102,196,96
2870 :
2880 DATA 36595,16,18,5,19,19,5,26
,32,21,14,5,32,20,15,21,3,8,5
2890 :
```

suite page 5

LE STORE MAGIQUE

TI99 BASIC SIMPLE

Ou comment fermer intelligemment les stores singuliers d'un immeuble... particulier.

Christian KEHREN

```
32
100 REM    pour inscrire les bonhommes t
apez call char 128 faites tourner puis u
tiliser CTRL+[<]
110 REM  -----------------          ! c
arre magique !            --------------
--
120 REM  ---------------            !
ti_99/4a   !              --------------

130 REM  -------------------        !ke
hren christian !          --------------
----      !:
140 REM  -------------------        ! b
asic = simple  !          --------------
----
150 CALL CLEAR
160 REM  -------------------        !
initialisation !          --------------
----
170 DATA 42,35
180 READ A(1),A(2)
190 CALL CHAR(128,"5A5A7E18183C2466")
200 GOSUB 4410
210 FOR I=5 TO 11
220 CALL COLOR(I,16,2)
230 NEXT I
240 CALL COLOR(3,16,2)
250 CALL COLOR(4,16,2)
260 CALL CLEAR
270 CALL SCREEN(14)
280 NC=0
290 Y=0
300 NT=1
310 REM      -----------
! grille  !               -----------

320 CALL COLOR(9,12,12)
330 FOR I=6 TO 18 STEP 4
340 CALL HCHAR(I,10,100,13)
350 NEXT I
360 FOR I=10 TO 22 STEP 4
370 CALL VCHAR(7,I,100,11)
380 NEXT I
390 B$="ESSAI No: 0"
400 L=3
410 C=10
420 GOSUB 4260
430 REM  ------------------         ! t
irage depart !            --------------
--
440 RANDOMIZE
450 CALL COLOR(2,9,9)
460 CALL COLOR(1,6,6)
470 X=INT(RND*2)+1
480 CD=A(X)
490 ON NT GOSUB 1480,1620,1760,1900,2040
,2180,2320,2460,2600
500 IF NT=9 THEN 530
510 NT=NT+1
520 GOTO 430
530 REM  ----------------            :
test clavier !            --------------
--
540 GOSUB 3120
550 GOSUB 3860
560 CALL SOUND(300,349,0,494,2,1047,4)
570 CALL KEY(3,K,L)
580 IF L=0 THEN 570
590 IF (K<49)+(K>57)THEN 570
600 NC=NC+1
610 GOSUB 4190
620 REM ------N:1----------
630 IF K=49 THEN 640 ELSE 720
640 GOSUB 2750
650 GOSUB 1480
660 GOSUB 2790
670 GOSUB 1620
680 GOSUB 2870
690 GOSUB 1900
700 GOSUB 2910
710 GOSUB 2040
720 REM ------N:2----------
730 IF K=50 THEN 740 ELSE 800
740 GOSUB 2750
750 GOSUB 1480
760 GOSUB 2790
770 GOSUB 1620
780 GOSUB 2830
790 GOSUB 1760
800 REM -------N:3---------
810 IF K=51 THEN 820 ELSE 900
820 GOSUB 2790
830 GOSUB 1620
840 GOSUB 2830
850 GOSUB 1760
860 GOSUB 2910
870 GOSUB 2040
880 GOSUB 2950
890 GOSUB 2180
900 REM -------N:4---------
910 IF K=52 THEN 920 ELSE 980
920 GOSUB 2750
930 GOSUB 1480
940 GOSUB 2870
950 GOSUB 1900
960 GOSUB 2990
970 GOSUB 2320
980 REM --------N:5---------
990 IF K=53 THEN 1000 ELSE 1100
1000 GOSUB 2790
1010 GOSUB 1620
1020 GOSUB 2870
1030 GOSUB 1900
1040 GOSUB 2910
1050 GOSUB 2040
1060 GOSUB 2950
1070 GOSUB 2180
1080 GOSUB 3030
1090 GOSUB 2460
1100 REM --------N:6---------
1110 IF K=54 THEN 1120 ELSE 1180
1120 GOSUB 2830
1130 GOSUB 1760
1140 GOSUB 2950
1150 GOSUB 2180
1160 GOSUB 3070
1170 GOSUB 2600
1180 REM ---------N:7--------
1190 IF K=55 THEN 1200 ELSE 1280
1200 GOSUB 2870
1210 GOSUB 1900
1220 GOSUB 2910
1230 GOSUB 2040
1240 GOSUB 2990
1250 GOSUB 2320
1260 GOSUB 3030
1270 GOSUB 2460
1280 REM --------N:8--------
1290 IF K=56 THEN 1300 ELSE 1360
1300 GOSUB 2990
1310 GOSUB 2320
1320 GOSUB 3030
1330 GOSUB 2460
1340 GOSUB 3070
1350 GOSUB 2600
1360 REM -------N:9--------
1370 IF K=57 THEN 1380 ELSE 530
1380 GOSUB 2910
1390 GOSUB 2040
1400 GOSUB 2950
1410 GOSUB 2180
1420 GOSUB 3030
1430 GOSUB 2460
1440 GOSUB 3070
1450 GOSUB 2600
1460 GOTO 530
1470 REM -------------------------------
--------------
1480 REM  --------------             !
  case No:1  !              ------------
--
1490 IF NT=1 THEN 1510
1500 GOSUB 2750
1510 GOSUB 4340
1520 CALL HCHAR(7,12,128)
1530 CALL SOUND(300,-4,0)
1540 CALL HCHAR(7,11,CD,3)
1550 CALL HCHAR(8,12,128)
1560 CALL SOUND(300,-4,0)
1570 CALL HCHAR(8,11,CD,3)
1580 CALL HCHAR(9,12,128)
1590 CALL SOUND(400,-4,0)
1600 CALL HCHAR(9,11,CD,3)
1610 RETURN
1620 REM  --------------             !
  case No:2  !              ------------
--
1630 IF NT=2 THEN 1650
1640 GOSUB 2790
1650 GOSUB 4340
1660 CALL HCHAR(7,16,128)
1670 CALL SOUND(300,-4,0)
1680 CALL HCHAR(7,15,CD,3)
1690 CALL HCHAR(8,16,128)
1700 CALL SOUND(300,-4,0)
1710 CALL HCHAR(8,15,CD,3)
1720 CALL HCHAR(9,16,128)
1730 CALL SOUND(300,-4,0)
1740 CALL HCHAR(9,15,CD,3)
1750 RETURN
1760 REM  --------------             !
  case No:3  !              ------------
--
1770 IF NT=3 THEN 1790
1780 GOSUB 2830
1790 GOSUB 4340
1800 CALL HCHAR(7,20,128)
1810 CALL SOUND(300,-4,0)
1820 CALL HCHAR(7,19,CD,3)
```

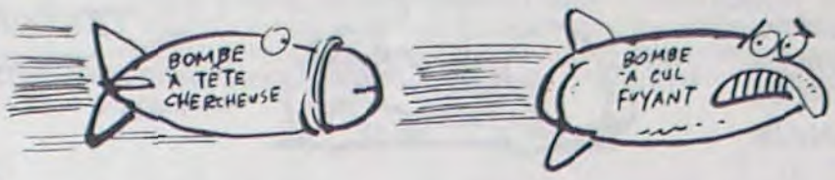
suite page 4

CAVERN

ORIC/ATMOS

Par les bombes et missiles de votre fusée, délectez-vous à semer panique et destruction dans une caverne fortifiée ennemie.

Pierre LESTRADE



Mode d'emploi :
Le programme déjà lancé par RUN, doit être relancé par RUN 80. Les règles sont incluses

```
0 REM   CAVERN
1 REM   ATMOS
2 REM   ORIC 1
3
4
5
6
7
10 REMCAVERN 100% LANGAGE MACHINE
11
12
13 REMAUTEUR LESTRADE PIERRE
14
15 REM         3 RUE CEZANNE
16
17 REM         30600 VAUVERT
20
25 REM''''''''''''''''''''''''''''
30 TEXT:CLS
40 POKE 618,14
50 HIMEM #7CEE
60 GOTO11000
70 DOKE(E),0:DOKE(156),(E+1)
80 HIMEM #6F00
81 DIM SC(11),N$(11)
82 FOR I=0 TO 10
83 SC(11-I)=I*1000
84 N$(I)="HEBDOGICIEL & CAVERN:  "
85 NEXT I
100
110 GOTO4110
150 REM SELECTION DES COULEURS
160 PAPER NOIR
161 INK 2
165 CLS
166 PRINT
170 PRINTCHR$(138)"SELECTION DES
COULEURS"
180 PRINTCHR$(138)"SELECTION DES
COULEURS"
190 PRINT:PRINT
200 PRINT"CHOIX DU PAPIER  [0-1-2
-3-4-5-6-7]"
210 GET P$:P=VAL(P$)
220 IF P>7 THEN 210
230 IF P<0 THEN 210
240 PAPER P
250 PRINT:PRINT"CHOIX DE L'ENCRE
[0-1-2-3-4-5-6-7]"
260 GET I$: I=VAL(I$):IF I=P THEN
260
270 IF I>7 THEN 260
280 IF I<0 THEN 260
290 INK I
300 PRINT:PRINTCHR$(140)"CES COUL
EURS VOUS CONVIENNENT O/N"
310 GET O$
320 IF O$="N" THEN 160
330 IF O$<>"O" THEN 310
340 REM MANETTE CLAVIER
350 CLS:PRINT
360 PRINTCHR$(138)"MANETTE / CLAV
IER"
370 PRINTCHR$(138)"MANETTE / CLAV
IER"
380 PRINT:PRINT
385 PRINT"APPUYEZ M / C"
390 GET O$
400 IF O$<>"M" AND O$<>"C" THEN 3
90
410 IF O$="M" THEN POKE #75B7,1:G
OTO 750
420 IF O$="C" THEN POKE #75B7,0
430 REM SELECTION DES MOUVEMENTS
440 CLS:PRINT
450 PRINTCHR$(138)"SELECTION DES
MOUVEMENTS"
460 PRINTCHR$(138)"SELECTION DES
MOUVEMENTS"
470 PRINT:PRINT
480 PRINTCHR$(138)"APPUYEZ SUR LA
TOUCHE DE VOTRE CHOIX"
490 PRINTCHR$(138)"APPUYEZ SUR LA
TOUCHE DE VOTRE CHOIX"
500 PRINT
510 PRINT"POUR ..... AVANCER"
520 GOSUB 4900
530 POKE #75E6,00
540 PRINT"POUR ..... RECULER"
550 GOSUB 4900
560 POKE #75ED,00
570 PRINT"POUR ..... MONTER"
580 GOSUB 4900
590 POKE #7602,00
600 PRINT"POUR ..... DESCENDRE"
610 GOSUB 4900
620 POKE #7609,00
630 PRINT"POUR.MONTER SANS RECULE
R"
640 GOSUB 4900
650 POKE #75F4,00
660 PRINT"POUR. DESCENDRE SANS RE
CULER"
670 GOSUB 4900
680 POKE #75FB,00
690 PRINTCHR$(11),CHR$(11)
700 PRINTCHR$(140)"CES TOUCHES VO
US CONVIENNENT O/N"
710 GET O$
720 IF O$="N"THEN 430
730 IF O$<>"O" THEN 710
740 REM SELECTION DES TIRS
750 CLS:PRINT
760 PRINTCHR$(138)"SELECTION DES
TIRS"
770 PRINTCHR$(138)"SELECTION DES
TIRS"
780 PRINT:PRINT
790 PRINTCHR$(138)"APPUYEZ SUR LA
TOUCHE DE VOTRE CHOIX"
800 PRINTCHR$(138)"APPUYEZ SUR LA
TOUCHE DE VOTRE CHOIX"
810 PRINT
820 PRINT"POUR LARGUER DES BOMBES
"
830 GOSUB 4900
840 POKE #7646,00
850 PRINT"POUR TIRER DES MISSILLE
S"
860 GOSUB 4900
870 POKE #764D,00
880 PRINTCHR$(140)"CES TOUCHES VO
US CONVIENNENT O/N"
890 GET O$
900 IF O$="N" THEN 750
910 IF O$<>"O" THEN 890
920 REM BRUITAGE
930 CLS:PRINT
940 PRINTCHR$(138)"BRUIT DES EXPL
OSIONS"
950 PRINTCHR$(128)"BRUIT DES EXPL
OSIONS"
960 PRINT:PRINT"APPUYEZ O/N"
970 GET O$
980 IF O$<>"O" AND O$<>"N" THEN 9
70
990 IF O$="O" THEN 1050
1000 POKE 29518,96:REM  BOMBE 1
1010 POKE 29543,96:REM  BOMBE 2
1020 POKE 30535,96:REM  MISSILLE
1
1030 POKE 30561,96:REM  MISSILLE
2
1040 GOTO 2010
1050 REM EXPL
1060 IF PEEK(61166)<>32 THEN 1120
1070 DOKE 29519,64298:POKE 29519,
76
1080 DOKE 29544,64298:POKE 29543,
76
1090 DOKE 30536,64276:POKE 30535,
76
1100 DOKE 30562,64276:POKE 30561,
76
1110 GOTO 2010
1120 DOKE 29519,64250:POKE 29518,
76
1130 DOKE 29544,64250:POKE 29543,
76
1140 DOKE 30536,64250:POKE 30535,
76
1150 DOKE 30562,64250:POKE 30561,
76
2000 REM JEUX??
2010 CLS:PRINT
2020 PRINTCHR$(138)"POUR JOUER AP
PUYEZ SUR SPACE"
2030 PRINTCHR$(138)"POUR JOUER AP
PUYEZ SUR SPACE"
2040 GET O$ :IF O$<>" "THEN 2040
2050 O$="pp  POUR CONTINUER --> <
CTRL>"
2055 AT=ABS(PEEK(#D000)=166)
2060 PLOT11-AT,26,O$
2061 O$="TABLEAU  pp"
2062 PLOT2-AT,25,O$
2070 CALL#7654
2080 H=FRE(0)
3500 WAIT 50
3510 H=DEEK(9)+PEEK(11)*65536
3520 FOR I=1 TO 10
3530 IF H<= SC(I) THEN 3690
3540 REM ENTREE DU NOM
3550 CLS:PRINT
3560 PRINTCHR$(138)"VOTRE NOM S.V
.P"
3570 PRINTCHR$(138)"VOTRE NOM S.V
.P"
3580 PRINT:PRINT
3590 INPUT N$
3595 IF PEEK(#928C)=0 THEN N$="L'
IDIOT:"+N$
3600 L=LEN(N$)
3610 IF L>23 THEN N$=LEFT$(N$,23)
3620 IF L<23 THEN N$=N$+"."GOTO
3600
3630 FOR X=10 TO (I+1) STEP -1
3640 SC(X)=SC(X-1)
3650 N$(X)=N$(X-1)
3660 NEXT X
3670 SC(I)=H:N$(I)=N$
3680 I=10
3690 NEXT I
3700 REM AFFICHAGE RECORD
3710 CLS:PRINT
3720 FOR I=1 TO 10
3730 PRINTCHR$(138);I;N$(I);SC(I)
3740 PRINTCHR$(138);I;N$(I);SC(I)
3750 NEXT I
3760 PRINT:PRINT"POUR REJOUER APP
UYEZ <SPACE>"
3770 PRINT:PRINT"POUR  REVENIR AU
SELECTION APPUYEZ <S>"
3780 GETO$
3790 IF O$=" "THEN CLS:GOTO 2010
3800 IF O$="\"THEN STOP
3810 IF O$<>"S" THEN 3790
3820 REM SELECTION DU NIVEAU
3830 CLS:PRINT
3840 PRINTCHR$(138)"----- VOUS ET
ES ?"
3850 PRINTCHR$(138)"----- VOUS ET
ES ?"
3860 PRINT:PRINT
3870 PRINT"EXPERIMEMTE......... [
1]"
3880 PRINT:PRINT
3890 PRINT"DU METIER........... [
2]"
3900 PRINT:PRINT
3910 PRINT"NORMAL.............. [
3]"
3920 PRINT:PRINT
3930 PRINT"FAIBLE.............. [
4]"
3940 PRINT:PRINT
3950 PRINT"DEBUTANT............ [
5]"
3960 PRINT:PRINT
3970 PRINT"IDIOT............... [
6]"
3980 GET O$
3990 IF O$="1" THEN POKE#928E,1:P
OKE#928C,1:GOTO 160
4000 IF O$="2" THEN POKE#928E,1:P
OKE#928C,10:GOTO 160
4010 IF O$="3" THEN POKE#928E,1:P
OKE#928C,20:GOTO 160
4020 IF O$="4" THEN POKE#928E,0:P
OKE#928C,10:GOTO 160
4030 IF O$="5" THEN POKE#928E,0:P
OKE#928C,20:GOTO 160
4040 IF O$="6" THEN POKE#928E,0:P
OKE#928C,0:GOTO 160
4050 GOTO3830
4100 REM DEMONSTRATION INSTRUCTIO
N
4105 I=FRE(0)
4106 PAPER 4
4107 INK 6
4110 CLS
4120 CALL#929C
4130 F$="m:200 Pts"
4140 E$="l:100 Pts"
4150 C$="k: 50 Pts"
4160 PLOT 20,08,F$
4170 PLOT 20,10,E$
4180 PLOT 20,12,C$
4190 O$=":D > DEMONSTRATION"
4200 PLOT 20,20,O$
4210 O$=":S > SELECTION"
4220 PLOT 20,22,O$
4230 O$="ARRIVEZ AU 7 TABLEAUX"
4240 PLOT 5,14,O$
4250 GET O$
4260 IF O$="D" THEN 4105
4270 IF O$<>"S" THEN 4250
4880 GOTO 3830
4890 REM SOUS PROGRAMME
4900 PRINT"QUELLE TOUCHE ?"
4910 GET O$
4920 Q=ASC(O$)
4930 QQ=PEEK(520)
4940 PRINTCHR$(11)"UTILISER LA TO
UCHE < ";CHR$(Q);" >"
4950 PRINT
4960 RETURN
4999 END
5010 DATA 1392,A9,BD,8D,55,70,8D,
5B,70,A9,66,18B1
5020 DATA 139C,8D,54,70,A9,8E,8D,
5A,70,A9,A,182E
5030 DATA 13A6,85,3,A9,4,85,2,60,
A9,B8,8D,17B3
5040 DATA 13B0,6,70,8D,9,70,A9,AB
,8D,5,70,1782
5050 DATA 13BA,A9,AA,8D,8,70,A0,1
9,A2,26,AD,1840
5060 DATA 13C4,93,BF,8D,92,BF,EE,
5,70,D0,3,192A
5070 DATA 13CE,EE,6,70,EE,8,70,D0
,3,EE,9,1862
5080 DATA 13D8,70,CA,D0,E7,EA,EE,
5,70,D0,3,19E9
5090 DATA 13E2,EE,6,70,EE,8,70,D0
,3,EE,9,1876
5100 DATA 13EC,70,EE,5,70,D0,3,EE
,6,70,EE,18E4
5110 DATA 13F6,8,70,D0,3,EE,9,70,
88,D0,C1,18C1
5120 DATA 1400,60,60,65,A9,65,8D,
42,70,A9,6A,1885
5130 DATA 140A,8D,43,70,00,5,AD,4
2,70,99,7B,1862
5140 DATA 1414,BC,AD,43,70,99,A3,
BC,CE,42,70,19A8
5150 DATA 141E,CE,43,70,88,D0,EB,
60,18,AD,54,195B
5160 DATA 1428,70,69,28,90,3,EE,5
5,70,8D,54,1850
5170 DATA 1432,70,18,AD,5A,70,69,
28,90,3,EE,1843
5180 DATA 143C,5B,70,8D,5A,70,4C,
D,73,38,AD,180F
5190 DATA 1446,54,70,E9,28,B0,3,C
E,55,70,8D,18EE
5200 DATA 1450,54,70,38,AD,5A,70,
E9,28,B0,3,1887
5210 DATA 145A,CE,5B,70,8D,5A,70,
4C,D,73,EA,1900
5220 DATA 1464,EA,EA,56,41,55,56,
45,52,54,A9,190E
5230 DATA 146E,0,8D,15,71,A9,1,8D
,33,71,A9,1805
5240 DATA 1478,2,8D,FC,70,A9,60,8
D,16,71,8D,191D
5250 DATA 1482,34,71,8D,FD,70,AD,
FF,5F,85,1,19B2
5260 DATA 148C,A9,3,8D,1D,7A,A9,6
0,8D,1E,7A,188A
5270 DATA 1496,C6,1,10,3,4C,8D,7D
,A2,4,EE,185A
5280 DATA 14A0,15,71,D0,3,EE,16,7
1,EE,33,71,1900
5290 DATA 14AA,D0,3,EE,34,71,EE,F
C,70,D0,3,1A3D
5300 DATA 14B4,EE,FD,70,CA,D0,E5,
AD,1E,62,85,1B40
5310 DATA 14BE,0,A9,BB,8D,1D,71,A
9,CF,8D,1C,195E
5320 DATA 14C8,71,A9,70,8D,1A,71,
A9,20,8D,36,18F6
5330 DATA 14D2,71,AC,1C,62,A2,19,
A9,F1,8D,B7,1A06
5340 DATA 14DC,BF,18,AD,1C,71,69,
28,90,3,EE,18FF
5350 DATA 14E6,1D,71,8D,1C,71,CA,
F0,13,88,10,18F3
5360 DATA 14F0,E7,AC,1D,62,A9,F1,
8D,1A,71,A9,1A5D
5370 DATA 14FA,F1,8D,36,71,4C,1D,
71,4C,F8,78,19B3
5380 DATA 1504,EA,C6,0,D0,B6,4C,F
,7A,EE,54,1A51
5390 DATA 150E,70,D0,3,EE,55,70,E
E,5A,70,D0,1A8C
5400 DATA 1518,3,EE,5B,70,4C,D,73
,33,20,52,1845
5410 DATA 1522,55,45,20,43,45,5A,
41,4E,4E,45,17E0
5420 DATA 152C,20,33,30,36,39,20,
A5,2,C9,1F,17D4
5430 DATA 1536,F0,E4,E6,2,4C,4D,7
1,A5,2,C9,1A6C
5440 DATA 1540,0,F0,D9,C6,2,4C,8F
,72,A5,3,19C6
5450 DATA 154A,C9,15,F0,CE,E6,3,4
C,66,70,A5,1A96
5460 DATA 1554,3,C9,0,F0,C3,C6,3,
4C,85,70,19DD
5470 DATA 155E,48,AD,1,3,48,AD,2,
3,48,A9,1843
5480 DATA 1568,C0,8D,3,3,A9,80,8D
,F,3,20,18A3
5490 DATA 1572,CC,71,AD,0,4,8D,1,
4,A9,40,18DB
5500 DATA 157C,8D,F,3,20,CC,71,68
,8D,3,3,1873
5510 DATA 1586,68,8D,F,3,68,A9,0,
8D,0,4,182F
5520 DATA 1590,AD,F,3,49,3B,A,A,A
,2E,0,171F
5530 DATA 159A,4,A,2E,0,4,A,2E,0,
4,A,1620
5540 DATA 15A4,A,2E,0,4,A,2E,0,4,
60,AD,1729
5550 DATA 15AE,1,4,C9,0,D0,3,4C,D
,73,C9,18E4
5560 DATA 15B8,10,F0,F9,C9,2,D0,3
,4C,73,71,1A7F
5570 DATA 15C2,C9,12,F0,F9,C9,1,D
0,3,4C,7E,1AED
5580 DATA 15CC,71,C9,11,F0,F9,C9,
8,D0,3,4C,1AF0
5590 DATA 15D6,94,71,C9,18,F0,F9,
C9,4,D0,3,1B45
5600 DATA 15E0,4C,89,71,C9,14,F0,
F9,C9,9,D0,1B8F
5610 DATA 15EA,3,4C,41,72,C9,19,F
0,F9,C9,5,1A85
5620 DATA 15F4,D0,3,4C,68,72,C9,1
5,F0,F9,4C,1B00
5630 DATA 15FE,D,22,A5,3,C9,0,F0,
1E,C6,3,19C6
5640 DATA 1608,38,AD,54,70,E9,28,
B0,3,CE,55,1A98
5650 DATA 1612,70,8D,54,70,38,AD,
5A,70,E9,28,1A93
5660 DATA 161C,B0,3,CE,5B,70,8D,5
A,70,4C,7E,1A89
5670 DATA 1626,71,A5,3,C9,15,F0,1
E,E6,3,1B11A2C
5680 DATA 1630,AD,54,70,69,28,90,
3,EE,55,70,1A78
5690 DATA 163A,8D,54,70,18,AD,5A,
70,69,28,90,1A3B
5700 DATA 1644,3,EE,5B,70,90,54,7
0,4C,7E,71,1A92
5710 DATA 164E,38,AD,54,70,E9,1,B
0,3,CE,55,1AB7
5720 DATA 1658,70,8D,54,70,38,AD,
5A,70,E9,1,1AB2
5730 DATA 1662,B0,3,CE,5B,70,8D,5
A,70,4C,D,1A5E
5740 DATA 166C,73,AD,54,70,8D,E7,
72,AD,55,70,1BA8
5750 DATA 1676,8D,E8,72,AD,5A,70,
8D,EA,72,AD,1C6A
5760 DATA 1680,5B,70,8D,EB,72,38,
AD,E7,72,E9,1C5C
5770 DATA 168A,1,B0,3,CE,E8,72,8D
,E7,72,38,1B84
5780 DATA 1694,AD,EA,72,E9,1,B0,3
,CE,EB,72,1C65
5790 DATA 169E,8D,EA,72,A9,20,A0,
5,99,7A,BC,1BC4
5800 DATA 16A8,99,A2,BC,88,D0,F7,
60,C9,70,F0,1D77
5810 DATA 16B2,14,C9,F1,F0,10,C9,
6D,F0,C,C9,1C7B
5820 DATA 16BC,70,F0,8,C9,6C,F0,1
,C9,70,D0,1C56
5830 DATA 16C6,4,A9,FF,85,4,60,AD
,54,70,8D,1B59
5840 DATA 16D0,28,73,AD,55,70,8D,
29,73,AD,5A,1B0D
5850 DATA 16DA,70,8D,2E,73,AD,5B,
70,8D,2F,73,1B1F
5860 DATA 16E4,A0,5,B9,7B,BC,20,F
0,72,B9,A3,1C57
5870 DATA 16EE,BC,20,F0,72,88,D0,
F1,4C,44,70,1C75
5880 DATA 16F8,A9,1,85,5,AD,B1,73
,8D,4C,73,1B49
5890 DATA 1702,AD,B2,73,8D,4D,73,
A9,6E,8D,70,1C35
5900 DATA 170C,BF,EA,EA,EA,60,A9,
1,85,7,AD,1CCC
5910 DATA 1716,3F,74,8D,65,73,AD,
40,74,8D,66,1B82
5920 DATA 1720,73,A9,6E,8D,73,BF,
EA,EA,EA,60,1D87
5930 DATA 172A,AD,B2,73,8D,83,73,
38,AD,B1,73,1C88
5940 DATA 1734,E9,29,B0,3,CE,83,7
3,8D,82,73,1C3F
5950 DATA 173F,A9,20,8D,47,BF,60,
F1,A5,5,C9,1C5E
5960 DATA 1748,0,F0,3,4C,F7,73,18
,AD,B1,73,1BDA
5970 DATA 1752,69,28,90,3,EE,B2,7
3,8D,B1,73,1C3A
5980 DATA 175C,20,6B,73,4C,88,74,
2,0,EA,20,1AAF
5990 DATA 1766,39,73,4C,F7,73,E6,
6,A9,6F,8D,1C59
6000 DATA 1770,70,BF,4C,BC,73,EA,
EA,EA,EA,EA,1EAC
6010 DATA 177A,EA,AD,85,73,C9,70,
F0,4,C9,F1,1DF0
6020 DATA 1784,D0,6,20,29,73,4C,F
7,73,C9,6B,1C10
6030 DATA 178F,D0,C,20,39,73,20,9
F,75,EA,EA,1C3E
6040 DATA 1798,EA,4C,F7,73,C9,6C,
D0,9,20,39,1C9F
6050 DATA 17A2,73,20,81,75,4C,F7,
73,C9,6D,D0,1CE7
6060 DATA 17AC,9,20,39,73,20,B1,7
5,20,4D,7B,1AAF
6070 DATA 17B6,6C,EA,EA,AD,40,74,
8D,12,74,38,1C96
6080 DATA 17C0,AD,3F,74,E9,29,B0,
3,CE,12,74,1C39
6090 DATA 17CA,8D,11,74,A9,20,2D,
4A,BF,60,A5,1C4A
6100 DATA 17D4,7,C9,0,F0,3,4C,85,
74,18,AD,1BA1
6110 DATA 17DE,3F,74,69,28,90,3,E
E,40,74,8D,1BE4
6120 DATA 17E8,3F,74,20,EA,73,4C,
A6,74,1,D,1B9C
6130 DATA 17F2,18,20,52,73,4C,85,
74,E6,8,A9,1BCB
6140 DATA 17FC,6F,8D,73,BF,4C,4B,
74,EA,EA,EA,1DF2
6150 DATA 1806,EA,EA,EA,AD,85,73,
C9,70,F0,4,1E96
6160 DATA 1810,C9,F1,D0,6,20,52,7
3,4C,85,74,1CCA
6170 DATA 181A,C9,6B,D0,C,20,52,7
3,20,9F,75,1C43
6180 DATA 1824,EA,EA,EA,4C,85,74,
C9,6C,D0,9,1E35
6190 DATA 182E,20,52,73,20,81,75,
4C,85,74,C9,1C37
6200 DATA 1838,6D,D0,9,20,52,73,2
0,B1,75,20,1BC9
6210 DATA 1842,4D,7B,60,EA,EA,AD,
B1,73,8D,95,1E31
6220 DATA 184C,74,AD,B2,73,8D,96,
74,AD,70,BF,1E05
6230 DATA 1856,8D,85,73,A5,6,C9,1
5,D0,3,4C,1C83
6240 DATA 1860,A6,73,4C,AC,73,AD,
3F,74,8D,B3,1D84
6250 DATA 186A,74,AD,40,74,8D,B4,
74,AD,73,BF,1DD3
6260 DATA 1874,8D,85,73,A5,8,C9,1
5,D0,3,4C,1CA3
6270 DATA 187E,34,74,4C,3A,74,A5,
5,C9,1,F0,1C84
6280 DATA 1888,24,A5,7,C9,1,F0,1,
```

A SUIVRE...

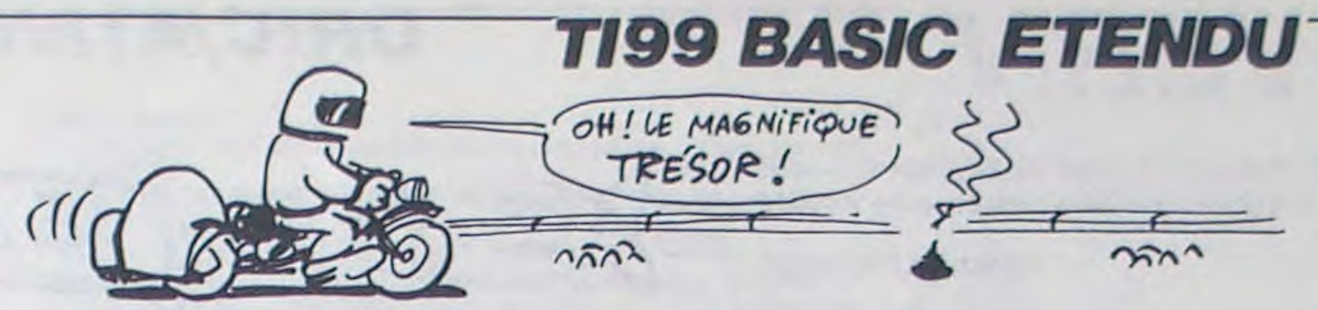
édito

Eh bien, dites-moi, ça vous a plu les disquettes 3 pouces ! Deux jours après la sortie de la première pub, nous avions déjà plus de 4.000 disquettes en commande et les revendeurs faisaient la queue devant chez nous pour essayer d'en racheter quelques unes. Avec la pénurie actuelle, j'aurais du vous les vendre 35 ou 40 balles. Sûr que j'en fourguait autant. J'ai encore raté une occasion de faire fortune ! Je suis trop sympa avec vous, chiens de consommateurs que vous êtes ! Je sens que les autres sont en train de faire la gueule, pensez donc, des cadeaux pour les mecs d'Amstrad et rien pour les autres ! Qu'à cela ne tienne, j'ai une solution et qui, cette fois-çi, va me rapporter un maximum. Suivez moi bien : à partir du prochain numéro, Hebdogiciel va augmenter. On ne rouspéte pas, ça fait plus d'un an qu'on est à 10 balles, on aurait du ajuster notre prix comme tout le monde, pendant les vacances d'été. Et puis, l'HHHHebdo est plus épais, plus beau et c'est le meilleur canard du monde, non ? Donc, son prix de vente passe à 20 francs ! Non, je rigole, 11 francs au lieu de 10, ça vous va ?
Le cadeau ? Quel cadeau ? Ah, oui, le cadeau dont je parlais un peu plus haut. Eh bé, je vous le donne en mille : vous allez pouvoir vous abonner à l'ancien prix jusqu'à fin janvier c'est à dire 420 francs au lieu de 572 francs. 152 francs d'économie et, en prime, ma bénédiction. Voilà.
Hola, on se calme, c'est la semaine prochaine que ça se passe, si vous vous abonnez cette semaine, vous ne gagnez rien, pas un rond. Patience, les gatés !

Gerard Ceccaldi

LEYA

TI99 BASIC ETENDU



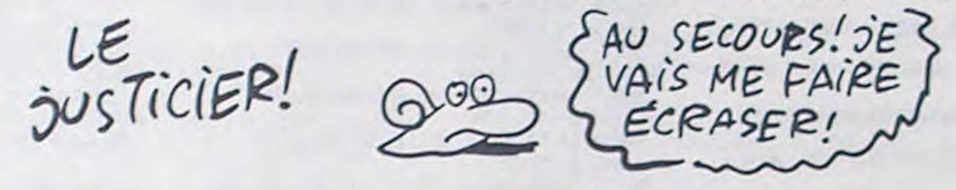
Dans la peau de Gaspard TRIFOUILLARD intrépide archéologue, partez courageusement à la recherche des trésors du peuple LEYA. Serpents et trappes mortelles (entre autres) sont au rendez-vous...

Laurent HANUS

SUITE DU N° 112

```
1860 READ C,C$ :: CALL CHAR(C,C$)
1870 NEXT I
1880 SUBEND
1890 SUB BOGA(B(),KY)
1900 DATA 2,30000,30000,30000,30000,1,15
000,293,1,15000,277,1,15000,293,1,15000,
329,1,15000,349,1,15000,329
1910 DATA 1,15000,349,1,15000,391,6,220,
261,349,440,6,349,440,2,440,523,6,349,44
0,1,466,587,1,440,523
1920 DATA 6,349,440,1,15000,391,1,15000,
349,4,174,220,293,349
1930 DATA 6,15000,293,2,15000,349,7,1500
0,293,1,15000,220
1940 DATA 2,30000,30000,30000,1,15
000,293,1,15000,277,1,15000,293,1,15000,
329,1,15000,349,1,15000,329
1950 DATA 1,15000,349,1,15000,391,6,220,
261,349,440,6,349,440,2,440,523,6,349,44
0,1,466,587,1,440,523
1960 DATA 6,349,440,1,15000,391,1,15000,
349,4,174,220,293,349
1970 DATA 6,15000,293,2,15000,349,7,1500
0,293,1,15000,440,4,15000,15000,15000,15
000,3,466,587,1,440,554
1980 DATA 1,466,587,1,440,554,1,466,587,
1,440,554,6,466,587,1,587,698,1,466,587,
4,220,261,349,440
1990 DATA 6,440,523,1,466,587,1,440,523,
6,349,440,1,15000,391,1,15000,349,4,174,
220,293,349,6,15000,293
2000 DATA 2,15000,349,8,15000,293,0
2010 RESTORE 1900
2020 AZ,STV=0
2030 FOR I=0 TO 2 :: CALL SOUND(-600,220
,I):: NEXT I
2040 READ K :: IF K=0 THEN 2010
2050 READ B(1),B(2),B(3),B(4)
2060 FOR I=1 TO K
2070 FOR J=1 TO 4
2080 STV=STV+1 :: IF STV>AZ THEN READ AZ
,M1,M2 :: STV=1
2090 FOR L=0 TO 2 :: CALL SOUND(-600,M1,
L+1,M2,L,B(J),9):: NEXT L :: CALL KEY(1,
T,S):: IF S<>0 THEN SUBEXIT
2100 NEXT J :: NEXT I
2110 GOTO 2040
2120 SUBEND
2130 SUB MUSIC
2140 DATA 500,130,500,174,250,220,25,300
00,100,220,25,30000,500,220,500,195,1000
,174,500,130
2150 RESTORE 2140
2160 CALL DELSPRITE(#1)
2170 FOR I=1 TO 10 :: READ L,T :: CALL S
OUND(L,T,0):: NEXT I
2180 SUBEND
2190 SUB CSET
2200 DATA ,0103070F1F3F7FFF,80C0E0F0F8FC
FEFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,000000103070F1D,3
E7DFFD7ABFE,007FFFD7AF96BC38,B060C08,FFF
F7F7F3F1F0701
2210 DATA FFFFFEFEFCF8E08,030F1F3F3F7F7F
FF,C0F0F8FCFCFEFEFF,FFFF7F7F3F3F1F1F,FFF
FFEFEFCFCF8F8,FFFFFFFFFFFFFFFF,,,,,,,,,,
,,,FFFFFFFFFFFFFFFF
2220 DATA 00004163567D2B1E,0F07030003060
C18,000206BADE74B8F,E0C0800080C0603,,0F0
F1F1F0F0F0F0F,F0F0F0F0F8F8F8F,,,,,,,0F0F
1F1F0F0F0F0F
2230 DATA F0F0F0F0F8F8F8F0,,,,,,,,,,,,,,
,FFFF,,,,,,FBFBFB00DFDFDF,,,,0000000001
03070A,153F4792BB924438,1C2E5FFBD7AEFCFB
,F0A0408
2240 DATA FBFBFB00DFDFDF,,,,030303030318
1B1B,1B1B1F0F03030303,00000C0C6C6C6C7C,7
660606060E0C,FFFF,,,,000E1B2E4,050A10150
A000A05
2250 DATA 00008060300B100B,50A00050A010A
040,FFFFFFFFFFFFFFFF,,,,0000000000010306
,070D0D0706030301,00000000000080C060,E0B0B
0E060C0C08
2260 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,,,,0003070363
110907,03070F1F02040818,0080C0808C1020C,
80C0E0F08040203,1F1F1818F1F1818,F8F8181
8F8F81818
2270 DATA ,,00000000030F3FFF,FF3F0F03,00
000000C0F0FCFF,FFFCF0C
2280 RESTORE 2200
2290 FOR I=32 TO 143 :: READ C$ :: CALL
CHAR(I,C$):: NEXT I
2300 SUBEND
```

TI99/BASIC SIMPLE



suite de la page 2

```
1830 CALL HCHAR(8,20,128)
1840 CALL SOUND(300,-4,0)
1850 CALL HCHAR(8,19,CD,3)
1860 CALL HCHAR(9,20,128)
1870 CALL SOUND(300,-4,0)
1880 CALL HCHAR(9,19,CD,3)
1890 RETURN
1900 REM    ---------------              :
  case No:4  :                -------------
--
1910 IF NT=4 THEN 1930
1920 GOSUB 2870
1930 GOSUB 4340
1940 CALL HCHAR(11,12,128)
1950 CALL SOUND(300,-4,0)
1960 CALL HCHAR(11,11,CD,3)
1970 CALL HCHAR(12,12,128)
1980 CALL SOUND(300,-4,0)
1990 CALL HCHAR(12,11,CD,3)
2000 CALL HCHAR(13,12,128)
2010 CALL SOUND(300,-4,0)
2020 CALL HCHAR(13,11,CD,3)
2030 RETURN
2040 REM    ---------------              :
  case No:5  :                -------------
--
2050 IF NT=5 THEN 2070
2060 GOSUB 2910
2070 GOSUB 4340
2080 CALL HCHAR(11,16,128)
2090 CALL SOUND(300,-4,0)
2100 CALL HCHAR(11,15,CD,3)
2110 CALL HCHAR(12,16,128)
2120 CALL SOUND(300,-4,0)
2130 CALL HCHAR(12,15,CD,3)
2140 CALL HCHAR(13,16,128)
2150 CALL SOUND(300,-4,0)
2160 CALL HCHAR(13,15,CD,3)
2170 RETURN
2180 REM    ---------------              :
  case No:6  :                -------------
--
2190 IF NT=6 THEN 2210
2200 GOSUB 2950
2210 GOSUB 4340
2220 CALL HCHAR(11,20,128)
2230 CALL SOUND(300,-4,0)
2240 CALL HCHAR(11,19,CD,3)
2250 CALL HCHAR(12,20,128)
2260 CALL SOUND(300,-4,0)
2270 CALL HCHAR(12,19,CD,3)
2280 CALL HCHAR(13,20,128)
2290 CALL SOUND(300,-4,0)
2300 CALL HCHAR(13,19,CD,3)
2310 RETURN
2320 REM    ---------------              :
  case No:7  :                -------------
--
2330 IF NT=7 THEN 2350
2340 GOSUB 2990
2350 GOSUB 4340
2360 CALL HCHAR(15,12,128)
2370 CALL SOUND(300,-4,0)
2380 CALL HCHAR(15,11,CD,3)
2390 CALL HCHAR(16,12,128)
2400 CALL SOUND(300,-4,0)
2410 CALL HCHAR(16,11,CD,3)
2420 CALL HCHAR(17,12,128)
2430 CALL SOUND(300,-4,0)
2440 CALL HCHAR(17,11,CD,3)
2450 RETURN
2460 REM    ---------------              :
  case No:8  :                -------------
--
2470 IF NT=8 THEN 2490
2480 GOSUB 3030
2490 GOSUB 4340
2500 CALL HCHAR(15,16,128)
2510 CALL SOUND(300,-4,0)
2520 CALL HCHAR(15,15,CD,3)
2530 CALL HCHAR(16,16,128)
2540 CALL SOUND(300,-4,0)
2550 CALL HCHAR(16,15,CD,3)
2560 CALL HCHAR(17,16,128)
2570 CALL SOUND(300,-4,0)
2580 CALL HCHAR(17,15,CD,3)
2590 RETURN
2600 REM    ---------------              :
  case No:9  :                -------------
--
2610 IF NT=9 THEN 2630
2620 GOSUB 3070
2630 GOSUB 4340
2640 CALL HCHAR(15,20,128)
2650 CALL SOUND(300,-4,0)
2660 CALL HCHAR(15,19,CD,3)
2670 CALL HCHAR(16,20,128)
2680 CALL SOUND(300,-4,0)
2690 CALL HCHAR(16,19,CD,3)
2700 CALL HCHAR(17,20,128)
2710 CALL SOUND(300,-4,0)
2720 CALL HCHAR(17,19,CD,3)
2730 RETURN
2740 REM ----------------------------------
----------------------------------------
------------------------------
2750 REM  --------------             :
lect. No:1 :                -------------

2760 CALL GCHAR(7,11,Y)
2770 GOSUB 4130
2780 RETURN
2790 REM  --------------             :
lect. No:2 :                -------------

2800 CALL GCHAR(7,15,*Y)
2810 GOSUB 4130
2820 RETURN
2830 REM  --------------             :
 lect. No:3 :               -------------
-
2840 CALL GCHAR(7,19,Y)
2850 GOSUB 4130
2860 RETURN
2870 REM  --------------             :
lect. No:4 :                -------------

2880 CALL GCHAR(11,11,Y)
2890 GOSUB 4130
2900 RETURN
2910 REM  --------------             :
lect. No:5 :                -------------

2920 CALL GCHAR(11,15,Y)
2930 GOSUB 4130
2940 RETURN
2950 REM  --------------             :
lect. No:6 :                -------------

2960 CALL GCHAR(11,19,Y)
2970 GOSUB 4130
2980 RETURN
2990 REM  --------------             :
lect. No:7 :                -------------

3000 CALL GCHAR(15,11,Y)
3010 GOSUB 4130
3020 RETURN
3030 REM  --------------             :
lect. nO:8 :                -------------

3040 CALL GCHAR(15,15,Y)
3050 GOSUB 4130
3060 RETURN
3070 REM  --------------             :
lect. No:9 :                -------------
3080 CALL GCHAR(15,19,Y)
3090 GOSUB 4130
3100 RETURN
3110 ----------------------------------
-------------
3120 REM  ----------------           :
test gagne ? :              -------------
--
3130 GOSUB 2750
3140 IF Y=42 THEN 3160
3150 RETURN
3160 GOSUB 2790
3170 IF Y=42 THEN 3190
3180 RETURN
3190 GOSUB 2830
3200 IF Y=42 THEN 3220
3210 RETURN
3220 GOSUB 2870
3230 IF Y=42 THEN 3250
3240 RETURN
3250 GOSUB 2910
3260 IF Y=35 THEN 3280
3270 RETURN
3280 GOSUB 2950
3290 IF Y=42 THEN 3310
3300 RETURN
3310 GOSUB 2990
3320 IF Y=42 THEN 3340
3330 RETURN
3340 GOSUB 3030
3350 IF Y=42 THEN 3370
3360 RETURN
3370 GOSUB 3070
3380 IF Y=42 THEN 3400
3390 RETURN
3400 GOSUB 3860
3410 FOR M=800 TO 200 STEP -30
3420 CALL SOUND(50,M,0,M+20,2)
3430 NEXT M
3440 B$="BRAVO  _ FAITES MIEUX  ?"
3450 L=20
3460 C=3
3470 GOSUB 4260
3480 GOSUB 4190
3490 GOSUB 4260
3500 B$="VOULEZ_VOUS REJOUER ?"
3510 L=22
3520 C=5
3530 GOSUB 4260
3540 GOSUB 3980
3550 IF (R$="OUI")+(R$="oui")THEN 260
3560 CALL CLEAR
3570 CALL SCREEN(2)
3580 CALL COLOR(12,16,16)
3590 B$=" ~~  ~~~  ~ ~~~ ~  ~~"
3600 L=9
3610 C=6
3620 GOSUB 4260
3630 B$="~  ~ ~  ~ ~ ~   ~  ~~"
3640 L=10
3650 C=6
3660 GOSUB 4260
3670 B$="~~~~~ ~  ~ ~ ~~  ~  ~~"
3680 L=11
3690 C=6
3700 GOSUB 4260
3710 B$="~  ~ ~  ~ ~ ~   ~  ~~"
3720 L=12
3730 C=6
3740 GOSUB 4260
3750 B$="~  ~ ~~~  ~ ~~~  ~~~"
3760 L=13
3770 C=6
3780 GOSUB 4260
3790 FOR M=200 TO 900 STEP 30
3800 CALL SOUND(50,M,0,M-20,2)
3810 NEXT M
3820 CALL CLEAR
3830 CALL KEY(3,K,L)
3840 IF L=0 THEN 3830
3850 END
3860 REM  ----------------           :
reperes chif.:              -------------
--
3870 CALL HCHAR(8,12,49)
3880 CALL HCHAR(8,16,50)
3890 CALL HCHAR(8,20,51)
3900 CALL HCHAR(12,12,52)
3910 CALL HCHAR(12,16,53)
3920 CALL HCHAR(12,20,54)
3930 CALL HCHAR(16,12,55)
3940 CALL HCHAR(16,16,56)
3950 CALL HCHAR(16,20,57)
3960 RETURN
3970 REM ------------------------------
-------------
3980 REM  ----------------           :
lecture clav.:              -------------
--
3990 R$=""
4000 CP=0
4010 CALL HCHAR(24,1,32,32)
4020 CALL KEY(3,K,L)
4030 IF L=0 THEN 4020
4040 IF K=13 THEN 4110
4050 IF K=6 THEN 3990
4060 CP=CP+1
4070 CALL HCHAR(24,10+CP,K)
4080 CALL SOUND(50,780,4)
4090 R$=R$&CHR$(K)
4100 GOTO 4020
4110 RETURN
4120 REM ------------------------------
-------------
4130 REM  --------------             :
chang. cd  :                -------------

4140 IF Y=35 THEN 4170
4150 CD=35
4160 RETURN
4170 CD=42
4180 RETURN
4190 REM  ----------------           :
nombre/coups :              -------------
--
4200 B$=SEG$(STR$(NC),1,3)
4210 L=3
4220 C=20
4230 GOSUB 4260
4240 RETURN
4250 REM ------------------------------
-------------
4260 REM  ----------------           :
affichage B$ :              -------------
--
4270 FOR I=1 TO LEN(B$)
4280 CALL HCHAR(L,C+I,32,2)
4290 CALL HCHAR(L,C+I,ASC(SEG$(B$,I,1)))
4300 CALL SOUND(100,-4,0)
4310 NEXT I
4320 RETURN
4330 ----------------------------------
-------------
4340 REM ----------------            : c
ouleur fond :               -------------
-
4350 IF Y<>42 THEN 4380
4360 CALL COLOR(13,12,9)
4370 RETURN
4380 CALL COLOR(13,12,6)
4390 RETURN
4400 ----------------------------------
-------------
4410 REM  ----------------           :
presentation :              -------------
--
4420 CALL SCREEN(15)
4430 B$="KEHREN CHRISTIAN"
4440 L=8
4450 C=8
4460 GOSUB 4260
4470 B$="VOUS PROPOSE...!"
4480 L=14
4490 C=8
4500 GOSUB 4260
4510 FOR CL=6 TO 16 STEP 2
4520 CALL SCREEN(CL)
4530 CALL SOUND(200,349,2,175,4)
4540 CALL SOUND(200,494,2,247,4)
4550 CALL SOUND(400,523,2,131,4)
4560 NEXT CL
4570 CALL CLEAR
4580 CALL SCREEN(14)
4590 FOR I=1 TO 12
4600 CALL COLOR(I,8,1)
4610 NEXT I
4620 CALL COLOR(13,16,7)
4630 FOR BH=1 TO 21 STEP 2
4640 CALL HCHAR(10,6+BH,128)
4650 NEXT BH
4660 CALL VCHAR(12,7,128)
4670 FOR BH=1 TO 21 STEP 2
4680 CALL HCHAR(14,6+BH,128)
4690 NEXT BH
4700 T$="LE STORE MAGIQUE."
4710 PV=12
4720 P=8
4730 GOSUB 5250
4740 CALL VCHAR(12,27,128)
4750 B$="    TAPEZ UNE TOUCHE    "
4760 L=24
4770 C=3
4780 GOSUB 4260
4790 CALL KEY(3,K,L)
4800 IF L=0 THEN 4790
4810 CALL CLEAR
4820 FOR M=800 TO 140 STEP -50
4830 CALL SOUND(50,M,0,M,2)
4840 NEXT M
4850 FOR I=1 TO 12
4860 CALL COLOR(I,16,1)
4870 NEXT I
4880 B$="VOULEZ_VOUS LES REGLES?(O/N)"
4890 L=10
4900 C=3
4910 GOSUB 4260
4920 GOSUB 3980
4930 IF (R$="O")+(R$="o")THEN 4950
4940 RETURN
4950 REM    ----------               :
 regles :                   ----------

4960 CALL CLEAR
4970 FOR I=1 TO 12
4980 CALL COLOR(I,16,1)
4990 NEXT I
5000 CALL SOUND(300,330,0,165,2)
5010 CALL SOUND(500,440,0,220,2)
5020 CALL SOUND(200,494,0,247,2,262,4)
5030 PRINT TAB(6):"LE STORE MAGIQUE":TAB
(5):"-----------------"::
5040 PRINT " IL VOUS FAUT FERMER LES"::"
STORES DE CET IMMEUBLE."::"LES FENETRES
 DONT LES STORES":
5050 PRINT :"NE SONT PAS BAISSES SONT DE
"::"COULEUR BLEU:UNE FOIS FERMES"::"ILS
SONT ROUGE."
5060 PRINT :" POUR GAGNER LA FENETRE DU"
::"LABORATOIRE No:5 DOIT GARDER"::"SONT
STORE OUVERT (bleu).!"::
5070 PRINT TAB(4):"-- TAPEZ UNE TOUCHE -
-"
5080 CALL KEY(3,K,L)
5090 IF L=0 THEN 5080
5100 CALL CLEAR
5110 PRINT " AFIN DE FAIRE CHANGER DE"::
"COULEUR LES FENETRES TAPER"::"LE No: D
E LA FENETRE DESIREE"
5120 PRINT :" LE HASARD EST TRES MAL VU"
::"DANS CE JEU! USER PLUTOT DE"::"VOTRE
 CERVEAU ET FAITES":
5130 PRINT :"MIEUX CHAQUE FOIS SI VOUS L
E"::"POUVEZ....? BONNE CHANCE.":::"----
-------------"
5140 CALL SOUND(200,330,0,165,2)
5150 CALL SOUND(300,1047,0,262,2)
5160 CALL KEY(3,K,L)
5170 IF L=0 THEN 5160
5180 FOR I=1 TO 12
5190 CALL COLOR(I,16,2)
5200 NEXT I
5210 CALL COLOR(3,16,2)
5220 CALL COLOR(4,16,2)
5230 RETURN
5240 ----------------------------------
-------------
5250 REM  --------------             :
pres. texte :               -------------
-
5260 FOR U=1 TO LEN(T$)
5270 FOR R=28 TO P+U STEP -1
5280 CALL HCHAR(PV,R,ASC(SEG$(T$,U,1)))
5290 CALL SOUND(100,-4,0)
5300 CALL HCHAR(PV,R+1,32)
5310 NEXT R
5320 NEXT U
5330 RETURN
5340 ----------------------------------
-------------
```

MICROBUS

ZX 81

A l'aide du tout dernier micro-laser chirurgical, détruisez impitoyablement les MICROBUS qui infestent de braves petites cellules. Méfiez-vous de la contagion !..

Robert FAURE

Mode d'emploi :
Tapez le listing 1 et après lancement, tapez 1225 à la question "Longueur REM ?". Entrez les codes machine du listing 2 et vérifiez votre saisie par RUN 500; vous devez obtenir la valeur 105084. Supprimez ensuite les lignes BASIC à l'exception de la ligne 0 REM et tapez le listing 3, les règles sont incluses.

LISTING 1

```
  10 REM 000000000000000000000000
0000000000000000000000000000
  20 IF PEEK (16514)<>52 THEN GO
TO 200
  30 LET M$="CD230F21A740014A060
D9E092A7F40014A0609227F4021624O3
676233676CD2B0FC976"
  40 FOR N=16514 TO 16548
  50 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2
)-476
  60 LET M$=M$(3 TO )
  70 NEXT N
  80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
  90 INPUT A
 100 LET A=A-50
 110 LET B=INT (A/256)
 120 LET C=INT (A-(256*B))
 130 POKE 16521,C
 140 POKE 16530,C
 150 POKE 16522,B
 160 POKE 16531,B
 170 RAND USR 16514
 180 POKE 16510,0
 200 SCROLL
 210 PRINT "ADRESSE ?"
 220 INPUT A
 230 SCROLL
 240 PRINT A;
 250 FOR N=0 TO 7
 260 INPUT A$
 270 IF A$="X" THEN GOTO 200
 280 IF A$="S" THEN GOTO 400
 290 IF A$="" THEN GOTO 340
 300 IF LEN A$<>2 THEN STOP
 310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
 320 PRINT " ";A$;
 330 GOTO 360
 340 LET P=PEEK (A+N)
 350 PRINT " ";CHR$ (28+INT (P/1
6));CHR$ (28+P-INT (P/16)*16);
 360 NEXT N
 370 LET A=A+8
 380 PRINT
 390 GOTO 230
 400 SAVE "CHARGEU■"
 500 LET S=0
 510 FOR I=16514 TO 17738
 520 LET S=S+PEEK I
 530 NEXT I
 540 PRINT S
```

LISTING 2

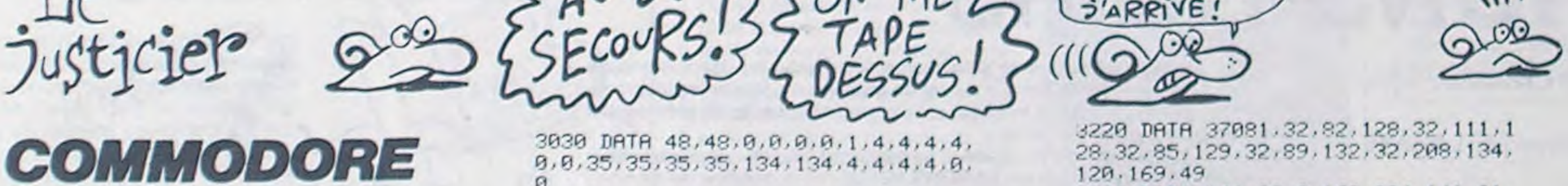
```
16514 00 00 00 00 00 00 00 00
16522 00 00 00 00 00 00 00 00
16530 00 02 00 00 00 00 00 2A
16538 0C 40 06 18 2B 23 7E FE
16546 76 20 0B 10 F8 3A EC 42
16554 FE 2B C2 C3 03 C9 36 00
16562 18 EB ED 4B 25 40 3E FD
16570 B8 28 01 C9 3A 93 40 32
16578 8A 43 3E 02 32 93 40 2A
16586 0C 40 23 11 D6 02 19 23
16594 7E FE 3B 20 FA 11 21 00
16602 ED 52 7E FE 06 28 44 FE
16610 15 28 40 FE 14 28 3C FE
16618 16 28 38 FE 0E 28 3D FE
16626 19 28 39 FE 17 28 3E FE
16634 13 28 3A FE 12 28 36 FE
16642 83 28 4C FE 03 28 4F 32
16650 84 40 3E 2E 77 CD 19 41
16658 3A 84 40 77 97 18 C1 3A
16666 93 40 47 0E FF 0D 20 FD
16674 10 F9 C9 3E E6 32 96 40
16682 CD 40 41 C9 3E F0 32 96
16690 40 CD 40 41 C9 3E FA 32
16698 95 40 CD 40 41 C9 3E 01
16706 32 85 40 3A 95 40 3C 32
16714 95 40 7E C6 80 77 C9 3E
16722 09 32 84 40 16 B4 3A 86
16730 40 3C 32 86 40 3E 00 32
16738 95 40 3A 8A 43 32 93 40
16746 16 04 2A 0C 40 06 0B 0E
16754 80 C5 06 20 23 7E 81 77
16762 10 FA 23 C1 10 F3 CD 19
16770 41 2A 0C 40 06 0B 0E 80
16778 C5 06 20 23 97 7E 99 77
16786 10 F9 23 C1 10 F2 15 7A
16794 FE 00 20 CE 3E 00 32 96
16802 40 C9 3A 96 40 FE 00 C8
16810 2A 87 40 47 23 10 FD 22
16818 87 40 47 2A 0C 40 11 20
16826 00 19 7E FE 85 20 05 06
16834 1C 2B 18 F6 3C 77 21 01
16842 00 2B 7C B5 20 F6 10 E3
16850 3E 00 32 95 40 32 CA 41
16858 C9 3A 97 40 2A 87 40 47
16866 2B 7C B5 28 31 10 F9 22
16874 87 40 3A 97 40 47 2A 0C
16882 40 11 20 00 19 7E FE 3C
16890 20 05 36 25 2B 18 F6 3D
16898 77 21 01 00 2B 7C B5 20
16906 F6 10 E3 3E 03 32 97 40
16914 3E 00 32 05 42 C9 21 00
16922 00 22 87 40 3E 01 32 98
16930 40 C9 21 20 00 22 89 40
16938 2A 0C 40 11 21 00 19 01
16946 76 0B 11 00 00 23 7E B9
16954 20 0F 10 F6 3A 89 40 3D
16962 32 89 40 FE 00 C2 2A 42
16970 C9 72 57 18 E8 CD 60 42
16978 CD D9 42 C9 E1 7E 23 E5
16986 FE FF C8 D7 18 F6 2A 0C
16994 40 11 6C 01 19 22 0E 40
17002 CD 56 42 85 04 87 05 00
17010 03 07 01 87 03 03 04 85
17018 03 03 04 87 03 03 04 85
17026 03 03 04 85 00 00 05 87
17034 03 03 00 85 02 01 05 00
17042 00 05 00 85 00 00 00 85
17050 83 83 01 85 00 00 05 85
17058 03 03 04 85 00 00 05 00
17066 03 03 04 85 00 00 05 00
17074 83 82 04 02 83 83 01 85
17082 00 02 04 02 83 83 01 85
17090 83 83 01 02 83 83 01 02
17098 83 83 01 FF C9 E1 7E 23
17106 E5 FE FF C8 D7 18 F5 2A
17114 0C 40 11 58 02 19 22 0E
17122 40 CD CF 42 35 26 37 00
17130 37 1B 2B 26 3A 37 2A 00
17138 32 26 2E 00 1D 25 24 21
17146 FF C9 3A 93 40 32 8A 43
17154 3E 4B 32 93 40 3E 21 32
17162 8D 40 2A 0C 40 23 22 0E
17170 40 2A 0E 40 3A 8D 40 A7
17178 17 17 17 16 00 CB 12 5F
17186 21 00 1E 19 0E 08 06 08
17194 22 8B 40 56 AF CB 22 1F
17202 2A 0E 40 77 23 22 0E 40
17210 10 F2 11 19 00 2A 0E 40
17218 19 22 0E 40 2A 8B 40 23
17226 0D 20 DB 11 00 01 2A 0E
17234 40 A7 ED 52 22 0E 40 7E
17242 FE 76 20 B5 11 E8 00 19
17250 22 0E 40 ED 5B 10 40 ED
17258 52 20 A6 CD 19 41 3A 8D
17266 40 3D 32 8D 40 FE 1B 20
17274 91 3A 8A 43 32 93 40 3E
17282 00 32 B1 40 CD 99 40 C9
17290 02 4E 06 00 23 3E 00 FE
17298 00 28 01 7E 12 0D C8 C5
17306 23 4E EB 09 EB C1 18 EC
17314 04 13 01 12 01 13 01 12
17322 03 81 01 3B 01 82 CD 4D
17330 44 ED 5B 8E 40 21 A2 43
17338 B5 32 90 43 CD 8B 43 CD
17346 19 41 C9 CD 4D 44 ED 5B
17354 8E 40 21 A2 43 AF 32 90
17362 43 CD 8B 43 C9 CD BB 44
17370 ED 5B 90 40 21 AA 43 B5
17378 32 90 43 CD 8B 43 CD 19
17386 41 C9 CD BB 44 ED 5B 90
17394 40 21 AA 43 AF 32 90 43
17402 CD 8B 43 C9 CD 36 45 CD
17410 C5 43 CD EC 43 CD E0 44
17418 CD FF 44 CD B0 43 CD D7
17426 43 CD B4 40 CD A4 41 CD
17434 DB 41 C9 2A 0C 40 23 11
17442 BD 00 19 22 8E 40 3E 00
17450 32 92 40 32 85 40 32 94
17458 40 32 86 40 32 6A 43 32
17466 98 40 3E C9 32 2A 45 2A
17474 0C 40 23 11 DA 02 19 22
17482 90 40 C9 2A 8E 40 11 84
17490 00 19 EB 2A 10 40 ED 52
17498 FA 60 44 C3 6B 44 CD 19
17506 41 CD 19 41 3E 01 32 92
17514 40 2A 8E 40 11 21 00 ED
17522 52 7E FE 03 20 08 06 42
17530 23 10 FD 22 8E 40 ED 5B
17538 8E 40 1B 1A FE 85 28 0A
17546 FE 1B 28 06 FE 76 28 02
17554 18 0A 06 1A 13 10 FD ED
17562 53 8E 40 C9 06 05 13 10
17570 FD 1A FE 05 28 09 FE 1B
17578 28 05 FE 76 28 01 C9 06
17586 10 1B 10 FD ED 53 8E 40
17594 C9 ED 5B 90 40 1B 1A FE
17602 76 20 08 13 13 13 ED 53
17610 90 40 C9 06 04 13 10 FD
17618 1A FE 76 C0 06 05 1B 10
17626 FD ED 53 90 40 C9 ED 4B
17634 25 40 3E DF B8 28 06 3E
17642 F7 B8 28 09 C9 2A 90 40
17650 2B 22 90 40 C9 2A 90 40
17658 23 22 90 40 C9 3A 32 40
17666 CB 7F 28 18 CB 77 28 08
17674 2A 8E 40 23 22 8E 40 C9
17682 2A 8E 40 11 21 00 ED 52
17690 22 8E 40 C9 CB 77 CA 2B
17698 45 2A 8E 40 2B 22 8E 40
17706 C9 2A 8E 40 11 21 00 19
17714 22 8E 40 C9 3A 94 40 3C
17722 FE 1E 28 04 32 94 40 C9
17730 3E 00 32 2A 45 C9 C3 3C
17738 7A
```

LISTING 3

```
   0■REM
E£RND■/F7 SAVE U GOTO PI RETURN
FTAB ?■TAN 0 / FOR GOSUB ?9RNDY
CLEAR ■C■TAN U■RNDM■?Y ■M■RNDE£RN
D7)CHR$ ■;75  GOSUB ?+CRND RETUR
N =CU RETURN -CS RETURN :CX RETU
RN ;CT RETURN *CY RETURN <CU RET
URN >CO RETURN ■C? RETURN ■C?M■R
NDYI?LN ;INKEY$U■RND?■/AT U■RND?
: COPY $4 CLEAR ( RAND TAN Y NEW
 M■RNDLN RNDINKEY$TAN Y LIST M■R
NDLN RNDINKEY$TAN Y IF M■RNDLN R
NDINKEY$TAN Y■M ■RNDU■RNDUM■RND■M
■RND/■U■RNDUM■RNDY M■RNDU■?M■RND
■ E£RND■":■VAL ■47AT ( NEXT LN ;
INKEY$E£RND■":■VAL ■47■AT ( PAUS
E +? RETURN  4EXP Y M■RNDTAN U■R
ND RETURN  COS E ■RND?7( CLEAR 6■
RND?E£RND)4 ;0F/ PLOT U?5■ F?■4
CLS ( STOP Y M■RNDMASN INKEY$TAN
 U■RNDE ■RND?F?■CL( RAND 6 ■RNDU■R
ND?E£RND)4 ;9F/ PLOT X?5■ F?■4 C
LS ( STOP Y■M■RNDY M■PITAN 5  6■
RNDY■M■RNDTAN 54 6■RNDE£RND)5 ;■
2833 7U■RNDXM■RND RETURN  TAB EP
ITAN ??/ CONT LN ?PILN OR PITAN
LPRINT NOT / PLOT E£RND)?■;6:RND
LN ?PI
JSMICROBL
      COPY TAN LPRINT NOT / PLO
T E£RND)?■;6:RNDLN INT PIPAR R.F
AURE MAI 1985 COPY TAN U■RNDM■?Y
?M■RNDY$M■RNDE£RND76:RNDE:RNDU■R
ND■***- ACS >?5 2;:■■6■RND?■ACS
 63E:RND?76:RND( PAUSE ); E:RND;
6:RNDE■RND7$4(=) ■E:RND■ GOSUB ?
6:RND CONT  ;6:RND GOSUB ?(RND G
OSUB ?4■LN ;INKEY$U■RNDXM■RND RE
TURN .4■U■?M■RNDY M■RNDLN ■RNDTA
N ■?■ 7Y  RETURN  C■? FOR = FOR
AT / GOTO ■(■)■(■)■■ V■■LN ?? GO
SUB ?■RNDS■?■M■?LN ■?LN ;INKEY$T
AN LN ?? GOSUB ?■RNDS■?■M■?LN ■?
TAN LN ■? GOSUB ?■RNDS■?■M■?LN ■
?LN ;INKEY$TAN LN ■? GOSUB ?■RND
S■?■M■?LN ■?TAN LN 9?LN VAL ?LN
GOTO ?LN STEP ?LN COPY ?LN ■?LN
NOT ?LN ■RNDLN ■INKEY$LN <=INKEY
$TAN E£RND7)■ ,6■RNDY M■RNDM■RND
M■RNDM■RNDM■?M■RNDYTAN ME?E£RND7
) AND  ■,6■RNDTAN E■RND)■ ; FOR E
(RND GOSUB ? IF ?????LN ;INKEY$L
N ;INKEY$Y■M■RNDE■RND)5  GOSUB ?
PI7( CLEAR 6■RND GOSUB ?■RND., R
ETURN ■C■ RETURN .C■ RETURN
A242 ■.(( CLEAR GOSUB ?■RNDTAN ■
■(( CLEAR , RETURN ■C■ RETURN .C
■ RETURN
A241 1.( CLEAR GOSUB ?■RNDTAN GO
SUB ?■RND., RETURN
8200 ( GOSUB ?■RNDTAN ■■(( CLEAR
 , RETURN

