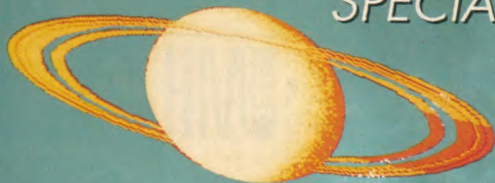


HORS SERIE
Micro
Informatique
Standards **AMSTRAD**

CPC

SPECIAL LISTINGS



JEUX

- Boss of Chicago
- Golf

UTILITAIRES

- Traitement de texte
- Music Studio

EDUCATIF

- Pluriels des noms

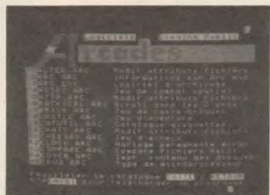


**AVEC VOTRE SCOOTER
BRAVEZ LES OBSTACLES !**

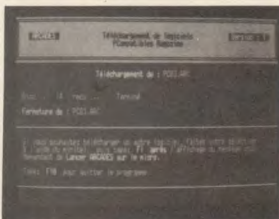


TELECHARGEZ LES MEILLEURS LOGICIELS D'AMSTAR & CPC

36 15
ARCADES



Simple, rapide, efficace :
Téléchargez les listings publiés chaque mois dans AMSTAR & CPC et ceux des numéros hors série de CPC.
Il vous suffit pour cela du logiciel ARCADES, d'un Minitel et d'un câble de liaison standard Minitel-Amstrad que nous pouvons vous fournir.



Sur 3615 Arcades, les meilleurs jeux et utilitaires.

**CHAQUE MOIS
DES NOUVEAUTES**

36 15 MHZ

JOUEZ AVEC NOUS!

LES BAL ET LE DIALOGUE

LES INFOS!

LE CONTACT AVEC NOS REDACTIONS!

Radiocommunication, informatique, l'information, plus de 500 petites annonces en permanence, vos questions traitées chaque jour.

**DES
PROGRAMMES
A VOTRE
DISPOSITION
SUR 3615
ARCADES**

(Livraison, délai minimum de 15 jours à réception des commandes).

J E C O M M A N D E

- Le logiciel ARCADES Minitel-Modem 60 FF (+ 5 F de port)
- Le câble de liaison Minitel 15 FF
- L'ensemble logiciel + câble 75 FF (+ 10 F de port)

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____ Ville _____
Code postal _____

CI-joint chèque à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

CPC

HORS SERIE

La Haie de Pan - 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 - Télécopie 99.52.78.57
Serveurs : 3615 ARCADES ET 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction
Denis BONOMO
Rédactrice en chef
Catherine BAILLY
Rédacteur spécialisé
Olivier SAOLETTI

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquettiste
Jean-Luc AULNETTE
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ - Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaire
35000 RENNES - Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

SORACOM S. FAUREZ
Tél. 99.52.78.57 Terminal E83

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part, du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être limités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

HORS SERIE CPC est édité par les Editions SORACOM, éditrice de AMSTAR et CPC, PCCompables Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302

AMSTRAD est une marque déposée.

AMSTAR-CPC est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE.



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET

S.M.I. 322.849.680 53100 MAYENNE

EDITO

Vous êtes plusieurs milliers à rester fidèles à votre Amstrad, plusieurs milliers à vouloir l'alimenter. Surprenant, non ?

Vos lettres sont là pour nous le rappeler : "Ne nous abandonnez pas !".

Loin de nous cette idée. Pour répondre aux besoins de nos lecteurs, spécialistes du clavier, nous avons décidé dans les mois à venir de vous fournir de quoi nourrir votre machine préférée.

Alors à vos claviers !

S. FAUREZ
Directeur de publication.



SOMMAIRE

4

SCOOTER SPATIAL

20

MUSTUDIO

9

THE WAY OF SUCCESS

25

GOLF

15

BOSS OF CHICAGO

30

TRAITEXT

JEU



Valable pour
 CPC 464
 CPC 664
 CPC 6128

SCOOTER SPATIAL

Frédéric JULIEN

Vous avez un scooter et vous devez descendre dans des galeries sans toucher les murs et en faisant attention au monstre qui tire pour vous empêcher de passer.

Pour changer de tableau, vous devez vous poser doucement sur le téléporteur rouge. Le jeu comporte 7 tableaux et vous possédez 8 vies. Pour le déplacement du scooter vous avez les commandes : montée, droite, gauche, la descente se fait par l'attraction, il suffit de vous laisser tomber.

Voici les lignes à modifier pour voir tous les tableaux :

- Ligne 780 : Changer then 1080 par 790 ce qui vous permet de tous les traverser et pour voir le tableau suivant, posez-vous sur le téléporteur rouge.
- Ligne 1090 : changer vie = vie - 1 par vie = vie - 0

Comme vous le savez, ceci vous donnera des vies infinies. Les variables sont les suivantes :

- IN = inertie
- PE = vitesse de chute du scooter
- X5 = déplacement scooter droite gauche
- Y5 = montée et droite du scooter
- X1 = affichage du scooter
- Y1 = affichage du scooter

- X4 = choix dans le menu
- J1 = montée
- J2 = direction gauche
- J3 = direction droite
- tab1 = numéro du tableau
- score = score
- vie = nombre de vies

Pour les 464, il faut supprimer la ligne 160 ainsi que toutes les instructions FILL contenues dans le listing.

```

1 '*****>FA
  ****
2 '          REDIFINITION >FB
  *
3 '*****>FC
  ****
5 BORDER 0:INX 0,0:CLS >QP
10 SYMBOL AFTER 47:SYMBOL 250,30,70 >KE
  ,40,100,70,30:SYMBOL 127,239,239,23
  9,0,254,254,254,0:SYMBOL 224,119,11
  9,149,137,138,77,66,64:SYMBOL 225,2
  36,236,236,0,254,138,77,66:SYMBOL 2
  26,204,138,77,66,1
20 SYMBOL 244,48,44,124,174,7,175,1 >DT
27,30:SYMBOL 240,1,3,63,255,255,63:
SYMBOL 242,0,0,0,254,252,254,0:SYMB
0L 239,0,0,0,0,127,63,127,0:SYMBOL
248,0,128,192,252,255,255,252,0
30 SYMBOL 48,&X1111110,&X1000010,&X >CB
1000010,&X1000010,&X1000010,&X10000
10,&X1111110,&X0:SYMBOL 49,&X1100,&
X1100,&X1100,&X1100,&X1100,&X1100,&
X1100,&X0:SYMBOL 50,&X1111110,&X110
0,&X100,&X11111100,&X1000000,&X100000
0,&X11111100,&X0
40 SYMBOL 51,&X11111100,&X100,&X100, >EE
&X11111100,&X100,&X100,&X11111100,&X0:
SYMBOL 52,&X1000100,&X1000100,&X100
0100,&X11111100,&X100,&X100,&X100,&X
0:SYMBOL 53,&X11111100,&X1000000,&X1
000000,&X11111100,&X100,&X100,&X111
100,&X0
50 SYMBOL 54,&X11111100,&X1000000,&X >FE
1000000,&X11111100,&X10000100,&X10001
00,&X11111100,&X0:SYMBOL 55,&X1111110
0,&X100,&X100,&X100,&X100,&X10
1000100,&X11111100,&X10000100,&X10001
00,&X11111100,&X0
60 SYMBOL 57,&X11111100,&X1000100,&X >PJ
1000100,&X11111100,&X100,&X100,&X111
1100,&X0:SYMBOL 148,&X10011000,&X11
010010,&X1111111,&X11101,&X11000,&
X110100,&X11000110,&X10
70 RUN*Jeu >GJ
10 '*****>LA
  ****
20 '          FREDERIC JULIEN >LB
  *
30 '          >LC
  *
40 '          PRESENTE >LD
  *
50 '          >LE
  *
60 '          SCOOTER SPACIAL >LF
  *
70 '          1989 >LG
  *
80 '*****>LH
  ****
90 IN=0:PE=0:N=0:XS=0:YS=0:T=0:X1= >LY
0:Y1=0:GE1=0:J2=8:J3=1:XB=39:YB=10:
  etoile=1
100 '*****>RB
  ****
110 '          MENU >RC
  *
120 '*****>RD
  ****
130 tab1=1:IN=1:PE=1:N=0:XS=0:YS=0 >PV
T=0:X1=0:Y1=0:GE1=0:V#CHR#(239)+CH
R#(248):MODE 1:BORDER 0:INX 0,0:INX
1,0:INX 2,0:INX 3,0:IA=11:GOSUB 137
0
140 VIE=8:TA=1:SCORE=0:PL0T 96,84,3 >WR
:DRAW 96,332:DRAW 116,352:DRAW 524,
352:DRAW 544,332:DRAW 544,84:DRAW 5
24,64:DRAW 116,64:DRAW 96,84
150 PLOT 130,110:DRAW 130,312:DRAW >MK
510,312:DRAW 510,110:DRAW 130,110
160 ORIGIN 100,100:FILL 1 >TG
170 GOSUB 1370 >QA
180 PEN 1:LOCATE 14,8:PRINT*SCOOTER >PE
SPACIAL*
190 PEN 3:LOCATE 14,9:PRINT STRING# >LV
(15,15A)
200 PEN 1:LOCATE 12,11:PRINT*"-": >TC
PEN 2:PRINT*JOUER*
210 PEN 1:LOCATE 12,13:PRINT*"-": >GY
  
```



```

220 2:PRINT*INSTRUCTION*
220 PEN 1:LOCATE 12,15:PRINT*~ *:>XJ
PEN 2:PRINT*CHOIX CLAVIER/JOT*
240 PEN 1:LOCATE 11,14:PRINT CHR#(2 )>FQ
27)
245 INK 1,6:INK 2,26:INK 3,2:OUT 48 >TQ
128,1:OUT 48384,1:FOR h=0 TO 40 STE
P 2:OUT 48384,h:FOR b=1 TO 60:NEXT
b,h
250 IF INKEY(0)=0 AND I4>12 THEN PR >XJ
00=-2:GOTO 290
255 IF INKEY(72)=0 AND I4>12 THEN P >RE
R00=-2:GOTO 290
260 IF INKEY(2)=0 AND I4<15 THEN PR >QA
00=2:GOTO 290
265 IF INKEY(73)=0 AND I4<15 THEN P >RF
R00=2:GOTO 290
270 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 T >HF
HEN 320
280 GOTO 250 >ZD
290 LOCATE 11,14:PRINT* *;I4:I4>PRO >XL
D:PEN 1:LOCATE 11,14:PRINT CHR#(227
)
300 FOR I=1 TO 50:NEXT >QT
310 IF INKEY<>** THEN 310 ELSE 250 >AM

320 IF I4=11 THEN ORIGIN 0,0:GOTO 4 >DP
20
330 IF I4=13 THEN GOSUB 2050 >VI
340 IF I4=15 THEN GOTO 1230 >UB
360 GOTO 250 >ZC
370 PAPER 2:PEN 3:FOR A=1 TO 40:LOC >JW
ATE A,1:PRINT CHR#(233):NEXT
380 FOR A=1 TO 40:LOCATE A,24:PRINT >UH
CHR#(233):NEXT
390 FOR A=1 TO 23:LOCATE 1,A:PRINT >TH
CHR#(233):NEXT
400 FOR A=1 TO 23:LOCATE 40,A:PRINT >CQ
CHR#(233):NEXT:PAPER 0
410 RETURN >ZA
420 * >RG
****
600 *'n DESSIN TABLEUX >RH
*
440 * >EJ
****
450 nr=INT(RND*12)+6:FOR h=40 TO 0 >QT
STEP -2:OUT 48128,1:OUT 48384,h:FOR
b=1 TO 60:NEXT b,h
455 MODE 1:IF tabl=7 THEN FOR etoil >JK
e=1 TO 100:x=INT(RND*640):y=INT(RND
*300):PLOT x,y,INT(RND*1)+1:y=350:x
=400:WINDOW#2,2,24,5,20:PAPER#2,0:P
EM#2,0:CLS#2:NEXT
460 IF TABL#11 THEN TABL=1 >UM

```

```

470 IF TABL=1 THEN INK 2,9:INK 0,0 >AA
d=20:e=350:1=580:j=175:k=404:x1=0:y
1=0:p=580:RESTORE 930
480 IF TABL=2 THEN INK 2,26:e=350:d >BW
=550:xb=37:1=580:j=220:k=340:yb=12:
x1=0:y1=0:p=580:v#=CHR#(240)+CHR#(2
42):RESTORE 970
490 IF TABL=3 THEN INK 2,15:e=350 >RH
d=50:xb=38:1=580:j=270:k=292:p=580:
x1=0:y1=0:v#=CHR#(239)+CHR#(248):RE
STORE 1020
500 IF TABL=4 THEN INK 2,10:e=350:d >DQ
=550:xb=37:1=420:j=160:k=164:yb=12:
x1=0:y1=0:p=420:v#=CHR#(240)+CHR#(2
42):RESTORE 1680
510 IF TABL=5 THEN INK 2,1:e=350 >CM
=550:xb=37:1=470:j=160:k=150:yb=12:
x1=0:y1=0:p=470:v#=CHR#(240)+CHR#(2
42):RESTORE 1800
520 IF TABL=6 THEN INK 2,14:e=350 >BR
=20:xb=37:1=520:j=145:k=264:yb=12:x
1=0:y1=0:p=520:v#=CHR#(238)+CHR#(24
8):RESTORE 1900
530 IF TABL=7 THEN INK 2,17:e=350:d >BZ
=40:xb=37:1=300:j=145:k=156:yb=12:x
1=0:y1=0:p=300:v#=CHR#(238)+CHR#(24
8):RESTORE 1980
540 IF TABL=8 THEN 1400 >QP
575 IF tabl=1 THEN FOR etoil=1 TO >DH
100:x=INT(RND*640):y=INT(RND*300):P
LOT x,y,INT(RND*1)+1:y=350:x=18:MEI
T
577 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(40,12 >PG
8):LOCATE 1,24:PRINT STRING$(40,128
):LOCATE 1,23:PRINT STRING$(40,128)
:LOCATE 1,22:PRINT STRING$(40,128)
580 READ A,B,PN,L,C:IF A=-1 THEN 59 >RU
0 ELSE LOCATE B,A:PEN pn:PRINT STRI
NG$(L,C):GOTO 580
590 ORIGIN 0,0:PEN 2:LOCATE 4,23:PR >PU
INT*SC*:Score:LOCATE 4,24:PRINT*TA
B*:TA:LOCATE 30,22:PRINT CHR#(239)+
CHR#(248):VIE:LOCATE 30,24:F=576:PR
INT*FUEL*:LOCATE 35,24:PRINT*F
600 PAPER 2:PEN 3:FOR a=1 TO 40:LOC >DI
ATE a,A:PRINT CHR#(233):NEXT:FOR a=
1 TO 40:LOCATE a,21:PRINT CHR#(233)
:NEXT
605 FOR a=4 TO 24:LOCATE 1,a:PRINT >MW
CHR#(233):NEXT:FOR a=4 TO 24:LOCAT
E 40,a:PRINT CHR#(233):NEXT:FOR a=2
TO 38:LOCATE a,25:PRINT CHR#(233):
NEXT:LOCATE 12,22:PRINT CHR#(233):L
OCATE 12,23:PRINT CHR#(233):LOCATE
12,24:PRINT CHR#(233)

```

```

606 LOCATE 28,22:PRINT CHR#(233):LD >FF
CATE 28,23:PRINT CHR#(233):LOCATE 2
8,24:PRINT CHR#(233):PAPER 0:PEN 1:
LOCATE 13,22:PRINT STRING$(15,143):
LOCATE 13,23:PRINT STRING$(15,143):
LOCATE 13,24:PRINT STRING$(15,143):
LOCATE 13,23:PAPER 1:PEN 3
607 PRINT*SCOOTER SPACIAL*:PAPER 0 >GH
OUT 48128,1:OUT 48384,1:FOR h=0 TO
40 STEP 2:OUT 48384,h:FOR b=1 TO 60
:NEXT b,h
610 * >RH
****
620 *'n BOUCLE PRINCIPALE >EJ
*
630 * >RK
****
640 PEN 2:TAGOFF:LOCATE 1,2:PRINT*F >ZE
UEL*:PEN 2:PEN 3:LOCATE 5,2:PRINT
STRING$(36,143):x=d:y=e:xb=1:yb=1
650 PRINT CHR#(23)CHR#(11):TAG >YX
660 PLOT -2,-2,-3:IF f<=0 THEN GOSUB >PX
860:GOTO 720
670 IF gel=0 THEN t=t+1:IF t=5 THEN >QV
t=0:GOSUB 860
680 IF INKEY(44)=0 THEN GOSUB 1760 >AQ
690 IF INKEY(13)=0 THEN SOUND 130,0 >JD
,0,8,1,,20:gel=0:GOSUB 830:IF xs<8
THEN xs=xs+2
695 MOVE xb,yb:PRINT CHR#(154)+CHR# >JE
(154):
696 IF xb=p THEN xb=xb+16:MOVE xb,y >EH
b:PRINT CHR#(154):xb=p
697 xb=xb-16 >GH
700 IF INKEY(12)=0 THEN SOUND 129,0 >KX
,0,8,1,,20:gel=0:GOSUB 830:IF xs>8
THEN xs=xs-2
710 IF INKEY(11)=0 THEN SOUND 132,0 >KE
,0,8,1,,30:gel=0:GOSUB 830:IF ys>6
THEN ys=ys-1
715 IF k=xb THEN xb=xb+16:MOVE xb, >FF
yb:PRINT CHR#(154):xb=i
720 x=xs:ys=y-ys >NT
730 IF y>350 OR y<34 THEN INK ys=0 >MG
740 IF x>608 THEN x=608:xs=0 >NV
750 IF x<0 THEN x=0:xs=0 >MD
760 MOVE x1,y1-16:PRINT v# >VM
770 MOVE x,y-16:PRINT v# >VU
780 IF gel=0 THEN t=TEST(x-2,y-34) >VI
OR TEST(x+18,y-34) OR TEST(x-2,y-1
6) OR TEST(x+18,y-16) OR TEST(x+34,
y-22) OR TEST(x+34,y-28):IF te=1 TH
EN 1080
790 IF gel=0 THEN IF TEST(x-2,y-32) >NY
=1 AND TEST(x+28,y-32)=1 AND ys<3 T

```



```
HEM tab1=tab1+1:Score=Score+100:TA=
TA+1:BORDER 0:GOTO 450
800 xl=:y1=:y:IF C(150 AND ff=0 THE >MV
N GOSUB 820
810 GOTO 660 >ZH
820 ff=1:EVERY 50,3 GOSUB 850:RETUR >EL
N
830 IF f>0 THEN f=f-2:MOVE f+64,368 >HX
:DRABR 0,14,3:TAGOFF:LOCATE 35,24:P
RINT F:TAG
840 RETURN >ZH
850 RETURN >ZJ
860 IF xs=2 THEN xs=xs-in >VL
870 IF xs<=2 THEN xs=xs+in >VB
880 IF ys<16 THEN ys=ys+pe >WA
890 RETURN >AC
900 * ***** >BK
****
910 's TABLEAU No 1 2 et 3 >TA
s
920 ' ***** >TB
****
930 DATA 11,2,2,1,215,12,2,2,1,143, >YI
12,3,2,1,215,12,20,2,1,214,12,21,2,
1,215,12,22,2,1,214,12,23,2,1,215,1
3,2,2,2,143,13,4,2,1,215,13,19,2,1,
214,13,20,2,4,143,13,24,2,1,215
940 DATA 14,2,2,3,143,14,5,2,1,215, >RF
14,8,2,1,214,14,9,2,1,215,14,18,2,1
,214,14,19,2,6,143,14,25,2,1,215,15
,2,2,4,143,15,6,2,1,215,15,7,2,1,21
4,15,8,2,2,143,15,10,2,1,215
950 DATA 15,17,2,1,214,15,18,2,8,14 >UD
3,15,26,2,1,215,16,2,2,9,143,16,11,
2,1,215,16,16,2,1,214,16,17,2,10,14
3,16,27,2,1,215,16,33,2,1,214,17,2,
2,10,143,17,12,2,1,215,17,15,2,1,21
4,17,16,2,12,143,17,28,2,1,215,17,3
2,2,1,214,17,33,2,1,143
960 DATA 18,2,2,11,143,18,13,2,1,21 >DJ
5,18,14,2,1,214,18,15,2,14,143,18,2
9,2,1,215,18,31,2,1,214,18,32,2,1,2
43,19,2,2,32,143,19,34,3,1,246,19,3
5,1,4,143,19,39,3,1,247,20,2,2,32,1
43,15,39,1,1,244,-1,0,0,0,0
970 DATA 5,2,2,32,127,5,39,2,1,127, >VA
6,2,2,4,127,6,6,2,1,212,6,16,2,1,21
3,6,17,2,17,127,6,39,2,1,127,7,2,2,
4,127,7,17,2,6,127,7,39,2,1,127,8,
2,2,4,127,8,17,2,16,127,8,33,2,1,22
6,8,39,2,1,127
980 DATA 9,2,2,4,127,9,17,2,6,127,9 >MD
,23,2,1,212,9,39,2,1,127,10,2,2,4,1
27,10,17,2,6,127,10,39,2,1,127,11,2
,2,4,127,11,10,2,3,127,11,17,2,6,12
```



```
(254)CHR*(8)CHR*(10)CHR*(255):NEXT:
NEXT:
1200 FOR T=1 TO 5000:NEXT:RUN >IG
1210 POKE M,B:POKE M+1,B:RETURN >AD
1220 ***** >XH
***
1230 * CHOIX CLAVIER OU JOYSTICK >XJ
*
1240 ***** >XK
***
1250 LOCATE 12,11:PRINT STRING$(20, >GQ
128)
1260 LOCATE 12,13:PRINT STRING$(20, >GU
128)
1270 LOCATE 12,15:PRINT STRING$(20, >GX
128)
1280 LOCATE 10,17:PRINT STRING$(22, >GA
128)
1290 LOCATE 10,13:PRINT*JOYSTICK >RU
CLAVIER*:LOCATE 11,15:PRINT*
1300 PEN 3:LOCATE 10,16:PRINT* (1) >MJ
(2)*
1310 IF INKEY(13)=0 THEN J1=72:J2=7 >GQ
4:J3=75:J4=76:CLS:GOTO 100
1320 IF INKEY(14)=0 THEN J1=0:J2=8 >CB
J3=1:J4=47:CLS:GOTO 100
1330 GOTO 1310 >XK
1340 LOCATE 10,13:PRINT STRING$(22, >GT
128)
1350 LOCATE 10,16:PRINT STRING$(22, >GX
128)
1360 GOTO 200 >EH
1370 PEN 3:LOCATE 12,20:PAPER 1:PRI >GY
NT CHR*(70)+CHR*(82)+CHR*(69)+CHR*(
68)+CHR*(69)+CHR*(82)+CHR*(73)+CHR*(
67)+CHR*(46)+CHR*(74)+CHR*(85)+CHR
9(76)+CHR*(73)+CHR*(69)+CHR*(78):PA
PER 0
1380 RETURN >FF
1390 ***** >YF
**
1400 * GAGNE >XH
*
1410 ***** >XJ
**
1415 PEN 1:MODE 0:LOCATE 10,23:PRIN >ZH
T CHR*(214)+CHR*(215)
1420 PLOT 30,270:DRAW 70,270:DRAW 7 >AM
0,300:DRAW 50,300:DRAW 50,290:DRAW
60,290:DRAW 60,280:DRAW 40,280:DRAW
40,320:DRAW 70,320:DRAW 70,330:DRW
40,330:DRAW 30,270:PLOT 130,270:D
RAW 130,330:DRAW 180,330:DRAW 180,2
70:DRAW 170,270:DRAW 170,290
1430 DRAW 140,290:DRAW 140,270:DRAW >RY
130,270:PLOT 170,320:DRAW 140,320:
DRAW 140,300:DRAW 170,300:DRAW 170,
320:PLOT 240,300:DRAW 260,300:DRAW
260,270:DRAW 220,270:DRAW 220,330:D
RAW 260,330:DRAW 260,320
1440 DRAW 230,320:DRAW 230,280:DRAW >QL
250,280:DRAW 250,290:DRAW 240,290:
DRAW 240,300:PLOT 310,270:DRAW 310,
330:DRAW 360,290:DRAW 360,330:DRAW
370,330:DRAW 370,270:DRAW 320,310:D
RAW 320,270:DRAW 310,270:PLOT 460,2
70:DRAW 420,270:DRAW 420,330:DRAW 4
60,330
1450 DRAW 460,320:DRAW 430,320:DRAW >QK
430,305:DRAW 445,305:DRAW 445,295:
DRAW 430,295:DRAW 430,280:DRAW 460,
280:DRAW 460,270:WINDOW#3,1,25,10,2
2:PAPER#3,0:PEN#3,0:CLS#3:PAPER 0 0
UT 48128,1:OUT 48384,1:FOR H=0 TO 4
0 STEP 2:OUT 48384,H:FOR B=1 TO 60:
NEXT B,H
1460 FOR T=1 TO 5000:NEXT:PLOT 320, >GT
49:DRAW 80,250:ORIGIN 50,275:FILL 1
:ORIGIN 0,0:CLS#3:FOR T=1 TO 1000:M
EXT:PLOT 320,49:DRAW 170,250:ORIGIN
160,295:FILL 2:ORIGIN 0,0:CLS#3:FO
R T=1 TO 1000:NEXT:PLOT 320,49:DRAW
250,250:ORIGIN 240,275:FILL 13:CLS
#3
1470 ORIGIN 0,0:FOR T=1 TO 1000:NEJ >JG
T:PLOT 320,49:DRAW 350,250:ORIGIN 3
15,290:FILL 7:CLS#3:ORIGIN 0,0:FOR
T=1 TO 1000:NEXT:PLOT 320,49:DRAW 4
40,250:ORIGIN 440,275:FILL 8:CLS#3
1480 PEN 2:SPEED INK 5,5:INK 1,3,26 >YK
:INK 2,26,3:INK 3,9,6:INK 4,6,16:IN
K 5,16,6:INK 6,9,3:INK 7,26,8:INK 8
,14,2:INK 9,3,6:LOCATE 10,23:PRI#T
*:FOR A=1 TO 5000:NEXT:FOR T=15 T
0 50:LOCATE 1,T:PRINT CHR*(128):SOU
ND 1,T,50,9,9:NEXT
1490 SCORE=SCORE+90000:MODE 1:INK 1 >KM
,26:INK 2,2:INK 3,6:PEN 1:LOCATE 14
,1:PRINT*FELICITATION*:LOCATE 1,3:P
RINT*VOUS AVEZ REUSSI A VOUS FAIRE
ENGAGE VOTRE SCORE S'ELEVE A*:LOCAT
E 14,14:PEN 2:PAPER 3:PRINT*SCORE*:
SCORE:SPEED INK 5,5:INK 2,6,2:INK 3
,2,6
1500 PAPER 0:FOR T=1 TO 5000:NEXT:R >EB
UN
1650 ***** >YE
****
1660 * TABLEAU No 4 >YF
*
1670 ***** >YG
****
1680 DATA 5,2,2,33,127,5,39,2,1,127 >EK
>6,2,2,10,127,6,27,2,8,127,6,39,2,1
1,27,6,12,2,1,226,6,26,2,1,226,7,3
,2,1,226,7,6,2,1,226,7,7,2,4,127,7,2
,2,1,127,7,11,2,1,226,7,127,2,1,226
,7,28,2,7,127,7,39,2,1,127,8,28,2,1
,226,8,29,2,6,127,8,34,2,1,226,8,39
,2,1,127
1690 DATA 8,2,2,1,127,9,2,2,1,127,9 >AU
>39,2,1,127,10,2,2,1,127,10,15,2,1
,214,10,16,2,9,127,10,25,2,1,215,10
,38,2,1,214,10,39,2,1,127,11,7,2,1,2
14,11,8,2,32,127,11,2,2,1,127,12,7
,2,1,226,12,8,2,18,127,12,26,2,1,226
1700 DATA 13,13,2,1,226,13,14,2,7,1 >TL
27,13,21,2,1,226,12,2,2,1,127,13,2
,2,1,127,14,2,2,1,127,14,14,2,1,226
,14,15,2,5,127,14,20,2,1,226,14,30,2
,1,214,14,31,2,2,127,14,33,2,1,215
,15,2,2,1,127,15,3,2,1,215,15,30,2,4
,127,16,2,2,9,127,16,11,2,2,1215
1710 DATA 16,29,2,2,1,214,16,30,2,4,1 >ML
27,16,34,2,1,215,17,2,2,10,127,17,2
0,2,1,214,17,21,2,14,127,17,35,2,1
,215,18,2,2,10,127,18,19,2,1,214,18
,20,2,16,127,19,2,2,10,127,19,12,2,1
,215,19,18,2,1,214,19,19,2,17,127
1720 DATA 19,36,3,1,246,19,37,1,2,1 >RX
43,19,39,3,1,247,20,2,2,34,127,16,2
8,1,1,244,-1,0,0,0
1730 ***** >YD
****
1740 * PAUSE >YE
*
1750 ***** >YF
***
1760 LOCATE 14,3:TAGOFF:PEN 2:PRINT >QI
*P A U S E*
1765 IF INKEY(45)=0 THEN LOCATE 14, >UA
3:PRINT STRING$(9,128):TAG:RETURN
1770 GOTO 1765 >PG
1770 ***** >YH
****
1780 * TABLEAU No 5 >YJ
*
1790 ***** >YK
****
1800 DATA 5,2,2,33,127,5,39,2,1,127 >JV
>6,2,2,1,127,6,3,2,1,224,6,4,2,1,22
5,6,5,2,1,226,6,5,2,1,224,6,2,2,1,2
```



25,6,7,2,1,226,6,8,2,1,224,6,9,2,1,
224,6,10,2,1,225,6,11,2,1,226,6,12,
2,1,225,6,13,2,1,226,6,6,2,1,224,6,
14,2,1,225,6,15,2,1,226,6,16,2,1,22
4
1810 DATA 6,2,2,1,127,6,20,2,1,226, >HG
6,25,2,1,226,6,26,2,9,127,6,39,2,1,
127,6,17,2,3,127,7,2,2,1,127,7,17,2
,2,127,7,19,2,1,226,7,26,2,1,226,7,
27,2,8,127,7,39,2,1,127,8,2,2,1,127
,8,16,2,1,214,8,17,2,1,127,8,18,2,1
,226,8,27,2,1,226,8,28,2,6,127,8,34
,2,1,127
1820 DATA 8,39,2,1,127,9,2,2,1,127, >EW
9,9,2,1,214,9,10,2,1,127,9,11,2,1,2
15,9,16,2,1,127,9,17,2,1,226,9,39,2
,1,127,10,2,2,1,127,10,3,2,1,215,10
,9,2,3,127,10,16,2,1,127,10,21,2,1,
214,10,22,2,1,127,10,23,2,1,215,10,
39,2,1,127
1830 DATA 11,2,2,2,127,11,4,2,1,215 >TB
,11,9,2,3,127,6,11,2,1,127,11,21,2,
3,127,11,24,2,1,215,11,16,2,1,127,1
0,39,2,1,127,11,38,2,1,214,11,39,2,
1,127,12,2,2,1,27,12,5,2,1,215,12,
8,2,1,213,12,10,2,2,127,12,16,2,1,1
27,12,21,2,1,213,12,22,2,18,127
1840 DATA 13,2,2,4,127,13,10,2,1,12 >CR
7,13,11,2,1,212,13,16,2,1,127,13,17
,2,1,215,13,31,2,9,127,14,2,2,4,127
,14,10,1,2,127,14,16,2,1,213,14,17,
1,2,127,14,18,2,1,215,14,31,2,9,127
,15,2,2,4,127,15,10,2,1,127,15,17,2
,1,213,15,18,2,9,127,15,27,2,1,215
1850 DATA 15,31,2,1,213,15,32,2,8,1 >TB
27,16,2,2,4,127,16,10,2,1,127,16,32
,2,8,127,17,2,2,4,127,17,10,2,1,127
,17,32,2,8,127,18,2,2,4,127,18,10,2
,1,127,18,11,2,1,215,18,31,2,1,214,
18,32,2,8,127,19,2,2,4,127,19,10,2,
30,127
1860 DATA 20,2,2,4,127,20,6,3,1,246 >HW
,20,7,1,2,143,20,9,3,1,247,20,10,2,
30,127,16,31,1,1,244,-1,0,0,0,0
1870 * >YJ

1880 *# TABLEAU No 6 >YK
*
1890 * >ZA

1900 DATA 5,6,2,1,127,5,22,2,2,127, >UG
6,6,2,1,127,6,22,2,2,127,7,6,2,1,12
7,7,22,2,2,127,8,6,2,1,127,8,7,2,1,

215,8,14,2,1,226,8,15,2,2,127,8,17,
2,1,226,8,22,2,2,127,9,6,2,1,213,9,
7,2,4,127,9,10,2,1,215,9,15,2,2,127
,9,22,2,2,127,9,28,2,7,127,9,35,2,1
,215
1910 DATA 10,10,2,1,127,10,15,2,2,1 >LR
27,10,22,2,1,213,10,23,2,1,127,10,2
8,2,1,226,10,29,2,7,127,11,0,2,1,1
27,11,15,2,2,127,11,22,2,1,214,11,3
4,2,1,213,11,35,2,1,127,11,23,2,1,1
27,12,10,2,1,127,12,15,2,2,127,12,1
7,2,1,215,12,22,2,2,127,12,35,2,1,1
27
1920 DATA 13,2,2,4,127,13,6,2,1,226 >MT
,13,10,2,1,127,13,15,2,3,127,13,22,
2,2,127,13,24,2,1,215,13,35,2,1,127
,14,10,2,1,127,14,15,2,3,127,14,22,
2,8,127,14,30,2,1,215,14,35,2,1,127
,15,10,2,1,127,15,15,2,3,127,15,22,
2,9,127,15,35,2,1,127
1930 DATA 16,10,2,1,127,16,15,2,3,1 >MZ
27,16,22,2,1,213,16,23,2,7,127,16,3
0,2,1,226,16,35,2,1,127,17,5,2,1,22
6,17,6,2,4,127,17,10,2,1,226,17,15,
2,3,127,17,35,2,1,127,18,14,2,1,214
,19,15,2,3,127,19,18,2,1,215,19,34,
2,1,214,19,35,2,1,127
1940 DATA 18,15,2,3,127,18,35,2,1,1 >MN
27,19,36,3,1,246,19,37,1,2,143,19,3
9,3,1,247,20,2,2,34,127,17,34,1,1,2
44,-1,0,0,0,0
1950 * >TH

1960 *# TABLEAU No 7 >YJ
*
1970 * >YK

1980 DATA 5,2,2,1,127,5,7,2,18,127, >JT
6,2,2,1,127,6,7,2,18,127,7,2,2,1,12
7,7,7,2,1,213,7,8,2,17,127,8,2,2,1,
127,8,10,2,1,213,8,11,2,14,127,9,2,
2,1,127,9,12,2,9,127,9,21,2,1,212,1
0,2,2,1,127,10,3,2,1,215,10,12,2,9,
127
1990 DATA 11,2,2,6,127,11,8,2,1,215 >KQ
,11,12,2,9,127,12,2,2,7,127,12,12,2,
9,127,13,2,2,7,127,13,13,2,1,213,1
3,14,2,7,127,14,2,2,7,127,14,16,2,1
,213,14,17,2,3,127,14,20,2,1,212,14
,24,2,1,214,15,9,2,1,215,15,24,2,1,
127,15,2,2,7,127
2000 DATA 16,2,2,8,127,16,10,2,1,21 >FX
5,16,23,2,1,214,16,24,2,1,127,17,2,

2,9,127,17,11,2,1,215,17,22,2,1,214
,17,23,2,2,127,18,2,2,10,127,18,12,
2,1,215,18,22,2,3,127,19,2,2,2,23,127
,19,25,2,1,215,18,21,2,1,214,19,31,
1,5,140,20,2,2,38,127,17,21,1,1,244
2010 DATA -1,0,0,0,0 >MM
2020 * >IG
**
2030 *# INSTRUCTION >JH
*
2040 * >LJ
**
2050 CLS:LOCATE 14,1:PEN 1:PRINT*IN >HI
STRUCTION*:LOCATE 1,3:PRINT*ON EST
EN L'AM 2050*:LOCATE 1,5:PRINT*UM M
ATIN VOUS DECIDEZ DE VOUS ENGAGER D
ANS L'ARMEE SPATIALE*:PEN 3:PRINT*L
E CHEF DE LA BASE VOUS FAIT PASSER
UN TEST:
2060 PRINT*A L'AIDE D'UN SCOOTER SP >HM
ATIAL VOUS DEVEZ DESCENDRE DANS DES
GALERIES MAIS ATTENTION VOUS NE DE
VEZ PAS TOUCHER LES PAROIS SOUS PEI
NE DE PERDRE UNE VIE IL VOUS FAUDRA
AUSSI FAIRE ATTENTION AU MONSTRE Q
UI TIRE SANS ARRÊT POUR VOUS FAIRE*
2065 PRINT*PERDRE EGALEMENT UNE VIE >GC
2070 PRINT*SI VOUS Y ECHAPPER VOUS >TQ
M'AUREZ PLUS QU'A ALLER JUSQU'AU TE
LE PORTATEUR VOUS POSER DELICATEMEN
T SUR LA ZONE ROUGE ET VOUS PASSERE
Z AU TABLEAU SUIVANT ET AINSI DE SU
ITE AU DERNIER TABLEAU VOUS VOUS PO
Serez SUR LA PLATE-FORME
2080 PRINT *ROUGE ET PUIS SE SERA G >UI
AGME !!!*:LOCATE 10,24:PRINT*APPUTE
R SUR ESPACE POUR CONTINUER
2090 IF INKEY(47)=0 THEN 2110 >WB
2100 GOTO 2090 >WB
2110 CLS:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT*LE >HP
JEU SE COMPOSE DE 7 TABLEUX ET VOU
S DISPOSEZ DE 8 VIES*
2120 PEN 3:LOCATE 14,14:PRINT*H=PAU >MN
SIE*:LOCATE 14,16:PRINT*J=ENLEVER PA
USE*:LOCATE 14,18:PRINT*CLAVIER=FLE
CHE*
2130 LOCATE 10,24:PRINT*APPUYER SUR >JK
ESPACE POUR CONTINUER
2140 IF INKEY(47)=0 THEN ORIGIN 0, >LJ
0:GOTO 100
2150 GOTO 2140 >MC
2160 ****** FIN DU SUPER LISTING >TB



Valable pour
 CPC 464
 CPC 664
 CPC 6128

THE WAY OF SUCCESS

*Hibou, chou, caillou, genou,
 pou, joujou, bijou, ce n'est pas
 la liste de mes commissions
 mais bien une série d'exceptions
 à la règle des "ous".*

Vincent BOUVELLE

Bon c'est encore assez simple mais si on ajoute les mots composés, cela devient rapidement compliqué. Comme par hasard, votre mission, en tant que personnage informatique est de retrouver le pluriel des mots proposés. Vous allez devoir traverser maintes épreuves, entre autres un lac, où vous pourrez soit vous laisser porter par le courant soit nager en fonction de votre conviction en la bonne réponse.

Au final, Dieu choisira les siens et vous enverra soit dans le grand hachoir soit en avion portant banderole pour ensuite rejoindre le point de départ.

Vous commencez par régler le niveau de difficulté de 1 à 5 puis vous entrez vos initiales, le jeu commence alors par la traversée de l'eau si vous nagez (grâce à espace) vous gagnez 10 points en cas de réponse juste. Si votre réponse est fausse, vous gagnez 0 point et Dieu en gagne 20. Si vous décidez de ne pas nager, vous ne gagnerez que 5 points (Dieu en gagne 5 aussi) mais vous n'en perdrez que 10 en cas de mauvaise réponse. Et n'oubliez pas que vous n'avez que 3 vies !





FAITES LE BON CHOIX !

**INFORMATIQUE
COMMUNICATION
DIALOGUE 3615 MHZ**

- Vous trouverez les rubriques suivantes : Toutes nos revues, Questions-réponses, Petites annonces, Boîte aux lettres, Revendeurs, Nos produits, Horoscope.

TELECHARGEMENT 3615 ARCADES

- Que vous soyez possesseur d'un PC ou d'un CPC, nous vous proposons plusieurs centaines de programmes.