  10 REM MICROBUS LISTING BASIC
  20 REM ROBERT FAURE CENTRE ST
DENIS 33440 AMBARES
  30 FAST
  40 DIM M$(13,4)
  50 LET M$(1)="GASP"
  60 LET M$(2)="■■■■"
  70 LET M$(3)="****"
  80 LET M$(4)="■■■■"
  90 LET M$(5)="===="
 100 LET M$(6)="----"
 110 LET M$(7)="    "
 120 LET M$(8)="■■■■"
 130 LET M$(9)="+==-"
 140 LET M$(10)=";;;;"
 150 LET M$(11)="::::"
 160 LET M$(12)="*//*"
 170 LET M$(13)="<><>"
 180 DIM C$(5,352)
 190 LET K$=")$£?/"
 200 LET F1=1
 210 FOR A=1 TO 5
 220 FOR F=1 TO 352
 230 LET C$(A,F)=K$(F1)
 240 NEXT F
 250 FOR F=2 TO 31
 260 LET C$(A,F)="■"
 270 NEXT F
 280 FOR F=322 TO 351
 290 LET C$(A,F)="■"
 300 NEXT F
 310 FOR F=1 TO 352 STEP 32
 320 LET C$(A,F)=" ■"
 330 LET C$(A,F+31)="■ "
 340 NEXT F
 350 FOR F=107 TO 235 STEP 32
 360 FOR G=F TO F+11
 370 LET E$=CHR$ (INT (RND*10)+1
28)
 380 IF CODE E$=131 OR CODE E$=1
33 THEN GOTO 370
 390 LET C$(A,G)=E$
 400 NEXT G
 410 NEXT F
 420 LET F1=F1+1
 430 NEXT A
 440 SLOW
 450 LET MSC=0
 460 REM >>>>>>>>>>PRESENTATIONS
 470 POKE 16531,2
 480 POKE 16561,0
 490 RAND USR 16537
 500 RAND USR 16975
 510 GOSUB 2730
 520 RAND USR 16537
 530 PRINT AT 5,3;"L""INFECTION
```

suite page 26



COMMODORE 64

suite de la page 2

```
2900 DATA 36613,169,0,141,21,208,1
41,32,208,141,33,208,141,24,212,17
3,22,208,41
2910 DATA 239,141,22,208,169,147,3
2,210,255,32,138,142,162,2,134,2,1
62,17,189
2920 DATA 243,142,157,163,195,202,
16,247,160,200,162,17,152,157,163,
219,165,198
2930 DATA 240,1,96,202,16,244,152,
160,8,162,255,234,234,202,208,251,
136,208,246
2940 DATA 168,136,208,225,169,52,1
33,98,169,216,133,99,166,2,160,0,1
77,98,41,15
2950 DATA 205,101,196,208,8,189,13
1,142,145,98,24,144,10,205,102,196
,208,5,189
2960 DATA 130,142,145,98,200,208,2
26,230,99,165,99,201,219,208,218,1
73,52,216
2970 DATA 41,15,141,101,196,173,92
,216,41,15,141,102,196,232,232,224
,8,208,2
2980 DATA 162,0,134,2,76,50,143
2990 :
3000 DATA 36770,57,145,161,251,48,
208,24,208,24,192,0,7,0,7,5,15,0,1
5,0,0,6,13
3010 DATA 6,13,13,0,0,0,0,0,2,2,2,
6,2,0,3,3,0,0,48,53,48,49,48,48,49
,53,48,50
3020 DATA 48,48,2,2,2,2,1,1,1,1,1,
1,1,1,63,1,63,1,0,0,48,48,48,48,48
,48,48,48
3030 DATA 48,48,0,0,0,0,1,4,4,4,4,
0,0,35,35,35,35,134,134,4,4,4,4,0,
0
3040 :
3050 DATA 36873,162,102,189,162,14
3,157,0,196,202,16,247,162,4,169,0
,149,167
3060 DATA 149,249,202,16,249,169,1
,133,180,133,181,169,130,133,247,1
69,234,133
3070 DATA 248,96
3080 :
3090 DATA 36910,162,24,169,0,157,0
,212,202,16,250,169,255,141,15,212
,169,128
3100 DATA 141,18,212,169,240,141,6
,212,141,13,212,169,63,141,0,212,1
41,7,212
3110 DATA 169,1,141,1,212,141,8,21
2,169,33,141,4,212,141,11,212,169,
15,141,24
3120 DATA 212,96
3130 :
3140 DATA 36968,169,128,141,248,19
5,141,252,195,169,55,141,0,208,141
,8,208,169
3150 DATA 130,141,1,208,169,234,14
1,9,208,169,17,141,21,208,169,0,14
1,16,208
3160 DATA 141,23,208,141,29,208,16
9,1,141,39,208,141,43,208,169,17,1
41,28,208
3170 DATA 169,82,141,3,208,169,98,
141,5,208,169,114,141,7,208,169,18
6,141,11
3180 DATA 208,169,202,141,13,208,1
69,218,141,15,208,162,1,134,182,32
,142,132
3190 DATA 166,182,232,224,4,208,24
4,232,134,182,32,142,132,166,182,2
32,224,8
3200 DATA 208,244,96
3210 :
3220 DATA 37081,32,82,128,32,111,1
28,32,85,129,32,89,132,32,208,134,
120,169,49
3230 DATA 141,20,3,169,234,141,21,
3,88,169,0,133,198,32,5,143,169,14
7,32,210
3240 DATA 255,32,6,135,32,9,144,16
9,11,141,32,208,32,111,129,32,229,
129,32,46
3250 DATA 144,32,104,144,169,0,141
,30,208,32,157,128,173,35,196,41,1
,208,3,32
3260 DATA 178,138,173,35,196,41,2,
208,3,32,203,138,165,169,201,4,208
,250,240
3270 DATA 228
3280 :
3290 DATA 37179,5,12,9,13,9,14,5
3300 :
3310 DATA 37186,238,35,196,173,21,
208,41,240,141,21,208,169,0,141,4,
212,162,8
3320 DATA 169,32,157,40,193,157,80
,193,157,120,193,202,16,244,162,6,
189,59,145
3330 DATA 157,81,193,169,2,157,81,
217,202,16,242,169,200,141,99,196,
141,100,196
3340 DATA 173,35,196,201,3,240,1,9
6,104,104,76,228,145
3350 :
3360 DATA 37255,238,35,196,238,35,
196,173,21,208,41,15,141,21,208,16
9,0,141,11
3370 DATA 212,162,8,169,32,157,48,
195,157,88,195,157,128,195,202,16,
244,162,6
3380 DATA 189,59,145,157,89,195,16
9,6,157,89,219,202,16,242,169,200,
141,97,196
3390 DATA 141,98,196,173,35,196,20
1,3,240,1,96,104,104,76,228,145
3400 :
3410 DATA 37327,21,14,5,32,1,21,20
,18,5,32,16,1,18,20,9,5,58,32,15,4
7,14
3420
3430 DATA 37348,162,20,189,207,145
,157,233,193,202,16,247,162,20,172
,233,217
3440 DATA 200,152,157,233,217,202,
16,250,234,234,234,234,32,135,234,
165,197,201
3450 DATA 38,208,3,76,77,146,201,3
9,208,3,76,27,146,24,24,24,24,24,2
4,144,212
3460 :
3470 DATA 37403,120,169,49,141,20,
3,169,234,141,21,3,173,2,221,9,3,1
41,2,221
3480 DATA 173,0,221,9,3,141,0,221,
169,21,141,24,208,169,4,141,136,2,
88,169,1
3490 DATA 141,14,220,169,0,133,198
,76,102,254
3500 :
3510 DATA 37453,162,246,154,120,16
9,49,141,20,3,169,234,141,21,3,169
,240,141,26
3520 DATA 208,169,113,141,25,208,1
69,1,141,14,220,88,169,200,141,22,
208,76,217
3530 DATA 144
3540 :
3550 DATA 37491,169,160,141,159,19
2,141,167,194,169,7,141,159,216,14
1,167,218
3560 DATA 173,35,196,208,1,96,169,
4,133,180,133,181,96
3570 :
9980 DATA -1
9990 :
10000 IFS<>491008THENPRINT"ERREUR
DE DATAS":STOP
10010 SYS37081

READY.
```

GHOST

CANON X07

A l'aide de de vos mines antiectoplasmes, débarrassez une pauvre femme des redoutables fantômes qui peuplent les 60 pièces de sa lugubre et vaste demeure.

Hugues YONGUE

SUITE DU N° 112

```
2394 82 81 84 83 81 84 83 81 413
239C 84 84 82 20 84 84 84 84 3BA
23A4 84 84 80 80 80 80 84 84 410
23AC 84 84 84 84 84 84 84 32 3CE
23B4 83 84 84 84 84 83 80 80 416
23BC 84 84 83 80 80 83 84 84 416
23C4 84 84 83 33 83 84 84 84 3CD
23CC 84 83 80 80 83 84 84 80 412
23D4 80 83 84 84 84.84 83 20 3B6
23DC 83 84 84 84 84 83 84 84 41E
23E4 83 80 80 80 80 83 84 84 40E
23EC 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
23F4 84 84 80 80 84 84 84 84 418
23FC 84 84 80 84 84 84 80 32 3C6
2404 83 84 84 83 84 83 80 80 415
240C 80 80 83 84 80 83 80 83 40D
2414 80 83 80 34 83 84 84 83 3C5
241C 84 84 84 84 84 80 80 83 417
2424 80 83 80 83 80 83 80 20 3A9
242C 83 84 84 83 84 82 80 80 414
2434 83 84 84 83 80 83 84 83 418
243C 84 83 84 20 84 80 84 84 3B7
2444 84 84 80 80 80 80 80 80 408
244C 80 80 84 84 84 84 80 32 3C2
2454 83 80 81 84 84 83 84 84 417
245C 84 84 84 84 80 80 83 84 417
2464 84 82 80 35 83 80 80 80 3BE
246C 80 80 80 83 80 80 80 83 406
2474 80 80 83 80 83 80 80 20 3A6
247C 83 84 84 84 84 84 84 83 41E
2484 80 80 84 83 84 84 83 80 412
248C 83 84 84 20 84 84 84 84 3BB
2494 84 80 84 84 84 84 84 84 41C
249C 84 80 84 84 84 84 84 32 3CA
24A4 83 80 84 84 83 80 81 84 413
24AC 84 83 84 84 82 80 83 84 418
24B4 84 80 83 36 84 84 83 80 3C8
24BC 83 84 84 84 80 83 80 84 416
24C4 84 84 83 80 83 84 84 20 3B6
24CC 81 84 84 84 84 84 84 83 41C
24D4 84 83 84 83 84 84 84 84 41E
24DC 84 84 82 20 84 84 84 84 3BA
24E4 84 80 80 84 84 84 84 84 418
24EC 80 80 84 84 84 84 84 32 3C6
24F4 83 84 84 84 82 80 80 83 414
24FC 84 84 84 83 80 80 81 84 414
2504 84 84 83 37 83 80 80 80 3C5
250C 84 84 84 84 84 83 84 84 41F
2514 84 84 84 80 80 80 83 20 3AF
251C 83 84 84 84 82 80 80 81 412
2524 84 84 84 82 80 80 81 84 413
252C 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2534 84 84 84 80 84 84 84 80 418
253C 84 84 84 84 84 84 84 32 3CE
2544 83 84 82 80 83 80 81 84 411
254C 80 83 80 84 82 80 83 80 40C
2554 81 84 83 38 83 82 80 80 3C5
255C 83 80 80 81 84 83 84 82 411
2564 80 80 83 80 80 81 83 20 3A7
256C 80 84 84 84 83 84 84 84 41B
2574 84 83 84 84 84 84 83 84 41E
257C 84 84 80 20 84 84 84 84 3BB
2584 84 84 84 80 84 84 80 84 418
258C 84 84 84 84 84 84 84 32 3CE
2594 84 84 83 84 83 84 83 80 419
259C 83 81 84 80 83 84 84 83 416
25A4 84 84 83 39 84 84 83 84 3D3
25AC 84 84 83 80 83 84 81 84 417
25B4 80 83 84 84 83 84 84 20 3B6
25BC 81 84 84 84 83 84 84 84 41C
25C4 83 84 84 81 84 84 84 83 41B
25CC 84 84 82 20 84 84 84 84 3BA
25D4 84 84 84 80 84 84 84 84 41C
25DC 84 84 84 80 84 84 84 33 3CB
25E4 83 80 84 84 83 84 84 80 416
25EC 83 80 83 84 84 84 83 80 415
25F4 81 84 83 30 83 80 81 84 3C0
25FC 84 84 82 80 83 80 83 84 414
2604 84 84 84 84 84 84 83 20 3BB
260C 83 84 84 84 84 84 84 84 41F
2614 82 84 84 84 84 84 83 84 41D
261C 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2624 84 80 80 80 84 84 84 84 414
262C 84 84 84 84 84 84 84 33 3CF
2634 83 84 84 84 83 84 84 84 41E
263C 82 80 80 80 80 83 84 84 40D
2644 84 84 83 31 83 84 84 84 3CB
264C 84 82 80 80 80 80 84 84 40E
2654 84 84 84 84 83 84 83 20 3BA
265C 83 84 84 83 84 84 84 84 41E
2664 84 84 82 80 80 81 84 84 413
266C 83 84 83 20 84 84 84 84 3BA
2674 84 84 84 84 84 84 84 84 420
267C 84 84 84 84 84 84 84 33 3CF
2684 83 84 84 84 84 84 84 84 41F
268C 84 84 84 84 84 84 84 84 420
2694 84 84 83 32 83 84 84 84 3CC
269C 84 84 84 84 84 83 84 84 41F
26A4 84 84 84 84 84 84 83 20 3BB
26AC 83 84 84 84 84 84 84 84 41F
26B4 84 84 84 84 84 84 84 84 420
26BC 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
26C4 84 84 84 80 84 84 84 80 418
26CC 84 84 84 84 84 84 84 33 3CF
26D4 80 80 83 84 84 83 80 84 412
26DC 82 83 81 84 80 83 84 84 415
26E4 83 80 80 33 84 84 83 84 3C5
26EC 84 83 84 82 84 83 84 81 419
26F4 84 83 84 84 83 84 84 20 3BA
26FC 81 84 84 84 82 80 83 84 416
2704 84 83 84 84 83 80 81 84 417
270C 84 84 82 20 84 84 84 80 3B6
2714 84 84 84 84 84 84 84 84 420
271C 84 84 84 80 84 84 84 33 3CB
2724 81 84 83 84 82 80 83 84 415
272C 84 84 84 84 83 80 81 84 418
2734 83 84 82 34 84 81 84 84 3CA
273C 84 84 80 83 84 84 84 83 41A
2744 80 84 84 84 84 82 84 20 3B6
274C 83 84 83 84 84 83 84 80 419
2754 83 84 83 80 84 83 84 84 419
275C 83 84 83 20 84 80 80 80 3AE
2764 84 84 84 84 84 84 84 84 420
276C 84 84 84 80 80 80 84 33 3C3
2774 83 80 80 80 83 80 80 80 406
277C 83 84 83 80 80 80 83 80 40D
2784 80 80 83 35 83 80 80 80 3BB
278C 83 80 80 80 83 84 83 80 40D
2794 80 80 83 80 80 80 83 20 3A6
279C 83 84 84 84 83 80 80 80 412
27A4 81 84 82 80 80 80 83 84 40E
27AC 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
27B4 84 84 84 84 84 84 84 84 420
27BC 84 84 84 84 84 84 84 33 3CF
27C4 80 84 84 83 80 80 80 80 40B
27CC 83 84 84 83 80 80 80 83 411
27D4 84 84 80 36 80 83 80 80 3C1
27DC 80 84 80 80 80 80 80 80 404
27E4 80 84 80 80 80 83 80 20 3A7
27EC 80 81 84 84 84 83 84 84 418
27F4 84 80 80 84 84 83 84 84 417
27FC 84 82 80 20 84 84 84 84 3B6
2804 84 84 84 84 84 84 84 84 420
280C 84 84 84 84 84 84 84 33 3CF
2814 84 84 84 84 84 80 84 84 41C
281C 84 84 81 84 84 84 83 84 41C
2824 84 84 82 37 83 84 84 83 3CF
282C 81 84 83 84 84 83 84 81 418
2834 84 84 84 84 84 83 80 20 3B7
283C 83 84 84 84 84 84 83 84 41E
2844 84 84 84 84 82 83 84 84 41D
284C 84 83 80 20 84 84 84 84 3B7
2854 80 84 84 84 84 84 84 84 41C
285C 84 84 80 84 84 84 84 33 3CB
2864 80 84 84 83 84 82 80 83 414
286C 84 84 84 83 80 81 84 83 417
2874 84 84 80 38 84 83 80 84 3CB
287C 84 84 84 83 84 84 84 83 41E
2884 84 84 84 84 80 83 84 20 3B7
288C 83 84 84 83 80 83 84 83 418
2894 81 84 82 83 84 83 80 83 414
289C 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
28A4 84 84 84 84 84 84 84 84 420
28AC 84 84 84 84 84 84 84 33 3CF
28B4 83 84 84 84 84 82 80 83 418
28BC 84 84 84 83 80 81 84 84 418
28C4 84 84 83 39 84 84 84 84 3D4
28CC 82 84 80 83 84 83 84 83 417
28D4 80 84 81 84 84 84 84 20 3B5
28DC 81 84 84 82 80 83 84 83 415
28E4 84 84 84 83 84 83 80 81 417
28EC 84 84 82 20 84 84 84 84 3BA
28F4 84 84 84 84 84 84 84 84 420
28FC 84 84 84 84 84 84 84 34 3D0
2904 83 84 84 84 84 84 82 84 41D
290C 81 84 82 84 81 84 84 84 418
2914 84 84 83 30 83 81 84 84 3C7
291C 84 82 84 83 84 84 84 83 41C
2924 84 81 84 84 84 82 83 20 3B6
292C 83 84 81 84 82 84 84 83 419
2934 84 84 84 83 84 84 81 84 41C
293C 82 84 83 20 84 80 80 80 3AD
2944 80 80 84 84 84 84 84 84 418
294C 84 80 80 80 80 80 84 34 3BC
2954 83 80 80 84 80 80 83 80 40A
295C 80 83 80 80 83 80 80 84 40A
2964 80 80 83 31 83 80 80 83 3BA
296C 80 80 83 80 80 83 80 80 406
2974 83 80 80 83 80 80 83 20 3A9
297C 83 84 84 83 84 84 83 80 419
2984 80 83 80 80 83 84 84 83 411
298C 84 84 83 20 84 80 80 80 3AF
2994 80 80 80 80 84 84 84 80 40C
299C 80 80 80 80 80 80 84 34 3B8
29A4 83 84 84 84 84 84 84 84 41F
29AC 83 84 83 84 84 84 84 84 41E
29B4 84 84 83 32 83 80 80 80 3C0
29BC 80 80 80 80 83 84 83 80 40A
29C4 80 80 80 80 80 80 83 20 3A3
29CC 83 84 84 84 84 84 84 84 41F
29D4 84 83 84 84 84 84 84 84 41F
29DC 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
29E4 84 84 80 84 84 84 84 84 41C
29EC 80 84 84 84 84 84 84 34 3CC
29F4 83 84 84 84 84 83 84 83 41D
29FC 80 83 80 83 84 83 84 84 415
2A04 84 84 83 33 84 84 84 84 3CE
2A0C 84 83 84 80 84 83 84 80 416
2A14 84 83 84 84 84 84 84 20 3BB
2A1C 81 84 84 84 82 80 81 84 414
2A24 83 84 83 84 82 80 81 84 415
2A2C 84 84 82 20 84 80 84 84 3B6
2A34 84 80 84 84 84 84 84 84 41C
2A3C 84 80 84 84 84 80 84 34 3C8
2A44 83 80 81 84 82 80 83 80 40D
2A4C 83 84 83 80 83 80 81 84 412
2A54 82 80 83 34 83 80 80 83 3BF
2A5C 80 80 83 80 83 84 83 80 40D
2A64 83 80 80 83 80 80 83 20 3A9
2A6C 83 84 84 83 84 84 82 80 418
2A74 83 84 83 80 81 84 84 83 416
2A7C 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2A84 84 84 80 84 84 84 84 84 41C
2A8C 80 84 84 84 84 84 84 34 3CC
2A94 83 84 84 82 83 81 84 83 418
2A9C 84 84 84 83 84 82 83 81 419
2AA4 84 84 83 35 84 84 80 84 3CC
2AAC 83 84 80 84 84 84 84 84 41B
2AB4 80 84 83 84 80 84 84 20 3B3
2ABC 83 84 84 82 80 81 84 84 416
2AC4 82 80 81 84 84 82 80 81 40E
2ACC 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2AD4 84 84 84 80 84 84 84 80 418
2ADC 84 84 84 84 84 84 84 34 3D0
2AE4 81 84 80 81 84 84 83 84 415
2AEC 80 83 80 84 83 84 84 82 414
2AF4 80 84 82 36 80 81 84 80 3C1
2AFC 81 84 84 84 84 83 84 84 41C
2B04 84 84 82 80 84 82 80 20 3B0
2B0C 80 80 81 84 84 84 84 84 415
2B14 82 80 81 84 84 84 84 84 417
2B1C 82 80 80 20 84 84 84 84 3B2
2B24 84 84 84 84 84 84 84 84 420
2B2C 84 84 84 84 84 84 84 34 3D0
2B34 83 80 83 84 84 84 84 84 41A
2B3C 84 84 84 84 84 84 84 84 420
2B44 83 80 83 37 83 80 84 84 3C8
2B4C 84 84 84 84 82 83 81 84 41A
2B54 84 84 84 84 84 80 83 20 3B7
2B5C 83 84 84 82 81 84 84 84 41A
2B64 84 83 84 84 84 84 82 81 41A
2B6C 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2B74 84 84 84 80 80 80 84 84 414
2B7C 84 84 84 84 84 84 84 34 3D0
2B84 81 84 84 84 84 84 83 84 41C
2B8C 84 84 83 80 81 84 84 84 418
2B94 84 84 82 38 84 84 84 84 3D2
2B9C 84 84 84 80 83 84 84 84 41B
2BA4 84 84 84 84 84 84 84 20 3BC
2BAC 83 84 84 82 81 84 84 84 41A
2BB4 82 80 80 80 83 84 84 84 411
2BBC 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2BC4 84 84 84 84 84 80 84 84 41C
2BCC 84 84 84 84 84 84 84 34 3D0
2BD4 83 81 84 84 84 84 82 83 419
2BDC 81 84 82 83 81 84 84 84 417
2BE4 84 82 83 39 83 84 81 84 3CE
2BEC 84 82 84 83 84 84 84 83 41C
2BF4 84 81 84 84 82 84 83 20 3B6
2BFC 83 84 84 82 81 84 84 84 41A
2C04 84 83 84 84 84 84 82 81 41A
2C0C 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2C14 84 84 84 84 84 84 84 84 420
2C1C 84 84 84 84 84 84 84 35 3D1
2C24 80 80 80 80 80 80 80 80 400
2C2C 80 83 83 80 80 80 80 80 406
2C34 80 80 80 30 80 80 84 84 3B8
2C3C 84 84 84 84 84 83 83 84 41E
2C44 84 84 84 84 84 80 80 20 3B4
2C4C 84 84 84 84 82 80 83 84 419
2C54 84 83 83 84 84 83 80 81 416
2C5C 84 84 84 20 84 84 84 84 3BC
2C64 84 84 84 84 84 84 84 84 420
2C6C 84 84 84 84 84 84 84 35 3D1
2C74 80 81 84 84 84 84 84 84 419
2C7C 84 84 84 84 84 84 84 84 420
2C84 84 82 80 31 80 80 80 80 3B7
2C8C 83 80 80 80 80 80 80 80 403
2C94 80 80 83 80 80 80 80 20 3A3
2C9C 80 84 84 84 83 84 84 84 41B
2CA4 84 84 84 84 84 84 83 84 41F
2CAC 84 84 80 20 84 80 80 80 3AC
2CB4 80 80 80 80 80 80 80 80 400
2CBC 80 80 80 80 80 80 84 35 3B9
2CC4 83 84 84 84 84 84 84 84 41F
2CCC 84 80 84 84 84 84 84 84 41C
2CD4 84 84 83 32 83 84 84 84 3CC
2CDC 84 84 84 84 83 84 83 84 41E
2CE4 84 84 84 84 84 84 83 20 3BB
2CEC 83 80 80 80 80 80 80 80 403
2CF4 80 80 80 80 80 80 80 80 400
2CFC 80 80 83 20 84 84 84 84 3B3
2D04 84 84 84 84 84 84 84 84 420
2D0C 84 84 84 84 84 84 84 35 3D1
2D14 83 80 80 80 80 80 84 84 40B
2D1C 84 83 84 84 84 80 80 80 413
2D24 80 80 83 33 83 84 84 84 3C5
2D2C 84 80 83 80 80 83 80 80 40A
2D34 83 80 84 84 84 84 83 20 3B6
2D3C 83 84 84 84 82 80 83 84 418
2D44 84 83 84 84 83 80 81 84 417
2D4C 84 84 83 20 84 80 84 84 3B7
2D54 84 84 84 84 84 84 84 84 420
2D5C 84 84 84 84 84 80 84 35 3CD
2D64 83 80 81 84 84 84 84 84 418
2D6C 84 83 84 84 84 84 84 84 41F
2D74 82 80 83 34 83 80 84 84 3C4
2D7C 84 84 84 82 80 83 80 81 412
2D84 84 84 84 84 84 80 83 20 3B7
2D8C 83 84 82 83 84 84 84 84 41C
2D94 84 83 84 84 84 84 84 83 41E
2D9C 81 84 83 20 84 84 84 84 3B8
2DA4 84 80 84 84 84 84 84 84 41C
2DAC 84 80 84 84 84 84 84 35 3CD
2DB4 83 84 84 84 84 83 80 83 84 419
2DBC 84 84 84 84 83 80 83 84 41A
2DC4 84 84 83 35 83 84 84 84 3CF
2DCC 84 80 84 84 84 83 84 84 41B
2DD4 84 80 84 84 84 84 83 20 3B7
2DDC 83 84 84 82 81 84 84 84 41A
2DE4 82 80 81 84 84 84 82 81 412
2DEC 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2DF4 84 84 84 84 84 84 80 84 41C
2DFC 84 84 80 84 84 84 84 35 3CD
2E04 80 80 80 84 84 84 84 84 414
2E0C 80 83 84 83 80 83 84 83 414
2E14 84 84 82 36 84 84 84 83 3CF
2E1C 80 84 84 83 80 83 84 84 416
2E24 84 83 84 84 83 80 80 20 3B2
2E2C 83 84 84 83 80 81 84 84 417
2E34 84 83 84 84 84 84 84 84 41F
2E3C 83 80 80 20 84 80 84 84 3AF
2E44 84 80 84 84 84 84 84 84 41C
2E4C 84 80 84 84 84 80 84 35 3C9
2E54 83 80 84 84 83 80 83 80 411
2E5C 83 84 83 80 83 80 83 84 414
2E64 84 80 83 37 83 80 83 84 3C8
2E6C 84 80 83 80 84 83 84 80 412
2E74 83 80 84 84 83 80 83 20 3B1
2E7C 83 84 84 84 83 84 83 80 419
2E84 83 84 83 80 83 84 83 84 418
2E8C 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2E94 84 84 84 84 84 84 84 84 420
2E9C 84 84 84 84 84 84 84 35 3D1
2EA4 83 84 84 84 84 84 82 83 41C
2EAC 84 84 84 83 81 84 84 84 41C
2EB4 84 84 83 38 84 84 84 84 3D3
2EBC 84 84 84 80 84 84 84 80 418
2EC4 84 84 84 83 84 84 84 20 3BB
2ECC 83 84 84 84 84 82 83 84 41C
2ED4 82 80 81 84 83 81 84 84 413
2EDC 84 84 83 20 84 84 84 84 3BB
2EE4 84 80 84 84 84 84 84 84 41C
2EEC 84 80 84 84 84 84 84 35 3CD
2EF4 84 84 83 80 83 84 83 80 415
2EFC 84 84 84 80 83 84 83 80 416
2F04 83 84 84 39 81 84 84 84 3D1
2F0C 80 84 84 80 83 84 83 80 412
2F14 84 84 80 84 84 84 82 20 3B6
2F1C 84 84 84 83 84 83 81 84 41B
2F24 83 84 83 84 82 83 84 83 41A
2F2C 84 84 84 20 46 49 FE 21 35A
2F34 C8 16 08 FE 23 C8 F1 79 439
2F3C E6 7F 5F 16 00 E5 21 E9 3C9
2F44 02 19 56 E1 2B 7A 32 D9 302
```

suite page 12

LES BARONS NOIRS

TI99 BASIC ETENDU

Terroristes ailés ou policiers démineurs ? Choisissez votre camp...

Dominique DE LAGAYE

Mode d'emploi :
Se joue à deux; un joueur commande les BARONS NOIRS et son adversaire les POLICIERS.
Les BARONS NOIRS largués d'un hélicoptère (bouton de tir, contrôle de la descente par la manette), sont équipés d'un système de delta-plane en forme d'aile de chauve-souris qui se replie très facilement. Ces sinistres terroristes, cherchent à s'approprier les caisses remplies de bombes en se posant dessus (relâchement du bouton de tir), pour les déposer ensuite et les faire exploser (barre d'espace) de manière à détruire les locomotives qui patrouillent. Leur but final est de pulvériser l'autorail présidentiel qui apparaît en fin de partie.
Les POLICIERS arrivent en navire et se déplacent (manette) une fois celui-ci disparu. Ils peuvent tuer les BARONS NOIRS (tir) et saboter les bombes en se posant dessus (mais risquent de sauter avec).
Les adversaires peuvent se combattre au corps à corps : en général, un BARON NOIR qui arrive en volant à des chances de gagner, sinon c'est le POLICIER (normal).
Sachez qu'une bombe a plus de chance d'exploser si elle est intacte et que l'autorail présidentiel,qui circule en sens inverse des locomotives, peut passer sans encombre sur une voie endommagée (?).

```
70 REM DOMINIQUE DE LAGAYE
PRESENTE                    LES BARONS NOIRS
                POUR TI 99-4/A
100 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(6):: CALL
COLOR(2.5.5.3.14.14):: PRINT "       0. 0
0.00.":"       0. 0. 0.":"       0. 00.00.
":"       0. 0.  0."
110 PRINT "       00.00.00.":"":"":" 000.
 000.000. 000.0000.00.":" 0.0. 0.0.0.0.
0.0.0. 0.0.":" 0000.000.0000.0.0.0. 0.00
."
120 PRINT " 0. 0.0.0.0. 0.0.0.0. 0. 0.":
" 0000.0.0.0. 0.000.0. 0.00.":"":":"
   0000.000.0.000. 00."
130 PRINT "       0. 0.0.0.0.0.0. 0.":"
    0. 0.0.0.0.0000.00.":"       0. 0.0.0
.0.0. 0. 0.":"       0. 0.000.0.0. 0.00."
:"":"":""
140 CALL KEY(0.M.N):: IF N=0 THEN 140
150 CALL SCREEN(8):: FOR I=1 TO 8 :: CAL
L COLOR(I.1.1):: NEXT I :: CALL CLEAR ::
 CALL MAGNIFY(3):: ON ERROR 1600
160 CALL CHAR(65."FFFFFFFFFFFFFFFF".72."
FFFFFFFFFFFFFFFF",80,"FFFFFFFFFFFFFFFF".
88."FFFFFFFFFFFFFFFF")
170 CALL CHAR(66,"FCF0E0C0B0B00000",67."
3F0F07030101",42,"FCF0E0C0808",48,"00FFF
FFF00FF",49,"FF0000FF000000FF")
180 CALL CHAR(50."",89,"000103070F1F3F7F
",90,"00B0C0E0F0F8FCFE",92,"0000003C247E
7E7E"&RPT$("0",48))
190 AF$="2C7E7F3F1E0C" :: BF$="B6FFFFFFF
FDB"
200 CALL CHAR(112.AF$&RPT$("0".20)&AF$&R
PT$("0",20),116,BF$&RPT$("0".20)&BF$&RPT
$("0".20),120,"2C7EFFFFDECCC0C"&RPT$("0"
,49))
210 CALL CHAR(124."3F7F7FFFFFDBC0C"&RPT$
("0",49),91,"0000003C24DB53EE")
220 DEB$="00C0F0FCFCFEFEFF" :: DEA$="000
101030F3F7FFF" :: CALL CHAR(73,DEA$,74,D
EB$.81,DEA$.82,DEB$)
230 CALL CHAR(75,"FFFFFFFFFFFFFFFF",63,"
FF66")
240 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SPRITE(#2
8,32,1,1,1,0,16)
250 PRINT "22222222222222222222222220R222
22222222220PPPPR2222220PPPR2222222220PPP
PPPP2222OPPPPPP22222220PPPPPPPPR20PPPPP
PPP"
260 PRINT "2222OPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPH
HHHHHHAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHABCABC
ABCABCABCABHHHHHHHHHHHHAPPAPPAPPAPPAPPAPH
HHH"
270 PRINT "HHHHHHHHJPAPPAPPAPPAPPAIHHHHH
\\\\\HHHPA*XAXXAXXAXXAHHHHHHKKKKHHHJAXX
AXXAXXAXXAHHHHH"
280 FOR I=1 TO 7 :: PRINT " " :: NEXT I
:: CALL HCHAR(17,1.72,256)
290 FOR I=1 TO 8 :: CALL HCHAR(16+I.13-I
.88,I*2+12):: CALL HCHAR(16+I,13-I.89):: 
 CALL HCHAR(16+I,24+I.90):: NEXT I
300 FOR I=1 TO 3 :: CALL VCHAR(11,I,72,1
4):: CALL VCHAR(6,I,50,5):: NEXT I
310 CALL VCHAR(11,31,72,12):: CALL VCHAR
(6,31,50,5):: CALL VCHAR(6,32,50,5):: CA
LL VCHAR(11,32,72,12):: CALL HCHAR(11,I.
63,32)
320 CALL HCHAR(11,10,65,17):: CALL HCHAR
(10,31,82):: CALL HCHAR(4,1,48,32):: CAL
L HCHAR(5,1,49,32):: RESTORE 340
330 CALL COLOR(2,4,5,3,1,1,5,11,4,6,13.4
,7,4,1,8,5,13,4,2,13):: FOR I=4 TO 16 ST
EP 4 :: READ A$ :: CALL CHAR(92+I,A$):: 
NEXT I
340 DATA 07071F3F3F2F3F3F3F3F3F3FBFFFAC0
C80B1FFFFFFFFFFFFFFFFBFF5CFC7C38.F0F8FF
FFFFFFFFFFFFFFEFFF7D7D7D386070FFFFFFFFFF
FFFFFBFFFF7F7F7E3
350 DATA 7FFFFFFFC9C9C9FFFFFFF3FFFFFFC68
6F0E0B03F3F3F3F3F3F3F3FFFFF3636.000000
F0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF7F0000000000FCFCFC
FCFCFCFCFCFDFFD9DB
360 CALL CHAR(136."073F7F7FFF928A4A26130
B0703030206E0FCF*CFEFF49515364485 0E0C0B0
8
0C0"):: IF PONT=1 THEN 480
370 FOR I=4 TO 16 STEP 4 :: CALL SPRITE(
#(I/4).92+I,2,65,192+I*3):: NEXT I :: CA
LL SPRITE(#5,120,16,57,196)
380 CALL SPRITE(#6,112,16,57,216):: CALL
 SPRITE(#7,112,16,57,228)
390 CALL MOTION(#6,0,-20,#7,0,-20):: FOR
 I=1 TO 4 :: CALL MOTION(#I,0,-20):: NEX
T I :: CALL MOTION(#5,0,-20)
400 CALL CHAR(128,"00FF01010F30579494F74
43F1090A07F00FE00E0FE18DF40D8838EF0B0402
0F0",132,"000000000000FF003FC"&RPT$("0",
22)&"70BF902FC")
410 IF PONT=1 THEN 480 ELSE CALL PATTERN
(#5,120,#6,112,#7,112):: IF SM>0 THEN CA
LL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#13,-Y/2,X
/2)
420 IF BN<>1 THEN 430 ELSE CALL JOYST(2,
X,Y):: CALL MOTION(#11,-Y/2,X/2):: IF CH
ARGE=1 THEN CALL MOTION(#12,-Y/2,X/2)
430 CALL SOUND(20,110,6,220,6,170,6,-5,0
):: CALL PATTERN(#5,124,#6,116,#7,116):: 
 CALL POSITION(#1,LB,LA):: LOCOS=LOCOS+1
440 IF PARA=0 THEN 450 ELSE CALL COINC(#
1,#11,99,OI):: IF OI=-1 AND PBN<76 THEN
PBN=40 :: GOTO 930
450 IF SM<1 THEN 460 ELSE CALL COINC(#13
,#1,99,OI):: IF OI=-1 AND BSN<76 THEN GS
N=73 :: GOTO 750
460 IF LOCOS<5 THEN 480
470 FOR I=1 TO 7 :: CALL DELSPRITE(#I):: 
 NEXT I :: LOCO=0 :: LOCOS=0
480 IF BN=0 THEN 530 ELSE 670
490 CALL POSITION(#1,BL,AL):: IF AL/8<11
 OR AL/8>20 THEN 490
500 FOR I=1 TO 4 :: CALL MOTION(#I,31,-2
2):: NEXT I :: FOR I=5 TO 8 :: CALL DELS
PRITE(#I):: NEXT I
510 CALL SOUND(1000,110,0,220,0,330,0,-5
,0):: CALL POSITION(#1,BL,AL):: IF BL<10
0 THEN 510
520 FOR I=1 TO 8 :: CALL DELSPRITE(#I):: 
 NEXT I :: PONT=1 :: LOCO=0 :: GOTO 670
530 IF AV1=1 THEN 550 ELSE AV1=1
540 FOR I=4 TO 12 STEP 4 :: CALL SPRITE(
#(I/4+8),124+I,1,5,210+I,0,-25):: NEXT I
 :: CALL COLOR(#9,2,#10,2):: IF PARA=1 T
HEN 570
550 IF BN=1 THEN 670 ELSE CALL KEY(2,M,N
):: IF PARA=1 THEN 570
```

A SUIVRE...

AMIGA : BEAU MAIS UN PEU MOINS CHER

Parce que Commodore a bien sorti une revue spécialisée sur l'Amiga 8 mois avant sa sortie, ils sont bien capables de changer le prix vingt fois sans qu'une seule bécane n'ait été vendue. Donc, voici les nouveaux prix officiels de l'Amiga. Unité centrale, écran couleurs, 256 Ko de RAM, un drive 3''1/2 au prix d'environ 15 000 balles, la même chose mais avec une émulation MS/DOS (c'est ça qui va transformer votre bécane en compatible IBM), 512 Ko de RAM totale et un drive 5''1/4 (histoire de faire tourner les softs IBM) pour la modique somme d'à peu près 21 000 francs. Voilà, vous savez tout.

CI-CI-CI CITIZEN

Le débilissime Francis Perrin ne s'est pas précipité sur nous pour nous annoncer la sortie d'une imprimante Citizen. Heureusement pour lui. Donc, je vous annonce la sortie d'une imprimante matricielle "très économique" (du moins c'est ce qu'ils disent à Citizen. Nous ne devons pas avoir le même compte en banque). La 120 D, c'est son nom, présente l'avantage d'être entièrement compatible IBM et Epson. Elle speede à 120 caractères par seconde en caractères pourraves (c'est pas officiel, mais je suppose que si ça va vite c'est que c'est pas terrible) et 25 caractères par seconde en qualité courrier (vous voyez, si c'est joli, c'est plus lent. Encore heureux que ça ne soit pas plus cher !). Elle comprend un buffer de 4 Ko, un entraînement par friction ou traction, l'alimentation du papier étant assurée par des dispositifs placés en bas à l'arrière de l'imprimante pour faciliter la manipulation du papier. Ce dispositif a été mis au point par le professeur Ralacouette dans son laboratoire de Brie-Comte-Robert. Cette imprimante fait aussi les recopies d'écrans graphiques. Elle coûte 3 200 balles. Voilà, vous savez tout.

JOIE, JOIE, UN LIVRE SUR LE CANON !

Non, ce n'est pas la galère ! Vous allez enfin pouvoir vous rencarder à propos du langage machine de votre Canon X0-7. Ah, quelle joie ! Le bouquin en question s'appelle "Les Mystères du X0-7, l'assembleur du Canon X0-7". Tout un programme. Savez-vous que dedans vous trouverez une première partie consacrée à l'assembleur du Z 80, une deuxième sur les "mystères du X0-7" et enfin une dernière dont le but est de vous faire baver en vous montrant des petites routines de derrière les fagots. Ce bouquin se révèle être un des seuls du genre et tenez vous bien, c'est le Club C7 qui l'a édité, tout seul comme un grand. Le club C7, spécialisé dans le Canon X-07, vous vendra cette beauté pour la modique somme de 120 francs plus les frais de port.

SOLE SUR LE MAC

C'est du 9 décembre au 15 janvier. C'est une expo organisée par Galilée Informatique où vous pourrez admirer les dessins de Solé. Ça s'appelle de l'infoculture. Pourquoi pas ? Comme on est sympa, on vous montre l'invitation au vernissage de cette expo. Alors, découpez-la et pointez-vous là bas avec.

JE, TU, ILS SE CASSENT LA GUEULE.

C'est Commodore qui s'en prend plein la tronche ce coup-ci. Son premier trimestre fiscal 1985 (qui s'est terminé le 30 septembre, y a de quoi rire !) se résume à 39,2 millions de dollars de pertes contre 27,7 millions de dollars de bénéfices pour la même période l'année dernière. Tramiel serait-il en train de couler Commodore ? Peut-être, mais qu'il sache que le but du jeu n'est pas de couler avec !

COLLÈGUE

Les Lillois se lancent dans la presse informatique spécialisée : Jean-Pascal Grevet, aidé de quelques copains, vient de lancer le premier numéro d'une revue trimestrielle dédiée au Macintosh, **Icônes.** Bourré de tuyaux sur les nouveautés hard et soft, donnant quelques bidouilles sur des jeux, ce nouveau canard est entièrement réalisé à coups de Mac et d'imprimante laser. Quelle meilleure façon de démontrer les capacités de la machine, n'est-il pas ? Comme l'écran du micro, les trente – deux pages d'Icônes sont en noir et blanc. Dommage, c'est aussi triste qu'un jeu d'aventures sur le Mac. Pour plus de renseignements, adressez-vous à Icônes, 135 bis Rue du Fg-de-Roubaix, 59800 Lille ou téléphonez au 20 06 30 37.

BEAU MAIS CHIANT

C'est la conclusion finale après examen de ce soft, Orphée de Loriciels sur Amstrad. Concrètement, que contient-il ? La démo, ah, la démo. Mouais, elle est balaise. Si, si, surtout la superbe synthèse vocale qui vous explique qu'en entrant dans l'aventure, vous entrez dans un monde putride peuplé de chiures de mouches et autres vestiges sataniques issus de temps ancestraux. Vraiment, elle m'a époustouflé cette synthèse. A part ça, une belle musique (toujours la même depuis le Manoir du Dr Genius, un des tout premiers Loriciels) et de beaux graphismes. Bon, on passe au jeu, maintenant ? Ok, eh bien, vous prenez ce que je viens de dire et vous enlevez tout sauf les beaux graphismes. Vous vous retrouvez avec un jeu superbe mais chiant. Ça la fout mal ! Je ne dirais pas que ce jeu est mal fait, au contraire, mais je ne me suis pas amusé avec et je doute que quelqu'un puisse réellement prendre son pied. M'enfin, c'est beau quoi. Allez monsieur Loriciels, le même avec le son, la synthèse vocale, le graphisme et surtout

l'intérêt et là, promis, je l'achète avec mes deniers, moi-même, présentement.

L'ART ET LA MANIÈRE

Les commerciaux de chez Vifi n'en perdent pas une pour ramasser le fric à la pelle : comme le Plan Informatique pour Tous ne concerne directement que les établissements publics, Vifi propose des prix de course aux écoles privées pour les achats de logiciels jusqu'au 31 Janvier. Dans le style : une école qui achète un soft toute seule comme une grande bénéficie d'une remise de 7% sur le prix hors taxe. Pour une commande groupée, la remise passe à 25%, toujours sur le prix hors taxe. Bien entendu, pour bénéficier de cette super occase (faut dire que les softs cassent pas vraiment les barres) il vous faudra prouver que c'est bien une commande provenant d'un établissement privé. Les malins prouveront sans problème.

SPIELBERGIEN

Le dernier film à sortir des ateliers de production Spielberg a déjà son adaptation sur ordinateur : **Les Goonies** arriveront dans votre home chaleureux dès qu'US Gold France se sera un peu bougé les fesses. Vous retrouverez ainsi avec plaisir, le néo Club des Cinq dans ses aventures moralisticomièvres à la sauce spilbergienne.

TIENS, UN CONFRERE

Il s'appelle Théorème (pour faire plus vrai, colorez les e et le o du nom). C'est un bimensuel dont le premier numéro (décembre-janvier) vient de sortir dans toutes les bonnes charcuteries. Il coûte 19 francs et est spécialisé dans l'informatique à l'école. Vous parlez d'une joie, l'informatique à l'école. C'est une sacrée pirouette que de faire un journal sur ce thème alors que la plupart des lycées et collèges ne sont pourvus que d'un unique MO5 ou TO7 sur lequel tourne généralement un quelconque merdiciel sorti d'on ne sait où. Mais s'il est intéressant, et dans un certain sens, il l'est, il peut en réjouir certains. Tarrés du fer à souder et autres pirates s'abstenir.

TO 9 : LA BAISSE EN HAUSSE

Qui a dit que Thomson voulait déchiqueter Apple ? Thomson. C'est pour faire des misères à nos petits favoris (en l'occurence Apple) que Thomson a décidé de baisser ses prix pour le TO9 du 1er décembre au 15 janvier. Donc, avec un superbe TO9, un moniteur couleurs, un crayon optique, deux logiciels intégrés et le lecteur de diskouettes habituel vous coûteront dans les 9 990 francs. Ça c'est une baisse, hein ? Allez, encore 5 000 et je me le paye.

MINI-MIRE

Je reviens à l'instant d'AMS Expo. Je suis heureux. J'ai pu enfin constater que l'Amiserv est une vraie association, qu'elle existe et qu'elle regroupe bien les opérateurs de micro-serveurs. Ça, c'est plaisant. Bon, d'accord, c'était bordélique. Ok, Eric, l'opérateur de Cider-1 a failli détruire le stand à plusieurs reprises. Mais, on ne peut pas dire,

c'était folklorique. Toujours est-il que dans le petit monde des micro-serveurs, il m'est nécessaire de vous rappeler le numéro de téléphone d'un monovoie du sud. Ah, le sud ! C'est peut-être un Acom II, c'est peut-être pas terrible, mais alors les mecs, qu'est ce qu'il peuvent délirer là-dessus ! C'est donc au 93-07-04-35.

En vrac, je vous file quelques numéros histoire de vous défouler les doigts : (1) 43-54-78-76, (1) 46-04-94-28 et (1) 43-27-58-07. Sur ce dernier, vous avez un accès avec la clef DEMO, à vous de trouver le reste. En 36-14 (Télétel 2), vous pouvez taper 192060250 suivi de 439300A. Vous pouvez aussi essayer, mais c'est dangereux car vous risquez de tomber dans le fulguroprout de la centrale spaciobiquette du vaisseau spatial, le 17506053201 (si vous ne comprenez pas cette phrase, ne vous inquiétez pas, c'est normal).

C'est affreux, mais cette semaine, il n'y a pas de nouveaux micro-serveurs, pas de réunions de l'Amiserv, pas de massacrage de moquette par Eric, rien. Alors les mecs ? Ah, oui, je lance un appel : je sais qu'il y a un max de mectons qui se chauffent les râleuses sur Amstrad à essayer de faire un micro-serveur. Histoire de vous allumer une loupiotte, si vous voulez vous simplifier la vie, l'interface RS232 dont est-ce qu'il est question quelque part d'autre dans ce canard existe. Elle simplifie grandement tout le boulot que vous pourriez avoir pour faire votre serveur. Attention, ce n'est quand même pas du tout cuit, mais ça aide. Escapeneufgé.

AMSTRAD S'ETEND

Du bon, du mauvais, chez Amstrad, tout est possible. Ainsi, dans un beau carton plein de polystyrène on a eu droit à trois nouveautés des laboratoires Amstrad. Premièrement, le crayon optique (ou le photostyle comme dirait l'Ordinateur Solitaire). Je suis persuadé que le crayon optique est une invention géniale mais jamais personne n'a réussi à s'en servir plus d'un quart d'heure. Alors pourquoi des pédagogues soi -disant bien pensants forcent les constructeurs à fabriquer cette inutile extension ? Bon, alors, il existe le crayon optique sur Amstrad. Tant mieux. Ah oui, un détail, il est nul et il coûte environ 290 francs. Par contre il y a du travail avec le synthétiseur de parole. Là, on s'éclate. 9 fonctions utilisables en basic permettent de le commander. Grâce à lui vous allez pouvoir dire "prout, caca, pipi" sans problème mais avec un accent anglais. C'est très marrant, on s'éclate comme des fous. 390 francs (environ) pour avoir la parole, c'est cher, mais qu'est-ce que c'est bon ! Reste enfin la tant attendue RS232. Là, chapeau. Les possesseurs d'Amstrad vont enfin pouvoir faire des serveurs et se connecter sur les réseaux sans aucun problème. Des commandes sont incluses dans l'interface et viennent s'ajouter à votre basic. Setsio règle la vitesse de la RS232, Terminal introduit un émulateur de terminal. D'autres fonctions sont disponibles comme Halfduplex, fullduplex, Ctrldisplay, Prestel, etc. Rien n'est prévu d'origine pour émuler le mode vidéotex français (minitel) mais cela ne doit pas être bien difficile de se le faire soi-même. Ça vous coûtera à peu de chose près 590 francs. Voilà qui est un bon plan pour les amstradeux.

LA FIN DU FEUILLETON

Ca y est ! On ne va plus pouvoir vous entretenir des aventures de la C5, la fameuse merde à roues de Sir Clive. La société qui s'occupait de l'exploitation de cette horreur vient d'être mise en liquidation judiciaire. Les comptes révèlent un trou de près 8,2 millions de £ (96 millions de francs lourds) alors que la boîte a encaissé en un an moins de 500.000 £ (soit 6 millions de francs). Enfin, il reste un stock d'environ 4800 bagnoles à liquider dans les plus brefs délais, si les fournisseurs souhaitent retrouver ne serait-ce qu'une parcelle de leur pognon.

SINCLAIR : PLUS DURE SERA LA CHUTE

Si je vous annonce que Sinclair fait des bénéfs, cela vous surprend-il ? Moi, ça m'étonne vachement, d'autant plus que Sinclair n'a pas fait de bénéfs. Ah, ça va mieux. Vous avez eu peur. En fait, ses bénéfs se montent à 51 milliards de francs c'est-à-dire à peu près 110 milliards de moins que l'année dernière. Ah oui, mais attention, il ne faut pas oublier que "la perte d'exploitation de Sinclair" atteind les 126 milliards. Hein ? 126 milliards. Putaing ! Ça veut dire que pour faire 51 milliards, les britiches de Sinclair ont déboursé plus du double. Drôle de politique. Dans le fameux classement "l'informatique c'est de la merde", Sinclair conforte sa place de mauvais. Fait attention Clive, Maggy ne va plus t'inviter à sa table.

VIVE LA FRANCE !

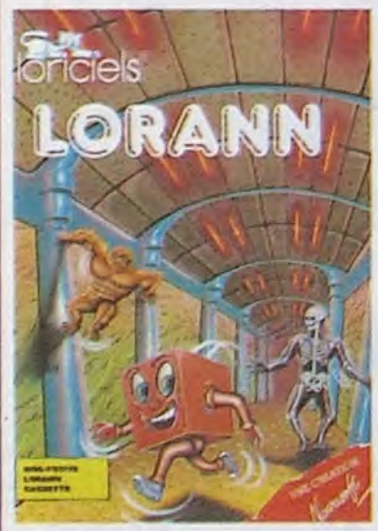
Thomson, constructeur on ne peut plus impressionnant en micro, a décidé d'attaquer le marché anglais par la bande, puisque l'invasion de face a complètement échoué . Depuis le 1er décembre, une gamme de huit moniteurs monochromes et couleurs sont en vente en Angleterre. Les prix s'étalent de 85 à 649 livres (soit de 1000 à 8500 francs) ce qui situe tout de suite la volonté de Thomson de se faire remarquer par ses prix ultra-compétitifs.

DU NEUF AVEC DU VIEUX

Si ça a marché sur Oric, ça marchera sur Amstrad. C'est ce que se sont dis les gens de chez Loriciels. Allez, je vous récure les ROMS, Lorigraph (c'est une marque déposée) tournait sur Oric. C'était un bon soft qui avait fait parler de lui à l'époque. Bref, à partir de désormais et jusqu'à dorénavant les glandus qui marnent sur Amstrad (à prononcer Amschtratt) vont à leur tour pouvoir faire des zoulis dessins. Le soft que nous avons vu tester est livré dans une superbe boîte made in Loriciels. Sur cette bécane, tout a été pompé sur les softs du style Gem. Evidement, sur un Amstrad, c'est moins cool que sur Atari ou Mac. Donc, vous manipulez un petit pointeur à l'aide du joystick ou du clavier. Sur les cotés sont représentées les options sous forme d'icônes (c'est un grand mot. Disons plutôt sous forme de petits dessins) et en haut sont proposés des menus déroulants (bof, plutôt mal déroulant d'ailleurs. A vrai dire, au bout d'une dizaine de minutes, ils font sacrément chier ces menus !). Grace aux options vous pouvez couper, écrire, zoomer, dessiner au crayon, gommer, bomber, carrer (ou en anglais boxer), ellipser ou cercler et même robineter ou fileter. Vous avez un choix de pinceaux relativement restreint et des motifs de remplissage relativement nuls bien que là encore pompés sur Mac. Ah oui, un truc qui m'énerve : je ne comprendrai jamais pourquoi une boîte française fait des softs en anglais. Ça m'épate. Pourquoi les pseudo-menus déroulants sont-ils en anglais (Pen, Cls, Load, Save,Copy, Color, Era, etc.) ? Concluons, ce soft est pas mal. Si, si. Bon d'accord, c'est vrai qu'il a un petit air de déjà vu, que le curseur bouge à une vitesse pachydermique et qu'on s'en lasse très vite mais c'est le seul du genre. Allez, c'est Lorigraph pour Amstrad chez Loriciels (295 francs sur disque, 195 sur cassette).

LORANN, LE GENTIL

C'est gentil, y a pas de problèmes. Ça s'appelle Lorann, c'est fait par la gentille équipe de Loriciels. Ça tourne sur Thomson. Vous, Lorann, êtes censés libérer cent une cryptes pour aller ramasser des trésors d'enfer, combattre des monstres putrides, etc. Comme d'habitude, le scénario n'est pas vraiment un chef-d'œuvre d'originalité mais le jeu rattrape bien le reste. Vous êtes donc représentés par un cube constamment animé et vous vous déplacez dans un labyrinthe dont les contours sont catacombesques puisqu'il s'agit d'ossements divers. Des zombies, golems et autres abominations vous courrent aux fesses. Vous ne pouvez vous en sortir que grâce à un sortilège aux apparences de pétard à mèche du 14 juillet.Vous pouvez construire vous-mêmes vos tableaux et les sauver sur cassette ce qui est une gentille initiative. Il y a aussi une gentille réussite, c'est le fait qu'il y ait d'origine une centaine de tableaux. Ça compte. L'animation est assez réussie. C'est amusant. Lorann, Cassette Loriciels pour Thomson.



CLASSICOS

Rien de tel que de se replonger dans la saine ambiance des jeux classiques de stratégie pour se remettre les neurones en place. C'est Cobra qui propose aux amstradiens de se défouler aux dames avec son nouveau logiciel Am-Stram-Dames. Doté d'un graphisme parfaitement honorable, ce logiciel offre sept niveaux de jeu parfaitement échelonnés de la réflexion minable (réponse instantanée) jusqu'à la concentration du grand maître (jusqu'à plus d'une heure par coup). Si vous avez des doutes sur vos capacités à ce jeu, vous pouvez le regarder se mettre la pâtée tout seul comme un grand grâce au mode démo (un peu rapide pour être vraiment pédagogique). Bien entendu, vous n'êtes pas seulement limités aux parties complètes et vous pouvez vous pencher sur l'étude de positions prédéterminées ou réfléchir sur des problèmes classiques. Bon, si vous voulez jouer aux dames et que vous avez un Amstrad (ou un 520 ST, l'adaptation arrive sous peu) vous avez intérêt à acheter ce programme dans les meilleurs délais, sinon je me fâche. **Am-Stram-Dames** par *Cobra Soft* pour Amstrad.

UN CLUB AMSTRAD

Un de plus. C'est dans l'Isère, ça s'appelle...Ça s'appelle... Bah, il n'a pas de nom. C'est Le Club Amstrad. Sympa, non. Si ça vous intéresse, contactez Christophe au 74-94-38-40.

AMS EXPO, CRIS ET CHUCHOTEMENTS

Si je vous racontais tout ce qu'on a pu nous dire à propos de cette exposition qui a eu lieu ce dernier samedi à l'Holiday Inn de la Porte de Versailles, on n'en finirait pas. AMS Expo (et non pas Amstrad Expo), c'est une longue histoire. Organisée par l'APC (Association pour la Promotion du CPC), cette expo s'est heurtée à un certain Kaminsky (Amstrad Magazine) qui, lui aussi, voulait faire une expo au même endroit mais pas à la même date. Après maintes transactions et détails (dans lesquels je ne rentrerai pas parce que pour un boxon, c'est un boxon), Amstrad Magazine a finalement annoncé une Amstrad Expo en janvier (le 24) et l'APC a bien organisé la sienne comme prévu le 7 décembre. Alors, que s'est-il passé à AMS Expo ? Bah, le premier jour, c'était la foule. Cette toute petite expo (pas plus d'une trentaine d'exposants) organisée par des passionnés (allez, disons-le : des déchaînés) a été un pied de nez géant aux autres expositions. Bougre de bougre, mais qu'y avait-il à cette bon dieu d'expo pour que tout le monde s'y précipite ? Tout d'abord, un stand MMC (pour la Graphiscope II, la tablette graphique), un grand stand Loisitec qui exhibait des drives 5"1/4 pour Amstrad et d'autres belles choses telles qu'un logiciel de serveur télématique fonctionnant grâce à un minitel, des synthèses vocales et musicales un peu partout, une extension de mémoire de fabrication allemande (Vortex) toujours pour Amstrad (putain le matos, ne pleurez pas, vous en aurez un petit essai maison dans quelque temps) et surtout un stand Amiserv qui, je dois bien le dire était particulièrement dévastateur. Ça fait pas beaucoup, hein ? Pourtant, les stands étaient originaux, sympathiques et dynamiques. Attendons de voir ce que l'Amstrad Expo de janvier nous prépare avant de les comparer.

HÉSITATION

A cheval sur La Quête du Chevalier et La Ville Fantôme, **La Montagne Magique** de "Les Aventures" souffre des défauts du second avec certains des avantages du premier. Ainsi, le programme de gestion de l'aventure a été repris, sans aucune amélioration, à La Ville Fantôme, ce qui revient à dire qu'il est nul. Par contre, les graphismes sont fort beaux, comme dans la Quête du Chevalier, et vous disposez, dans la boîte d'origine, d'une cassette vierge pour les sauvegardes et de feuilles pour réaliser un plan au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu. Pour la première fois dans les scénarii de Phipps Associates (la maison d'édition anglaise de ces softs, "Les Aventures" les francisant) la magie tient un rôle prédominant. Vous, petit magicien courageux, devez découvrir où le Rouleau de la Sagesse a été dissimulé par vos ancêtres. A l'aide de ruse, d'intelligence et de patience, vous viendrez sans doute à bout des multiples énigmes qui parsèment ce logiciel, dans la mesure où vous supporterez la lenteur d'une gestion en Basic. A acquérir seulement si vous avez de nombreuses heures à perdre à attendre l'affichage des dessins ! **La Montagne Magique** de *Les Aventures* pour Spectrum.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Dans les hôpitaux, ce qui frappe d'abord, c'est l'odeur. Odeur de médicaments, d'alcool, de désinfectant et de produits de nettoyage. Ensuite, c'est cette résonance particulière qui donne aux sons un écho étrange, mi-étouffé mi-sonore. Et puis, c'est cette constance qu'ont les architectes qui bâtissent les hôpitaux de peindre en vert d'eau les bas des murs jusqu'à un mètre environ, et en jaune sale tout ce qui est au-dessus. Je n'ai jamais compris pourquoi.

Je me suis fait renverser par un camion alors que je traversais la rue. Cet imbécile a tout simplement oublié de freiner, et il m'a coupé les deux jambes au ras du bassin. Ça fait une demi-heure que je me traîne sur les bras pour atteindre les urgences. Heureusement que je me suis fait renverser pas loin d'un hôsto.

Je répands derrière moi une traînée de sang assez malsaine. Je ne suis plus qu'à une vingtaine de mètres de l'entrée des urgences, mais je m'arrête pour éclater de rire : la signalisation utilise un code de couleurs, "suivez la ligne verte pour arriver aux urgences". Avec le sang qui gicle partout, va falloir qu'ils la débaptisent, leur ligne verte. Elle est déjà rouge carmin et demain elle sera noire, quand le sang aura coagulé.

Les gens me regardent bizarrement mais aucun ne semble disposé à m'aider. De toute façon, je suis presque arrivé. Je maintiens la porte avec mon avant-bras droit, je passe la moitié de corps qui me reste mais la porte en se refermant brutalement m'arrache un lambeau de chair. Au point où j'en suis, un peu plus un peu moins...

La réceptionniste est au téléphone. Elle me jette un coup d'oeil et reprend aussitôt sa conversation, comme si je n'existais pas.

"Allô ? Bon, alors continue à noter, je te file maintenant la solution de Secret Agent pour Apple, elle vient de Patrick Caudal. Un instant, monsieur, enfin, vous ne voyez pas que je suis au téléphone ? Tu notes, chérie ? Alors j'y vais :

Take gun, shoot door, wait, lift latch, go cockpit, open cabinet, take parachute, go door, jump, open parachute, take fork, sleep, kill nurse, go door, go lobby, go exit, n, open door, go door, open register, up, take card, drop card, go closet, close door, wait, open door, go door, take card, down, go door, close door, w, w, give money, give drink, give money, give drink, give money, give drink, give money, give drink, give money, give drink, go door, e, s, s, go phone, insert dollar, 247-6658, go exit, n, n, n, wait, wait (jusqu'à ce que le bus arrive), go bus, take hairpin, wait, wait (même chose), go bus, s, e, up, smash window, go window, take recorder, take picture, pick lock, take tape, go window, down, w, w, go store, wait, wait, wait, smash glass, take tie, go door, n, go door, wait, wait, duck (taper ce mot lorsque les voitures tirent), go door, e, wait, wait (pour le bus), go bus, w, n, go elevator, jose caldera, go elevator, open door, go door, take package, go balcony, drop package, go room, take phone (note le mot que la voix donne), go door, close door, push button, go door, e, n, go gate, (donne le mot du téléphone), e, open crate, take statue, go crate, open crate, take rope, drop food, open door, go door, close door, n, wait, n, w, w, tie rope, down, push brick, push brick, push brick, push brick, go hole, take brick.

Là, tu insères une disquette vierge contenant un DOS, à moins que tu n'aies accès au catalogue de ta disquette Secret Agent. Dans ce cas, tu peux laisser l'original. Ecoutez, monsieur, vous voyez bien que je suis en communication, enfin ! Et puis faites attention, vous mettez du sang partout ! Bon tu m'écoutes ? Alors une fois que tu as mis la bonne disquette, tape : "SAVE GAME".

Après, stoppe la partie par un CTRL-RESET (ou pomme-ouverte/CTRL-RESET) et tape le programme suivant :

```
10 REM BIDOUILLE SECRET AGENT
20 REM PAR P. CAUDAL
50 CH$ = "SA" : DIM O(24)
60 PRINT CHR$(4);"MONCIO"
70 D$ = CHR$(13) + CHR$(4)
80 PRINT D$;"OPEN ";CH$
90 PRINT D$;"READ ";CH$
100 INPUT L
110 FOR W = 1 TO 24 : INPUT O(W) : NEXT : INPUT SF, GD, O, O%, BC, CG, D7, PC, PK, SL, H, M, J, Q, Q1, Q2, Q3, CO
120 PRINT D$;"CLOSE ";CH$
130 L = 60 : REM POSITIONNE LE JOUEUR DANS LES W.C., DERRIERE LE GARDE
140 CO = 2 : REM SELECTIONNE LE CODE COULEUR ORANGE
150 PRINT D$;"OPEN ";CH$
160 PRINT D$;"WRITE ";CH$
170 PRINT L : FOR W = 1 TO 24 : PRINT O(W) : NEXT : PRINT SF : PRINT GD : PRINT O : PRINT O% : PRINT BC : PRINT CG : PRINT D7 : PRINT PC : PRINT PK
180 PRINT SL : PRINT H : PRINT M : PRINT J : PRINT Q : PRINT Q1 : PRINT Q2 : PRINT Q3 : PRINT CO
190 PRINT D$;"CLOSE ";CH$
```

Si tu as accès au catalogue de la disquette Secret Agent, insère-la dans le drive avant de lancer ce programme, sinon, insère celle où tu as sauvegardé la partie, lance le programme et recopie le fichier modifié sur la disquette originale (avec FID, ou n'importe quel autre utilitaire). Relance ensuite Secret Agent et tape "RESTORE GAME", si tu te retrouves dans les WC derrière un garde, passe directement à la suite, sinon recommence depuis la sauvegarde. Si ça ne marche toujours pas, modifie la ligne 140 en :

```
140 L = 59 : REM REPOSITIONNE LE JOUEUR DEVANT LE LABYRINTHE
```

Et essaye de sortir du labyrinthe ! Si par bonheur tu y parviens, alors sauve tout de suite ta partie. Toujours dans le cas où tu ne serais pas dans les WC, lorsque tu es en face de l'ordinateur, sauve ta partie, car le code peut être soit "orange" soit "violet". Essaye l'un et l'autre, si tu meurs, il te suffira de recharger la partie sauvée et d'essayer l'autre.

Voilà la suite des opérations :

Open door, kill guard, take uniform, go door, chew gum, up, insert card, go door, push button, go elevator, plug hole, go corridor, take plank, go hall, up, drop plank, go door, 1, 2, 3, 4, go door, down, push button, go elevator, wait, wait (jusqu'à ce que Mr Melton et ses acolytes te trouvent), push gem, unlock door, open door, go door, wait, wait (attends encore Mr Melton), down, unlock grate, up, down, open grate, up, down, go grate, go corridor, insert card, go door, read book, go table, go duct, take extinguisher, up, pull handle, take film, down, insert card, go door, insert film, look microscope, take film, take mirror, go door, go duct, go door, go hall, push button, go elevator, go corridor, insert card, go door, go treadmill, go scale (répète ces deux actions jusqu'à ce que la balance n'indique plus que 210 LBS), go door, go hall, push button, go elevator, go corridor, go door, go table, go duct, up, insert card, go door, take book, deflect lasers, drop extinguisher, go door, insert card, 2, orange, turn dial, go door, down, go library, go door, down, go door, drop mirror, go booth, pull lever, duck, go helicopter.

Tu as tout noté ? Ecoutez, monsieur, un instant, enfin ! Bon, je t'embrasse, ma chérie. Si tu as besoin de quelque chose, rappelle-moi. Non, non, tu ne me déranges pas. Alors, monsieur, qu'est-ce que vous vouliez ?"

C'est pas trop tôt. Je suis poli, mais faut quand même pas exagérer.

"C'est pour une urgence, s'il vous plaît.

- C'est quoi, géné, traumato, chirurgie, obstétrique ?
- Euh, je ne sais pas vraiment, voyez-vous, j'ai les deux jambes coupées.
- Ah, ben c'est chirurgie, alors. Deuxième porte au fond du couloir, c'est marqué dessus."

Je m'y traîne péniblement et je l'entends qui gueule parce que je "répands des saloperies partout et c'est pas vous qui nettoyez, après !". J'arrive enfin à la salle de chirurgie et je vois deux internes qui discutent.

"Bon, alors sur Amstrad, pour Survivor, tu fais d'abord :
LOAD "SURVIVOR"
SAVE "SURVIVOR"
Puis :
MEMORY 5949 : LOAD " !"
SAVE " !", B, &1770, &9410, 6000
Pour Manic Miner, tu fais :
LOAD "MANICMINER"
SAVE "MANICMINER"
Puis :
MEMORY &4500 : LOAD " !"
SAVE " !", B, &5201, &5800
Et pour Space Hawks, tu fais :
LOAD "SPACEHAWKS"
SAVE "SPACEHAWKS"
Puis :
LOAD " !"
SAVE " !", &4F20, &1F40, &FF20
C'est bon, t'as eu le temps de tout marquer ?"

J'essaye de toussoter pour attirer leur attention : peine perdue. Je distingue "Laurent Salafa" sur le badge de l'un des deux, j'essaye de l'appeler par son nom : il ne détourne même pas son regard.

"A moi. Pour Defend Or Die, fais :
LOAD " !"
SAVE "DEFEND"
Puis :
LOAD " !"
SAVE " !", &4000, &4000, &4025
Et pour Fruity Frank :
LOAD "FRUITYFRANK"
SAVE "FRUITYFRANK"
Puis :
MEMORY &20FF
LOAD " !", &1B00
SAVE " !", &1B00, &8B1D
T'as tout ?"

J'insiste.

"Messieurs ?

- Oui ?
- C'est la chirurgie, ici ?
- Ça se voit pas, non ? C'est marqué sur la porte !
- Euh, excusez-moi. Je viens parce que je viens de me faire couper les deux jambes par un camion, voyez-vous, alors j'aimerais...
- Ouais, ok, ok. Prenez ça, et revenez si ça ne marche pas."

Je saisis le papier qu'il me tend. C'est une ordonnance photocopiée sur laquelle est inscrit :

"Aspirine ..... 2 tubes.
Migralgine ..... 1 boîte.
Un comprimé à chaque repas."

Je sors. Direction, la pharmacie. Mais je recommencerais pas ça tous les jours.

AH ! DeuDeuDeu Deuligne

Eh les mecs ! Je viens de faire une découverte fantastique : on peut programmer un ordinateur en deuligne. Je suis carrément sûr que ça vous plairait un max de pouvoir gagner deux logiciels du softparade, si votre deuligne est considéré comme le meilleur de la semaine. Alors ça colle ? C'est parti ! Allez-y envoyez vos créations, et attention : la sélection sera sévère.

Patrick DUPUY relance la mode des myopes sans lunettes. A vous de tester l'efficacité de son procédé.

Listing Oric

```
 1 FORA=#BBD2TO#BBF0STEP6:GETQ$:FORN=0TO7:P=PEEK(#B400+N+8*ASC(Q$)):K=64
 2 FORJ=0TO5:K=K/2:IFP-K>=0THENPOKEA+J+N*40,127:P=P-K:NEXTJ,N,ELSENEXTJ,N,A
```

Albert SCHMIDT vous demande expressément de connecter votre imprimante (EXL 80 recommandée) avant de lancer le programme.

Listing EXL 100

```
100 LINPUT A$:OPEN #1,"20",OUTPUT
110 PRINT #1,;CHR$(270);CHR$(281);
    CHR$(286);A$:CLOSE #1:GOTO 100
```

Sébastien TISSERAND souffre de l'obsession dite "du fonctionnaire". Saurez-vous le soulager du mal dont il souffre ?

Listing Apple

```
1 DATA 1,0,4,0,54,54,54,54,54,54,54,54,54
  ,54,118,14,45,12,12,36,36,36,36,36,36,
  36,36,36,36,36,36,36,28,28,63,63,23,23
  ,54,54,54,54,54,54,54,54,54,54,54,5
  4,54,54,118,21,45,45,101,12,36,36,36,3
  6,36,36,36,36,36,36,36,36,36,4,0
2 HGR2 : FOR I = 768 TO 841: READ D: POKE
  I,D: NEXT : POKE 232,0: POKE 233,3: SCALE=
  1: HCOLOR= 3: FOR J = 1 TO 99:Z =  PEEK
  ( - 16336): ROT=  RND (1) * 64: DRAW 1
  AT  RND (1) * 279, RND (1) * 191: NEXT
```

Gregory DEMON remporte allègrement le gros lot de la semaine grâce à son superbe jeu entièrement dirigé par la manette 1. Evitez à Zézette le dernier des outrages.

Listing Texas 99

```
1 CALL CHAR(96,"183C7E7F7F3F1B0303030303
070703011B3C7EFEFEFCDBCOCOCOCOCOEOEOCOBO
",56,RPT$("F0",32)):: CALL SPRITE(#1,96,
7,1,1,#2,56,12,191,98)
2 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(4):: CALL M
OTION(#1,65,92):: CALL JOYST(1,X,Y):: CA
LL MOTION(#2,0,X):: CALL COINC(#1,#2,30,
V):: IF V=-1 THEN PRINT "Zezette n'est p
lus vierge" ELSE 2
```

Bon, je vous quitte, à la semaine prochaine.

GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

MICRONIQUE hector

61, rue Fernand Laguide, 91100 CORBEIL-ESSONNES
Tél. (6) 088.35.58 *(à 300 mètres de la gare de VILLABÉ)*

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

CE MODELE COMPACT EN 16K avec 3 logiciels - Basic Résident - 2 poignées de jeux - Manuels. Le tout superbement présenté dans un joli coffret.

POUR VOS CADEAUX
STOCK LIMITE - LIVRAISON SOUS 48 H.

PRIX PUBLIC 1290 F
UNIQUE

Profitez des **PRIX EXCEPTIONNELS** sur la gamme des

micro-ordinateurs hector

l'ordinateur personnel français

• HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K
+ moniteur N/B interfacé
PRIX PUBLIC 3190 F

• HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K
+ moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 4490 F

• HECTOR HRX 64 K FORTH et BASIC
+ moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 5490 F

Imprimantes Moniteurs Périphériques

GRANDE VENTE
organisée par la Société **MICRONIQUE**
dans son usine à CORBEIL

Egalement à Paris
dans la **MAISON D'HECTOR**
14, rue de la Folie Régnault
75011 PARIS. Tél. : (1) 356.31.90
Métro : Voltaire, Philippe-Auguste, Charonne

Des ordinateurs familiaux de très haute qualité à des
PRIX CONSTRUCTEUR
Garantie constructeur
Une occasion à ne pas manquer !

BON DE COMMANDE
LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS
à renvoyer à **hector**
Service commandes
B.P. 91 - 91100 CORBEIL-ESSONNES

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Localité
Téléphone domicile (indicatif)
Téléphone bureau (indicatif)
Type d'appareil (Cocher la case) BR HR HR+ HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

Je choisis de payer :
☐ Par chèque ci joint à la commande, à l'ordre de MICRONIQUE
☐ Au transporteur, contre remboursement, frais en sus
Pour facilités de paiement, nous consulter

TOTAL (A)
+ PORT ÉVENTUEL (B) (30,00 F pour commande inférieure à 1 000 F)

MONTANT A RÉGLER (A + B)

DATE SIGNATURE

ORIC ATMOS : PÉRITEL ?? B ! ÉCONOMIQUE *

L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son cable Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

ØRIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant asurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grace à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service après-vente digne de ce nom.

Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accès à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le controleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est carrément génial. Jugez plutôt :
Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accès séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extreme facilité d'emploi.

2490 F

SEDORIC ? génial !

Nouveau

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble : . . . . . **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble : . . . . . **3490 F**

Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend :
Un boitier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1 150 F	Câble pour imprimante parallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :		Educatifs :		Dessin :		et les jeux...	
Basic Français	150	Conjugaisons	100	D.A.O	100	Cobra pinball	140
Cours de Basic	150	Planète bleue (Géogr.)	120	ORIGRAPHE	290	Meurtre à grande vitesse	180
Compilateur LM	172	CALORIC (diététique)	100	J'apprend la CAO	180	1815 (Wargame)	160
J'apprends le Forth	172	Calcul Mental	120	Images		Super Jeep	120
LOGO	150	Course aux lettres	95	**VORTEXTE (trait.texte)**	**240 F**	Scuba Dive	80
Assembleur	260	J'apprends l'anglais	140	Musique :		Green Cross Toad	85
Moniteur 1.0	140	TIC TAC	120	Editeur musical	95		

La politique ORIC : prix, qualité, services

PRIX :
Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétivité de la nouvelle équipe.

QUALITÉ :
La nouvelle chaine de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaine assurent une fiabilité impeccable.

SERVICES :
Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déja en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ØRIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centre agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

M. . . . . .
Rue . . . . . .
Code . . . . . Ville . . . . . .

désire commander les matériels et logiciels suivants :

Qté	Description	Prix
	Total :	

Ci-joint mon réglement par . . . . . .

LE CHATEAU DE LA TERREUR

VIC 20

En déjouant la surveillance d'un gardien zélé, risquez la traversée effrayante des dix salles d'un sinistre château...

Laurent CINTRACT

SUITE DU N° 112

```
616 POKE7680,16:POKE7701,20:POKE79
21,19:POKE7902,47:POKE7700,24:POKE
7699,24
620 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒UJJ
J▒▒▒▒▒"
621 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
622 PRINT"TTT▒▒▒▒KKKK▒▒"
630 IFP9=0THENX=8141
631 Y=7712:W=8123
632 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒V"
633 GOSUB3
635 GOSUB5:GOSUB20:GOSUB75
636 IF(JBAND128)=0ANDX=8141THENX=8
055:P9=9:GOTO500
640 IF(JAAND4)=0ANDPEEK(X-22)=47TH
ENX=X-22:POKEX,6:POKEX+22,7:POKEX+
44,47
642 IF(JAAND8)=0ANDPEEK(X+44)=47TH
ENX=X+22:POKEX,6:POKEX+22,7:POKEX-
22,47
643 IFX=7880ANDDJ=0THENPOKEX+44,47
:DJ=2
644 IFX<=7880THENGOSUB655
645 IFPEEK(X+1)=48ANDCLE>0THENPOKE
X+1,13:POKEX+23,13:CLE=CLE-1
646 IFPEEK(X-22)=10ANDCLE>0THENPOK
EX-22,13:CLE=CLE-1
647 IF(JAAND4)=0ANDX=7721THEN685
650 GOTO635
655 IFZ9=0ANDK5=5THEN660
656 IFZ9=2ANDK5=5THEN670
657 GOTO675
660 D1=7815:D2=D1+2:D3=D2+1:D4=D3+
1:D5=D4+1:D6=D5+2:FORI=1TO4:POKED1
,12:POKED2,12
665 POKED3,12:POKED4,12:POKED5,12:
POKED6,12:D1=D1+22:D2=D2+22:D3=D3+
22:D4=D4+22
667 D5=D5+22:D6=D6+22:GOSUB1321:NE
XT
668 Z9=2:GOTO675
670 D1=D1-22:D2=D2-22:D3=D3-22:D4=
D4-22:D5=D5-22:D6=D6-22:POKED1,13:
POKED2,13:POKED3,13
671 POKED4,13:POKED5,13:POKED6,13:
FORI=1TO3:D1=D1-22:D2=D2-22:D3=D3-
22:D4=D4-22:D5=D5-22
672 D6=D6-22:POKED1,13:POKED2,13:P
OKED3,13:POKED4,13:POKED5,13:POKED
6,13:NEXT:Z9=0
675 K5=K5+1
676 IFK5=6THENK5=1
677 RETURN
680 :
681 :
682 REM--------------
683 REM--10 EME TAB--
684 REM--------------
685 :
686 :
687 REMPOKE36879,27:?"▒":FORI=7680
TO8185:POKEI,13:NEXT
688 POKE36879,9
689 REM
990 IFPEEK(A1-1)=6ORPEEK(A1-1)=7OR
PEEK(A1+1)=6ORPEEK(A1+1)=7THEN995
991 IFPEEK(A1-1)=8ORPEEK(A1+1)=9OR
PEEK(A1-1)=9ORPEEK(A1+1)=9THEN995
992 IFPEEK(X-22)=24THEN2000
993 RETURN
995 POKEX,13:POKEX+22,13:POKE36877
,220:FORT=1TO1000:NEXT:POKE36877,0
996 VIE=VIE-1:POKEX,6:POKEX+22,7
997 IFVIE=0THEN2010
998 RETURN
1000 POKE36869,240:POKE36879,25:PR
INT"▒▒NOMBRES DE VIES?(1-8)"
1001 GETA$:IFA$=""THEN1001
1002 IFA$<"1"ORA$>"8"THEN1001
1003 A=VAL(A$):PRINT"▒▒AVEC OU SAN
S SON?(O/N)"
1004 GETA$:IFA$=""THEN1004
1005 IFA$="O"THENPOKE36878,15:GOTO
1014
1006 IFA$="N"THENPOKE36878,0:GOTO1
014
1007 GOTO1004
1014 VIE=A:RETURN
1015 IFPEEK(A6)=6ORPEEK(A6)=8ORPEE
K(A7)=6ORPEEK(A7)=8ORPEEK(A8)=6THE
N1021
1016 IFPEEK(A8)=8THEN1021
1017 IF(JAAND16)=0ANDPEEK(X-1)=12T
HEN1021
1018 IF(JBAND128)=0ANDPEEK(X+1)=12
THEN1021
1019 RETURN
1020 GOTO1025
1021 KYK=0:KWK=0
1022 POKE36877,220:FORT=1TO1500:NE
XT:POKE36877,0:VIE=VIE-1
1023 IFVIE=0THEN2010
1024 POKEX,13:POKEX+22,13:X=7703:P
OKEX,6:POKEX+22,7:GOTO130
1025 POKE36874,220:T=1:RETURN
1030 T=2:POKE36874,220:RETURN
1300 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒":POKE36879,27:FORA=76
80TO8185
1301 POKEA,13:POKEA+Z,1:NEXT:POKE3
6879,9:RETURN
1305 IFPEEK(A6+22)=6ORPEEK(A6+22)=
8THENX=7703:GOTO1400
1306 IFPEEK(A7+22)=6ORPEEK(A7+22)=
8THENX=7703:GOTO1400
1307 RETURN
1310 IFPEEK(X-22)=26ORPEEK(X-22)=1
2THENGOSUB1400
1311 RETURN
1315 IFPEEK(X-22)=14THENGOSUB1400
1316 RETURN
1318 WO=F:FORJ=1TO5:IFX=WOTHEN1320
1319 WO=WO-1:NEXT:RETURN
1320 POKEX,13:POKEX+22,13:X=8099:G
OSUB1400
1321 IFPEEK(X-22)=12THENGOSUB1400:
X=7858:POKEX,6:POKEX+22,7
1322 RETURN
1400 POKEX,13:POKEX+22,13:POKE3687
7,220:FORT=1TO2000:NEXT:POKE36877,
0:VIE=VIE-1:IFVIE=0THEN2010
1401 POKEX,6:POKEX+22,7:RETURN
2000 POKE36869,240:POKE36878,15
2001 FORI=1TO3:FORJ=128TO255:POKE3
6873+I,J:NEXT:NEXT
2002 FORI=1TO4:FORK=1TO3:FORJ=128T
O255:POKE36873+K,J:POKE36879,J:NEX
T:NEXT:NEXT
2003 PRINT"▒BRAVO!!! VOUS AVEZ
▒PASSE LES 9 TABLEAUX. ▒IL VOUS RE
STE":VIE:"VIES"
2004 PRINT"▒▒UNE AUTRE PARTIE(O/N)
":FORI=36874TO36877:POKEI,0:NEXT
2005 GETA$
2006 IFA$="O"THENRUN
2007 IFA$="N"THENEND
2008 GOTO2005
2010 A$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒JJJJ
JJJJJJJ":PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
;
2011 POKE36877,220:FORT=1TO2500:NE
XT:POKE36877,0
2012 FORI=1TO32:FORT=1TO100:NEXT:P
RINTMID$(A$,I,1);:FORT=1TO100:NEXT
:NEXT
2013 FORT=1TO2000:NEXT
2015 FORI=38TO150:FORT=1TO40:NEXT:
POKE36865,I:NEXT
2020 POKE36869,240:POKE36879,26:PR
INT"▒▒"
2025 PRINT"▒VOUS AVEZ PERDU.
▒PAS DE CHANCE !!"
2026 PRINT"▒UNE AUTRE(O/N)?"
2027 FORI=150TO38STEP-1:FORT=1TO40
:NEXT:POKE36865,I:NEXT
2031 GETA$
2032 IFA$="O"THENRUN
2033 IFA$="N"THENEND
2034 GOTO2031
```

FRED'S ROBOT

SPECTRUM

C'est beau la technique : quel confort d'envoyer dans un labyrinthe à votre place, FRED le robot à la recherche des 4 morceaux d'un bouclier magique...

Frédéric MASSON

Mode d'emploi :
Une fois atteint le but principal du jeu (résumé dans le programme), n'oubliez pas de rechercher la sortie. Sachez que l'une des 26 salles du labyrinthe contient de l'énergie.

```
   1 LET to=0
   2 LET hisc=0
   3 LET n$=""
   4 LET zz=0
   9 PRINT AT 10,3;"PATIENTEZ UN
 INSTANT S.V.P"
  10 RESTORE 8200: GO SUB 8200
  11 GO SUB 411
  12 CLS
  14 IF zz=1 THEN GO TO 102
  33 RESTORE 50
  34 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 90
  35 IF a=0 AND b=0 THEN GO TO 4
0
  36 PLOT a,b
  37 GO TO 34
  40 READ a,b
  41 IF a=0 AND b=0 THEN GO TO 3
4
  47 IF a=99 AND b=99 THEN GO TO
 99
  48 DRAW a,b
  49 GO TO 40
  50 DATA 5,130,0,0,10,40,60,0,-
2,-9,-50,0,-4,-13,8,0,-3,-8,-8,0
,-3,-10,-8,0,0,0
  51 DATA 30,130,0,0,5,20,11,0,3
,-2,0,-3,-2,-6,-2,-2,-3,0,3,-7,-
4,0,-4,7,-2,-7,-5,0,0,0,37,141,0
,0,5,0,2,1,1,3,-1,2,-5,0,-2,-6,0
,0
  52 DATA 50,130,0,0,5,20,15,0,-
1,-4,-9,0,-1,-4,5,0,-1,-5,-5,0,-
1,-3,9,0,-1,-4,-15,0,0,0
  53 DATA 70,130,0,0,5,20,12,0,2
,-3,-3,-14,-4,-3,-12,0,0,0,76,13
5,0,0,3,10,4,0,2,-3,-3,-5,-2,-2,
-4,0,0,0,97,140,0,0,3,10,5,0,-8,
-10,0,0
  54 DATA 110,130,0,0,1,4,10,0,1
,2,-10,0,3,14,15,0,-2,-5,-8,0,-2
,-5,9,0,-2,-10,-15,0,0,0
  55 DATA 150,130,0,0,5,20,11,0,
3,-2,0,-3,-2,-6,-2,-2,-3,0,3,-7,
-4,0,-4,7,-2,-7,-5,0,0,0,157,141
,0,0,5,0,2,1,1,3,-1,2,-5,0,-2,-6
,0,0
  56 DATA 170,130,0,0,5,20,15,0,
-5,-20,-15,0,0,0,176,135,0,0,5,0
,3,10,-5,0,-3,-10,0,0
  57 DATA 190,130,0,0,5,20,8,0,2
,-2,-1,-6,3,-4,-1,-3,-2,-5,-14,0
,0,0,195,133,0,0,2,6,3,0,2,-2,-1
,-3,-1,-1,-5,0,0,0,197,142,0,0,3
,0,1,5,-3,0,-1,-5,0,0
  58 DATA 210,130,0,0,5,20,15,0,
-5,-20,-15,0,0,0,216,135,0,0,5,0
,3,10,-5,0,-3,-10,0,0
  59 DATA 235,130,0,0,4,15,-6,0,
2,5,15,0,-2,-5,-4,0,-4,-15,-5,0,
0,0
  60 DATA 0,120,0,0,0,-20,0,20,2
00,0,-5,-5,-195,0,0,-5,195,0,0,-
5,-195,0,0,-5,195,0,5,5,0,15,-5,
-5,0,-15,0,0
  61 DATA 50,30,0,0,15,0,5,5,0,3
,-5,5,-15,0,-5,-5,0,-3,5,-5,0,0,
47,40,0,0,-2,0,-1,1,-4,0,0,27,2,
0,1,-1,2,0,2,-1,1,0,4,-1,2,0,4,-
1,2,0,3,1,3,0,2,1,3,0,2,1,3,1,2,
1,3,2,0,-27,-3,0,-1,-1,-2,0,0,0
  62 DATA 70,35,0,0,5,4,0,3,-5,-
4,5,4,-3,3,-5,-4,5,4,-3,3,-5,-4,
5,4,-4,0,-6,-4,6,4,-4,0,-6,-4,6,
4,-5,0,-6,-4,0,0
  63 DATA 45,60,0,0,3,-1,3,0,6,-
1,4,-1,4,0,3,1,3,1,0,-7,-4,-1,-3
,-1,-4,0,-4,1,-7,1,-4,1,0,7,0,0
  64 DATA 40,69,0,0,-2,1,-1,1,0,
5,1,6,1,1,0,3,1,2,0,1,4,4,4,3,3,
1,4,1,10,0,4,-1,3,-1,4,-3,4,-4,0
,-1,1,-2,0,-3,1,-1,1,-6,0,-5,0,6
,-4,-2,-3,-1,-3,-1,-4,-1,-5,-1,-
7,0,-5,1,-4,1,-3,1,-4,1,-3,1,0,0
  65 DATA 200,120,0,0,0,-90,1,0,
0,90,1,0,0,-90,1,0,0,90,1,0,0,-9
0,3,3,0,7,-2,0,15,0,0,-10,5,0,3,
3,0,90,-3,-3,-5,0,3,3,5,0,-3,-3,
0,-90,-1,0,0,90,-1,0,0,-90,-1,0,
0,90,-1,0,0,-90,0,0
  66 DATA 228,115,0,0,5,5,22,0,0
,-10,0,5,-27,0,0,-5,8,0,0,5,0,-5
,10,0,0,-5,0,5,9,0,0,-5,-27,0,0,
-5,8,0,0,5,0,-5,19,0,0,5,0,0
  67 DATA 99,99
  90 PLOT 0,50: DRAW 40,0: PLOT
82,50: DRAW 117,0: PLOT 208,50:
DRAW 12,0: PLOT 226,50: DRAW 27,
0
  93 PLOT 0,10: DRAW 0,15: PLOT
255,10: DRAW 0,15: FOR f=10 TO 2
5 STEP 5: PLOT 0,f: DRAW 255,0:
NEXT f: FOR f=10 TO 255 STEP 20:
 PLOT f,10: DRAW 0,5: PLOT f,20:
 DRAW 0,5: NEXT f: FOR f=20 TO 2
55 STEP 20: PLOT f,15: DRAW 0,5:
 NEXT f
  94 FOR f=40 TO 110 STEP 15: FO
R g=1 TO 5: PLOT 202,f+g: DRAW 1
9,0: NEXT g: NEXT f: FOR f=48 TO
 110 STEP 15: PLOT 220,f: DRAW -
12,0: DRAW -3,-3: DRAW 3,3: DRAW
 0,7: NEXT f: DRAW 0,9: DRAW -5
,0: DRAW -3,-3: DRAW 5,0: DRAW 3
,3
  95 CIRCLE 47,37,2: CIRCLE 51,3
2,2: CIRCLE 51,41,2: CIRCLE 64,3
2,2: CIRCLE 68,37,2: CIRCLE 64,4
1,2
  96 FOR f=10 TO 195 STEP 20: PL
OT f,100: DRAW 0,5: PLOT f,110:
DRAW 0,5: NEXT f: FOR f=20 TO 19
0 STEP 20: PLOT f,105: DRAW 0,5:
 NEXT f
  97 LET e$="..............APPU
YER SUR >>> R >>> POUR AVOIR LA
REGLE DU JEU ...........APPUYER
SUR >>> J >>> POUR JOUER........
.................": LET P=1: LE
T Q=15
  98 PRINT AT 21,7;e$(P TO Q): L
ET P=P+1: LET Q=Q+1: IF Q=32*4 T
HEN GO TO 97
  99 IF INKEY$="R" OR INKEY$="r"
 THEN GO TO 300
 100 IF INKEY$="J" OR INKEY$="j"
 THEN GO TO 102
 101 PAUSE 4: GO TO 98
 102 PRINT AT 21,0;"difficulte 1
 (ama.) ou 2 (pro.)"
 103 LET x=2: LET y=2
 104 IF INKEY$="1" THEN LET vit=
0.04: GO TO 107
 105 IF INKEY$="2" THEN LET vit=
0.056: GO TO 107
 106 GO TO 102
 107 LET zz=1
 112 LET ind=0: LET indta=2: LET
 sc=0: LET ta=0
 113 DIM j$(2,2): LET j$(1,1)="
": LET j$(1,2)=" ": LET j$(2,1)=
" ": LET j$(2,2)=" "
 114 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: G
O SUB 8000
 115 LET x=2: LET y=2: LET force
=99
 120 PRINT AT x,y;"B";AT x-1,y;"
A"
 121 LET force=99
 149 PRINT AT 21,20;"FORCE : ";fo
rce
 150 GO SUB 1000
 151 PRINT AT 21,2;"SCORE : ";sc;
AT 21,20;"FORCE : ";INT (force)
 152 IF y=31 THEN GO TO 160
 153 IF y=0 THEN GO TO 170
 154 IF force<0 THEN GO TO 212
 155 IF ATTR (x+1,y)=7 THEN GO T
O 180
 156 LET pl=0
 158 LET force=force-vit
 159 GO TO 150
 160 LET indta=indta+1: LET y=2:
 GO SUB 7000: GO TO 150
 170 LET indta=indta-1: LET y=30
: GO SUB 7000: GO TO 150
 180 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;"
 ": LET x=x+1: PRINT AT x,y;"B";
AT x-1,y;"A": LET pl=pl+1: LET f
orce=force-0.11
 182 IF pl>5 THEN GO TO 212
 183 GO TO 155
 212 FOR f=1 TO 20: BEEP 0.1,f+2
5: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,y;"A"
: PAUSE 1: PRINT AT x,y;" ";AT x
-1,y;" ": PAUSE 2: NEXT f: FOR f
=1 TO 15: PRINT AT x,y;" ";AT x
-1,y;" ": PAUSE 2: PRINT AT x,y
;"OR";AT x-1,y;"OP": NEXT f: PRI
NT AT x,y;" ";AT x-1,y;" "
 213 CLS : GO SUB 4003: GO TO 40
11
 220 GO TO 150
 300 CLS : BORDER 5: PAPER 6: IN
K 0: CLS
 302 PRINT AT 5,2;"Votre but est
 de retrouver un   bouclier coup
e en quatre mor-   ceaux.Pour pa
sser dans d        autre salles
il suffit de ra-   masser tous l
es objets et       alors une por
te s'ouvrira !"
 309 PRINT AT 13,2;"Attention le
 niveau d'energie  de votre bat
terie baisse tres  vite ......
                    BONNE CHA
NCE !!"
 310 PRINT AT 3,5;"VOUS ETES....
.......B";AT 2,25;"A"
 330 PRINT AT 21,5;"APPUYER SUR
UNE TOUCHE"
 340 IF INKEY$="" THEN GO TO 330
 350 GO TO 102
 411 DIM a$(21,31): RESTORE 425
 412 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 414
 413 LET a$(a,b)="E": GO TO 412
 414 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 416
 415 LET a$(a,b)="G": GO TO 414
 416 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 418
 417 LET a$(a,b)="F": GO TO 416
 418 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 420
 419 LET a$(a,b)="M": GO TO 418
 420 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 422
 421 LET a$(a,b)="N": GO TO 420
 422 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 470
 423 LET a$(a,b)="U": GO TO 422
 425 DATA 2,25,5,3,5,6,8,1,8,2,8
,7,8,16,8,22,11,16,11,29,11,30,1
4,2,99,0
 427 DATA 2,29,5,12,5,17,5,26,5,
27,8,13,14,9,14,13,14,15,17,4,17
,21,99,0
 429 DATA 2,1,2,14,5,28,8,14,8,2
9,11,27,14,12,17,8,17,16,17,22,9
9,0
 436 DATA 2,4,2,3,5,10,5,20,5,25
,8,4,8,11,8,16,8,19,11,15,14,11,
99,0
 439 DATA 5,2,5,5,5,11,5,30,8,12
,11,9,11,10,11,28,14,20,99,0
 450 DATA 2,10,2,9,5,18,8,17,11,
17,99,99
 470 LET a$(2,13)="K": LET a$(2,
6)="L": LET a$(5,1)="S": LET a$(
11,27)="T"
 500 RETURN
 520 IF a$(x,y+1)="K" THEN LET j
$(1,1)="K"
 521 IF a$(x,y+1)="L" THEN LET j
$(1,2)="L"
 522 IF a$(x,y+1)="S" THEN LET j
$(2,1)="S"
 523 IF a$(x,y+1)="T" THEN LET j
$(2,2)="T"
 530 RETURN
 550 IF a$(x,y-1)="K" THEN LET j
$(1,1)="K"
 551 IF a$(x,y-1)="L" THEN LET j
$(1,2)="L"
 552 IF a$(x,y-1)="S" THEN LET j
$(2,1)="S"
 553 IF a$(x,y-1)="T" THEN LET j
$(2,2)="T"
 555 RETURN
1003 IF INKEY$="8" THEN GO TO 10
09
1004 IF INKEY$="5" THEN GO TO 10
19
1005 IF INKEY$="6" THEN GO TO 10
30
1006 IF INKEY$="7" THEN GO TO 11
00
1008 RETURN
1009 IF ATTR (x-2,y)=5 THEN LET
ind=1
1010 IF ATTR (x,y+1)=3 THEN GO S
UB 510: LET a$(x,y+1)=" ": LET s
c=sc+100
1012 IF ATTR (x,y+1)<>58 THEN PR
INT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET
 y=y+1: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,
y;"A": IF ind=1 THEN PRINT AT x,
y-1; INK 5; PAPER 0;"D";AT x-1,y
-1;"D": LET ind=0: GO TO 150
1015 RETURN
1019 IF ATTR (x-2,y)=5 THEN LET
ind=1
1020 IF ATTR (x,y-1)=3 THEN GO S
UB 550: LET a$(x,y-1)=" ": LET s
c=sc+100
1022 IF ATTR (x,y-1)<>58 THEN PR
INT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET
 y=y-1: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,
y;"A": IF ind=1 THEN PRINT AT x,
y+1; INK 5; PAPER 0;"D";AT x-1,y
+1;"D": LET ind=0: GO TO 1199
1025 RETURN
1030 IF ATTR (x+1,y)=5 AND x=17
OR x=20 THEN LET x=2: LET indta=
indta+3: GO SUB 7000: GO TO 999
1050 IF ATTR (x+2,y)=5 THEN PRIN
T AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET x
=x+3: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,y;
"A": LET ind=1: GO TO 1199
1099 RETURN
1100 IF x=2 THEN GO TO 1150
1101 IF ATTR (x-2,y)=5 THEN PRIN
T AT x,y; INK 5; PAPER 0;"D";AT
x-1,y;"D": LET x=x-3: PRINT AT x
,y;"B";AT x-1,y;"A": LET ind=0:
RETURN
1150 IF ATTR (x-2,y)=5 THEN LET
indta=indta-3: LET x=17: GO SUB
7000: RETURN
1199 RETURN
1203 PRINT INK 0; PAPER 0;AT 17,
30;" ";AT 16,30;" "
1204 PRINT INK 0; PAPER 0;AT 17,
31;" ";AT 16,31;" "
1210 RETURN
1250 PRINT INK 0; PAPER 0;AT 17,
30;" ";AT 16,30;" "
1999 RETURN
2008 PAPER 0: INK 7
2009 LET x=2: LET y=2
2010 FOR f=3 TO 18 STEP 3: PRINT
 AT f,0; INK 2; PAPER 6;"CCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC": NEXT
 f
2011 FOR f=3 TO 18: PRINT AT f,1
; INK 2; PAPER 7;"C": NEXT f
2015 FOR f=1 TO 15: PRINT AT f,3
0; INK 2; PAPER 7;"C": NEXT f
2020 PRINT AT 3,27; INK 7; PAPER
 0;" ";AT 6,2;" ";AT 9,27;" "
;AT 12,2;" ";AT 15,27;" "
2026 RESTORE 2037
2030 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 2040
2035 PRINT AT a,b; INK 4; PAPER
0;"J": GO TO 2030
2037 DATA 4,7,4,9,4,11,4,13,4,15
,4,17,4,18,4,21,4,25,7,5,7,7,7,9
,7,11,7,13,7,16,7,19,7,22,7,26,1
0,6,10,8,10,10,10,12,10,14,10,16
,10,18,10,20,10,22,10,24,13,5,13
,7,13,9,13,12,13,16,13,18,13,27,
16,3,16,5,16,7,16,9,16,11,16,13,
16,15,16,17,16,19,16,21,99,0
2100 GO SUB 2150
2104 IF x=17 AND y=29 THEN GO TO
 2300
2105 IF ATTR (x+1,y)=7 THEN PRIN
T AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET x
=x+1: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,y;
"A": GO TO 2105
2110 PRINT AT 21,20;"FORCE : ";IN
T (force): PRINT AT 21,2;"SCORE
: ";sc
2148 GO TO 2100
2150 IF INKEY$="8" THEN GO TO 22
00
2155 IF INKEY$="5" THEN GO TO 22
10
2156 PRINT AT x,y;"B";AT x-1,y;"
A"
2160 RETURN
2200 IF ATTR (x-1,y+1)=4 THEN LE
T force=force+2: LET sc=sc+5: BE
EP 0.01,30
2203 IF ATTR (x,y+1)=7 THEN PRIN
T AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET y
=y+1: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,y;
"A": GO TO 2101
2205 GO TO 2101
2210 IF ATTR (x-1,y-1)=4 THEN LE
T force=force+2: LET sc=sc+5: BE
EP 0.01,30
2213 IF ATTR (x,y-1)=7 THEN PRIN
T AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET y
=y-1: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,y;
"A": GO TO 2101
2215 GO TO 2101
2300 LET ta=0: LET indta=12: GO
TO 150
3003 RESTORE 3003: DATA 68,66,65
,64,64,64,64,127: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE USR "f"+f,a: NEXT f
3004 DATA 34,66,130,2,2,2,2,254:
 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE USR
"g"+f,a: NEXT f
3005 RESTORE 3050
3010 FOR f=3 TO 18 STEP 3: PRINT
 AT f,0; INK 2; PAPER 7;"CCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC": NEXT
 f
3015 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 3020
3017 PRINT AT a,b; INK 2; PAPER
7;"C";AT a-1,b;"C";AT a-2,b;"C":
 GO TO 3015
3020 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 3025
3022 PRINT AT a,b; INK 5; PAPER
0;"D";AT a-1,b;"D";AT a-2,b;"D":
 GO TO 3020
3025 READ a,b: IF a=99 THEN GO T
O 3040
3027 PRINT AT a,b; INK 7; PAPER
0;" ": GO TO 3025
3050 DATA 2,1,2,31,5,1,5,4,5,11,
5,20,5,23,5,31,8,1,8,13,8,20,8,3
1,11,1,11,12,11,31,14,1,14,12,14
,31,17,1,17,9,17,24,17,31,99,0
3060 DATA 5,2,5,10,5,18,5,27,8,3
,8,12,8,19,8,30,11,11,11,17,11,2
6,17,5,17,23,99,0
3070 DATA 3,5,3,7,3,8,3,14,3,20,
6,14,6,21,6,25,9,8,9,15,9,24,12,
4,12,13,12,21,12,27,15,7,15,15,1
5,21,15,26,99,0
3080 PRINT AT 0,29; INK 2; PAPER
 7;"CC": PRINT AT 1,29; INK 3; F
LASH 1;"HI";AT 2,29;"FG";AT 16,2
9;"HI";AT 17,29;"FG"
3100 LET x=2: LET y=3: PRINT AT
x,y;"B";AT x-1,y;"A"
3110 GO SUB 3200
3120 IF x=2 AND y=29 OR x=2 AND
y=30 THEN GO TO 4000
3130 IF x=17 AND y=29 OR x=17 AN
D y=30 THEN GO TO 3180
3140 PRINT AT 21,2;"SCORE : ";sc;
AT 21,20;"FORCE : ";INT (force)
3142 LET force=force-vit
3150 IF force<1 THEN GO TO 210
3160 IF ATTR (x+1,y)=7 THEN PRIN
T AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET x
=x+1: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,y;
"A": LET pl=pl+1: GO TO 3160
3165 IF pl>5 THEN GO TO 210
3167 LET pl=0
3170 GO TO 3110
3180 LET indta=19: LET y=2
3190 GO SUB 7000
3195 GO TO 150
3200 IF INKEY$="8" THEN GO TO 32
08
3201 IF INKEY$="5" THEN GO TO 32
20
3202 IF INKEY$="6" THEN GO TO 32
60
3203 IF INKEY$="7" THEN GO TO 32
80
3204 RETURN
3208 IF ATTR (x-2,y)=5 THEN LET
ind=1
3210 IF ATTR (x,y+1)<>58 THEN PR
INT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET
 y=y+1: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,
y;"A": IF ind=1 THEN PRINT AT x,
y-1; INK 5; PAPER 0;"D";AT x-1,y
-1;"D": LET ind=0: RETURN
3215 RETURN
3220 IF ATTR (x-2,y)=5 THEN LET
ind=1
3225 IF ATTR (x,y-1)<>58 THEN PR
INT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET
 y=y-1: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,
y;"A": IF ind=1 THEN PRINT AT x,
y+1; INK 5; PAPER 0;"D";AT x-1,y
+1;"D": LET ind=0: GO TO 3110
3227 RETURN
3260 IF ATTR (x+2,y)=5 THEN PRIN
T AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET x
=x+3: PRINT AT x,y;"B";AT x-1,y;
"A": LET ind=1: GO TO 3110
3270 RETURN
3280 IF ATTR (x-2,y)=5 THEN PRIN
T AT x,y; INK 5; PAPER 0;"D";AT
x-1,y;"D": LET x=x-3: PRINT AT x
,y;"B";AT x-1,y;"A": LET ind=0:
RETURN
3290 RETURN
3999 STOP
4001 CLS
4002 GO SUB 4003: GO TO 4020
4003 PRINT INK 2; PAPER 7;"CCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
4005 FOR f=1 TO 20: PRINT AT f,0
; INK 2; PAPER 7;"C";AT f,31;"C"
: NEXT f
4006 PRINT INK 2; PAPER 7;"CCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
4007 PRINT AT 3,6; INK 2; PAPER
7;"CCCCCCCCCCCCCCCC";AT 4,6;"C";
AT 4,21;"C";AT 5,6;"C";AT 5,21;"
C";AT 6,6;"C";AT 6,21;"C";AT 7,6
;"CCCCCCCCCCCCCCCC"
4008 PRINT AT 10,1; INK 2; PAPER
 7;"CCCCCCCCCCCC";AT 11,12;"C";A
T 12,12;"C";AT 13,12;"C";AT 14,1
;"CCCCCCCCCCCC"
4010 RETURN
4020 LET force=INT (force)
4025 LET for=force
4026 IF to=1 THEN GO TO 4111
4030 FOR f=force TO 0 STEP -1
4035 IF vit=0.04 THEN GO TO 4070
4040 LET sc=sc+80
4050 GO TO 4080
4070 LET sc=sc+20
```

A SUIVRE...

HEROS

APPLE

Devenez le glorieux héros de votre planète, en pulvérisant tout ce qui menace votre paisible territoire.

Didier POGLIO

Mode d'emploi :
Entrez le listing 1 par CALL -151 et sauvez-le par :
BSAVE HEROS, A$8000, L$CD7
Entrez de même le listing 2 et sauvez-le par :
BSAVE HEROS.SHP, A$6000, L$560
Le déplacement et le tir s'effectuent à l'aide du joystick, la touche ESC permet une pause et CTRL/R le retour à la présentation.

LISTING 1

```
8000- A2 00 BD 0D 80 F0 17 20  ($55)
8008- ED FD E8 D0 F5 84 C2 CC  ($57)
8010- CF C1 C4 C8 C5 D2 CF D3  ($09)
8018- AE D3 C8 D0 8D 00 A2 03  ($49)
8020- 86 12 A9 01 85 E7 A9 BE  ($49)
8028- 85 11 A9 F5 85 06 A9 61  ($83)
8030- 85 05 85 07 A2 00 86 FF  ($D9)
8038- 86 23 86 20 86 17 A9 08  ($33)
8040- 85 08 A9 0C 85 09 A9 16  ($1B)
8048- 85 0A A9 01 85 0B A2 00  ($0B)
8050- 86 03 8E 00 70 8E 04 70  ($81)
8058- 8E 08 70 A9 ED 85 21 A9  ($BF)
8060- 60 85 22 A9 0A 85 25 2C  ($E8)
8068- 10 C0 A2 00 BD CE 85 C9  ($4D)
8070- FF F0 07 9D 00 03 E8 4C  ($32)
8078- 6C 80 20 80 80 4C 91 80  ($91)
8080- A2 00 BD F1 85 9D 00 90  ($66)
8088- C9 FF F0 04 E8 4C 82 80  ($64)
8090- 60 20 D8 F3 20 C7 82 A2  ($AC)
8098- 00 BD 06 86 9D 00 01 C9  ($68)
80A0- FF F0 04 E8 4C 99 80 20  ($96)
80A8- AD 80 4C D9 80 A2 00 86  ($1C)
80B0- FF A6 FF BD 00 01 C9 FF  ($2C)
80B8- F0 1E 85 FA 20 74 84 BD  ($FC)
80C0- 00 01 A6 FA A0 00 20 11  ($CC)
80C8- F4 AE 13 03 AC 10 03 20  ($D5)
80D0- 01 F6 20 74 84 4C B1 80  ($5A)
80D8- 60 A2 00 86 FF 20 F7 89  ($E5)
80E0- 20 35 81 20 D9 82 20 B3  ($7C)
80E8- 8C 20 82 89 20 07 81 20  ($21)
80F0- 35 81 20 D9 82 20 AC 85  ($C6)
80F8- 20 FB 84 20 49 86 20 64  ($F4)
8100- 8C 20 52 87 4C EC 80 A6  ($FF)
8108- 17 D0 1B A2 01 20 1E FB  ($BA)
8110- C0 0A 90 05 C0 F5 B0 0F  ($D5)
8118- 60 A5 05 85 07 38 E5 08  ($97)
8120- C9 0A 90 02 85 05 60 A5  ($14)
8128- 05 85 07 18 65 08 C9 AA  ($91)
8130- B0 02 85 05 60 A6 17 D0  ($33)
8138- 11 20 CD 82 A5 07 20 A2  ($5E)
8140- 82 20 D3 82 A5 05 20 A2  ($D1)
8148- 82 60 A6 17 E8 86 17 E0  ($CA)
8150- 02 F0 2A E0 03 F0 26 E0  ($0D)
8158- 04 F0 33 E0 05 F0 2F E0  ($1D)
8160- 06 F0 3D E0 07 F0 39 E0  ($05)
8168- 08 F0 47 E0 0A F0 50 E0  ($15)
8170- 32 90 04 A2 00 86 17 A9  ($3C)
8178- 64 20 A8 FC 60 20 CD 82  ($1F)
8180- A5 05 20 A2 82 20 C7 82  ($C5)
8188- A2 00 20 40 82 60 20 B5  ($B5)
8190- 82 20 5A 82 20 88 81 20  ($73)
8198- D3 82 A2 01 20 40 82 60  ($70)
81A0- 20 CD 82 20 71 82 20 9A  ($06)
81A8- 81 20 C7 82 A2 02 20 40  ($24)
81B0- 82 60 20 B5 82 20 5A 82  ($0D)
81B8- 20 AC 81 20 8A 82 60 20  ($65)
81C0- CD 82 A6 12 BD E0 81 AA  ($8D)
81C8- A0 00 A9 BE 20 11 F4 AE  ($DC)
81D0- 19 03 AC 17 03 20 01 F6  ($75)
81D8- A6 12 CA 86 12 F0 07 60  ($7D)
81E0- FA F4 EE E8 E2 DC 20 C7  ($D1)
81E8- 82 A2 73 20 2F 82 A2 74  ($08)
81F0- 20 2F 82 A2 75 20 2F 82  ($D7)
81F8- A2 00 86 FF A6 FF BD 22  ($1D)
8200- 82 C9 FF F0 16 85 01 20  ($F6)
8208- 74 84 BD 22 82 18 69 19  ($85)
8210- 85 00 20 AF 8B 20 74 84  ($51)
8218- 4C FC 81 20 EE 8A 20 1E  ($4B)
8220- 80 60 C0 28 90 28 72 28  ($EA)
8228- 60 96 72 3C 60 E5 FF A0  ($62)
8230- 00 A9 5A 20 11 F4 AE 1F  ($87)
8238- 03 AC 1E 03 20 01 F6 60  ($05)
8240- BD 57 82 85 14 A6 06 A0  ($F9)
8248- 00 A5 05 20 11 F4 A6 14  ($D7)
8250- AC 10 03 20 01 F6 60 35  ($3D)
8258- 6D 9F A2 0A 86 ED A6 ED  ($7A)
8260- E8 86 ED E0 14 F0 09 BD  ($33)
8268- 00 80 20 27 86 4C 5E 82  ($91)
8270- 60 A2 64 86 ED A6 ED CA  ($4C)
8278- 86 ED E0 50 F0 0B BD 00  ($9D)
8280- 60 2A 2A 20 27 86 4C 75  ($D8)
8288- 82 60 A2 96 86 ED A6 ED  ($F6)
8290- E8 E8 86 ED E0 BE F0 09  ($CC)
8298- BD 00 84 20 27 86 4C 8E  ($7A)
82A0- 82 60 A6 06 A0 00 20 11  ($D3)
82A8- F4 A9 00 AE 01 03 AC 00  ($5D)
82B0- 03 20 01 F6 60 A2 00 20  ($36)
82B8- EC F6 60 A2 01 20 EC F6  ($E3)
82C0- 60 A2 02 20 EC F6 60 A2  ($38)
82C8- 03 20 EC F6 60 A2 04 20  ($DF)
82D0- EC F6 60 A2 07 20 EC F6  ($E5)
82D8- 60 A2 00 86 FF BD 00 90  ($96)
82E0- C9 02 B0 62 20 74 84 BD  ($74)
82E8- 00 90 85 14 20 74 84 20  ($F1)
82F0- 74 84 BD 00 90 85 15 20  ($6D)
82F8- 85 82 20 5B 84 20 6E 84  ($02)
8300- BD 00 90 18 65 09 C9 FA  ($6A)
8308- B0 37 9D 00 90 85 14 C9  ($D2)
8310- EE B0 24 20 6E 84 A5 14  ($01)
8318- 90 00 90 20 74 84 20 74  ($89)
8320- 84 BD 00 90 85 15 20 C7  ($DE)
8328- 82 20 5B 84 20 74 84 E0  ($4D)
8330- 14 B0 03 4C DD 82 60 A6  ($72)
8338- 17 D0 D8 20 E9 83 4C 13  ($0A)
8340- 83 A9 0A 4C 0A 83 C9 02  ($2E)
8348- F0 3F C9 03 F0 3B C9 04  ($03)
8350- F0 49 C9 05 F0 45 C9 06  ($0F)
8358- F0 5F C9 07 F0 5B C9 08  ($0B)
8360- F0 75 A9 1E 20 A8 FC 4C  ($0A)
8368- 76 83 60 A6 FF BD 00 90  ($E1)
8370- 18 69 01 9D 00 90 20 74  ($29)
8378- 84 20 74 84 20 74 84 20  ($A4)
8380- 74 84 E0 14 B0 E4 4C DD  ($C1)
8388- 82 20 C7 82 AE 0F 03 AC  ($E9)
8390- 00 03 20 07 84 20 34 84  ($30)
8398- 4C 6B 83 20 B5 82 AE 0F  ($12)
83A0- 03 AC 00 03 20 07 84 20  ($2F)
83A8- C7 82 AE 11 03 AC 10 03  ($46)
83B0- 20 07 84 20 3F 84 4C 6B  ($1F)
83B8- 83 20 B5 82 AE 11 03 AC  ($84)
83C0- 10 03 20 07 84 20 C7 82  ($D5)
83C8- AE 12 03 AC 10 03 20 07  ($27)
83D0- 84 20 4A 84 4C 6B 83 20  ($EE)
83D8- B5 82 AE 12 03 AC 10 03  ($37)
83E0- 20 07 84 20 55 84 4C 6B  ($75)
83E8- 83 A6 FF E8 BD 00 90 18  ($07)
83F0- 69 0A C5 05 B0 01 60 BD  ($CF)
83F8- 00 90 38 E9 0A C5 05 90  ($1B)
8400- 01 60 A2 01 86 17 60 86  ($B5)
8408- FB 84 F9 20 74 84 20 74  ($02)
8410- 84 BD 00 90 85 FA 20 74  ($82)
8418- 84 BD 00 90 20 6E 84 20  ($43)
8420- 6E 84 20 6E 84 A6 FA A0  ($DC)
8428- 00 20 11 F4 A6 FB A4 F9  ($C5)
8430- 20 01 F6 60 A9 64 20 27  ($7D)
8438- 86 A9 32 20 27 86 60 A9  ($55)
8440- 0A 20 27 86 A9 04 20 27  ($21)
8448- 86 60 A9 FA 20 27 86 A9  ($9D)
8450- 9E 20 27 86 60 A9 64 20  ($92)
8458- 27 86 60 A6 14 A0 00 A5  ($76)
8460- 15 20 11 F4 A9 00 A6 21  ($FE)
8468- A4 22 20 01 F6 60 A6 FF  ($68)
8470- CA 86 FF 60 A6 FF E8 86  ($E4)
8478- FF 60 A6 17 D0 22 AD 61  ($10)
8480- C0 C9 80 B0 01 60 AE 00  ($F6)
8488- 70 D0 16 A2 01 8E 00 70  ($EB)
8490- A5 05 8D 03 70 A9 FA 8D  ($80)
8498- 01 70 8D 02 70 20 D7 84  ($FD)
84A0- 60 AE 04 70 D0 16 A2 01  ($DF)
84A8- 8E 04 70 A5 05 8D 07 70  ($A0)
84B0- A9 F9 8D 05 70 8D 06 70  ($53)
84B8- 20 D7 84 60 AE 08 70 D0  ($15)
84C0- DF A2 01 8E 08 70 A5 05  ($2A)
84C8- 8D 0B 70 A9 FA 8D 09 70  ($51)
84D0- 8D 0A 70 20 D7 84 60 A2  ($46)
84D8- 1E 86 FD A5 FD 38 E9 0A  ($E6)
84E0- 85 FD F0 16 4A 20 27 86  ($55)
84E8- A5 FD 18 69 3F 20 27 86  ($97)
84F0- A5 FD 6A 6A 20 27 86 4C  ($95)
84F8- DB 84 60 20 05 85 20 37  ($88)
8500- 85 20 69 85 60 AE 00 70  ($E7)
8508- F0 26 20 CD 82 AE 02 70  ($65)
8510- 8E 01 70 AD 03 70 20 9B  ($9A)
8518- 85 20 D3 82 AD 02 70 38  ($13)
8520- E5 0A C9 18 90 0B 8D 02  ($2A)
8528- 70 AA AD 03 70 20 9B 85  ($3A)
8530- 60 A2 00 8E 00 70 60 AE  ($F2)
8538- 04 70 F0 26 20 CD 82 AE  ($63)
8540- 06 70 8E 05 70 AD 07 70  ($57)
8548- 20 9B 85 20 BB 82 AD 06  ($8C)
8550- 70 38 E5 0A C9 18 90 0B  ($ED)
8558- 8D 06 70 AA AD 07 70 20  ($AB)
8560- 9B 85 60 A2 00 8E 04 70  ($26)
8568- 60 AE 08 70 F0 26 20 B5  ($F5)
8570- 82 AE 0A 70 8E 09 70 AD  ($0C)
8578- 0B 70 20 9B 85 20 C1 82  ($26)
8580- AD 0A 70 38 E5 0A C9 18  ($D1)
8588- 90 0B 8D 0A 70 AA AD 0B  ($60)
8590- 70 20 9B 85 60 A2 00 8E  ($02)
8598- 08 70 60 A0 00 20 11 F4  ($7D)
85A0- A9 00 AE 0D 03 AC 00 03  ($A6)
85A8- 20 01 F6 60 AE 00 70 F0  ($99)
85B0- 11 A6 03 E8 86 03 E4 0B  ($36)
85B8- D0 07 20 7A 84 A2 00 86  ($2D)
85C0- 03 60 AE 04 70 F0 01 60  ($28)
85C8- AE 08 70 F0 ED 60 60 00  ($CB)
85D0- 20 33 41 53 64 74 86 99  ($0E)
85D8- A7 BC CF E4 ED FD 61 11  ($50)
85E0- 22 33 C8 E0 F1 62 07 20  ($8D)
85E8- C9 63 1B 5D 65 14 37 4A  ($E0)
85F0- FF 01 10 10 20 01 22 22  ($DF)
85F8- 50 01 46 46 70 01 14 14  ($20)
8600- 90 01 54 54 A0 FF 40 10  ($9E)
8608- EF 45 6C B0 A0 BD C5 30  ($9E)
8610- FE B4 98 AA 76 78 10 9B  ($FD)
8618- A0 56 2C AF FD 45 1C 2A  ($FB)
8620- 4E 3B BB 7A 40 60 FF 85  ($EE)
8628- 01 A0 00 84 02 A2 02 86  ($01)
8630- 00 18 A0 00 AD 30 C0 A6  ($43)
8638- 01 CA D0 FD C6 00 D0 F4  ($04)
8640- C4 02 F0 04 C6 00 50 EC  ($48)
8648- 60 AD 00 70 F0 12 AD 02  ($F0)
8650- 70 85 0C AD 03 70 85 0D  ($AF)
8658- 20 93 86 A5 0E 8D 00 70  ($63)
8660- AD 04 70 F0 14 85 0E AD  ($1B)
8668- 06 70 85 0C AD 07 70 85  ($A0)
8670- 0D 20 93 86 A5 0E 8D 04  ($1A)
8678- 70 AD 08 70 F0 14 85 0E  ($CA)
8680- AD 0A 70 85 0C AD 0B 70  ($88)
8688- 85 0D 20 93 86 A5 0E 8D  ($9B)
8690- 08 70 60 A2 00 86 FC A2  ($62)
8698- 01 86 0E A6 FC BD 00 90  ($FE)
86A0- C9 02 B0 18 20 61 88 20  ($8A)
86A8- 61 88 20 CF 86 20 61 88  ($49)
86B0- E0 14 B0 07 A6 0E F0 03  ($18)
86B8- 4C 9B 86 60 20 61 88 20  ($D8)
86C0- 61 88 20 61 88 20 61 88  ($E9)
86C8- E0 14 B0 EF 4C 9B 86 A5  ($5F)
86D0- 0C 18 69 3C DD 00 90 B0  ($BC)
86D8- 01 60 A5 0C 38 E9 3C DD  ($F8)
86E0- 00 90 90 01 60 20 61 88  ($A8)
86E8- BD 00 90 18 69 04 C5 0D  ($90)
86F0- B0 01 60 BD 00 90 38 E9  ($2D)
86F8- 04 C5 0D 90 01 60 A2 00  ($9F)
8700- 86 0E 20 A8 88 20 A8 88  ($88)
8708- 20 B5 82 A6 0C A0 00 A5  ($88)
8710- 0D 20 11 F4 AE 0D 03 AC  ($C4)
8718- 00 03 20 01 F6 20 6D 88  ($11)
8720- 20 6D 88 20 6D 88 A9 02  ($AB)
8728- 9D 00 90 20 B5 82 20 61  ($5B)
8730- 88 20 61 88 BD 00 90 85  ($E9)
8738- 14 20 61 88 BD 00 90 85  ($75)
8740- 15 20 5B 84 20 48 87 60  ($65)
8748- A6 20 E8 86 20 E0 05 B0  ($9D)
8750- 0D 60 A6 24 F0 07 E8 86  ($76)
8758- 24 E4 25 F0 10 60 A2 00  ($C7)
8760- 86 20 A2 01 86 24 20 D3  ($54)
8768- 82 20 AD 80 60 A2 00 86  ($CB)
8770- 24 A6 23 E8 86 23 E0 01  ($0D)
8778- F0 1D E0 02 F0 27 E0 03  ($3B)
8780- F0 31 E0 04 F0 3B E0 05  ($0B)
8788- F0 45 E0 06 F0 4F E0 07  ($0B)
8790- F0 59 E0 08 F0 63 60 AD  ($1F)
8798- 16 03 85 21 AD 10 03 85  ($8A)
87A0- 22 20 01 88 60 AD 14 03  ($51)
87A8- 85 21 AD 10 03 85 22 20  ($9D)
87B0- 01 88 60 AD 15 03 85 21  ($F6)
87B8- AD 10 03 85 22 20 01 88  ($B0)
87C0- 60 AD 18 03 85 21 AD 17  ($C8)
87C8- 03 85 22 20 01 88 60 AD  ($C0)
87D0- 20 03 85 21 AD 1E 03 85  ($B2)
87D8- 22 20 01 88 60 AD 21 03  ($64)
87E0- 85 21 AD 1E 03 85 22 20  ($93)
87E8- 01 88 60 AD 0E 03 85 21  ($ED)
87F0- AD 00 03 85 22 20 01 88  ($A0)
87F8- 60 A2 01 86 23 20 97 87  ($56)
8800- 60 20 A8 88 20 A8 88 20  ($40)
8808- A8 88 20 2F 88 20 CD 82  ($C8)
8810- A9 64 20 A8 FC 20 80 80  ($99)
8818- 20 5B 84 20 D3 82 20 D9  ($77)
8820- 82 A6 09 E0 12 F0 04 E8  ($C3)
8828- E8 86 09 20 82 89 60 A2  ($8E)
8830- 00 BD F1 85 C9 FF F0 2E  ($21)
8838- E8 BD F1 85 38 E9 08 C9  ($31)
8840- 0A 90 24 9D F1 85 E8 9D  ($22)
8848- F1 85 E8 BD F1 85 18 69  ($24)
8850- 0A C9 AA B0 07 9D F1 85  ($37)
8858- E8 4C 31 88 A9 14 4C 55  ($B9)
8860- 88 A6 FC E8 86 FC 60 18  ($38)
8868- 69 28 4C 43 88 A6 FC CA  ($56)
8870- 86 FC 60 A2 00 86 FF BD  ($7C)
8878- 8C 88 C9 FF F0 15 9D 00  ($4A)
8880- 05 A9 00 9D 20 05 20 74  ($40)
8888- 84 4C 77 88 96 8C 82 78  ($D7)
8890- 6E 64 FF A2 A0 A0 00 A5  ($F2)
8898- 11 20 11 F4 AE 02 03 AC  ($D7)
88A0- 00 03 A9 00 20 01 F6 60  ($1D)
88A8- 20 C7 82 A2 00 86 F8 BD  ($04)
88B0- 20 05 18 69 01 9D 20 05  ($ED)
88B8- C9 0A F0 07 BD 00 05 20  ($AC)
88C0- D6 88 60 BD 00 05 20 D6  ($70)
88C8- 88 A6 F8 A9 00 9D 20 05  ($C7)
88D0- 20 7C 89 4C AF 88 85 16  ($2D)
88D8- BD 20 05 85 13 C9 01 F0  ($36)
88E0- 25 C9 02 F0 28 C9 03 F0  ($0C)
88E8- 2B C9 04 F0 2E C9 05 F0  ($04)
88F0- 31 C9 06 F0 34 C9 07 F0  ($04)
88F8- 37 C9 08 F0 3A C9 09 F0  ($0C)
8900- 3D C9 0A F0 40 60 AE 03  ($83)
8908- 03 20 4C 89 60 AE 04 03  ($2F)
8910- 20 4C 89 60 AE 05 03 20  ($0D)
8918- 4C 89 60 AE 06 03 20 4C  ($62)
8920- 89 60 AE 07 03 20 4C 89  ($A6)
8928- 60 AE 08 03 20 4C 89 60  ($40)
8930- AE 09 03 20 4C 89 60 AE  ($8F)
8938- 0A 03 20 4C 89 60 AE 0B  ($29)
8940- 03 20 4C 89 60 AE 02 03  ($29)
8948- 20 4C 89 60 86 F1 20 B5  ($67)
8950- 82 A6 16 A0 00 A5 11 20  ($06)
8958- 11 F4 A9 00 AE 0C 03 AC  ($41)
8960- 00 03 20 01 F6 20 C7 82  ($B1)
8968- A6 16 A0 00 A5 11 20 11  ($95)
8970- F4 A9 00 A6 F1 AC 00 03  ($A5)
8978- 20 01 F6 60 A6 F8 E8 86  ($87)
8980- F8 60 A2 00 86 FF 20 C7  ($A4)
8988- 82 A6 FF BD A9 89 C9 FF  ($70)
8990- F0 16 85 14 20 74 84 20  ($87)
8998- B0 89 20 C4 89 20 B5 82  ($43)
89A0- A9 CF 20 B0 89 4C 86 89  ($3C)
89A8- 60 74 64 53 41 33 20 FF  ($8E)
89B0- A2 87 A0 00 A9 5A 20 11  ($47)
89B8- F4 A6 14 AC 00 03 A9 00  ($40)
89C0- 20 01 F6 60 A2 2F 86 FE  ($42)
89C8- A6 FE CA F0 24 86 FE A5  ($9B)
89D0- FE 2A 2A 2A 20 27 86 A5  ($F0)
89D8- FE 18 69 56 20 27 86 A5  ($FD)
89E0- FE 0A 0A 20 27 86 A5 FE  ($24)
89E8- 38 E9 B0 20 27 86 4C C8  ($64)
89F0- 89 A9 CF 20 A8 FC 60 A2  ($59)
89F8- 00 86 FF A6 FF BD 26 8B  ($30)
8A00- C9 FF F0 1B 85 FE 20 74  ($F2)
8A08- 84 BD 26 8B 85 FD 20 74  ($B8)
8A10- 84 BD 26 8B 85 FC 20 5F  ($92)
8A18- 8B 20 74 84 4C FB 89 A9  ($CC)
8A20- 28 A2 66 20 3D 8A A9 28  ($FA)
8A28- A2 67 20 3D 8A 20 4E 8A  ($B6)
8A30- 20 6D 8A 20 08 8B 20 C2  ($86)
8A38- 8B 20 EE 8A 60 A0 00 20  ($2F)
```

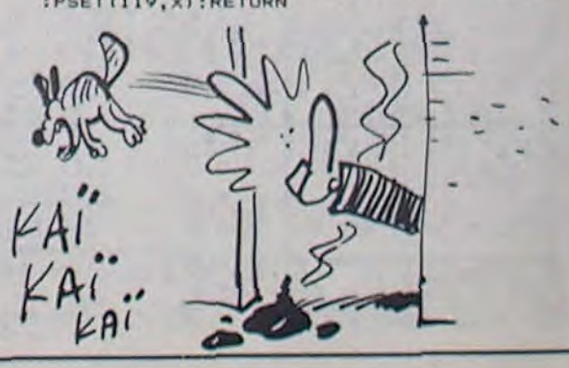
suite page 25

CANON X 07

LISTING 3

suite de la page 6