*Au téléphone, 15 mn coûtent en moyenne 55 F
 Par minitel, il vous en coûte pour le même temps 15 F*

```

1,0,0,90,90,126,24,24:SYMBOL 192,0,
0,0,0,0,137,137,74:SYMBOL 193,0,0,0
,8,4,2:SYMBOL 194,0,0,0,16,32,64:SY
MBOL 195,56,252,126,191,207,255,255
:SYMBOL 196,28,63,126,253,243,255,2
55:SYMBOL 197,0,0,255,0,0,255
160 SYMBOL 198,0,255,0,0,0,0,255:SY >M
T
MBOL 199,0,0,60,60,60,60:SYMBOL 188
,85:SYMBOL 200,255,4,14,63,99,127,6
3,17:SYMBOL 201,224,0,5,2,149,248:h
1#=CHR*(204)+CHR*(201):SYMBOL 202,3
1,4,14,63,99,127,63:SYMBOL 203,0,0,
2,7,154,248:h2#=CHR*(202)+CHR*(203)

170 SYMBOL 204,255,4,14,63,99,127,6 >F
3:SYMBOL 205,31,4,14,63,99,127,63,1
7:h3#=CHR*(200)+CHR*(201):SYMBOL 20
8,31,228,14,63,99,127,63,17:SYMBOL
209,0,224,0,0,128,194,53,26
180 SYMBOL 220,136,142,143,159,255, >M
159,136,8:SYMBOL 221,63,8,4,255,255
,255,3,3:SYMBOL 222,244,68,132,244,
252,244,4,4:av#=CHR*(220)+CHR*(221)
+CHR*(222):df=1:GOSUB 1460
190 RESTORE:FOR I=1 TO 41:READ B,C, >D
T
D:PEM 1:LOCATE B,C,C:PRINT STRING$(D,
143):NEXT:FOR I=1 TO 6:READ B,C,C:LOC
ATE B,C:C:PRINT CHR*(213):NEXT:FOR I=
1 TO 10:READ B,C,C:LOCATE B,C:PRINT C
HR*(212):NEXT:FOR I=1 TO 9:READ B,C
LOCATE B,C
200 PRINT CHR*(214):NEXT:LOCATE 18, >J
17:PRINT CHR*(215):LOCATE 27,7:PRIN
T CHR*(215);" *";CHR*(214):LOC
ATE 13,18:PRINT CHR*(215):LOCATE 27
,8:PRINT CHR*(212);" *";CHR*(2
13)
210 PEN 2:FOR I=1 TO 28:READ B,C,D: >A
LOCATE B,C,C:PRINT STRING$(D,143):MEX
T
230 FOR I=1 TO 3:READ B,C,LOCATE B, >A
H
C:PRINT CHR*(215):NEXT:LOCATE 13,18
:PRINT CHR*(213):LOCATE 19,12:PRINT
CHR*(214):LOCATE 18,13:PRINT CHR*(
214):PRINT CHR*(22)+CHR*(0):LOCATE
15,24:PEM 1:PRINT CHR*(212):PRINT C
HR*(22)+CHR*(1)
240 ph#="THE WAY OF THE SUCCESS":LO >M
V
CATE 10,1:FOR I=1 TO LEN(ph#):FOR T
=0 TO 7:p=PEEK(HIMEM+1+(ASC(MID$(ph
#,I,1))-32)*8+t):m(t)=p:NEXT:SYMBOL
254,m(0),m(0),m(1),m(1),m(2),m(2),
m(3),m(3):SYMBOL 255,m(4),m(4),m(5)
,m(5),m(6),m(6),m(7),m(7)
250 PRINT CHR*(22)+CHR*(11):PEN 2:P >PP
RINT CHR*(254):PEN 1:PRINT CHR*(10)
);CHR*(8);CHR*(255);CHR*(11):NEXT:
PRINT CHR*(22)+CHR*(0)
260 PRINT CHR*(22)+CHR*(1):PEN 3:LO >D
J
CATE 18,17:PRINT CHR*(176)+STRING$(
17,177):LOCATE 11,17:PRINT CHR*(178
):LOCATE 10,18:PRINT CHR*(178)
270 PEN 3:LOCATE 4,12:PRINT CHR*(17 >P
M
21):FOR I=23 TO 24:LOCATE 6,1:PEM 3:
PRINT CHR*(143)+CHR*(197);" *";CHR
*(198)+CHR*(143):NEXT:PEN 2:PRINT C
HR*(22)+CHR*(1):FOR I=4 TO 17:LOCAT
E I,13:PRINT CHR*(188):NEXT
280 LOCATE 36,6:PEN 3:PRINT h3#;PLO >K
Z
T 560,302,2:DRAW 590,302:PEN 1:LOCA
TE 1,5:PRINT CHR*(214)+CHR*(143)+CH
R*(215):PLOT 14,350,1:DRAW 128,350:
DRAW 128,370:DRAW 14,370:DRAW 14,35
0:LOCATE 13,21:PEM 1:PRINT av#;LOCA
TE 14,23:PEN 2:PRINT CHR*(143)
290 PLOT 510,350:DRAW 624,350:DRAW >M
E
624,370:DRAW 510,370:DRAW 510,350
300 PEN 2:FOR I=20 TO 32:LOCATE 1,1 >M
E
1:PRINT CHR*(188):NEXT:PRINT CHR*(2
2)+CHR*(0):IF UPPER(z#)="C"THEN IN
K 1,15:INK 2,16:INK 3,11 ELSE INK 1
,15:INK 2,5:INK 3,11
310 DATA 1,7,4,1,4,7,23,1,8,1,4,8,1 >P
M
8,8,9,1,9,1,4,9,1,1,10,1,5,10,11,1,
11,1,20,11,13,1,12,1,32,12,1,36,12,
1,2,13,16,32,13,1,36,13,1,3,14,29,3
6,14,1,36,15,1,36,16,1,12,17,6,36,1
7,1,19,18,18,14,19,27,5,20,1,5,21,1
,5,22,1,13,22,3,5,23,1,13,23,3
320 DATA 5,24,1,13,24,3,36,9,1,36,1 >B
Q
0,1,36,10,1,36,11,1,36,7,5,36,8,1,2
,5,1,1,6,1
330 DATA 4,10,1,13,2,14,12,18,13,19 >P
L
,18,18
340 DATA 17,9,16,10,19,12,18,13,32, >E
R
14,10,15,9,16,8,17,17,18,6,19
350 DATA 17,8,16,9,15,8,16,7,17,6 >M
K
,18,5,19,19,11,18,12
360 DATA 5,8,12,5,9,11,20,12,12,19, >C
B
13,13,37,12,4,37,13,4,37,14,4,37,15
,4,37,16,4,37,17,4,37,17,4,37,18,4,
14,18,4,1,14,1,1,15,8,1,16,7,1,17,6
,1,18,5,1,19,4,1,20,4,1,21,4,1,22,4

```

```

,1,23,4,1,24,4,37,8,4,37,9,4,37,10,
4,37,11,4
370 DATA 7,17,8,16,9,9,15,8,16,7,17 >KY
,6,18,5,19
380 DATA 1,13,2,14,18,18 >QA
390 REM # INITIALISATION # >VG
400 sc=0:od=0:v#3:c=0:cp#0:mo#CH >TL
R#(22)+CHR#(0):tr#CHR#(22)+CHR#(1)
:RANDOMIZE TIME
410 PEN 1:LOCATE 2,3:PRINT ln#SOUN >EZ
D 1,5,20,1,1,1,5:LOCATE 5,3:PRINT U
SING#####sc:LOCATE 33,3:PRINT"AM"
:LOCATE 36,3: SOUND 1,5,20,1,1,1,5:P
RINT USING#####od
420 q#B:w#6:n#**:#n#n#FOR i=v#TO >NR
1 STEP-1:LOCATE 41-1,6:PEN 2:PRINT
CHR#(160):NEXT
430 IF sc#9999 THEN 1800 >QA
440 cp#cp#*1:IF cp#>20 THEN cp#0: >QV
df=df+1:FOR i=0 TO 25:de#(i)=0:NEXT
:IF df=5 THEN df=1
450 IF df=0 THEN RESTORE 1240 >WU
460 IF df=1 THEN RESTORE 1240 >WV
470 IF df=2 THEN RESTORE 1280 >WC
480 IF df=3 THEN RESTORE 1320 >WZ
490 IF df=4 THEN RESTORE 1360 >WF
500 IF df=5 THEN RESTORE 1380 >WA
510 ee=INT(RND(1)*23)+1:FOR u=1 TO >ME
ee:READ a#,a#,b#:NEXT:FOR i=0 TO 20
:IF a#=de#(i)THEN 510 ELSE NEXT:de
(c)=a#;c=c+1
520 LOCATE 4,5:IF a#<0 THEN PRINT"u >GN
n" *a#ELSE IF a#>1 THEN PRINT"une "
+a#ELSE IF a#<2 OR a#<3 THEN PRINT"
des " *a#
530 LOCATE 4,6:IF a#<0 OR a#>1 THEN >IR
PRINT"des ."ELSE IF a#>2 THEN PRIN
T"un ."ELSE IF a#<3 THEN PRINT"une
."
540 IF a#<2 THEN q=7 >ML
550 t#=INKEY#:IF t#=""THEN 550 ELSE >TD
:IF t#<CHR#(13)AND LEN(n#)>2 THEN 6
10
560 IF T#<CHR#(127)THEN IF q#7 AND >IV
a#<2)OR(q#8 AND(a#>1 OR a#<0 OR a#<
5))THEN q#-1:n#<LOWER#(MID#(n#,1,L
EN(n#)-1)):IF a#<2 THEN LOCATE 7,6:
PRINT n#*.* "ELSE LOCATE 8,6:PRINT
n#*.* "
570 IF q#<26 THEN 550 >MD
580 IF t#<CHR#(45)THEN LOCATE q,w:P >BZ
RINT CHR#(45)+*.*q#q#1:n#<n#t#<GO
TO 550
590 PEN 2:IF ASC(t#)<65 OR ASC(t#) >AE
90 AND ASC(t#)>123 THEN 550 ELSE LD
LOCATE q,w:PRINT LOWER#(t#)+*.*q#q#1
:n#<n#t#<GOTO 550
600 REM # Chemin de G.L. # >BV
610 IF a#<0 OR a#>1 THEN b#="des " >JT
LOWER#(b#):M#=" "des "+LOWER#(n#)ELSE
:IF a#<2 THEN b#="un "+LOWER#(b#):N
#="un "+LOWER#(n#)ELSE IF a#<3 THEN
b#="une "+LOWER#(b#):M#="une "+LOW
ER#(n#)
620 n=0:FOR i=40-v#TO 37 STEP-1:PRI >FU
NT tr#<LOCATE 1,6:PRINT CHR#(162+n)
:PRINT no#<LOCATE i+1,6:PRINT" "n=
n+1:IF n>1 THEN n=0
630 FOR u=1 TO 200:NEXT:LOCATE LOCATE >YG
37,6:PEN 3:PRINT CHR#(201):FOR u=1
TO 300:NEXT:FOR i=1 TO 20:LOCATE 3
6,6:IF n=0 THEN PRINT h#ELSE PRINT
CHR#(205)+CHR#(203)
640 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:n#>1:IF >MZ
n#1 THEN n=0
650 FOR u=1 TO 300-i*10:NEXT:NEXT:L >GY
OCATE 36,6:IF n=0 THEN PRINT h#ELS
E PRINT h#
660 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:FOR u=1 >NR
TO 200:NEXT
670 FOR i=#35 TO 2 STEP-1:LOCATE i,6 >BC
:IF n=0 THEN PRINT h#* " ELSE PRIN
T h#* * "
680 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:n#>1:IF >ND
n#1 THEN n=0
690 FOR u=1 TO 150:NEXT:NEXT >IV
700 FOR i=#7 TO 12:LOCATE 2,1-1:PRIN >UM
T" * :LOCATE 2,1
710 IF n=0 THEN PRINT h#ELSE PRINT >FZ
h#
720 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:n#>1:IF >MY
n#1 THEN n=0
730 FOR u=1 TO 150:NEXT:NEXT >IQ
740 LOCATE 2,12:PRINT h# >TY
750 FOR i=1 TO 10:LOCATE 2,12:IF n= >FQ
0 THEN PRINT h#ELSE PRINT CHR#(205
)+CHR#(203)
760 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:n#>1:IF >MC
n#1 THEN n=0
770 FOR u=1 TO 500+i*2:NEXT:NEXT >AB
780 LOCATE 4,12:PRINT CHR#(172):PRI >ER
NT CHR#(22)+CHR#(1):PEN 2:LOCATE 4,
12:PRINT CHR#(175):PRINT CHR#(22)+C
HR#(0):FOR i=4 TO 16:PEN 3:LOCATE 1
,12:PRINT" *CHR#(172):PRINT CHR#(2
2)+CHR#(1):LOCATE i+1,12:PEN 2:PRIN
T CHR#(175):PRINT CHR#(22)+CHR#(0)
790 pepe=pepe+1:IF pepe>3 THEN pepe >FJ
=>=0
800 IF pepe=1 THEN SOUND 1,100,10,1 >BQ
,1,1,5:GOTO 810
810 FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT >IX
820 LOCATE 17,12:PRINT" * :PRINT CHR >MB
#(22)+CHR#(1):PEN 3:LOCATE 17,12:PR
INT CHR#(181)+CHR#(182):LOCATE 17,1
2:PEN 2:PRINT CHR#(189)+CHR#(190):F
OR u=1 TO 200:NEXT:PRINT CHR#(22)+C
HR#(0):SOUND 1,100,10,1,1,1,5
830 PRINT CHR#(22)+CHR#(0):LOCATE 1 >TE
7,12:PEN 1:PRINT" *CHR#(214):PRINT
CHR#(22)+CHR#(1)
840 PRINT CHR#(22)+CHR#(1):LOCATE 1 >QJ
8,11:PEN 3:PRINT CHR#(181)+CHR#(182
):LOCATE 18,11:PEN 2:PRINT CHR#(189
)+CHR#(190):FOR u=1 TO 200:NEXT:PRI
NT CHR#(22)+CHR#(0):LOCATE 18,11:PE
N 1:PRINT" *CHR#(214):PEN 3
850 FOR i=#9 TO 31:PEN 3:LOCATE 1,1 >RU
0:PRINT" *CHR#(172):PRINT CHR#(22)
+CHR#(1):LOCATE i+1,10:PEN 2:PRINT
CHR#(175):PRINT CHR#(22)+CHR#(0):PE
N 3
860 pepe=pepe+1:IF pepe>3 THEN pepe >FG
=>=0
870 IF pepe=1 THEN SOUND 1,100,10,1 >RF
,1,1,5:GOTO 880
880 FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT:LOCATE >CX
32,10:PRINT CHR#(172)
890 PEN 2:FOR i=#9 TO 15:LOCATE 33,1 >MP
:PRINT" * :LOCATE 33,1+1:PRINT CHR#(
166):FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT:LOCAT
E 33,16:PRINT" * :PRINT tr#<PEN 3:LD
LOCATE 32,16:PRINT CHR#(193)+CHR#(192
)+CHR#(194):LOCATE 32,17:PEN 3:PRIN
T CHR#(195)+* *CHR#(196):PEN 2
900 LOCATE 33,17:PRINT CHR#(191):FO >BR
R u=1 TO 350:NEXT:PRINT no#<LOCATE
32,16:PRINT" * :LOCATE 32,17:PEN 3
:PRINT STRING$(3,177):PRINT tr#<PEN
2:LOCATE 33,17:PRINT CHR#(183)
910 n=0:FOR i=1 TO 500:IF INKEY(47) >JL
=>=0 THEN M=1:GOTO 920 ELSE NEXT
920 n#<CHR#(22)+CHR#(0):TR#<CHR#(2 >EU
)+CHR#(1):IF M=0 THEN FOR i=#2 TO
19 STEP-1:PRINT TR#<PEN 2:LOCATE 1,
17:PRINT CHR#(183):PRINT no#<LOCATE
i+1,17:PEN 3:PRINT CHR#(177):FOR u
=>=1 TO 200:NEXT:NEXT:GOTO 950
930 IF M=1 THEN M=0:FOR i=#2 TO 19 >PL

```

```

STEP-1:PRINT NO$:LOCATE 1+1,17:PEN
OCATE 1,17:PRINT TR$:PEN 2:L
OCATE 1,17:PRINT CHR$(170*N):N=N+1:
IF N>1 THEN M=0
940 FOR u=1 TO 300:NEXT:NEXT >XJ
950 PRINT NO$:LOCATE 19,17:PEN 3:PR
INT CHR$(177):PEN 2:FOR I=17 TO 12
STEP-1:LOCATE 1,16:PRINT CHR$(162*M
)+* * *N=N+1:IF N>1 THEN M=0
960 FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT:LOCATE 16
12,16:PRINT* *
970 PRINT TR$:LOCATE 11,17:PRINT CH
R$(169):PRINT NO$:FOR u=1 TO 200:NE
XT:LOCATE 11,17:PEN 3:PRINT CHR$(17
6):PRINT TR$:PEN 2:LOCATE 10,18:PRI
NT CHR$(169):FOR u=1 TO 200:NEXT:PR
INT NO$:LOCATE 10,18:PEN 3:PRINT CH
R$(178)
980 IF N$=B THEN 990 ELSE 1090 >WM
990 PEN 3:LOCATE 10,19:PRINT CHR$(1
79):LOCATE 11,20:PRINT CHR$(179):LO
CATE 12,21:PRINT CHR$(179):PRINT TR
$:PEN 2:LOCATE 10,19:PRINT CHR$(168
):PRINT NO$:FOR u=1 TO 200:NEXT:PEN
3:LOCATE 10,19:PRINT CHR$(179):PRI
NT TR$:PEN 2:LOCATE 11,20:PRINT CHR
$(168)
1000 PEN 3:FOR u=1 TO 200:NEXT:PRIN
T NO$:LOCATE 11,20:PRINT CHR$(179)
1010 PRINT TR$:LOCATE 12,21:PEN 2:P
RINT CHR$(168):FOR u=1 TO 200:NEXT:
PRINT NO$:PEN 3:LOCATE 12,21:PRINT
CHR$(179):PEN 2:FOR u=1 TO 200:NEXT
:LOCATE 13,21:PRINT CHR$(165)

1020 FOR u=1 TO 100:NEXT:M=0:S=1:FO
R I=1 TO LEN(B$):LOCATE 13,21:PAPER
1:PEN 0:PRINT RIGHT$(B$, I):PAPER
0:PEN 1:PRINT av$:S=S+1
1030 FOR u=1 TO 100:NEXT:NEXT:FOR I >ZQ
=13 TO 36-LEN(B$):LOCATE 1,21:PRINT
* * *:PAPER 1:PEN 0:PRINT B$:PAPER
0:PEN 1:PRINT av$:FOR u=1 TO 100:NE
XT:NEXT
1040 FOR I=3 TO 1 STEP-1:LOCATE 40-
JDI( B$ )-1,21:PRINT* * *:PAPER 1:PEN
0:PRINT B$:PEN 1:PAPER 0:PRINT LEF
T$(av$, I):FOR u=1 TO 100:NEXT:NEXT
1050 B$=B$:S=LEN(B$):FOR I=40-S TO
40:LOCATE I-1,21:PAPER 0:PEN 1:PRIN
T* * *:PAPER 1:PEN 0:PRINT LEFT$(B$
,S):PAPER 0:PEN 1:S=S-1
1060 FOR u=1 TO 100:NEXT:NEXT:PAPER >EB

```

```

0
1070 IF M=0 THEN SC=5:OD=OD+5 EL >AZ
SE IF M=1 THEN SC=SC+10
1080 GOTO 1190 >MH
1090 PEN 2:FOR I=19 TO 24:LOCATE 9,
I-1:PRINT* * *:LOCATE 9,I:PRINT CHR$(
166):FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT:LOCAT
E 9,24:PRINT CHR$(184):FOR I=1 TO 2
00:NEXT:PEN 3:LOCATE 6,23:PRINT CHR
$(210)+CHR$(143)+CHR$(197)+* * *CHR$(
198)+CHR$(143)+CHR$(210)
1100 LOCATE 6,24:PRINT* * *CHR$(143) >AJ
+CHR$(197):LOCATE 10,24:PRINT CHR$(
198)+CHR$(143)+* * *:LOCATE 9,24:PEN
2:PRINT CHR$(185)
1110 FOR I=1 TO 300:NEXT:LOCATE 7,2 >VD
3:PEN 3:PRINT CHR$(210)+CHR$(143)+C
HR$(197):LOCATE 7,24:PRINT* * *CHR$(
143)+CHR$(197):PRINT TR$:LOCATE 9,2
3:PRINT CHR$(198)+CHR$(143):PRINT
NO$:PRINT CHR$(210):PRINT TR$
1120 LOCATE 9,24:PRINT CHR$(198)+CH
R$(143):PRINT NO$:PRINT* * *:PRINT
TR$
1130 PEN 2:LOCATE 9,24:PRINT CHR$(1
86)+CHR$(187):PRINT NO$:FOR I=1 TO
500:NEXT
1140 LOCATE 4,6:PEN 2:PRINT B$:FOR >UK
I=1 TO 3000:NEXT
1150 IF M=0 THEN OD=OD+10 ELSE IF M >RV
=1 THEN OD=OD+20
1160 V$=V$-1:FOR I=1 TO 1000:NEXT:I >JD
F V$=0 THEN 1800 ELSE GOTO 1190
1170 END >YH
1180 REM * Tour suivant * >TN
1190 FOR I=23 TO 24:LOCATE 6,1:PEN >HM
3:PRINT CHR$(143)+CHR$(197)+* * *C
HR$(198)+CHR$(143):NEXT:FOR u=1 TO
200:NEXT
1200 FOR I=19 TO 21:LOCATE 10,I:PRI
NT* * *NEXT:LOCATE 32,10:PRINT* * *
PEN 3:LOCATE 4,12:PRINT CHR$(172):L
OCATE 2,12:PRINT* * *:LOCATE 36,6:PR
INT B$:PEN 1:LOCATE 13,21:PRINT av
$
1210 LOCATE 4,5:PRINT SPACE$(32):LO >AA
CATE 4,6:PRINT SPACE$(32):PEN 2:GOT
O 410
1220 REM * mots a copier, yeux ferm >EG
es *
1230 *: Niveau 1 : >LJ
1240 DATA 1,barque,barques,1,saucis
se,saucisses,0,accident,accidents,0

```

```

,train, trains,1,periode,periodes,0,
fossoyeur, fossoyeurs,1, fraction, fra
ctions,1, femme, femmes,1, valise, valis
es,1, maison, maisons,1, table, tables
,0, ordinateur, ordinateurs,0, nom, nom
s
1250 DATA 1,touche,touches,1,trous >XE
e,trosses,0,casque,casques,1,manet
te,manettes,0,biberon,biberons,0,te
lephone,telephones,0,lit,lits
1260 DATA 1,radio,radios,0,cube,cub >FI
es,2,revells,revell,3,fenetre,fene
tre
1270 *: Niveau 2 : >YC
1280 DATA 0,bilou,biloux,0,toujou,i >LW
ouloux,0,chou,choux,0,noeud,noeuds,
2,pyramas,pyamaa,2,soucis,souc,0,0
util,outils,1,erreur,erreurs,2,cong
res,congres
1290 DATA 1,paroi,parois,0,etu,etu >FH
is,0,essai,essais,0,matériel,matéri
els,0,citoyen,citoyens,0,bai,bais,0,
carnaval,carnavals,0,detail,detail
s,0,portail,portails
1300 DATA 0,trou,trous,0,clou,clous >MH
,0,eventail,eventails,0,appareil,ap
pareils,2,decors,decor,2,parcours,p
arcours
1310 *: Niveau 3 : >XH
1320 DATA 3,perdrix,perdrix,2,prix, >MB
prix,2,palais,palais,0,nez,nez,2,ma
lheureux,malheureux,2,frimas,frimas

1330 DATA 2,matelas,matelas,2,corps >JF
,corps,2,amour,amour,2,abus,a
bus,2,anchois,anchois,2,croquis,cro
quis,2,compas,compas,2,univers,univ
ers,2,refus,refus,2,champs,champ,2,
printemps,printemps,0,oeil,yeux
1340 DATA 2,agendas,agenda,0,pre,pr >UB
es,0,enu,enu,0,panneau,panneau
x,0,lieu,lieux,0,hibou,hiboux,2,she
mas,shema,0,conseil,conseils,0,peti
t-fils,petits-fils,0,residu,residus

1350 *: Niveau 4 : >YB
1360 DATA 2,pernis,pernis,2,debarra >EZ
s,debarras,2,discours,discours,2,ca
denas,cadenas,2,enclos,enclos,2,deb
ris,debris
1370 DATA 0,rouleau,rouleaux,0,pote >IF
au,poteaux,0,reseau,reseaux,0,preau
,preaux,0,berceau,berceaux,0,nyau,

```

```

noyaux,0,museau,museaux,0,cheveu,ch
eux
1380 DATA 2,poids,poids,0,bouleau,b
VEV
ouleaux,0,coucou,coucou,0,journal,
journal,0,local,locaux,0,cardinal,
cardinaux
1390 DATA 1,voix,voix,0,cerf-volant
>DK
,cerfs-volants,0,poisson-chat,pois
ons-chats,2,apprentis,apprenti,2,pe
tits-fils,petit-fils
1400 ' : Niveau 5 : >XH
1410 DATA 2,cerfs-volants,cerf-voia
>AT
nt,2,poissons-chats,poisson-chat,2,
apprentis,apprenti,0,genou,genoux,2
,ranges-cassettes,range-cassettes,2
,gardes-malades,garde-malade,2,rond
s-points,rond-point
1420 DATA 3,paltes-formes,plate-for
>TG
me,0,appui-tete,appuis-tete,2,tresor
iers-payeurs,tresorier-payeur,3,pl
ates-bandes,plate-bande,2,presses-p
apiers,presse-papiers,0,monsieur,m
sieurs,0,bonhomme,bonhommes,2,sal
sifis,salsifis
1430 DATA 2,sous-vetements,sous-vet
>ZB
ement,2,vagons-restaurants,wagon-re
staurant,2,coffres-forts,coffre-for
t,0,sourd-muet,sourds-muets,3,belle
-mere,belles-meres,0,marteau-pilon,
marteaux-pilons,2,tiroirs-caisses,t
iroir-caisse,0,rendez-vous,rendez-v
ous
1440 DATA 2,sous-bois,sous-bois,0,s
>TH
ous-prefet,sous-prefets,0,sous-sol,
sous-sols,0,sous-multiple,sous-mult
iples,2,cerfs-volants,cerf-volant,2
,poissons-chats,poisson-chat,2,appr
entis,apprenti,0,genou,genoux,2,ran
ges-cassettes,range-cassettes
1450 ' : Presentation : >YC
1460 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0
>TH
:INK 3,0: BORDER 0
1470 PAPER 11:CLS:PAPER 0:PEN 1:FOR
>GW
i=2 TO 39:LOCATE i,12:PRINT CHR*(1
99):LOCATE i,20:PRINT CHR*(199):MEX
T:FOR i=13 TO 19:LOCATE i,1:PRINT
CHR*(199):LOCATE 26,i:PRINT CHR*(19
9):NEXT
1480 PEN 0:FOR j=3 TO 27 STEP 12:FO
>ME
R i=13 TO 19:LOCATE j,i:PRINT STRIN
G*(11,143):NEXT:NEXT:PEN 1:LOCATE 5
,13:PRINT CHR*(143)::PEN 2:PRINT ST
RING*(8,143)
1490 PRINT CHR*(22)+CHR*(1):FOR i=3
>PG
TO 13:PEN 1:LOCATE i,19:PRINT CHR*(
143):PEN 2:LOCATE i,19:PRINT CHR*(
188):NEXT:PRINT CHR*(22)+CHR*(0):PE
N 1:LOCATE 5,14:PRINT CHR*(213)+STR
ING*(8,143):LOCATE 3,19:PEN 1:PRINT
CHR*(143)+CHR*(143)
1500 cu=2:ph=CHR*(165):LOCATE 5,17
>RK
:GOSUB 1740:cu=3:ph=CHR*(172):LOCA
TE 7,17:GOSUB 1740:PEN 1:LOCATE 15,
14:PRINT STRING*(3,143)+CHR*(212):F
OR i=13 TO 19:LOCATE 25,i:PRINT CHR
*(143):NEXT
1510 cu=3:ph=STRING*(10,177):LOCAT
>MD
E 15,18:GOSUB 1740:cu=3:ph=CHR*(19
3)+CHR*(192)+CHR*(194):LOCATE 19,16
:GOSUB 1740:ph=CHR*(195)+* *CHR*(
196):LOCATE 19,18:GOSUB 1740:cu=2:p
h=CHR*(183):LOCATE 20,18:GOSUB 174
0
1520 PEN 1:FOR j=13 TO 19:LOCATE 27
>JV
,j,1:PRINT CHR*(143):LOCATE 38,i:PRIN
T CHR*(143):NEXT:FOR i=28 TO 37:LOC
ATE i,19:PRINT CHR*(143):NEXT:ph=C
HR*(210)+CHR*(210):cu=3:LOCATE 28,1
5:GOSUB 1740:LOCATE 36,15:GOSUB 174
0
1530 ph=CHR*(143)+CHR*(143):LOCATE
>EM
30,15:GOSUB 1740:LOCATE 34,15:GOSU
B 1740:LOCATE 30,17:GOSUB 1740:LOCA
TE 34,17:GOSUB 1740:LOCATE 3,17:ph=
CHR*(200)+CHR*(201):GOSUB 1740
1540 ph=CHR*(197)+CHR*(197):LOCATE
>DM
32,15:GOSUB 1740:LOCATE 32,17:GOSU
B 1740:ph=CHR*(198)+CHR*(198):LOCA
TE 32,15:GOSUB 1740:LOCATE 32,17:GO
SUB 1740
1550 cu=2:ph=CHR*(186)+CHR*(187):L
>TN
OCATE 32,17:GOSUB 1740:LOCATE 15,13
:PEN 2:PRINT STRING*(3,143)::PEN 1:
PRINT CHR*(143)
1560 PLOT 32,206,1:DRAW 206,206:DRA
>MD
W 206,96:DRAW 32,96:DRAW 32,206:PLJ
O 224,206:DRAW 390,206:PLOT 224,206
:DRAW 224,96:DRAW 390,96:PLOT 432,2
06:DRAW 600,206
1570 ph="The Way of the Success":P
>MG
APER 3:LOCATE 9,2:GOSUB 1780:ph="C
ree et Realise par Vincent Bouville"
:LOCATE 3,23:GOSUB 1780
1580 PEN 0:LOCATE 9,6:PRINT*Regles
>CQ
du Jeu":LOCATE 9,8:PRINT*Difficul
te (1 - 5) *df:LOCATE 9,10:PRINT*
Initiales du joueur AA":ab=6: BORDER
11:IF UPPER*(z)=*"C"THEN INK 1,15:
INK 2,16:INK 3,11 ELSE INK 1,15:INK
2,5:INK 3,11
1590 LOCATE 32,ab:PRINT CHR*(242)
>AM
1600 mn=INKEY*:IF mn#=""THEN 1600
>BM
1610 IF mn#CHR*(240)AND ab>6 THEN
>BM
LOCATE 32,ab:PRINT* *:ab=ab-2:LOCA
TE 32,ab:PRINT CHR*(242)
1620 IF mn#CHR*(241)AND ab<10 THEN
>DL
LOCATE 32,ab:PRINT* *:ab=ab+2:LOCA
TE 32,ab:PRINT CHR*(242)
1630 IF mn#CHR*(13)AND ab=6 THEN 1
>DW
1640 IF mn#CHR*(242)AND ab=8 AND d
>JR
f> THEN df-df-1:LOCATE 29,8:PRINT
USING"###":df
1650 IF mn#CHR*(243)AND ab=8 AND d
>JU
f<5 THEN df+df+1:LOCATE 29,8:PRINT
USING"###":df
1660 IF mn#CHR*(13)AND ab=10 THEN
>VR
gh=29:GOSUB 1680:MODE 1:INK 1,0:INK
2,0:INK 3,0: BORDER 0:PAPER 0:RETURN
N
1670 GOTO 1600 >MJ
1680 h=UPPER*(INKEY*):IF h#""THEN
>HL
1680
1690 IF h=CHR*(127)AND gh>29 THEN
>QA
gh=gh-1:LOCATE gh,10:PRINT* *:in#M
ID*(in#,1,LEN(in#)-1):GOTO 1680
1700 IF h#<CHR*(127)AND gh<31 THEN
>BL
LOCATE gh,10:PRINT h:gh=gh+1:in#
in#*h
1710 IF H=CHR*(13)AND in#<"" THEN
>JN
RETURN
1720 GOTO 1680 >MC
1730 LOCATE 1,1:END >NJ
1740 FOR t=1 TO LEN(ph):FOR t=0 TO
>JN
J 7:=PEEK(HIEM+1+(ASC(MID*(ph#,j,1
))-32)*8*t)
1750 m(t)=:PEN:SYMBOL 254,m(0),m(0)
>VF
0),m(1),m(1),m(2),m(2),m(3),m(3):SY
MBOL 255,m(4),m(4),m(5),m(5),m(6),m
(6),m(7),m(7)
1760 PRINT CHR*(22)+CHR*(1):PEN cu
>VC
:PRINT CHR*(254):CHR*(10):CHR*(8):C
HR*(255):CHR*(11):
1770 NEXT:PRINT CHR*(22)+CHR*(0):RE
>JZ
TURN
1780 FOR j=1 TO LEN(ph):FOR t=0 TO
>VB
J 7:=PEEK(HIEM+1+(ASC(MID*(ph#,j,1
))-32)*8*t):m(t)=:PEN:SYMBOL 254,
m(0),m(0),m(1),m(1),m(2),m(2),m(3),

```

m(3):SYMBOL 255,m(4),m(4),m(5),m(5),
 m(6),m(6),m(7),m(7)
 1790 PRINT CHR\$(22)+CHR\$(1):PEN 2: >GH
 PRINT CHR\$(254):PEN 0:PRINT CHR\$(1
 0):CHR\$(8):CHR\$(255):CHR\$(11):NEXT
 :PRINT CHR\$(22)+CHR\$(0):RETURN
 1800 LOCATE 2,12:PEN 3:PRINT* " :LO >MA
 CATE 36,6:PRINT CHR\$(208)+CHR\$(208)
 WINDOW#1,15,25,11,14:PAPER#1,1:CLS
 #1:PEN#1,0:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"GA
 ME OVER"
 1810 RESTORE 1820:FOR kk=1 TO 10:RE >RW
 AD g,h:SOUND 1,425+(g*25),25#h,15,5
 :SOUND 1,0,2:NEXT
 1820 DATA 3,4,3,3,3,1,0,3,1,1,1,3,3 >MT
 ,1,3,3,4,1,3,4
 1830 FOR u=1 TO 200:NEXT >RE
 1840 MODE 1:INK 0,0:PAPER 11:CLS:PE >QN
 N 0:BORDER 11
 1850 IF sc>od AND sc<9999 THEN LOCA >MB
 TE 4,9:PRINT*Vous avez echoue a vot
 re mission*:LOCATE 5,11:PRINT*Mais
 vous avez battu Dieu !!!*:GOTO 1930
 1860 IF sc>9999 THEN LOCATE 13,7:PR >PZ
 INT*Magnifique !!!*:LOCATE 2,9:PRIN
 T*Vous avez epulse toutes les reso
 urces*:LOCATE 15,11:PRINT*de Dieu!!
 !*:GOTO 1910
 1870 LOCATE 9,9:PRINT*Dieu vous a >BF
 cheve !!!*:LOCATE 9,11:PRINT*Vous e
 tes vraiment nul*:GOTO 1930
 1880 INK 0,0:LOCATE 8,24:PRINT*Une >HZ
 autre partie (O/M) ?"

1890 a#=-INKEY\$:IF a#=""THEN 1890 EL >AC
 SE IF UPPER\$(a#)=""THEN RUM ELSE I
 F UPPER\$(a#)=""THEN END
 1900 GOTO 1890 >MF
 1910 LOCATE 20,13:ph#=CHR\$(160):cu= >XH
 0:GOSUB 1740:LOCATE 20,15:ph#=CHR\$(
 143):cu=2:GOSUB 1740:LOCATE 18,17:p
 h#=STRING\$(5,143):GOSUB 1740:LOCATE
 20,15:ph#=""1":cu=0:GOSUB 1740:LOCA
 TE 18,17:ph#=""2 3*:GOSUB 1740
 1920 LOCATE 1,19:PRINT STRING\$(40,2 >RK
 07):GOTO 1880
 1930 LOCATE 16,15:ph#=CHR\$(208):CHR >JL
 #(<208):cu=0:GOSUB 1780:LOCATE 20,15
 :ph#=CHR\$(160):cu=2:GOSUB 1740:LOCA
 TE 1,17:PRINT STRING\$(40,207):PEN 0
 :GOTO 1880
 1940 *** Regles du jeu *** >TG
 1950 MODE 2:INK 0,24:INK 1,0:PEN 1: >MB
 PAPER 0:BORDER 24:LOCATE 29,1:PRINT
 The way of the success
 1960 PRINT:PRINT* Ce jeu est destin >CK
 e aux enfants de 8 a 12 ans.Il appa
 rtient a la categorie des educatif
 s (attendez, ne partez pas!!!). Vous
 s incarnez Stanley, un humain comme
 vous et moi (en principe!!!).";
 1970 PRINT* Vous avez pour mission >AU
 de mettre les noms au pluriel ou re
 procieusement (pardon,reciproquement
 !!!)."
 1980 PRINT* Dieu est tres severe. A >DN
 ussi, a chaque mauvaise reponse, c'
 est la bouchee assu-ree vous ver

rez par la suite!!!). Par contre a
 chaque bonne reponse, vous gagnez
 des points."
 1990 PRINT* Le marquage des points >IR
 se fait en fonction de votre parcou
 rs; le m'explique !!!Quand Stanley
 est dans l'eau, si vous appuyez sur
 (ESPACE), il nagera. Ainsi si votr
 e reponse est bonne, vous marquez
 10 points. Si elle est fausse, Die
 u";
 2000 PRINT*marquera 20 points (eh o >YY
 u!!!!)."
 2010 PRINT*Quand Stanley est dans i >GD
 'eau, si vous n'appuyez pas sur (ES
 PACE), il ne nagera pas(encore log
 ique!!!).Ainsi si votre reponse est
 bonne, vous marquez 5 points.Si e
 lle est fausse, Dieu marquera 10 po
 ints (quelle injustice!!!)"
 2020 PRINT*Dieu vous accorde 3 vies >MC
 (on s'en contente largement!!!)."
 2030 PRINT* Les grandes personnes (>VF
 comme moi) peuvent jouer a ce jeu a
 condition de modifier les DATAS
 a partir de la ligne 1030. Ils y m
 ettront les noms adaptes a leur niv
 eau."
 2040 PRINT* C'est dans les vieilles >WN
 marmites que l'on fait les meille
 ures soupes (Certainsae comprennent
 t)."
 2050 LOCATE 32,24:PRINT*BONNE CHANC >HP
 E !!!*:CALL &B18:GOTO 1460

ABONNEMENT



AMSTAR CPC

Cl-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 Bruz

envoi par avion : + 120 F

ATTENTION ! LES ABONNEMENTS NE SONT PAS RETROACTIFS.

Pour les étrangers le règlement se fait soit : par eurochèque (numéro de carte inscrit au dos) - par mandat international - par virement CCP 794 17 V Rennes.

11 numéros 215 F

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date : _____ Signature _____

JEU



BOSS OF CHICAGO

*Des tueurs sont à vos trousses.
Quelle erreur d'avoir voulu
détrôner le Boss de Chicago !*

F. BARNABE

Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128





Tapez ce programme et préparez-vous à affronter des assassins sans pitié sur 6 tableaux différents. Vous pourrez alors rencontrer le Big Boss pour une ultime confrontation.

Tout au long du jeu, une fenêtre en bas de l'écran vous indique le nombre d'ennemis restant à abattre. Pour changer de niveau, le nombre de balles, de chargeurs et le temps en secondes qu'il vous reste à vivre, ainsi que le nombre de vies que vous possédez.

Si vous êtes lâche, grincheux et pleurnichard, en bref si vous présentez toutes les caractéristiques d'un tricheur professionnel, éditez la ligne 600 et modifiez à votre guise les variables vie et level.

Attention !!! L'usage du joystick est obligatoire...



```

10 '*****>LA
20 '##>LB
30 '## BOSS OF CHICAGO '>LC
40 '##>LD
50 '## PAR F. BARNABE '>LE
60 '##>LF
70 '*****>LG
80 '>LH
90 ' INITIALISATION>LJ
100 '>LB
110 ON BREAK GOSUB 3280>QP
120 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,1>CM
0

```

```

130 SYMBOL AFTER 33>MC
140 SYMBOL 230,&FF,&40,&FF,&FF,&FF,&40,>LN
FF,&40,&FF
150 SYMBOL 231,&B0,&B0,&B0,&B0,&B0,>NV
&B0,&B0,&B0
160 SYMBOL 232,&B0,&B0,&B0,&B0,&B0,>NF
&B0,&40,&3F
170 SYMBOL 233,&B0,&41D,&ED,&F5,&F9,>NP
&FD,&42,&FC
180 SYMBOL 234,&FC,&42,&F9,&F5,&ED,&4>NR
DD,&3D,&BD
190 SYMBOL 235,&3F,&40,&B9,&AF,&B7,>ND
&BB,&BC,&BD
200 SYMBOL 97,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&4>MB
FF,&FF,&FF
210 SYMBOL 98,&AA,&B5,&AA,&B5,&AA,&4>LE
55,&AA,&B5
220 SYMBOL 236,&18,&42,&40,&B1,&B1,&4>JB
0,&42,&418
230 SYMBOL 237,&18,&42,&48,&B9,&B0,&4>XI
10,&42,&418
240 SYMBOL 99,&F7,&B6,&B5,&40,&7F,&46>FU
B,&B5
250 SYMBOL 100,&FE,&FE,&FE,&40,&EF,&4>HZ
EF,&EF
260 SYMBOL 101,&C7,&C7,&FF,&411,&411,>MJ
&FF,&C7,&C7
270 SYMBOL 102,&40,&B4,&7A,&7C,&7E,&4>GF
7C,&3E
280 SYMBOL 103,&B5,&FF,&7F,&40,&AA,&4>LL
55,&AA,&B5
290 SYMBOL 104,&E7,&C3,&B9,&3C,&3C,>MY
&B9,&C3,&E7
300 SYMBOL 105,&40,&FF,&FF,&4A2,&40,&4>JE
,&FF,&FF
310 SYMBOL 106,&F7,&B7,&FD,&FE,&40,&4>MC
FE,&FE,&FE
320 SYMBOL 107,&E0,&EE,&EE,&EE,&EE,>MH
&EE,&EC,&E0
330 SYMBOL 108,&FF,&7F,&3F,&1F,&4F,&4>HE
7,&43,&41
340 SYMBOL 109,&FF,&FE,&FC,&F8,&FD,>MB
&E0,&C0,&B0
350 SYMBOL 110,&FE,&FE,&FE,&FE,&FE,>PC
&FE,&FE,&FE
360 SYMBOL 111,&40,&18,&3C,&19,&7F,&4>LM
7E,&7C,&3C
370 SYMBOL 112,&18,&34,&34,&34,&34,>KD
&3C,&40,&3C
380 SYMBOL 113,&40,&1F,&3F,&7D,&F9,&4>LN
BA,&BC,&FB
390 SYMBOL 114,&43,&41,&44,&43,&70,&ED,>FC
&5,&3E
400 SYMBOL 115,&D8,&B0,&70,&B4,&3C,>MD
&F0,&34,&E6
410 SYMBOL 116,&41E,&467,&461,&4F1,&4E0,>LB
&AA,&41A,&416
420 SYMBOL 117,&4A,&4AF,&4AF,&4AF,&46F,&4>MZ
FE,&45E,&41E
430 SYMBOL 118,&47,&437,&477,&478,&43C,&4>HE
F,&410,&4B
440 SYMBOL 119,&460,&4E0,&4EC,&4FC,&418,>MJ
&F0,&410,&410
450 SYMBOL 120,&4E,&47,&45,&418,&478,&4F4>JY
,&EE,&4FG
460 SYMBOL 121,&4E0,&4C0,&478,&4B0,&45C,>MV
&6F,&477,&46F
470 PEN 1:LOCATE 5,1:PRINT CHR*(235)>MH
1:STRING*(30,230)+CHR*(234)
480 LOCATE 5,2:PRINT CHR*(231)*"SCO">MY
RE: 0 *"CHR*(231)*" ANSTAR &
CPC *"CHR*(231)
490 LOCATE 5,3:PRINT CHR*(232)+STR1>BF
NG*(30,230)+CHR*(233)
500 FOR I=4 TO 19:LOCATE 8,1:PRINT>DG
CHR*(231):LOCATE 33,1:PRINT CHR*(23
1):NEXT
510 LOCATE 2,20:PRINT CHR*(235)+STR>CJ
ING*(36,230)+CHR*(234)
520 FOR I=21 TO 24:LOCATE 2,1:PRINT>EA
CHR*(231):LOCATE 39,1:PRINT CHR*(2
31):NEXT
530 LOCATE 2,25:PRINT CHR*(232)+STR>CH
ING*(36,230)+CHR*(233)
540 WINDOW #3,3,38,21,24>BJ
550 GOSUB 2770>QH
560 GOSUB 3170>QD
570 WINDOW #2,9,32,4,19:CLS #2:CLS>CA
#3
580 LOCATE 13,2:PRINT*"0">WV
590 CLEAR:ON BREAK GOSUB 3280>XG
600 LEVEL=1:VIE=3>YD
610 LOCATE 23,23:PRINT*"TEMPS:">LCA
TE 32,23:PRINT *VIE:"vie
620 GOSUB 1520>PH
630 '>RA
640 ' DEPLACEMENT VISEUR>TK
650 '>TB
660 PLOT -2,0,2:TAGOFF #1:PRINT #1,>PC
CHR*(22)+CHR*(1):PRINT #1,CHR*(23)
+CHR*(3):TAG #1
670 MOVE I,1:PRINT #1,CHR*(236);>AJ
680 J=JOY(0)>EJ
690 IF MORT=1 THEN 1400>QX
700 IF GANG=0 THEN 940>PJ
710 IF (J AND 16)<0 THEN J=J-16:IF>BT
CHAR)-1 THEN 830
720 IF J=0 THEN 670>LZ