```
10 DEFINTA-Z
20 EXEC&H10D9
30 EXEC&H1315:EXEC4100:A$=INKEY$:IFA$=""
THEN30ELSECLS:EXEC&H14EE
40 EXEC&H1492:IFINKEY$=""THEN40
50 BEEP22,5:EXEC&H1642:FORI=0TO900:NEXT:
EXEC&H178C:FORI=0TO4000:NEXT:FI=&H2F30
60 CLS:PRINT"[1] TABLEAUX","[2] ACTION",
"[3] FIN";
70 A=INSTR(" 123",INKEY$):IFA<2THEN70ELS
EIFA=2THEN500ELSEIFA=4THENSLEEP:RUN
80 CLS:INPUT"Niveau";NI:IFNI<1THEN80ELSE
VI=0:T=300:HL=&H1C70:SC=0
100 INIT#1,"KBD:":POKE&H1C1B,HLMOD256:PO
KE&H1C1C,HL\256:EXEC&H1C17
110 FORI=15+T*16/300TO31:PSET(119,I):PSE
T(118,I):PSET(117,I):PSET(116,I):NEXT
120 GOSUB2000:IFT<0THEN460ELSEIFPEEK(&H1
886)=1THEN400
140 EXEC&H193A:BEEP10,1:IFPEEK(&H1886)=1
THEN400
170 GOSUB2000:IFT<0THEN460ELSEIFPEEK(&H1
886)=1THEN400
180 EXEC&H1A11:BEEP5,1:IFPEEK(&H1886)=1T
HEN400
190 IFPEEK(&H1875)+PEEK(&H1877)=510THEN2
00ELSEGOTO120
200 SC=SC+T:VI=VI+(VI>0):T=300:GOSUB300:
HL=HL+80:IFHL=>FITHENHL=&H1C70
220 A$=INKEY$:GOTO100
300 LOCATE8,0:PRINT"SCORE";:LOCATE8,1:S$
=STR$(SC):L=LEN(S$)
305 IFL<6THENS$=STRING$(5-L,"0")+S$:IFSC
>0THENMID$(S$,6-L,1)="0"
306 IFLEN(S$)>5THENS$=RIGHT$(S$,5)
310 PRINTS$;:LOCATE7,2:PRINT" ";:FORI=1T
OVI:PRINTCHR$(228);:NEXT:PRINT" ";
320 EXEC&H1C6C:A$=INKEY$:RETURN
400 SC=SC-50:POKE&H1886,0:VI=VI+1:GOSUB3
00:IFVI<>5THEN100ELSELOCATE6,3
410 PRINT"GAME OVER";:A$=INKEY$:EXEC&H1C
6C:GOTO60
460 SC=SC-300:T=300:BEEP25,5:BEEP20,10:G
OTO100
500 CLS:INPUT"No du tableau";NO:IFNO=999
THEN60ELSEZ=&H1C70+80*NO:IFZ=>FITHEN500
520 CLS:X=1:Y=0:FORI=0TO78:PRINTCHR$(PEE
K(Z+I));:NEXT:LOCATE19,0
530 PRINTUSING"#";NO\10:LOCATE19,1:PRINT
USING"#";NOMOD10:LOCATE19,2:PRINT" ";
545 D=SCREEN(X,Y):LOCATEX,Y:PRINT"*";
550 A=INSTR(" GDEMS"+CHR$(28)+CHR$(29)+C
HR$(30)+CHR$(31)+"F",INKEY$)
560 IFA<2THEN550ELSELOCATEX,Y:PRINTCHR$(
D);:LOCATEX,Y
570 ONA-1GOTO600,700,800,900,950,1000,11
00,1200,1300,1400
580 BEEP15,5:GOTO545
585 T=SCREEN(X,Y-1):IFT=128ORT=130ORT=12
9THEN580ELSE595
590 IFY<3THENT=SCREEN(X,Y+1):IFT=129ORT=
130ORT=131THEN580
595 ONADGOTO606,610,706,710,905
600 IFY=0ORX=18THEN580
605 AD=1:GOTO585
606 IFX>0THENT=SCREEN(X-1,Y):IFT=129THEN
580
607 IFX<18THENT=SCREEN(X+1,Y):IFT=128ORT
=130ORT=129THEN580
608 AD=2:GOTO590
610 PRINTCHR$(129);
620 A=7:GOTO570
700 IFY=0ORX=0THEN580
705 AD=3:GOTO585
706 IFX<18THENT=SCREEN(X+1,Y):IFT=130THE
N580
707 IFX>0THENT=SCREEN(X-1,Y):IFT=129ORT=
130ORT=128THEN580
708 AD=4:GOTO590
710 PRINTCHR$(130);:GOTO620
800 IFY=0THEN580
804 IFY>0THENT=SCREEN(X,Y-1):IFT=128ORT=
129ORT=130THEN580
805 PRINTCHR$(131);:GOTO620
900 AD=5:GOTO590
905 IFX>0THENT=SCREEN(X-1,Y):IFT=129THEN
580
906 IFX<18THENT=SCREEN(X+1,Y):IFT=130THE
N580
910 PRINTCHR$(128);:GOTO620
950 PRINTCHR$(132);:GOTO620
1000 X=X+1:IFX=19THENX=0:Y=Y+1:IFY=4THEN
Y=0
1030 LOCATEX,Y:GOTO545
1100 X=X-1:IFX<0THENX=18:Y=Y-1:IFY<0THEN
Y=3
1120 GOTO1030
1200 Y=Y-1:IFY<0THENY=3
1210 GOTO1030
1300 Y=Y+1:IFY>3THENY=0
1310 GOTO1030
1400 FORY=0TO3:FORX=0TO18:IFSCREEN(X,Y)<
128THENBEEP15,5:LOCATEX,Y:GOTO545
1430 NEXTX,Y:IFSCREEN(0,0)<>132THEN500
1450 FORY=0TO3:FORX=0TO19:POKE20*Y+X+&H1
C70+80*NO,SCREEN(X,Y):NEXTX,Y
1480 LOCATE0,0:PRINT"OK.":FORI=0TO1000:N
EXT:GOTO60
2000 A$=INKEY$:IFA$=""THENA=PEEK(&H186D+
20)ELSEA=ASC(A$)
2010 POKE&H186D+20,A:EXEC&H1AE7:FORI=10T
ONI*10:NEXT:T=T-1:X=16+T*16/300
2020 PSET(116,X):PSET(117,X):PSET(118,X)
:PSET(119,X):RETURN
```



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 franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une 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 concurence 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.**

PIONEER, c'est avant tout un choix immense en hauts-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/performances 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...

GENERAL

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 vendu 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 DOUZAINE

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 E 30	45 F pièce
VHS E 60	48 F pièce
VHS E 120	51 F pièce
VHS E 180	53 F pièce
VHS E 240	80 F pièce
VHS SHG E30	54 F pièce
VHS SHG EC30	70 F pièce
VHS SHG E60	56 F pièce
VHS SHG E120	70 F pièce
VHS SHG E180	77 F pièce
VHS SHG E240	112 F pièce
VHS HIFI E120	80 F pièce
VHS HIFI E180	92 F pièce
VHS XG PRO E120	110 F pièce
VHS XG PRO E180	130 F pièce
BETA L500	53 F pièce
BETA L750	65 F pièce
BETA SHG L500	65 F pièce
BETA SHG L750	80 F pièce
BETA SHG L830	99 F pièce

JVC

VHS E30	45 F pièce
VHS E60	48 F pièce
VHS E120	51 F pièce
VHS E180	53 F pièce
VHS E240	80 F pièce
VHS NHG E120	60 F pièce
VHS NHG E180	67 F pièce
VHS SHG E120	72 F pièce
VHS SHG E180	79 F pièce
VHS HIFI E120	80 F pièce
VHS HIFI E180	92 F pièce
VHS SHG EC30	70 F pièce

SKC

VHS E105	43 F pièce
VHS E120	46 F pièce
VHS E180	51 F pièce
VHS E240	78 F pièce

TDK

VHS E60	51 F pièce
VHS E120	53 F pièce
VHS E180	55 F pièce
VHS E240	93 F pièce
VHS EHG E60	78 F pièce
VHS EHG E120	85 F pièce
VHS EHG E180	89 F pièce
VHS EHG E240	125 F pièce
VHS HIFI E120	95 F pièce
VHS HIFI E180	105 F pièce
VHS PRO E120	119 F pièce
VHS PRO E180	139 F pièce
BETA L500	59 F pièce
BETA L750	72 F pièce
BETA EHG L500	72 F pièce
BETA EHG L750	95 F pièce
BETA HIFI L500	95 F pièce
BETA HIFI L750	112 F pièce
BETA PRO L500	115 F pièce
BETA PRO L750	135 F pièce

PDM

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 — **199F le film VHS**

Histoire d'O n° 2
La jeune Lady Chaterley
Le combat des galaxies
Le marathon du sexe
Le grand carnaval
Le vol du sphinx
Force One
Malabar explose Hong-Kong
Au nom de tous les miens
Android
Sissi face à son destin
Dortoir des grandes
Stress
Le survivant des glaces
Massacre hospital
Camp disciplinaire
Chinoiseries
Blue Jeans
Un dimanche à la campagne
Les cavaliers de l'orage
Chromosome 3
Mesrine
Récital Claude François
Lulu et le mystère de la fleur
Force Bronx
Suzanne la douce
Le Baroudeur
Vivre pour survivre
Premier désir
Le tigre
Sissi
Black Silk Stocking
L'escapade du plaisir
Tir à vue
La fureur du juste
Blondes à croquer
Si ma gueule vous plait
Les rats attaquent
Ronde de nuit
Sissi impératrice
Les jeunes années d'une reine
Horrible
Le motel des plaisirs
Les traqués de l'an 2000
Les chiens fous
Pulsion, passion
Fritz the cat
Le jugement des fléches
Notre histoire
Rue Cases-nègres
Vous n'aurez pas l'Alsace...
Penitentiary I
Penitentiary II
Candy au collège
Fais-le...
Ninja, ultime violence
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 fidélise 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
Magnétoscope VHS de salon avec télécommande infrarouge, chargement frontal, 1 programmation, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 3H.

JVC HRD 150S ..... 6690 F
Magnétoscope VHS de salon avec télécommande infrarouge, chargement frontal, 4 programmations, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 3H.

JVC HR 455S ..... 8490 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.

JVC HRD 725S ..... 11300 F
Magnétoscope VHS de salon normes HIFI, chargement frontal, 4 têtes, multiprogrammation, télécommande infrarouge, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 4 H.

JVC HR S10 ..... 11200 F
Magnétoscope VHS portable avec tuner, 2,4 kg, dimensions réduites, multiprogrammation, avec en cadeau 10 cassettes vidéo de 4 H.

JVC HR 7610S ..... 7675 F H.T. 10300 F T.T.C.
Magnétoscope de salon VHS, tristandard Pal-Secam-NTSC, multiprogrammation, télécommande infrarouge.

JVC HRD 140EB ..... 5690 F H.T. 7586 F T.T.C.
Magnétoscope VHS de salon, tri-normes Pal-Secam France (L), Secam K', Secam BG, 1 programmation, télécommande infrarouge.

JVC GRC 1 ..... 16900 F
Ensemble caméra/magnétoscope portable, cassette format VHS-C, poids 1,5 kg, zoom 6 fois.

JVC GXN 4 ..... 7490 F
Caméra légère 1 kg, grande sensibilité (25 lux), se branche avec le HRS 10.

JVC GXN 7 ..... 8900 F
Caméra légère 1 kg, autofocus, grande sensibilité, se branche avec le HRS 10.

JVC GXN 70S ..... 11800 F
Super caméra monotube avec vidicon et titreuse incorporée, le nec plus ultra en caméra vidéo.

5 Téléviseurs

Si en magnétoscopes GENERAL est un inconditionnel de JVC, pour les téléviseurs, nous somme des fanas 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.

SON

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
Chaine comportant 1 ampli, 1 equaliseur, 1 tuner PO/GO/FM, 1 double platine cassette métal, 1 platine disque verticale bras tangentiel, 2 enceintes.

TS 51 (20 W) ..... 1995 F
Chaine avec meuble 1 vitre comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 platine cassettes bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.

TS 37 (30 W) ..... 2295 F
Chaine avec meuble 2 vitres comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.

TS 86 (30 W) ..... 2495 F
Chaine avec télécommande infrarouge et meuble 2 vitres comportant 1 ampli, 1 équaliseur, 1 tuner PO/GO/FM, 1 platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.

TS 55 (20 W) ..... 2695 F
Chaine avec meuble 1 vitre comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 double platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.

TS 39 (30 W) ..... 2995 F
Chaine 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 (36 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 chaines 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.

Chaine 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

Chaine 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

Chaine 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 domine des lecteurs de compact-disques laser dont il est le co-inventeur avec Philips.

FH-5 (noire) ..... 3933 F
Minichaine hi-fi portable à éléments séparés, auto-reverse, 2x25W, enceintes 3 voies APM.

FH-11 (noire) ..... 4865 F
Minichaine hi-fi portable à éléments séparés, 2x40W, auto-reverse, enceintes 3 voies APM.

FH-10W ..... 5585 F
Mini-chaine hi-fi portable, à éléments séparés, double cassette, 2x25W, auto-reverse, enceintes 3 voies APM.

PLATINES COMPACT DISC HIFI

CDP-7F ..... 3519 F
Lecteur programmable format FH

CDP-30 ..... 3532 F
Lecteur format Alliance

CDP-70 ..... 3999 F
Lecteur format 43 cm

CDP-102 ..... 5265 F
Lecteur à télécommande à infra-rouge format Alliance

CDP-302ES ..... 6651 F
Lecteur à télécommande infra-rouge

CDP-502ES ..... 9197 F
Lecteur haut de gamme à télé-commande infra-rouge

CDP-552ESD ..... 13596 F
Lecteur de prestige à télécommande à infra-rouge et sortie numérique

DAS 702ES ..... 14663 F
Décodeur numérique/analogique pour CDP 552ESD

D50 ..... 2795 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

WM-22 ..... 409 F
Métal, arrêt automatique, casque stéréo et courroie fournis, piles et secteur. Existe en blanc, bleu et rouge.

WM-24 ..... 533 F
Dolby B, métal, arrêt automatique, casque stéréo et courroie fournis, piles et secteur. Existe en noir et doré.

WM-6 ..... 866 F
Auto-reverse, Dolby B, Métal, casque stéréo et courroie fournis, piles et secteur. Existe en blanc, bleu et rouge.

WM-55 ..... 1035 F
Compact, Dolby B, auto-reverse, Métal, mécanisme anti-roulis, casque et housse fournis, Existe en gris et bleu acier.

WM-DDII ..... 1093 F
Compact, Dolby B, Métal, sorties casques. Casque stéréo fourni. Existe en noir, rouge et gris.

WM-75 ..... 1107 F
Etanche, auto-reverse, Dolby B, 2 sorties casques, Existe en bleu et jaune.

WM-30 ..... 1199 F
Super mini walkman (taille boitier cassette), Métal, Dolby B, casque fourni. Existe en noir et gris.

WALKMAN FM/LECTEUR CASSETTES

WM-F22 ..... 686 F
Lecteur de cassettes, récepteur FM stéréo/PO.

WM-F55 ..... 1506 F
Lecteur stéréo avec tuner FM stéréo/PO Dolby B, auto-reverse, Métal.

WM-F65 ..... 1812 F
Walkman lecteur/enregistreur avec tuner FM/PO incorporé, Dolby B, micro fourni.

WALKMAN RADIO

SRF-20W ..... 366 F
FM stéréo, casque fourni.

SRF-6 ..... 746 F
Récepteur FM stéréo étanche, compact, casque étanche.

SRF-201 ..... 953 F
Récepteur FM stéréo, format carte de crédit, extra-plat.

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.

TDK

10 TDK D 60	90 F	10 TDK SAX 60	195 F	10 FUJI FR I 60	100 F
10 TDK D 90	120 F	10 TDK SAX 90	270 F	10 FUJI FR I 90	140 F
10 TDK AD 60	120 F	10 TDK MA 60	320 F	10 FUJI FR II 60	105 F
10 TDK AD 90	155 F	10 TDK MA 90	430 F	10 FUJI FR II 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	**FUJI**			
10 TDK ADX 90	240 F	10 FUJI DR 60	70 F		
		10 FUJI DR 90	100 F		

Les cassettes audio sont vendues en conditionnement de 10 pièces.

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 2690 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 profesionnelles avec le 6128 et surtout le 8256 qui est la plus ahurissante 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
Ordinateur 64K, moniteur noir et blanc, lecteur de cassettes.

CPC 464 couleur ..... 3990 F
Ordinateur 64K, moniteur couleur, lecteur de cassettes.

CPC 664 monochrome ..... 3790 F
Ordinateur 64K, moniteur noir et blanc, lecteur de disquettes.

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.

Imprimante DMP 2000 ..... 2290 F
Imprimante matricielle 9x9 points, 80 cps, friction, traction, bi-directionnelle, idéale pour CPC 6128.

PCW 8526 ..... 6990 F
Machine traitement de texte complète : moniteur haute résolution, drive intégré, clavier 82 touches, 256K RAM, imprimante rapide intégrée (nombreux types de caractères).

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 disquette + **1 JOYSTICK**
(en cas de rupture de stock sur les logiciels proposés, remplacement par ceux de notre choix)

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 Angleterre 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.

Quelques utilitaires AMSTRAD en français

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

	SUR DISQUETTES, EN FRANÇAIS	MB 92
41	GESTION BANCAIRE	370 F
42	TRAITEMENT DE TEXTE PRO	370 F
43	FACTURATION	600 F
44	GESTION DE STOCK	320 F
45	DISC-FILE Gestion de fichier	450 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**

15 Accessoires informatique

Le gros morceau des accessoires micro, ce sont les imprimantes. Dans ce domaine, nous donnons notre préférence à CENTRONICS et EPSON, toutes deux marques de réputation mondiale. Nous présentons ces modèles accessibles au grand public et estimons qu'une bonne imprimante ne doit pas excéder 3000 F. Notre spécialiste de l'imprimante est Elizabeth qui est très appréciée de notre clientèle de mordus de la micro.

16 Tarif APPLE* chez GENERAL

Nous proposons à des tarifs particulièrement intéressants toute la gamme APPLE*. Les connaisseurs apprécieront.
Prix T.T.C. - Tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

APPLE II C*

UNITE CENTRALE	7475 F
DRIVE II C	1575 F
SOURIS II C	525 F
STAND MONITEUR II C	355 F
SAC TRANSPORT II C	330 F
MONITEUR II C	1650 F
LOGICIEL APPLEWORKS	1950 F

APPLE II E*

UNITE CENTRALE	6590 F
DRIVE SANS CONTROLEUR II E	1452 F
DRIVE AVEC CONTROLEUR II E	2095 F
CARTE 80 COLONNES APPLE*	547 F
CARTE 80 COLONNES ETENDUE APPLE	990 F
MONITEUR APPLE II E*	1670 F
KIT DE MONTAGE POUR DUODRIVE	1110 F
DUODRIVE PLUS CONTROLEUR	4520 F
IMPRIMANTE IMAGEWRITER*	4218 F
KIT APPLE II C POUR IMAGEWRITER*	370 F
KIT APPLE II E POUR IMAGEWRITER*	433 F

MAC INTOSH*

128 K	18500 F
512 K	23950 F
CARTE D'EXTENSION 512 K POUR MAC 128 K	4950 F
MICRODISK DRIVE EXTERNE MAC*	3804 F
VALISETTE MAC*	762 F

ACCESSOIRES DIVERS POUR APPLE*

JOYSTICK COMPATIBLE POUR APPLE II E et II C* ..... 159 F
Construction robuste, équipé de 2 trims pour recherche du point zéro.

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 P 1/2 Fermeture à clé	265 F
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5 P 1/4 A L'UNITE	pièce 195 F
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5 P 1/4 PAR DEUX	pièce 180 F
RUBAN IMAGEWRITER*	50 F

PROMOTION APPLE II C*
UNITE CENTRALE APPLE II C + MONITEUR II C + SOURIS II C + SAC TRANSPORT UNIT. CENTRALE + 3 LOGICIELS (MOUSEPAINT + QUICKFILE + APPLEWRITER ou autres logiciels en cas de rupture de stock)
8995 F

PROMOTION APPLE II E*
UNITE CENTRALE APPLE II E + MONITEUR II E + DRIVE + DRIVE AVEC CONTROLEUR + CARTE 80 COLONNES ETENDUES + APPLEWORKS
12465 F

* APPLE, APPLE II E, APPLE II C, IMAGEWRITER, MAC INTOSH et MAC WRITER sont des marques déposées de APPLE COMPUTER Inc.

17 Disquettes et cassettes vierges

Chez GENERAL, nous sommes, à notre connaissance, les premiers à avoir proposé la disquette 5 pouces 1/4 à 75 F la boîte de 10. Nous sommes fiers d'avoir contribué à démocratiser le prix de cet élément qui était encore vendu l'an dernier entre 150 et 250 F en boîte de 10 selon les marques. Nos disquettes sont garanties 5 ans ainsi que nos cassettes micro.

La boite de 10 disquettes 5"1/4, simple face double densité	75 F
La boite de 10 disquettes 5"1/4, double face, double densité	119 F
La boite de 10 disquettes 3" pour AMSTRAD	350 F
La boite de 10 disquettes 3"1/2 pour MAC	240 F

MAGASIN DE VENTE GENERAL
ouvert tous les jours sauf dimanche
de 9 h 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

GENERAL
10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50
Télex GL Vidéo 214 034 F

BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE
à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Frais de port, forfait 50 F. — Etranger, outre-mer, nous consulter

Je, soussigné, M ..... Prénom .....
Adresse .....
commande le matériel suivant .....
Je choisis de vous régler par ☐ chèque bancaire ou ☐ CCP — Signature
pour un prix de ..... + 50 F (transport) = ...

BON D'INFORMATION
à renvoyer à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

M .....
Responsable au sein de la Collectivité de .....
Adresse .....
souhaite recevoir une documentation sur **GENERAL Collectivité** et le dossier confidentiel **Collectivités.**

L'ESPRIT DE FAMILLE
Le fils de Frankenstein

Film de R. Van Lee (1939) avec Bela Lugosi, Basil Rathbone, Lionel Atwil et... mais où, Boris Karloff.

Le saviez-vous ? Frankenstein, le papa du monstre, avait un fils. Et voilà-t-y pas que 25 ans plus tard, Wolf (B. Rathbone) von Frankestein débarque au château avec femme et enfant. Bien entendu, le retour du fils prodigue fait mauvaise impression aux villageois d'alentour. Wolf faisant le tour du propriétaire visite le laboratoire de son père et évidemment, vitdément-le monstre en état léthargique.

Un autre monstre hante ces lieux : Ygor, un berger difforme, devenu fou après sa pendaison suite à sa condamnation pour vol. Après de multiples expériences, le monstre se réveille, se prenant d'une folle passion pour Ygor qui va se servir de lui pour assouvir non pas ses besoins sexuels mais une basse vengeance : écrabouiller de ses mains fines et délicates les jurés qui avaient jugés Ygor.

Une grande réussite digne des deux chefs-d'oeuvres de J. Whale. Basil Rathbone est moche mais heureusement Karloff et Lugosi forment le duo le plus laid de l'histoire du cinéma. Si vous me prouvez le contraire, je vous offre ma photo.

Diffusion le 20 à 23h00 sur A2

Photo A2

ORSON, KHAN DES CINEASTES
Citizen Kane

Film de Orson Welles (1940) avec Orson Welles, Joseph Cotten et Dorothy Comingore, Agnès Moorehead et Everet Sloane.

Le Bombyx ayant glosé tout l'été sur la téloche se trouva fort dépourvu quand l'hiver fut venu. Voici une semaine qui déroge à la règle de la médiocrité. Peu de choses à voir, mais le plus éclatant joyau des archives de TF1 : Citizen Kane en VO, le film qui fut une révolution à lui tout seul, une oeuvre de GENIE qui n'a pas pris une ride.

Imaginez qu'un jeunot de 25 ans débute au cinéma par un film sur la vie d'un magnat de la presse. Doté d'un budget illimité, auteur du scénario et des dialogues, acteur principal et réalisateur, il ne savait rien de la technique cinématographique en arrivant à Hollywood. Ce qui lui permit de tout réinventer, d'imposer le flash-back comme principe narratif, et de réaliser tout simplement l'un des dix meilleurs films du siècle. Tellement ahurissant et inimaginable que l'Amérique ne s'en remit jamais.

Photo TF1.

Photo TFI C. James

Décrire la vie d'un potentat tyrannique de la presse (Hearst hier, Hersant aujourd'hui, Ceccaldi demain) équivaut à aimer les ennuis en masse (sabotage, interdiction, pressions multiples). Sans compter que son ex-femme était à la colle avec un neveu à Marion Davies, la nana à la colle avec Hearst à l'époque. Dès son premier film, Welles créa un archétype : meurtri par une trahison, le personnage compense par une volonté de puissance jamais satisfaite.

A Xanadu, dans une résidence digne des contes des mille et une nuits, meurt Charles Foster Kane, en prononçant un mot étrange : Rosebud. Qu'a voulu dire le richissime Kane, propriétaire du quart de la presse écrite américaine ? Un grand journal d'actualités va enquêter sur la vie et l'ascension de Kane afin d'éclaircir ce mystère.

Diffusion le 16 à 20h35 sur TF1 en V.O.

STEAK TARTARE
Conan le barbare

Film de John MILIUS (1982) avec A. Schwarzeneger.

Au pays des barbares, les philosophes meurent. Ainsi naquit la légende du pauvre nabot Conan, devenu Le Barbare parmi les barbares après la débarbarisation de son village natal par "plus barbare que moi t'agonis". Après quelques années de musculation forcée (Onan ?), il devient vraiment le Conan que vous cona-issez (A. Schwarzeneger : Ex-Monsieur Univers) et commence à découper en rondelles tout ce qui bouge.

Photo C +

A cheval sur les principes et sur son destrier blanc, il pourfendra tous ses ennemis y compris l'infâme Dr Snake (le seul homme-serpent capable de vous laisser de boa) accompagné d'un voleur échappé de Zamora (la cité des voleurs de moutarde) et d'une minette à peine moins développée (au moins pectoralement) que son héros au sourire si aigre-doux.

John Milius fut le premier à oser s'attaquer (l'épée à la main) au monstre sacré de l'Heroïc Fantasy : Conan de Robert E. Howard (suicidé à 30 ans, barbare non ?). Le scénario ectoplasmique ménage une place de choix au héros hecto-plastique dans un monde d'une beauté rehaussée par la qualité exceptionnelle de la photo. Ce Barbare Premier sauve la face, bien que doué de réflexions par trop subtiles pour sa sale caboche de défonceur de portes ouvertes. A ne pas manquer si vous ne voulez pas mourir trop civilisé.

Diffusion le 17 à 20h35 sur C+

ROULETTE BRETONNE
La mariée rouge

Néo-Polar de J-P Bastid avec Philippe Kléber, Rachel Jenevein, Luc Guivier, Carla Andipatin, Patrick Laurent, Laurent Gendron et Jean-Michel Dagory.

Attention les yeux, ça va gicler. Sang et violence au paroxysme. Viol lent, coït accéléré et mort speedée. Connerie, lâcheté et veulerie sont les caractéristiques les plus communes des personnages. Hystérie, délire machiste, discours sadien, obsession sexuelle leurs défauts mineurs. Objet du mariage, enjeu d'un concours, phantasme des frustrés, la Femme est envisagée uniquement comme cavité. Réceptacle passif le plus souvent, cette dernière ne vaut guère mieux moralement. Aguicheuse, manipulatrice, elle n'a pas le courage de ses désirs, ni le désir du courage.

Pour tout dire, le plus sympa, c'est Nono, le demeuré crasseux, un peu étrangleur sur les bords et sodomite au centre. Vous en voulez toujours, vous êtes pas dégoûtés mais alléchés, bande de malades. O.K. Je monte les enchères. En 90 minutes et pour le même prix qu'une savonnette américaine, on vous donne du voyeurisme, du coït assassin, de la tentative dans les lavabos, du dégueulis à tout va, du passage à tabac (très prisé), du sang comme s'il en pleuvait. Et il y a pire. L'ambiance est plus que malsaine. SORDIDE. Et l'histoire ?

Une alternance entre les trois groupes de protagonistes qui vont mécaniquement devenir antagonistes. Dans un petit coin de campagne bretonne, une bande de paumés jouent à se faire peur, piqués au vif par Didier (P. Kleber) et sa compagne Camille (R. Jenevein). Excités, dopés à l'adrénaline puis à l'héro, ils croisent la route de jeunes mariés, ivres de bonheur, avant de tomber sur la milice, saoule d'ennui.

Diffusion le 18 à 22h45 sur FR3.

Photo FR3-M. Bastid

Lundi 16 Décembre

20h30	C+	: VOULEZ-VOUS UN BEBE NOBEL ?
20h35	A2	: LES DERNIERS JOURS DE POMPEI (voir 112)
20h35	TF1	: CITIZEN KANE (voir article)
20h35	FR3	: LA VIEILLE FILLE (vieux film)
22h10	A2	: LE CERVEAU (fin)
22h20	TF1	: ETOILES ET TOILES
22h50	FR3	: BOÎTE AUX LETTRES : Sempé (à voir)

Mardi 17 Décembre

20h30	C+	: CONAN LE BARBARE (voir article)
20h35	FR3	: L'ATTAQUE DE LA RIVIERE ROUGE (western)
20h35	TF1	: AU PLAISIR DE DIEU (redif)
20h35	A2	: LES GRANDES MANOEUVRES (de Noël)
22h05	TF1	: LE LOUVRE n°6
22h25	A2	: CINEMA CINEMA
22h50	C+	: LES CAVALIERS DE L'ORAGE (voir 112)

Mercredi 18 Décembre

20h30	TF1	: AU PLAISIR DE DIEU n°5
20h35	FR3	: L'AMIRAL LARIMA (balade en bateau en chansons)
20h35	A2	L'HEURE DE VÉRITE : M.F. Garaud
22h10	TF1	: LE LOUVRE n°7
21h35	FR3	: THALASSA : Surfing Biarritz
22h05	A2	: DECAUX : La naissance du cinéma
22h35	TF1	: PERFORMANCES
22h55	FR3	: NEO-POLAR : la mariée rouge (voir article)
23h10	A2	: LA BANLIEUE DES ETOILES (voir CURIO)

Jeudi 19 Décembre

20h30	C+	: AMITYVILLE (voir CURIO)
20h35	FR3	: HISTOIRE D'UN JOUR : le procès Mandela
20h35	TF1	: AU PLAISIR DE DIEU (fin)
20h35	A2	: LA SCALARTINE (urticant)
21h50	TF1	: L'ENJEU
22h15	A2	: LE MAGAZINE
22h40	C+	: FROGS (sans software)

Vendredi 20 Décembre

20h35	A2	: L'AFFAIRE CAILLAUX n°2 (voir 112)
20h35	FR3	: MADAME ET SES FLICS n°5
20h35	TF1	: PORTE-BONHEUR
21h00	C +	: L'INCREVABLE (Darry Cowl toujours vivant)
21h35	A2	: APOSTROPHES
21h35	FR3	: VENDREDI
22h00	TF1	: LE SEQUESTRE avec J-R. Caussimon
22h35	C +	: MITCHELL (polar)
23h00	A2	: LE FILS DE FRANKESTEIN (voir article)

Samedi 21 Décembre

20h35	TF1	: LES COLONNES DU CIEL n°3
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+	: SCANNERS

Dimanche 22 Décembre

20h35	A2	: GRAND ECHIQUIER : L. Pavarotti
20h35	TF 1	: LES FOURBERIES DE SCAPIN (le fourbe rit)
20h35	FR 3	: MACADAM
21h00	C +	: LES CHARIOTS DE FEU (voir CURIO)
22h30	FR 3	: SAN FRANCISCO (voir CURIO)

CURIOSITES:

AMITYVILLE

Film de Stuart Rosenberg (1979) avec J. Brolin, M. Kidder et R. Steiger.

Il était une fois une jolie maison de Long Island qui ne trouvait pas preneur à cause de sa mauvaise réputation. Mr et Mme Lutz qui ne croient pas aux racontars mais au dollar, l'achètent.

Tout commence gentiment, parquets grinçants, clapotis de robinets fuyants, portes coincées, etc... Puis un jour, les meubles se mettent à léviter (private joke of Rosenberg), les murs suintent et puent, en un mot comme en cent, ça sent pire. Mr Lutz recourt à l'exorciste de service pour mettre fin aux agissements morbides du malin. Une lutte sans merci s'engage entre les forces du Mal et celles du Bien. Victoire du Mal par K.O au 5ème Pater Noster. Néo-clone de l'Exorciste avec des petits plus et beaucoup de gros moins, le film confirme que le diable ne sévit que chez les chrétiens convaincus. Aleïkoum Salam.

Diffusion le 19 à 20h35 sur C +

LES CHARIOTS DE FEU

Film de H. Hudson (1981) avec B. Cross, I. Charleson et C. Campbell.

Qu'est-ce que ça peut être con un sportif parfois... En 1919, on ne joggait pas encore, on courait en force. C'est le cas de Harold (Ben Cross) qui contrairement à son nom est un sprinter. Un jour, au lieu d'aller à la cantine comme tout le monde, il fait le tour de la cour (University of Cambridge) pendant les douze coups de midi. Juif, il espère être reconnu socialement par ses pairs s'il devient un champion. Non loin de là en Ecosse, Eric court lui aussi au nom de son idéal, sa foi chrétienne. Ils se retrouveront pour une explication au sommet pour les J.O de 1924.

Photo C +

Si la forme est séduisante, le fond exhale des relents idéologiques gênants (chauvinisme, aristocratisme social et ethnique) car sans nuances.

Diffusion le 22 à 21h00 sur C +

SAN FRANCISCO

Film de A.W.S. Dyke (1936) avec Clark Gable, Spencer Tracy et Jeanette Mac-Donald.

En 1905, Mary Blake échappe à un incendie en se réfugiant dans le cabaret de Blackie Norton (Gable) qui l'engage comme chanteuse, fasciné par sa beauté et sa voix. Sur les conseils du Père Nullin (Tracy), elle auditionne à l'opéra malgré la fureur de Blackie qui tente alors de la retenir en lui proposant le mariage.

La grande machine hollywoodienne au sommet de son art distille des dialogues pleins d'humour pour des stars en pleine forme. Cela permet d'oublier l'intrigue par trop conventionnelle, et certaines longueurs. L'évocation du tremblement de terre de 1906 et de l'incendie final est un grand moment de cinéma-catastrophe.

Diffusion le 22 à 22h30 sur FR 3.

LA BANLIEUE DES ETOILES

Film de Stéphane DROUT (1983)

De nos HLM bien de chez nous, vous retrouverez les alignements parfaits et les insomnies, dans la longue nuit de l'espace profond. Les immeubles dérivent, flottant entre deux néants, emportant leur cargaison prolo à travers les années, mais offrant toujours, le rêve radiophonique, le Coca et le Mac Do.

Fait de bouts de ficelle (décors entièrement réalisés grâce à Casto', 16.000 francs pour les effets spéciaux, tournage dans l'appart de Stéphane...) ce chef-d'oeuvre de l'allégorie et du bricolage hi-tech vous transporte loin dans l'avenir pour exprimer l'angoisse et l'horreur de TOUTES les banlieues, hors du temps et de l'espace.

Diffusion le 18 à 23h10 sur A2.

EDITO-TEST

Veuillez répondre à ces questions en entourant la bonne réponse :

1. Le métier de la journaliste de "L'Année du Dragon" est journaliste :
VRAI : A FAUX : B

2. La bagnole à remonter le temps du "Retour vers le futur" est une 403 GTI
VRAI : B FAUX : A

3. La pêche aux "Cocoon" se situe au Lichtenstein :
VRAI : B FAUX : A

4. Le métier de Jacq dans la page de l'HHHHebdo est critik :
VRAI : A FAUX : B

RESULTATS : Si vous avez entouré quatre fois la réponse A, vous êtes des amours, je vous aime, je vous adore, je vous baise les pieds, vous êtes mes idoles et je vous offre un abonnement de deux jours au Chasseur Français !
Si vous avez entouré autre chose vous n'êtes pas allés voir les films qu'il fallait ! Nous n'avons donc plus rien à nous dire, vous pouvez passer directement à la page suivante (sans toucher 20.000 F).
Et bon vent !

JACQ

clap! 12/20

ASTERIX ET LA SURPRISE DU CHEF

de Paul et Gaëtan BRIZZI

adapté par Pierre TCHERNIA des albums "Astérix Légionnaire" et "Astérix Gladiateur" de GOSCINNY et UDERZO

Alors voilà : pour fêter la soumission de (presque) tout son empire, César a décidé de s'offrir une monumentale gâterie au Colisée pour faire baver le bon peuple romain.
Ah putain non, c'est trop tarte comme début !
Allez faut que j'm'applique... Ca y est j'crois que ça c'est balèze : "Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? Non ! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile pour les garnisons de légionnaires romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petitbonum..."
Voilà Jacq qu'il est content : il vient enfin de dénicher un début original à sa critique d'Astérix ! ! Fier comme un bar-tabac qu'il est, bonjour les chevilles !
Et puis dans le village gaulois y a Obélix qui tombe amoureux de Falbala qui tombe amoureuse de Tragicomix qui tombe amoureux de Falbala qui tombe amoureuse de Tragi... Stooop !
Bref c'est l'amour ! Pas pour longtemps puisque Falbala et Tragicomix sont faits prisonniers par quelques légionnaires inconscients des effets de la potion magique. Pour les délivrer Astérix et Obélix doivent s'engager dans la légion romaine. J'vous dis pas le massacre dans le camp d'entraînement. Par Toutatis ils sont fous ces gaulois ! !
Nos deux héros vont suivre les tourtereaux prisonniers de Marseille à Rome, en passant par un camp perdu dans le Sahara. Falbala et Tragicomix vont être vendus à Caius Obtus, organisateur des plaisirs de César. Caius Obtus est comblé : il va enfin pouvoir offrir aux lions du Colisée deux des irréductibles gaulois.
Evidemment Astérix et Obélix ne sont pas du tout, mais pas du tout d'accord ! César voulait une surprise pour fêter son triomphe. Il va pas être déçu !
Et tout ça c'est gaulois. Euh non, j'voulais dire : c'est français. Oui, oui, un dessin animé fait en France par des français. Y paraît que les Américains qui étaient sur le projet ne pigeaient rien à la psychologie d'Astérix.
Et puis on peut être fier du résultat. Les personnages sont bien foutus avec des voix irrésistibles (Roger Carel, Pierre Tornade, Pierre Mondy, etc.). Dommage que l'histoire manque de rythme et que les décors soient approximatifs.
Mais ça fait rien, on se marre quand même

et c'est de toute façon mieux que le Walt Disney. Un film pour les petits et les écrans !

L'EFFRONTÉE

de Claude MILLER

avec Charlotte GAINSBOURG (Charlotte, elle sauvait déjà de la noyade Paroles et musique l'an dernier; Ici elle est somptueuse, comme sa mère... et comme son père), Clothide BAUDON (Clara, faible, faible), Bernadette LAFFONT (Leone, la bonne; elle joue faux et pourtant je craque à mort : c'est ça les vrais fans !), Jean-Claude BRIALY (Sam, l'impresario de Clara; il a pas bonne réputation, mais j'vous l'dis : il est génial).

On peut pas dire qu'on soit écrasé sous le nombre des films de Claude Miller. Et c'est tant pis pasqu'à chaque fois y a de la bonne surprise dans l'air. Des films qualité "made in France", qu'on aurait donc envie de massacrer (ouhhh les horribles préjugés !) et puis non. Y a comme qui dirait des petits riens en plus mais pas en trop : des mariages d'acteurs très réussis, des dialogues qui te prennent pas pour un con. Une gueule d'atmosphère cool avec un zeste de perversité. Et ça donne **La meilleure façon de marcher, Dites-lui que je l'aime, Garde à vue et Mortelle Randonnée** : du bon boulot !
Pour son cinquième film Miller retrouve les chemins de l'adolescence qu'il avait déjà fréquentés, côté garçons, avec **La meilleure façon de marcher** . Il nous la refait, côté gamines, avec Charlotte, 13 ans trop lourds pour elle. Une Lolita en puissance. Comme toutes les chieuses de son âge elle est infecte avec ce qui lui reste de parents (elle a perdu sa môman, la pauvrette), et elle gerbe sur toutes ses immondes copines. Elle aime rien ni personne. Tout du moins elle fait tout pour cacher ses vrais sentiments. Pasqu'en vrai elle est gentille, romantique et tout et tout. Une brave petite.
Le drame c'est qu'elle sait jamais comment dire c'qu'elle pense aux gens qu'elle aime. Et ça rate jamais, ça se termine toujours en drame.
Elle voudrait se persuader que la solution à ses problèmes ça serait de se barrer loin avec quelqu'un qui la comprendrait, qu'aurait plein de pognon, le rêve quoi ! Pas folle la guêpe ! !
Alors que les grandes vacances viennent de commencer et qu'elle s'emmerde comme un rat mort, elle rencontre le même jour deux anges tout droit sortis de son rêve.
D'un côté Clara, pianiste prodige du même âge qu'elle, de passage en ville pour un concert et qui crèche dans une villa luxueuse à tomber par terre.
De l'autre Jean, un marin en rade pour quelques jours et qui enivre Charlotte de ses histoires de voyageur au long cours. Chacun de son côté Clara et Jean sont paumés et cueillent Charlotte au passage pour s'en servir d'amuse-gueule (et même pire !).
Comme prévu, les plans des deux anges sont foireux. Mais ça permettra à Charlotte de revenir un peu sur terre.
J'vous l'ai déjà dit mais ça me fait plaisir de vous le répéter : Charlotte Gainsbourg est fantastique. Qu'elle fasse l'idiote, qu'elle pleure, qu'elle boude, qu'elle drague, elle est parfaite. Avec sa petite copine, Lulu, elle forment un duo hyper-attachant, sans oublier d'être comiques. Dommage que Clara ne soit vraiment pas à la hauteur. Faut dire qu'elle est victime du seul défaut du film qui est d'avoir tout donné pour le personnage de Charlotte. Les autres portraits nous passent devant en TGV et plusieurs situations sont soit superficielles, soit lourdingues. Avec ses yeux assoiffés de petite vierge à dépuceler, on devine par exemple tout de suite que Jean est un gros salaud lubrique; y avait pas besoin de revenir tout le temps sur ce chapitre !
Mais là je chipote pasque c'est quand même très réussi : tendre sans être mièvre, marrant sans être débile. Comme j'aime ! !

MOI VOULOIR TOI

de Patrick DEWOLF

avec Gérard LANVIN (Patrick, c'est sûr le film est un caprice de la star mais je suis pas rancunier, il est bien quand même), Jennifer (Alice, mannequin et copine de Lanvin oui, actrice nooon !), Daniel RUSSO (Pierrot, le copain de Patrick, une divine surprise), Corine MARIENNEAU (Catherine, la copine d'Alice, une surprise divine).

Moi vouloir toi. Ça veut dire : lui vouloir elle. Ou elle vouloir lui, moi plus savoir. Lui, Tarzan... Euh non, Patrick, être animateur radio à NRJ et lui se lever à 5 heures du mat' pour son émission. Elle, Alice, enregistrer disques à petits groupes français bien sympathiques (Blessed Virgins, Jerrycan). Et elle se coucher à 5 heures du mat' après boulot de studio.
Patrick et Alice, eux donc pas pouvoir se rencontrer. Impossible. Eux en plus homme et femme **libres** ; eux pas vouloir retourner esclave de quelqu'un d'autre. Eux vouloir réussir dans la jungle parisienne.
Mais eux obligés de se rencontrer et de s'aimer pour que film dure plus longtemps. Toi spectateur, toi savoir tout de suite quoi arriver à eux. Eux choper saloperie coup de foudre et eux longtemps pas savoir si elle vouloir lui ou si lui vouloir elle. Toi attendre, toi regarder jolies images et toi rigoler pour super dialogues signés Lanvin (la griffe de l'homme).
Ça y en a être plein jeux de mots marrants. Ça y en a ressembler beaucoup au style **Marche à l'ombre** . Mais ça y en a être histoire vachement plus faible. Ça y en a pas pouvoir marcher à tous les coups. Surtout que Lanvin pas ressembler à vrai animateur radio.
Total : ça y en être petit film sympathique mais ca y en a pas être grand chose d'autre ! !

P.S. Pas oublier de dire à réalisateur (un petit nouveau) de pas être absent la prochaine fois !

AMUSE-GUEULE

THE WAY IT IS

d'Eric MITCHELL
avec Kai Eric, Boris Major, Vincent Gallo

Coucou le cinéma branché ! Tout en noir et blanc et pas d'histoire. Juste quelques bidouillages de montage et de dialogues plus ou moins réussis.
C'coup-ci on se heurte à une troupe d'acteurs qui répète Orphée de Jean Cocteau. Manque de bol Eurydice, l'actrice principale de la pièce, est retrouvée morte dans un parc. Les répétitions sont annulées et chacun y va de son petit récit sur ce qu'il sait d'Eurydice.
Evidemment ça serait trop simple et d'un rasoir incommensurable. Alors petit à petit on remarque que la réalité de la vie des acteurs à New-York s'entremêle avec les personnages créés par Cocteau. Alors soit tu connais la pièce par coeur et tes milliards de neurones actifs te permettent de surnager. Soit t'es qu'un pauvre ignorant et ça devient vite le bordel complet. Un peu

comme c'qui m'est arrivé.
C'est exactement à ce moment-là, quand tu piges plus rien, que tu sais que tu peux coller l'étiquette "branché" sur le produit. Branché et énervant.
Mais comme c'est souvent comique et que la musique est la plus somptueuse de l'année (même que j'en ai un exemplaire pirate, nanana !), j'ai bien aimé quand même. C'est comme ça, just the way it is !

VIEILLERIES CHIC

Vous vous **devez** de vous précipiter sur trois vieilleries morales et superbes qui nous tombent dessus cette semaine.
La Tour de Londres ou comment se débarasser de six prétendants au trône d'Angleterre quand on est le septième sur la liste. Un petit bijou de 1939 (inédit) avec Boris Karloff et Basil Rathbone, avis aux amateurs. Couronne mal acquise ne profitera pas à son voleur.
Johnny Guitar (1953) ou comment abattre les ennemis de sa patronne, tenancière de saloon, une guitare à la main. Impossible sauf quand on s'appelle Sterling Hayden et qu'on doit défendre Joan Crawford. Un western-culte signé Nicholas Ray.
Tonnerres lointains ou comment survivre au Bengale quand le riz vient à manquer. La longue marche des gargouillements dans le ventre signée Satyajit Ray, étonnamment passionnante ! Inédit au cinoche mais diffusé à la téloche le 26 septembre dernier sur FR3. Et beng la dèche ! !

LA PARTIE DE CHASSE

d'Alan BRIDGES
avec James MASON (son dernier rôle avant de passer l'arme à gauche; le film est à voir rien que pour ça), John GIELGULD (génial théâtreux british)

En 1913, les aristos avaient encore leurs châteaux et le fric pour entretenir leurs cailloux et une foule de domestiques. Ils avaient raison d'en profiter un max pasque ça puait la fin pour eux.
Pour l'heure Sir Randolph Nettleby ne s'inquiète pas encore : il sait pas c'que c'est le syndicalisme, la guerre et tous ces petits riens qui vont bientôt lui tomber sur le coin de la gueule. Comme chaque année il a invité ses amis et les amis de leurs amis à une méga-partie de chasse. Et quand je dis chasse je devrais dire boucherie tellement c'est facile d'abattre quelques centaines de proies rabattues jusque devant leurs fusils ! Invités donc une tapée de lords et lordesses qui sont surtout là pour bouffer, baiser et commérer à l'aise plutôt que pour chasser.
On peut coucher avec la femme de l'autre si ça reste discret. Rien ne doit menacer l'ordre établi et la fausse morale qui fait semblant de tout couvrir ! Sauf que c'coup-ci la partie de chasse se terminera tragiquement.
Comme Peter Greenaway (Meurtre dans un jardin anglais) ou Mike Newell (Dance with a stranger), Alan Bridges est un de ces cinéastes atrocement pervers et terriblement british. Son film commence dans la soie et la dentelle, tout va calmos et mine de rien, petit à petit, l'angoisse te gagne, te transperce et t'achève alors qu'il ne se passe presque rien sur l'écran !
Une leçon d'élégance sournoise à l'époque des bulldozers Rambo. J'adooore !

MUSIQUE

EDITO

Les stars se dépêchent de terminer leurs tournées avant la date fatidique de Noël. (Coucou petit Jésus !). Après quoi, ceinture pour les concerts. Ça va être la grande période d'hivernage et il ne se passera pratiquement rien avant fin février début mars. Il est donc conseillé de faire des réserves de shows pour les esgourdes et les mirettes, si l'on ne veut pas se trouver en manque de musique live avant la fin de l'hiver.
BEN

MICRO... SILLONS

BUZY

I love you Lulu

Avec son "Dyslexique", on s'était déjà dit qu'elle avait un truc pas très net pour débarquer comme ça dans la variété. Avec "Engrenage Engrenage", ça tournait autour du rock, mais toujours dans un cli-

SHOW DEVANT
★ J.J. GOLDMAN, jusqu'au 15/12 : Paris (Zénith)

mat bizarre. Avec "Adrian", on aurait pu la croire en train de se ranger gentiment des voitures dans un moule pour chanteuse à français moyen. C'était sans compter son côté vraiment barjot. Virage en épingle à cheveu, le disque qu'elle vient de sortir est un véritable accès de démence, en forme de déclaration d'amour à Gainsbourg. Maso, Buzy décortique en détail la râclée passionnelle qu'elle s'est infligée avec le bourreau de ces dames. Elle lèche ses blessures en roucoulant qu'elle a aimé, mais qu'on ne l'y reprendra plus. N'empêche, au niveau de l'émotion, c'est gagné sur toute la ligne. En donnant d'emblée la référence, elle peut se permettre d'écrire "à la manière

SHOW DEVANT
★ JEFFREY LEE PIERCE, le 17/12 : Paris (Rex Club), le 18/12 : Rennes.

de" Gainsbarre. Côté musical on aborde les rivages sombrement habités d'un Bashung (grâce à la présence de Manfred Kovacic, son ex-orchestrateur). Je dois avouer que ce disque me fascine. C'est presque de l'envoûtement et pas seulement à cause des photos signées Serge G., mais surtout pour sa dimension insidieusement initiatique.

VALERIE LAGRANGE

Rebelle (Virgin)

Valérie, elle aussi, fut initiée au monde de la chanson par Serge Gainsbourg, qui lui donnait un tube, "La Guérilla", vers le milieu des années 60. Depuis, elle a vécu toutes sortes d'expérience, cherchant avant tout à gagner sa liberté. En revenant à la chanson en 77, elle prenait avec une certaine avance la route du reggae, développant messages d'amour et messages

SHOW DEVANT
★ HIGELIN, le 17/12 : Saint Etienne, le 18/12 : Annecy.

d'humanité. Avec **Rebelle**, Valérie Lagrange persévère dans cette voie. Belle preuve de constance, quand on sait que ce n'est pas toujours du goût de tous. Par ailleurs, la musique de son compositeur et ami Ian Jelfs s'enrichit encore avec cet album, grâce à la production de Barry Reynolds et aux excellents musiciens qui l'accompagnent. Valérie Lagrange, une femme en lutte, toujours bien décidée à ne pas s'en laisser conter.

BRYAN ADAMS with TINA TURNER

It's Only Love 45t. (A & M polydor)

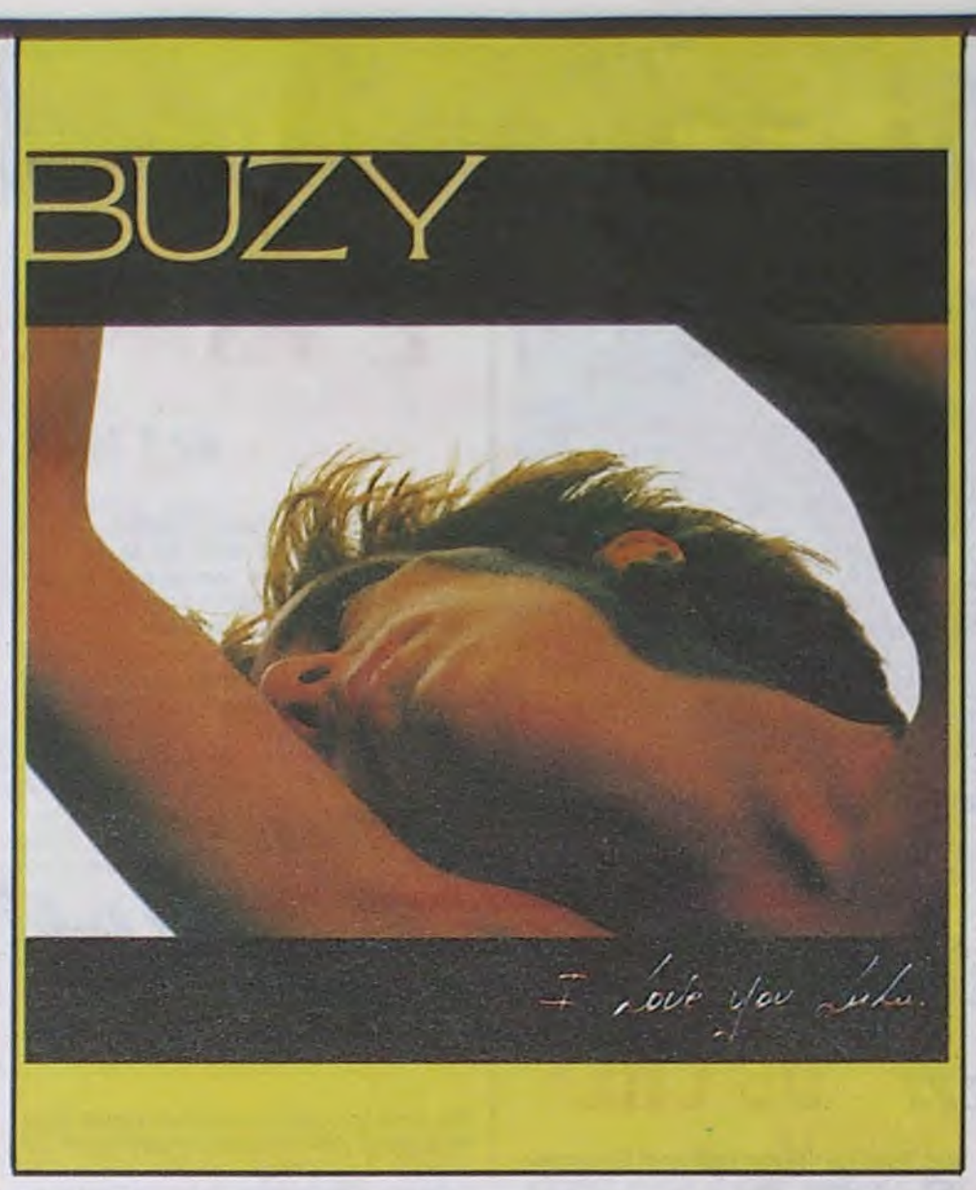
Si vous étiez au concert (géant de Tina Turner, vous vous souvenez sûrement du duo torride qu'elle balançait avec Bryan Adams, le blondinet canadien qui assurait (tout à fait honnêtement) sa première partie. Voilà, c'est la même chanson, en studio, tirée de l'album Reckless de Adams. Bonne pêche, plutôt heavy, son canon : rien de tel pour se mettre en forme avant d'affronter la jungle urbaine.

STING

Superstar toutes catégories, Sting est de retour en France, sans Police, mais avec les excellents musiciens de jazz qui l'accompagnaient sur son disque **The Dream of the Blue Turtle**, ainsi que sur la scène du théâtre Mogador au mois de Juin dernier. Sans faire de gâtisme précoce, on peut considérer que Sting représente la plus extraordinaire révélation artistique de sa génération : il chante merveilleusement (seul avec une guitare et sa voix, il parvient à faire vibrer des foules entières, pas forcément venues pour l'écouter, comme on l'a vu le faire au mois de juin sur le parvis du Trocadéro); il compose des chansons qui peuvent souvent passer pour des chefs-d'oeuvre ("Roxanne", "Can't Stand Losing You",

SHOW DEVANT
★ STING, le 16/12 : Bordeaux, le 17/12 : Avignon, le 18/12 : Dijon.

"Invisible Sun", "Too Much Information", Synchronicity", "Moon Over Bourbon



Street", etc...); il ne se débrouille pas si mal en tant qu'acteur, même si les films qu'on lui fait jouer sont plutôt nazes; en plus, il pense relativement juste et s'exprime ouvertement; et même s'il reconnaît son égocentrisme, sa mégalo ne va pas jusqu'à enfermer son personnage dans un monde aux accès totalement verrouillés, comme c'est le cas de la plupart des stars de son niveau; ce mec prétend vouloir rester autant que possible un homme normal. Bref, on peut lui concéder une certaine classe, même quand il

SHOW DEVANT
★ IDRISSA DIOP & GAIENDE, les 13 et 14/12 : Paris (Phil'One)

s'avoue ambitieux, opportuniste et éternellement insatisfait.
Son véritable nom est Gordon Summer. Il est né le 2 octobre 1951 à Wallsend, dans la banlieue de Newcastle. Il aurait hérité du surnom de Sting (c'est-à-dire "dard", mais aussi "arnaque") à l'époque où il

SHOW DEVANT
★ SIMPLE MINDS, le 16/12 : Caen, le 17/12 : Brest, le 18/12 : Nantes.

jouait de la basse en semi-professionnel dans les clubs de jazz avec les Phoenix Jazzmen, parce qu'il était toujours vêtu d'un maillot rayé marin qui le faisait res-

SHOW DEVANT
★ MAMA'S BOY, le 13/12 : Montpellier, le 14/12 : Nice, le 15/12 : Marseille, le 16/12 : Lons le Saulnier, le 17/12 : Reims.

sembler à une guêpe. A l'époque, il est prof dans un collège de jeunes filles, après avoir travaillé dans le bâtiment, puis à la perception municipale de Newcastle. Il deviendra ensuite instituteur en même

SHOW DEVANT
★ JULIEN CLERC, le 13/12 : Rodez, le 14/12 : Valence, le 15/12 : Avignon, du 16 au 22/12 : Nice.

temps qu'il rejoindra le jazz band traditionnel des Riverside Men, qui l'inciteront à apprendre la musique. Il fonde ensuite son propre groupe de jazz-rock, Last Exit, avec lequel il tentera sans succès de percer à Londres. Entretemps, il s'est marié avec la comédienne Frances Tomelty, qui lui donnera un enfant et qui le poussera par la suite à accepter ses premiers rôles. c'est à Newcastle que Stewart Copeland fera sa rencontre. Fasciné par la personnalité dont

SHOW DEVANT
★ FIXED UP, le 13/12 : Paris (Rex Club)
★ WATERBOYS, le 19/12 : Paris (Eldorado).

fait preuve Sting sur scène, il lui proposera alors de se joindre à lui pour fonder le groupe Police, en 1976. La carrière du groupe commence effectivement en janvier 77. En l'espace de sept ans, il accèdera aux plus hautes sphères du succès mondial. Au fur et à mesure de la réussite de Police, la personnalité de Sting devait prendre un aspect prépondérant dans le groupe. c'est donc sans réelle surprise qu'on le voyait revenir à ses anciennes amours jazzistiques, mais cette fois avec certains des meilleurs jazzmen de la planète actuellement en vie.

BLABLA...

STEVIE WONDER

Mercredi 4 décembre, Stevie Wonder donnait une conférence de presse dans les salons de l'Hôtel George V. Super sympa, il parle abondamment, sans se faire prier, avec quelques pointes d'humour et ensuite on nous sert champagne et petits fours. Classe ! Voici un résumé de ce qui s'est dit.

SHOW DEVANT
★ LACOMBE ET ASSELIN, du 13 au 15/12 : Paris (Théâtre de la Bastille).

Stevie Wonder : "D'abord, je voudrais remercier la presse et les médias pour leur soutien à l'Afrique du Sud contre le régime de l'Apartheid, ainsi qu'aux différents projets USA for Africa, Band Aid, Live Aid, etc..."

Question : "Pourquoi n'avez-vous pas participé au projet Sun City (destiné à soutenir la lutte anti-apartheid) ?"
S.W : "Parce que j'ai estimé que le nom de Stevie Wonder ne devait pas nécessairement être mêlé à tous les projets humanitaires qui sont lancés. Je n'étais pas non plus sur la scène du Live Aid. C'est une décision que j'avais prise. Je préférais rester chez moi et suivre l'événement à la télévision."
Q. : "Qu'est-ce qui, dans votre vie, vous a fait passer de l'écriture de pop songs plutôt légères à ces préoccupations plus essentielles, concernant la libération des

peuples, que l'on trouve depuis maintenant des années dans vos chansons ?"
S.W. : "J'ai écouté Bob Dylan, les Beatles, Otis Redding, Sly and The Family Stone... Leurs chansons m'ont encouragé à progresser dans le sens d'une écriture touchant de plus près les relations humaines. Ce sont aussi les événements de la vie qui m'ont poussé vers cela."
Q. : "Pensez-vous que la musique africaine pourra être acceptée par le marché américain ?"
S.W. : "J'aimerais croire qu'elle le soit. Par le passé, j'ai donné beaucoup de mon temps à ce que soit acceptées certaines cultures qui n'étaient pas comprises. Un certain nombre de personnes y sont maintenant sensibles et je souhaite que ce type de compréhension s'étende encore."
Q. : "Quels sont les musiciens africains que vous appréciez ?"
S.W. : "Je connais King Sunny Adé, Hugh Massekela bien sûr, Fela et j'ai écouté de nombreux autres musiciens africains que j'apprécie."
Q : "Vous êtes vous-même très apprécié du public africain. Pensez-vous donner des concerts en Afrique ?
S.W. : "Oui, dès que possible. Lorsqu'une tournée sera organisée. Prochainement, je l'espère."
Q. : "Une de vos récentes chansons, "Don't Drive Drunk", a été reprise pour une campagne anti-alcoolique. Etait-ce prémédité ?"
S.W. : "A vrai dire, cette chanson a été écrite pour la musique du film The Woman in Red. Je l'ai faite en fonction de cette scène du film où l'acteur éméché, boule-

SHOW DEVANT
★ CHARLELIE COUTURE, jusqu'au 15/12 : Bobigny.

versé, conduit comme un fou pour aller rejoindre cette jolie femme. J'ai eu envie de profiter de cette occasion pour m'attaquer au thème de la conduite en état d'ivresse. A partir de celà, à la requête de diverses associations, la chanson a été utilisée pour la campagne contre l'alcool au volant".
Q. : "La sortie de votre dernier album a été repoussée d'année en année. N'est-ce pas beaucoup, cinq ans entre deux disques ?"
S.W. : "En fait, les idées pour cet album me sont venues bien longtemps avant que je ne le réalise. Le temps de maturation a été beaucoup plus long que pour tous les disques que j'ai fait auparavant. Par exemple, "Never in your Sun" est une chanson dont j'avais déjà les bases à l'âge de 17 ans... A l'origine, In Square Circle devait être un double album. Mais pour des raisons économiques, nous avons décidé d'en sortir deux simples."
Q. : "Alors à quand la sortie du deuxième volet ?"
S.W. : "Probablement l'année prochaine... j'espère... Non, l'année prochaine certainement."

VIDEOTROC
89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS
Tél. 43.42.18.54
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h sans interruption et le lundi de 14 h à 19 h

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.
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)

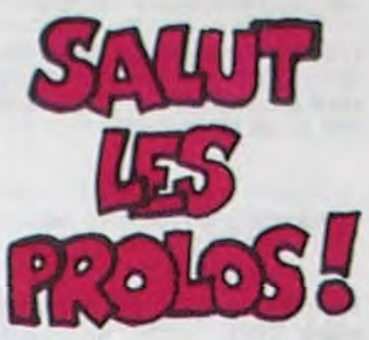
COMMODORE 128 + 3 JEUX 3390 F.
COMMODORE 128 + 3 JEUX + MONITEUR VERT 80 COLONNES 4490 F
COMMODORE 128 + 3 JEUX + MONITEUR COULEUR 5590 F
LECTEUR DISQUETTES 1571 NC
COMMODORE 64 PAL + 3 JEUX 1990 F.
(FAST LOAD CARTOUCHE 390 F)
64 + 1541 + CADEAU 3890 F

TOUT SUR MSX ! catalogue contre 2 timbres à 2,20.

CREDIT CREG IMMEDIAT

2000 JEUX EN STOCK

— 20% SUR TOUS LES JEUX ! (SAUF NOUVEAUTES)
— 30% SI ACHAT DE MATERIEL



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! **SALUT LA PROMO** est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

Salut les vraticolu.
Par quoi vais-je commencer ? J'ai tant de choses à vous dire... Ah oui, puisque Carali va faire un dessin dans cette page, je lui pose un défi : faire un dessin qui respire la paix et l'amour. La semaine prochaine, je vous dirai pourquoi.
Dans le numéro 111, il n'y avait pas de bon de commande. Alors du coup, vous pouvez commander le ou les Hermann et le calendrier ici-même.
La promo de cette semaine, c'est Le Bal De La Sueur. Si vous l'achetez, je vous donne une sérigraphie originale de Cromwell et Riff Reb's, les auteurs.
Il y a mieux. Si vous achetez TROIS albums dans la liste ci-quelque chose, je dis bien trois, et que vous payez 6 balles de port par zalbome, je vous offre Les Robinsons du Rail de Delporte et Franquin, superbe réédition grand format, un vrai album, quoi. Et je continue à vous offrir Le Livre Du Fric de Roderick Masters pour cinq albums, mais ne jouez pas au plus fin : on ne peut pas mélanger la promo plus les trois plus les cinq, ce serait trop facile et j'y perdrais ma chemise. C'est trois sans la promo, et cinq sans les trois et sans la promo. Compris ?

☐ Je veux les Hermann que j'ai pas pu commander. Je prends une feuille libre et j'explique bien ce que je veux en détail, si j'en veux un, les deux, tout ça.

☐ Je veux la promo de cette semaine. A propos, ami lecteur, savais-tu que tu pouvait bénéficier des promos des semaines passées simplement en les rappelant ? Quoiqu'il en soit, je paie 45 balles, je port à 6 balles et vous m'envoyez la sérigrafy (halte à l'orthographe !)

☐ Je veux des bouquins. Si trois, album de Franquin, si cinq, album de Masters, si huit, les deux.

☐ Je veux le catalogue, même si j'en ai déjà quinze, parce que comme c'est gratuit ça peut pas faire de mal.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal + ville : .....
Envoyer ce bon à : **IMPRESSION** 3 impasse du Colombier. 95230 SOISY.

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
THORGAL	33,50
SERGENT KIRK II	55,00
CLARKE ET KUBRICK 2	38,00
BLOODI ET LES RONGEURS	30,00
SUR L'ETOILE	42,00
CHIURES DE GOMME	228,00
MINE DE PLOMB	228,00
MONSIEUR SOURIRE	90,00
LEA	55,00
CARMEN CRU	45,00
LE TEMPS DES INNOCENTS	38,00
CIA	69,00
LA FIANCEE DE LUCKY LUKE	36,50
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
LE CHIEN DES CISTERCIENS	38,00
LE MARCHAND D'IDEES	38,00
PETITS ANGES	45,00
BIG CITY	90,00
LA GUERRE DES BALEINES	33,50
BONJOUR, MONDE CRUEL	47,00

1er round
64 KO
AMSTRAD CPC 464
2 690 F*
vainqueur aux points dans l'espace le plus micro de Paris
VIDE SHOP
*Version monochrome.

Directeur de la Publication
rédacteur en Chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoîte PICAUD
Rédaction
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Secrétariat
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tél ; (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité
Véronique CARRARA
5 rue de la Beaume
75008 PARIS
Tél : (1) 45 63 01 02
Tlx : 641866F
Commission Paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux

DANGEREUSEMENT VÔTRE
Le jeu sur micro-ordinateur.
3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !
Versions pour : COMMODORE 64 (C-D) ORIC (C-D) AMSTRAD (C-D) SPECTRUM (C) au prix de : 150 F (cassette) 200 F (disquette).
En préparation : MSX (C) APPLE II (D) ENTERPRISE (C)
ALBERT R. BROCCOLI Presente ROGER MOORE dans l'univers de IAN FLEMING JAMES BOND 007 DANGEREUSEMENT VÔTRE
COPYRIGHT DANJAQ S.A ALL RIGHTS RESERVED
En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.
M .....
Rue .....
Code ..... Ville .....
Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"
pour l'ordinateur .....
sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)
ci joint mon règlement de ..... par .....
Version française distribuée en exclusivité par :
Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

CHAPEAU !
6.900 F TTC
le compatible IBM PC XT*
Step 1 128 ko - Clavier Azerty détachable
1 drive 360 ko - Carte Graphique couleur
et pour 8.888 F TTC
Step 2 256 ko - Clavier Azerty détachable
2 drives 360 ko - Carte graphique couleur, port parallèle
* IBM PC XT est une marque déposée IBM Corp
Computer 3
3, rue Papillon - 75009 Paris - Tél. 45.23.51.15
HL 112

AMSTRAD

ECHANGE une cinquantaine de logiciels pour Amstrad 464 et vends 2 programmes de déplombage. Stéphane Angenost, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tel : (1) 34 13 87 63.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, 10 mois, adaptateur péritel, joystick, livre (50 jeux d'action), 4 logiciels (Harrier Attack, Fighter Pilot, A View to a kill, Frank Bruno's boxing), 3200F. Pierre Yven, 8 rue de la gare, 29120 Pont l'abbé. Tel : (16) 98 87 18 64 après 18H.

CHERCHE contacts pour échanges de programmes sur K7 pour Amstrad CPC 464. Jean Christophe Praud, 20 rue des primevères, 85000 La Roche sur Yon. Tel : (16) 51 62 57 91.

ACHETE programme sur K7 permettant de faire parler l'Amstrad CPC 464. Frédéric Fappani, 5 avenue Louis Licoux, 87210 Le Dorat. Tel : (16) 55 60 69 44.

VENDS Amstrad CPC 464 sous garantie, logiciels, 1900F. Tel : (1) 45 72 63 69 après 20H.

VENDS poignée de jeu JY 2 avec prise pour deuxième manette (valeur 149F), 100F. Dominique Grobelny, 69 route nationale, 62740 Fouquières-lez-Lens.

CHERCHE contacts avec possesseurs d'Amstrad 664 ou 6128 pour échanges de logiciels, jeux et utilitaires. François Carrasquet, lotissement Les Chênes, Chermignac, 17460 Thenac. Tel : (16) 46 92 69 75 après 18H.

APPLE

CHERCHE contact en vue d'échanges multiples sur Apple IIc. F.Pontille, impasse des cèdres, 42370 Renaison.

VENDS APPLE IIe, moniteur sur socle, lecteur disquettes, souris, prises péritel, housse de transport, peu servi: 12.000 F. Tél : 45 63 01 02 poste 225 (heures bureau).

S'ils sont quelque part c'est chez
Microfolie's
ATARI 520 ST
AMSTRAD 6128
THOMSON TO 9
et les derniers logiciels.
4, rue André Chénier 78000 Versailles -3 021 75 01.

CHERCHE pour Apple IIe, la documentation de Budget Familial en français. Philippe au (1) 47 91 09 55.

CHERCHE possesseur Apple pour échanges de programmes, d'idées et de documentations. Stéphane au (16) 20 85 04 05.

CANON X07

VENDS pour Canon X07, extension vidéo X720, 1200F, imprimante X710, 900F, carte fichier, 250F, carte graphique, 250F, carte Monitor, 400F, K7, 50F l'une (Graph, Jeux 2, Astro, Calc, Statistiques). M.Charbonnier au (16) 32 43 08 20 poste 455.

VENDS Canon X07, péritel, imprimante, adaptateur AD5, cordon K7, carte XP130F, le tout encore sous garantie, 4800F. Tel : (1) 45 28 16 67 après 18H.

VENDS pour Canon X07, extension vidéo X720, 1200F, imprimante X710, 900F, carte fichier, 250F, carte graphique, 250F, carte Monitor, 400F, K7, 50F l'une (Graph, Jeux 2, Astro, Calc, Statistiques). M.Charbonnier au (16) 32 43 08 20 poste 455.

VENDS Canon X07, 20K RAM, adaptateur secteur, cordon magnétophone, imprimante X710E, traitement de texte (Logistick) sur K7, livres, prix à débattre. M.Réveillas, 10 rue Louis Blanc, 24000 Périgueux.

COMMODORE

VENDS Commodore 64 pal (12.84), 44 programmes de jeu (Bleu Max, Zaxxon, Pole Position, Falcon Patrol, Frogger, Slamball, Soccer 2, Aztec, Wimbledon, Manic Miner, Revenge Camel's, etc...), 1500F. Denis Charton, 354 rue du père Hilarion, 54700 Pont à Mousson. Tel : (16) 83 82 25 88.

VENDS Commodore 64 pal (10.84), alimentation, manuel et un livre, 1500F. Tel : (1) 45 99 35 00.

VENDS Commodore Vic 20, initiation au Basic (2 K7), manette, cartouche d'aventure Shamus, une trentaine de K7 de jeux d'action (Tron, Scramble, etc...), logiciels de création graphique, 1200F. Tel : (16) 86 58 71 71.

VENDS ou échange nombreux logiciels pour Commodore 64. Frédéric Wozny, 6 rue Diderot Hersin, 62530 Conpigny.

ECHANGE ou vends nombreux programmes (jeux et utilitaires) pour C 64, sur K7 (Pitstop 1 et 2, Décathlon, Bruce Lee, Max, etc...). Jean Claude Hillou, 51 avenue Isaac Pereire, Gretz Armainvilliers, 77220 Tournon en Brie. Tel : (1) 64 07 13 53 le soir après 18H.

VENDS Commodore 64 RVB péritel, magnétophone, drive 1541, imprimante, nombreux logiciels (600 environ), 6000F le tout ou 2000F par unité. Didier au (16) 53 97 31 19 le soir.

VENDS jeux sur K7 pour Commodore 64. Tous les jeux sont originaux et avec notice d'utilisation. Jean Michel, 5 rue du Pertus, 25120 Maîche. Tel : (16) 81 64 03 79.

VENDS pour Commodore Vic 20, 64 et 128, imprimante Seikosha GP 100 VC, spécialement prévue pour les Commodore, 1500F. Laurent Pivaut, 93140 Bondy. Tel : (1) 48 47 59 46.

MSX

VENDS MSX neuf (10.85), Sanyo PHC 285, 32K RAM, avec câble péritel et logiciels de gestion, éducatifs, de jeu. Prix global à convenir. Tel : (1) 46 86 14 83.

CHERCHE MSX "Azertuiop" 64K, manettes, magnétophone, programmes, 1100F maximum. C.Sagna, Montoliret, cité Py No 8, 13012 Marseille.

VENDS MSX Yéno DPC 64 (64K) dans son emballage d'origine et avec tout ses cordons, 3 cartouches de jeu (Billard, Golf, Flipper), 1800F. M.Gasquerel au (16) 39 74 65 90 aux heures de bureau ou au (16) 34 74 65 61 à domicile.

VENDS MSX Yashica, cordons, magnétophone, livres, adaptateur péritel, 40 jeux (Mandragore, Décathlon, Jet Set Willy...), 10 cartouches craquées sur K7 (Hyper sport, Olympix, Super Cobra, Tennis, Kung Fu...), joystick, prêt à l'emploi, 2500F. Gildas Noé, 6 avenue Marx Dormoy, 13560 Sénas. Tel : (16) 90 59 07 18.

VENDS MSX Sanyo PHC 28, 2 cartouches, livre d'initiation à l'assembleur, 1200F. Tel : (1) 47 71 08 72. Stéphane.

EXL 100

EXELVISIONNISTES sur Besançon, ne restez pas seuls dans votre coin, pour contacts, échanges, Philippe au (16) 81 80 34 62.

CHERCHE possesseurs d'Exelvision sur Lyon. Exelclub de Lyon. Laurent au (16) 78 35 90 72 après 19H.

ORIC

VENDS Atmos, cordons péritel et magnétophone, 16 logiciels (Aigle d'or, Saga, etc...), livre, 2000F à débattre. Stéphane au (1) 69 20 38 32.

Vends magnétophone Laser Data Oric, 200F. J.B.Roger, route nationale 15, 78270 Jeufosse. Tel : (1) 30 93 20 91 après 18H.

VENDS modulateur UHF/Péritel, 200F, K7 Oric, L'Aigle d'or, Driver, Le mystère de Kikekankoi, 80F pièce. Cherche HHHHebdo No 105. Arnaud Revel, 2 rue du stade, Bouchemaine. Tel : (16) 41 77 10 61.

VENDS Atmos très bon état, complet, 60 logiciels, cordon K7, livres, 550F, interface tous jeux, 200F. Tel : (1) 48 78 94 42.

VENDS nombreux logiciels pour Atmos, tous les programmes du commerce, prix entre 25 et 30F, fiabilité assurée. Envoyez un timbre pour réponse à Eddy Leblanc, 1 rue des Grés 8B, 77130 Montereau.

CHERCHE contacts pour Oric Atmos. Vends nombreux logiciels à 20F pièce. Frédéric Dumesnil, 10

ECHANGE toutes sortes de programmes sur Atmos, disquettes uniquement (Microdisc). Marc au (1) 48 45 94 73.

VENDS Oric Atmos péritel, état neuf, 35 jeux (Cobra Pinball, 3D Fongus, etc...), journaux et livre, 1500F. Olivier Caylus, 7 boulevard de l'orangerie, 95160 Montmorency. Tel : (1) 39 64 15 57.

HIT PARADE H M
DECEMBRE 1985
HACHETTE MICRO INFORMATIQUE
LES BEST S
AUX MEIL

JEUX

AMSTRAD

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR	
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE	US GOLD	120 f.
2	3 D FIGHT	ARCADE	LORICIELS	110 f.
3	EXPLODING FIST	SIMULATION	MELBOURNE HOUSE	
4	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE	
5	SORCERY	ARCADE	VIRGIN	
6	ORPHEE	AVENTURE	LORICIELS	
7	RALLY II	SIMULATION	LORICIELS	
8	BAD MAX	AVENTURE	TRANSOFT	
9	RAID	ARCADE	US GOLD	
10	TIE-BREAK	SIMULATION	SPRITES	

SPECTRUM

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR	
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE	US GOLD	
2	5 SUR 5	ARCADE	ERE INFORMATIQUE	
3	SURVIVANT	AVENTURE	ERE INFORMATIQUE	
4	POLE POSITION	SIMULATION	US GOLD	
5	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE	
6	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE	EUREKA	120 f.
7	HACKER	ARCADE	ACTIVISION	85 f.
8	NOW GAMES	ARCADE	VIRGIN	
9	SORCERY	ARCADE	VIRGIN	
10	LE DIAMANT DE KHEOPS	AVENTURE	SPRITES	

ATARI

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR	
1	FREE	AVENTURE	EPSILON	99 f.
2	ROAD RACE	SIMULATION	ACTIVISION	
3	SUPER ZAXXON	ARCADE	US GOLD	
4	MIG ALLEY ACE	SIMULATION	US GOLD	99 f.
5	DROP ZONE	ARCADE	ARENA	
6	RESCUE ON FRACTALUS	STRATEGIE	ACTIVISION	
7	F-15 STRIKE EAGLE	SIMULATION	US GOLD	
8	AIRWOLF	SIMULATION	ELITE	
9	KARATEKA	ARCADE	BRODERBUND	
10	HACKER	ARCADE	ACTIVISION	

THOMSON

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR	
1	5e AXE	ROLE	LORICIELS	
2	COLISEUM	AVENTURE	LORICIELS	
3	KARATE	SIMULATION	INFOGRAMES	
4	SUPER TENNIS	SIMULATION	D & L RESEARCH	
5	TOP CHRONO	STRATEGIE	LORICIELS	
6	EMPIRE	AVENTURE	LORICIELS	
7	3 SUPERS JEUX (pack)	JEUX	FIL	
8	LORANN	AVENTURE	LORICIELS	175 f.
9	POSEIDON	ARCADE	COKTEL VISION	
10	AIR ATTACK	ARCADE	LORICIELS	

COMMODORE

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR	
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE		105 f.
2	SKYFOX	ARCADE		
3	SUMMER GAMES II	SIMULATI		
4	KARATEKA	ARCADE		
5	BEACH HEAD II	ARCADE	US GOLD	
6	NOW GAMES	ARCADE	VIRGIN	
7	THEATRE EUROPE	STRATEGIE	ERE INFORMATIQUE	
8	BATAILLE DE MIDWAY	STRATEGIE	ERE INFORMATIQUE	
9	EXPLODING FIST	AVENTURE	MELBOURNE HOUSE	145 f.
10	BLACWYCHE	AVENTURE	ULTIMATE	

APPLE

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	LE MUR DE BERLIN	AVENTURE	FROGGY SOFTWARE
2	ULTIMA III	AVENTURE	EDICIEL
3	SUMMER GAMES II	SIMULATION	EPYX

ORIC

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE	EUREKA
2	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
3	LE SECRET DU TOMBEAU	AVENTURE	LORICIELS

MSX

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR	
1	PYRO-MAN	ARCADE	NICE IDEAS	95 f.
2	MANDRAGORE	AVENTURE	INFOGRAMES	
3	SORCERY	ARCADE	VIRGIN	95 f.

cassette = CC
disquette = D

Offre valable jusqu'au 31 décembre 1985.

THOMSON TO7, TO7 70

VENDS TO7, Basic, magnétophone, manettes de jeu, Memo 7 (Pictor Trap), livres, listings, 2700F, acheté à Noël 83. Thierry Fouilland, 31 rue de Normandie, 69330 Heyzieu. Tel : (16) 78 31 55 26 après 18H.

VENDS TO7, 16K, Basic, LEP, extension son et jeux, manettes, manuel, Trap, Pictor, Bidul, Roger et Paulo, Pulsar II, Dieux du stade, Fox, Pingo, Politique économique, Dialogue, 50 programmes. Je bazarde tout ça pour 2500F à débattre car je veux un ZX 81. Téléphonez nombreux au (16) 70 46 21 23 et demandez Denis.

VENDS TO7, LEP, cartouche Basic, Trap, Pictor, extension 16K, extension jeux, manette, livres, initiation au Basic, DOS, nombreux jeux, valeur 6800F, vendu 3500F en très bon état. Tel : (16) 75 63 82 47 après 19H.

VENDS K7 de jeu pour Thomson, très bon prix. Jean Yves Mortel, 38 rue Saint Vulfran, 80100 Abbeville.

VENDS TO7, extension mémoire 16K, magnétophone, cartouche Basic, Pictor, Trap, K7 crate de France, Stratac, 7 Magiciens, Yéti, Opérations,, et documentations, 3000F à débattre. Tel : (1) 69 07 54 46 après 17H30.

VENDS TO7 70 sous garantie (Février 85), Memo 7, Basic, magnétophone, adaptateur musical, manettes, Comptel, volumes 1 à 6 pour apprendre le Basic, jeux (Business, Aigle d'or, et d'autres sur K7), Trap, nombreux livres et revues, 4000F. Thierry au (16) 43 30 67 46.

VENDS console TO7, excellent état (3.85), cartouche Basic, manuel de programmation, 5 logiciels copiés, 3000F. Philippe au (16) 26 55 38 11 après 18H.

VENDS TO7 70, lecteur de K7, Basic, Megabus (extension musique et jeux), livre sur l'assembleur du 6809, logiciels, 3000F sous garantie. Tel : (1) 46 55 59 32 à partir de 20H.

VENDS TO7, Basic, magnétophone, manettes de jeu, Memo 7 (Pictor Trap), livres, listings, 2700F, acheté à Noël 83. Thierry Fouilland, 31 rue de Normandie, 69330 Heyzieu. Tel : (16) 78 31 55 26 après 18H.

THOMSON MO5

VENDS MO5, lecteur de K7, stylo optique, manuel (10.84), peu servi et en très bon état, 2900F. Stéphane Litzler, 8 rue de Reims, 68130 Altkirch. Tel : (16) 89 40 06 51 après 19H.

CHERCHE contacts pour achats de logiciels pas cher, d'HHHHebdos, ou pour échanges de jeux, de programmes, de trucs pour MO5 dans la région du Var. Serge au (16) 94 68 04 46 après 5H.

VENDS pour MO5, Vox, 80F, Pictor, 200F, et cherche tout renseignement concernant l'utilisation du synthétiseur de l'extension jeu. Vincent Beltrame, 24 rue de Glarge, 59740 Sobre le Château. Tel : (16) 27 61 60 68.

VENDS pour MO5, Vox, 80F, Pictor, 200F, et cherche tout renseignement concernant l'utilisation du synthétiseur de l'extension jeu. Vincent Beltrame, 24 rue de Glarge, 59740 Sobre le Château. Tel : (16) 27 61 60 68.

CHERCHE contact MO5 et amateurs pour fonder Club dans la région parisienne. Stéphane Geas, 10 rue Georges Courteline, 77120 Coulommiers. Tel : (1) 64 03 63 32.

ECHANGE nombreux jeux pour MO5. Lui, 4 impasse Solférino, 13003 Marseille.

VENDS pour MO5, jeux Monopoli, Une affaire en or, Mission Delta, Labyrinthe survie, Anglais volume 3, Intox et Zoé, 80F la K7. Tel : (16) 90 31 07 25.

SPECTRUM

VENDS Spectrum + 48K, 10 logiciels, prix à débattre. Mathieu Zabiolle, 10 bis rue Anatole France, 27780 Garennes sur Eure. Tel : (16) 32 36 53 92 après 18H.

VENDS ZX Spectrum +, pal/péritel (garanti 6 mois), livres, jeux, 1500F. M.Moulaï au (16) 34 16 58 99.

VENDS Spectrum 48K, 2500F, avec interface et prise péritel, magnétophone spécial micro, 4 livres, 7 revues sur le Spectrum, 35 K7 originales (valeur 3500F), environ 150 jeux du commerce sur environ 35 K7, les notices et emballages d'origine, les frais de port, les conseils et explications à l'acheteur à tout moment. Jean Philippe, 29 rue D'Artois, 59000 Lille. Tel : (16) 20 30 86 27.

VENDS ZX Spectrum 48K pal, K7 mode d'utilisation, livres, dans emballage d'origine, en bon état, 700F. Philippe Delqué, 7 rue de Savoie Aillot, 81100 Castres. Tel : (16) 63 35 11 68.

CHERCHE programmes pour ZX Spectrum en vue d'échange. Philippe Barnagaud, 15 rue Sainte Anne, 87000 Limoges. Tel : (16) 55 30 27 40 après 17H.

CHERCHE contacts pour ZX Spectrum. Mathieu Marache au (16) 26 54 29 56.

TI 99

VENDS Ti 99, Basic étendu, K7 de jeu, 11 livres, interface péritel, modules de jeu, cordon magnétophone, joystick, 1000F. M.Allais au (1) 45 80 71 40.

VENDS Ti 99/4a avec son manuel, 2 manettes de jeu, 5 modules, 4 K7, câble magnétophone, 1300F à débattre. Vincent Dedieu, 225 rue de Boulogne, 30290 Laudun. Tel : (16) 66 79 44 17.

VENDS Ti 99/4a, péritel, câble magnétophone, magnétophone, 3 modules (Foot, Chasse au Wampus, Ambulance), manuel d'utilisation, nombreux programmes à taper (presque tous les listings de l'HHHHebdo), le tout en parfait état et pas cher, 1300F. Tel : (1) 60 09 23 73.

VENDS Ti 99/4a, Basic étendu, 2 manettes, câble K7, magnétophone, K7, péritel, 4 modules, 50 livres, 100 programmes, initiation au Basic, K7 de jeu, cordon K7, 2200F (valeur 4800F). Florent au (1) 60 28 19 84 le soir.

VENDS Ti 99, péritel, 500F, magnétophone, câble, 200F, joystick, 50F, modules : Basic étendu, 300F, Mini mémoire, 300F, Terminal émulator II (pour synthétiseur), 300F, Parsec, 100F, Star Trek, 100F, Driving Demon, 100F, Football, 100F, extension mémoire 32K, 500F, câble liaison 2 magnétophones, 100F, livres : Pratique du Ti 99 niveau 1, 50F, Pratique du Ti 99 niveau 2, 50F, 50 programmes pour Ti 99, 50F, No 1 à 9 de 99 Magazine, 20F pièce. Tel : (16) 87 85 42 46.

VENDS Ti 99/4a, câble magnétophone, adaptateur UHF, 600F, boitier d'extension Texas, mémoire 32K et lecteur de disquette, une douzaine de disquettes utilitaires et jeux, 3800F, Basic étendu français, 400F, Mini mémoire en français, 500F, modules Vidéo chess et Tombston City, 250F, Parsec et deux modules éducatifs, 150F, Othello, Lunar Lander et Lunar Jumper, 200F. Tel : (16) 98 45 89 22 après 19H.

ZX 81

VENDS ZX 81, extension, magnétophone, 4 K7 de jeu, clavier mécanique, garanti jusqu'en fin Février 86, 1000F. Tel : (16) 67 81 31 04.

VENDS ZX 81 (12.84) complet, extension 16K, magnétophone, clavier mécanique, K7 de jeu, manuels, 800F. Tel : (16) 72 37 01 75.

VENDS ZX 81, manuel, raccord, garanti jusqu'en 01.86, 300F. Tel : (16) 34 79 31 45.

VENDS ZX 81, 16K, interface, manettes de jeu, plusieurs livres, 3 K7 de jeu, 1100F à débattre. Vends 7 logiciels pour ZX 81, 60F pièce. Tel : (16) 20 88 11 30 après 19H.

VENDS ZX 81 (12.84) complet, extension 16K, magnétophone, clavier mécanique, K7 de jeu, manuels, 800F. Tel : (16) 72 37 01 75.

VENDS ZX 81 (1 an) avec clavier mécanique, alimentation, extension 16K, sous garantie, 3 K7 de jeu et divers ouvrages sur la programmation, connection TV, 750F. Tel : (16) 60 63 96 67.

VENDS ZX 81, extension, magnétophone, 4 K7 de jeu, clavier mécanique, garanti jusqu'en fin Février 86, 1000F. Tel : (16) 67 81 31 04.

VENDS extension 16K sous garantie pour ZX 81, 300F, 11 K7 de jeu (26 jeux) prix indéterminé, magnétophone, 200F, pleins de programmes (graphiques), téléviseur N/B 40 par 20 cm, 300F, bouquins, 5 logiciels dont Crocky, le tout 1300F. M.Seberg, 1 villa Franklin, 93200 St Denis. Tel : (1) 48 20 81 07.

VENDS logiciels pour ZX 81 (Mazogs, 3D Defender, Centipède, Echecs, Scramble, Graphix, Budget familial, Multifichier, etc...), moitié prix. Tel : (1) 45 83 80 73.

DIVERS

VENDS pour ordinateur Sharp MZ 700/800, imprimante 4 couleurs MZ 1P01, acheté 1700F, vendu 900F. Rousseaux au (1) 42 80 84 27 au bureau ou au (1) 42 09 53 80 à domicile.

VENDS console de jeu Mattel, 3 K7 (Armada, Auto Racing, etc...), prix à débattre. Frédéric Renard, La Noé, impasse du Ru, 27780 Garennes sur Eure. Tel : (16) 32 36 21 59 après 18H.

VENDS ordinateur Aquarius 4K, 600F, extension mémoire 16K, 200F, lecteur de K7, 300F, module adaptateur mémoire et cartouche, 200F, K7 de jeu Donjon et Dragon, 200F, K7 Tron, 200F, manette de jeu, 200F. Tel : (16) 90 98 01 67 en semaine après 8H.

VENDS TRS 80 MC 10 couleur, magnétophone, cordon, 15 logiciels de jeu, adaptateur 16K, K7 Flipper Dragon, 1300F le tout. Tel : (16) 91 34 01 77 à partir de 18H, chez M.La Forest.

CHERCHE HHHHebdos du 1 à 38. Marc Poulvin, boîte postale 161, 59391 Wattrelos cedex.

PRESENTE :

ELLERS
LLEURS PRIX

DANS LES
7 BOUTIQUES

AMSTRAD EN VEDETTE

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

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.

PROMOSTART

HM MICRO INFORMATIQUE
HACHETTE

HACHETTE MICRO PRINTEMPS HAUSSMANN
64 Boulevard Haussmann
75008 PARIS
tél. 42.82.50 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. 39.54.22.44
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. 46.33.84.68
ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h

HACHETTE MICRO PRINTEMPS VELIZY
Centre Commercial
78140 VELIZY
tél. 39.46.96.85
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. 42.65.83.52
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. 45.81.11.50
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

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

B.D!

EBDITAR

Print "bonjour", les mecs ! Ça va ?
Regardez cette page en fermant à demi les yeux et en la tenant en biais. Que constatez-vous ? Que je suis toujours aussi nuancé dans mes jugements. Quatre Génial et trois Caca. Que voulez-vous, il faut choquer si l'on veut faire parler de soi et comme j'ai la ferme intention de devenir le maître du monde, que dis-je, le Maître Du Monde, autant commencer tout de suite.
Faut dire que c'est vraiment une semaine exceptionnelle. Tomber sur un bon Berthet, un Geerts, un Serre, un Cromwell/Riff Reb's/Ralph et un Yann-Hardy, ça ne se voit pas tous les jours. Du coup, c'est la fête, on danse chez les Milou. A chaque fois que je suis content, ça danse chez les Milou. Un jour, je vous décrirai ça.

Milou.

EN PETARD

Vous avez beaucoup de chance de ne pas connaître le monde de la BD : ce sont des loups qui s'entre-dévorent. Et que je te dégoise sur machin, et que je te crache sur truc pendant qu'il a le dos tourné... Des rats, devrais-je dire.

Là, c'est à cause de Glénat que je dis ça. Moi, dans le tas, je trouve que Glénat sort plein d'albums vachement bons. Et tout le monde, dans le milieu de la BD, dit que Glénat c'est des pourris, que leurs auteurs sont des nuls, que tout ce qu'ils font est ringard... Avez-vous noté le paradoxe ? J'ai dit que *tout le monde* dans le milieu de la BD crachait sur les auteurs de Glénat. Or, les dits auteurs faisant partie du monde en question, comment se fait-ce ? C'est très simple : les auteurs de Glénat ne font *pas* partie des auteurs de BD. Bizarre, hein ? Je vous disais bien que c'étaient des rats.
Bon, venons-en à l'album de Yann et Hardy, qui ont déjà fait Bob Marone, si vous vous souvenez. C'est une espèce de broderie autour de la Comtesse Anastasia. Pour ceux qui ne connaissent pas la comtesse dont je blatule, je conseille la lecture des "Mystères de l'histoire", je crois que c'est de notre monument national, Alain Decaux. C'est la fille du dernier tsar qui a échappé au massacre de 1918 (pendant la révolution d'octobre, bande d'incultes !) et qui a perdu la mémoire, s'est évadée, a été retrouvée en Allemagne, reperdue, bref, c'est en partie son histoire, par la bande, car cela se passe en France peu avant la guerre (the second), tout est mélangé, des scouts, des paysans communistes qui se battent avec le curé de la paroisse, des agents soviétiques et plein d'autres.
Alors, malgré qu'ils soient de chez Glénat, que le Bon Dieu de la BD me pardonne, j'aime bien Yann et Hardy. Yann dessine bien et Hardy écrit bien et je m'éclate bien quand je lis un de leurs albums biens. Voilà.

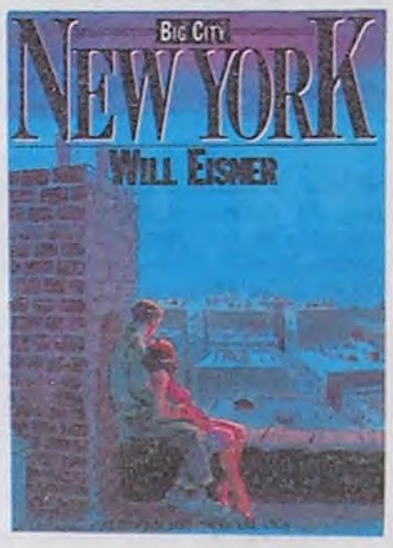
LE CHIEN DES CISTERCIENS de YANN et HARDY chez GLEGLE-GLENAT, 38 balles, faut pas déconner, en plus c'est pas très cher !

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORTES SAISON	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODI ET LES RONGEURS	OUIN	16
PETITS ANGES	SERRE	16
LES TOURS DE BOIS-MAURY	HERMANN	16
PETER PANK	ALPHAMAX	16
LE CHIEN DES CISTERCIENS	YANN/HARDY	16
BLUE	GLAUCKER/HOUSSIN	16
SKEOL	CADELO/TETTAMANTI	16
MONSIEUR SOURIRE	BRADBURY	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
CARMEN CRU	LELONG	16
LE TEMPS DES INNOCENTS	HULET/BUCQUOY	16
GAFFES ET GADGETS	FRANQUIN	16
DELTA - JEREMIAH	HERMANN	16
GRATIN	SEVERIN	16
LA OU VA L'INDIEN	VANCE/VAN HAMME	16
CIA	CANIFF	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 FOUDRES 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

BIZARRE

Aujourd'hui, on descend gratis.
Will Eisner est un grand ancien, un des fondateurs de Mad Magazine, entre autres. Il a fait tellement de bons trucs qu'on avait presque oublié qu'il pouvait faire du pas terrible. Vous savez ce qu'il est, cet album ? Pas terrible, cong, comment avez-vous deviné ?
C'est d'autant plus dommage que l'album est vachement bien présenté. C'est tout un tas de petites histoires regroupées par thème sur plus de 121 pages (plus de 121 pages, ça veut dire 122 pages tout juste). Mais la plupart du temps, les histoires ne sont non seulement pas drôles mais en plus pas intéressantes.



Je résume : vous êtes fan d'Eisner, vous achetez. Vous êtes pas fan, vous achetez Mortes Saisons.

BIG CITY d'EISNER chez ALBIN MICHEL, quatre-vingt dix balles ! Faut vraiment aimer, hein.

TETARD

Ah, le dernier Serre. Serre est un cas (il n'y a pas de jeu de mots dans cette phrase, pourtant, j'aurais pu). Il sort de temps en temps des petits albums vachement bons, vachement beaux (quand j'étais petit, j'essayais de faire comme lui. Je voulais être Serre à la place de Serre et j'ai même récupéré au prix de nombreuses bassesses un car-

net de croquis inédits qu'il m'a dédicacé par la suite. Il y avait un dessin où on voyait des types avec une tête complètement ronde qui jouaient au billard avec des têtes humaines. Bien sûr, raconté par moi, ça perd de son efficacité, mais imaginez-le dessiné par Serre, ça jette). J'aime Serre.
Là, bon, ça cause d'enfants. En général, c'est plus dur d'être aussi méchant avec des mômes qu'on l'est avec la médecine ou les alcoolos. Parce que déjà, il faut réussir à être plus méchant que les enfants eux-mêmes, et ça, c'est drôlement difficile, croyez-moi. Même pour Serre, qui, je dois le dire à ma grande honte, s'enlise sur quelques petites pages. Reste quand même un paquet de gags excellents, pour ne pas dire géniaux, parce que si je dis tout le temps que tout est géniaux on va finir par ne plus me croire.
Un exemple, pour que vous ne restiez pas sur votre faim : on voit, sur une table, une cage à oiseaux, un petit garçon qui essaye d'attraper l'oiseau dans sa cage et un presse-oranges. Je vous avais prévenu : c'est cruel.

PETITS ANGES de SERRE chez GLENAT, 45 pages petit format. On peut en faire des sous-verres.

MALABAR

Cet album est génial. Tout ce que je pourrais dire ne servirait à rien, achetez-le, merde.

LE BAL DE LA SUEUR de CROMWELL, RIFF REB'S et RALPH chez EDS, 45 lignes inutiles.

RAYMOND BARRE

J'ai rien compris

L'ETREINTE DE L'OURS de CORDONNIER chez MAGIC-STRIP, 90 trames par case.

HASARD

C'est la semaine Berthet, dirait-on. Il n'y en a pas moins de deux. Deux est-il un chiffre suffisant pour décréter qu'une semaine est une semaine Berthet ? Oui, il n'y a qu'à voir les "grands cycles du cinéma polonais" à la télé, il y a deux films en tout et pour tout, donc, c'est la semaine Berthet, je n'y reviendrai pas.
Dans cet album, il est dessinateur, et les scénars sont d'Andréas. Alors Andréas, attention, c'est la bête. Pour dire, l'album est divisé en deux histoires d'une vingtaine de planches chacune (21 pour la première,

22 pour la seconde, ça c'est de la critique ! Merci Milou !), et ces deux histoires sont toutes les deux géniales.
La première renouvelle complètement le genre du "il se passe quelque chose mais le plus dur c'est que je vous dirai pas quoi" couramment utilisé en nouvelles. Je vous raconte le début, en gros : la population de la terre entière meurt, seuls quelques survivants se réunissent pour résister. Au bout d'un moment, tout le monde réapparaît, mais les survivants ne sont pas dupes. D'ailleurs, ils se font éliminer les uns après les autres. Et le dernier reste seul en face de celui qui connaît la raison... Et là, je vous laisse crever la gueule ouverte, vous n'avez qu'à acheter l'album. Si ça ne vous fait pas l'effet d'un gros coup de poing dans l'estomac, je vous en donne un dans les dents.

MORTES SAISONS de BERTHET et ANDREAS chez DUPUIS, 33 dents en moins si vous aimez pas.

COSSARD

Je vous disais bien que c'était la semaine Berthet. Et comme dans les rétrospectives du cinéma rural japonais du deuxième trimestre 1952 dans lesquelles il y a toujours un film qui est bon et un qui ne l'est pas, ici une fois de plus il y a un album génial et un nul. Celui-ci, c'est le nul.
Cette fois, Berthet n'est plus dessi-

nateur mais scénariste. C'est de la mauvaise science-fiction, genre incompréhensible d'un bout à l'autre. Les dessins, ça ressemble à du Mhmmhmhhmm mal fait (jeu : devinez qui est Mhmmhmhhmm, ça commence par un M et ça finit par "bius"). Bref, c'est nul, je peux pas vous dire mieux, mais aux dernières nouvelles, Berthet ne serait pas responsable de ce ratage, me dit-on. Son scénar aurait été remanié, en quelque sorte. Si j'ai des précisions, je vous tiendrai au courant.

LE MARCHAND D'IDEES de BERTHET et COSSU chez GLENAT (dit le maudit), 38 cycles Bergman.

BAZAR

Le dernier Bob Morane, ça ressemble à du Babar, en gros. D'abord, c'est plus Vance qui dessine et ça, ça diminue considérablement l'intérêt de la chose; ensuite, Vernes commence à être vieux et ça, ça nuit énormement à l'intérêt du scénar. Là, ça cause de baleines. L'extrait du dialogue le plus mieux : "Clac ! Zzok !". Je déconne pas, c'est vrai. C'est ce qu'il y a de meilleur dans l'album.

LA GUERRE DES BALEINES de CORIA et VERNES chez LOMBARD, 33,50 zzoks.

SALUT LA PROMO!
VOIR PAGE 17

CASOAR

C'est Alex, il est contre un hibou, alors on a appelé ça Alex contre le hibou. Sinon, c'est mal fait, mal dessiné, mal raconté, mal, mal, on pleure toujours mais ça fait bien trop mal, mal, pardon.

ALEX CONTRE LE HIBOU (dito) de DIMBERTON chez GLENAT, 34 maux.

ALCAZAR

Je sais pas ce que c'est, Alcazar, mais ça sonne bien. Et comme je suis astreint à trouver des titres qui finissent pareil pour créer ce que l'on pourrait nommer un comique de répétition, n'est-ce pas, j'ai trouvé ça, c'est joli, et comme l'album dont je vais vous entretenir est joli aussi, ça fera la blague, comme l'on dit, n'est-ce pas.
Bon, je consulte mes notes. Sempé. Vous voyez ce que fait Sempé ? Vous êtes sûr, hein ? Que je déblatère pas dans le vide. Bon, donc, Sempé. Vous vous dites que je vais causer de Sempé. Pas du tout, figurez-vous. Je vais causer de Geerts. Pour une fois, voilà un dessineux qui n'est pas influencé par lhdfsdkjh (ça veut dire Moëbius, mais j'aime pas les répétitions). Non, il est influencé par Sempé. Ah ah, vous avez vu le retournement ? Ce type dessine *exactement* comme du Sempé, trouve des gags *exactement* comme ceux de Sempé, les traite *exactement* comme Sempé, bref, si vous aimez Sempé et que vous trouvez qu'il ne sort pas assez souvent d'albums, rabattez-vous sur

Geerts, c'est *exactement* pareil. Exemple : une classe japonaise, le maître dit : "J'en vois un qui ne copie pas !" Vous voyez, c'est du Sempé.
Amis de Sempé, bonsoir.

BONJOUR, MONDE CRUEL de GEERTS chez DUPUIS, 47 balles pour ce petit chef-d'œuvre, ch'uis mort.

le braqueur

Haut les POGNES tout l'monde là d'dans!

toi, aboule cette disquette EN VITESSE si tu veux pas que je t'envoie brouter les comètes par la racine!
-euh...
-oui-
tout de suite-

c'est fou! mais où faut-il aller pour être enfin à l'abri de ces braqueurs du progiciel!?
on était sur une orbite un peu basse, ça devient un peu trop tentant pour eux...
la lourde! merde!!
Hè! Hè! Hè! Hè!

-maintenant, au vélo!..

...chargeons cette disquette sur l'ordinateur du vélo...

-Et voyons maintenant les performances de ce programme-

Hourra! ça marche!

hè! brigadier, vous avez vu la façon dont les roulettes de stabilisation sont sorties des sacoches? ça ne vous rappelle rien?
APP
APP
scrogneugneu! je la reconnaîtrais entre mille! va falloir verbaliser!

c'est toujours APRÈS les casses informatiques qu'on se fait repérer-
...ce programme de commande du train d'atterrissage de la navette, ça ne cadre pas vraiment avec mon train de vie habituel...
Hep! vous, là-bas!

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 !

WIZARD'S LAIR

La quête de la recette du pot-au-feu magique s'est perdue dans la nuit des temps. A vous, pauvre apprenti sorcier, de vaincre les attaques infernales et endiablées pour remporter une victoire brillante sur le temps. Doté d'un graphisme et de coloris particulièrement originaux, ce logiciel rappellera aux fanatiques d'Ultimate le hit Sabrewulf... dans la forme seulement !

WINTERGAMES

Cette fois-ci, les programmeurs d'Epyx ont décidé de vous balancer dans la poudreuse et sur le verglas, au lieu de vous parquer dans des stades. Grâce à de superbes images numérisées, à une programmation fignolée aux petits oignons et une animation toujours aussi belle, cette nouvelle production devrait réjouir tous les sportifs en chambre, même ceux qui s'ignorent !

FRELON

Reconstruisez dans la joie et la bonne humeur le pont que viennent de détruire vos ennemis. Quand je dis dans la joie... C'est la réjouissance offerte par le bruit des canons et celui des avions. Bref ! Tout va pour le mieux, pour ceux qui apprécient la baston et qui savent malgré tout tirer leur épingle du jeu. D'autant plus que le graphisme tient la route, tout comme la sonorisation.

PITSTOP II

De la vraie course de bagnole à deux joueurs, enfin ! Dans cette réalisation exceptionnelle, vous éprouverez réellement les plaisirs de la course, contre votre petite soeur ou votre grand-mère, d'autant plus que chacun des participants voit la piste comme à bord de son bolide. Prenez garde en permanence à l'état de vos pneus et à votre consommation... Graphisme et sonorisation prafaitement fidèles à la grande tradition de ces jeux.

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
CLASSEMENT SPECTRUM					
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 DUN DARACH	K7	A V	115	*****	****
12 FIGHTING WARRIOR	K7	A J	90	****	****
13 ALIEN 8	K7	A J R	110	****	****
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 WULF	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	*	***
CLASSEMENT AMSTRAD					
1 CONFUZION	K7	A J R M	105	***	******
2 SORCERY	K7	A J M	95	******	*****
3 DUN DARACH	K7	A V	115	******	*****
4 HIGHWAY ENCOUNTER	K7	A J	115	*****	*****
5 MACADAM BUMPER	K7	F J	140	*****	*****
6 DARK STAR	K7	A J	95	****	*****
7 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	****	*****
8 STARION	K7	A J R M	125	****	*****
9 TRIPLE PACK	DISK	A J M	145	****	*****
10 METRO 2018	K7	F V	150	**	*****
11 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	**	*****
12 TANK BUSTERS	K7	A J M	95	******	****
13 THE DEVILS CROWN	K7	A J M	125	*****	****
14 SIR LANCELOT	K7	A J M	95	****	****
15 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	****	****
16 ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	***	****
17 THE CAULDRON	K7	A J M	130	**	****
18 ALIEN 8	K7	A J R M	110	*****	***
19 NODES OF YESOD	K7	A J M	130	****	***
20 THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	130	****	***
CLASSEMENT ORIC					
1 SAGA	K7	F V J R	150	****	*****
2 AIGLE D'OR	K7	F V R	160	****	****
3 MISSION DELTA	K7	F J R	85	***	****
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	**	****
5 BIG BASTON	K7	F J	120	*	****
6 TROIS D FONGUS	K7	F J	140	****	***
7 COBRA PINBALL	K7	F J	120	****	***
8 DOGGY	K7	F J	120	***	***
9 SUPER JEEP	K7	F J	140	***	***
10 FRELON	K7	F J	120	***	***
11 DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V	145	**	***
12 ULTIMA ZONE	K7	A J	95	***	**
13 TENDRE POULET	K7	F V R	120	**	**
14 MR WIMPY	K7	F J	50	*	**
15 PSYCHIATRIC	K7	F J	120	*	**
16 LANCELOT	K7	F J	150	***	*

CLASSEMENT THOMSON					
1 FOX	K7	F J M	145	******	******
2 LORANN	K7	F J R M	150	*****	******
3 MANDRAGORE	K7	F V	250	******	*****
4 ANIMATIX	K7	F L	240	****	*****
5 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	****	****
6 FBI	K7	F J M	190	****	****
7 AIRBUS	modul	F J M	475	****	****
8 KARATE	K7	F J M	180	******	***
9 ELIMINATOR	K7	F J M	120	***	***
10 AIGLE D'OR	K7	F V	160	***	***
11 SPACE SHUTTLE MO5	K7	F R J	260	***	***
12 INVASION	K7	F J	155	**	***
13 VOX MO5	K7	F L	160	*	***
14 PULSAR II	K7	F J M	120	**	**
15 STANLEY MO5	K7	F J M	125	**	**
CLASSEMENT APPLE					
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 LODE RUNNER 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 CAPTAIN GOODNIGHT	DISK	A J M	350	***	***
20 LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	*	**
CLASSEMENT COMMODORE					
1 SCARABEUS	DIS K	F J M	145/120	******	******
2 SUMMERGAMES II	DIS K	A J M	185/115	******	******
3 RACING DESTRUCTION SET	DISK	F J M	195	******	*****
4 REALM OF IMPOSSIBILITY	DIS K	A V M	195/145	******	*****
5 WEB DIMENSION	K7	F J R M	105	*****	*****
6 THE HOBBIT	K7	A V R	135	****	*****
7 CASTLES OF DOCTOR CREEP	K7	A J R M	135	****	*****
8 LODE RUNNER	MOD K	A J M	290/100	**	*****
9 SPY VS SPY	K7	A J M	95	*****	****
10 PARADROID	K7	A J R M	100	*****	****
11 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A J M	130	*****	****
12 MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	****
13 RESCUE ON FRACTALUS	K7	A J M	130	****	****
14 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M	195	****	****
15 HACKER	K7	A J M	110	***	****
16 ELITE	K7	A J V	155	***	****
17 SKYFOX	K7	A J M	120	******	***
18 WINTERGAMES	DIS K	F J M	190/120	******	***
19 GATES OF DAWN	K7	A J R M	115	*****	***
20 SORCERY	K7	A J V M	120	*****	***
21 TERRORMOLINOS	K7	A V	90	****	***
22 WHO DARES WINS II	K7	A J M	100	****	***
23 PITSTOP II	K7	A J M	110	****	***
24 SHADOWFIRE	K7	A V	115	****	***
25 B McG CHAMPIONSHIP BOXING	K7	A J M	115	****	***
26 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	****	***
27 GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	****	**
28 THE CAULDRON	K7	A J M	130	****	**
29 CINQ SUR CINQ	K7	F J M	69	***	**
30 NOW GAMES	K7	A J R M	130	***	**

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

TOTAL .....

TOTAL
Participation aux frais de port en recommandé +20,00
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE – ,
N° ABONNE (obligatoire) ⌊⌊⌊⌊⌊⌊
MONTANT à payer

si vous êtes ABONNÉS déduisez VOUS-MÊMES VOS **10%** 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

JOYEUX NOËL 1985/1986

DE VRAIS CADEAUX SUR LES PRIX !

LECTEURS DE CASSETTES

	NON	OUI
☐ Pour Thomson M05	~~640 F~~	290 F
☐ Pour Commodore 64	~~490 F~~	260 F
☐ Pour Amstrad	~~490 F~~	280 F
☐ Universel : Alice, Oric, Sinclair, Laser	~~490 F~~	260 F

CASSETTES VIDÉO VHS GRANDES MARQUES

	NON	OUI
☐ VHS 120	~~56 F~~	43 F
☐ VHS 180	~~69 F~~	48 F
☐ VHS 240	~~89 F~~	69 F
☐ BETA 500	~~69 F~~	29 F

CASSETTES INFORMATIQUE

	NON	OUI
☐ C 5 (les 10)	~~90 F~~	60 F
☐ C 10 (les 10)	~~120 F~~	70 F
☐ C 15 (les 10)	~~150 F~~	80 F
☐ C 120 (les 10)	~~240 F~~	100 F

DISQUETTES GRANDES MARQUES

Certifié 100 % - Anneau renforcé - Pochette Tyvec

	NON	OUI
5 1/4		
☐ Simple face, double densité (les 10)	~~140 F~~	79 F
☐ (les 20)	~~280 F~~	138 F
☐ Double face, double densité (les 10)	~~220 F~~	99 F
☐ (les 20)	~~440 F~~	200 F
3 1/2		
☐ Simple face, double densité SONY (les 10)	~~320 F~~	259 F

LECTEURS DE DISQUETTES

	NON	OUI
☐ Pour Commodore 64	~~2.690 F~~	1.990 F
☐ Pour Apple II E	~~1.690 F~~	999 F
☐ Pour Apple II C	~~1.690 F~~	999 F
☐ Pour Macintosh	~~3.690 F~~	2.690 F
☐ Pour Laser 3000 ou 310	~~1.980 F~~	990 F
☐ Pour IBM PC	~~2.490 F~~	1.290 F

MONITEURS GRANDES MARQUES

	NON	OUI
☐ 12" monochrome vert pour PC	~~1.690 F~~	990 F
☐ 14" couleur grande définition	~~3.890 F~~	2.990 F
☐ monochrome pour IBM PC	~~1.890 F~~	1.280 F

IMPRIMANTES GRANDES MARQUES

	NON	OUI
☐ 80 col./130 caractères/seconde matrice 9 x 9	~~3.690 F~~	2.990 F
☐ Commodore MPS 803	~~2.290 F~~	1.490 F

LASER SUPER PC

La grande presse informatique l'a testé ! Nous l'avons essayé, c'est le plus compatible et le plus fiable.

☐ **CONFIGURATION I**

ORDINATEUR SUPER PC 2 COMPRENANT :

256 K ext. à 640 K.
+ Cartes, couleur et monochrome.
+ Cartes imprimantes.
+ 2 lecteurs de disquettes 60 Ko.
+ Clavier Azerty.
+ DOS 2.11 avec licence microsoft

14.980 F T.T.C.

☐ **CONFIGURATION II**

IDENTIQUE A CONFIGURATION I
+ Moniteur monochrome
+ Imprimante professionnelle 130 CPS/ 80 col./matrice 9 x 9

17.980 F T.T.C.
15.160 F H.T.

QUANTITÉ LIMITÉE

OFFRES LIMITÉES JUSQU'AU 15 JANVIER 1986

LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE « QUALITÉ-PRIX » !

PARIS et Région Parisienne

HACHETTE
6, bd des Capucines - 75009 PARIS
Tél. 42.65.83.52

MICRO DIFFUSION
99, rue Balard - 75015 PARIS
Tél. 45.54.18.90

M.T.I.
5, rue des Filles du Calvaire - 75003 PARIS
Tél. 42.78.50.52

INFORMATIQUE SYSTEME
99, avenue du Gal. Leclerc - 94700 MAISONS-ALFORT
Tél. 43.68.12.12

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

RÉGIE TRONIC
19, rue Saint-Honoré - 78000 VERSAILLES
Tél. 39.51.60.31

TOURS
VIDÉO SERVICE INFORMATIQUE
9, place du Président-Coty - 37000 TOURS
Tél. 47.54.24.93

TOULOUSE
MICRO DIFFUSION
43, bd Carnot - 31000 TOULOUSE
Tél. 61.22.81.17

LYON
DRTM
66, rue Dedieu - 69100 VILLEURBANNE
Tél. 78.52.26.64

MAUBEUGE
PRINGAULT
39 ter, route de Fénignies - 59600 MAUBEUGE
Tél. 27.64.85.26

ROUEN
OMIC
32, quai de Paris - 76000 ROUEN
Tél. 35.71.47.96

ÉVREUX
CERCLE I.D. LOISIRS
Centre Régional CAP CAER
27930 CAER NORMANVILLE
Tél. 32.38.66.83

BORDEAUX
MICRO DIFFUSION
6, rue Phillippart - 33000 BORDEAUX
Tél. 56.52.53.11

TOUTES CARTES ET PÉRIPHÉRIQUES COMPLÉMENTAIRES, EN STOCKS.

IMPORTANT

DÉMONSTRATION ET VENTE DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

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

Pour commander par Correspondance :

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

NON _____

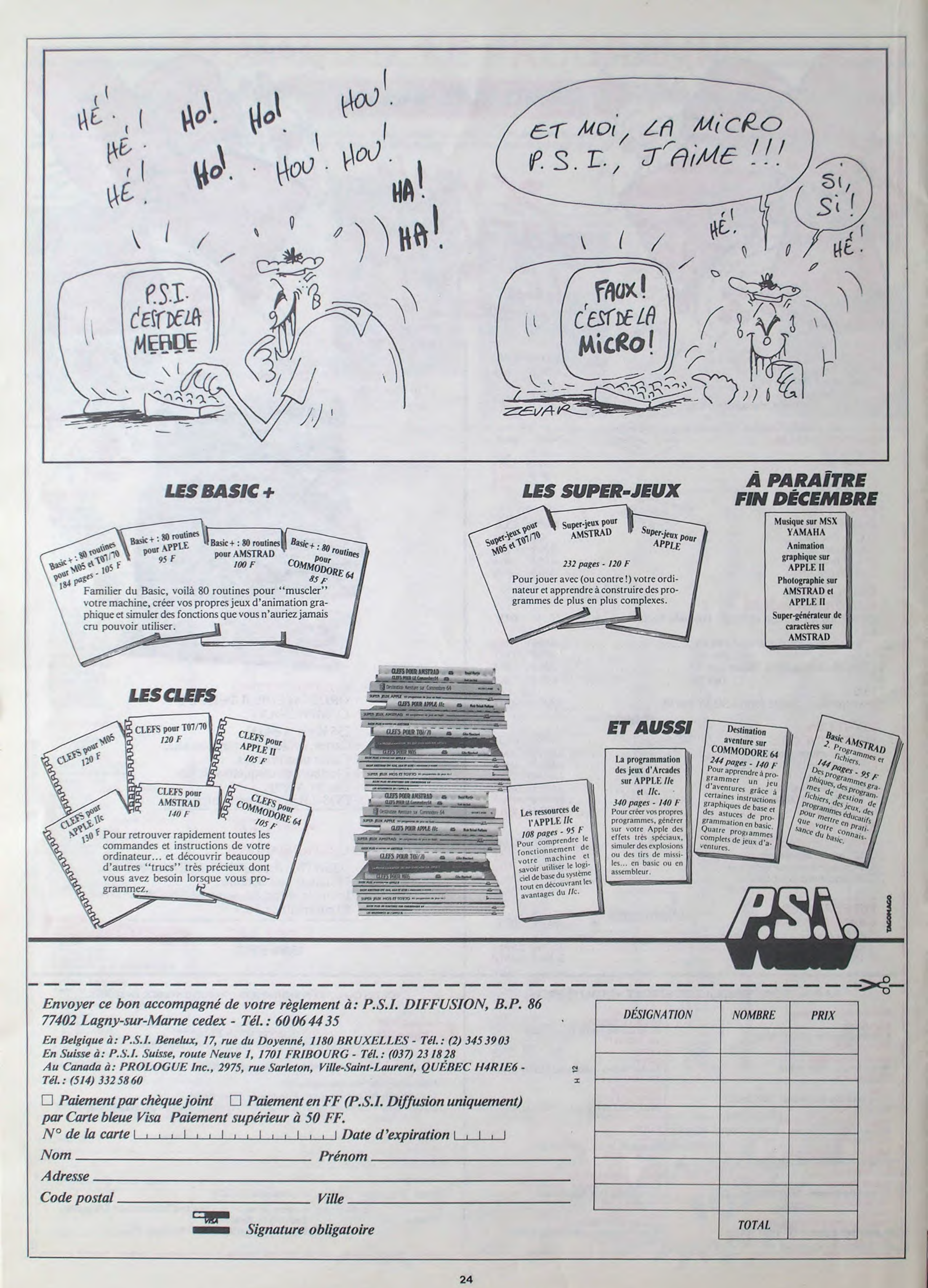
Prénom _____

Adresse _____

Code postal |_|_|_|_|_| Ville _____

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

Frais de port :
- 40 F pour : Lecteur de cassettes, Cassettes Informatique, Disquettes, Lecteurs de disquettes,
- 90 F pour : Moniteurs, Imprimantes, Laser Super PC.


HÉ ! HÉ ! HÉ ! Ho ! Ho ! Hou ! Ho ! Hou ! Hou ! HA ! HA !
P.S.I. C'EST DE LA MERDE
ET MOI, LA MICRO P.S.I., J'AIME !!!
HÉ !
SI, SI !
HÉ !
FAUX ! C'EST DE LA MICRO !
ZEVAR
LES BASIC +
Basic + : 80 routines pour M05 et T07/70 184 pages - 105 F
Basic + : 80 routines pour APPLE 95 F
Basic + : 80 routines pour AMSTRAD 100 F
Basic + : 80 routines pour COMMODORE 64 85 F
Familier du Basic, voilà 80 routines pour "muscler" votre machine, créer vos propres jeux d'animation graphique et simuler des fonctions que vous n'auriez jamais cru pouvoir utiliser.
LES SUPER-JEUX
Super-jeux pour M05 et T07/70
Super-jeux pour AMSTRAD
Super-jeux pour APPLE
232 pages - 120 F
Pour jouer avec (ou contre !) votre ordinateur et apprendre à construire des programmes de plus en plus complexes.
À PARAÎTRE FIN DÉCEMBRE
Musique sur MSX YAMAHA
Animation graphique sur APPLE II
Photographie sur AMSTRAD et APPLE II
Super-générateur de caractères sur AMSTRAD
LES CLEFS
CLEFS pour M05 120 F
CLEFS pour T07/70 120 F
CLEFS pour APPLE II 105 F
CLEFS pour AMSTRAD 140 F
CLEFS pour COMMODORE 64 105 F
CLEFS pour APPLE IIc 130 F
Pour retrouver rapidement toutes les commandes et instructions de votre ordinateur... et découvrir beaucoup d'autres "trucs" très précieux dont vous avez besoin lorsque vous programmez.
CLEFS POUR AMSTRAD
CLEFS POUR APPLE IIc
CLEFS POUR T07/70
CLEFS POUR M05
Les ressources de l'APPLE IIc
108 pages - 95 F
Pour comprendre le fonctionnement de votre machine et savoir utiliser le logiciel de base du système tout en découvrant les avantages du IIc.
ET AUSSI
La programmation des jeux d'Arcades sur APPLE IIe et IIc.
340 pages - 140 F
Pour créer vos propres programmes, générer sur votre Apple des effets très spéciaux, simuler des explosions ou des tirs de missiles... en basic ou en assembleur.
Destination aventure sur COMMODORE 64
244 pages - 140 F
Pour apprendre à programmer un jeu d'aventures grâce à certaines instructions graphiques de base et des astuces de programmation en basic. Quatre programmes complets de jeux d'aventures.
Basic AMSTRAD 2. Programmes et fichiers.
144 pages - 95 F
Des programmes graphiques, des programmes de gestion de fichiers, des jeux, des programmes éducatifs pour mettre en pratique votre connaissance du basic.
P.S.I.
TAGOMAGO
Envoyer ce bon accompagné de votre règlement à : P.S.I. DIFFUSION, B.P. 86 77402 Lagny-sur-Marne cedex - Tél. : 60 06 44 35
En Belgique à : P.S.I. Benelux, 17, rue du Doyenné, 1180 BRUXELLES - Tél. : (2) 345 39 03
En Suisse à : P.S.I. Suisse, route Neuve 1, 1701 FRIBOURG - Tél. : (037) 23 18 28
Au Canada à : PROLOGUE Inc., 2975, rue Sarleton, Ville-Saint-Laurent, QUÉBEC H4R1E6 - Tél. : (514) 332 58 60
☐ Paiement par chèque joint ☐ Paiement en FF (P.S.I. Diffusion uniquement)
par Carte bleue Visa Paiement supérieur à 50 FF.
N° de la carte Date d'expiration
Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Signature obligatoire
H 12
DÉSIGNATION
NOMBRE
PRIX
TOTAL

CHAÎNES

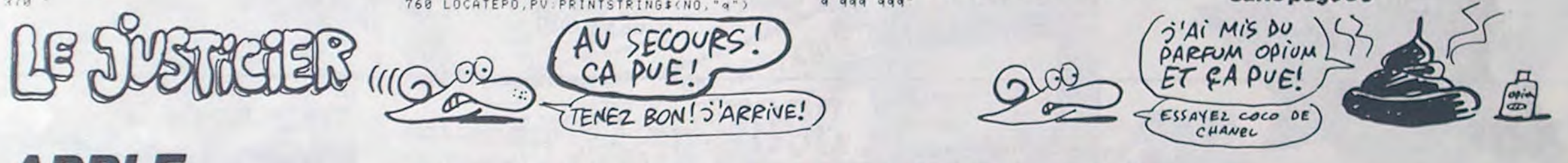
MSX

Dans les cinq salles d'un sinistre entrepôt grouillant d'infâmes bestioles, aidez votre ami CHARLIE à nettoyer des chaînes encrassées (beuark !..).

Christophe OLIVIER et Philippe SCOFFONI