```




```
730 PLOT -2,0,1:TAGOFF #1:PRINT #1, >JX
CHR*(23)+CHR*(2):TAG #1:MOVE X,Y:P
RINT #1,"a";
740 IF J=1 THEN Y=Y+16 >PT
750 IF J=2 THEN Y=Y-16 >PX
760 IF J=4 THEN X=X-16 >PY
770 IF J=8 THEN X=X+16 >PB
780 IF J=5 THEN X=X-16:Y=Y+16 >PV
790 IF J=6 THEN X=X-16:Y=Y-16 >VZ
800 IF J=9 THEN X=X+16:Y=Y+16 >XP
810 IF J=10 THEN X=X+16:Y=Y-16 >XZ
820 GOTO 660
830 ' >TB
840 ' FIRE !!! >TC
850 ' >TD
860 MOVE X,Y:PRINT #1,CHR*(237); >AZ
870 ENV 1,30,0,1,127,-1,15:SOUND 12 >TD
8,0,240,15,1,0,10
880 IF TYPE=10 THEN 900 >QA
880 MUNI=MUNI-1:DI:LOCATE 3,MUNI,23 >LD
:PRINT " ":EI:IF MUNI=0 THEN MUNI=9:
CHAR=CHAR-1:DI:LOCATE 14+CHAR,23:PR
INT " ":EI:IF CHAR<0 THEN DI:LOCAT
E 3,23:PRINT STRING$(9,"p");EI
900 IF TYPE=1 OR TYPE=3 THEN IF X<G >TG
X+16 OR X=GX+16 THEN IF Y=(-GY+2
6)*16-18 OR Y=(-GY+26)*16-2 THEN 12
810
910 IF TYPE=2 THEN IF X=GX+16-16 AN >EA
D Y=(-GY+26)*16-2 THEN 1280
920 IF TYPE=6 THEN IF X=GX+16 OR X= >BR
GX+16-16 THEN IF Y=(-GY+26)*16-18 O
R Y=(-GY+26)*16-2 THEN 3020
930 GOTO 730 >ZJ
940 ' >TD
950 ' (C) LES BANDOITS ARRIVENT >TE
960 ' >TF
970 ON LEVEL GOSUB 1000,1060,1080,1 >PV
160,1210,1250
980 TEMPS=2:GANG=1 >MT
990 LOCATE 29,23:PRINT TEMPS:EVERY >EZ
50,0 GOSUB 1490:GOTO 680
1000 CHANCE=INT(RND*6)+1:IF CHANCE= >CR
1 THEN LOCATE 13,12:PRINT "a":GX=13
:GT=12:TYPE=2:RETURN
1010 IF CHANCE>1 AND CHANCE<5 THEN >ED
1040
1020 TYPE=1:CHANCE=INT(RND*5)+1:RES >LQ
TORE 1030:FOR I=1 TO CHANCE:READ GX
,GY:NEXT:LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOC
ATE GX,GY+1:PRINT"tu":RETURN
1030 DATA 16,11,23,11,28,11,12,6,16 >BH
,6
1040 TYPE=3:CHANCE=INT(RND*7)+1:RES >LZ
TORE 1050:FOR I=1 TO CHANCE:READ GX
,GY:NEXT:LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOC
ATE GX,GY+1:PRINT"tu":RETURN
1050 DATA 21,5,22,5,23,5,24,5,28,5, >MW
29,5,30,5,31,5
1060 TYPE=1:CHANCE=INT(RND*6)+1:RES >LA
TORE 1070:FOR I=1 TO CHANCE:READ GX
,GY:NEXT:LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOC
ATE GX,GY+1:PRINT"tu":RETURN
1070 DATA 12,8,17,8,22,8,27,8,12,14 >FE
,27,14
1080 CHANCE=INT(RND*2):IF CHANCE=1 >TJ
THEN 1090:ELSE 1130
1090 CHANCE=INT(RND*13)+1:RESTORE 1 >HJ
120:FOR I=1 TO CHANCE:READ GX,GY:NE
XT:LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOCATE GX
,GY+1:PRINT"tu"
1100 IF CHANCE>2 THEN TYPE=3:ELSE T >JC
YPE=1
1110 RETURN >EG
1120 DATA 12,6,12,13,17,17,18,17,19 >VQ
,17,20,17,21,17,22,17,23,17,25,13,2
8,13,29,13,30,13,31,13
1130 TYPE=2:CHANCE=INT(RND*15)+1:RE >QV
STORE 1150
1140 FOR I=1 TO CHANCE:READ GX,GY:N >VA
A:LOCATE GX,GY:PRINT"o":RETURN
1150 DATA 21,12,23,12,25,12,21,10,2 >VV
3,10,25,10,27,10,29,10,31,10,27,8,2
9,8,31,8,27,6,29,6,31,6
1160 TYPE=1:CHANCE=INT(RND*8)+1:RES >PD
TORE 1200
1170 FOR I=1 TO CHANCE:READ GX,GY:N >GC
EXIT
1180 LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOCATE >BA
GX,GY+1:PRINT"tu"
1190 RETURN >FE
1200 DATA 10,10,10,14,21,10,21,14,2 >XL
5,10,25,14,29,10,29,14
1210 TYPE=2:CHANCE=INT(RND*29)+1:RE >QZ
STORE 1240
1220 FOR I=1 TO CHANCE:READ GX,GY:N >GY
EXIT
1230 LOCATE GX,GY:PRINT"o":RETURN >EU
1240 DATA 10,6,10,6,10,10,10,13,10 >CG
15,14,8,14,10,14,12,14,14,18,7,18,9
,18,11,18,13,18,15,20,7,20,9,20,11
,20,13,26,14,29,7,29,9,29,11,29,13,2
9,15,31,7,31,8,31,11,31,13,31,15
1250 GX=20:GY=12:TYPE=6:RETURN >AJ
1260 ' >YB
1270 ' >YC
1280 DI:LOCATE 1,1:PEN 0:PRINT REMA >CT
IN(O):EI:PEN 1:ATUER=ATUER-1:LOCATE
3+ATUER,21:PRINT " *
1290 SCORE=SCORE+50:LOCATE 12,2:PRI >MC
NT SCORE
1300 GOSUB 1320:IF ATUER=0 THEN LEV >BE
EL=LEVEL+1:GOSUB 1520
1310 GOTO 650 >FB
1320 ' >JL
1330 ' LA ILS REPARENT !!! >JX
1340 ' >YA
1350 BORDER 6:GANG=0
1360 IF TYPE=1 THEN LOCATE GX,GY:PR >UX
INT"ff":LOCATE GX,GY+1:PRINT"ff":BO
RDER 0:RETURN
1370 IF TYPE=3 THEN LOCATE GX,GY:PR >QX
INT " ":LOCATE GX,GY+1:PRINT " ":BO
RDER 0:RETURN
1380 IF TYPE=2 THEN LOCATE GX,GY:PR >FH
INT"ff":BORDER 0:RETURN
1390 BORDER 0:RETURN >QH
1400 ' >XH
1410 ' MORT ... >LJ
1420 ' >JX
1430 MORT=0:ENV 1,30,0,1,127,-1,15 >JQ
SOUND 129,0,240,15,1,0,10:FOR I=1 T
O 2000:NEIT:GOSUB 1320
1440 PLOT -2,1,1:PRINT CHR*(23)+CHR >HR
*(2):MOVE x,y:PRINT #1,"a";
1450 PRINT CHR*(23)+CHR*(3):INK 2,6 >ZC
:INK 3,6:5=640:FOR I=350 TO 96 STEP
-2:PLOT 128,1,2:DRAW 510,1:SOUND 2
,S,1,5:5=S:NEXT
1460 VIE=VIE-1:LOCATE 36,23:PRINT V >JQ
IE:IF VIE=0 THEN LOCATE 16,11:PEN 0
:PAPER 2:PRINT"GAME OVER":PAPER 0:P
EN 1:FOR I=1 TO 3000:NEIT:GOTO 550
1470 PRINT CHR*(23)+CHR*(2):FOR I=3 >HG
50 TO 96 STEP -2:PLOT 128,1,1:DRAW
510,1:SOUND 2,S,1,5:S=S+5:NEXT:INK
2,26:INK 3,26:I=320:T=206:GOTO 650
1480 ' >YF
1490 TEMPS=TEMPS-1:LOCATE 29,23:PRI >QC
NT TEMPS:IF TEMPS<0 THEN LOCATE 1,
1:PEN 0:PRINT REMAIN(O):PEN 1:MORT=
1:RETURN
1500 RETURN >YK
1510 END >YF
1520 ' >YA
1530 ' CHANGEMENT DE TABLEAU >YB
1540 ' >YC
1550 IF LEVEL<1 OR LEVEL>6 THEN CLS >BD
:SYMBOL AFOR 33:PRINT"LEVEL doit e
tre compris entre 1 et 6 inclus
..":END
1560 IF LEVEL=1 THEN RESTORE 1710 >AY
```



1570 IF LEVEL=2 THEN RESTORE 1870 >AH	1870 ' >YJ	2160 DATA "dddfdddbbb >ET
1580 IF LEVEL=3 THEN RESTORE 2070 >AC	1880 ' >YK	"
1590 IF LEVEL=4 THEN RESTORE 2250 >AE	1890 DATA "dddddddddddddddddd >PM	2170 DATA "dddfddd >CU
1600 IF LEVEL=5 THEN RESTORE 2430 >AI	"	"
1610 IF LEVEL=6 THEN RESTORE 2610 >AZ	1900 DATA "dddddddddddddddddd >PD	2180 DATA "ddggddd nn nnnnn >HZ
1620 LOCATE 3,21:PRINT STRING\$(36," >WE	"	"
o*):CHAR=CHAR+9:MUNI=9:I=320:T=206	1910 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiii >QB	2190 DATA "ddddddd nmnnnnn >JP
1630 LOCATE 14,23:PRINT STRING\$(CHA >BT	"	"
R,"q*):LOCATE 3,23:PRINT STRING\$(9,	1920 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaa >MQ	2200 DATA "ddddddd nn nnnnn >HK
"p*")	"	"
1640 ATUER=36:CLS #2:LOCATE 17,11:P >TG	1930 DATA "aaaffaaaffaaaffaaaf >MF	2210 DATA "ddddddd nn nnnnn >HL
RINT "LEVEL"LEVEL	"	"
1650 FOR I=1 TO 1000:NEXT >TL	1940 DATA "aeaffaaaffaaaffaaaf >ML	2220 DATA "ddddddddddddddnmnnnn >PA
1660 SOUND 129,426,60,14,2,3:SOUND >AQ	"	"
2,213,20,14,2,3:SOUND 2,178,20,14,2	1950 DATA "aaaiiaaiaaiaaiaaiaa >PA	2230 ' >IX
,3:SOUND 2,142,20,14,2,3	"	2240 ' >YA
1670 FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS #2:F0 >DB	1960 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaa >MQ	2250 DATA "laa laa laa laa laa >HA
R I=4 TO 19:READ A9:LOCATE 9,1:PRIN	"	"
T A9:NEXT	1970 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiii >QH	2260 DATA " la la la la la >DH
1680 RETURN >FJ	"	"
1690 ' >YJ	1980 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaa >MT	2270 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiii >QB
1700 ' >YA	"	"
1710 DATA "aaaaaaaaaak >EQ	1990 DATA "aaaffaaaffgfaaaaffaaaf >MV	2280 DATA "kkkkkkkkkkkkkkkkkkkk >QE
"	"	"
1720 DATA "aaaffaaaff >EH	2000 DATA "aaaffaaaakbbkbaaaaffaaaf >XI	2290 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiii >QD
"	"	"
1730 DATA "aaaffaaaffk cc >GX	2010 DATA "aaaiiaaiaaiaaiaaiaa >ME	2300 DATA "dddddddddddddddddd >MG
"	"	"
1740 DATA "aaaffaaaffaddddccddd >NA	2020 DATA "aaaaaaaaakbbkbaaaafaaaf >MC	2310 DATA "dffdddddoffdffddffdd >PR
"	"	"
1750 DATA "aaaiiaaiaaakdddccccddd >PM	2030 DATA "aaaaaaaaafbbfaaaafaaaf >MT	2320 DATA "dffdddddoffdffddffdd >PT
"	"	"
1760 DATA "iiiiiiiiiiii:gggggggggg >QD	2040 DATA "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjj >QI	2330 DATA "didaaaaandiddiddidd >PL
"	"	"
1770 DATA "aaaaaaaaaakbbbbbbbbbb >MN	2050 ' >IX	2340 DATA "dddVOTEzndddd >MJ
"	2060 ' >YA	"
1780 DATA "aaabffaaaffbbffbbffbb >MQ	2070 DATA "ddddddkbbbbbbbbbb >MJ	2350 DATA "dffdaaaaandffdffddffdd >PM
"	"	"
1790 DATA "aeabffaaaffbbffbbffbb >MF	2080 DATA "ddddddkbbbbbb >ME	2360 DATA "dffdaaCPCandffdffddffdd >MN
"	"	"
1800 DATA "aaabbbaiiaafbgggbbggbb >MJ	2090 DATA "dffdddkbbbbbb f f f >KW	2370 DATA "didaaaaandiddiddidd >PQ
"	"	"
1810 DATA "aaabbbaaakbbbbbbbbbb >MQ	2100 DATA "dffdddkbbbbbb >HB	2380 DATA "dddadaaaaandddd >MG
"	"	"
1820 DATA "aaabbbaaaafbbbaaabb >MD	2110 DATA "ddgggdkbbbbbb f f f >KQ	2390 DATA "ddddddddddddd >PH
"	"	"
1830 DATA "hm ggg lhaakbbbaaabb >MJ	2120 DATA "iiiiiiibbb >EC	2400 DATA "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjj >QX
"	"	"
1840 DATA "c ggggg caafbbbaaabb >MG	2130 DATA " bbb f f f f f >CT	2410 ' >IX
"	"	2420 ' >YA
1850 DATA "cggggggcaakbbbaaabb >PA	2140 DATA "dddddddbbb >EL	2430 DATA " >MB
"	"	"
1860 DATA "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjj >QG	2150 DATA "dddddddbbb f f f >GY	2440 DATA "aaaa bbbbb aa aaaa >HT
"	"	"



```
2450 DATA "afaa bbbbbb aa aaaaa >HZ
2460 DATA "aaanaaa bfbfb aa afafa >JF
2470 DATA "afanafaf bbbbbb aa aaaaa >KQ
2480 DATA "aaanaaa bfbfbanaa afafa >LI
2490 DATA "afanafaf bbbbbanaa aaaaa >LP
2500 DATA "aaanaaa bfbfbanaa afafa >LP
2510 DATA "bbbafaf bbbbbanaa aaaaa >LE
2520 DATA "bfbnaaa bfbfbanaabbafafa >MR
2530 DATA "bbbafaf bbbbbanaabfbafaaaa >MN
2540 DATA "bfbnaaabfbfbanaabbafafa >PE
2550 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa >PJ
2560 DATA "bbbbbbbnnnnnnnnnnnnnnnnn >QE
2570 DATA "bbbbbbnnnnnnnnnnnnnnnnnn >QG
2580 DATA "bbbbnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn >RN
2590 ' >TJ
2600 ' >TA
2610 DATA "aaaanddddddddddddaaaaa >WT
2620 DATA "aaaanddddddddddddaaaaa >WU
2630 DATA "aaaanddddddddddddaaaaa >WV
2640 DATA "aaaanddddddddddddaaaaa >WU
2650 DATA "aaaanddddddddddddaaaaa >WU
2660 DATA "aaaanddddddaaaaaa daaaaa >WU
2670 DATA "aaaanddddddaaaaaa daaaaa >WU
2680 DATA "aaaanddddde laa daaaaa >LE
2690 DATA "aaaanddddde vv aa daaaaa >WU
2700 DATA "aaaanddddde xy aa daaaaa >WP
2710 DATA "aaaanddiiiiiiiia daaaaa >WQ
2720 DATA "aaaaa aaaaaaaa laaaa >KH
2730 DATA "aaaa aaaaaaaa laaa >JB
2740 DATA "aaa k k laa >CQ
2750 DATA "aa la >ZM
2760 DATA "a l >YG
2770 ' >TJ
2780 ' TITRE >TK
2790 ' >ZA
2800 CLS #3:RESTORE 2860 >RC/
2810 FOR I=4 TO 19:READ A#:LOCATE 9 >VV
, I:PRINT A#:NEXT
2820 LOCATE 20,11:PAPER 1:PEN 0:PRI >ZX
NT*OF:PAPER 0:PEN 1
2830 CLS #3:LOCATE 11,23:PRINT**ESP >TB
ACE1 POUR JOUER*
2840 INK 2,26:INK 3,26 >PM
2850 RESTORE 3230:RETURN >UG
2860 DATA "dddddddddddddddddddddd >PK
2870 DATA "dddddddddddddddddddddd >PL
2880 DATA "ddd dd dd dd ddd >ED
2890 DATA "ddd c cd c cd ccccd >JC
2900 DATA "ddd cd c cd dd ddd >FH
2910 DATA "ddd c cd c cddc cdd >JI
2920 DATA "ddd cd cd cd cdd >EU
2930 DATA "dddcccccccccccccccccd >MD
2940 DATA " d d d d d d d >BG
2950 DATA " cc c cc c c ccc cc >FC
2960 DATA " cd c cc cd c cd cd >EU
2970 DATA " d c c c d c c c >CU
2980 DATA "dcccddcccccddccccc >MF
2990 DATA "dddddddddddddddddddddd >PP
3000 DATA "dddddddddddddddddddddd >ME
3010 DATA "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj >QV
3020 ' >JH
3030 ' GAGNER !!! >JL
3040 ' >JX
3050 DI:LOCATE 1,1:PEN 0:PRINT REMA >TP
IN(0):PEN 1:EI
3060 SCORE=SCORE+500:LOCATE 12,2:PR >PM
INT SCORE
3070 SPEED INK 1,1:BORDER 0,6:FOR I >TB
=1 TO 3000:NEIT
3080 BORDER 0:CLS #2:PEN 2:LOCATE 1 >AD
0,10:PRINT*VOUS AVEZ TUE LE BOSS.":
LOCATE 14,12:PRINT*FELICITATIONS"
3090 FOR I=1 TO 3000:NEIT >TM
3100 CLS #2:LOCATE 12,10:PRINT*MAIS >MH
OSERIEZ VOUS*:LOCATE 15,12:PRINT*L
E REFAIRE"
3110 FOR I=1 TO 3000:NEIT >TF
3120 CLS #2:LOCATE 11,10:PRINT*ET C >CH
'EST REPARTI...":PEN 1
3130 FOR I=1 TO 3000:NEIT >TH
3140 GANG=0:LEVEL=1:CHAR=0:GOSUB 15 >QP
30:GOTO 640
3150 GANG=0:LEVEL=1:CHAR=0:GOSUB 15 >QQ
30:GOTO 640
3160 ' >YC
3170 ' MUSIQUE >YD
3180 ' >YE
3190 IF SON=57 THEN SON=0:RESTORE 3 >FF
230
3200 SON=SON+1:READ S,D:A#="" :A#<IN >GP
KEY#:IF A#="" * THEN RETURN
3210 SOUND 6,S*2,D*40,15,2,3:SOUND >WV
2,S*5,D*20,5,4,0:SOUND 1,200,D*5,4,
2,3
3220 GOTO 3190 >WH
3230 DATA 239,1,253,0,5,284,0,5,319 >XF
,1,358,1,379,1,426,1,478,0,5,319,0,
5,284,1,5,284,0,5,253,1,5,253,0,5,2
39,1,5,239,0,5,239,0,5,253,0,5,284,
0,5,319,0,5,319,0,75,358,0,25,379,0
,5,239,0,5,239,0,5,253,0,5,284,0,5,
319,0,5
3240 'DATA 213,0,5,179,0,5,142,0,5, >TB
190,0,5,179,0,5,213,0,5,478,0,5
3250 DATA 319,0,75,358,0,25,379,0,5 >JX
,379,0,5,379,0,5,379,0,5,379,0,5,37
9,0,5,358,0,25
3260 DATA 319,1,5,358,0,25,379,0,5, >WB
426,0,5,426,0,5,426,0,5,426,0,5,379
,0,25
3270 DATA 358,1,5,379,0,5,426,0,25, >AJ
478,0,5,239,1,284,0,5,319,0,75,358,
0,25,379,0,25,358,0,25,379,1,426,1,
478,1
3280 ' >TF
3290 SYMBOL AFTER 33:END >TU
```

MUSTUDIO

Il s'agit d'un programme musical, ce qui est déjà intéressant en soi.

Ce qui l'est encore plus, c'est qu'il est destiné à des néophytes en informatique doublés d'ignares en musique. J'ai donc rendu MUSTUDIO (pour «MUSique sTUDIO», en toute simplicité !) particulièrement SIMPLE et FACILE à utiliser.

Jean-Manuel MARIÉ

Concrètement, il permet d'écrire (entre autres) un morceau de musique sur 4 octaves, 1 voie avec un maximum de 999 notes.

Dans le détail :

Après un RUN>M, l'écran se présente divisé en 3 parties principales :

- En haut, la partition (70 notes à la fois)
- En bas à gauche, le tableau de saisie et de lecture des notes.

- En bas à droite, la fenêtre des options. Sur ces portées, les notes s'inscrivent au fur et à mesure de leur saisie. Elles doivent être affichées pour pouvoir être modifiées.

Le tableau de Saisie/Lecture affiche en permanence les renseignements sur la note courante :

Gamme (de 1 à 4)

Note (do, do#, ..., la#, si)

Durée (0, ..., , ... , pointée ou pas)

Numéro

Kt est une constante de temps (tempo).

Juste sous le tableau, les touches à utiliser sont indiquées avec au-dessus, les effets correspondants. Par exemple :

- pour changer la gamme (- ou +), il faut utiliser les touches «/» et «\».

- pour se déplacer sur la partition, il faut utiliser les touches du curseur («←» et «→»). On ne peut pas aller au-delà de la dernière note.

Pour choisir une durée correspondant à 0, ..., , ou , il faut appuyer respectivement sur «Z», «X», «C», «V», «B» ou «N».

Valable pour

- CPC 464
- CPC 664
- CPC 6128



Pour valider une note, il faut appuyer sur «RETURN».

Il y a encore 2 touches utiles :

- le point «.» qui permet de pointer/dépointer une note.

- la touche «|]» dont le symbole rappelle le silence, et qui permet de transformer «0» en «.»

Pour revenir aux notes, il suffit de presser une touche correspondant à «Note» (A,W,...)

La disposition des touches A, W,... n'a pas été choisie par hasard : elle suggère un clavier de piano (!).

Enfin, encore une astuce : au cas où les durées «Standard» ne vous conviendraient pas, vous pouvez en donner de différentes, ponctuellement, en tapant directement les chiffres.

• Les options

Vous étiez déjà étonné, vous n'avez pas tout vu. (Toute modestie mise à part). On choisit les options avec les touches verticales du curseur, on valide avec la barre d'espace.

On peut se servir de toutes les options (sauf CATALOGUE) en donnant une réponse «chaîne vide» ou «0» lorsqu'un nombre ou un nom (de fichier) est demandé.

Lors de la saisie de nombres ou de noms, on ne peut pas corriger une erreur en effaçant le dernier caractère introduit : il faut procéder par défilement. On retape la valeur correcte, le «rab» disparaît à gauche. (Faites-le, c'est classieux).

• Aller sur une note

On ne peut travailler (modifier) que sur les 70 notes affichées. Cette option permet de «changer» de bloc.

Par exemple : les notes affichées sont les notes n° 1 à 76 (bizarrerie : elles sont dans l'ordre : 70, 1, 2, ... 69).

Si vous faites : aller à la note 80, les

nouvelles notes affichées sont les n° 71 à 140, et le curseur («↑») est sous la note 80. (Il est invisible, pour le faire apparaître, il suffit de le déplacer).

• Afficher Partition

La première note de l'écran (ou presque, cf. «Bizarrerie») est un multiple de 70 (son numéro). Ceci est dû à une gestion particulière de l'affichage.

Donc, même si vous tapez «... à partir de la note n° 160», ce sera à partir de la note 140 (ah ! mais !).

• Effacer des notes

On peut effacer des notes de A à B compris. Ceci entraîne un déplacement : la note B+1 vient en A, etc.

Avant

A-1	A	A+1	...	B-1	B	B+1	B+2
-----	---	-----	-----	-----	---	-----	-----

Après

A-1	B+1	B+2
-----	-----	-----

• Insérer des vides

On peut insérer N vides à la position P, la note P se trouve donc déplacée en P+N

Avant

P-1	P	P+2
-----	---	-----

Après

P-1	[...N...]	"P"
-----	-----------	-----

• Copier une séquence

On peut copier les notes n° A à B inclus à la position P (incluse).

Il faut donc insérer des blancs avant cette opération si on ne veut pas écaler les notes P et suivantes.

• Modifier Kt

Pour modifier le tempo, donner sa valeur en dixième. Pour avoir Kt = 2.5, taper 25.

• Jouer un morceau

Il faut l'avoir chargé avant car il n'y en a qu'un en mémoire à un moment donné. On peut jouer d'une note A à une note

B (inclus). Pour interrompre l'exécution, il suffit de presser n'importe quelle touche.

Remarque : Dans EFFACER et JOUER, on peut dépasser le nombre de notes en mémoire. Par exemple, pour jouer (ou effacer) l'ensemble d'un morceau, on peut donner comme valeurs de 1 à 999.

• Charger/Sauvegarder un morceau

L'extension «.MUS» est automatiquement ajoutée au nom donné.

Avant un changement, consultez par précaution le catalogue de la disquette, le programme ne gère pas les erreurs, il vous faudrait relancer le programme après une réinitialisation (à cause des «symbol...»).

Point important : le morceau est sauvegardé sous la forme : Kt, Période, Durée, Période, Durée... ce qui rend le fichier très facilement récupérable par un autre programme (jeu, présentation,...). De la même façon, un fichier qui aurait cette structure pourrait être envoyé à MUSTUDIO qui se charge de reconnaître les notes d'après la période et la durée (pourvu que les gammes soient compatibles).



```

100 SYMBOL AFTER 160 >PQ
110 OPENOUT "bidon":MEMORY HIMEM-1: >RZ
CLOSEOUT
120 SYMBOL 160,0,0,0,255,0,0,0,0 >YC
130 SYMBOL 161,0,0,0,255,0,0,0,255 >AC
140 SYMBOL 162,0,0,0,120,132,132,13 >FU
2,120
150 SYMBOL 163,4,4,4,124,132,132,13 >FN
2,120
160 SYMBOL 164,4,4,4,124,252,252,25 >FA
2,120
170 SYMBOL 165,7,4,4,124,252,252,25 >FF
2,120
180 SYMBOL 166,7,4,7,124,252,252,25 >FL
2,120
190 SYMBOL 167,7,4,7,124,255,252,25 >FR
2,120
200 SYMBOL 168,0,0,0,0,126,126,25 >BH
5
210 SYMBOL 169,0,0,0,255,126,126,0 >BP
0
220 SYMBOL 170,56,8,12,4,4,62,96 >AN
230 SYMBOL 171,127,1,2,2,4,4,8,8 >YL
240 SYMBOL 172,127,1,62,2,4,4,8,8 >Z2
250 SYMBOL 173,127,1,62,2,60,4,8,8 >AJ
260 ' >RJ
270 DEFINIT a-z >WF

```

```

280 DIM nom$(12),ht(12),des$(6),blc >WK
$(6),per(48),FP(1000),FD(1000).op$(
10)
290 FOR touche=0 TO 12:READ nom$(to >DO
uche),ht(touche):NEXT
300 DATA "é,è,ë,5,"Do",1,"Do #",1," >ZU
Re",2,"Re #",2,"Mi",3
310 DATA "Fa",4,"Fa #",4,"Sol",5,"S >LL
ol #",5,"La",6,"La #",6,"Si",7
320 FOR duree=1 TO 6:des$(duree)=CH >TY
R$(161+duree)
330 blc$(duree)=CHR$(167+duree):NEX >FR
T
340 FOR i=1 TO 48:READ per(i):NEXT >BE
350 DATA 956,902,851,804,758,716,67 >YJ
6,638,602,568,536,506
360 DATA 478,451,426,402,379,358,33 >YQ
8,319,301,284,268,253
370 DATA 239,225,213,201,190,179,16 >YIG
9,159,150,142,134,127
380 DATA 119,113,106,100,95,88,84,8 >WZ
0,75,71,67,63
390 nop=10:FOR op=1 TO nop:READ op$ >MP
(op):NEXT
400 DATA "ALLER SUR UNE NOTE" >JF
,"AFFICHER PARTITION","EFFACER
DES NOTES","INSERER DES VIDE
S","COPIER UNE SEQUENCE"
410 DATA "MODIFIER KT","JOUER >BL
UN MORCEAU","CHARGER UN MOR
CEAU","SAUVEGARDER UN MORCEAU","CAT
ALOGUE DISQUETTE"
420 ' >RG
430 z$=CHR$(8)+CHR$(10) >QP
440 vport$=CHR$(161)+z$+CHR$(161)+z >JX
$+CHR$(160)+z$+ "z$+CHR$(161)+z$+
CHR$(161)+z$+ "z$+CHR$(161)+z$+CH
R$(161)+z$+CHR$(160)
450 curv$=CHR$(242)+CHR$(243):curv$ >AM
=CHR$(240)+CHR$(241)
460 desgam$=CHR$(162)+CHR$(163)+CHR >VN
$(164)+CHR$(165)+CHR$(166)+CHR$(167
)
470 desblc$=CHR$(168)+CHR$(169)+CH >VV
R$(170)+CHR$(171)+CHR$(172)+CHR$(17
3)
480 est$=CHR$(24) >LP
490 ' >TD
500 MODE 2:BORDER 13 >MG
510 WINDOW #1,1,40,13,20:WINDOW #2, >LB
1,80,1,12:PEN #2,0:PAPER #2,1:WINDO

```

```

W #4,1,40,21,25:PEN #4,0:PAPER #4,1
:GOSUB 3690
520 WINDOW #3,41,80,13,25:WINDOW SW >HL
AP 0,3
530 GRAPHICS PAPER 1:GRAPHICS PEN 0 >EA
,1
540 CLS2:FOR i=6 TO 75:LOCATE #2,i >DL
,2:PRINT#2,vport$:NEXT
550 GOSUB 2600:GOSUB 3260 'Initiali >TE
sation fenetres #1 et #3
560 Gm=2:Mn=0:Mo=1:Nt=1:Dn=1:kt! >=2. >FF
5
570 LOCATE #1,31,4:PRINT#1,RIGHT(" >WD
"STR$(Kt!),4)
580 GOSUB 2730:GOSUB 2770:GOSUB 282 >CK
0:GOSUB 2880:GOSUB 3010
590 ***** >TE
*****
600 ' Boucle de Saisie >RG
610 '----- >RH
620 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 620 ELS >RY
E k$=UPPER$(k$)
630 k=INSTR("AUSEDFTGYHUIJ",k$):IF k > >RA
<0 THEN 760 ' N# Note
640 k=INSTR("XZCVBN",k$):IF k <0 TH >JF
EM B00
650 IF k$="" THEN 840 >MG
' Pointee
660 IF k$="" OR k$="c" THEN 880 >WG
' Game
670 IF k$="s" THEN 940 >PC
' Blanc
680 k=INSTR("1234567890",k$):IF k < >LH
0 THEN 980 ' Duree Speciale
690 IF k$=CHR$(13) THEN 1070 >UY
' Validation No
te
700 k=INSTR(curh$,k$):IF k <0 THEN >FH
1150 ' Deplacement
710 k=INSTR(curv$+"",k$):IF k <0 T >KL
HEN 1230 ' Options
720 PRINT CHR$(7):GOTO 620 >UM
730 ***** >TA
*****
740 ' N# Note >TB
750 '----- >TC
760 nt=k:GOSUB 2770:GOSUB 2880:LOCA >VC
TE #1,16,6:PRINT#1,desgam$:GOTO 620
770 '----- >TE
780 ' Duree >TF
790 '----- >TG

```



```
800 Dn=k:GOSUB 2820:GOSUB 2880:GOTO >GJ
    620
810 '----->BK
820 ' Pointee >TA
830 '----->TB
840 pt=NOT(pt):GOSUB 2820:GOTO 620 >CG
850 '----->TD
860 ' Game >TE
870 '----->TF
880 IF k$="/" THEN Gm=Gm-1:IF Gm=0 >KH
    THEN Gm=4
890 IF k$="c" THEN Gm=Gm+1:IF Gm=5 >KH
    THEN Gm=1
900 GOSUB 2730:GOSUB 2880:GOTO 620 >BZ
910 '----->TA
920 ' Blanc >TB
930 '----->TC
940 nt=0:GOSUB 2770:GOSUB 2880:LOCA >XT
    TE #1,16,6:PRINT#1,desblcs:GOTO 62
    0
950 '----->TE
960 ' Duree Speciale >TF
970 '----->TG
980 zd$="00"+k$:ok$=-1:LOCATE #1,17, >BB
    4:PRINT#1,zd$
990 WHILE ok >GH
1000 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 1000 >ZH

1010 IF INSTR("0123456789",k$)=0 >YU
    THEN ok=0:GOTO 1030
1020 zd$=RIGHT$(zd$+k$,3):Dn=-VAL >QW
    (zd$):LOCATE #1,17,4:PRINT#1,zd$
1030 WEND:GOTO 620 >MD
1040 '----->XH
1050 ' Validation Note >XJ
1060 '----->XK
1070 FP(No)=-((Nt<0)*per((Gm-1)*12+ >YP
    Nt):IF Dn>0 THEN FD(No)=(1-pt/2)*2
    (6-Dn) ELSE FD(No)=Dn
1080 No=No+1:IF No>NN THEN NN=No >AL

1090 IF No MOD 70=0 THEN FOR i=6 TO >VL
    75:LOCATE #2,1,2:PRINT#2,vport#NE
    IT
1100 GOSUB 3010:LOCATE #1,16,6:PRIN >YG
    T#1,desgam#:IF FD(No)=0 THEN GOSUB
    2880
1110 GOTO 620 >EG
1120 '----->XG
1130 ' Deplacement >XH
1140 '----->XJ
1150 IF k=2 THEN 1180 >NZ
1160 IF (No MOD 70)=1 THEN PRINT >BK
    CHR$(7)+CHR$(8):GOTO 620
1170 No=No-1:GOSUB 3010:GOTO 620 >AL
1180 IF (No MOD 70)=0 OR No>NN THEN >LR
    PRINT CHR$(7)+CHR$(8):GOTO 620
```

```
1190 No=No+1:GOSUB 3010:GOTO 620 >AL
1200 '----->XF
1210 ' Options >XG
1220 '----->XH
1230 IF k>1 THEN 1260 >NX
1240 LOCATE 1,2+op:PRINT op$(op): >HG
    op=op-1:IF op=0 THEN op=nop
1250 LOCATE 1,2+op:PRINT esx$(op) >IY
    (op):esx$:GOTO 620
1260 IF k=3 THEN 1290 >NE
1270 LOCATE 1,2+op:PRINT op$(op): >HF
    op=op+1:IF op>nop THEN op=1
1280 LOCATE 1,2+op:PRINT esx$(op) >IB
    (op):esx$:GOTO 620
1290 OM op GOSUB 1340,1430,1510,169 >JT
    0,1860,2050,2420,2250,2130,2360
1300 GOSUB 3260:GOTO 620 >BA
1310 '----->XH
1320 ' Aller sur une note >XJ
1330 '----->XK
1340 CLS >ZH
1350 PRINT esx$:"Aller sur une note >AV
    ":esx$:PRINT
1360 PRINT"|| y a "":NN:" Notes." >DO
1370 GOSUB 3420 >YC
1380 IF INT(z/70)=INT(No/70) THEN N >CD
    o=z:GOSUB 3010:RETURN
1390 za=INT(z/70)*70:No=z:GOSUB 333 >NK
    0:RETURN
1400 '----->XH
1410 ' Afficher la partition >XJ
1420 '----->XK
1430 CLS:PRINT esx$:"Afficher la pa >KU
    rtition":esx$:PRINT
1440 PRINT"|| y a "":NN:" Notes." >DC
1450 PRINT:PRINT"Afficher a partir >GZ
    de la note No:"
1460 GOSUB 3420:IF z=0 THEN RETURN >BM
1470 za=70*INT((z-1)/70)+1:No=za:GO >JN
    SUB 3330:GOSUB 3010:RETURN
1480 '----->YF
1490 ' Effacer des notes >YG
1500 '----->XJ
```

```
1510 CLS:PRINT esx$:"Effacer des no >DZ
    tes":esx$:PRINT
1520 PRINT"|| y a "":NN:" Notes." >LO >CW
    CATE 2,13:PRINT*(000) Pour sortir."
1530 LOCATE 1,5:PRINT"A partir de l >GL
    a note "":GOSUB 3420
1540 LOCATE 23,5:PRINT z$:za=z:IF z >PW
    =0 THEN 1650
1550 LOCATE 1,6:PRINT"Jusqu'a la no >EC
    te "":GOSUB 3420
1560 LOCATE 23,6:PRINT z$:zb=z:IF z >PA
    =0 THEN 1650
1570 IF za>zb THEN z=za:za=zb:zb=z >DF
1580 '----->YG
1590 zc=zb+za+1 >GJ
1600 FOR zl=za TO NN >NZ
1610 IF zl>zc>NN THEN zfp=0:zfd=0 >TY
    ELSE zfp=FP(zl+zc):zfd=FD(zl+zc)
1620 FP(zl)=zfp:FD(zl)=zfd >XP
1630 NEXT >LB
1640 NN=NN-zc >UE
1650 RETURN >FF
1660 '----->YF
1670 ' Insérer des vides >YG
1680 '----->YH
1690 CLS:PRINT esx$:"Insérer des vi >DR
    des":esx$:PRINT
1700 PRINT"|| y a "":NN:" Notes." >LO >CW
    CATE 2,13:PRINT*(000) Pour sortir."
1710 LOCATE 1,5:PRINT"A partir de l >GL
    a note "":GOSUB 3420
1720 LOCATE 23,5:PRINT z$:za=z:IF z >PV
    =0 THEN 1820
1730 LOCATE 1,6:PRINT"Vides a inser >EF
    er "":GOSUB 3420
1740 LOCATE 23,6:PRINT z$:zc=z:IF z >PA
    =0 THEN 1820
1750 IF za>zc>999 THEN PRINT CHR$(7) >ZF
    )+CHR$(8):GOTO 1820
1760 '----->YG
1770 NN=NN+zc >UG
1780 FOR zi=NN TO za+zc STEP -1 >YX
1790 FP(zi)=FP(zi-zc):FD(zi)=FD(z >JB
    i-zc)
1800 NEXT >LA
1810 FOR zi=za TO za+zc-1:FP(zi)=0: >YU
    FD(zi)=0:NEXT
1820 RETURN >FE
1830 '----->YE
1840 ' Copier une sequence >YF
1850 '----->YG
```



1860 CLS:PRINT esx\$;"Copier une seq >GG
uence":esx\$:PRINT
1870 PRINT"|| y a ";NN;" Notes.":LD >CE
CATE 2,13:PRINT"(000) Pour sortir."