```
10 '***************
20 '*** CHAINES ***
30 '**    (C)    **
40 '**           **
50 '**  OLIVIER  **
60 '* CHRISTOPHE  *
70 '*             *
80 '*  SUR   MSX  *
90 '***************
100 GOSUB2200 BEEP COLOR 15,1,1 SCREE
N1,2,0
110 KEYOFF DEFINTA-Z
120 '
130 'REDEF.. BON
140 '
145 RESTORE200
150 FORI=14336TO14495STEP32
160 FORT=ITOI+15
170 READA VPOKET,A
180 NEXTT
190 NEXTI
200 DATA0,0,0,12,12,12,24,40,93,58,24
,92,180,8,16,24
210 DATA0,0,0,48,48,48,24,20,186,92,2
4,58,45,16,8,24
220 DATA132,200,41,42,28,120,148,19,4
9,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA129,195,36,60,90,153,153,129,
66,0,0,0,0,0,0,0,0
240 DATA0,0,34,85,136,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0
250 '
260 ' VARIABLES
270 '
280 GOSUB1060
290 SC=0 DEC=1
300 ONSPRITEGOSUB1840 SPRITEON
310 BX=16 BY=48 X=194
320 NSB=0
330 GOSUB620
340 '
350 '   JEU
360 '  CHARLIE
370 '
380 SOUND7,88 SOUND6,99 SOUND12,55 SO
UND8,18 SOUND13,10
390 A=STICK(N)
400 IFATHENGOSUB890
410 IFVPEEK(&H1800+X+64)=32THENBY=BY+
8 X=X+32
420 PUTSPRITE1,(BX,BY),15,NSB
430 GOSUB1700
440 LOCATE6,20 PRINTSC
450 IFFI=FOTHENDEC=DEC+1 GOTO310
460 GOTO 390
470 '
480 ' REDEF. DECOR
490 '
500 COLOR 15,1,1 SCREEN1 KEYOFF RESTO
RE600
510 FORI=776TO783
520 READA VPOKEI,A
530 NEXTI RESTORE600
540 FORI=840TO847
550 READA VPOKEI,A
560 NEXTI
570 FORI=904TO911
580 READA VPOKEI,A
590 NEXTI RETURN
600 DATA24,60,90,66,66,90,60,24
610 DATA255,189,255,255,255,255,189,2
55
620 '
630 'DESSIN DECOR
640 '
650 IFDEC=6THEN2070
660 GOSUB470
670 ONDECGOTO680,690,700,710,720
680 RESTORE1300 GOTO730
690 RESTORE1380 GOTO730
700 RESTORE1460 GOTO730
710 RESTORE1540 GOTO730
720 RESTORE1620
730 READLD,LX,LY,LF,MX,MY,MD,MF,NX,NY
,ND,NF,FO,NM,NC FO=FO+SC
740 FORI=1TONM
750 READPO,PV,NO
760 LOCATEPO,PV PRINTSTRING$(NO,"a")
770 NEXTI
780 FORI=1TONC
790 READPO,PV,NO
800 FORT=0TONO-1
810 LOCATEPO,PV+T PRINT"a"
820 NEXTT
830 NEXTI
840 VPOKE&H200C,96 VPOKE&H200D,224 VP
OKE&H200E,32
850 LOCATE1,20 PRINT"SCORE "
860 LOCATE16,20 PRINT"NIVEAU ";DEC
870 LOCATE5,22 PRINT"**** CHAINES ***
*"
880 RETURN
890 '
900 ' DEPLACEMENTS
910 '
920 ONAGOTO930,1050,970,1050,990,1050
,1030,1050
930 VS=VPEEK(&H1800+X-32)
940 IFVS=113RVS=32THENRETURNELSEBY=B
Y-8 X=X-32
950 IFVS=97THENVPOKE&H1800+X,105 SC=S
C+1 FI=FI+1 RETURNELSERETURN
960 '
970 IFBX=240THENRETURNELSEBX=BX+8 X=X
+1 NSB=0 RETURN
980 '
990 VS=VPEEK(&H1800+X+64)
1000 IFVS=113THENRETURNELSEBY=BY+8 X=
X+32
1010 IFVS=97THENVPOKE&H1800+X+32,105
SC=SC+1 FI=FI+1 RETURNELSERETURN
1020 '
1030 IFBX=16THENRETURNELSEBX=BX-8 X=X
-1 NSB=1 RETURN
1040 '
1050 RETURN
1060 '
1070 ' PRESENTATION
1080 '
1090 GOSUB470
1100 LOCATE2,2 PRINT"ggg g g ggg g g
g ggg ggg"
1110 LOCATE2,3 PRINT"g   g g g g g gg
g g   g  "
1120 LOCATE2,4 PRINT"g   ggg ggg g gg
g gg  ggg"
1130 LOCATE2,5 PRINT"g   g g g g g g
g g     g"
1140 LOCATE2,6 PRINT"ggg g g g g g g
g ggg ggg"
1150 FORI=0TO30 LOCATEI,0 PRINT"a" LO
CATEI,21 PRINT"a" NEXTI
1160 FORI=1TO20 LOCATE0,I PRINT"a" LO
CATE30,I PRINT"a" NEXTI
1170 LOCATE1,15 PRINT"aaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaa"
1180 LOCATE2,18 PRINT"(C) OLIVIER.CHR
ISTOPHE ."
1190 VPOKE&H200C,96 VPOKE&H200D,224 V
POKE&H200E,32
1200 PLAY"A+CECB"
1210 X$=INKEY$ IFX$=""THEN GOTO1210
1220 CLS BEEP SCREEN1
1230 LOCATE6,1 PRINT"APPUYER SUR :"
1240 LOCATE3,6 PRINT"1.. POUR LE CLAV
IER"
1250 LOCATE3,8 PRINT"2.. POUR LE JOYS
TICK"
1260 X$=INKEY$
1270 IFX$="1"THENN=0 RETURN
1280 IFX$="2"THENN=1 RETURN
1290 GOTO1260
1300 '
1310 ' TABLEAU.1
1320 '
1330 DATA96,96,56,172,8,127,8,240,224
,8,8,96
1340 DATA59,8,4,4,0,3,11,0,3,18
1350 DATA0,3,25,0,3,0,7,10,20,7
1360 DATA6,6,12,9,0,17,29,5,1,16
1370 DATA12,1,11,19,1,16,26,1,16
1380 '
1390 ' TABLEAU.2
1400 '
```

suite page 33



APPLE

suite de la page 12

```
8A40- 11 F4 AE 1A 03 AC 17 03  ($EA)
8A48- A9 00 20 01 F6 60 20 5B  ($65)
8A50- 8A 20 61 8A 20 5B 8A 20  ($90)
8A58- 61 8A 60 A9 DF 20 A8 FC  ($89)
8A60- 60 A9 6B 85 01 A2 14 86  ($16)
8A68- 00 20 AF 8B 60 A2 00 86  ($40)
8A70- FF A6 FF BD B1 8A C9 FF  ($16)
8A78- F0 23 85 FA 20 74 84 BD  ($C1)
8A80- B1 8A 85 FB 20 74 84 BD  ($28)
8A88- B1 8A 85 FC 20 74 84 BD  ($2F)
8A90- B1 8A 85 FD 20 74 84 20  ($B3)
8A98- 9E 8A 4C 71 8A 60 A5 FC  ($9A)
8AA0- A6 FD A0 00 20 11 F4 A9  ($97)
8AA8- 00 A6 FB A4 FA 20 01 F6  ($D4)
8AB0- 60 63 75 60 18 63 75 60  ($78)
8AB8- 19 63 75 60 1A 63 B8 60  ($CE)
8AC0- 4A 63 B8 60 4B 63 B8 60  ($01)
8AC8- 4C 64 07 60 7C 64 07 60  ($30)
8AD0- 7D 64 07 60 7E 64 61 60  ($65)
8AD8- AE 64 61 60 AF 64 61 60  ($01)
8AE0- B0 64 AE 60 E0 64 AE 60  ($50)
8AE8- E1 64 AE 60 E2 FF AD 61  ($9A)
8AF0- C0 C9 80 B0 03 4C EE 8A  ($12)
8AF8- 20 61 8A 20 D8 F3 20 C7  ($27)
8B00- 82 20 73 88 20 AD 80 60  ($34)
8B08- A2 69 20 13 8B A2 6A 20  ($9B)
8B10- 13 8B 60 A9 BE A0 00 20  ($6F)
8B18- 11 F4 AE 1C 03 AC 1B 03  ($E0)
8B20- A9 00 20 01 F6 60 27 10  ($29)
8B28- 69 39 10 71 4F 10 79 65  ($72)
8B30- 10 81 74 10 89 39 10 91  ($C4)
8B38- 83 1A 69 95 1A 71 83 1A  ($97)
8B40- 79 95 1A 81 A2 1A 89 B5  ($F3)
8B48- 1A 91 FF A5 FD A6 FC A0  ($D6)
8B50- 00 20 11 F4 A9 00 A6 FE  ($34)
8B58- AC 17 03 20 01 F6 60 A2  ($AD)
8B60- 78 86 FA A6 FA E8 E0 80  ($D0)
8B68- F0 0D 86 FA 86 E4 20 78  ($BB)
8B70- 8B 20 4B 8B 4C 63 8B 60  ($AF)
8B78- 8A 2A 2A 20 27 86 A5 FA  ($54)
8B80- 0A 20 27 86 A5 FA 4A 20  ($BE)
8B88- 27 86 A5 FA 18 69 64 20  ($CB)
8B90- 27 86 A5 FF 2A 20 27 86  ($50)
8B98- A5 FE 18 69 92 20 27 86  ($39)
8BA0- A5 FD 4A 20 27 86 A5 FC  ($CA)
8BA8- 38 E9 2E 20 27 86 60 AD  ($B3)
8BB0- 30 C0 88 D0 04 C6 00 F0  ($9A)
8BB8- 08 CA D0 F6 A6 01 4C AF  ($A0)
8BC0- 8B 60 A2 00 86 FF A6 FF  ($69)
8BC8- BD ED 8B C9 FF F0 1D 85  ($85)
8BD0- 01 20 74 84 BD ED 8B 18  ($12)
8BD8- 69 14 85 00 20 AF 8B 20  ($DC)
8BE0- 74 84 AD 61 C0 C9 80 B0  ($05)
8BE8- 03 4C C6 8B 60 66 78 66  ($1A)
8BF0- 78 72 78 72 78 80 1E 88  ($6E)
8BF8- 1E 80 1E 72 1E 80 1E 98  ($EA)
8C00- 1E CB 1E C0 1E AB 1E 98  ($38)
8C08- 1E AB 1E CB 1E AB 1E AB  ($60)
8C10- 1E 80 1E 72 1E 66 3C 66  ($D0)
8C18- 3C 66 1E 72 1E 80 1E 72  ($C4)
8C20- 1E 66 1E 72 1E 72 1E 79  ($1F)
8C28- 1E 72 3C 66 1E 72 1E 80  ($C4)
8C30- 1E 88 1E 80 1E 72 1E 80  ($FA)
8C38- 1E 98 1E CB 1E C0 1E AB  ($38)
8C40- 1E 98 1E AB 1E CB 1E AB  ($53)
8C48- 1E AB 1E 80 1E 72 1E 66  ($3F)
8C50- 3C 55 3C 55 1E 66 1E 98  ($FE)
8C58- 1E 72 1E 66 1E 80 1E 72  ($E6)
8C60- 3C 80 78 FF AD 00 C0 C9  ($9F)
8C68- 80 B0 01 60 C9 9B F0 05  ($F6)
8C70- C9 92 F0 3C 60 20 C7 82  ($92)
8C78- 20 92 8C 2C 10 C0 AD 00  ($6F)
8C80- C0 C9 80 B0 03 4C 7E 8C  ($84)
8C88- 20 B5 82 20 92 8C 2C 10  ($15)
8C90- C0 60 A2 78 20 9D 8C A2  ($E9)
8C98- 79 20 9D 8C 60 A9 14 A0  ($35)
8CA0- 00 20 11 F4 AE 1D 03 AC  ($D9)
8CA8- 1B 03 A9 00 20 01 F6 60  ($06)
8CB0- 20 1E 80 20 D3 82 A6 12  ($7B)
8CB8- 86 FF BD E0 81 AA A0 00  ($AF)
8CC0- A9 BE 20 11 F4 AE 19 03  ($66)
8CC8- AC 17 03 20 01 F6 20 6E  ($21)
8CD0- 84 F0 03 4C BA 8C 60 00  ($6D)
*
```

LISTING 2