1880 LOCATE 1,5:PRINT"A partir de l >GV
a note ":GOSUB 3420
1890 LOCATE 23,5:PRINT z\$:za:z:IF z >PV
=0 THEN 2010

1900 LOCATE 1,6:PRINT"Jusqu'a la no >EB
te ":GOSUB 3420

1910 LOCATE 23,6:PRINT z\$:zb:z:IF z >PP
=0 THEN 2010

1920 LOCATE 1,7:PRINT"A la position >DJ
":GOSUB 3420

1930 LOCATE 23,7:PRINT z\$:zc:z:IF z >PU
=0 THEN 2010

1940 IF za>zb THEN z:=za:za:=zb:zb:=z >DG
1950 IF zc>zb OR zc>zb-za)999 THEN >QT
PRINT CHR\$(7)+CHR\$(8):GOTO 2010

1960 ' >YJ
1970 NN=NN+zb-za+1 >MT
1980 FOR zi=za TO zb >PC
1990 FP(zc+zi-za)=FP(zi):FD(zc+zi) >RG
-za)=FD(zi)

2000 NEXT >KD
2010 RETURN >EG
2020 '----->YG

2030 ' Modifier Kt >XH
2040 '----->XJ

2050 CLS:PRINT esx\$;"Modifier Kt "; >VN
esx\$:PRINT

2060 LOCATE 1,5:PRINT"Nouvelle vale >JR
ur (x10)":GOSUB 3420

2070 LOCATE 25,5:PRINT z\$:IF z=0 TH >HZ
EN 2090

2080 kt!:=z/10:LOCATE #1,31,4:PRINT# >HN
1,RIGHT\$(" " *STR\$(kt!),4)

2090 RETURN >FE
2100 '----->XF

2110 ' Sauvegarder un morceau >YG
2120 '----->XH

2130 CLS:PRINT esx\$;"Sauvegarder "; >WV
esx\$:PRINT

2140 GOSUB 3550 >XC
2150 IF z\$=" " THEN RETURN >YP
2160 z\$=z\$+"MUS":OPENOUT z\$ >XG
2170 PRINT#9,kt! >LM
2180 PRINT#9,NN >LE
2190 FOR zi=1 TO NN:PRINT#9,FP(zi) >CC
):PRINT#9,FD(zi):NEXT

2200 CLOSEOUT >YE
2210 RETURN >EJ
2220 '----->XJ

2230 ' Charger un morceau >XK
2240 '----->YA

2250 CLS:PRINT esx\$;"Charger un mor >GE
ceau ":esx\$:PRINT

2260 GOSUB 3550 >IF
2270 IF z\$=" " THEN RETURN >YT
2280 z\$=z\$+"MUS":OPENIN z\$ >WJ
2290 INPUT#9,kt!:INPUT#9,NN >YA
2300 FOR zi=1 TO NN:INPUT#9,FP(zi) >CB
):INPUT#9,FD(zi):NEXT

2310 CLOSEIN >LG
2320 RETURN >FA
2330 '----->YA

2340 ' Catalogue >YB
2350 '----->YC

2360 CLS:CAT >JG
2370 WHILE INKEY\$="">WEND >UH
2380 RETURN >FG
2390 '----->YG

2400 ' Jouer un morceau >XJ
2410 '----->XK

2420 CLS:PRINT esx\$;"Jouer un morce >VB
au":esx\$

2430 PRINT"|| y a ";NN;" Notes.":LD >CX
CATE 2,13:PRINT"(000) Pour sortir."

2440 LOCATE 1,5:PRINT"A partir de l >GM
a note ":GOSUB 3420

2450 LOCATE 23,5:PRINT z\$:za:z:IF z >PX
=0 THEN 2550

2460 LOCATE 1,6:PRINT"Jusqu'a la no >ED
te ":GOSUB 3420

2470 LOCATE 23,6:PRINT z\$:zb:z:IF z >PB
=0 THEN 2550

2480 IF za>zb THEN z:=za:za:=zb:zb:=z >DG
2490 IF zb>999 THEN PRINT CHR\$(7)+C >VP
HR\$(8):GOTO 2550

2500 CLEAR INPUT:PRINT"*Pressez une >YG
touche*":WHILE INKEY\$="">WEND

2510 FOR zi=za TO zb >MA
2520 zfp=FP(zi):zd=kt!+ABS(FD(zi)) >HZ
):IF zd=0 OR INKEY\$="" THEN zi=999

9:GOTO 2540
2530 SOUND 1,zfp,zd,15:SOUND 1,zf >JR
p,0,5,0

2540 NEXT >LC
2550 RETURN >FF
2560 END ' Simple precaution >ZB
2570 '----->YG

2580 ' Initialisation fenetre #1 >YH
2590 '----->YJ

2600 CLS: >GE
2610 PRINT#1,CHR\$(150)+STRING\$(5,15) >EA
4)+CHR\$(158)+STRING\$(7,154)+CHR\$(15

8)+STRING\$(7,154)+CHR\$(156)+CHR\$(15
0)+STRING\$(4,154)+CHR\$(156)+CHR\$(15
0)+STRING\$(4,154)+CHR\$(156)

2620 PRINT#1,CHR\$(149);"Game";CHR# >HZ
(149);"Note ";CHR\$(149);"Duree "

;CHR\$(149);CHR\$(149);" No ";CHR\$(14
9);CHR\$(149);" Kt ";CHR\$(149)

2630 PRINT#1,CHR\$(151)+STRING\$(5,15) >EL
4)+CHR\$(159)+STRING\$(7,154)+CHR\$(15

9)+STRING\$(7,154)+CHR\$(157)+CHR\$(15
1)+STRING\$(4,154)+CHR\$(157)+CHR\$(15
1)+STRING\$(4,154)+CHR\$(157)

2640 PRINT#1,CHR\$(149)+SPACE\$(5)+CH >WL
R\$(149)+SPACE\$(7)+CHR\$(149)+SPACE\$(

7)+CHR\$(149)+CHR\$(149)+SPACE\$(4)+CH
R\$(149)+CHR\$(149)+SPACE\$(4)+CHR\$(14
9)

2650 PRINT#1,CHR\$(147)+STRING\$(5,15) >EH
4)+CHR\$(155)+STRING\$(7,154)+CHR\$(15

5)+STRING\$(7,154)+CHR\$(153)+CHR\$(14
7)+STRING\$(4,154)+CHR\$(153)+CHR\$(14
7)+STRING\$(4,154)+CHR\$(153)

2660 PRINT#1," - + " >LJ
ans\$;" - + " >LJ
ans\$;" - + " >LJ

2670 PRINT#1," WE TYU" >YC
2680 PRINT#1," / c ASDFGHJ ZXCVBN >KC
";CHR\$(242);" ";CHR\$(243)

2690 RETURN >GA
2700 '----->YB

2710 ' Aff Game (GM) >YC
2720 '----->YD

2730 LOCATE #1,2,4:PRINT#1,"1234":L >XJ
OCATE #1,1+GM,4:PRINT#1,esx\$:CHR\$(4

8+GM);esx\$:RETURN
2740 '----->YF

2750 ' Aff Nom# (Nt) >YG
2760 '----->YH

2770 IF nt=0 THEN z=0 ELSE z=nt MOD >WE



```

12:IF z=0 THEN z=12
2780 LOCATE #1,8,4:PRINT#1,LEFT$(no )BY
  ##(z)+* " ,5):RETURN
2790 '----->ZA
-
2800 ' Aff Duree (Dn) >YC
2810 '----->YD
-
2820 z=2*(6-Dn):IF Pt THEN z=z+1.5 >BA
-
2830 LOCATE #1,16,4:PRINT#1,z;" " >YV
LOCATE #1,21,4:PRINT#1,des$(Dn):ZF
Pt THEN PRINT#1," " ELSE PRINT#1,"
"
2840 RETURN >YH
2850 '----->YF
-
2860 ' Aff Des Note Courante >YJ
2870 '----->YK
-
2880 zn=No:zp=pt:zGm=Gm:IF nt=0 THE >NM
M znt=0 ELSE znt=(Gm-1)*12+nt
2890 IF Dn>0 THEN zd=Dn ELSE Zd=3 >AK
2900 '----->YD
-
2910 ' Aff Des SSPRG >YE
2920 '----->YF
-
2930 zx=(zn MOD 70)*#+40:IF znt=0 T >PE
HEN z#=blc$(zd):zv=310:GOTO 2950
2940 zy=262+4*((zGm-1)*#+h(((znt-1) >GP
) MOD 12)+1-1):z#=des$(zd)
2950 LOCATE #2,(zn MOD 70)*6,2:PRIN >MQ
T #2,vort#
2960 TAG #2:MOVE zx,zv:PRINT#2,z#; >DM
IF zp THEN PRINT#2," ";
2970 TAGOFF #2:RETURN >QU
2980 '----->ZB
-
2990 ' Aff No >ZC
3000 '----->XF
-
3010 LOCATE #1,25,4:PRINT#1,RIGHT$( >WK
" *+STR$(No),4)
3020 LOCATE #2,5,(No MOD 70),12:PRI >LG
NT#2," "
3030 IF FD(No)=0 THEN RETURN >WU
3040 z=FP(No):GOSUB 3110:Gm=1:Nt=z; >WL
WHILE Nt<12:nt=nt-12:Gm=Gm+1:VEND
3050 z=FD(No):GOSUB 3170:Dn=z:Pt=zp >ET
-
3060 GOSUB 2730:GOSUB 2770:GOSUB 28 >EU
20
3070 RETURN >FD
3080 '----->YD
-
3090 ' HAUTNOTE >YE

```

```

3100 '----->XG
-
3110 IF z=0 THEN RETURN >RL
3120 FOR zi=1 TO 4B:IF z=Per(zi) TH >RE
EM z=zi:zi=99
3130 NEXT:RETURN >MV
3140 '----->YA
-
3150 ' TYPNOTE >YB
3160 '----->YC
-
3170 zp=0 >YC
3180 IF z<0 THEN z=3:RETURN >WB
3190 IF (z MOD 3)=0 THEN zp=-1:z=z/ >DP
1,5
3200 FOR zi=0 TO 5:IF z=2*(6-zi) TH >RG
EM z=zi:zi=99
3210 NEXT >KH
3220 RETURN >FA
3230 '----->YA
-
3240 ' Aff Options >YB
3250 '----->YC
-
3260 CLS:PRINT curv#;" et <ESPACE"> >FC
:PRINT STRING$(39," ")
3270 FOR i=1 TO nop:LOCATE 1,i+2:PR >VZ
INT op$(i):NEXT
3280 op=1:LOCATE 1,3:PRINT esx$:op$ >MU
(1):esx#
3290 RETURN >FH
3300 '----->XJ
-
3310 ' Aff Part >YK
3320 '----->YA
-
3330 FOR z=za TO za+69 >RP
3340 z=FP(zi):GOSUB 3110:znt=z:zG >AB
#=1:WHILE z>12:zGm=zGm+1:z=z-12:WEN
D
3350 z=FD(zi):GOSUB 3170:zn=z:zj >FU
=z
3360 GOSUB 2930 >ZG
3370 NEXT >LE
3380 RETURN >YH
3390 '----->YF
-
3400 ' Sais Nb 3cf >XK
3410 '----->YA
-
3420 LOCATE 18,9:PRINT CHR$(150):ST >ZR

```

```

RING$(3,154):CHR$(156):LOCATE 18,10
:PRINT CHR$(149);" " :CHR$(149):LO
CATE 18,11:PRINT CHR$(147):STRING$(
3,154):CHR$(153)
3430 z#="000":k#="" :WHILE k#<>CHR$( >ER
13)
3440 LOCATE 19,10:PRINT z# >VV
3450 k#=INKEY$:IF k#="" THEN 3450 >ZL
-
3460 IF k#=CHR$(13) THEN 3490 >VV
3470 k=INSTR("0123456789",k#):IF >YV
k=0 THEN PRINT CHR$(7)+CHR$(8):GOT
0 3450
3480 z#=RIGHT$(z#+k#,3) >RG
3490 WEND:z=VAL(z#) >PR
3500 IF z=0 OR z>NN THEN PRINT CHR$ >PN
(7)+CHR$(8);
3510 RETURN >FC
3520 '----->YC
-
3530 ' SaisNomFic >YD
3540 '----->YE
-
3550 LOCATE 5,10:PRINT" " :CHR$(1) >KF
50):STRING$(12,154):CHR$(156)
3560 LOCATE 5,11:PRINT"Nom " :CHR$(1) >JJ
49);" " :MUS":CHR$(149)
3570 LOCATE 5,12:PRINT" " :CHR$(1) >LE
47):STRING$(12,154):CHR$(153)
3580 z#="" >VF
3590 WHILE k#<>CHR$(13) >RU
3600 k#=INKEY$:IF k#="" THEN 3600 >ZE
-
3610 IF k#=CHR$(13) THEN 3640 >VP
3620 k#=UPPER$(k#):IF (k#="A" OR >TA
k#="Z") AND k#<" " THEN PRINT CHR$
(7)+CHR$(8):GOTO 3600
3630 z#=RIGHT$(z#+k#,8):LOCATE 10 >PX
,11:PRINT z#
3640 WEND >JH
3650 RETURN >FH
3660 '----->YH
-
3670 ' AffFen#4 >YJ
3680 '----->YK
-
3690 CLS#4:LOCATE #4,10,1:PRINT#4,C >UL
HR$(150):STRING$(17,154):CHR$(156)
3700 LOCATE #4,10,2:PRINT#4,CHR$(14 >MP
9);" M U S T U D I O " :CHR$(149):LO
CATE #4,10,3:PRINT#4,CHR$(147):STR
NG$(17,154):CHR$(153)
3710 PRINT#4,"Copyright : Jean-Manu >YZ
el MARIES"
3720 PRINT#4,"Les Bugs,quels bugs ? >PX
?";
3730 RETURN >YFC

```


JEU

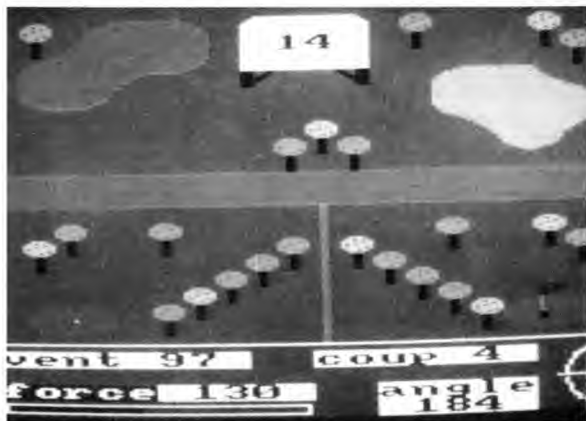


Valable pour
 ☒ CPC 464
 ☒ CPC 664
 ☒ CPC 6128

GOLF

Pour vous initier loin des parcours pleins d'air pur (c'est dégoûtant) aux joies du golf, n'hésitez pas à taper ce listing qui vous entraînera sur 16 parcours différents. Le joystick est obligatoire et la règle du jeu est incluse dans le listing.

Patrick JEANJEAN



```

10 '*****                >LA
20 '                        >LB
30 ' JEANJEAN PATRICK      >LC
40 '                        >LD
50 '   presente            >LE
60 '                        >LF
70 ' TOURNOI DE GOLF      >LG
80 '                        >LH
90 '*****                >LI
100 DIM menu$(2):DIM trou$(16) >LF
110 SYMBOL AFTER 256:GOSUB 310 >LV
120 '                        >LW
130 '***** PRESENTATION ***** >LE
140 '                        >LF
150 ' ---- DECORS ----    >LG
160 MODE 1:INK 0,9:BORDER 9:INK 1,2 >ML
6:INK 2,6:INK 3,3:INK 5,18:INK 6,19
:INK 7,12:INK 8,4,7:INK 9,24:INK 10
:2:INK 11,4:INK 12,15:INK 13,26,0:1
NK 14,0:INK 15,13
170 PLOT 1,1,1:DRAW 639,1:DRAW 639, >RX
399:DRAW 1,300:DRAW 1,1
180 PLOT 6,6:DRAW 633,6:DRAW 633,39 >ZE
8:DRAW 6,393:DRAW 6,6
190 FOR a=4 TO 8:LOCATE 11,a:PAPER >KJ
1:PRINT STRING$(21," "):NEXT
200 LOCATE 14,6:PEN 2:PRINT"TOURNOI >PK
   DE GOLF"
210 PAPER 0:PEN 3:FOR a=3 TO 20:LOC >AH
ATE 10,a:PRINT CHR$(138):LOCATE 32,
a:PRINT CHR$(133):NEXT
220 '   MENU ---- >RE
230 RESTORE 2260:FOR m=1 TO 2:READ >YZ
a$:menu$(m)=a$:NEXT
240 FOR m=1 TO 2:PAPER 0:PEN 1:LOCA >CC
TE 15,13:2*m:PRINT menu$(m):NEXT:ch
oix=1
250 LOCATE 15,13+2*choix:PRINT CHR$ >JJ
(2+):menu$(choix):CHR$(24)
260 FOR m=1 TO 250:NEXT >QC
270 IF INKEY(76)<0 THEN GOTO 310 >AL
280 IF INKEY(73)=-1 THEN GOTO 270 >ZY
290 LOCATE 15,13+2*choix:PRINT menu >NT
$(choix):choix=choix+1:IF choix=3 T
HEN choix=1
300 GOTO 250 >YC
310 ON choix GOSUB 560,350 >UC
320 GOTO 570 >ZD
330 ' >RC
340 '***** REGLE DU JEU ***** >RH
350 ' >RJ
360 MODE 1:BORDER 1:INK 0,1:PAPER 1 >HA
:PEN 2
370 FOR a=1 TO 3:LOCATE 14,a:PRINT >ZX
STRING$(14," "):NEXT
380 LOCATE 15,2:PRINT"REGLE DE JEU" >EC
390 PAPER 0:PEN 1 >LQ