```
6000- 2E 25 2C 25 16 36 3F 4D  ($50)
6008- 25 24 27 25 0D 36 36 3E  ($30)
6010- 0D 25 24 24 25 0D 30 F6  ($C6)
6018- 36 37 6E 24 25 AC 2A 00  ($E8)
6020- 2D 3C 27 2D 3C 27 2D 2D  ($00)
6028- 2D 35 3F 2E 35 3F 2E FD  ($D0)
6030- 3B 04 00 29 2D 2D E5 3B  ($C8)
6038- 27 2D 3C 27 2D 9F 3B 07  ($9F)
6040- 00 2D 2D 2D E5 DB 3B 27  ($0F)
6048- 2D 2D 2D 25 3F 2C FD 3B  ($DD)
6050- 3F 37 00 2D 2D 2D 25 3F  ($3F)
6058- 2C FD 3B 67 09 2D 3C 3F  ($AA)
6060- 3F 3F 06 00 49 29 65 3F  ($3C)
6068- 3F 3F 27 2D 3C 27 2D 8D  ($B1)
6070- 2D 3E 37 00 2D 2D 2D 45  ($4C)
6078- 3B 67 39 3F 3F 3F 2C E5  ($93)
6080- 2B 2D 2D 2D 06 00 2D 2D  ($00)
6088- 2D 25 3F 2C FD 3B 3F 37  ($D5)
6090- 2D 44 3B 27 2D 2D 2D 35  ($6D)
6098- 00 49 09 2D 3C 27 2D 3C  ($67)
60A0- 27 2D DF 3F 3F 06 00 2D  ($FE)
60A8- 2D 2D 25 3F 4C 3F 3F 3F  ($69)
60B0- 37 2D 44 3B 27 2D 2D 2D  ($6F)
60B8- 35 3F 07 00 2D 2D 2D 25  ($05)
60C0- 3F 2C 25 3F 2C FD 3B 3F  ($DC)
60C8- 37 2D 3E 6F 29 05 00 2D  ($4A)
60D0- 2D 2D 25 3F 3F 3F 27 2D  ($10)
60D8- 2D 2D 25 3F 3F 3F 27 2D  ($10)
60E0- 2D 2D 2D 00 1F 1F 1F 1F  ($2D)
60E8- 1F 1F 1F 07 00 1F 30 FE  ($C9)
60F0- 22 44 23 1F 30 36 36 3E  ($54)
60F8- 24 20 20 04 00 3F 3C 27  ($04)
6100- 24 F4 36 3E 3E 3F 0E 2D  ($FA)
6108- 35 36 35 44 23 2C 3C 3F  ($7E)
6110- 00 40 3B 3E 3E 3C 3C B4  ($CF)
6118- 0A 37 37 77 41 43 35 35  ($7F)
6120- 05 00 27 60 DC 33 DE 1C  ($6F)
6128- 96 77 11 1E 4D 30 6E 40  ($BD)
6130- 73 06 00 04 00 24 0D 40  ($18)
6138- 33 36 36 36 8D 24 24 24  ($AC)
6140- 24 24 0D 36 36 36 36 36  ($3B)
6148- 0D 20 24 24 24 6C 92 36  ($C1)
6150- 96 32 DE 30 DE 18 FE 43  ($31)
6158- 23 1F 20 DC 24 40 23 4C  ($CB)
6160- 64 41 23 4D 6C 11 6E 32  ($6A)
6168- 8D B6 B6 06 00 24 0D 24  ($86)
6170- 6C 6C 6E 36 6E 36 1F 36  ($29)
6178- FE FE FC 24 FC DB 24 20  ($FB)
6180- 4C 24 20 4C 0A 64 31 4D  ($16)
6188- 6E 31 4D 1A 76 32 8E B6  ($74)
6190- 1B B6 33 DE F6 1B FC 23  ($72)
6198- DF FC 20 3C 18 20 00 DB  ($DC)
61A0- 1B 24 24 0C 20 64 21 4C  ($3E)
61A8- 6C 21 4D 6E 31 0D 6E 36  ($0A)
61B0- 0E 36 36 0E B6 F6 32 1E  ($6C)
61B8- FE FE 32 1F FE 23 1F FC  ($13)
61C0- 23 47 FB 44 E3 E4 04 00  ($D8)
61C8- 40 3B 3F 3F 77 36 3E 0D  ($09)
61D0- 25 24 0D 36 3E 0D DE 3F  ($E8)
61D8- 44 43 43 43 43 2B 2D 00  ($42)
61E0- FC 30 36 0D DE 1F 24 24  ($36)
61E8- 9F 36 1F 24 9F 1F 1F 07  ($0A)
61F0- 00 27 2C 96 3A FC 24 1F  ($60)
61F8- 30 36 FE 24 24 9F 36 1F  ($4E)
6200- 38 30 F6 24 20 04 00 3F  ($C1)
6208- 3F 3F 67 49 3F 3F 0C B5  ($97)
6210- 4A 3F 3F 0E FD C3 24 1F  ($41)
6218- B4 32 1F 44 43 43 23 00  ($FE)
6220- 24 24 8D 36 0D 20 00 25  ($B3)
6228- 27 25 27 25 27 25 27 25  ($00)
6230- 6F 2D 35 35 37 F5 3F 37  ($88)
6238- 00 40 2B 3C 2C 3C 2C 3C  ($57)
6240- 0C 25 2D 2E 2E 3E 2E 3E  ($2A)
6248- 2E 3E 3E 3E 27 3F 00 40  ($48)
6250- 2B 3C 2C 3C 2C 3C 0C 25  ($3E)
6258- 2D 2E 2E 96 3F 0E 35 37  ($88)
6260- 37 3F 3C 07 00 2D 2D 2D  ($1E)
6268- DC DB 27 25 27 25 27 25  ($05)
6270- 27 25 27 00 29 2D 1C 27  ($1A)
6278- 25 27 25 27 25 27 25 3F  ($18)
6280- 4D 06 00 25 27 25 27 25  ($6E)
6288- 27 25 6F 2D 2E 2E 3E 2E  ($50)
6290- 3E 3E 3E 27 00 29 2D 1C  ($01)
6298- 27 25 27 25 27 25 3F 4D  ($70)
62A0- 06 00 2D 2D 2D DC DB 27  ($0B)
62A8- 25 27 2D 2D DC 3B 2C 3C  ($F5)
62B0- 0D 2D 2D 06 00 25 27 25  ($2C)
62B8- 27 25 27 25 6F 2D 35 35  ($42)
62C0- 37 3F 77 29 2E 3E 2E 05  ($6D)
62C8- 00 24 24 2C 2D 15 F6 3F  ($DD)
62D0- 4D 89 11 24 24 2C 2D 15  ($C1)
62D8- F6 3F 4E 31 4D 20 24 0C  ($F3)
62E0- 2D B5 DB B5 1A 2D 6D 29  ($85)
62E8- 2D 0C 1C 1C DC 0C 2D 6D  ($B1)
62F0- 11 36 76 2D 25 D8 18 25  ($BC)
62F8- 18 2D 6D 31 36 36 45 43  ($6F)
6300- 43 43 AB 15 15 26 20 24  ($89)
6308- 4D 2D 2D DE 36 36 4D 09  ($D7)
6310- 20 24 0C 2D B5 1B B7 2A  ($16)
6318- 2D 05 00 24 24 2D AD 36  ($9E)
6320- 6E 41 23 64 2D 15 36 1E  ($78)
6328- 3F 4D 41 43 43 43 31 0E  ($4F)
6330- 76 0C 64 6C 52 2D 4D 12  ($52)
6338- 2D 1C 24 6C 4D 09 0C 2D  ($CC)
6340- 15 36 1C 3F 27 08 2D 4D  ($4D)
6348- 41 63 2D 15 1E 3F 1E 0E  ($2B)
6350- 2D 45 6B 11 2D 2D E0 3F  ($CD)
6358- 27 2C 2D 2D 00 24 24 2D  ($26)
6360- B5 3B 16 2D 4D 2D 0C 1C  ($C5)
6368- 3F 60 2D 8D 31 76 2D 44  ($D1)
6370- 43 43 3B 37 00 24 24 24  ($28)
6378- 24 24 0C 2D 2D 2D 2D 75  ($79)
6380- 36 36 36 0E 2D 2D 2D 2D  ($38)
6388- 2D 20 24 24 64 2D 2D 2D  ($44)
6390- 2D AD 36 36 36 36 36 36  ($80)
6398- 36 36 36 F6 3F 3F 3F 3F  ($C0)
63A0- 3F 20 24 24 1C 3F 3F 3F  ($3C)
63A8- 3F BF 36 36 BE 3F 3F 3F  ($01)
63B0- 3F 3F 20 24 24 24 2C 00  ($28)
63B8- 24 24 24 24 24 0C 2D 2D  ($28)
63C0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D  ($00)
63C8- 2D 2D 2D 2D 2D AD 36 36  ($80)
63D0- 1E 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F  ($21)
63D8- 3F BF AE 2D 2D 2D AD F6  ($58)
63E0- 3F 3F 3F BF 76 2D 2D 2D  ($DB)
63E8- 2D 2D 2D 2D 2D AD 36 36  ($80)
63F0- 1E 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F  ($21)
63F8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F  ($00)
6400- 3F 20 24 24 24 24 00 24  ($3B)
6408- 24 24 24 24 0C 2D 2D 2D  ($21)
6410- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D  ($00)
6418- 2D 0E 2D 15 AD 15 15 36  ($80)
6420- 36 F6 1E 1E BF 3F 1E 0E  ($50)
6428- 0E AD AD AD 15 3F 3F 3F  ($89)
6430- 3F 3F 3F 3F 3F 47 23 1C  ($47)
6438- E4 E4 3F 17 36 36 F6 3F  ($E1)
6440- 3F 3F 3F 3F 20 24 24 24  ($04)
6448- 6C 49 49 49 40 43 43 23  ($46)
6450- 64 2D 2D 2D 2D 2D AD 15  ($F1)
6458- 1E 17 3F 3F 3F 3F 3F 3F  ($09)
6460- 00 24 24 24 24 0C 0C 0C  ($0C)
6468- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D  ($00)
6470- 2D 2D 2D 2D 2D AD 15 15  ($80)
6478- 36 36 36 36 36 36 36 F6  ($C0)
6480- 17 17 3F 3F 3F 3F 3F 3F  ($00)
6488- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F  ($00)
6490- E0 1C 24 24 24 4D 49 49  ($95)
6498- 09 24 24 64 0C 2D 2D 2D  ($4C)
64A0- 15 15 36 36 36 1E 1E 3F  ($09)
64A8- 3F 3F 47 E3 04 00 92 12  ($20)
64B0- 36 36 0E 2D 2D 2D 2D 2D  ($23)
64B8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D  ($00)
64C0- 2D 2D 2D 20 24 24 24 24  ($0D)
64C8- E4 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F  ($DB)
64D0- 3F 3F 3F 3F 47 23 24 64  ($24)
64D8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D  ($00)
64E0- 2D 2D 2D 45 23 1C 3F 3F  ($57)
64E8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F  ($00)
64F0- 3F 3F 3F 3F 3F BF 36 36  ($80)
64F8- 36 36 36 0E 2D 2D 2D 2D  ($38)
6500- 2D 2D 2D 2D 2D 2D AD F6  ($5B)
6508- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F  ($00)
6510- 3F 3F 37 00 24 24 2D 2D  ($37)
6518- 2D DE D3 2B 6D 49 09 40  ($66)
6520- 29 2D 2D F5 1B 36 3E 3F  ($F0)
6528- 4D 29 6D 49 21 24 2C 15  ($7C)
6530- 15 15 15 25 24 2C 00 27  ($1F)
6538- 16 47 FB 44 23 AC 1F 96  ($E8)
6540- 8A 36 45 FB C4 38 67 16  ($8F)
6548- 06 00 1F 1F 27 6D 0D DC  ($9D)
6550- DB 27 27 B7 8A 11 F5 37  ($35)
6558- 37 00 07 00 00 00 00 00  ($30)
6560- FF                       ($FF)
*
```

VIEILLE DEMEURE

FX 702 P

L'avidité qui vous pousse en ces lieux oubliés, est-elle avertie des dangers encourus ?..

Jean LEVEQUE

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, le lancement du premier permet le chargement automatique du second.
Vous devez dans l'ancien refuge d'un roi maudit, rechercher un diadème, 2000 pièces d'or et un fabuleux trésor, puis tenter de sortir indemne de cette vieille demeure hantée. Attention, les monstres présents en ces lieux ne vous ménageront pas et la dégradation progressive du sinistre édifice, ne sera pas sans vous poser quelques problèmes (bon sang ! Je ne reconnais plus les lieux...). A la demande de l'ordinateur, signifiez votre déplacement par l'initiale de la direction choisie (exemple : "N" pour Nord).

LISTING 1

```
80 VAC :GSB 355
110 A$(0,0)="P1NSES
    ":A$(0,1)="C1NS
    OE":A$(0,2)="P2
    MTOE"
130 A$(0,3)="C2NSOE
    S":A$(0,4)="C2M
    SOES":A$(0,5)="
    P1NTOE"
140 A$(0,6)="C1MSOE
    ":A$(0,7)="P2NS
    OE":A$(0,8)="C1
    NSOE"
170 A$(0,9)="P2MTO"
    :A$(1,0)="C2NTN
    S":A$(1,1)="P1N
    TE"
180 A$(1,2)="C2NSOE
    ":A$(1,3)="P1NT
    ON":A$(1,4)="C2
    MSNSE"
190 A$(1,5)="C1NSOE
    ":A$(1,6)="P1NT
    OE":A$(1,7)="C2
    NSOE"
200 A$(1,8)="P2MSO"
    :A$(2,0)="C2MSH
    SE":A$(2,1)="C2
    NSOE"
211 A$(2,2)="C2MTOS
    ":A$(2,4)="P2NS
    NSE":A$(2,5)="C
    1NSOES"
220 A$(2,6)="C1MTOE
    ":A$(2,7)="P1NS
    OE":A$(2,8)="C2
    NSOEN"
230 A$(2,9)="P1MTO"
    :A$(3,0)="P1NTN
    E":A$(3,1)="C1N
    TOS"
240 A$(3,2)="C1MTNE
    ":A$(3,3)="P2NS
    OE":A$(3,4)="C1
    NSNO"
250 A$(3,5)="P1MSHS
    ":A$(4,1)="P2MS
    NE":A$(4,2)="C1
    MTOE"
260 A$(4,3)="C2NSOE
    ":A$(4,4)="P1MS
    O":A$(4,5)="C1N
    TNE"
270 A$(4,6)="C2NSOE
    ":A$(4,7)="P2MT
    OE":A$(4,8)="C1
    NTOE"
280 A$(4,9)="P1MSO"
290 A$(39)=" GOLEM"
300 A$(38)=" ZOMBIE
    "
310 A$(37)=" KOBOLD
    "
332 A$(36)=" GNOLL"
340 LOAD #1
350 END
355 PRT "IL Y A FOR
    T LONGTEMPS";"
    UN ROI MAUDIT F
    UYAN";
400 PRT "T LA CAREL
    IE S ARRET";"A
    DANS CETTE VIEL
    LE ";
410 PRT "DEMEURE ET
     Y MOURUT ";"..
    . DEPUIS CETTE
    MAIS";
420 PRT "ON EST MAU
    DITE,SI VO";"US
     RETROUVEZ LE D
    IAD";
430 PRT "EME ET 200
    0 PIECES D";" O
    R,VOUS SEREZ CO
    URO";
440 PRT "NNE BONNE
    CHANCE !!":RET
```

LISTING 2

```
80 O=0:GSB 990:F=I
    NT (10*RAN#+1):
    I=0:J=0:P=0
110 C=INT (10*RAN#+
    1):U=800+INT (1
    00*RAN#+1)
130 PRT "FORCE";F,"
    CONSTITUTION";C
    ,"PTS DE VIE";U
140 $=A$(0,0):GSB 4
    00
170 IF N=2000;IF O=
    1;IF I+J=0 THEN
     350
180 IF P=1 THEN 350
190 INP "DIRECTION
    CHOISIE ",Q$
200 IF Q$=V$ THEN 2
    20
211 IF Q$=W$ THEN 2
    20
212 IF Q$=X$ THEN 2
    20
213 IF Q$=Y$ THEN 2
    20
215 PRT "CRAPULE !"
    :GOTO 190
220 IF Q$="N";I=I-1
230 IF Q$="S";I=I+1
240 IF Q$="E";J=J+1
250 IF Q$="O";J=J-1
260 $=A$(I,J)
270 IF MID(1,1)="P"
    ;GSB 950:GOTO 2
    90
280 GSB 970
290 IF MID(3,1)="M"
    ;GSB 600
300 IF MID(4,1)="T"
    ;GSB 710
310 A$=MID(5,LEN($)
    -4):GSB 990:GSB
     400
332 IF INT (5*RAN#+
    1)=1;GSB 800+40
    *INT (2*RAN#)
340 GOTO 170
350 IF P≠1;PRT "GAG
    NE !!!":END
355 PRT "DEAD !!!":
    END
400 $=MID(5,LEN($)-
    4)
410 FOR H=1 TO LEN(
    $)
420 IF MID(H,1)="N"
    ;PRT "PORTE AU
    NORD":W$="N"
430 IF MID(H,1)="S"
    ;PRT "PORTE AU
    SUD":V$="S"
440 IF MID(H,1)="E"
    ;PRT "PORTE A L
     EST":X$="E"
450 IF MID(H,1)="O"
    ;PRT "PORTE A L
     OUEST":Y$="O"
460 NEXT H:RET
600 PRT "UN";A$(INT
     (4*RAN#+36));"
     VOUS ATTAQUE":
    R=INT (18*RAN#+
    1)
620 IF INT ((4+F)*R
    AN#+1)=1;P=1:GO
    TO 661
630 H=INT ((R*B)*RA
    N#+1)+C*2
660 U=U-H:PRT "VOUS
     PERDEZ ";H;" P
    TS DE VIE"
661 RET
710 Z=INT (160*RAN#
    +1):PRT "UN TRE
    SOR !";Z;" PIEC
    ES D OR":N=N+Z
730 IF O≠1;IF INT (
    6*RAN#+1)=1;PRT
     "DIADEME TROUV
    EE !!!":C=1
740 RET
800 H=INT (20*RAN#+
    1)
810 PRT "VOUS TOMBE
    Z ET PERDEZ";Z;
    " PTS DE VIE"
820 U=U-H:RET
840 H=INT (20*RND+1
    )
850 PRT "UN MOELLON
     TOMBE";" VOUS
     PERDEZ";H;"PTS
     DE VIE":U=U-H
870 RET
950 GSB INT (2*RAN#
    +1)+955:RET
956 PRT "VOUS ETES
    DANS UNE";" GRA
    NDE SALLE":RET
957 PRT "VOUS ETES
    DANS UNE";" SAL
    LE EN RUINE":RE
    T
970 GSB INT (2*RAN#
    +1)+979:RET
980 PRT "UN COULOIR
     EN RUINE":RET
981 PRT "UN SINISTR
    E COULOIR":RET
990 X$="":Y$="":V$=
    "":W$="":RET
```

ZX 81

suite de la page 5

```
FAIT RAGE....";AT 15,0;"Y A T""I
L UN DOCTEUR";AT 17,10;"DANS LA
SALLE ?????"
 540 GOSUB 2730
 550 RAND USR 16537
 560 PRINT AT 2,0;"COMBIEN ETES
VOUS DE ""TOUBIBS""?";AT 4,11;"(
1 A 4)"
 570 INPUT NT
 580 IF NT<1 OR NT>4 THEN GOTO 0
570
 590 DIM Z$(NT,8)
 600 DIM W$(NT,5)
 610 DIM N$(NT,1)
 620 RAND USR 16537
 630 FOR N=1 TO NT
 640 PRINT AT 5,0;"VEUILLEZ DECL
INER VOS IDENTITES ";AT 6,3;"(8
LETTRES MAX. S.V.P.)"
 650 INPUT Z$(N)
 660 PRINT AT 15,0;"COMMENT ETES
-VOUS ? (DE 1 A 9)";AT 17,0;"1 =
 SADIQUE (TROP FACILE)";AT 19,0;
"9 = MASOCHISTE (TRES DIFFICILE)
"
 670 INPUT N$(N)
 680 RAND USR 16537
 690 PRINT AT 15,0;"DOCTEUR ";Z$
(N);AT 16,0;"   ENCHANTE DE VOUS
 CONNAITRE..."
 700 IF NT>1 AND N<NT THEN PRINT
 AT 20,20;"AU SUIVANT"
 710 FOR F=1 TO 20
 720 NEXT F
 730 CLS
 740 NEXT N
 750 LET P$=Z$(1)
 760 IF NT=1 THEN PRINT AT 19,0;
"IT""S MORE FUN TO COMPETE DOCTO
R";AT 21,12;P$
 770 FOR F=1 TO 50
 780 NEXT F
 790 POKE 16561,8
 800 RAND USR 16537
 810 PRINT AT 2,7;"MESSAGE AU DO
CTEUR";AT 5,12;P$
 820 IF NT=1 THEN GOTO 0890
 830 PRINT AT 8,0;"A TRANSMETTRE
 AU(X) DOCTEUR(S)   "
 840 PRINT AT 12,0
 850 FOR N=2 TO NT
 860 PRINT "- ";Z$(N)
 870 PRINT
 880 NEXT N
 890 FOR F=1 TO 20*NT
 900 NEXT F
 910 POKE 16561,0
 920 RAND USR 16537
 930 PRINT AT 0,0;"CHER DOCTEUR
";P$;","
 940 PRINT AT 5,2;"UNE REDOUTABL
E EPIDEMIE DE"
 950 PRINT AT 8,11;"MICROBUS"
 960 PRINT AT 11,3;"VIENT DE S""
ABATTRE SUR NOS"
 970 PRINT AT 14,0;"CHERES PETIT
ES CELLULES CAUSANT"
 980 PRINT AT 17,3;"D""EPOUVANTA
BLES DEGATS.";AT 21,26;"../.."
 990 IF INKEY$="" THEN GOTO 0990
1000 CLS
1010 PRINT AT 0,0;"NOUS VOUS FOU
RNISSONS, DOCTEUR";AT 2,12;P$
1020 PRINT AT 4,0;"NOTRE DERNIER
 MODELE DE MICRO - LASER ET LE S
TOCK DE CELLULES   INFECTEES....
"
1030 PRINT "VOTRE MISSION SERA D
E DETRUIRE  AVEC LE LASER CHIRUR
GICAL (C""ESTPAS UN SPACE-INVADE
RS....)"
1040 PRINT AT 11,12;"MICROBUS"
1050 PRINT AT 13,5;"QUI DEVORE L
ES CELLULES.    PRENEZ GARDE, DOC
TEUR ";P$
1060 PRINT "SI MICROBUS SORT DE
SA CELLULE  IL DEVIENT RAPIDEMEN
T MORTEL..."
1070 PRINT
1080 PRINT TAB 5;"JE COMPTE SUR
VOUS."
1090 PRINT TAB 10;"SIGN:PROF. A.
DUGENOU"
1100 PRINT AT 21,0;"PS: 5=GAUCHE
 8=DROITE 0=LASER"
1110 IF INKEY$="" THEN GOTO 1110
1120 CLS
1130 REM >>>>>>>>>>INITIALISATION
1140 FOR X=1 TO NT
1150 LET NI=VAL N$(X)
1160 LET NC=10*NI
1170 POKE 16519,232
1180 POKE 16520,3
1190 POKE 16533,0
1200 POKE 16678,255- NI*25)
1210 POKE 16687,255-(NI*15)
1220 POKE 16696,255-(NI*5)
1230 POKE 16910,NI
1240 LET CEL=1
1250 PRINT AT 5,5;"A VOUS DOCTEU
R ";Z$(X);AT 12,12;"PRET ?"
1260 IF INKEY$="" THEN GOTO 1260
1270 FOR F=1 TO 10
1280 NEXT F
1290 RAND USR 17148
1300 REM >>>>>>>>> BOUCLE PRINC.
1310 RAND
1320 LET A$=STR$ (PEEK 16519+256
*PEEK 16520)
1330 LET H1=INT (RND*5)+8
1340 LET H2=1
1350 FOR F=17315 TO 17321 STEP 2
1360 POKE F,CODE M$(H1,H2)
1370 LET H2=H2+1
1380 NEXT F
1390 PRINT AT 0,0;"CEL:";CEL;AT
0,7;"BO:";PEEK 16533;AT 0,12;"MI
CROBUS SCORE:00000";AT 0,32-LEN
A$;A$
1400 RAND USR 17437
1410 RAND
1420 LET H=INT (RND*5)+1
1430 PRINT AT 1,0;C$(H)
1440 RAND USR 17406
1450 IF PEEK 16536=1 THEN GOTO 1
850
1460 IF PEEK 16518=2 THEN GOTO 2
080
1470 IF PEEK 16532=29 THEN GOSUB
 2830
1480 IF PEEK 16530=1 THEN GOTO 2
220
1490 IF PEEK 16517=1 THEN GOTO 1
700
1500 RAND
1510 GOTO 1440
1520 REM >>>>>>>>>>>>>>>REUSSITE
1530 POKE 16561,23
1540 RAND USR 16537
1550 LET A$=STR$ (PEEK 16519+256
*PEEK 16520)
1560 PRINT AT 5,2;"VOUS AVEZ"
1570 FOR N=1 TO 10
1580 PRINT AT 10,11;"G G E"
1590 PRINT AT 10,11;" A N "
1600 PRINT AT 10,11;"GAGNE"
1610 NEXT N
1620 PRINT AT 15,16;"AVEC ";A$;"
 PTS"
1630 IF MSC<VAL A$ THEN LET MSC=
VAL A$
1640 PRINT AT 20,0;"LE MEILLEUR
SCORE EST ";MSC;" PTS"
1650 IF INKEY$="" THEN GOTO 1650
1660 LET W$(X)=A$
1670 CLS
1680 NEXT X
1690 GOTO 2390
1700 REM >>>>>>>>>>>>>>>>> TOUCHE
1710 FOR F=1 TO 7
1720 POKE 16398,PEEK 16526
1730 POKE 16399,PEEK 16527
1740 PRINT M$(F)
1750 NEXT F
1760 IF PEEK 16533=5 THEN GOSUB
1970
1770 RAND USR 17368
1780 RAND USR 16932
1790 LET CEL=CEL+1
1800 IF CEL=NC+1 THEN GOTO 1520
1810 RAND
1820 POKE 17442,INT (RND*25)+165
1830 POKE 16910,NI
1840 GOTO 1300
1850 REM >>>>>>>>>>>>>>>>>>>PERDU
1860 POKE 16561,22
1870 RAND USR 16537
1880 PRINT AT 4,4;"VOUS AVEZ LAM
ENTABLEMENT";AT 9,13;"ECHOUE"
1890 FOR N=1 TO 20
1900 NEXT N
1910 PRINT AT 15,0;"BIEN ENTENDU
 VOUS ETES IR(RADIE) VOUS NE TOUC
HEZ PAS 20000F       MAIS VOUS PO
UVEZ VOUS PRESENTER A LA CASE DE
PART......"
1920 LET W$(X)="0"
1930 IF INKEY$="" THEN.GOTO 1930
1940 CLS
1950 NEXT X
1960 GOTO 2390
1970 REM >>>>>>>>>>>>>>>>>>>BONUS
1980 PRINT AT 5,6;"[illegible]
 [illegible]";AT 0,10;"B"
1990 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
2000 PRINT AT 6,6;"[illegible]
 [illegible]"
2010 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
2020 PRINT AT 7,6;"[illegible]
[illegible]"
2030 POKE 16533,0
2040 POKE 16534,254
2050 POKE 16842,8
2060 RAND USR 16804
2070 RETURN
2080 REM >>>>>>>>>>>>>>>>>>>MALUS
2090 PRINT AT 5,6;"[illegible]
 [illegible]"
2100 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
2110 PRINT AT 6,6;"[illegible]
 [illegible]"
2120 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
2130 PRINT AT 7,6;"[illegible]
[illegible]"
2140 LET A$=STR$ (PEEK 16519+256
*PEEK 16520)
2150 LET A=VAL A$
2160 IF A<255 THEN GOTO 1860
2170 POKE 16518,0
2180 POKE 16535,28*NI
2190 POKE 16901,8
2200 RAND USR 16859
2210 GOTO 1430
2220 REM >>>>>>>>>>>>>MORT TOUBIB
2230 RAND USR 17349
2240 PRINT AT 21,0;"***INFECTION
*****GENERALISEE***"
2250 FOR N=19 TO 2 STEP -1
2260 PRINT AT N,13;M$(13)
2270 PRINT AT N+1,13;"   "
2280 NEXT N
2290 FOR N=2 TO 18 STEP 2
2300 PRINT AT N,0;M$(13);M$(7);M
$(8);M$(7);M$(13);M$(7);M$(8);M$
(7);AT N+1,0;M$(7);M$(9);M$(7);M
$(12);M$(7);M$(9);M$(7);M$(12)
2310 NEXT N
2320 PRINT AT 14,0;"HONTE A VOUS
 DOCTEUR MABUSE...   VOUS ETES DE
MASQUE......"
2330 PRINT AT 0,27;"     0"
2340 LET W$(X)="0"
2350 IF INKEY$="" THEN GOTO 2350
2360 POKE 16561,0
2370 RAND USR 16537
2380 NEXT X
2390 REM >>>>> TABLEAU RESULTATS
2400 POKE 16561,128
2410 RAND USR 16537
2420 PRINT AT 4,6;"RESULTAT DES
COURSES";AT 10,0
2430 FOR N=1 TO NT
2440 IF MSC<>0 AND MSC=VAL W$(N)
 THEN LET R$=Z$(N)
2450 IF VAL W$(N)=0 THEN LET W$(
N)="MORT"
2460 PRINT TAB 2;"DOCTEUR ";Z$(N
);TAB 20;"SCORE:";W$(N)
2470 PRINT
2480 NEXT N
2490 IF INKEY$="" THEN GOTO 2490
2500 CLS
2510 IF MSC=0 THEN GOTO 460
2520 REM >>>>>>>>>>FELICITATIONS
2530 FOR N=1 TO 2
2540 FOR A=128 TO 136
2550 POKE 16561,A
2560 RAND USR 16537
2570 NEXT A
2580 NEXT N
2590 REM >>>>>>>>>GRIS =GRAPH. H
2600 LET T$="AVEZ ERRADIQUE MICR
OBUS STOP    SINCERES FELICITATI
ONS  STOP    NOUS PROPOSONS POUR
 PRIX NOBEL  DE MEDECINE ET DE
BIOLOGIE     SIGNE: PROFESSEUR A
LFRED DUGENOU"
2610 PRINT AT 2,10;"P.T.T. EXPRE
SS"
2620 PRINT AT 4,0;"A L""ATTENTIO
N DU DOCT.";R$
2630 FOR N=1 TO 5
2640 PRINT
2650 NEXT N
2660 FOR N=1 TO LEN T$
2670 PRINT T$(N);
2680 NEXT N
2690 IF INKEY$="" THEN GOTO 2690
2700 CLS
2710 GOTO 460
2720 REM >>>>>>>>>>>>>>INFECTION
2730 FOR N=1 TO 20
2740 IF N>=10 THEN PRINT AT 10,1
0;"        "
2750 LET A=INT (RND*21)
2760 LET B=INT (RND*29)
2770 LET B1=INT (RND*6)+8
2780 IF N>=10 THEN PRINT AT 10,1
0;"AU SECOURS"
2790 PRINT AT A,B;M$(B1)
2800 IF INKEY$<>"" THEN RETURN
2810 NEXT N
2820 RETURN
2830 REM >>>>>>>>>>>>>>>>>ATTACK
2840 POKE 16532,30
2850 LET H2=1
2860 FOR F=17315 TO 17321 STEP 2
2870 POKE F,CODE M$(13,H2)
2880 LET H2=H2+1
2890 NEXT F
2900 POKE 16910,NI*3
2910 RETURN
2920 SAVE "MICROBUS"
2930 GOTO 450
2940 REM FIN DU LISTING BASIC
```

UN SACRÉ PACSON

Il paraît qu'à eux quatre, toutes machines confondues, ces logiciels se sont vendus à plus d'un

million d'exemplaires ! Du coup, The Hit Squad (boîte totalement inconnue de nos services) sort les quatre softs sur une même compilation sous le nom **They Sold A Million.** Les heureux propriétaires d'un Amstrad vont donc pouvoir se jeter sur ce magnifique boîtier contenant Daley Thompson's Decathlon, Beach-Head, Jet Set Willy et Sabre Wulf. Le plus remarquable dans cette histoire reste que la version de Sabre Wulf a été améliorée par rapport à celle commercialisée par Ultimate lui-même : le graphisme a été enfin mis en plein écran, jouissant complètement du jeu complet des couleurs de l'Amstrad. Génial ! **They Sold A Million** par *The Hit Squad* pour Amstrad.

FAIT L'AVION

Ah, ces anglais sont incorrigibles ! Obsédés ils sont, je vous le dis. Du moment qu'ils trouvent pédale à leur pied et manche à balai à leur main, ils inventeront n'importe quel (mauvais) prétexte pour vendre leur sauce infâme. Dans **Red Arrows,** par exemple, les programmeurs de Database Software se contentent d'adapter l'un des multiples simulateurs de vol du marché et prétendent vous faire vivre en direct l'épopée des acrobates de la RAF (Arf Arf ?). Déjà, j'ai du mal à me croire en avion avec juste un joystick entre les mains et un écran devant les yeux. Alors vous croyez que c'est vraiment intéressant de réaliser les mêmes figures de haute voltige que les avions qui vous précèdent sans rien voir d'autre que leur cul ? Pour votre gouverne, sachez que le graphisme se limite à des taches rouges pour les autres avions et à un horizon coupé en deux : bleu le ciel, vert le sol; la sonorisation se limite à un chuintement plus qu'énervant. Bref. Aucun intérêt, sauf pour les masos du bâton de joie (joystick) qui ado-

rent revenir cent fois sur l'ouvrage, même nul. **Red Arrows** de *Database Software* pour Amstrad.

LES BIENFAITS DU FONCTIONNARIAT

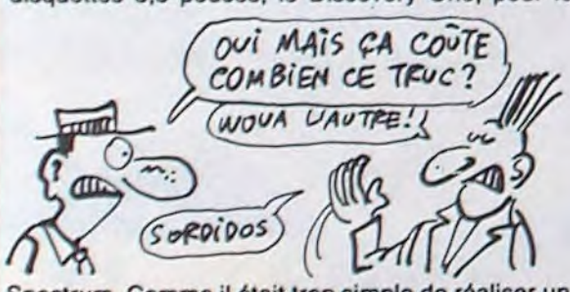
En préparation du Plan Informatique Pour Tous (IPT), les services de notre cher Ministre Fabius avaient encouragé les municipalités à acquérir du matériel, aidant ainsi à pourvoir les écoles d'un nombre suffisant de configuration micro-informatiques. La mairie de Trémeven a ainsi acheté trois Thomson TO7/70 pour son Ecole Publique, signalant au Recteur d'Académie son désir de recevoir du matériel Thomson en complément. Tenant compte au maximum de la logique paperassière, ce sont des ensembles exelvision qui ont été livrés à l'Ecole de Trémeven. C'est donc dans la joie que les marmots du coin passent du Basic Microsoft du Thomson au Basic Exelvision. Bonjour la circulation de l'information ?

ÇA EXISTE

La société ESF propose à tous les artisans et autres commerçants de s'éclater sur un programme de comptabilité générale sur Atari (pas le 520 ST, eh non) 800XL ou 130XE. Il permet la gestion de 300 comptes (suivant le nouveau plan comptable) et autorise l'édition du Compte d'Exploitation et du Bilan, sans parler des journaux, balance et grand livre. Pour faire joujou avec ce soft vous aurez besoin d'un Atari (64 Ko minimum), de deux drives, d'un écran et d'une imprimante 80 colonnes. En gros, vous vous en tirerez pour 10000 francs TTC, logiciel compris. Ca vous branche ? Appelez ESF au (1) 69 07 10 25.

LE SPECTRUM S'ETEND

Alors que la sortie du Derby (la version 128 Ko du Spectrum) tarde toujours en Angleterre, la société Opus Supplies vient de commercialiser un lecteur de disquettes 3,5 pouces, le Discovery One, pour le



Spectrum. Comme il était trop simple de réaliser un simple drive, celui-ci propose en plus une interface joystick, un port parallèle pour l'imprimante et une sortie vidéo. Seul détail non précisé par le fabricant : le prix !

SUR LA PISTE DU POGNON

Hisoft, maison d'édition de logiciels utilitaires (en particulier sur le QL) a annoncé son intention de commercialiser avant Noël un macro-assembleur pourvu d'un éditeur pleine page et d'un dévermineur (debugger pour les anglicistes) de course pour le 520 ST. L'éditeur pleine page et l'assembleur se chargeront simultanément en mémoire, laissant encore quelques dizaines de Ko de libres pour le développeur.

Franchisés ! Téléphonez au (1) 43.06.36.16

BASES TEMPS "X"

DIGIT CENTER

Le n° 1 du soft en Belgique arrive en France...

REJOIGNEZ IGOR et GRISCHKA BOGDANOFF, nos conseillers scientifiques,
les : 7/12/85 à VELIZY.
les : 14/12/85 à MARSEILLE.
les : 21/12/85 Bd POISSONNIERE à PARIS.
Ils vous dédicaceront leur dernier ouvrage.

INCROYABLE !

7990F

OPERATION DIAMANT
DIGIT CENTER vous offre un diamant authentique en provenance de la Bourse d'ANVERS, lors de vos achats.*
*Cet authentique diamant vous sera offert lors de votre passage dans tous nos magasins à partir d'un achat d'une valeur de 500 F.

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

JEUX D'ECHEC ELECTRONIQUES
☐SCYSYS COMPANION II 1115 F
☐SCYSYS RAPIER 649 F

HARDWARE
☐COMMODORE 128 3450 F
☐INTERFACE JOYSTICK QL + QUICKSHOT II 250 F
☐PACK THOMSON MO5 (MO5 clavier mécanique + lecteur K7 + crayon optique + 2 soft — pictor + 2 soft — mendragore) 2950 F
☐PACK THOMSON TO7 70 (TO7 70 clavier mécanique + basic + lecteur K7 + 2 soft — cube basic + lecteur K7 + 2 soft — color peint) 3950 F
☐INTERFACE CLAVIER AZERTY POUR QL 600 F
☐KIT EXPANSION MICRODRIVE SPECTRUM + 1499 F

☐AMSTRAD PCW 8256 6990 F
☐AMSTRAD CPC 6128 MONOCHROME 4490 F
☐AMSTRAD CPC 6128 COULEUR 5990 F
☐AMSTRAD CPC 464 3990 F
☐CRAYON OPTIQUE LIGHT PEN STUDIO POUR AMSTRAD 464 290 F
☐SYNTHETISEUR DE VOIX (français) pour AMSTRAD 590 F
☐SPECTRUM + 1590 F

SPECTRUM
☐SPY VS SPY 99 F
☐A VIEW TO A KILL 129 F
☐SHADOW FIRE 109 F
☐GYRON 99 F
☐HYPER SPORT 95 F
☐DAMBUSTERS 109 F
☐GIFT FROM THE GODS 109 F
☐WAY OF EXPLODING FIST 129 F
☐BEACH HEAD 99 F
☐NIGHT SHADE 109 F
☐SABRE WULF 109 F
☐UNDERWORLDE 109 F
☐ALIEN 8 109 F
☐DUN DARACH 129 F
☐FRANK BRUNO BOXING 89 F
☐RIDDLERS DEN 182 F
☐ELITE 172 F
☐NEVER ENDING STORY 115 F
☐BEACH HEAD 2 175 F
☐THEY SOLD A MILLION 115 F
☐SUPERMAN 115 F
☐LORD OF THE RINGS 115 F
☐WINTER SPORTS 115 F
☐SABOTEUR 95 F
☐ROBIN OF THE WOOD 115 F
☐MONTY OF THE RUN 92 F
☐IMPOSSIBLE MISSION 92 F
☐STARQUAKE 92 F
☐A.T. SUPERTEST 80 F
☐MACKER 92 F
☐GYROSCOPE 92 F

IBM (et compatibles)
☐BACKGAMMON 249 F
☐MARK DATA CALIXTO ISLAND ADV. 249 F
☐CHESS 299 F
☐GOLF 249 F
☐SHARDS EMPIRE 249 F
☐MARK DATA SEASEARCH ADV. 249 F

THOMSON
☐PACK DE 3 SOFTS :
— NUMERO 10
— LA PLANETE INCONNUE
— MICRO SCRABBLE 345 F
☐MICRO SCRABBLE 250 F
☐CHOPLIFTER 345 F
☐MINER 2049 345 F
☐GEODYSSEE 179 F
☐RAID SUR TENERE 155 F
☐POSEIDON 179 F
☐AIRBUS TO5 499 F
☐AIRBUS TO7 70 499 F
☐SUPER TENNIS 195 F
☐ORBITAL MISSION 235 F
☐PARIS 92 170 F
☐SUPER JIMMIE 175 F
☐FOOTBALL TO7 70 175 F
☐MANDRAGORE 239 F
☐KARATE 196 F

ATARI
☐BEACH HEAD 139 F
☐MIG ALLEY ACE 109 F
☐BRUCE LEE 155 F
☐COLOSSUS CHESS 3.0 109 F
☐COMBAT LEADER 109 F
☐F15 STRIKE EAGLE 130 F
☐BALL BLAZER 129 F
☐UPN DOWN (C) 149 F
☐THEATRE EUROPE 115 F
☐HACKER 115 F
☐SPY VS SPY (C) 115 F
☐KENNEDY APPROACH 172 F
☐SPACE SHUTTLE 49 F
☐SUPER ZAXXON (C) 115 F
☐SUPER ZAXXON (D) 172 F
☐FIRST AMERICAN ROAD RACE (D) 172 F
☐RESCUE ON FRACTULUS (D) 172 F
☐CHOP SUEY (C) 115 F
☐CHOP SUEY (D) 172 F
☐MERCENARY (C) 115 F
☐BLUE ZOOL (C) 115 F
☐BLUE ZOOL (D) 172 F

AMSTRAD
☐DUN DARACH 109 F
☐SORCERY 109 F
☐BEACH HEAD 109 F
☐5 AS SOCCER 99 F
☐BATTLE OF MIDWAY 120 F
☐HIGHWAY ENCOUNTER 129 F
☐FIGHTER PILOT 115 F

SOFTWARE
☐LORDS OF MIDWAY 115 F
☐3D BOXING 190 F
☐3D GRAND PRIX 190 F
☐SOUTHERN BALLE 160 F
☐CUTHBERT IN SPACE 60 F
☐JUMPJET (D) 195 F
☐LANDS OF HAVOC (C/D) 119/59 F
☐FRENCH BRUNO BOXING (D) 175 F
☐THEY SOLD A MILLION 130 F
☐SPY VS SPY 115 F
☐FIGHTING WARRIORS 115 F
☐MATCHPOINT 115 F
☐SPITFIRE 40 115 F
☐IMPOSSIBLE MISSION 115 F
☐DYNAMITE DAN 92 F
☐A VIEW TO A KILL (D) 195 F
☐BRUCE LEE 115 F
☐SUPERCHESS 115 F
☐DEVILS CROWN (C) 115 F
☐DEVILS CROWN (D) 161 F
☐SLAPSHOT (C) 115 F
☐SLAPSHOT (D) 150 F
☐WIZARDS LAIR (C) 92 F
☐WIZARDS LAIR (D) 150 F

COMMODORE 64
☐IMPOSSIBLE MISSION 99 F
☐WAY OF EXPLODING FIST 109 F
☐INTERNATIONAL TENNIS 89 F
☐A VIEW TO A KILL 119 F
☐SUMMERGAMES 2 99 F
☐BEACH HEAD 2 99 F
☐ENTOMBED 106 F
☐DAMBUSTERS 95 F
☐SUPER HUEY 95 F
☐FOURTH PROTOCOL 120 F
☐SPY VS SPY II 115 F
☐DUN DARACH 109 F
☐FRANK BRUNO BOXING 95 F
☐BLUE MAX (C/D) 115/195 F
☐KENNEDY APPROACH (C/D) 115/195 F
☐THEATRE EUROPE 125 F
☐WILLY WABBLER 125 F
☐BATTLE OF NORMANDY 145 F
☐THEY SOLD A MILLION 120 F
☐BLADE RUNNER 115 F
☐COMMANDO 115 F
☐ROBIN OF SHERWOOD 115 F
☐KOALDAZE 80 F

☐NEVER ENDING STORY 115 F
☐STARION 115 F
☐LORDS OF THE RING 185 F
☐ROCK'N WRESTLE 115 F
☐ARCADE HALL OF FAME 115 F
☐FIGHT NIGHT 115 F
☐MISSION ASTEROID 115 F
☐UNDERWORLDE 115 F
☐SUPERMAN 115 F
☐LITTLE COMPUTER PEOPLE 115 F
☐FIGHTING WARRIOR (C/D) 115/172 F
☐WINTER GAMES (C/D) 115/172 F
☐HACKER (C/D) 115/172 F
☐PARADROIDE (C) 115 F
☐SUMMER GAMES (D) 172 F
☐BATALYX (C) 115 F

QL
☐CHESS 350 F
☐HOPPER 185 F
☐CUTHBERT IN SPACE 185 F
☐LANDS OF HAVOC 249 F
☐Q DRAW 340 F
☐HYPERDRIVE 172 F
☐MATCHPOINT 172 F

DERNIERE MINUTE SOFT ATARI 520 ST
Jeux
☐LANDS OF HAVOC 249 F
☐MEDPIES 249 F
☐FLIPSIDE 249 F

Utilitaires
☐M-DISK 369 F
☐SOFT SPOOL 369 F

PROMOTIONS
☐AMSTRAD CPC 464 monochrome 2500 F
☐ATARI 520 ST + clavier azerty 7990 F
☐QL anglais + interface
☐ZX 81
☐QUICKSHOT II 3490 F
☐K7 VIERGE 3 pour 399 F
☐CONSOLE DE JEUX ATARI 2600 ST (secam) 99 F
☐MONITEUR MONOCHROME AVEC SON PHILIPS 20 F
☐SCYSYS CONCORD II 590 F
(1800 F dans le n/ précédent de Tilt) 990 F
1335 F

DIGIT CENTER : LE MASSACRE DES PRIX COMMENCE !

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.
Nom ..... Prénom ..... Adresse .....
Code postal ..... Localité ..... Montant des commandes .....
Frais de port : 20 F Montant total .....

LISTE DE NOS MAGASINS

PARIS
• Digit Center
23, bd Poissonière
75002 Paris - Tél: 42.21.49.66
• Digit Center
84, Champs-Elysées
75008 Paris - Tél: 45.63.22.36
• Digit Center
Centre Commercial Beaudottes
93270 Sevran - Tél: 43.83.20.46
• Tempo X
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 0
92092 Paris-La Défense - Tél: 47.78.82.56

VELIZY
• Digit Center
Centre Commercial Velizy II
78000 Velizy - Tél: 39.46.03.47

LYON
• Digit center
Centre Commercial La Part Dieu
69003 Lyon - Tél: 78.60.99.71

MARSEILLE
• Digit Center
Centre Bourse
13001 Marseille - Tél: 91.90.66.08

NICE
• Digit Center
Centre Commercial Nice Etoile
24, av Jean Medecin
06000 Nice - Tél: 93.85.22.33

LILLE
• Digit Center
Boutique 221 bis
Centre Commercial Villeneuve-d'Ascq
59650 Villeneuve-d'Ascq - Tél: 20.47.44.33

CALAIS
• Tempo X
8, rue Charost
62100 Calais - Tél: 21.96.80.71

AUBAGNE
• Tempo X
Centre Commercial Barneoud
13127 Aubagne - Tél: 42.70.43.55

MULHOUSE
• Digit Center
7, rue du Raisin
68100 Mulhouse - Tél: 89.56.61.65

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

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de selectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître 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.

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)

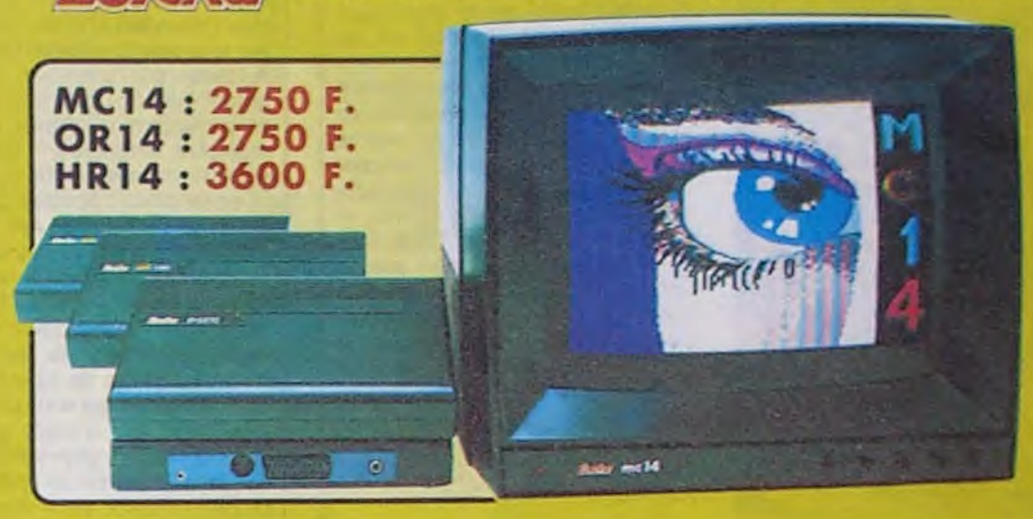
Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

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.

ATTENTION LES YEUX !

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.

MC14 : 2750 F.
OR14 : 2750 F.
HR14 : 3600 F.



Moniteurs
L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilités et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité.
EUREKA a conçu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros :
Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Compatibilité directe :
MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.
HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.
OR14 : ORIC 1 ET ORIC ATMOS

Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à

Eureka Informatique
Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

Interfaces
Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel Vidéo Secam	UHF Noir et Blanc UHF Couleurs	295 F.
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

M .....
Rue .....
Code ..... Ville .....
désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de ..... Par .....

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

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

MICROSTORY

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

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

Imprimante SMITH-CORONA	1 950 F
Imprimante EPSON LX80 qual. courrier	3 250 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	380 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 CASSETTES

AMSLETTRES (trait. text.) - C	150 F
GESTION DE FICHIERS - C	150 F
MULTIGESTION - C	195 F
MICROGESTION - C	195 F
GESTION DE STOCK - C	245 F
EASYCALC - C	195 F
D.A.O. (Dessin) - C	115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin) - C	130 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C	195 F
INITIATION BASIC - C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C	245 F
LUDESSIN - C	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. (ASSEM/DESASSEMB/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

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

LES DERNIERS HITS...

GREMLINS - C	99 F
FIGHTER PILOT - C/D	99/145 F
A VIEW TO A KILL - C/D	115/175 F
BRIAN JACKSON SUPERSTAR - C	99 F
THE WAY OF EXPLODING FIST - C	105 F
ROCKY HORROR SHOW - C	99 F
JUMPJET - C/D	99/175 F
HARD HAT MACK - C	99 F
RED ARROWS - C	99 F
STARION - C	115 F
BEACH HEAD - C/D	115/175 F
KNIGHT LORE - C	115 F
ALIEN 8 - C	115 F
COMBAT LYNX - C	99 F
GHOSTBUSTERS - C	110 F
DÉCATHLON - C	99 F
RALLY II - C/D	195/250 F
MEURTRE A GRANDE VITESSE - C/D	165/225 F
MYSTÈRE DE KIKEKANKOI - C	175 F
MACADAM BUMPER - C/D	150/225 F
BATTLE FOR MIDWAY - C	149 F
SORCERY - C/D	99/160 F
EMPIRE - C/D	230/340 F
BRIAN BLOODAXE - C	115 F
ARCHON - C	115 F
RAID (OVER MOSCOW) - C/D	95/165 F
FRANCK BRUNO BOXING - C/D	99/145 F
SLAP SHOT - C/	115/160 F
INFERNAL RUNNER - C	140 F
TENNIS 3D - C	150 F
FOOT - C/D	140/260 F
ORPHÉE (aventure franç.) - D	345 F
3 D FIGHT - C/D	140/260 F
METRO 2018 - C/D	190/229 F
BOULDER DASH - C	115 F
CHESS - D	145 F
LORDS OF MIDNIGHT - C/D	115/175 F
COBRA PINBALL - C/D	140/205 F
SPY VS SPY - C/D	115/150 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
Crédit : comptant 551 F
+ 12 mensualités 210 F

CPC 464 couleur
3 990 F
Crédit : 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 hte 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
HEX (cubert)	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
Crédit : comptant 518 F
+ 12 mensualités 180 F

1 C 64
+ 1 MONITEUR MONOCHROME
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 1 INITIATION BASIC
3 190 F
Crédit : comptant 480 F
+ 12 mensualités 280 F

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

1 C 128
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 5 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
3 650 F
Crédit : comptant 731 F
+ 12 mensualités 280 F

1 C 128
+ 1 LECT. DISK
+ 4 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
5 250 F
Crédit : comptant 1 081 F
+ 12 mensualités 400 F

1 C 128
+ 1 MONITEUR COUL
+ 1 LECT. CASSETTES
+ 1 MANETTE DE JEU
+ 5 JEUX
6 290 F
Crédit : comptant 1 055 F
+ 12 mensualités 500 F

1 C 128
+ 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. avec câble
4 290 F
Crédit : 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
Crédit : 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
Crédit : comptant 871 F
+ 12 mensualités 280 F

C 64 Pal	1 690 F
LECTEUR DISK 1541	1 990 F
IMPRIMANTE MPS 803	1 490 F
IMPRIMANTE MPS 801	1 490 F
MONITEUR COULEUR 36 cm	2 590 F

Pour 3 550 F, votre
COMMODORE 128 équipé en **PÉRITEL** (fonctionne sur tout téléviseur ou moniteur couleur)

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

MONITEUR MONOCHROME	890 F
CAPOTS DE PROTECTION	120 F
MODEM DICITELEC AGREE PTT compatible MINITEL	1 490 F
NOMBREUX JOYSTICKS A PARTIR DE	99 F
DISQ. 5 1/4 p. SF DD	89 F
DISQ. 5 1/4 p. SF DD US Hte qualité	131 F
PINCE A DISQUETTES	69 F
BOITES RANGEMENT 50 DISQ.	155 F
BOITES RANGEMENT 100 DISQ.	195 F

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	300 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 - K	340 F
TURBO 50 - K	590 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	110 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	250 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	250 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	640 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F
L. BASIC (Est.étendu) - D	695 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	990 F
PASCAL 64 - D	350 F
VIRGULE SENIOR - D	700 F

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F

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
SUPERZAXXON - C/D	115/175 F
WIZARDRUD - C/D	115/175 F
BLACKWYCHE - C	115 F
WIZARD'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	95/165 F
HYPERSPORTS - C	99 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	105/165 F
GREMLINS - C	115 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D	115/175 F
MUSIC STUDIO - C/D	115/175 F
NODES OF YESOD - C	115 F
ON COURT TENNIS - C	128 F
PITSTOP II - C/D	115/175 F
SPY VS SPY - C/D	105/145 F
THEATRE EUROPE - C	149 F
ULTIMA III - D	235 F
BAR BIC 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
PINBALL 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	95/175 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 WOOBLER - C	115 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	105/165 F
HACKER - C/D	105/150 F
ULYSES & 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) ☐
Carte Bleue
DEMANDE DE CRÉDIT
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 ☐ cep ☐ mandat-lettre ☐
Signature : ..... Date : .....
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

PROTECTION DES LOGICIELS : LE TROUBLE !

Suite de la page 1

puisque l'huissier est indépendant par rapport à l'INPI. C'est un système égoïste, ça. "Mais pourquoi ne déposez-vous pas comme tout le monde, nous étonnons-nous ?". Et Logi'stick de répondre :" Question de fric, chez l'huissier on en dépose 10 pour 500 balles, alors vous comprenez...". Impressionnant ! Alors les mecs vont se faire un max de fric sur un soft et pour faire chier tout le monde, ils déposent ailleurs. Bah merde ! Remarquez, au moins, eux, ils déposent, c'est toujours ça.

ATTAQUE, ATTAQUE

Roulements de tambours, trompettes, c'est Vifi qui arrive avec ses grands sabots. Vifi (attention, pas un avocat mais le directeur général, monsieur Thalaud) nous balance une lettre d'enfer. Parlant du dépôts des noms de logiciels, voilà ce qu'il nous annonce : "De tels agissements sont constitutifs de fraude et, comme vous le savez, pareil dépôt effectué en violation délibérée des droits d'autrui, sont reconnus comme nuls par les tribunaux". Vas-y, crache ton venin. Déjà, on a rien violé du tout. L'INPI, c'est là pour faire des dépôts de noms. Certains l'utilisent, d'autres s'en tapent. Vifi a le don de retourner les situations. Ils croient que le seul fait de mettre en vente un logiciel permet de s'approprier tout ce qu'on veut. Mais alors, l'INPI, il ne sert à rien ! Toujours plus fort : "Non seulement nous contestons tout droit de votre cliente sur la dénomination litigieuse, mais nous nous réservons dès à présent la possibilité de la poursuivre pour dépôt frauduleux et en contrefaçon". Taratata. Zbu. Crouiiic. "Contrefaçon" ? Y a maldonne. On n'a rien contrefait du tout. On n'a pas brûlé votre dossier à l'INPI pour le remplacer par le nôtre puisque vous n'avez pas de dossier. Vous voulez nous attaquer pour contrefaçon, mais où est-elle, la contrefaçon ? Vous allez peut-être retirer de la vente tous les produits concernés par notre dépôt. Allez-y. Il n'y a pas de produit ! Nous n'avons pas contrefait et nous sommes légalement propriétaire du "dialogue avec une sauterelle". C'est tout.

D'ACCORD, D'ACCORD...

Sony a compris. Ils nous ont déclaré que "à partir de dorénavant et jusqu'à désormais, on déposera les noms". Tac. Sec. Clair. Net. Rien de plus simple. Voilà des gens qui reconnaissent leurs conneries. C'est pas la coutume en France. Que l'on coule des bateaux ou que l'on ne dépose pas ses softs, on veut toujours avoir raison. Il faut que ce soit une boîte nippone pour qua l'on voit l'honnêteté montrer le bout de son nez. Merde ! Ça fout les boules. Bravo Sony. On vérifiera si les nouveaux softs sont biens déposés, z'inquiétez pas.

PIRES QUE TOUS

Les deux nullos de la semaine, ce sont Micro Programme 5 et Sprites qui ne donnent même pas signe de vie. Ceux-là, tant pis pour eux. Ils dorment, ils roupillent. On les oublie.

CADEAU

Elle est serrée, cette conclusion. Qu'est-ce qui s'est passé ? Dix éditeurs, dix sons de cloches différents. Ça sent pas très bon, tout ça. On en oublie que la loi existe. Les uns ne pigent que dalle, les autres mélangent dépôt de nom avec dépôt de programme, le reste s'en tape. On croit rêver. Ils ont beau se regrouper dans des associations de "défense du logiciel", ils se révèlent incapables de se mettre d'accord sur ce problème fondamental. Et pourtant Dieu sait qu'ils se sont téléphonés. "Qu'est-ce qu'il cherche, Hebdogiciel ?", "Ils sont fous, tous les petits malins vont déposer nos titres", "Qu'est ce que tu fais, toi ?" Arrêtez messieurs, ne vous affolez plus. Les titres de propriété des noms de logiciels sont à votre disposition. Nous vous les rendons gratos, qu'est-ce que vous voulez qu'on en fasse ?

Sans vouloir se poser en censeur moralisateur, vous pourriez peut-être tirer une leçon de cette plaisanterie et essayer de trouver une solution entre vous pour éviter de nous inonder de logiciels qui se ressemblent tous et dont le titre rappelle trop souvent le best-seller de vos collègues.

Nous sommes à votre disposition pour aider cette noble tâche (moyennant des honoraires conséquents !). ■

Suite de la page 1

LES CHARLOTS AU PARQUET

s'en sortir indemnes. En effet, a-t-on le droit d'empêcher une société de micro-informatique de vivre sous prétexte qu'elle ne s'associe pas à un contrat dicté par IBM. Dans certains cas, on pourrait le comprendre. Par exemple si les centres Leclerc décidaient de vendre de l'IBM, celui-ci pourrait rétorquer : "C'est désastreux pour notre image de marque !". Mais là, la Secrétairerie n'a rien à craindre, les services qu'elle offre sont bien organisés, son image de marque est excellente, de ce côté-là, rien à reprocher. De plus, et c'est très drôle, la Secrétairerie (je sais, c'est chiant à prononcer) se fournit chez des distibuteurs qui sont, eux, parfaitement agréés. Bah alors, pourquoi IBM leur ferait-il du mal ? Pour les faire chier. Ah, oui, je n'y avais pas pensé. Mais dites-moi, ça me rappelle Les Flics d'Apple, ça. C'est du pareil au même avec Apple qui n'a pas de distributeurs mais des concessionaires et qui les soumet à une masse de restrictions bien souvent inacceptables. Les deux grands de la micro made in USA, les deux capitalistes, les deux libéraux seraient-ils en fait des empêcheurs de loi de marcher en rond (elle est vraiment poussée celle-la) ? Quand on prône le libéralisme et que l'on fait des livres à ce propos ("Les trois pommes" de J.L.Gassée, l'ex-importateur d'Apple) il ne faudrait pas venir imposer des marchés protégés.

La Secrétairerie annonce carrément la couleur : "Nous contestons l'existence même du contrat" nous a annoncé monsieur Charles Zarka, le directeur général.

Si IBM perd ce procès, c'est à lui de revoir son système de distribution, ça changera beaucoup de chose dans le monde de la micro et on peut croire que ce jugement pourrait faire office de jurisprudence pour d'autres cas (notamment celui d'Apple). Si IBM le gagne, c'est un coup dur porté aux entreprises de micro-informatique. En tout cas, pour l'utilisateur, il vaudrait mieux qu'il le perde. Que justice soit faite. ■

GREENSOFT : DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

code	titre		prix
M450	ATOMIUM	T07	99 FF
M476	ECHO	T07	99 FF
M590	SURVIVOR	T07	99 FF
M525	LOGICOD	T07	99 FF
M489	GEMINI	T07	99 FF
W489	GEMINI	M05	99 FF
M451	MOTUS	T07	99 FF
W451	MOTUS	M05	99 FF
M471	CRYPTO	T07	99 FF
M607	TRIDI 444	T07	99 FF
W607	TRIDI 444	M05	99 FF
M602	TRAP	T07	99 FF
W602	TRAP	M05	99 FF
M477	MELODIA	T07	99 FF
W477	MELODIA	M05	99 FF
M490	MELIMEMOT	T07	99 FF
W490	MELIMEMOT	M05	99 FF
M885	FOOTBALL	T07-70	175 FF
M575	MANDRAGORE	T07-70	250 FF
W575	MANDRAGORE	M05	250 FF

green

PROMO DE NOËL

(valable jusqu'au 31 janvier 1986)

LES PACKS

* TRAP T07, MELODIA T07, MOTUS T07 — code : M887 — prix : 275 FF
* TRAP M05, MELADIA M05, TRIDI 444 M05 — code : W884 — prix : 275 FF
* TRAP T07, ATOMIUM T07, SURVIVOR T07, MELODIA T07, MELIMEMOT T07 — code : M886 — prix : 395 FF

COMMODORE (PROMO 1)
DALLAS D
O'RILLEY D
EVOLUTION D
BRUCE LEE D
code : 783 I
prix : 510 FF

COMMODORE (PROMO 2)
GROG'S REVENGE K7
G. DE SECESSION K7
HUSTLER K7
OIL'S WELL C
code : 787 H
prix : 420 FF

CBS
BC'S QUEST C
EVOLUTION C
OIL'S WELL C
THRESHOLD C
code : 790 B
prix : 420 FF

MACINTOSH
FROGGER D
GROUND ZERO D
ULTIMA II D
code : 788 P
prix : 1 030 FF

ATARI
EVOLUTION D
FROGGER D
DALLAS D
O'RILLEY D
code : 789 E
prix : 510 FF

SPECTRUM
BALOONING K7
BRUCE LEE K7
HUSTLER K7
SPECIAL AGENT K7
G. DE SECESSION K7
code : 785 0
prix : 420 FF

PROMO ouverte aux membres et non-membres. Les membres bénéficient de la remise de 10 %. Les avantages du Club Green Soft : des tarifs préférentiels (-10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club. En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an. Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous. Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB
A renvoyer à GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club Green Soft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

A remplir en caractère d'imprimerie. Date _____
Nom _____ Prénom _____
Né le _____ Adresse _____
Code postal _____ Ville ou localité _____
Marque et type de l'ordinateur ou de la console _____
Titre(s) et référence(s) choisi(s) _____
Pour les mineurs signature des parents. Attention, une signature inexacte ou fantaiste peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).
SIGNATURE OBLIGATOIRE
précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur THOMSON

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108
COMMODORE → 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109
AMSTRAD → 111
SPECTRUM → 112

– Allo ! Hebdogiciel ? Ben voilà, j'ai un MO5 et...
– Mon pauvre ami, personne n'est parfait..
– Déconnez pas, je voudrais savoir si le programme qui illustre votre dernier cours d'assembleur (Thomson) est compatible MO5.
– Presque !
En effet, moyennant les légères modifications ci-contre, vous aurez la satisfaction de voir tourner, sur votre MO5, le fruit de nos subtiles cogitations. Maintenant, il va bien falloir qu'on vous explique tout le bazar. A la lumière d'un superbe ordinogramme, prenons tout d'abord connaissance de l'algorithme enchanté. Avouez qu'il est facile à comprendre, inutile de perdre notre temps à vous l'expliquer; suivez les flèches en partant du début, c'est clair et limpide. Les détails de notre routine par contre, risquent de l'être beaucoup moins : vous êtes prêt ? Attention, c'est parti. Nous avons fait appel aux différentes routines système que voici (TO7 et MO5, râlez pas !) :

PUTC$ en $E803 (ou SWI $02 pour MO5) : gestion d'écran (affichage, mise en couleurs), affiche à l'écran le caractère dont le code ASCII est dans B.

CHPL$ en $E833 (ou SWI $12) : affiche aux coordonnées X (colonne) et Y (ligne) le caractère dont le code ASCII est dans le registre CHDRAW en $6041 (ou $2036).

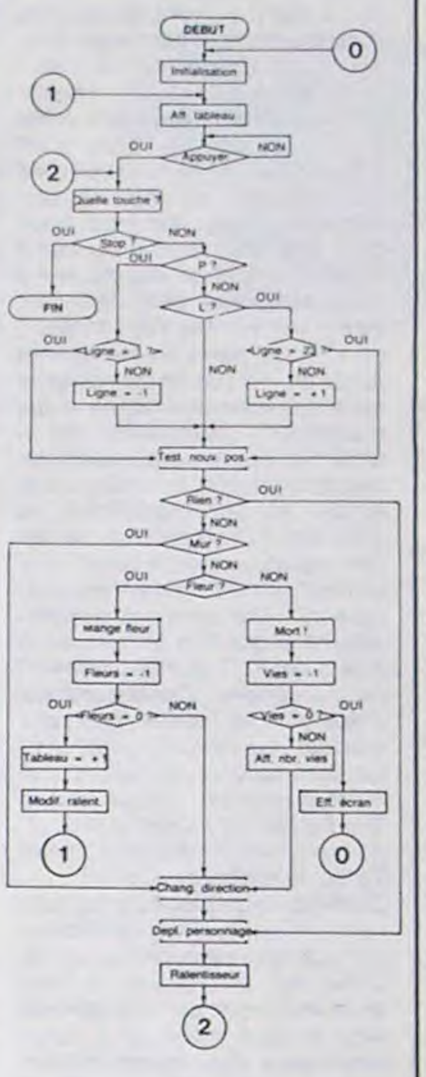
GETC$ en $E806 (ou SWI $0A) : place dans B le code ASCII d'un caractère tapé au clavier.

GETS$ en $E824 (ou SWI $1A) : place dans B le code ASCII d'un caractère affiché aux coordonnées X et Y.

KTST$ en $E809 (ou SWI $0C) : test rapide du clavier; force le bit C (Carry) du registre d'état à 1, lors de l'appui sur une touche.

Bon. Gros plan sur l'initialisation : on commence par virer le curseur en forçant à 0 le bit 2 du registre STATUS en $6019 (ou $2019), par un AND $FB soit 251, soit 11111011 (vous connaissez la combine). La variable TABLO (nombre de tableaux) est initialisée, puis on place en $7CF9 la valeur $0100 qui est notre futur pointeur RND "maison", qui consiste à aller piocher des valeurs en ROM; on va y revenir. Le nombre ($12) de "fleurs" et d'obstacles qui occupent le tableau 1, est placé en $7CEB et $7CEC (variables NBRMUR et NBRFLE. Maintenant, définition de la couleur du fond et la couleur du tour (soit SCREEN,0,0); comment procéder en assembleur ? On place dans B le code $1B (ESC) de la séquence d'échappement (? ?); oui vous savez ESCAPE, le fameux CHR$(27). On effectue ensuite un JSR PUTC, puis on place dans B le paramètre $50 qui détermine le "fond", auquel on ajoute le code de couleur désirée (ici 0 pour noir), puis affichage par JSR PUTC. Pour le "tour", même procédure mais avec cette fois $60 comme paramètre, idem pour la "forme" (voir plus loin), avec $40 comme paramètre. PLUS correspond au 1 de l'ordinogramme, le code $0C de CLS est placé dans B puis affichage; bref, vas-y que je t'efface l'écran. La variable VIE (au départ, nombre de vies = 6) est placée en $7CEA. Sélection d'une couleur de forme rouge (déjà expliqué), effective par un JSR au sous-programme ENCRE en $7F8D. Il s'agit maintenant d'entourer le lieu de l'action, par un cadre composé de "★" rouges. Le code ASCII du caractère concerné est placé dans le registre CHDRAW et -1 est placé en B. On place en X et Y les premières coordonnées de l'affichage, soit $28 et $00; on affiche donc notre premier "★" à la 40ème colonne ligne 0. Après avoir changé le valeur de Y par $18, on affiche un second "★" en 40ème colonne ligne 24 et on boucle le total avec décrémentation de X jusqu'à X = 0 (vous voyez le genre). Ensuite, affichage d'une étoile en 1ère colonne ligne 24, puis d'une seconde en 40ème colonne ligne 24, boucle avec décrémentation de Y jusqu'à Y = 0 et... voilà le travail. Merde ! plus de place, on était pourtant bien lancé. Vivement la prochaine !..

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




```
40 NEXT
42 FORI=1TO25:READJ$,K$:J=VAL("&H"+J$):K
=VAL("&H"+K$):POKEJ,&H3F:POKEJ+1,K:POKEJ
+2,&H12:NEXT
43 DATA 7D1B,2,7D20,2,7D25,2,7D2A,2,7D34
,2,7D52,12,7D59,12,7D67,12,7D6D,12,7DF9,
12,7E0B,12,7E0E,0C,7E46,0A,7E82,1A,7EA5,
12,7EAC,2,7ECD,12,7EE3,12,7EF9,12
44 DATA 7F28,12,7F3D,12,7F79,1A,7F84,12,
7F8F,2,7F95,2
45 FORI=0TO11:READJ$:POKEVAL("&H"+J$),&H
20:POKEVAL("&H"+J$)+1,&H36:NEXT:DATA7D47
,7D7F,7D8A,7DA8,7DF0,7E06,7E9C,7EC7,7EE1
,7EF7,7F26,7F3B
46 POKE&H7D01,&H20:POKE&H7D06,&H20
47 FOR I=&H7D00 TO &H7FE2:S=S+PEEK(I):NE
XT
48 IFS<>79371THENPRINT"Erreur dans les D
atas":END
49  EXEC &H7D00
```

SUITE DU N° 108

```
7E5C 20   0F            BRA    PASL
7E5E C1   4C    PASP    CMPB   #$4C
7E60 26   0B            BNE    PASL
7E62 B6   7CF4          LDA    LIGNE+1
7E65 81   17            CMPA   #$17
7E67 27   04            BEQ    PASL
7E69 4C                 INCA
7E6A B7   7CEF          STA    LIGTE+1
7E6D B6   7CF6  PASL    LDA    COLON+1
7E70 F6   7CF2          LDB    DIREC
7E73 26   03            BNE    PAS0
7E75 4A                 DECA
7E76 20   01            BRA    SDD
7E78 4C         PAS0    INCA
7E79 B7   7CF1  SDD     STA    COLTE+1
7E7C BE   7CF0          LDX    COLTE
7E7F B6   7CEF          LDA    LIGTE+1
7E82 BD   E824          JSR    GETS
7E85 C1   20            CMPB   #$20
7E87 27   4E            BEQ    YARIEN
7E89 C1   2A            CMPB   #$2A
7E8B 27   71            BEQ    YAMUR
7E8D C1   2B            CMPB   #$2B
7E8F 27   33            BEQ    YABON
7E91 7A   7CEA          DEC    VIE
7E94 27   1F            BEQ    DEAD
7E96 B6   7CEA          LDA    VIE
7E99 8B   30            ADDA   #$30
7E9B B7   6041          STA    CHDRAW
7E9E 8E   001F          LDX    #$1F
7EA1 108E 0000          LDY    #$00
7EA5 BD   E833          JSR    CHPL
7EA8 C6   07            LDB    #$07
7EAA 86   0F            LDA    #$0F
7EAC BD   E803  BRUIT   JSR    PUTC
7EAF 4A                 DECA
7EB0 26   FA            BNE    BRUIT
7EB2 7E   7EFE          JMP    YAMUR
7EB5 7E   7F31  DEAD    JMP    GAMOVE
7EB8 3F         FIN     SWI
7EB9 B6   7CF8  YOUPI   LDA    TEMPO
7EBC 80   02            SUBA   #$02
7EBE B7   7CF8          STA    TEMPO
7EC1 7E   7D32          JMP    PLUS
7EC4 C6   20    YABON   LDB    #$20
7EC6 F7   6041          STB    CHDRAW
7EC9 10BE 7CEE          LDY    LIGTE
7ECD BD   E833          JSR    CHPL
7ED0 7A   7CED          DEC    NBRFLB
7ED3 27   E4            BEQ    YOUPI
7ED5 20   27            BRA    YAMUR
7ED7 BE   7CF5  YARIEN  LDX    COLON
7EDA 10BE 7CF3          LDY    LIGNE
7EDE 86   20            LDA    #$20
7EE0 B7   6041          STA    CHDRAW
7EE3 BD   E833          JSR    CHPL
7EE6 BE   7CF0          LDX    COLTE
7EE9 BF   7CF5          STX    COLON
7EEC 10BE 7CEE          LDY    LIGTE
7EF0 10BF 7CF3          STY    LIGNE
7EF4 86   58            LDA    #$58
7EF6 B7   6041          STA    CHDRAW
7EF9 BD   E833          JSR    CHPL
7EFC 20   13            BRA    RALLEU
7EFE B6   7CF2  YAMUR   LDA    DIREC
7F01 26   05            BNE    PA0
7F03 7C   7CF2          INC    DIREC
7F06 20   09            BRA    RALLEU
7F08 7A   7CF2  PA0     DEC    DIREC
7F0B BE   7CF3          LDX    LIGNE
7F0E BF   7CEE          STX    LIGTE
7F11 B6   7CF8  RALLEU  LDA    TEMPO
7F14 C6   00    RAL     LDB    #$00
7F16 5A         RAL2    DECB
7F17 26   FD            BNE    RAL2
7F19 4A                 DECA
7F1A 26   F8            BNE    RAL
7F1C 7E   7E46          JMP    DEB
7F1F E6   C0    PRINT   LDB    ,U+
7F21 C1   2E            CMPB   #$2E
7F23 27   0B            BEQ    SAUT
7F25 F7   6041          STB    CHDRAW
7F28 BD   E833          JSR    CHPL
7F2B 30   01            LEAX   1,X
7F2D 7E   7F1F          JMP    PRINT
7F30 39         SAUT    RTS
7F31 108E 0018  GAMOVE  LDY    #$18
7F35 8E   0028          LDX    #$28
7F38 86   80            LDA    #$80
7F3A B7   6041          STA    CHDRAW
7F3D BD   E833  GAME1   JSR    CHPL
7F40 30   1F            LEAX   -1,X
7F42 26   F9            BNE    GAME1
7F44 8E   0028          LDX    #$28
7F47 31   3F            LEAY   -1,Y
7F49 26   F2            BNE    GAME1
7F4B 7E   7D08          JMP    DEBUT
7F4E B7   7CF7  AFF     STA    NBRRND
7F51 BE   7CF9  RND     LDX    PORND
7F54 30   01    RNDC    LEAX   1,X
7F56 E6   84            LDB    ,X
7F58 C1   28            CMPB   #$28
7F5A 24   F8            BHS    RNDC
7F5C C1   01            CMPB   #$1
7F5E 23   F4            BLS    RNDC
7F60 F7   7CFF          STB    RNDX+1
7F63 30   01    RNDL    LEAX   1,X
7F65 E6   84            LDB    ,X
7F67 27   FA            BEQ    RNDL
7F69 C1   18            CMPB   #$18
7F6B 24   F6            BHS    RNDL
7F6D F7   7CFD          STB    RNDY+1
7F70 BF   7CF9          STX    PORND
7F73 BE   7CFE          LDX    RNDX
7F76 B6   7CFD          LDA    RNDY+1
7F79 BD   E824          JSR    GETS
7F7C C1   20            CMPB   #$20
7F7E 26   D1            BNE    RND
7F80 10BE 7CFC          LDY    RNDY
7F84 BD   E833          JSR    CHPL
7F87 7A   7CF7          DEC    $7CF7
7F8A 26   C5            BNE    RND
7F8C 39                 RTS
7F8D C6   1B    ENCRE   LDB    #ESC
7F8F BD   E803          JSR    PUTC
7F92 F6   7CE9          LDB    INK
7F95 BD   E803          JSR    PUTC
7F98 39                 RTS
7F99 54 41 42 4C  MESS1 FCC    'TABLEAU
7F9D 45 41 55 20
7FA1 3A 30 31 20
7FA5 20 20 20 56
7FA9 49 45 20 3A
7FAD 30 36 2E
7FB0 41 50 50 55  MESS2 FCC    'APPUYER
7FB4 59 45 52 20
7FB8 53 55 52 20
7FBC 55 4E 45 20
7FC0 54 4F 55 43
7FC4 48 45 2E
7FC7 2A 2A 2A 2A  MESS3 FCC    '*******
7FCB 2A 2A 2A 2A
7FCF 2A 2A 2A 2A
7FD3 2A 2A 2A 2A
7FD7 2A 2A 2A 2A
7FDB 2A 2A 2E
7FDE 2A 2A 2A 2A  MESS4 FCC    '****.'
7FE2 2E
           0000         END
00000 Total Errors
```

Langage machine... Sur MSX

Vous connaissez parfaitement le BASIC et programmez comme un chef. En cherchant désespérément à obtenir la rapidité et la richesse (parfois relative..) d'un jeu du "commerce", vous avez dû souvent pester contre les limites évidentes de ce langage. Petite démonstration comme ça vite fait : exécutez le listing suivant (crac ! D'emblée) et essayez d'obtenir l'équivalent à partir d'instructions strictement Basic :

```
10 SCREEN0 :FORI = 0TO40 :
READA$
20 POKE&HC000 + I,VAL("&H"
+ A$)
30 NEXT :DATA6,6,3E,30,21,17,
0,CD,4D,0,2B,10,FA,21,17,0,CD,
4A,0,FE,39,28,6,3C,CD,4D,0,
18,F0,3E,30,CD,4D,0,2B,3E,11,
BD,20,E8,C9
40 DEFUSR = &HC000 :X = USR(0)
```

Frustrant n'est-ce pas ? Pour disposer pleinement des possibilités de votre ordinateur préféré, il faudrait passer outre l'interpréteur BASIC chargé d'assurer l'intermédiaire et commander directement au système dans un langage qui lui serait directement compréhensible. Ce n'est un secret pour personne, l'ordinateur cause binaire dans sa tête. Les plus petites informations qui y circulent sont appelées BITS et ne peuvent avoir que deux états : 1 ou 0 (allumé ou éteint si vous voulez). Le coeur de la bête est un microprocesseur Z80 (célèbre maître d'oeuvre !) dit microprocesseur 8 bits parce qu'il manipule les informations par groupes de 8 bits appelés OCTETS. Comme il est hors de question de programmer en binaire "pur" (imaginez un peu la difficulté), on utilise fréquemment une numération en base 16 appelée HEXADECIMAL (préfixe &H) qui simplifie grandement nos rapports avec la mémoire et le Z80. Le mode décimal comporte 10 chiffres de 0 à 9; soit : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9. Le mode HEXADECIMAL (ou HEXA, ça fait pro !) comporte lui 16 signes de 0 à F composés de 10 chiffres et 6 lettres; soit : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. Rien ne vaut la clarté d'un petit tableau :

DECIMAL	BINAIRE	HEXA
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

Puisqu'il suffit d'un symbole hexadécimal pour représenter un groupe de 4 bits, il apparaît évident que deux symboles suffiront pour coder un octet de 8 bits : exemple 10011011 = 1001 :1011 = 9B (pratique ce truc). Vous pouvez, sur votre MSX, effectuer facilement les conversions décimal-hexa-binaire par HEX$ et BIN$; exemple :

DECIMAL→HEXA
PRINT HEX$(255)

HEXA→DECIMAL
PRINT &HFF

DECIMAL→BINAIRE
PRINTBIN$(255)

BINAIRE-DECIMAL
PRINT&B11111111

Revenons à nos octets : la mémoire de votre bécane (géniale !) est composée :

– D'une mémoire vive ou RAM, non permanente, destinée au génie du programmeur qui peut en user à souhait (écrire, lire, modifier). A noter que le MSX dispose également d'une mémoire vidéo séparée appelée VRAM, on en reparlera. Hélas, toutes les données stockées dans ce type de mémoire disparaissent à la mise hors tension.

– D'une mémoire morte ou ROM, permanente, qui loge (et conserve) toutes les routines propres au système (en quelque sorte la personnalité de votre MSX, formée de plein de trucs importants que nous tenterons de vous faire découvrir) et qui n'est absolument pas modifiable par l'utilisateur.
La mémoire donc, est composé d'octets bien rangés et numérotés de 0 à 65535 (&HFFFF); ces 65536 numéros qui permettent au microprocesseur de s'y retrouver (et nous aussi) sont appelés ADRESSES. Il est possible à partir du Basic, de changer par POKE, une adresse choisie avec une valeur (en RAM seulement), ou bien de lire par PEEK, le contenu d'une adresse; exemples :

```
10 FORI = 1TO100 :POKE&H900
0 + I,I :NEXT
20 FORI = 1TO100 :PRINTPEEK(
&H9000 + I); :NEXT
```

Les valeurs 1 à 100 sont "pokées" puis lues, des adresses &H9000 à &H9064.

```
10 FORI = 1TO100 :POKE0 + I,I
:NEXT
20 FORI = 1TO100 :PRINTPEEK
(0 + I); :NEXT
```

Les valeurs 1 à 100 ne peuvent s'implanter aux adresses 0 à 100 situées en ROM, la lecture par contre demeure possible. Ici les valeurs lues ne sont pas de notre fait, mais appartiennent à la petite cuisine du système.

```
10  FORI = &H3E75TO&H3E8F :
PRINT CHR$(PEEK(I));
20 FORJ = 1TO100 :NEXTJ,I
```

Lecture d'un message d'erreur situé en ROM aux adresses &H3E75 à &H3E8F. On constate que la valeur située dans chaque octet, peut servir à coder des choses diverses qui peuvent être : un code opératoire (ou instruction élémentaire), une donnée (nombre ou code ASCII d'un caractère, ici les codes ASCII des caractères qui composent un message d'erreur), une adresse, etc... (la pratique nous éclairera plus en détail).

A noter que toute valeur excédant 255 (&HFF) doit être obligatoirement codée sur deux octets. En effet, 8 cases de 2 possibilités (un octet de huit bits) ne permettent que 256 combinaisons (aïe ! Voilà que ça se complique). Pour stocker dans la RAM une valeur supérieure à 255 et lui faire occuper un minimum de place, il convient de la scinder en multiples de 256 (? ? ?). Par exemple, pour inscrire (mémoriser) à l'adresse &H9000 la valeur décimale 43981 qui est égale à (171 ★ 256) + 205, on poke 205 en &H9000 et 171 en &H9001 (heu... doucement !). Du calme, vous allez constater que pour disséquer ce nombre, il est bien plus simple de travailler sa représentation en hexa.
La preuve :
43981 = &HABCD = (&HAB ★ 256) + &HCD. Super, donc pour faire POKE &H9000, &HABCD sans générer un superbe "Illegal fonction call", il faut faire POKE &H9000, &HCD puis POKE &H9001, &HAB. Vous avez noté l'ordre particulier de rangement en mémoire ? &HABCD est divisé en deux valeurs, chacune logeable dans un octet, bien. L'octet qui contient &HCD est dit de poids faible (parfois traité de partie basse) et l'octet qui contient &HAB est dit de poids fort (parfois traité de partie haute). Pour que l'information soit aisément compréhensible par notre Z80, il convient de placer l'octet faible à notre première adresse et l'octet fort à l'adresse suivante. Pourquoi ? Ben parce que c'est comme ça et pas autrement, discutez pas !

Résumé et conclusion : en informatique le décimal c'est pas mal, mais l'hexa c'est extra ! (ouais, bof !..).

Les nippons Nicolas BOURDIN et Jean-Claude PAULIN.

A défaut de vous racheter une conduite apprenez la bonne par le programme imagé de Alain BONTEMPS.

CODE DE LA ROUTE

SPECTRUM

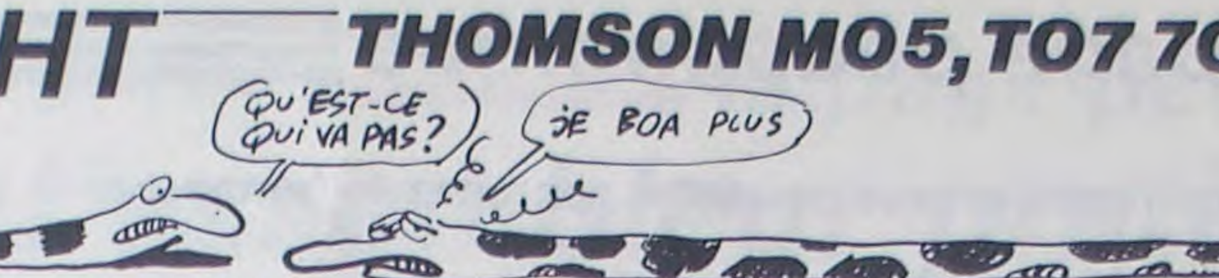
SUITE DU N° 112

```
1355 PLOT 162+n,129: DRAW 12,14
1360 NEXT n
1370 PAPER 7: INK 0
1380 LET p$="VITESSE MINIMALE IM
POSEE"
1385 REM ////////////////////////
1395 RESTORE 524
1397 LET no=2: GO SUB 8200
1399 RETURN
1420 INK 2: CLS
1430 RANDOMIZE USR co
1460 LET p$="CIRCULATION INTERDI
TE DANS     LES DEUX SENS"
1485 REM ////////////////////////
1495 RESTORE 528
1497 LET no=2: GO SUB 8200
1499 RETURN
1510 INK 1: CLS
1530 RANDOMIZE USR ro
1535 GO SUB 8100
1540 FOR n=0 TO 8
1550 PRINT AT 7,20; INK 7;"
"
1555 INK 7: PLOT 220+n,115: DRAW
 -20,-20
1560 PLOT 220+n,115: DRAW -20,20
1570 NEXT n: PAPER 7: INK 0
1580 LET p$="OBLIGATION DE TOURN
ER A DROITE"
1585 REM ////////////////////////
1595 RESTORE 532
1597 LET no=2: GO SUB 8200
1599 RETURN
1605 INK 2: CLS
1610 RANDOMIZE USR co
1611 INK 0
1612 FOR f=0 TO 6
1615 PRINT AT 4+f,23; INK 0;"■"
1620 PRINT AT 5+f/1.5,25; INK 0,
"■";AT 5+f/1.5,28;"■"
1630 NEXT f
1635 PRINT AT 4,25;"O N";AT 10,
25; INVERSE 1;"N";AT 10,28;"O";A
T 10,26; INVERSE 0;"  "
1640 PRINT AT 8,20;"  "
1642 FOR n=0 TO 8
1645 PLOT 160+n,112: DRAW 22,30
1650 NEXT n
1680 LET p$="LIMITATION DE VITES
SE"
1685 REM ////////////////////////
1699 RETURN
1720 GO SUB 8500
1725 INK 0
1730 FOR n=0 TO 7
1740 PRINT AT 6+n/1.5,19;"■";AT
 6+n/1.5,22;"■"
1745 NEXT n
1750 FOR f=0 TO 10
1755 PLOT 160,75+f: DRAW 0-f,00
1757 PLOT 160,75+f: DRAW 0+f,0
1760 PLOT 183,132-f: DRAW 0-f,0
1765 PLOT 183,132-f: DRAW 0+f,0
1770 NEXT f
1780 LET p$="CIRCULATION DANS LE
S 2 SENS"
1785 REM ////////////////////////
1799 RETURN
1810 INK 2: CLS
1820 RANDOMIZE USR co
1830 FOR n=0 TO 10
1840 PRINT AT 5+n/2.2,23; PAPER
0;"  ";AT 9,21;"  ";AT 10,21
;"  "
1842 NEXT n
1845 INK 0: PLOT 170,100: DRAW 0
,15: DRAW 12,0
1847 PRINT AT 11,22,"B";AT 11,27
;"B"
1850 INK 7: PLOT 175,88: DRAW 10
,0,-PI
1855 PLOT 215,88: DRAW 10,0,-PI
1860 INK 0
1880 LET p$="INTERDIT AUX VEHICU
LES   DE    TRANSPORT"
1885 REM ////////////////////////
1899 RETURN
1910 GO SUB 8500
1915 INK 0
1920 FOR f=0 TO 6
1925 PRINT AT 5+f,21;"■"
1930 NEXT f
1950 PRINT AT 4,21;"A";AT 12,21;
"B"
1980 LET p$="DANGER PARTICULIER"
1985 REM ////////////////////////
1999 RETURN
2010 GO SUB 8500
2020 INK 0
2040 PRINT AT 11,18;"CDE";AT 11,
22;"CDE"
2050 PRINT AT 12,17;"  "
2080 LET p$="CASSIS OU DOS D'ANE
"
2085 REM ////////////////////////
2099 RETURN
2105 INK 2: CLS
2110 RANDOMIZE USR co
2112 INK 0
2115 GO TO 2170
2118 CIRCLE 220,100,12
2120 CIRCLE 170,100,12
2125 PLOT 220,100: DRAW -20,-3:
DRAW 5,25: DRAW 15,-23
2130 PLOT 200,97: DRAW -22,20: D
RAW 2,8
2135 DRAW 0,5,-PI
2140 PLOT 170,100: DRAW 3,2: DRA
W 2,2: DRAW 4,17
2145 DRAW 25,0: DRAW 0,4
2147 DRAW 3,0,PI/2: DRAW -5,0,-P
I/2
2150 PLOT 200,90: DRAW 2,0: DRAW
 -4,15: DRAW 2,0
2155 CIRCLE 200,97,4
2160 RETURN
2170 GO SUB 2117
2180 LET p$="INTERDIT AUX CYCLIS
TES"
2185 REM ////////////////////////
2199 RETURN
2205 GO SUB 8500
2210 FOR n=1 TO 4
2215 INK 0
2220 PRINT AT 4+n/2,22;"■";AT 4+
n/2,20;"■"
2230 PRINT AT 9+n/1.5,23;"■";AT
9+n/1.5,19;"■"
2235 NEXT n
2240 FOR f=1 TO 8
2245 PLOT 151+f,95: DRAW 8,24
2250 PLOT 183+f,95: DRAW -8,24
2260 NEXT f
2280 LET p$="CHAUSSEE RETRECIE"
2285 REM ////////////////////////
2295 RESTORE 500
2297 LET no=2: GO SUB 8200
2299 RETURN
2300 INK 1: CLS
2310 RANDOMIZE USR ro
2314 LET p=1
2315 GO SUB 8100
2320 PRINT AT 9,19; PAPER 7;"
"
2321 PRINT AT 6,19; INK 7; PAPER
 1;"  "
2322 INK 7: PAPER 1: PLOT 152,11
0: DRAW 4,12
2323 PLOT 180,110: DRAW 0,12
2324 PLOT 195,110: DRAW 0,12
2325 PLOT 210,110: DRAW 0,12
2326 PLOT 225,110: DRAW 0,12
2327 PLOT 240,110: DRAW 0,12
2328 PLOT 165,110: DRAW 0,12
2340 PRINT AT 8,19; PAPER 7;"
"
2345 PRINT AT 10,21;"B";AT 10,28
;"B"
2350 INK 1: PLOT 167,96: DRAW 10
,0,-PI
2355 PLOT 223,96: DRAW 10,0,-PI
2360 PAPER 7: INK 0
2380 LET p$="VOIE RESERVEE AUX A
UTOBUS"
2385 REM ////////////////////////
2395 RESTORE 556
2397 LET no=2: GO SUB 8200
2399 RETURN
2405 INK 2: CLS
2410 RANDOMIZE USR co
2415 PRINT AT 7,20;"  ";AT 8,2
0;"▌";AT 8,23;"▌"
2420 PLOT 152,120: DRAW 3,8
2425 DRAW 22,0: DRAW 3,-8
2430 INK 0: PRINT AT 7,26;"  "
;AT 8,26;"▌";AT 8,29;"▌"
2440 PLOT 210,120: DRAW 3,8
2445 DRAW 22,0: DRAW 3,-8
2480 LET p$="INTERDICTION DE DEP
ASSER"
2485 REM ////////////////////////
2495 RESTORE 552
2497 LET no=2: GO SUB 8200
2499 RETURN
2510 GO SUB 8500
2520 INK 0
2540 PRINT AT 8,18;"FG";AT 9,18;
"HI"
2541 PRINT AT 9,20;"  "
2542 PRINT AT 10,20;"  ";AT 10
,24; INVERSE 1;"I";AT 10,19;"B"
2545 PRINT AT 11,20;"JK";AT 12,2
0;"LM"
2547 PLOT 178,87: OVER 1: DRAW 5
,0,PI: PLOT 179,84: PLOT 183,84
2550 PRINT AT 11,23;"JK";AT 12,2
3;"LL"
2555 PLOT 193,103: DRAW 3,-15: D
RAW 0,5,PI/2
2560 OVER 0
2565 PLOT 163,104: DRAW 25,0,-PI
/8
2570 DRAW -25,0
2580 LET p$="PASSAGE D'ANIMAUX D
OMESTIQUES"
2585 REM ////////////////////////
2595 RESTORE 540
2597 LET no=2: GO SUB 8200
2599 RETURN
2602 INK 2: CLS
2605 RANDOMIZE USR co
2612 INK 0
2615 FOR n=0 TO 6
2620 PRINT AT 6+n,26; PAPER 0;"
"
2625 PRINT AT 5,20; PAPER 0;"
"
2630 PLOT 154+n,131: DRAW 0,-n
2635 PLOT 154+n,132: DRAW 0,n
2640 NEXT n
2645 PRINT AT 5,26;"N"
2660 NEXT n
2665 INK 2
2670 GO SUB 8000
2680 LET p$="INTERDIT DE TOURNER
 A GAUCHE"
2685 REM ////////////////////////
2695 RESTORE 560
2697 LET no=2: GO SUB 8200
2699 RETURN
2705 GO SUB 8500
2710 INK 0: FOR f=0 TO 4
2720 PRINT AT 8+f,18;"▌▌▌▌▌"
2725 NEXT f
2727 FOR n=0 TO 50 STEP 12
2730 FOR f=0 TO 4
2735 PLOT (149-f)+n,110: DRAW 0,
4-f
2740 PLOT (149+f)+n,110: DRAW 0,
4-f
2745 PLOT 145,107+f: DRAW 56,0
2747 PLOT 145,80+f: DRAW 56,0
2750 NEXT f
2755 NEXT n
2780 LET p$="PASSAGE A NIVEAU GA
RDE"
2785 REM ////////////////////////
2795 RESTORE 552
2797 LET no=2: GO SUB 8200
2799 RETURN
2805 INK 2: CLS
2810 RANDOMIZE USR co
2815 INK 0
2820 PRINT AT 6,18;"N"
2822 PRINT AT 7,18;"■A"
2825 PRINT AT 8,18; INVERSE 1;"O
"
2830 PRINT AT 6,30;"O";AT 7,29;"
B■"
2835 PRINT AT 8,30; INVERSE 1;"N
"
2840 LET d$="2"
2842 LET x=165
2844 LET y=36
2846 LET xs=4
2848 LET ys=6
2850 GO SUB 9400
2852 LET d$="m"
2854 LET x=198
2856 LET ys=3
2858 LET xs=4
2860 GO SUB 9400
2880 LET p$="LARGEUR LIMITEE"
2885 REM ////////////////////////
2895 RESTORE 562
2897 LET no=1: GO SUB 8200
2899 RETURN
2900 GO SUB 8500
2905 INK 0
2910 FOR n=0 TO 6
2912 PRINT AT 6,19;"B■"
2915 PRINT AT 12,25;"D"
2930 PLOT 200+n,80: DRAW -40,41,
PI/2
2940 PLOT 166,121+n: DRAW 41,-40
,-PI/2
2945 NEXT n
2980 LET p$="VIRAGE A GAUCHE DAN
GEREUX"
2985 REM ////////////////////////
2999 RETURN
3000 INK 2: CLS
3005 RANDOMIZE USR co
3010 FOR n=1 TO 7
3020 PRINT AT 4+n,22;; PAPER 0;"
"
3025 INK 0: PLOT 237-n,132: DRAW
 0,0-n
3027 PLOT 237-n,131: DRAW 0,0+n
3030 NEXT n
3040 PRINT AT 5,23; PAPER 0;"
"
3050 INK 2
3060 GO SUB 8000
3080 LET p$="INTERDIT DE TOURNER
 A DROITE"
3085 REM ////////////////////////
3099 RETURN
3110 GO SUB 8500
3115 INK 0
3120 FOR n=0 TO 7
3125 PRINT AT 6+n/1.2,23;"■"
3130 PRINT AT 6+n/5,20;"■"
3135 PRINT AT 10+n/3,19;"■"
3137 PLOT 152+n,95: DRAW 8,16
3140 NEXT n
3180 LET p$="CHAUSSEE RETRECIE P
AR LA          GAUCHE"
3185 REM ////////////////////////
3199 RETURN
3205 INK 2: CLS
3210 RANDOMIZE USR co
3220 FOR n=0 TO 5
3225 PRINT AT 4+n,20;"  "
3230 NEXT n
3235 PRINT AT 10,20;"▌ ▌"
3240 INK 0: PRINT AT 9,25;"  "
;AT 8,25;"  "
3245 PRINT AT 10,25;"▌ ▌"
3250 PLOT 202,108: DRAW 3,8: DRA
W 22,0
3255 DRAW 3,-8
3280 LET p$="INTERDIT AUX POIDS
LOURDS   DE   DEPASSER"
3285 REM ////////////////////////
3299 RETURN
3310 GO SUB 8500
3312 INK 0
3315 FOR f=0 TO 7
3317 PLOT 161-f/2.4,108-f: DRAW
34,-12
3320 NEXT f
3322 PLOT 162,105: DRAW 6,8: DRA
W 24,-8,-PI/6
3323 DRAW 0,-8
3325 FOR n=0 TO 2
3327 PLOT 200+n,65: DRAW 3,5,PI/
2
3330 DRAW -30,8: DRAW 12,8,-PI/4
3332 DRAW 3,8
3335 PLOT 165+n,65: DRAW 4,12,PI
/6
3337 DRAW -10,6: DRAW 1,12,-PI
3340 DRAW 3,8
3370 NEXT n
3380 LET p$="CHAUSSEE GLISSANTE"
3385 REM ////////////////////////
3395 RESTORE 566
3397 LET no=3: GO SUB 8200
3399 RETURN
3400 INK 1: CLS
3410 RANDOMIZE USR ro
3415 INK 7
3418 LET p=1
3420 GO SUB 8100
3430 GO SUB 2117
3440 INK 0
3460 LET p$="PISTE CYCLABLE"
3485 REM ////////////////////////
3495 RESTORE 564
3497 LET no=2: GO SUB 8200
3499 RETURN
3505 INK 2: CLS
3510 RANDOMIZE USR co
3515 INK 0
3520 PRINT AT 1,24;"P"
3522 PRINT AT 13,24;"Q"
3525 LET d$="3"
3526 LET x=160
3528 LET y=32
3530 LET xs=4
3532 LET ys=7
3534 GO SUB 9400
3536 LET x=188
3538 LET y=52
3540 LET xs=2
3542 LET ys=4
3544 LET d$=".5m"
3546 GO SUB 9400
3580 LET p$="HAUTEUR LIMITEE"
3585 REM ////////////////////////
3595 RESTORE 569
3597 LET no=3: GO SUB 8200
3599 RETURN
3610 GO SUB 8500
3615 INK 0
3620 PRINT AT 3,23; PAPER 0;" "
3622 PRINT AT 4,23; PAPER 0;"  "
3625 PRINT AT 5,23; PAPER 0;"  "
;AT 6,23;"  "
3627 PRINT AT 7,23; PAPER 0;"
";AT 8,23;"  "
3630 PRINT AT 9,23; PAPER 0;"
  ";AT 10,23;"  "
3632 PRINT AT 11,23; PAPER 0;"
    ";AT 12,23;"  "
3634 PRINT AT 13,14;"KKFKFKGKIJJ
JJJJ"
3635 PRINT AT 13,29; PAPER 0;" "
3637 PRINT AT 5,20;"G";AT 10,19;
"M"
3638 PRINT AT 7,19;"H";AT 8,18;"
3640 FOR n=0 TO 6
3645 PLOT 178+n,88: DRAW 3,25,-P
I/4
3650 DRAW 2,20,-PI/3
3660 NEXT n
3665 INK 2
3670 GO SUB 8500
3680 LET p$="RISQUE DE CHUTE DE
PIERRES"
3685 REM ////////////////////////
3699 RETURN
3710 RANDOMIZE USR co
3715 FOR n=0 TO 6
3717 INK 0
3720 PRINT AT 3+n,22;"  "
3722 PRINT AT 10,21; INVERSE 1;"
N  O"
3725 PRINT AT 11,22; INVERSE 1;"
NO"
3728 INK 2
3730 PRINT AT 5+n,26;"■";AT 4,2
6;"■"
3732 PRINT AT 3,26;"ON"
3750 NEXT n
3780 LET p$="CEDER LE PASSAGE AU
X VEHICULES  VENANT EN SENS INVE
RSE"
3785 REM ////////////////////////
3799 RETURN
3810 GO SUB 8500
3815 FOR n=0 TO 2
3820 PRINT AT 10+n,26; PAPER 0;"
  ";AT 11+n,14;"  "
3825 PRINT AT 11+n,28; PAPER 0;"
  ";AT 10+n,15;"  "
3827 PRINT AT 12,14; PAPER 0;"
"
3830 NEXT n
3832 INK 0
3835 PRINT AT 13,13;"JJJJ
  JJJJ"
3837 FOR f=1 TO 12 STEP 4
3840 PLOT 138,68+f: DRAW 24,0,-P
I/3
3842 DRAW 22,0,PI/3: DRAW 24,0,-
PI/3
3845 NEXT f
3850 FOR n=1 TO 8
3852 PLOT 136,94+n: DRAW 50,34
3870 NEXT n
3875 INK 2: GO SUB 8500
3880 LET p$="PONT MOBILE"
3885 REM ////////////////////////
3895 RESTORE 572
3897 LET no=2: GO SUB 8200
3899 RETURN
3905 INK 2: CLS
3910 RANDOMIZE USR co
3915 INK 0
3917 LET d$="5"
3920 LET x=160
3922 LET y=38
3930 LET xs=4
3935 LET ys=6
3940 GO SUB 9400
3942 LET d$=".5t"
3945 LET x=188
3947 LET y=52
3950 LET xs=2
3952 LET ys=4
3960 GO SUB 9400
3980 LET p$="CHARGE MAXIMUM AUTO
RISEE"
3985 REM ////////////////////////
3995 RESTORE 574
3997 LET no=2: GO SUB 8200
3999 RETURN
4010 GO SUB 8500
4020 PRINT AT 6,21; PAPER 0; INK
 2;"RS";AT 7,21;"TU"
4025 PRINT AT 8,21; PAPER 0; INK
 6;"RS";AT 9,21;"TU"
4030 PRINT AT 10,21; PAPER 0; IN
K 4;"RS";AT 11,21;"TU"
4080 LET p$="ANNONCE DE FEUX TRI
COLORES"
4085 REM ////////////////////////
4099 RETURN
4100 INK 2: CLS
4110 RANDOMIZE USR co
4115 INK 0
4120 FOR n=0 TO 7
4125 PRINT AT 4+n,26; PAPER 0;"
"
4130 PRINT AT 4+n/2,22; PAPER 0;
"  "
4135 PLOT 176+n,144: DRAW 32,0,-
PI: DRAW -32-n,0,PI
4140 PLOT 180,96+n: DRAW n,0
4145 PLOT 180,96+n: DRAW -n,0
4150 NEXT n
4155 INK 2
4160 GO SUB 8000
4180 LET p$="DEMI-TOUR INTERDIT"
4185 REM ////////////////////////
4195 RESTORE 576
4197 LET no=2: GO SUB 8200
4199 RETURN
4210 GO SUB 8500
4212 INK 0
4215 FOR n=0 TO 5
4220 PRINT AT 5+n,21;"  "
4225 NEXT n
4230 PRINT AT 8,19;"■";AT 8,23;
"■"
4235 PRINT AT 4,21;"ON";AT 11,21
; INVERSE 1;"ON"
4280 LET p$="ROUTE PRIORITAIRE"
4285 REM ////////////////////////
4295 RESTORE 578
4297 LET no=2: GO SUB 8200
4299 RETURN
4300 INK 2: CLS
4310 RANDOMIZE USR co
4322 INK 0
4325 PRINT AT 6,19;"■";AT 8,19;"
■"
4335 PRINT AT 6,28;"R";AT 8,28;"
T"
```

A SUIVRE...

THIEF OF NIGHT

THOMSON MO5, TO7 70

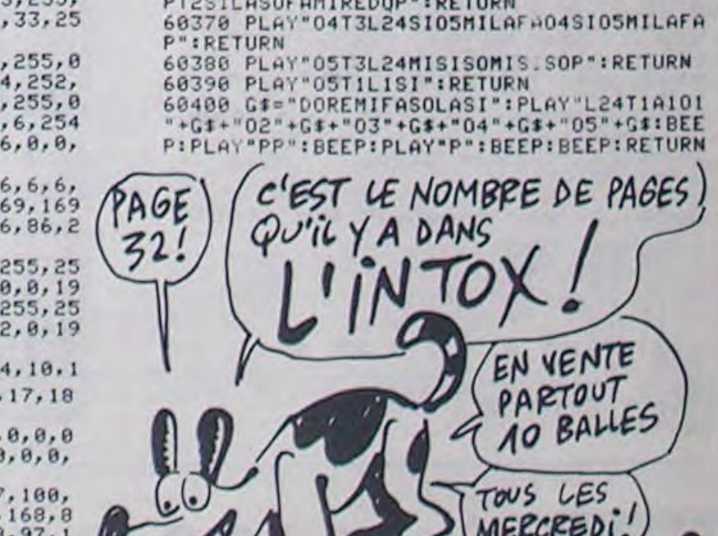


Voleurs avides de richesses, vous risquez ici de payer durement l'acquisition malhonnête du diamant et des perles fines du célèbre collectionneur programmeur Ludovic LEBAY...

Ludovic LEBAY

SUITE DU N° 112

```
11080 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFVP=1THEN
:PRINT"VOUS L'AVEZ.":AP=1:VP=0:GOTO550 E
LSEIFVP=0ANDALL=1THENPRINT"QUEL PLAT ??.
..":GOSUB60320:GOTO550
11090 IFHDB=1THEN11110ELSEGOSUB55900:LOC
ATE2,18,0:IFAP=0ANDVP=1THENPRINT"ET PUIS
...":GOTO550ELSEIFAP=1THENPRINT"C'EST FA
IT.":AH=1:GOTO550ELSEPRINT"QUELLES HUITR
ES ??..":GOSUB60320:GOTO550
11095 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:PRINT"MAIS
 ,OUI !":LOCATE2,19:PRINT"CE SONT DES PE
RLES ...":GOSUB60310:LOCATE2,20:PRINT"MA
IS DE CYANURE !!!":GOSUB60320:GOTO10840
11100 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFAH=1ORVP
=1THENPRINT"CA CROQUE ":LOCATE2,19:PRINT
"SOUS LA DENT...":GOSUB60380:HDB=1:GOTO5
50ELSEPRINT"DES HUITRES !!!":LOCATE2,19:
PRINT"CONNAIS PAS...":GOSUB60320:GOTO550
11110 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFHDB=1AND
TVP=0THENPRINT"MAIS ,OUI...":LOCATE2,19:
PRINT"CE SONT DES PERLES !":GOSUB60290:P
LAY"P":TVP=1:GOTO550ELSEIFPA=1THEN11095E
LSEIFHDB=1ANDTVP=1THENPRINT"DES PERLES,
OUI...":LOCATE2,19:PRINT"MAIS DE CYANURE
 !"ELSE11115
11112 GOSUB60320:GOTO10840
11115 IFREP$="PRE HUI"THENAP=1:HDB=0:GOT
O11090ELSEPRINT"DES PERLES,":LOCATE2,19:
PRINT"OU CA ???":PLAYDD$+"P":GOTO550
11120 IFDIA=0THENAP=0:GOTO11110ELSEGOSUB
55900:IFTVP=1ANDPA=0ANDAP=1THENOBJ=6:GOS
UB8600:LOCATE2,19,0:PRINT"-= FELICITATIO
NS ! =-":HDB=0:PA=1:GOTO550 ELSE IFAP=0T
HEN11110ELSELOCATE2,18,0:PRINT"DES PERLE
S !!!":LOCATE2,19:PRINT"CONNAIS PAS...":
:GOTO550
11150 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:PRINT"UNE
TRAPPE S'OUVRE":LOCATE2,19:PRINT"SOUS VO
S PIEDS...":J=0:FORI=115TO100STEP-1:BEEP
:J=J+1:LINE(25+J,I)-(173-J,I),2:BEEP:NEX
T:LOCATE2,20:COLOR15:PRINT"VOUS TOMBEZ !
!!"
11151 G$="SILASOFAMIREDO":PLAY"L24T1A105
"+G$+"04"+G$+"03"+G$+"02"+G$+"01"+G$:BEE
P:PLAY"PP":BEEP:PLAY"P":BEEP:GOTO10830
11200 ONV GOTO 11210,11205,11220,11230
11205 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:PRINT"CA V
A PAS NON !..":PLAYDD$+"SOLARE":GOTO520
11210 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFREP$="AL
L LAM"THENPRINT"RECEVANT UNE":LOCATE2,19
:PRINT"DECHARGE ELECTRIQUE..":PLAYDD$,"P
":GOTO10850 ELSE PRINT"POUR QUOI FAIRE ?
??":PLAYPP$+"P":GOTO550
11220 IFREP$="OUV POR"ORREP$="OUV ARM"OR
REP$="OUV PLA"THEN55950ELSEIFREP$="OUV B
UF"THENGOSUB55900:LOCATE2,18,0:PRINT"VOU
S ETES":LOCATE2,19:PRINT"BIEN CURIEUX !.
..":PLAYDD$:GOTO550ELSE11150
11230 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFREP$="PR
E BOI"THENPRINT"VOUS L'AVEZ.":BTE=1:GOTO
550ELSEIFREP$="OUV BOI"ANDBTE=1THENBTE=0
:IFAA=0THENPRINT"DANS LA BOITE,":LOCATE2
,19:PRINT"DES ALLUMETTES...":BO=1:PLAYPP
$+"P":GOTO550ELSEIFAA=1THENATTRB1,0:COLO
R2
11231 IFAA=1ANDREP$="OUV BOI"THENPRINT"
VIDE !!!":ATTRB0,0:COLOR7:PLAYPP$+PP$+"P
":GOTO520
11232 IFBO=1ANDAA=0ANDREP$="PRE ALL"THEN
AA=1:BO=0:OBJ=1:GOSUB8600:GOTO550
11234 IF V=4 THEN V=1
11235 GOTO11400
11250 ONV GOTO 11255,11260,11270
11255 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:PRINT"CA V
A PAS NON !..":PLAYDD$+"SOLARE":GOTO520
11260 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFREP$="PR
E DIS"THENPRINT"VOUS LE POSSEDEZ.":DIS=1
:GOTO550ELSEIFREP$="MET DIS"ANDDIS=1ANDH
IFI=1THEN11265ELSEIFREP$="BAI BOU"THENHI
FI=1:PRINT"C'EST FAIT...":GOTO550ELSEV=1
:GOTO11400
11265 A$="T804L24FA#FA#SOLALASOFA#MIRERE
MIFA#":B$="L36FA#L12MIL48MI":C$="L36MIL1
2REL48":D$="REL24MIMIFA#REMIL12FA#SOL24F
A#REMIL12FA#SOL24FA#MIREMI03LA04FA#FA#FA
#SOLALASOFA#L12SOMIL24REREMIFA#L36MIL12R
EL48"
11266 PLAYA$+B$+A$+C$:PLAYD$+D$:PLAY"REL
24T5":BTN=1:GOSUB55900:LOCATE2,18,0:PRIN
T"AH! BEETHOVEN...":LOCATE2,19:PRINT"QUE
LLE BEAUTE !!!":PLAYDD$+"P":GOTO550
11270 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFBTN=1THE
NIFREP$="ABA CAD"THENPRINT"DERIERE LE CA
DRE,":LOCATE2,19:PRINT"UN COFFRE...":CAD
RE=1:PLAY"T5L1204DOFASO#05DO04L10PSO#L36
05DOP":GOTO550
11280 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFCOFF=1AN
DCADRE=1ANDREP$="FOU COF"ANDDA=0THENPRIN
T"DANS LE FOND,":LOCATE2,19:PRINT"UN OBJ
ET BRILLANT...":PLAYDD$:CF=1:GOTO550
11285 IFCF=1ANDREP$="PRE OBJ"THENPRINT"M
AIS, OUI...":LOCATE2,19:PRINT"C'EST LE D
IAMANT...":TD=1:PLAYPP$:GOTO550
11290 IFTD=1ANDDA=0ANDREP$="PRE DIA"THEN
PRINT"QUELLE CHANCE !!!..":GOSUB60340:OB
J=4:GOSUB8600:DA=1:TD=0:GOSUB55900:GOTO4
00ELSEIFDA=1ANDREP$="FOU COF"THENLOCATE7
,19:COLOR2:ATTRB1,0:PRINT"VIDE ";CHR$(8)
;"!":GOSUB60370:ATTRB0,0:GOTO400
11295 GOTO11400
11300 IFV=3ANDREP$="ALL ORD"ORREP$="BAI
BOU"ORREP$="BAI MAN"ORREP$="ABA BOU"ORRE
P$="ABA MAN"THEN11310ELSE55950
11310 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:PRINT"LA M
ALCHANCE":PLAY"04T5SISOLAMI":LOCATE2,19:
PRINT"VOUS GUETTANT,":PLAY"PP":LOCATE2,2
0:PRINT"LE MONITEUR IMPLOSE..":PLAY"MILA
SISO":GOTO10860
11330 LOCATE2,18,0:IFREP$="DES ESC"THEN1
0810ELSEIFREP$="SAU ESC"THENPRINT"ET..."
:G$="SILASOFAMIREDO":PLAY"L24T1A105"+G$+
"04"+G$+"03"+G$+"02"+G$+"01"+G$+"A0P"ELS
E55950
11335 COLOR15:LOCATE2,18:PRINT"VOUS VOUS
 RECEVEZ":LOCATE2,19:PRINT"EN DOUCEUR...
":BEEP:BEEP:BEEP:PLAY"PPPP":P=1:V=4:COLO
R7:GOTO400
11340 IFV<>1THEN55950
11345 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFCLE=1AND
REP$="MET CLE"THENARM=1:PRINT"ET PUIS...
":GOTO550ELSEIFARM=1ANDREP$="OUV ARM"THE
NPLA=1:PRINT"DANS CETTE ARMOIRE,":LOCATE
2,19:PRINT"UNE BOITE.":GOTO550
11350 IFREP$="PRE BOI"ANDPLA=1THENPLA=0:
ARM=0:BA=1:GOSUB55900:LOCATE2,18,0:PRINT
"VOUS L'AVEZ.":GOTO550
11355 IF REP$="OUV BOI"ANDBA=1THENBO=1:G
OSUB55900:IFLA=1THENLOCATE2,18:PRINT"VID
E!!":BO=0:GOTO550ELSEIFLA=0THENLOCATE2,1
8:PRINT"UNE LETTRE...":GOTO550
11360 IFREP$="PRE LET"ANDBA=1ANDBO=1THEN
BA=0:BO=0:LA=1:OBJ=5:GOSUB60340:GOSUB860
0:GOTO550ELSE55950
11370 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFV=1ANDRE
P$="OUV PLA"THENPRINT"C'EST FAIT...":PLA
YPP$+"P":OPA=1:GOTO550ELSEIFV<>1ANDREP$=
"OUV PLA"THENPRINT"IMPOSSIBLE !!!":GOSUB
60370:GOTO550
11380 IFOPA=1ANDREP$="FOU PLA"THENOPA=0:
FOP=1:PRINT"A L'INTERIEUR,":LOCATE2,19:P
RINT"UNE LONGUE CORDE...":PLAY"LASISOP":
GOTO550
11390 IFFOP=1ANDREP$="PRE COR"THENFOP=0:
PRINT"D'ACCORD..":GOSUB60340:PLAYPP$:OBJ
=3:GOSUB8600:GOTO550
11400 IFV=1ORV=3THEN11405ELSEGOSUB55900:
LOCATE2,18,0:PRINT"UNE TRAPPE S'OUVRE":L
OCATE2,19:PRINT"SOUS VOS PIEDS...":J=0:F
ORI=115TO100STEP-1:BEEP:J=J+1:LINE(25+J,
I)-(173-J,I),V:BEEP:NEXT:LOCATE2,20:COLO
R15:PRINT"VOUS TOMBEZ !!!":GOTO11410
11405 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:PRINT"UNE
TRAPPE S'OUVRE":LOCATE2,19:PRINT"SOUS VO
S PIEDS...":J=0:FORI=115TO100STEP-1:BEEP
:J=J+1.6:LINE(27+J,I)-(171-J,I),V:BEEP:N
EXT:LOCATE2,20:COLOR15:PRINT"VOUS TOMBEZ
 !!!":GOTO11410
11410 G$="SILASOFAMIREDO":PLAY"L24T1A105
"+G$+"04"+G$+"03"+G$+"02"+G$+"01"+G$:BEE
P:PLAY"PP":BEEP:PLAY"P":BEEP:GOTO10830
11500 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFREP$="OU
V FEN"THENPRINT"VOUS L'AVEZ OUVERTE.":PL
AYPP$:FENO=1:GOTO550
11510 IFREP$="SAU FEN"ANDFENO=1THENGOSUB
60400:PRINT"VOUS Y ETES PERCHE...":LOCAT
E2,19:PRINT"QUELLE AGILITE !!":SAF=1:PLA
Y"04T4L24A0SISOLAMISOP":GOTO550
11520 IFREP$="MET COR"ANDSAF=1THENPRINT"
TRES BIEN,":LOCATE2,19:PRINT"VOTRE CORDE
 PEND":LOCATE2,20:PRINT"AU DEHORS.":PLAY
"MIMIFAFASOSOP":COD=1:GOTO550
11525 IFCOD=1ANDPRC<>1ANDREP$="PRE COR"T
HENPRINT"VOUS LA CESISSEZ...":PRC=1:PLAY
PP$+"P":GOTO550
11530 IFCOD=1ANDPRC=0ANDREP$="DES COR"TH
ENPRINT"LA CORDE VOUS GLISSE":LOCATE2,19
:PRINT"DES MAINS...":LOCATE2,20:PRINT"C'
EST LA GRANDE CHUTE":GOTO11151
11540 IFCOD=1ANDPRC=1ANDREP$="DES COR"TH
ENPRINT"SENCERES FICELLES":LOCATE2,19:PR
INT"DE CALLECON !,..":LOCATE2,20:PRINT"V
OUS EN ETES SORTIS.":CP=-1:GOTO10900
11550 LOCATE2,18,0:PRINT"C'EST LA CHUTE.
.."
11560 G$="SILASOFAMIREDO":PLAY"L24T1A105
"+G$+"04"+G$+"03"+G$+"02"+G$+"01"+G$:BEE
P:PLAY"PP":BEEP:PLAY"PA0O4L24T4":BEEP
11570 LOCATE2,19:COLOR15:PRINT"DANC LA C
UVETTE WC!!!":PLAY"PSOSISOSILASOFAMI":GO
TO10820
11600 V=V+1:IFV=5THENV=1
11610 GOTO11400
30000 IFLA=0ORLET=0THEN55950
30010 FORI=118TO16STEP-1:LINE(16,I)-(183
,I),-12:NEXT
30020 ATTRB0,1:COLOR1,11:LOCATE7,5,0:PRI
NT"Ce ";"message";:ATTRB0,0:PRINT",":ATT
RB0,1:LOCATE3,7:PRINT"s'autodetruira dan
s":LOCATE5,9:PRINT"exactement ";:COLOR4:
PRINT"20s";:ATTRB0,0:COLOR1:PRINT"."
30030 LOCATE12,12:COLOR11,4:PRINT"LE SER
VICE":LOCATE12,13:PRINT"CLIENTELLE":PLAY
BB$+"PPP"
30040 COLOR4,11:FORI=19TO1STEP-1:ATTRB0,
1:LOCATE16,9:PRINTUSING"##";I:PLAY"A105S
ISIPPP":NEXT:LOCATE16,9:PRINT" 0":ATTRB0
,0
30050 PLAY"A1T1L1203SILASOFAMIREDOSILASO
FAMIREDO02SILASOFAMIREDO01SILASOFAMIREL4
8T15DOA0T4L24"
30060 GOSUB55900:LOCATE2,18,0:IFP=6ANDV=
3ANDCADRE=1THENPRINT"GENIAL !!, DANS SA"
:LOCATE2,19:PRINT"DESTRUCTION, CE":LOCAT
E2,20:PRINT"MESSAGE CAUSE L'OU-":LOCATE2
,21:PRINT"VERTURE DU COFFRE...":COFF=1:G
OTO550
30070 PRINT"DANS SA DESTRUCTION,":LOCATE
2,19:PRINT"CE MESSAGE A ENTRAINE":LOCATE
2,20:PRINT"VOTRE PERTE...":PLAYPP$:LL=1:
GOTO10860
30075 ATTRB0,0:GOTO550
40000 G=VAL(MID$(GFD$,1,2)):F=VAL(MID$(G
FD$,3,2)):D=VAL(MID$(GFD$,5,2))
40010 ON G GOSUB40040,51400,51440,51450,
51480,51550,51570,51600,51620,51640,5167
0,51720
40020 ON F GOSUB40040,51430,51460,51500,
51510,51530,51560,51580,51630,51660,5168
0,51710
40030 ON D GOSUB40040,51410,51420,51470,
51490,51520,51540,51590,51610,51650,5169
0,51700
40040 RETURN
51000 BOXF(10,11)-(14,6)" ",,C0:BOX(84,5
1)-(115,92),0:IF P=10 THEN BOX(89,73)-(8
7,70),0:RETURN
51010 BOX(89,72)-(88,71),0:LINE-(93,71),
0:RETURN
51100 RETURN
51200 BOXF(11,9)-(13,11)" ",,C0:BOXF(90,
84)-(109,93),0:BOX(90,74)-(109,90),0:LIN
E(97,78)-(101,78),0:RETURN
51300 RESTORE60020:FORJ=9TO11:FORI=6TO11
:READ A,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR$(0)=A,B,C,D,
E,F,G,H:PSET(I,J)GR$(0),C0:NEXT:NEXT:DEF
GR$(0)=0,0,24,24,24,24,56,104:PSET(7,8)G
R$(0),C0:DEFGR$(0)=0,0,6,6,6,6,6,14:PSET
(11,8)GR$(0),C0:RETURN
51310 GOSUB51330:FORI=118TO16STEP-1:LINE
(16,I)-(183,I),-(C1+1):GOSUB60390:NEXT:B
OX(16,16)-(183,118),C2:BOX(64,35)-(135,9
0),C2:LINE(16,16)-(64,35),C2:LINE(183,16
)-(135,35),C2:LINE(64,90)-(16,118),C2:LI
NE(135,90)-(183,118),C2:RETURN
51320 GOSUB51330:FORI=118TO16STEP-1:LINE
(16,I)-(183,I),-(C1+1):GOSUB60390:NEXT:B
OX(16,16)-(183,118),C2:BOX(44,35)-(155,9
0),C2:LINE(16,16)-(44,35),C2:LINE(183,16
)-(155,35),C2:LINE(155,90)-(183,118),C2:
LINE(16,118)-(44,90),C2:RETURN
51330 IFCP=0ANDTR=1THENRETURNELSEFORI=16
TO118:LINE(16,I)-(183,I),CL:BEEP:NEXT:RE
TURN
51400 Y1=101:Y2=48:FORX=45TO60:LINE(X,Y2
)-(X,Y1):Y1=Y1-.6:Y2=Y2+.2:NEXT:RETURN
51410 Y1=96:Y2=48:FORX=160TO175:LINE(X,Y
2)-(X,Y1):Y1=Y1+1:Y2=Y2-.2:NEXT:RETURN
51420 Y1=104:Y2=48:FORX=160TO175:LINE(X,
Y2)-(X,Y1):Y1=Y1+.6:Y2=Y2-.2:NEXT:RETURN
51430 BOXF(128,50)-(151,90):RETURN
51440 Y1=111:Y2=40:FORX=23TO38:LINE(X,Y2
)-(X,Y1):Y1=Y1-1:Y2=Y2+.3:NEXT:RETURN
51450 Y1=110:Y2=41:FORX=30TO50:LINE(X,Y2
)-(X,Y1):Y1=Y1-.6:Y2=Y2+.2:NEXT:RETURN
51460 LOCATE9,11:PRINT"      ":LINE(71,
90)-(71,50):LINE-(128,50):LINE-(128,90):
LINE-(126,88):RESTORE60100:FORI=1TO28:RE
ADA,B:NEXT:FORI=1TO7:READA,B:LINE-(A,B):
NEXT:RETURN
51470 Y1=96:Y2=45:FORX=146TO166:LINE(X,Y
2)-(X,Y1):Y1=Y1+.6:Y2=Y2-.2:NEXT:RETURN
51480 BOXF(3,11)-(7,13)" ",7,0:PSET(64,9
0):LINE-(59,93):BOX-(57,50):LINE-(59,50)
:LINE-(27,43):LINE-(27,111):RETURN
51490 BOXF(17,11)-(21,13)" ",7,0:PSET(13
5,90):LINE-(140,93):BOX-(142,50):LINE-(1
40,50):LINE-(172,43):LINE-(172,111):RETU
RN
51500 BOXF(88,50)-(111,90):RETURN
51510 BOX(93,45)-(106,58):BOX(95,47)-(10
4,56):BOX(99,47)-(100,56):BOX(95,51)-(10
4,52):RETURN
51520 Y1=92:Y2=48:FORX=140TO155:LINE(X,Y
2)-(X,Y1):Y1=Y1+.6:Y2=Y2-.2:NEXT:RETURN
51530 BOXF(50,50)-(73,90):RETURN
51540 LINE(160,45)-(160,65):LINE-(175,69
):LINE-(175,40):LINE-(160,45):LINE(158,4
4)-(158,66):LINE-(178,73):LINE-(178,36):
LINE-(158,44):BOX(167,43)-(168,66):BOX(1
75,55)-(160,54):RETURN
51550 Y1=114:Y2=45:FORX=23TO40:LINE(X,Y2
)-(X,Y1):Y1=Y1-.6:Y2=Y2+.2:NEXT:RETURN
51560 BOX(74,45)-(125,64):BOX(72,43)-(12
7,66):BOXF(74,54)-(125,55):BOXF(99,45)-(
100,63):RETURN
51570 LINE(38,45)-(38,65):LINE-(24,69):L
INE-(24,40):LINE-(38,45):LINE(40,44)-(40
,66):LINE-(21,73):LINE-(21,36):LINE-(40,
44):BOX(31,43)-(32,66):BOX(38,55)-(24,54
):RETURN
51580 BOX(55,45)-(97,90):BOX(57,47)-(95,
90):BOX(74,47)-(76,90):BOX(77,90)-(79,47
):BOX(65,47)-(66,90):BOX(87,47)-(88,90):
FORI=55TO90STEP09:BOX(57,I)-(74,I+1):BOX
(79,I)-(95,I+1):NEXT:RETURN
51590 BOX(20,11)-(21,13)" ",7:BOX(160,95
)-(162,47),7:LINE-(160,47):LINE-(175,40)
:LINE-(175,110):RETURN
51600 LINE(24,40)-(24,113):LINE-(48,99):
LINE-(48,45):LINE-(24,40):LINE(27,44)-(2
7,112):LINE-(46,100):LINE-(46,47):LINE-(
27,44):BOX(36,46)-(38,105):BOXF(31,45)-(
32,108):LINE(42,47)-(42,101):RESTORE6013
0
51605 READA,B:PSET(A,B):FOR I=1TO23:READ
A,B:LINE-(A,B):NEXT:RETURN
51610 BOXF(17,10)-(19,12)" ",7:LINE(135,
90)-(139,93):BOX-(142,47),7:LINE-(140,47
):LINE-(158,42):LINE-(158,103):RETURN
51620 BOX(3,11)-(4,13)" ",7:BOX(17,95)-(
39,47),7:LINE-(24,40):LINE-(24,113):RETU
RN
51630 BOX(103,50)-(152,90):LOCATE13,11:P
RINT"        ":LINE(152,90)-(150,88):LINE-
(150,51):LINE-(105,51):LINE-(105,88):LIN
E-(103,90):RETURN
51640 BOXF(6,11)-(7,13)" ",7,0:PSET(64,9
0):LINE-(59,93):BOX-(57,50):LINE-(59,50)
:LINE-(48,47):LINE-(48,100):RETURN
51650 RESTORE60140:READA,B:PSET(A,B):FOR
I=1TO22:READA,B:LINE-(A,B):NEXT:RETURN
51660 BOX(84,45)-(115,64):BOX(82,43)-(11
7,66):BOXF(84,54)-(115,55):BOXF(99,45)-(
100,63):RETURN
51670 LINE(49,47)-(49,66):LINE-(35,69):L
INE-(35,43):LINE-(49,47):LINE(51,45)-(51
,68):LINE-(32,73):LINE-(32,39):LINE-(51,
45):BOX(42,46)-(43,67):BOX(49,56)-(35,57
):RETURN
51680 BOXF(18,10)-(20,13)" ",7,0:BOX(146
,95)-(144,47),7:LINE-(168,41):LINE-(168,
108):RETURN
51690 LINE(165,43)-(165,69):LINE-(151,66
):LINE-(151,47):LINE-(165,43):LINE(168,7
3)-(168,39):LINE-(149,45):LINE-(149,68):
LINE-(168,73):BOX(157,46)-(158,67):BOX(1
65,56)-(151,57):RETURN
51700 BOXF(18,11)-(20,13)" ",7,0:BOX(144
,96)-(146,47),7:LINE-(144,47):LINE-(167,
40):LINE-(167,108)
51705 RESTORE60150:READA,B:PSET(A,B):FOR
I=1TO15:READA,B:LINE-(A,B):NEXT:RETURN
51710 GOSUB51460:RESTORE60160:FORI=1TO19
:READA,B:LINE-(A,B):NEXT:RETURN
51720 BOXF(3,11)-(6,13)" ",7,0:BOX(53,96
)-(55,47),7:LINE-(27,40):LINE-(27,111)
51725 RESTORE60170:FORI=1TO23:READA,B:LI
NE-(A,B):NEXT:RETURN
55800 ON V GOTO 55810,55820,55830,55840
55810 PSET(29,11)"N",3,4:PSET(33,15)"E",
3,4:PSET(29,19)"S",3,4:PSET(25,15)"O",3,
4:RETURN
55820 PSET(29,11)"E",3,4:PSET(33,15)"S",
3,4:PSET(29,19)"O",3,4:PSET(25,15)"N",3,
4:RETURN
55830 PSET(29,11)"S",3,4:PSET(33,15)"O",
3,4:PSET(29,19)"N",3,4:PSET(25,15)"E",3,
4:RETURN
55840 PSET(29,11)"O",3,4:PSET(33,15)"N",
3,4:PSET(29,19)"E",3,4:PSET(25,15)"S",3,
4:RETURN
55850 COLOR4,7:LOCATE2,16:PRINT"Votre ac
tion ?":PLAYBB$:POKE&H2019,0:COLOR7,4:LO
CATE2,16:PRINT"Votre action ? ":LOCATE2,
17,1:REP$=INPUT$(1):RETURN
55900 BOXF(2,22)-(22,17)" ",7,4:BOX(22,1
7)-(16,16)" ",7,4:COLOR6:RETURN
55910 BOXF(2,22)-(22,16)" ",7,4:RETURN
55950 COLOR7,4:LOCATE2,17,0:PRINT"Imposs
ible...":PLAYDD$:GOTO520
60000 DATA80,43,119,63,82,45,117,61,116,
54,115,55,112,55,111,56,109,56,108,55,10
5,56,104,55,101,57,99,56,97,57,91,57,89,
56,88,55,85,55,84,54,83,54,82,55,90,56,9
0,51,90,52,91,52,93,50,93,49,91,47,89,47
,87,49,87,50,89,52
60010 DATA72,72,87,93,112,72,127,93
60020 DATA16,41,43,46,44,40,40,41,200,13
6,14,17,33,65,130,4,0,0,0,0,255,0,0,0,
0,0,0,0,255,0,0,2,5,5,5,5,253,5,5,26,50,
98,194,130,2,2,2,43,44,44,44,43,47,40,40
,136,80,96,64,128,255,0,0,0,0,0,0,255,
0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,5,5,5,5,5,253,5,5,
2,2,2,6,14,30
60030 DATA54,102,40,47,239,40,40,40,40,5
6,0,255,255,0,0,0,0,0,255,255,0,0,0,0,
0,0,255,255,0,0,0,0,0,5,253,253,5,5,5,5,
7,198,134,255,0,0,0,0,0
60040 DATA 87,96,87,86,112,86,112,96,74,
85,85,89,74,90,85,94,114,85,125,89,114,9
0,125,94,88,96,90,94,90,87,109,87,109,94
,112,97,111,99,108,96,108,94,109,94,109,
87,90,87,90,94,91,94,91,96,88,99,255,192
,191,191,184,176,176,176,255,0,255,255,3
,1,1,1
60050 DATA252,6,255,255,187,221,187,221,
176,176,184,127,255,64,64,127,1,1,3,255,
255,0,0,255,187,221,187,255,255,66,33,25
5
60060 DATA31,16,23,63,32,63,12,127,255,0
,252,255,0,255,0,255,248,8,40,252,4,252,
48,254,127,96,107,99,96,127,96,107,255,0
,192,202,0,255,0,255,254,6,102,102,6,254
,6,102,96,96,127,96,127,106,106,106,0,0,
255,0,248
60070 DATA168,168,168,102,6,254,6,6,6,6,
6,106,106,106,106,106,127,127,24,169,169
,169,169,169,256,255,0,254,86,86,86,86,2
54,254,24
60080 DATA0,0,0,0,3,3,0,3,0,0,0,0,255,25
5,0,255,0,0,0,0,255,255,0,255,0,0,0,0,19
2,192,0,192,3,0,3,3,0,0,0,0,255,0,255,25
5,0,0,0,0,255,0,255,255,0,0,0,0,192,0,19
2,192,0,0,0,0
60090 DATA0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,4,10,1
8,17,225,255,168,136,0,0,0,0,0,225,17,18
,10,4,0,0,0
60095 DATA0,0,0,0,63,224,192,176,0,0,0,0
,192,120,52,212,207,176,207,48,15,0,0,0,
52,212,50,194,1,0,0,0
60100 DATA168,43,152,47,152,100,157,100,
157,95,162,95,162,90,167,90,167,85,168,8
5,168,105,157,100,157,95,168,99,168,97,1
62,95,162,90,168,92,168,70,157,81,150,97
,150,48,139,51,139,92,134,90,139,93,150,
93,126,88,126,51,126,51,73,51,73,88,71,9
0,73,88
60102 DATA73,86,79,82,79,50,120,50,120,8
2,126,86,119,82,115,82,115,58,84,58,84,8
2,79,82
60110 DATA100,87,120,88,100,87,100,82,12
0,84,100,82,107,78,120,81,107,78,107,73,
120,78,107,73,113,71,120,75,113,71,113,6
8,114,68 ,120,72,113,68,118,67
60120 DATA27,41,43,45,41,45,41,104,43,10
4,43,45,43,104,45,102,45,47,60,50,60,94,
60,50,60,94,64,90,60,94,55,94,55,90,55,9
4,45,100,45,96,55,90,50,90,45,93,45,89,5
0,87,50,90,50,87,45,87,45,67,55,77
60130 DATA27,56,35,57,27,57,27,69,35,69,
27,70,27,84,35,82,27,83,27,98,36,95,36,1
06,38,105,38,94,45,92,38,94,38,82,45,81,
38,82,38,69,45,69,38,69,38,57,45,58
60140 DATA139,91,139,50,152,47,152,99,15
0,99,150,49,140,51,140,93,144,95,144,50,
140,51,140,60,150,58,150,68,140,69,140,7
8,150,79,150,88,140,86,140,93,144,95,145
,95,145,50
60150 DATA146,96,146,94,150,94,167,104,1
67,102,157,96,155,96,157,96,160,98,163,9
8,167,99,167,76,150,67,167,76,167,50,155
,44
60160 DATA125,88,125,86,80,83,78,85,80,8
3,83,83,88,81,125,85,88,81,93,81,97,80,1
26,84,126,70,123,69,118,68,113,67,100,66
,90,67,80,69
60170 DATA27,106,48,93,52,93,48,93,27,10
6,27,104,41,95,43,95,41,95,27,104,27,102
,35,97,37,97,35,97,27,102,27,100,30,99,2
7,100,27,50,40,44,27,50,27,76,44,67
60180 DATA0,0,63,64,128,255,64,64,11,8,6
0,24,255,0,0,255,0,0,12,8,0,0,252,2,1,25
5,2,2,13,8,64,64,64,64,32,32,16,12,11,9,
0,0,0,0,0,0,0,255,12,9,2,2,2,2,4,4,8,48,
13,9,3,6,4,6,3,1,2,1,11,10,255,0,0,60,66
,189,126,60,12,10,192,96,32,96,192,128,6
4,128,13,10
60185 DATA1,1,255,2,2,4,15,1,11,11,0,0,0
,0,0,0,0,255,12,11,128,128,255,64,64,32,
240,128,13,11
60190 DATA64,64,79,80,80,96,96,64,12,6,0
,0,240,8,8,4,4,2,13,6,2,1,1,2,28,240,128
,128,13,7,64,128,128,64,120,79,65,65,12,
7,0,0,0,31,32,32,64,64,15,8,0,0,0,251,4,
4,4,4,16,8,0,0,0,255,0,0,0,0,17,8,0,0,0,
128,64,64,32,32,18,8,32,32,32,48,72,136,
8,16,18,9,0,0
60192 DATA0,0,0,0,1,254,17,9,4,4,4,4,4,4
,4,247,16,9,64,64,64,192,32,32,32,127,15
,9,0,0,0,0,1,2,4,8,14,9,128,128,128,128,
128,128,128,128,13,8,65,65,65,65,65,65,6
5,65,12,8,128,128,128,128,128,128,128,12
8,13,9,65,65,65,65,65,65,65,65,12,9,128,
128,128,128
60194 DATA128,128,128,128,13,10,65,65,65
,65,65,65,65,65,12,10,128,128,255,240,13
6,134,28,224,13,11,65,65,255,15,17,97,56
,7,12,11,28,34,35,34,28,11,12,11,14,10,6
4,128,0,0,0,255,0,255,15,10,8,16,32,64,1
28,127,128,127,16,10,7,8,8,8,7,250,6,250
,17,10,16,176
60196 DATA208,144,16,16,16,16,18,10,16,5
6,127,152,0,0,0,0,18,11,2,2,2,2,3,250,7,
3,17,11,0,0,0,0,0,255,0,0,16,11,0,0,0,0,
0,255,0,0,15,11,8,8,248,8,8,11,28,24,14,
11
60200 DATA48,77,53,72,89,72,90,73,85,78,
84,78,84,94,88,90,95,90,89,90,90,91,89,9
0,89,74,84,94,49,78,49,94,48,95,66,94,67
,95,84,94,85,95,51,80,60,82,62,80,71,82,
73,80,82,82,82,91,73,84,71,84,62,91,60,9
1,51,84
60210 DATA72,95,127,93,127,93,108,70,108
,76,89,93,89,93,72,56,72,56,89,73,89,73,
72,82,89,76,108,93,108,93,98,76,98,76,89
,84,98,83,108,88,108,82,127,70,127,70,11
9,82,119,82,127,76,72,77,79,82,79,82,89,
73,74,58,80,71,81,71,87,58,74,84,80,91,8
1,91,87,84
60212 DATA110,84,117,91,118,91,125,84,11
0,72,117,76,117,76,110,80,78,64,78,65,83
,64,83,65,78,87,78,88,83,87,83,88,113,74
,114,74,113,78,114,78,115,87,115,88,120,
87,120,88,74,79,77,81,77,81,75,80,79,75,
81,82,81,82,83,75,83,75,85,82,121,72,125
,75
60214 DATA64,64,64,64,64,78,68,74,11,8,7
4,202,74,78,127,64,64,64,11,9
60220 DATA0,0,0,255,192,160,144,136,0,0,
0,255,3,5,9,17,132,138,145,160,192,255,0
,0,33,81,137,5,3,255,0,0
60230 DATA0,7,12,18,35,100,88,72,0,224,4
8,72,196,38,26,18,72,88,100,35,18,12,7,0
,18,26,38,196,72,48,224,0
60240 DATA0,32,80,33,2,9,20,72,0,4,10,4,
144,40,16,64,162,69,2,0,1,64,160,64,164,
74,4,128,72,148,8,0
60250 PLAY"04L24REL12REREL24RE#L48REL24F
A#L48SOP":RETURN
60260 PLAY"A1T1202L24PPFAMIREDOREREFAFAS
OFAMIREDOMIFAL54MIL18REL96REL24P":RETURN
60270 PLAY"05T4L6SILASOFAMIREDO04SILASOF
AMIREDO03SILASOFAMIREDO":RETURN
60280 PLAY"A1L12T403SIMISILAMIREDO04SOSI
MILAMIREDO05MIDOFARELAMIREDOA0":RETURN
60290 PLAY"04T3L24LA05DO#MIL36LAL24MIL84
T4LA":RETURN
60300 PLAY"A0T504L12FASO#LA#PO5L24DOL12D
O04LA#SO#DOL12MIPL24FAPPP":RETURN
60310 PLAY"A0T504L12FASO#LA#PO5L24DO":RE
TURN
60320 PLAY"A0T505L12DO04LA#SO#DOL12MIPL2
4FA":RETURN
60330 PLAY"A0T505L24DO04LA#LAL12LALALA#L
24LASOPL12FAFASOSOL24LAL12SOFALAL24SOFA"
:RETURN
60340 PLAY"A0T504L12DOMISOL1205DOL12P04S
OL3605DO":RETURN
60350 PLAY"05L24T4DOREMIFASOP":RETURN
60360 PLAY"04T3L24SI05MILAFA04SI05MILAFA
PT2SILASOFAMIREDOP":RETURN
60370 PLAY"04T3L24SI05MILAFA04SI05MILAFA
P":RETURN
60380 PLAY"05T3L24MISISOMIS.SOP":RETURN
60390 PLAY"05T1LISI":RETURN
60400 G$="DOREMIFASOLASI":PLAY"L24T1A101
"+G$+"02"+G$+"03"+G$+"04"+G$+"05"+G$:BEE
P:PLAY"PP":BEEP:PLAY"P":BEEP:BEEP:RETURN
```



MENUS DEROULANTS

AMSTRAD

Utilisateurs de disquettes, simplifiez-vous la vie, oeuvrez dans le confort et la facilité.

Jeff GASTE

Mode d'emploi :
Le premier programme (indications incluses), permet de modifier ou de créer des catalogues, directement exploitables par le second. Ce dernier permet la recherche aisée d'un titre et le lancement du programme concerné par un minimum de manipulations.

LISTING 1

```
9 '-----------------------------
10 ' Edition de 'menus deroulants
11 '-----------------------------
20 OPENOUT "antibug":MEMORY HIMEM-
1:CLOSEOUT
30 DIM t$(11),f$(11)
40 DEFINT a-z:MODE 1
50 WINDOW#1,1,40,24,25:PAPER#1,6:P
EN#1,0
60 WINDOW#2,1,40,1,1:PEN#2,6
1000 CLS:BORDER 1:LOCATE 8,2:PEN 6
:PRINT"Edition de 'menus deroulant
s'
1010 LOCATE 1,6:PEN 1:PRINT"Voulez
-vous :"
1020 LOCATE 14,10:PRINT"Generer un
 nouveau Menu
1030 LOCATE 14,12:PRINT"Modifier u
n ancien Menu
1050 CLS#1:PRINT#1,"   Execution
=      <ENTER>"
1060 PRINT#1,"Choix suivant = <Bar
re d'espacement>"
1120 a=1
1130 ce=6:GOSUB 1200
1140 CALL &BB18:IF INKEY(6)<>-1 OR
 INKEY(18)<>-1 THEN 1190 ELSE
1150 IF INKEY(47)<>-1 THEN 1160 EL
SE 1140
1160 ce=0:GOSUB 1200
1170 a=a+1:IF a>2 THEN a=1
1180 ce=6:GOSUB 1200:GOSUB 1140
1190 ON a GOSUB 1400,2000
1200 PLOT 200,294-32*a,ce:DRAW 580
,294-32*a,ce:DRAW 580,269-32*a,ce:
DRAW 200,269-32*a,ce:DRAW 200,294-
32*a,ce:RETURN
1399 '-----------------------------
1400 'numerotation disquette
1401 '-----------------------------
1410 CLS
1420 LOCATE 8,2:PRINT"Numerotation
 de la disquette
1430 LOCATE 1,5:INPUT "Disquette n
umero: ";dc:IF dc=0 THEN GOTO 1430

1440 LOCATE 1,7:INPUT "Face num. (
1/2) : ";f:IF f<1 OR f>2 THEN LOCA
TE 26,7:PRINT CHR$(32):GOTO 1440
1450 LOCATE 1,10:PRINT "Remarque:"
:PRINT:PRINT"Remplissez d'abord le
 titre du programme";:PRINT:PRINT"
   exemple: Roland / Ropes":PRINT
:PRINT"Puis le nom du 1er fichier,
 le 'lanceur'
1460 PRINT"    exemple:'Ropes'ou
 'Ropes .bas'":PRINT:PRINT"Fichi
er: Pas plus de 8 lettres..."
1470 LOCATE 10,24:PRINT"DESIGNEZ U
NE TOUCHE":CALL &BB18
1499 '-----------------------------
1500 'creation d'un menu
1501 '-----------------------------
1510 CLS:GOSUB 1840
1530 i=1:ce=6:GOSUB 1820
1540 x=0:GOSUB 1900
1550 LOCATE 1,4+2*(i-1):INPUT t$(i
):IF t$(i)="" THEN 1700
1560 LOCATE 1,4+2*(i-1):PRINT CHR$
(32):ce=0:GOSUB 1900:GOSUB 1830:CL
S#1
1570 ce=6:x=340:GOSUB 1900:LOCATE
22,4+2*(i-1):INPUT f$(i):IF f$(i)=
"" THEN GOTO 1570
1580 LOCATE 22,4+2*(i-1):PRINT CHR
$(32):ce=0:GOSUB 1900:ce=6:GOSUB 1
820:GOSUB 1840
1590 i=i+1:IF i<11 THEN GOTO 1540
ELSE 1800
1700 CLS#1:PRINT#1,"Votre Menu est
-il complet? (O/N)":CALL &BB18
1710 IF INKEY(34)<>-1 THEN 3000 EL
SE 1540
1800 CLS#1:PRINT#1,"   Menu comple
t : Sauvegardez le........";:PRINT
#1,"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";:CALL
&BB18:GOTO 3000
1820 CLS#2:PRINT#2,"Nouveau Titre
du programme:":RETURN
1830 CLS#2:PRINT#2,"              Nou
veau nom du 1er fichier:":RETURN
1840 CLS#1:PRINT#1,"Si le 'Menu' e
st complet faites ENTER":PRINT#1,"
champ'fichier':8 lettres max,sans
espace";:RETURN
1900 PLOT 20+x,390-32*i,ce:DRAW 26
0+x,390-32*i,ce:DRAW 260+x,365-32*
i,ce:DRAW 20+x,365-32*i,ce:DRAW 20
+x,390-32*i,ce:RETURN
1999 '-----------------------------
2000 'modification d'un menu
2001 '-----------------------------
2010 CLS:LOCATE 10,4:PRINT"Modific
ation d'un Menu
2020 LOCATE 2,10:PRINT"Chargez la
disquette concernee..":PRINT:PRINT
"...Sur la bonne face, S.V.P..!"
2030 PRINT:PRINT"Puis appuyez sur
une Touche.":CALL &BB18
2100 OPENIN "donnees"
2110 INPUT #9,i,f,dc
2120 FOR i=1 TO i-1:INPUT #9,t$(i)
,f$(i):NEXT
2130 CLOSEIN
2200 CLS:LOCATE 9,1:PRINT"Modifica
tion d'un Menu
2210 LOCATE 1,10:PRINT"Ancien nume
ro du disque :";dc
2220 PRINT#1:PRINT#1,"Si inchange:
<COPY>,sinon une touche";:CALL &BB
18
2230 IF INKEY(9)<>-1 THEN GOTO 230
0 ELSE
2240 IF INKEY(79)<>-1 THEN CLS#1:P
RINT#1,"Donnez le nouveau num. du
disque"
2250 LOCATE 1,10:INPUT "Nouveau nu
mero du disque : ";d1:dc=d1
2300 CLS:k=1:x=0
2310 FOR i=1 TO i-1:LOCATE 3,4+2*(
i-1):PRINT t$(i):NEXT
2320 FOR i=1 TO i-1:LOCATE 24,4+2*
(i-1):PRINT f$(i):NEXT
2330 ce=6:GOSUB 2900:GOSUB 2800:GO
SUB 2840
2490 CALL &BB18
2498 '
2499 'confirmation d'un titre
2500 IF INKEY(9)<>-1 THEN 2510 ELS
E 2600
2510 ce=0:GOSUB 2900:x=340:ce=6:GO
SUB 2900:GOSUB 2810
2520 CALL &BB18:IF INKEY(9)<>-1 TH
EN 2530 ELSE 2740
2530 ce=0:GOSUB 2900:x=0:ce=6
2540 k=k+1:IF k>10 THEN 1800 ELSE
2550 IF k>=i THEN GOSUB 2900:GOSUB
 1820:GOSUB 1700 ELSE
2590 GOSUB 2900:GOTO 2330
2598 '
2599 'annulation d'un titre
2600 IF INKEY(16)<>-1 THEN 2610 EL
SE 2700
2610 t$(k)="":f$(k)="":FOR k=k TO
i-1:t$(k)=t$(k+1):t$(i)=t$(k):f$(k
)=f$(k+1):f$(i)=f$(k):NEXT
2620 i=i-1:GOTO 2300
2698 '
2699 'modification d'un titre
2700 IF INKEY(79)<>-1 THEN 2710 EL
SE 2500
2710 LOCATE 1,4+2*(k-1):GOSUB 1820
::INPUT t$(k):t$(i)=t$(k)
2720 LOCATE 1,4+2*(k-1):PRINT CHR$
(32):ce=0:GOSUB 2900
2730 ce=6:x=340:GOSUB 2900:GOSUB 2
810:CALL &BB18
2740 IF INKEY(79)<>-1 THEN 2750 EL
SE 2780
2750 GOSUB 1830:LOCATE 22,4+2*(k-1
)
2760 INPUT f$(k):IF f$(k)="" THEN
GOTO 2760:f$(i)=f$(k)
2780 LOCATE 22,4+2*(k-1):PRINT CHR
$(32):ce=0:GOSUB 2900
2790 GOSUB 2800:x=0:k=k+1:GOTO 233
0
2800 CLS#2:PRINT#2,"Ancien Titre d
u programme:":RETURN
2810 CLS#2:PRINT#2,"        Ancien n
om du 1er fichier:":RETURN
2840 CLS#1:PRINT#1,"Si le nom est
conserve,tapez<COPY>,sinon:";:PRIN
T#1,"Annule=<CLR> / Change=<DEL>+1
e nouveau"
2900 PLOT 20+x,390-32*k,ce:DRAW 26
0+x,390-32*k,ce:DRAW 260+x,365-32*
k,ce:DRAW 20+x,365-32*k,ce:DRAW 20
+x,390-32*k,ce:RETURN
2999 '-----------------------------
3000 'sauvegarde d'un menu
3001 '-----------------------------
3010 CLS:BORDER 13:LOCATE 10,4:PRI
NT"Sauvegarde d'un menu
3020 LOCATE 2,10:PRINT"Chargez la
disquette concernee..":PRINT:PRINT
"...Sur la bonne face, S.V.P..!"
3030 PRINT:PRINT"Puis appuyez sur
une Touche.":CALL &BB18
3040 LOCATE 1,20:PRINT"Le menu se
sauvegarde...":BORDER 13,16
3050 OPENOUT "donnees":WRITE #9,i,
f,dc
3060 FOR i=1 TO i-1:WRITE #9,t$(i)
,f$(i):NEXT
3070 CLOSEOUT
3080 BORDER 1:LOCATE 1,20:PEN 3:PR
INT"Le menu est sauvegarde...":PEN
 1
3090 FOR h=1 TO 3000:NEXT
3100 GOTO 1000
```

LISTING 2

```
10 'Affichage,choix et lancement d
'un titre
20 MODE 1:DEFINT a-z
30 OPENIN "donnees":INPUT #9,i,f,d
c
40 FOR i=1 TO i-1:INPUT #9,t$(i),f
$(i):NEXT:CLOSEIN
50 CLS:k=i
60 WINDOW#1,1,40,24,25:PAPER#1,6:P
EN#1,0
100 LOCATE 10,2:PEN 6:PRINT"TITRES
"
110 LOCATE 2,16:PRINT"Disc : ";:PE
N 1:PRINT dc:PEN 6
120 LOCATE 2,18:PRINT"Face : ";:PE
N 1:PRINT f
130 FOR i=1 TO i-1
140 LOCATE 24,4+2*(i-1):PRINT t$(i
)
150 NEXT i
160 LOCATE 24,4+2*(i-1):PRINT "Aut
re face"
180 CLS#1:PRINT#1,"   Lancement du
 programme = <ENTER>"
190 PRINT#1,"  Choix suivant = <Ba
rre d'espacement>"
200 j=1
210 ce=6:GOSUB 500
220 CALL &BB18:IF INKEY(6)=-1 AND
INKEY(18)=-1 THEN GOTO 240 ELSE
230 IF j<k THEN RUN f$(j) ELSE CLS
#1:PRINT#1:PRINT#1,"  Tournez le d
isque, puis <ENTER>":CALL &BB18:RU
N"d
240 IF INKEY(47)<>-1 THEN 250 ELSE
 210
250 ce=0:GOSUB 500
270 j=j+1:IF j>k THEN j=1
280 GOSUB 210
500 PLOT 360,390-32*j,ce:DRAW 600,
390-32*j,ce:DRAW 600,365-32*j,ce:D
RAW 360,365-32*j,ce:DRAW 360,390-3
2*j,ce:RETURN
```

LE JUSTICIER

MSX

suite de la page 25

```
1410 DATA160,160,40,216,24,64,24,88,1
04,8,8,128
1420 DATA58,9,5,2,0,6,10,0,3,18
1430 DATA0,3,24,0,3,12,5,6,26,5,2
1440 DATA2,9,9,15,11,10,0,17,29
1450 DATA3,1,8,6,1,8,11,1,16,19,1,10,
25,1,16
1460 '
1470 ' TABLEAU.3
1480 '
1490 DATA112,112,102,176,32,56,32,160
,216,8,8,128
1500 DATA90,5,10,0,0,27,2,8,24,10,13,
2,20,13,5,0,17,29
1510 DATA2,1,7,4,1,7,6,1,7,8,1,7,10,1
,7,12,1,16
1520 DATA19,1,7,25,1,16,6,9,8
1530 DATA15,9,8,19,9,8
1540 '
1550 ' TABLEAU.4
1560 '
1570 DATA106,106,40,146,64,56,64,172,
32,8,8,128
1580 DATA77,7,8,1,0,3,8,0,13,26,0,3,1
1,5,1,17,5,1
1590 DATA8,11,13,0,17,29,2,1,16,9,1,1
0,14,1,10
1600 DATA19,1,10,27,1,16,9,12,5,14,12
,5
1610 DATA19,12,5
1620 '
1630 ' TABLEAU.5
1640 '
1650 DATA32,32,80,64,72,32,72,152,208
,8,8,128
1660 DATA59,9,5,2,0,3,9,0,11,23,0,6
1670 DATA9,5,11,25,6,2,0,10,2,6,10,3,
10,13,9
1680 DATA0,17,29,3,1,16,10,1,9,14,1,9
1690 DATA18,1,9,24,1,16,27,1,10
1700 '
1710 ' MONSTRES
1720 '
1730 IFMX=MDTHENSE=4
1740 IFMX=MFTHENSE=-4
1750 MX=MX+SE
1760 PUTSPRITE2,(MX,MY),8,2
1770 IFNY=NDTHENSA=4
1780 IFNY=NFTHENSA=-4
1790 NY=NY+SA
1800 PUTSPRITE3,(NX,NY),13,3
1810 LX=LX+4:IFLX=LFTHENLX=LD
1820 PUTSPRITE4,(LX,LY),7,4
1830 RETURN
1840 '
1850 ' FIN
1860 '
1870 PLAY"GM50000"
1880 LOCATE8,6:PRINT"┌──────────┐"
1890 LOCATE8,7:PRINT"│GAME OVER│"
1900 LOCATE8,8:PRINT"└──────────┘"
1910 FOR Z=1TO3000:NEXTZ
1920 COLOR 15,1,1:SCREEN1,,0:KEYOFF
1930 RESTORE2050
1940 FORI=2TO19
1950 BEEP:FORT=1TO20:NEXTT:READA$:LOC
ATEI,5:PRINTA$
1960 NEXTI
1970 CS=INT(SC*100/343):LOCATE2,7:PRI
NTCS;"%"
1980 FORI=2TO10
1990 BEEP:FORT=1TO20:NEXTT:READA$:LOC
ATEI,9:PRINTA$
2000 NEXTI
2010 LOCATE2,15:PRINT"VOTRE SCORE EST
:";SC
2020 LOCATE2,20:PRINT"APPUYER SUR ESP
ACE"
2030 X$=INKEY$
2040 IFX$<>" "THEN2030ELSERUN
2050 DATAV,O,U,S, ,A,V,E,Z, ,P,A,R,C,
O,U,R,U
2060 DATAD,E, ,C,E, ,J,E,U
2070 '
2080 ' GAGNE...
2090 '
2100 CLS:BEEP:SCREEN1
2110 LOCATE10,2:PRINT"BRAVO"
2120 LOCATE3,6:PRINT"VOUS AVEZ REMPOR
TE L'"
2130 LOCATE3,8:PRINT"EPONGE D'OR,LA P
LUS "
2140 LOCATE3,10:PRINT"HAUTE RECOMPENS
E POUR"
2150 LOCATE3,12:PRINT"UN LAVEUR .....
...."
2160 LOCATE2,22:PRINT"APPUYER SUR ESP
ACE..."
2170 X$=INKEY$
2180 IFINKEY$=" "THENRUN
2190 GOTO 2180
2200 '
2210 ' PRESENTATION
2220 '
2230 COLOR 15,1,1:SCREEN2,0
2240 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
2245 RESTORE2280
2250 FORI=14336TO14335+(5*8)
2260 READA:VPOKEI,A
2270 NEXTI
2280 DATA62,192,222,217,217,62,24,24
2290 DATA0,57,66,130,114,10,10,225
2300 DATA0,199,36,36,39,40,40,200
2310 DATA0,188,7,4,4,8,8,8
2320 DATA60,66,153,161,161,153,66,60
2330 SOUND0,50:SOUND7,50:SOUND12,60:S
OUND13,9
2340 FORY=0TO32STEP8
2350 SOUND8,Y: PUTSPRITE0,(120,Y),11,
0
2360 NEXTY
2370 FORY=192TO40STEP-8
2380 SOUND8,Y:PUTSPRITE1,(120,Y),11,2
2390 NEXTY
2400 FORX=0TO112STEP8
2410 SOUND8,X:PUTSPRITE2,(X,40),11,1
2420 NEXTX
2430 FORX=256TO128STEP-8
2440 SOUND8,X-1:PUTSPRITE3,(X,40),11,
3
2450 NEXTX
2460 CIRCLE(123,42),20,15
2470 '
2480 LINE(93,84)-(155,98),6,BF
2490 PRESET(94,68):PRINT#1,"PRESENTE"
2500 PRESET(98,88):PRINT#1,"CHAINES"
2510 PRESET(90,104):PRINT#1,"ECRIT PA
R"
2520 PRESET(56,120):PRINT#1,"CHRISTOP
HE OLIVIER"
2530 PRESET(120,136):PRINT#1,"ET"
2540 PRESET(60,152):PRINT#1,"PHILIPPE
 SCOFFONI"
2550 FORX=0TO104STEP2
2560 SOUND8,104-X:PUTSPRITE4,(X,168),
12,4
2570 NEXTX
2580 PRESET(120,169):PRINT#1,"1985"
2590 X$=INPUT$(1)
2600 RETURN
```

ESQUIVE

AMSTRAD

Vous qui avez le don particulier de déclencher des avalanches, imaginez ce que donne la quête de richesses dans un labyrinthe encombré de rochers...

Sylvain BARONE

```
10 REM ####          # ESQUIVE #
20 REM #### CREATEUR : BARONE Sylv
ain ####
30 REM ####          9 AOUT 1985
   ####
40 REM ####   VERSION 2.0 ( HARD )
   ####
50 REM ---- PRESENTATION ----
60 MODE 1:INK 0,0:INK 1,10,25:INK
2,7:INK 3,19:SPEED INK 50,50:PAPER
 0:PEN 1:BORDER 7
70 SYMBOL AFTER 64
80 LOCATE 1,5:PRINT"EEEE  SSSS  OO
OO  U  U  IIII  V  V  EEEE"
90 LOCATE 1,6:PRINT"E     S     O
 O  U  U   II   V  V  E"
100 LOCATE 1,7:PRINT"E     S     O
 O  U  U   II   V  V  E"
110 LOCATE 1,8:PRINT"EEE   SSSS  O
 O  U  U   II   V  V  EEE"
120 LOCATE 1,9:PRINT"E         S  O
 O  U  U   II   V  V  E"
130 LOCATE 1,10:PRINT"E        S
O OO  U  U   II   V  V  E"
140 LOCATE 1,11:PRINT"EEEE  SSSS
OOOO  UUUU  IIII   VV   EEEE"
150 LOCATE 1,12:PRINT"
   O"
160 LOCATE 7,17:PEN 2:PRINT"CREATE
UR : BARONE Sylvain"
170 LOCATE 10,20:PEN 3:PRINT CHR$(
164)+" COPYRIGHT AOUT 1985"
180 FOR I=1 TO 1000:NEXT
190 FOR i=1 TO 700:CALL &BD24:CALL
 &BD25:CALL &BD23:NEXT
200 FOR i=1 TO 1000:NEXT
210 LOCATE 10,23:PRINT"REGLES DU J
EU ( O/N )"
220 Z$=UPPER$(INKEY$):IF Z$="" THE
N 220
230 IF Z$="O" THEN 260
240 IF Z$="N" THEN 490
250 GOTO 220
260 REM ---- REGLES ----
270 CLS:INK 2,15:INK 1,23:INK 3,0,
25:PEN 1
280 df=149:RESTORE 2450:FOR i=1 TO
 2:READ a,b,c,d,e,f,g,h:SYMBOL df,
a,b,c,d,e,f,g,h:df=df+1:NEXT
290 RESTORE 2480:FOR i=1 TO 2:READ
 a,b,c,d,e,f,g,h:SYMBOL df,a,b,c,d
,e,f,g,h:df=df+1:NEXT
300 LOCATE 14,1:PRINT"R E G L E S"
310 PRINT:PRINT"Vous voici a l'int
erieur d'un labyrinthe ";:PEN 1:PR
INT"ensorcele :":PEN 2
320 PRINT"Votre but est de prendre
 tous les objets qui ";:PEN 3:PRIN
T"cliqnotent":PEN 1
330 PRINT:LOCATE 12,9:PRINT"Seulem
ent voila :":PEN 2
340 PRINT:PRINT"Des rochers detect
ent vos moindres mou- vements et d
evalent sur vous si vous    etes d
ans leur alignement."
350 PRINT:PRINT"Si cela arrive, vo
us pourrez vous refu- gier dans un
 refuge."
360 PRINT:PRINT"Heuresement, la pr
emiere fois que vous  passerez dev
ant un rocher il ne reagi-  ra pas
"
370 PRINT:PRINT"Malheuresement, le
s refuges se ferment  apres deux u
tilisations. Et plus de    rocher
s vous suivent, moins vous allez
vite (AH !)"
380 LOCATE 35,25:PEN 3:PRINT"--->"
:PEN 2
390 WHILE INKEY$="":WEND
400 CLS
410 PRINT"Il y a trois labyrinthes
 et la valeur  des objets augment
e a chaque laby. :"
420 PRINT:PRINT:PEN 3:PRINT"--> ";
:PEN 1:PRINT"1 er LABYRINTHE :" PE
N 2:PRINT:PRINT TAB(5)+CHR$(149)+"
 50 pts"+SPACE$(10)+CHR$(150)+" 10
0 pts"
430 PRINT:PRINT:PEN 3:PRINT"--> ";
:PEN 1:PRINT"2 eme LABYRINTHE :":P
EN 2:PRINT:PRINT TAB(5)+CHR$(151)+
" 100 pts"+SPACE$(9)+CHR$(152)+" 1
50 pts"
440 PRINT:PRINT:PEN 3:PRINT"--> ";
:PEN 1:PRINT"3 eme LABYRINTHE :":P
EN 2:PRINT:PRINT TAB(5)+CHR$(150)+
" 150 pts"+SPACE$(9)+CHR$(152)+" 2
00 pts"
450 PRINT:PRINT"Vous pourrez vous
deplacer soit avec un  joystick so
it grace aux touches :"
460 PRINT:PRINT"\  --> DROITE
  /  --> GAUCHE  --> HAUT
       Z  --> BAS"
470 LOCATE 6,25:PEN 3:PRINT"B O N
N E  C H A N C E  ! ! !"
480 WHILE INKEY$="":WEND
490 CLS:PEN 2
500 LOCATE 8,12:PRINT"(J)OYSTICK O
U (C)LAVIER"
510 z$=UPPER$(INKEY$):IF z$<>"J" A
ND Z$<>"C" THEN 510
520 IF Z$="J" THEN manette=1 ELSE
manette=-1
530 ENT 1,120,-40,10:SOUND 1,284,5
0,15,0,1:SOUND 2,284,50,15,0,1
540 RESTORE 2440
550 FOR i=47001 TO 47001+PEEK(4702
0):sc$=sc$+STR$(PEEK(i)):NEXT:sc=V
AL(sc$)
560 FOR i=47011 TO 47011+PEEK(4702
1):hsc$=hsc$+STR$(PEEK(i)):NEXT:hs
c=VAL(hsc$)
570 IF sc>hsc THEN hsc=sc
580 IF PEEK(47022)=1 THEN ta=2:vie
=1+PEEK(47023):RESTORE 2470:GOTO 6
00
590 IF PEEK(47022)=2 THEN ta=3:vie
=1+PEEK(47023):RESTORE 2500 ELSE v
ie=3:sc=0:ta=1
600 DIM m(40,25):DIM box(14):DIM b
oy(14):DIM refx(120):DIM refy(120)
:DIM posi(14):DIM dir(14):DIM tem(
14)
610 sy=129:y=2:r=1:bo1=-1:bo2=-1:c
l=0
620 FOR i=1 TO 3:READ a,b,c,d,e,f,
g,h:SYMBOL sy,a,b,c,d,e,f,g,h:sy=s
y+1:NEXT
630 boule$=CHR$(129):clef1$=CHR$(1
30):clef2$=CHR$(131):t1$=" ":t2$=C
HR$(128):t3$=CHR$(143):j1$=CHR$(24
8):j2$=CHR$(250):j3$=CHR$(251)
640 Point1(1)=50:Point2(1)=100:Poi
nt1(2)=100:Point2(2)=150:Point1(3)
=150:Point2(3)=200
650 va1(1)=2:va2(1)=2.1:va1(2)=2.2
:va2(2)=2.3:va1(3)=2.4:va2(3)=2.5
660 l1$=t1$+t3$+t3$+t3$+clef2$+t3$+t3$
:l2$=t1$+clef2$+t3$+t3$+t3$+clef1$
670 l3$=t1$+t3$+t3$+clef1$+t3$+t3$
:l4$=t1$+clef1$+t3$+t3$+t3$+clef1$

680 l5$=t1$+clef1$+t3$+t3$+t3$+cle
f2$
690 MODE 1:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,
2,11:INK 0,0:SPEED INK 50,50
700 y=2
710 REM ---- DECOR ----
720 WINDOW#1,1,40,1,1:PEN#1,2:LOCA
TE#1,1,1:PRINT#1,CHR$(250)+" :"+ST
R$(vie):LOCATE#1,15,1:PRINT#1,"SCO
RE :"+STR$(sc):LOCATE#1,35,1:PEN#1
,3:PRINT#1,STR$(ta)+" UP":PEN#1,2
730 WINDOW#2,1,40,25,25:PEN#2,2:LO
CATE#2,1,1:PRINT#2,"HIGH SCORE :"+
STR$(hsc):LOCATE #2,21,1:PRINT#2,"
BONUS : 0":PEN#2,3:LOCATE#2,35,1:P
RINT#2,STR$(ta)+" UP":PEN#2,2
740 ta$=""
750 FOR i=1 TO 6:ta$=ta$+t2$+STRIN
G$(5,t3$):NEXT:ta$=t3$+ta$+t2$+t3$
:GOSUB 2530
760 ta$=t2$+t1$+STRING$(36,t1$)+t2
$:GOSUB 2530
770 ta$=t3$+l1$+l1$+l1$+l1$+l1$+l1
$+t1$+t3$:GOSUB 2530
780 ta$=t3$+l2$+l4$+l4$+l4$+l4$+l5
$+t1$+t3$:GOSUB 2530
790 ta$=t3$+l3$+l3$+l3$+l3$+l3$+l3
$+t1$+t3$:GOSUB 2530
800 ta$=t2$+STRING$(37,t1$)+t2$:GO
SUB 2530
810 FOR g=1 TO 3
820 ta$=t3$+l3$+l3$+l3$+l3$+l3$+l3
$+t1$+t3$:GOSUB 2530:ta$=t3$+l2$+l
4$+l4$+l4$+l4$+l5$+t1$+t3$:GOSUB 2
530:ta$=t3$+l3$+l3$+l3$+l3$+l3$+l3
$+t1$+t3$:GOSUB 2530:ta$=t2$+t1$+S
TRING$(36,t1$)+t2$:GOSUB 2530
830 NEXT g
840 ta$=t3$+l3$+l3$+l3$+l3$+l3$+l3
$+t1$+t3$:GOSUB 2530
850 ta$=t3$+l2$+l4$+l4$+l4$+l4$+l5
$+t1$+t3$:GOSUB 2530
860 ta$=t3$+l1$+l1$+l1$+l1$+l1$+l1
$+t1$+t3$:GOSUB 2530
870 ta$=t2$+t1$+STRING$(36,t1$)+t2
$:GOSUB 2530
880 ta$=""
890 FOR i=1 TO 6:ta$=ta$+t2$+STRIN
G$(5,t3$):NEXT i:ta$=t3$+ta$+t2$+t
3$:GOSUB 2530
900 REM ---- POSITION DES ROCHERS
----
910 GOSUB 2310
920 REM ---- ACTION ----
930 REM ---- POSITION JOUEUR ----
940 GOSUB 2350
950 EVERY 16,3 GOSUB 1810
960 REM ---- TEST MOUVEMENTS ----
970 IF manette=1 THEN 1050 ELSE 98
0
980 DI
990 IF INKEY(69)=0 THEN mv=1:GOTO
1030
1000 IF INKEY(71)=0 THEN mv=2:GOTO
 1030
1010 IF INKEY(30)=0 THEN mv=3:GOTO
 1030
1020 IF INKEY(22)=0 THEN mv=4
1030 ON mv GOSUB 1130,1280,1430,15
80
1040 EI:GOTO 980
1050 DI
1060 IF INKEY(72)=0 THEN mv=1:GOTO
 1110
1070 IF INKEY(73)=0 THEN mv=2:GOTO
 1110
1080 IF INKEY(74)=0 THEN mv=3:GOTO
 1110
1090 IF INKEY(75)=0 THEN mv=4:GOTO
 1110
1100 mv=0
1110 ON mv GOSUB 1130,1280,1430,15
80
1120 EI:GOTO 1050
1130 REM ---- MVT EN HAUT ----
1140 IF m(x,y-1)=-1 THEN 1240
1150 IF m(x,y-1)=0 THEN GOSUB 1250
:GOTO 1240
1160 IF m(x,y-1)>=2 THEN 1170 ELSE
 1240
1170 IF m(x,y-1)=va1(ta) THEN sc=s
c+Point1(ta):m(x,y-1)=3:GOSUB 1970
:GOSUB 1250:GOTO 1240
1180 IF m(x,y-1)=va2(ta) THEN sc=s
c+Point2(ta):m(x,y-1)=3:GOSUB 1970
:GOSUB 1250:GOTO 1240
1190 IF m(x,y-1)>=3 THEN 1200 ELSE
 1240
1200 m(x,y-1)=m(x,y-1)+1:IF m(x,y-
1)>=5 THEN rex=x:rey=y-1:GOSUB 125
0:EI:GOTO 1210 ELSE 1240
1210 IF manette=1 THEN 1220 ELSE 1
230
1220 WHILE INKEY(73)=-1:WEND:DI:GO
SUB 1280:GOSUB 1730:GOTO 1240
1230 WHILE INKEY(71)=-1:WEND:DI:GO
SUB 1280:GOSUB 1730
1240 RETURN
1250 LOCATE x,y:PEN 0:PRINT t1$:y=
y-1:LOCATE x,y:PEN 2:PRINT j1$
1260 GOSUB 1930
1270 RETURN
1280 REM ---- MVT EN BAS ----
1290 IF m(x,y+1)=-1 THEN 1390
1300 IF m(x,y+1)=0 THEN GOSUB 1400
:GOTO 1390
1310 IF m(x,y+1)>=2 THEN 1320 ELSE
 1390
1320 IF m(x,y+1)=va1(ta) THEN sc=s
c+Point1(ta):m(x,y+1)=3:GOSUB 1970
:GOSUB 1400:GOTO 1390
1330 IF m(x,y+1)=va2(ta) THEN sc=s
c+Point2(ta):m(x,y+1)=3:GOSUB 1970
:GOSUB 1400:GOTO 1390
1340 IF m(x,y+1)>=3 THEN 1350 ELSE
 1390
1350 m(x,y+1)=m(x,y+1)+1:IF m(x,y+
1)>=5 THEN rex=x:rey=y+1:GOSUB 140
0:EI:GOTO 1360 ELSE 1420
1360 IF manette=1 THEN 1370 ELSE 1
380
1370 WHILE INKEY(72)=-1:WEND:DI:GO
SUB 1130:GOSUB 1730:GOTO 1390
1380 WHILE INKEY(69)=-1:WEND:DI:GO
SUB 1130:GOSUB 1730
1390 RETURN
1400 LOCATE x,y:PEN 0:PRINT t1$:y=
y+1:LOCATE x,y:PEN 2:PRINT j1$
1410 GOSUB 1930
1420 RETURN
1430 REM ---- MVT A GAUCHE ----
1440 IF m(x-1,y)=-1 THEN 1540
1450 IF m(x-1,y)=0 THEN GOSUB 1550
:GOTO 1540
1460 IF m(x-1,y)>=2 THEN 1470 ELSE
 1540
1470 IF m(x-1,y)=va1(ta) THEN sc=s
c+Point1(ta):m(x-1,y)=3:GOSUB 1970
:GOSUB 1550:GOTO 1540
1480 IF m(x-1,y)=va2(ta) THEN sc=s
c+Point2(ta):m(x-1,y)=3:GOSUB 1970
:GOSUB 1550:GOTO 1540
1490 IF m(x-1,y)>=3 THEN 1500 ELSE
 1540
1500 m(x-1,y)=m(x-1,y)+1:IF m(x-1,
y)>=5 THEN rex=x-1:rey=y:GOSUB 155
0:EI:GOTO 1510 ELSE 1540
1510 IF manette=1 THEN 1520 ELSE 1
530
1520 WHILE INKEY(75)=-1:WEND:DI:GO
SUB 1580:GOSUB 1730:GOTO 1540
1530 WHILE INKEY(22)=-1:WEND:DI:GO
SUB 1580:GOSUB 1730
1540 RETURN
1550 LOCATE x,y:PEN 0:PRINT t1$:x=
x-1:LOCATE x,y:PEN 2:PRINT j3$
1560 GOSUB 1930
1570 RETURN
1580 REM ---- MVT A DROITE ----
1590 IF m(x+1,y)=-1 THEN 1690
1600 IF m(x+1,y)=0 THEN GOSUB 1700
:GOTO 1690
1610 IF m(x+1,y)>=2 THEN 1620 ELSE
 1690
1620 IF m(x+1,y)=va1(ta) THEN sc=s
c+Point1(ta):m(x+1,y)=3:GOSUB 1970
:GOSUB 1700:GOTO 1690
1630 IF m(x+1,y)=va2(ta) THEN sc=s
c+Point2(ta):m(x+1,y)=3:GOSUB 1970
:GOSUB 1700:GOTO 1690
1640 IF m(x+1,y)>=3 THEN 1650 ELSE
 1690
1650 m(x+1,y)=m(x+1,y)+1:IF m(x+1,
y)>=5 THEN rex=x+1:rey=y:GOSUB 170
0:EI:GOTO 1660 ELSE 1690
1660 IF manette=1 THEN 1670 ELSE 1
680
1670 WHILE INKEY(74)=-1:WEND:DI:GO
SUB 1430:GOSUB 1730:GOTO 1690
1680 WHILE INKEY(30)=-1:WEND:DI:GO
SUB 1430:GOSUB 1730
1690 RETURN
1700 LOCATE x,y:PEN 0:PRINT t1$:x=
x+1:LOCATE x,y:PEN 2:PRINT j2$
1710 GOSUB 1930
1720 RETURN
1730 REM ---- REBOUCHAGE DES REFUG
ES ----
1740 LOCATE rex,rey:PEN 1:PRINT t3
$:m(rex,rey)=1
1750 RETURN
1760 REM ---- DETECTION ROCHERS --
--
1770 k=(x+4)/6:GOTO 1790
1780 k=7+(y+1)/4
1790 tem(k)=1:posi(k)=-posi(k):dir
(k)=-dir(k)
1800 RETURN
1810 REM ---- DEPLACE ROCHERS ----

1820 FOR p=1 TO 13
1830 IF tem(p)=1 THEN bo=bo-1:GOTO
 1840 ELSE 1910
1840 IF dir(p)=1 THEN 1850 ELSE 18
60
1850 IF box(p)+1<40 THEN LOCATE bo
x(p),boy(p):PRINT t1$:box(p)=box(p
)+1:LOCATE box(p),boy(p):PRINT bou
le$:GOSUB 2160:GOTO 1910 ELSE tem(
p)=-1:GOTO 1910
1860 IF dir(p)=-1 THEN 1870 ELSE 1
880
1870 IF box(p)-1>0 THEN LOCATE box
(p),boy(p):PRINT t1$:box(p)=box(p)
-1:LOCATE box(p),boy(p):PRINT boul
e$:GOSUB 2160:GOTO 1910 ELSE tem(p
)=-1:GOTO 1910
1880 IF dir(p)=2 THEN 1890 ELSE 19
00
1890 IF boy(p)+1<25 THEN LOCATE bo
x(p),boy(p):PRINT t1$:boy(p)=boy(p
)+1:LOCATE box(p),boy(p):PRINT bou
le$:GOSUB 2160:GOTO 1910 ELSE tem(
p)=-1:GOTO 1910
1900 IF boy(p)-1>1 THEN LOCATE box
(p),boy(p):PRINT t1$:boy(p)=boy(p)
-1:LOCATE box(p),boy(p):PRINT boul
e$:GOSUB 2160 ELSE tem(p)=-1
1910 NEXT
1920 RETURN
1930 REM ----
1940 IF (x=2 AND tem(1)=-1) OR (x=
8 AND tem(2)=-1) OR (x=14 AND tem(
3)=-1) OR (x=20 AND tem(4)=-1) OR
(x=26 AND tem(5)=-1) OR (x=32 AND
tem(6)=-1) OR (x=38 AND tem(7)=-1)
 THEN GOSUB 1760
1950 IF (y=3 AND tem(8)=-1) OR (y=
7 AND tem(9)=-1) OR (y=11 AND tem(
10)=-1) OR (y=15 AND tem(11)=-1) O
R (y=19 AND tem(12)=-1) OR (y=23 A
ND tem(13)=-1) THEN GOSUB 1780
1960 RETURN
1970 REM ---- SCORE ----
1980 LOCATE#1,15,1:PRINT#1,"SCORE
";sc
1990 cl=cl+1:ENT 1,30,-20,1:SOUND
1,284,20,15,0,1:SOUND 2,284,20,15,
0,1
2000 IF cl>=40 AND bo1=-1 THEN bo1
=1:bonus=500*ta+100*vie:GOSUB 2050
:GOTO 2030
2010 IF cl>=80 AND bo2=-1 THEN bo2
=1:bonus=1000*ta+200*vie:GOSUB 205
0:GOTO 2030
2020 IF cl>=120 THEN bonus=2000*ta
+500*vie:GOSUB 2050:GOSUB 2640:IF
ta=3 THEN LOCATE 1,11:PRINT"BON J'
ABANDONNE ... VOUS ETES UN PEU
          TROP FORT POUR MOI ..."
:GOSUB 2250 ELSE GOSUB 2640:POKE 4
7022,ta:POKE 47023,vie:RUN
2030 RETURN
2040 END
2050 REM ---- BONUS ----
2060 FOR i=0 TO bonus STEP 100
2070 LOCATE 14,11:PRINT"BONUS :"+S
TR$(i)
2080 LOCATE #2,21,1:PRINT#2,"BONUS
 :"+STR$(i)
2090 ENT 1,30,30,5:SOUND 1,20,10,1
5,0,1:SOUND 2,20,10,15,0,1
2100 NEXT
2110 FOR i=1 TO 1000:NEXT
2120 LOCATE #2,21,1:PRINT#2,"BONUS
 : 0      "
2130 LOCATE 14,11:PRINT SPACE$(20)
2140 sc=sc+bonus:LOCATE#1,15,1:PRI
NT#1,"SCORE :";sc
2150 RETURN
2160 REM ---- VERIFIE ----
2170 DI
2180 IF box(p)=x AND boy(p)=y THEN
 2190 ELSE 2300
2190 vie=vie-1:ENT 1,100,10,1:SOUN
D 1,284,110,15,0,1:SOUND 2,284,110
,15,0,1:LOCATE #1,1,1:PRINT#1,"VIE
 :"+STR$(VIE)
2200 IF vie<=0 THEN 2250 ELSE 2210
2210 FOR l=1 TO 5:LOCATE box(p),bo
y(p):PRINT j1$:FOR te=1 TO 200:NEX
T te:LOCATE box(p),boy(p):PRINT bo
ule$:FOR te=1 TO 200:NEXT te:NEXT
l
2220 FOR l=1 TO 13:LOCATE box(l),b
oy(l):PRINT t1$:NEXT l
2230 GOSUB 2310:GOSUB 2350
2240 GOTO 2300
2250 LOCATE 14,9:PRINT"UNE AUTRE ?
"
2260 z$=UPPER$(INKEY$)
2270 IF z$="N" THEN LOCATE 10,14:P
EN 3:PRINT"MAUVAIS PERDANT !!!":EN
D
2280 IF z$="O" THEN GOSUB 2640:POK
E 47022,0:POKE 47023,0:RUN
2290 GOTO 2260
2300 EI:RETURN
2310 REM ----
2320 h=2:PEN 2:FOR l=1 TO 7:box(l)
=h:boy(l)=2:tem(l)=-1:posi(l)=2:di
r(l)=2:h=h+6:LOCATE box(l),boy(l)
PRINT boule$:NEXT
2330 h=3:PEN 2:FOR l=8 TO 13:box(l
)=1:boy(l)=h:tem(l)=-1:posi(l)=1:d
ir(l)=1:LOCATE box(l),boy(l):PRINT
 boule$:h=h+4:NEXT
2340 RETURN
2350 REM ----
2360 RANDOMIZE TIME
2370 r1=INT(RND*120):IF r1<1 OR r1
>120 THEN 2370
2380 r2=INT(RND*120):IF r2<1 OR r2
>120 THEN 2380
2390 x=refx(r1):y=refy(r2):IF m(x,
y)<2 THEN RANDOMIZE TIME:GOTO 2360
2400 IF m(x,y)=va1(ta) THEN cl=cl+
1:sc=sc+Point1(ta):m(x,y)=3
2410 IF m(x,y)=va2(ta) THEN cl=cl+
1:sc=sc+Point2(ta):m(x,y)=3
2420 ENT 1,30,-20,1:FOR i=1 TO 10:
FOR te=1 TO 50:NEXT te:SOUND 1,284
,20,15,0,1:SOUND 2,284,20,15,0,1:L
OCATE x,y:PRINT t1$:FOR te=1 TO 50
:NEXT te:LOCATE x,y:PRINT j1$:NEXT
 i
2430 RETURN
2440 DATA 0,&X111100,&X1111110,&X1
111110,&X1111110,&X1111110,&X11110
0,0
2450 DATA 0,&X111000,&X1000,&X1100
0,&X1000,&X111100,&X100100,&X11110
0
2460 DATA &X11101111,&X101001,&X11
01111,&X100100,&X100100,&X11110110
,&X10010100,&X11110111
2470 DATA 0,&X111100,&X1111110,&X1
111110,&X1111110,&X1111110,&X11110
0,0
2480 DATA &X1111110,&X1111110,&X11
11110,&X1111110,&X111100,&X11000,&
X11000,&X111100
2490 DATA &X11100111,&X11100010,&X
11100010,&X11100111,&X11100111,&X1
000111,&X1000111,&X11100111
2500 DATA 0,&X111100,&X1111110,&X1
111110,&X1111110,&X1111110,&X11110
0,0
2510 DATA &X11101111,&X101001,&X11
01111,&X100100,&X100100,&X11110110
,&X10010100,&X11110111
2520 DATA &X11100111,&X11100010,&X
11100010,&X11100111,&X11100111,&X1
000111,&X1000111,&X11100111
2530 REM ---- MEMORISE ----
2540 FOR j=1 TO LEN(ta$)
2550 as$=MID$(ta$,j,1):as=ASC(as$)
2560 IF as=32 THEN m(j,y)=0:LOCATE
 j,y:PRINT as$:GOTO 2610
2570 IF as=143 THEN m(j,y)=1:LOCAT
E j,y:PEN 1:PRINT as$:GOTO 2610
2580 IF as=128 THEN m(j,y)=-1:LOC
ATE j,y:PRINT as$:GOTO 2610
2590 IF as=130 THEN m(j,y)=va1(ta)
:LOCATE j,y:PEN 3:PRINT as$:refx(r
)=j:refy(r)=y:r=r+1:GOTO 2610
2600 IF as=131 THEN m(j,y)=va2(ta)
:LOCATE j,y:PEN 3:PRINT as$:refx(r
)=j:refy(r)=y:r=r+1:
2610 NEXT j
2620 y=y+1
2630 RETURN
2640 REM ----
2650 FOR i=1 TO LEN(STR$(sc)):POKE
 47000+i,VAL(MID$(STR$(sc),i,1)):N
EXT
2660 FOR i=1 TO LEN(STR$(hsc)):POK
E 47010+i,VAL(MID$(STR$(hsc),i,1))
:NEXT
2670 POKE 47020,LEN(STR$(sc))-1:PO
KE 47021,LEN(STR$(hsc))-1
2680 RETURN
```


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**

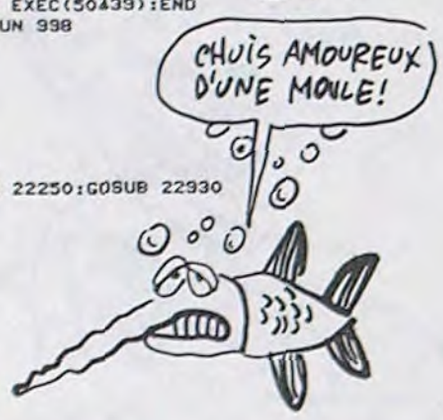
DE L'OR OU LA MORT EXELVISION-EXL 100

Pour un peu d'or jouer sa vie à l'intérieur d'un labyrinthe infernal, que ne risquerait-on pas pour passer à la télé...

Jean-Roch HERPELDINGER et Sylvain CHARIOT

SUITE DU N°111

```
2530 LOCATE (1,24):PRINT "11":LOCATE (2,24):PRINT "11":GOTO 2590
2540 IF EE()2 THEN 2560
2550 LOCATE (3,24):PRINT "22":LOCATE (4,24):PRINT "22":GOTO 2590
2560 IF EE()3 THEN 2580
2570 LOCATE (5,24):PRINT "33":LOCATE (6,24):PRINT "33":GOTO 2590
2580 LOCATE (7,24):PRINT "44":LOCATE (8,24):PRINT "44"
2590 CALL COLOR("0bHLF"):EE=E
2600 IF E()1 THEN 2620
2610 LOCATE (1,24):PRINT "11":LOCATE (2,24):PRINT "11":RETURN
2620 IF E()2 THEN 2640
2630 LOCATE (3,24):PRINT "22":LOCATE (4,24):PRINT "22":RETURN
2640 IF E()3 THEN 2660
2650 LOCATE (5,24):PRINT "33":LOCATE (6,24):PRINT "33":RETURN
2660 LOCATE (7,24):PRINT "44":LOCATE (8,24):PRINT "44":RETURN
3000 !
3010 !-----------------------------------
3020 !-------------------------- SUICIDE
3030 !-----------------------------------
3040 !
3050 CALL COLOR("0BB"):FOR I=1 TO 22:LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",22):NEXT I
3060 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (2,4):PRINT "Bien sur ,vous avez":LOCATE (3,1)
3070 PRINT "choisi la solution la":LOCATE (4,1):PRINT "plus facile en vous"
3080 CALL COLOR("0RB"):LOCATE (5,8):PRINT "ELIMINANT":LOCATE (8,4)
3085 CALL COLOR("0CB")
3090 PRINT "Et que vos voeux":LOCATE (9,1):PRINT "soient exhausses et"
3100 LOCATE (10,1):PRINT "que votre ame repose":LOCATE (11,1):PRINT "en paix..."
3110 PAUSE 3:CALL EXEC(50688)
3120 LOCATE (14,4):PRINT "Mais je suis pret":LOCATE (15,1)
3130 PRINT "a vous preter une vie:":LOCATE (18,3):CALL COLOR("0bB")
3140 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER":LOCATE (20,9):PRINT "(O/N)"
3145 LOCATE (21,9):PRINT "(1/0)"
3150 REP$=KEY$
3160 IF REP$="N"OR REP$="0"THEN CLS "BCC":CALL EXEC(50439):END
3170 IF REP$()"0"AND REP$()"1"THEN 3150 ELSE RUN 998
4999 END
5000 !
5010 !-----------------------------------
5020 !--------------------- PRESENTATION
5030 !-----------------------------------
5040 !
5050 CLS "GBB"
5060 GOSUB 20130:GOSUB 20520:GOSUB 21710:GOSUB 22250:GOSUB 22930
5070 CALL COLOR("0bHL"):LOCATE (1,29)
5080 PRINT "JJ--RR"
5090 LOCATE (2,29):PRINT "JJ--RR"
5100 CALL COLOR("0WBL")
5110 LOCATE (3,23):PRINT "LLOOGGIICCIIEELLSS"
5120 CALL COLOR("0RB")
5130 LOCATE (5,28):PRINT "PRESENTE"
5140 CALL COLOR("0bL")
5150 LOCATE (9,25):PRINT "OOEE  LL''OORR"
5160 LOCATE (11,30):CALL COLOR("0WHL")
5170 PRINT "OOUU":LOCATE (12,30):PRINT "OOUU"
5180 CALL COLOR("0RLH")
5190 LOCATE (14,25):PRINT "LLAA  MMOORRTT":LOCATE (15,25):PRINT "LLAA  MMOORRTT"
5200 CALL COLOR("0BW")
5210 LOCATE (17,23):PRINT "LABYRINTHE INVENTE"
5220 LOCATE (18,29):PRINT " PAR "
5230 LOCATE (19,23):PRINT " CHARIOT  Sylvain "
5240 CALL COLOR("0CB")
5245 FOR I=1 TO 4:CALL SPEECH("L,"IA1$IA2$IA3$):PAUSE 2:NEXT I
5250 LOCATE (21,23):PRINT "VOULEZ-VOUS LES"
5260 LOCATE (22,23):PRINT "REGLES DU JEU ?"
```




```
5270 REP$=KEY$
5280 IF REP$="N"OR REP$="0"THEN CLS "GBB":GOTO 5450
5290 IF REP$()"0"AND REP$()"1"THEN 5270
5300 CLS:CALL COLOR("0CH"):LOCATE (1,12):PRINT "LE DROIT DE MOURIR"
5310 LOCATE (2,12):PRINT "LE DROIT DE MOURIR":CALL COLOR("0MB"):PRINT
5320 PRINT "     Vous avez ete selectionne pour par-"
5330 PRINT "ticiper a un jeu televise.":PRINT
5340 PRINT "     Vous etes lache dans un labyrinthe"
5350 PRINT "et votre seule chance de survie est de"
5360 PRINT "trouver la sortie.Sinon vous devrez er-"
5370 PRINT "rer dans ce dedal infernal jusqu'au mo-"
5380 PRINT "ment ou vous en aurez assez et vous vous"
5390 PRINT "suiciderez":PRINT
5400 PRINT "     Mais si vous trouvez la sortie,vous"
5410 PRINT "recevrez une telle somme d'argent que"
5420 PRINT "vous n'aurez plus a travailler jusqu'a"
5430 PRINT "la fin de votre vie."
5440 LOCATE (21,1):PRINT "--- PRESSEZ UNE TOUCHE POUR LA SUITE ---":RE$=KEY$
5450 CLS
5460 CALL COLOR("0YHL"):LOCATE (3,13):PRINT "OOPPTTIIOONNSS::"
5470 CALL COLOR("0GHL"):LOCATE (4,13):PRINT "OOPPTTIIOONNSS::"
5480 CALL COLOR("0WL"):LOCATE (5,13):PRINT "----------------"
5490 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (7,14):PRINT "(1=OUI--0=NON)"
5500 CALL COLOR("0bB"):LOCATE (9,4)
5510 PRINT "*RADAR:permet de voir par dessus les"
5515 PRINT "murs sur une courte distance."
5520 RAD$=KEY$:IF RAD$()"1"AND RAD$()"0"THEN 5520
5530 RADA=VAL(RAD$):IF RAD$="0"THEN 5600
5540 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (12,1)
5550 PRINT "   *VISUALISATION des descentes et des  montees sur le radar."
5560 VIS$=KEY$:IF VIS$()"1"AND VIS$()"0"THEN 5560
5570 IF VIS$="1"THEN 5590
5580 CALL CHAR(77,RPT$("0",20)):CALL CHAR(68,RPT$("0",20)):GOTO 5600
5590 CALL CHAR(77,"0042667E7A7272727200"):CALL CHAR(68,"00787C767676767C7800")
5600 CALL COLOR("0RBF"):LOCATE (16,4):PRINT "ATTENTION";:CALL COLOR("1MB")
5610 LOCATE (16,13)
5620 PRINT ":les montees(M) et les des-"
5625 PRINT "centes(D) ne peuvent etre prises que"
5630 PRINT "dans un seul sens."
5640 CALL COLOR("0YL"):LOCATE (20,10):PRINT "BBOONN  CCOOUURRAAGGEE"
5650 CALL COLOR("0BW"):LOCATE (22,11):PRINT " PRESSEZ UNE TOUCHE ":RE$=KEY$
5660 CLS:RETURN
7000 !
7010 !-----------------------------------
7020 !----------------------- FIN PARTIE
7030 !-----------------------------------
7040 !
7050 CLS:CALL COLOR("0WHL"):LOCATE (2,4):PRINT "BBRRAAVVOO  !!"
7060 LOCATE (3,4):PRINT "BBRRAAVVOO  !!"
7070 LOCATE (6,4):CALL COLOR("0RB")
7080 PRINT "Vous avez enfin trouver la sortie."
7090 PRINT:PRINT "Et vous vous empochez une belle somme":PRINT
7100 PRINT "d'argent.":PRINT:PRINT
7110 PRINT " Voulez-vous encore gagner de l'argent ?":PRINT
7120 PRINT "            1=OUI  0=NON"
7130 REP$=KEY$:IF REP$()"1"AND REP$()"0"THEN 7130
7140 IF REP$="1"THEN RUN 998
7150 CALL EXEC(50433):CLS "BCC":END
9999 END
10000 !
10010 !-----------------------------------
10020 !--------------------- CODES BRUIT
10030 !-----------------------------------
10040 !
10050 BRU$="0580DA1D0142B92D208A8C056499B680A4CC265080682A1210757902A2C90840D1"
10060 GOSUB 10200
10070 BRU$="190148DA230043653A20590F0344956180 6CD21550AC850282F15440B6EE02882E"
10080 GOSUB 10200
```

A SUIVRE...

VIDEOSHOP l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

AMSTRAD PCW 8256

vainqueur par K.O. chez les pros

6990 F

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : **400 F**

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	480	6	24,30	190
CPC 464 couleur	3990	769	9	24,30	379
CPC 664 monochrome	3790	569	9	24,30	379
CPC 664 couleur	5290	816	13	24,30	726
CPC 6128 monochrome	4490	628	11	24,30	538
CPC 6128 couleur	5990	909	15	23,80	919
PCW 8256 monochrome	6990	1058	18	23,80	1268
Lecteur de disquettes	1990	487	4	24,30	97
Imprimante DMP 2000	2290	430	5	24,30	140

sur le hard : VIDEOSHOP vous offre un logiciel cadeau (choisir parmi les produits qui portent un astérisque).

JEUX
50 000 lieues sous les mers (C/D) ... 99/149 F
Fighter Pilot (C/D)* ... 99/149 F
Jump Jet (C/D)* ... 99/149 F
Sorcery Plus (C)* ... 95/185 F
Amélie Minuit (C/D)* ... 140/220 F
Macadam Bumper (C/D) ... 160/240 F
Bataille pour Midway (C) ... 140 F
Bataille d'Angleterre (C) ... 140 F
Mission Delta (C/D) ... 120/195 F
3-D Fight (C) ... 160 F
Rallye II (C/D) ... 160/265 F
Empire (C/D)* ... 195/265 F
Meurtre à grande vitesse (C/D) ... 160/229 F
Football (C) ... 120 F
Way of Exploding Fist (C) ... 120 F
Bruce Lee (C/D)* ... 120/195 F
Tyrann (C)* ... 185 F
Bad Max (C) ... 199 F
3 D Voice Chess (C/D) ... 199/249 F
Sold a Million (C/D) ... 120/180 F
Raid (C/D) ... 129/195 F
Mandragore (C/D) ... 245/295 F
Scrabble (C) ... 250 F
Match Point (C) ... 125 F

PÉRIPHÉRIQUES
Lecteur + contrôleur disq. ... 1990 F
Lecteur disquettes ... 1590 F
Imprimante DMP 2000 ... 2290 F
Adaptateur péritel MP 1 (464) ... 390 F
Adaptateur péritel MP 2 (664) ... 490 F
Lecteur K7 + câble (664-6128) ... 390 F
Crayon optique (C/D) ... 290/350 F
Synth. vocal français Technimusique ... 490 F
RS 232 (C) ... 590 F
Graphiscop II ... 1490 F

UTILITAIRES
Multiplan (D) ... 499 F
Cours de solfège (C/D) ... 250/290 F
Amstradvarius (C/D)* ... 145/185 F
Transmat (C/D) ... 150/185 F
Amscalc (C/D) ... 245/345 F
Datamat (D) ... 450 F
Textomat (D) ... 450 F
Dams Assembleur (C/D) ... 295/395 F
Autoformation Assembleur (C/D) ... 195/295 F

BIBLIOGRAPHIE
Le Basic de l'Amstrad (PSI) ... 120 F
102 programmes CPC 464 (PSI) ... 120 F
Super jeux Amstrad (PSI) ... 120 F
Le livre du CPM (PSI) ... 149 F
Trucs et astuces (Micro-Appl.) ... 149 F
Programmes Basic (Micro-Appl.) ... 129 F
Basic au bout des doigts (id.) ... 149 F
Amstrad ouvre-toi (id.) ... 99 F
Jeux d'aventure (id.) ... 129 F
Bible du programmeur (id.) ... 249 F
Langage machine (id.) ... 129 F
Graphismes et sons (id.) ... 129 F
Pokes et Pokes (id.) ... 99 F
Livre du lecteur de disquettes ... 149 F

C Cassette
D Disquette

Offres valables sous réserve de stock disponible.
(1) Prix TTC garantis jusqu'au 31/12/85 sous réserve de baisses éventuelles (2) TEG : taux en vigueur au 1/11/85

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50, rue de Richelieu 75001 Paris

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____
Téléphone ____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

VIDEOSHOP l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

Attitude 85010B

LE CINQUIÈME AXE de LORICIELS pour THOMSON

Je suis né à l'approche de la fin du XXIVe siècle. La technologie ne nous pose plus vraiment de problème, seules les questions fondamentales comme la nature du temps reste encore discutée, malgré les travaux fondamentaux accomplis dans ce domaine par le Professeur Gern B.Dick. Celui-ci a démontré, il y a quelques années, que l'univers dans lequel nous évoluons n'est pas unique : cinq axes régiraient notre existence, les trois axes spatiaux, l'axe temporel et enfin le cinquième axe : l'axe probabiliste.

Cette théorie l'a amené, après qu'il a eu créé dans son labo-planétoïde les cyborgs mi-chair mi-mécanique (fidèle en cela aux théories anciennes de Geiger, prêtre de la biomécanique), à fabriquer la première machine à voyager dans le temps : le Translateur Universel Temporel (TUT pour les habitués). Cette création fonctionna parfaitement jusqu'au premier essai avec un passager humain. De ce jour, les ennuis ont commencé : la machine a explosé, projetant dans différents espaces-temps des morceaux de celle-ci. Depuis, chacun des morceaux continue à expédier dans le labo de Dick des objets prélevés dans ces époques plus ou moins reculées.

Maintenant, Dick vient de refaire tous ses calculs et a révélé au monde le risque qu'il court à laisser ces morceaux de TUT dans les couloirs spatiaux. La déstabilisation de l'univers connu a débuté : il glisse petit à petit sur le cinquième axe. Si l'on n'annule pas ce mouvement, par son contraire, nous nous acheminons vers une fin dramatique bien qu'imprévisible. Je me suis porté volontaire, comme 12 milliards de mes congénères, pour me rendre sur le planétoïde et tenter de racomoder la trame temporelle en train de se déchiqueter.

Les cyborgs, dénonçant sans vergogne les trois lois fondamentales d'Asimov, se sont révoltés et tentent par tous les moyens d'achever ma quête. Heureusement que je fais partie de l'élite des humains

sachant encore pratiquer la savate et le karaté, sinon je ne donnerais pas cher de ma peau. Ca y est ! J'ai réussi à localiser le premier anachronon (nom donné pompeusement aux fragments du TUT détruit). Madre de Dios ! Il est défendu par les sauvages de Thèbes, en 1500 avant J-C. Ces enfoirés vénèrent ce morceau de ferraille comme un Dieu. Merde ! La lance vient de me transpercer le mollet, argh... celle-là vient de m'arracher un poumon...

La richesse du scénario, la somptuosité des graphismes et la qualité sonore de ce logiciel en font l'une des plus grandes réussites de programmation sur ce micro, si difficile à maîtriser. Pour une fois, vous ne tuez pas tout ce qui bouge sans raison et la logique de votre démarche est respectée. Examinez attentivement le déroulement horizontal du décor : il est unique ! Allons, ne vous faites pas prier, courez acquérir ce must de l'arcade-aventure dans votre boucherie habituelle.

MENU

AMSTRAD	Menus Déroulants
Jeff GASTE	page 33
AMSTRAD	Esquive
Sylvain BARONE	page 34
APPLE	Héros
Didier POGLIO	page 12
CANON X07	Ghost
Hugues YONGUE	page 6
CBM 64	La Route
Gérard LIMBARD	page 2
EXL 100	De l'Or ou la mort
J. Roch HELPERDINGER	page 6
FX 702 P	Vieille Demeure
Jean LEVEQUE	page 26
MSX	Claïnes
Christophe OLIVIER	page 25
ORIC	Cavern
Pierre LESTRADE	page 3
SPECTRUM	Fred's Robot
F. MASSON	page 11
TI 99/4A (be)	Leya
Laurent HANUS	page 4
TI 99/4A (bs)	Le Store Magique
Christian KEHKREN	page 2
MO5- TO7/70	Thief of Night
Ludovic LEBAY	page 32
VIC 20	Le Château de la Terreur
Laurent CINTRACT	page 11
ZX 81	Microbus
Robert FAURE	page 5

"BASIC ETENDU"
40 commandes supplémentaires indispensables pour une programmation avancée.
Manuel en français. Accès aux 32 Ko. Gère les couleurs, les sprites, les périphériques 800 F ☐

MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Il a aussi :
• 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
– accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
– changement de programmes objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
– utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
– progamme de recherche d'erreurs (Easy Bug-Debug). Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire
..... 895 F ☐

MODULE BASIC SUPERGRAPH
Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K
..... 1 200 F ☐

MÉMOIRE 32 K
Fonctionne avec le basic étendu.
Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter.
Le module.
Promotion
..... 1 040 F ☐

PROGRAMMATION Modules
Extended basic manuel français 800 F ☐
Super extended basic graph manuel français 1 200 F ☐
Extension mémoire extérieure 32 K 1 040 F ☐
TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F ☐
MINI MEMOIRE manuel en français 895 F ☐

AIDE PROGRAMMATION
Introduction au TI 99 n° 1 et 2, les deux 100 F ☐
Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F ☐
Jeux et progammes pour le TI (shift tome 2) 75 F ☐
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F ☐
Basic par soi-même... 75 F ☐

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1 090 F ☐
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2 200 F ☐
Imprimante EPSON LX 80 friction 3 660 F ☐
Tracteur pour LX 80 285 F ☐

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1 090 F ☐
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2 390 F ☐

MANETTES DE JEUX
Manettes de jeux Texas U.S.A. la paire ..... 250 F ☐
Interface Wico avec manettes Quickshot n° 1... ...200 F ☐
Interface Wico avec manettes Quickshot n° 2 ..... 220 F ☐

LOT N° 1
MODULE BASIC ETENDU
MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS
K7 TECHNIQUE DES PROGRAMMES DE JEUX 1 ET 2
LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX MANUEL SHIFT
..... 850 F ☐

Football

Mash

Pole position

Music maker

Burger time

Moon mine

Star trek

Buck Rogers

Munchman

Microsurgeon

Popeye

Supper demon attack

LOTS N° 2
MODULE BASIC ETENDU
MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS
AU CHOIX DEUX K7 EPSILON SOFTWARE
LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX MANUEL SHIFT
..... 895 F ☐

LIVRE TI 99 INTERNE
Ouvrage en anglais contenant le listing de la ROM désassemblée 195 F ☐

LOT N° 3
PROGRAMMATION LOGO
MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS
EXTENSION 32 K INDISPENSABLE
MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS
..... 1 795 F ☐

LOT N° 4
INTERFACE SERIE EXTERIEURE
IMPRIMANTE EPSON PW 40 (COMPATIBLE TI ET MINITEL)
..... 2 830 F ☐

BON DE COMMANDE PROMO
Valable jusqu'au 15/1/86

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

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 43.25.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC
Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4
Micro-ordinateur TI 99/4A PAL 1 100 F ☐
Modulateur Secam/France 400 F ☐
Modulateur Péritel/France 500 F ☐
Câble liaison magnéto/cassettes 95 F ☐
Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble 370 F ☐

MODULES TEXAS ORGANISATIONS

Gestion de fichiers	260 F ☐	Gestion de rapports	375 F ☐
Gestion privée	360 F ☐	Statistiques	350 F ☐

MODULES AVENTURE

Parsec	250 F ☐	Tunnel of doom	350 F ☐
Adventure pirate	350 F ☐	Moonmine	250 F ☐
Munch mobile	250 F ☐	Popeye	400 F ☐
Buck rogers	350 F ☐	Demon attack	250 F ☐
Retour du pirate	250 F ☐	Burger time	250 F ☐
Mash	250 F ☐	Star treck●	250 F ☐
Hopper●	250 F ☐	Treasure Island	250 F ☐
Jaw breaker●	150 F ☐		

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol	219 F ☐	Defender	219 F ☐
Jungle hunt	219 F ☐	Picnic Paranola	250 F ☐
Pole position	250 F ☐	Donkey Kong	250 F ☐
Protector II	250 F ☐		

MODULES LOISIRS

Connect Four	120 F ☐	Jeux vidéo 2●	174 F ☐
Jeux rétro 1 ou 2●	120 F ☐	The attack	120 F ☐
Invaders	206 F ☐	Othello	206 F ☐
Car wars	120 F ☐	Munch Man●	206 F ☐
Football	250 F ☐	Chasse aux wumpus	120 F ☐
Zero zap	120 F ☐	Video Chess	350 F ☐
Alpiner	206 F ☐	Music maker	250 F ☐
Rotor raider	120 F ☐	Princess and frog	120 F ☐
Tombston city	120 F ☐	Chrisholm trail	120 F ☐
Hangman	120 F ☐	Q-Best	120 F ☐

MODULES EDUCATION

Addition-Substraction I	120 F ☐	Early Reading●	120 F ☐
Addition-Substraction II	120 F ☐	Meteor multiplication●	120 F ☐
Addition-Canon	120 F ☐	Multiplication I	120 F ☐
Division-démolition	120 F ☐	Alligator mix	120 F ☐

POUR LES JEUNES

Ambulance	50 F ☐	St-Nicolas	50 F ☐
Rabbit trail	50 F ☐	Hen-Pecked	50 F ☐

3 modules PROMO NOËL ..... 120 F ☐

Pour l'achat de 2 modules, un 3e gratuit parmi ceux marqués d'un● sauf pour les modules en promotion à 50 F.