```



```
400 LOCATE 1,6:PRINT* Ce jeux vo >Y
  T
  permet de jouer au golf sur un pa
  rcoure de 16 trous.*
410 LOCATE 1,9:PRINT* Toutes les >H
  commandes s'effectuent a l'aide d'
  un JOYSTICK.*
420 LOCATE 1,12:PRINT* Vous deve >J
  V
  z tout d'abord s'election- ner le t
  errain . Ceux-ci sont classes sui
  vant leurs niveaux de difficultes.
430 LOCATE 1,16:PRINT* Pour sele >C
  Y
  ctionner la force et l'an- gie de r
  rappe de la balle , utilisez le JOY
  STICK. Il vous est possible d'ajuste
  r votre frappe suivant le principe
  ci- dessous :*
440 LOCATE 1,22:PRINT* HAUT : >X
  F
  +1 BAS : -1*
450 LOCATE 1,23:PRINT* DROITE : >A
  K
  +10 GAUCHE : -10*
460 GOSUB 520 >H
  G
470 CLS:PRINT* Si un arbre, une b >Y
  R
  arriere ou un pan- neau se trouve s
  ur la trajectoire de la balle, elle
  rebondira dessus.*
480 LOCATE 1,5:PRINT* Si la ball >W
  Z
  e tombe dans l'eau ou sort du terrai
  n , il vous faudra recommencer le p
  arcours.*
490 LOCATE 1,9:PRINT* Si la ball >J
  V
  e tombe dans le sable, une puissance
  de frappe superieure a la nor- male
  sera necessaire pour la degager.*
500 LOCATE 1,13:PRINT* Il vous f >M
  X
  audra egalement prendre en compte l
  e vent qui souffle sur le par- cou
  rs.*
510 LOCATE 1,17:PRINT* A la fin >A
  Y
  d'un parcours , appuyez sur( F IRE )
  pour revenir au menu.*
520 LOCATE 18,25:PRINT CHR$(24)+ " F >R
  J
  IRE "CHR$(24)
530 IF INKEY(76)<)-1 THEN GOTO 550 >A
  R
540 IF INKEY(73)<)-1 THEN GOTO 530 >W
  Z
550 RETURN >Z
  F
560 ' >T
  B
570 '***** CHOIX DU PARCOURS ***** >T
  C
580 ' >T
  D
590 MODE 1:INK 0,1:BORDER 1:PAPER 1:>H
  G
  :PEN 2
600 FOR a=1 TO 3:LOCATE 12,a:PRINT >W
  Z
  STRING$(19, " *):NEXT
610 LOCATE 13,2:PRINT*CHOIX DU PARC >L
  X
  OURS*
620 RESTORE 2270:FOR =1 TO 16:READ >A
  A
```

```
a#:trou$(a):a#:NEXT
```

```
630 FOR =1 TO 16:PAPER 1:PEN 2:LOC >Z
  B
  ATE 15,6:=PRINT trou$(a):NEXT:choi
  x=1
```

```
640 LOCATE 15,6+choix:PRINT CHR$(24 >F
  U
  ):trou$(choix);CHR4(24)
```

```
650 FOR =1 TO 150:NEXT >B
  A
```

```
660 IF INKEY(76)<)-1 THEN GOTO 700 >A
  T
```

```
670 IF INKEY(73)<)-1 THEN GOTO 660 >Z
  V
```

```
680 LOCATE 15,6+choix:PRINT trou$(c >
  U
  ):choix:choix=choix+1:IF choix=17 THE
  N
  choix=1
```

```
690 GOTO 640 >A
  B
```

```
700 INK 0,9:ON choix GOSUB 750,780, >H
  Z
```

```
810,840,880,920,960,1000,1040,1100,
  1160,1200,1270,1310,1370,1470
```

```
710 GOSUB 1660:GOTO 2670 >R
  T
```

```
720 ' >R
  K
```

```
730 '***** DECORS ***** >T
  A
```

```
740 ' >T
  B
```

```
750 '----- TROU 1 ----- >T
  C
```

```
760 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=7:co >W
  Q
  ul=5:RESTORE 2290:GOSUB 1570:nb=6:c
  oul=6:RESTORE 2300:GOSUB 1570
```

```
770 x=9:y=2:GOSUB 1540:PRINT*01*:x >C
  F
```

```
2:y=10:GOSUB 1550:x=17:y=10:GOSUB 1
  550:x=18:y=9:GOSUB 1560:coul=7:i=80
  :j=240:RETURN
```

```
780 '----- TROU 2 ----- >T
  F
```

```
790 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=8:co >W
  Q
  ul=5:RESTORE 2320:GOSUB 1570:nb=5:c
  oul=6:RESTORE 2330:GOSUB 1570
```

```
800 x=3:y=4:GOSUB 1540:PRINT*02*:x >Z
  A
```

```
2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=2:GOSUB 15
  50:x=18:y=1:GOSUB 1560:coul=7:i=80:
  j=95:RETURN
```

```
810 '----- TROU 3 ----- >R
  K
```

```
820 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=13:c >R
  M
  oul=5:RESTORE 2340:GOSUB 1570:nb=5:
  coul=6:RESTORE 2350:GOSUB 1570
```

```
830 x=12:y=6:GOSUB 1540:PRINT*03*:x >Y
  C
```

```
=3:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=18:GOSUB 1
  550:x=4:y=1:GOSUB 1560:coul=7:i=560
  :j=110:RETURN
```

```
840 '----- TROU 4 ----- >T
  C
```

```
850 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=7:co >A
  Q
  ul=5:RESTORE 2360:GOSUB 1570:nb=5:c
  oul=6:RESTORE 2370:GOSUB 1570
```

```
860 x=8:y=3:GOSUB 1540:PRINT*04*:x >M
  Q
```

```
2:y=11:GOSUB 1550:x=17:y=11:GOSUB 1
  550:x=18:y=10:GOSUB 1560
```

```
870 coul=9:x=14:y=8:GOSUB 1580:x=12 >G
  L
```

```
:y=15:GOSUB 1590:coul=7:i=80:j=225:
  RETURN
```

```
880 '----- TROU 5 ----- >T
  G
```

```
890 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=8:co >Q
  K
  ul=5:RESTORE 2380:GOSUB 1570:nb=5:c
  oul=6:RESTORE 2390:GOSUB 1570
```

```
900 x=13:y=2:GOSUB 1540:PRINT*05*:x >V
  G
```

```
=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB 1
  550:x=18:y=18:GOSUB 1560
```

```
910 coul=9:x=9:y=9:GOSUB 1620:coul= >M
  U
```

```
10:x=13:y=17:GOSUB 1580:coul=7:i=80
  :i=366:RETURN
```

```
920 '----- TROU 6 ----- >T
  B
```

```
930 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=6:co >Q
  N
```

```
ul=5:RESTORE 2400:GOSUB 1570:nb=6:c
  oul=6:RESTORE 2410:GOSUB 1570
```

```
940 x=2:y=3:GOSUB 1540:PRINT*06*:x >G
  J
```

```
2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB 1
  550:x=18:y=18:GOSUB 1560
```

```
950 coul=9:x=9:y=5:GOSUB 1590:coul= >Z
  D
```

```
10:x=13:y=17:GOSUB 1580:x=15:y=2:G
  O
```

```
SUB 1630:coul=7:i=80:j=95:RETURN
```

```
960 '----- TROU 7 ----- >T
  F
```

```
970 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=6:co >V
  Q
```

```
ul=5:RESTORE 2420:GOSUB 1570:nb=4:c
  oul=6:RESTORE 2430:GOSUB 1570
```

```
980 x=8:y=11:GOSUB 1540:PRINT*07*:x >C
  R
```

```
=2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=2:GOSUB 15
  50:x=3:y=1:GOSUB 1560
```

```
990 coul=9:x=17:y=18:GOSUB 1600:coul >T
  J
```

```
l=10:x=15:y=3:GOSUB 1620:x=2:y=6:G
  O
```

```
SUB 1580:PLOT 1,150:DRAWR 400,0,12
  :PLOT 1,152:DRAWR 400,0:coul=7:i=80
  :i=95:RETURN
```

```
1000 '----- TROU 8 ----- >X
  D
```

```
1010 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=9:co >R
  G
```

```
ul=5:RESTORE 2440:GOSUB 1570:nb=5:
  coul=6:RESTORE 2450:GOSUB 1570
```

```
1020 x=2:y=17:GOSUB 1540:PRINT*08*: >F
  F
```

```
x=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=2:GOSUB 1
  550:x=18:y=1:GOSUB 1560
```

```
1030 coul=9:x=17:y=17:GOSUB 1600:co >P
  C
```

```
ul=10:x=9:y=15:GOSUB 1590:PLOT 323,
  200:DRAWR 0,400,12:PLOT 319,200:DRA
  WR 0,400:coul=7:i=80:j=366:RETURN
```

```
1040 '----- TROU 9 ----- >X
  H
```

```
1050 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:FOR x >C
  M
```

```
6 TO 15:FOR y=6 TO 16:PEN 10:LOCATE
```

```
x,y:PRINT*#*:NEXT:NEXT:LOCATE 6,6:
```

```
PRINT*#*:LOCATE 15,6:PRINT*#*:LOCATE
```

```
E 6,16:PRINT*#*:LOCATE 15,16:PRINT*
  #*
```

```
-
```

```
1060 x=7:y=7:GOSUB 1640 >R
  U
```



```
1070 PAPER 0:nb=4:coul=5:RESTORE 24 >RK
60:GOSUB 1570:nb=3:coul=6:RESTORE 2
470:GOSUB 1570
1080 x=9:y=9:GOSUB 1540:PRINT*09*:x >JD
=2:y=11:GOSUB 1550:x=17:y=11:GOSUB
1550:x=18:y=10:GOSUB 1560
1090 coul=9:x=16:y=2:GOSUB 1590:x=1 >HB
7:y=18:GOSUB 1600:coul=7:i=80:j=225
:RETURN
1100 '----- TROU 10 ----- >KE
1110 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:FOR x= >CV
6 TO 15:FOR y=7 TO 20:PEN 10:LOCATE
x,y:PRINT*#:NEXT:NEXT:LOCATE 6,7:
PRINT*#:LOCATE 15,7:PRINT*#:LOCAT
E 6,20:PRINT*#:LOCATE 15,20:PRINT*
#
1120 x=7:y=10:GOSUB 1640 >TC
1130 PAPER 0:nb=4:coul=5:RESTORE 24 >RL
80:GOSUB 1570:nb=3:coul=6:RESTORE 2
490:GOSUB 1570
1140 x=9:y=12:GOSUB 1540:PRINT*10*: >KE
x=2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB
1550:x=18:y=18:GOSUB 1560
1150 coul=9:x=2:y=2:GOSUB 1580:x=16 >EX
y=2:GOSUB 1590:coul=7:i=80:j=95:RE
TURN
1160 '----- TROU 11 ----- >YA
1170 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=6:c >RD
oul=5:RESTORE 2500:GOSUB 1570:nb=4:
coul=6:RESTORE 2510:GOSUB 1570
1180 x=1:y=10:GOSUB 1540:PRINT*11*: >FK
x=7:y=11:GOSUB 1550:x=11:y=11:GOSUB
1550:x=8:y=10:GOSUB 1560:PLOT 303,
115,12:DRAW 0,240:PLOT 306,115:DRA
W 0,240
1190 coul=9:x=2:y=2:GOSUB 1580:x=2: >BJ
y=18:GOSUB 1610:coul=10:x=7:y=6:GOS
UB 1600:x=6:y=15:GOSUB 1590:x=11:y=
5:GOSUB 1630:x=13:y=14:GOSUB 1620:c
oul=7:i=370:j=225:RETURN
1200 '----- TROU 12 ----- >XF
1210 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:FOR x= >JG
1 TO 9:FOR y=6 TO 16:PEN 10:LOCATE
x,y:PRINT*#:NEXT:NEXT:LOCATE 9,6:P
RINT*#:LOCATE 9,16:PRINT*#:FOR x=
12 TO 20:FOR y=6 TO 16:LOCATE x,y:P
RINT*#:NEXT:NEXT:LOCATE 12,6:PRINT
*#:LOCATE 12,16:PRINT*#
1220 x=1:y=7:GOSUB 1640 >RK
1230 FOR x=14 TO 18:FOR y=9 TO 13:L >PB
OCATE x,y:PRINT*#:NEXT:NEXT:LOCATE
14,9:PRINT*#:LOCATE 18,9:PRINT*#
:LOCATE 14,13:PRINT*#:LOCATE 18,13
:PRINT*#
1240 PAPER 0:nb=4:coul=5:RESTORE 25 >RC
20:GOSUB 1570:nb=3:coul=6:RESTORE 2
530:GOSUB 1570
```

```
1250 x=3:y=9:GOSUB 1540:PRINT*12*:x >GX
=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB 1
550:x=18:y=18:GOSUB 1560
1260 coul=9:x=12:y=2:GOSUB 1580:x=8 >GB
y=18:GOSUB 1610:coul=7:i=80:j=366:
RETURN
1270 '----- TROU 13 ----- >YC
1280 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=8:c >RR
oul=5:RESTORE 2540:GOSUB 1570:nb=4:
coul=6:RESTORE 2550:GOSUB 1570
1290 x=15:y=10:GOSUB 1540:PRINT*13* >HD
=2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=2:GOSUB
1550:x=3:y=18:GOSUB 1560
1300 coul=9:x=9:y=2:GOSUB 1620:x=9: >BN
y=12:GOSUB 1610:x=14:y=16:GOSUB 163
0:coul=10:x=2:y=6:GOSUB 1630:x=4:y=
13:GOSUB 1590:x=8:y=8:GOSUB 1580:x=
9:y=16:GOSUB 1620:x=15:y=5:GOSUB 16
00:coul=7:i=560:j=366:RETURN
1310 '----- TROU 14 ----- >XH
1320 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:FOR x= >JE
1 TO 20:PEN 10:LOCATE x,11:PRINT*#
:LOCATE x,12:PRINT*#:NEXT
1330 nb=16:coul=5:RESTORE 2560:GOSU >GB
B 1570:nb=7:coul=6:RESTORE 2570:GOS
UB 1570
1340 x=9:y=2:GOSUB 1540:PRINT*14*:x >JR
=2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB
1550:x=18:y=18:GOSUB 1560
1350 coul=9:x=15:y=5:GOSUB 1630:coul >FC
10:x=4:y=10:GOSUB 1620
1360 PLOT 333,70:DRAW 0,137,12:PLO >HG
T 336,70:DRAW 0,137:coul=7:i=80:j=
95:RETURN
1370 '----- TROU 15 ----- >YD
1380 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:PEN 10 >ZJ
:FOR x=1 TO 20:LOCATE x,7:PRINT*#:
LOCATE x,14:PRINT*#:NEXT:FOR y=1 T
O 20:LOCATE 7,y:PRINT*#:LOCATE 14,
y:PRINT*#:NEXT
1390 FOR a=1 TO 8 STEP 2:PLOT 1,71+ >XI
a,10:DRAW 640,0:NEXT
1400 PEN 0:PAPER 10:RESTORE 2580:FO >HW
R a=1 TO 9:READ x,y:LOCATE x,y:PRIN
T*#:NEXT
1410 RESTORE 2590:FOR a=1 TO 9:READ >MK
x,y:LOCATE x,y:PRINT*#:NEXT
1420 RESTORE 2600:FOR a=1 TO 9:READ >MK
x,y:LOCATE x,y:PRINT*#:NEXT
```

```
1430 RESTORE 2610:FOR a=1 TO 9:READ >MN
x,y:LOCATE x,y:PRINT*#:NEXT
1440 PAPER 0:nb=5:coul=5:RESTORE 26 >RH
20:GOSUB 1570:nb=3:coul=6:RESTORE 2
630:GOSUB 1570
1450 x=9:y=9:GOSUB 1540:PRINT*15*:x >DN
=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=18:GOSUB 1
550:x=3:y=1:GOSUB 1560
1460 coul=9:x=10:y=2:GOSUB 1600:x=2 >PG
y=9:GOSUB 1580:coul=10:x=16:y=9:GOS
SUB 1590:x=9:y=17:GOSUB 1610:coul=7
i=560:j=110:RETURN
1470 '----- TROU 16 ----- >YE
1480 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:x=7:FO >CC
R Y=1 TO 20 STEP 4:PAPER 10:LOCATE
x,y:PRINT* ? *#:LOCATE x,
y+1:PRINT* "W "W #:LOCATE x,y+2:PR
INT* ? * ? *#:LOCATE x,y+3:PRINT*
"W *"#:NEXT
1490 FOR a=1 TO 8 STEP 2:PLOT 195,7 >HT
1+1,10:DRAW 90,0:PLOT 355,71+a:dra
W 90,0:NEXT
1500 PAPER 0:nb=5:coul=5:RESTORE 2 >TC
640:GOSUB 1570:nb=4:coul=6:RESTORE
2650:GOSUB 1570
1510 x=16:y=2:GOSUB 1540:PRINT*16*: >JF
x=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB
1550:x=18:y=18:GOSUB 1560
1520 coul=9:x=2:y=7:GOSUB 1590:x=16 >CZ
y=13:GOSUB 1610:coul=10:x=2:y=17:G
OSUB 1580:coul=7:i=80:j=366:RETURN
1530 '----- DECORS COMMUNS ----- >YB
1540 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT*###*L >MN
OCATE x,y+1:PRINT*###*:LOCATE x,y+
2:PRINT*###*:PEN 3:LOCATE x,y+3:PR
INT*# "":PAPER 1:PEN 2:LOCATE x+1,
y+1:RETURN
1550 PAPER 0:PEN 7:LOCATE x,y:PRINT >BK
*5W*:LOCATE x,y+1:PRINT*?# #:RETUR
N
1560 PEN 8:LOCATE x,y:PRINT*#:PAPE >JY
R 7:PEN 15:LOCATE x,y+1:PRINT*#:PE
N 14:LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(119):R
ETURN
1570 FOR a=1 TO nb:READ x,y:PEN cou >ME
1:LOCATE x,y:PRINT*#:PEN 3:LOCATE
x,y+1:PRINT*#:NEXT:RETURN
1580 PAPER 0:PEN cou:LOCATE x,y:PR >AW
INT*#W*:LOCATE x,y+1:PRINT*###*#:
LOCATE x,y+2:PRINT*2#q*:RETURN
1590 PAPER 0:PEN cou:LOCATE x,y:PR >DU
INT*#W*:LOCATE x,y+1:PRINT*2###*:
LOCATE x+1,y+2:PRINT*#q #*:RETURN
1600 PAPER 0:PEN cou:LOCATE x,y:PR >GW
INT*6#*:LOCATE x-1,y+1:PRINT*###*#
:LOCATE x-1,y+2:PRINT*?# #:RETURN
1610 PAPER 0:PEN cou:LOCATE x,y:PR >AW
```



```
INT"9":LOCATE x,y+1:PRINT"9999":L
OCATE x,y+2:PRINT"999":RETURN
1620 PAPER 0:PEN cou1:LOCATE x,y:PR >DX
INT"999":LOCATE x-1,y+1:PRINT"9999
9":LOCATE x-2,y+2:PRINT"9999":LOC
ATE x-2,y+3:PRINT"9999":LOCATE x-2,
y+4:PRINT"9":RETURN
1630 PAPER 0:PEN cou1:LOCATE x,y:PR >PM
INT"99":LOCATE x,y+1:PRINT"99999"
:LOCATE x,y+2:PRINT"99999":LOCATE x
+1,y+3:PRINT"9999":LOCATE x+2,y+4:P
RINT":RETURN
1640 FOR a=1 TO 6:FOR b=1 TO 6:PEN >VV
0:LOCATE x+a,y+b:PRINT"9":NEXT:NEXT
:PAPER 10:LOCATE x+1,y+1:PRINT"9":L
OCATE x+6,y+1:PRINT"9":LOCATE x+1,y
+6:PRINT"9":LOCATE x+6,y+6:PRINT"
":RETURN
1650 ' >YE
1660 '***** VENT ***** >YF
1670 ' >YG
1680 PLOT 1,1,13 >GC
1690 vent=INT(RND(1)*360) >UG
1700 PAPER 1:PEN 11:LOCATE 1,22:PRI
NT"vent":vent >AC
1710 I1=:I1+1 >YC
1720 ' >Y
1730 '***** NB COUP ***** >YD
1740 ' >YE
1750 DEG:FOR a=1 TO 360 STEP 5:PLOT >AK
600,32,1:PL0T 26*Cos(a),26*Sin(a)
:NEXT
1760 ' >YG
1770 coup=coup+1 >MP
1780 LOCATE 11,22:PRINT"coup":coup >FA/
1790 ' >YK
1800 PLOT 1,70,1:DRAW 640,0 >VV
1810 PEN 11:LOCATE 13,24:PRINT "ang >XI
le":LOCATE 13,25:PRINT angle
1820 PLOT 600,1,1:DRAW 600,63:PLOT >VE
565,32:DRAW 635,32
1830 ' >YE
1840 '***** FORCE ***** >YF
1850 ' >YK
1860 FOR a=1 TO 500:NEXT:PRINT CHR$ >GR
(7);
1870 PAPER 0:PLOT 7,2,1:DRAW 308,0 >QZ
:DRAW 0,8:DRAW -308,0:DRAW 0,-8
1880 IF INKEY(72)=0 THEN force=forc >CC
e+1:IF force>300 THEN force=300:GOT
0 1980
1890 IF INKEY(74)=0 THEN force=forc >RH
e-1:GOTO 1940
1900 IF INKEY(75)=0 THEN force=forc >DW
e+10:IF force>300 THEN force=300:GO
TO 1980
```

```
1910 IF INKEY(74)=0 THEN force=forc >TX
e-10:GOTO 1940
1920 IF INKEY(76)=0 THEN PEN 11:PAP >BC
ER 1:LOCATE 1,24:PRINT "force":GOTO
2040
1930 GOTO 1980 >NJ
1940 PLOT 310,4:DRAW -300+force,0 >FG
0:IF force<1 THEN force=1
1950 PLOT 310,6:DRAW -300+force,0 >BX
1960 PLOT 310,8:DRAW -300+force,0 >BA
1970 GOTO 2010 >MH
1980 PLOT 10,4:DRAW force,0,2 >YA
1990 PLOT 10,6:DRAW force,0 >WE
2000 PLOT 10,8:DRAW force,0 >WN
2010 PEN 11:PAPER 1:LOCATE 1,24:PRI >VL
NT CHR$(24)+force+CHR$(24):force
2020 GOTO 1870 >MH
2030 ' >XH
2040 '***** ANGLE ***** >XJ
2050 ' >YK
2060 FOR a=1 TO 500:NEXT:PRINT CHR$ >GX
(7);
2070 PEN 11:LOCATE 13,24:PRINT CHR$ >CL
(24)+angle*CHR$(24)
2080 IF INKEY(72)=0 THEN angle=angl >XQ
e+1:IF angle>359 THEN angle=0 ELSE
2180
2090 IF INKEY(73)=0 THEN angle=angl >XT
e-1:IF angle<0 THEN angle=359 ELSE
2140
2100 IF INKEY(74)=0 THEN angle=angl >YC
e-10:IF angle<0 THEN angle=359 ELSE
2120
2110 IF INKEY(75)=0 THEN angle=angl >YE
e+10:IF angle>359 THEN angle=0 ELSE
2160
2120 DEG:PLOT 600,32:DRAW 22*Cos(- >BZ
angle+80),22*Sin(-angle+80),0:PLOT
600,32:DRAW 22*Cos(-angle+90),22*
Sin(-angle+90),1
2130 GOTO 2190 >MF
2140 DEG:PLOT 600,32:DRAW 22*Cos(- >CM
angle+89),22*Sin(-angle+89),0:PLOT
600,32:DRAW 22*Cos(-angle+90),22*
Sin(-angle+90),1
2150 GOTO 2190 >MH
```

```
2160 DEG:PLOT 600,32:DRAW 22*Cos(- >FT
angle+100),22*Sin(-angle+100),0:PLD
T 600,32:DRAW 22*Cos(-angle+90),22
*Sin(-angle+90),1
2170 GOTO 2190 >MK
2180 DEG:PLOT 600,32:DRAW 22*Cos(- >CB
angle+91),22*Sin(-angle+91),0:PLOT
600,32:DRAW 22*Cos(-angle+90),22*
Sin(-angle+90),1
2190 PEN 11:PAPER 1:LOCATE 13,25:PR >MU
INT angle
2200 PLOT 600,1,1:DRAW 600,63:PLOT >VX
565,32:DRAW 635,32
2210 IF INKEY(76)=0 THEN GOTO 2670 >AH
2220 GOTO 2080 >MD
2230 ' >XK
2240 '***** DATAS ***** >YA
2250 ' >YB
2260 DATA Debut,Regle du jeu >WA
2270 DATA " PARCOURS 1 "," PARCOURS >TX
5 2 "," PARCOURS 3 "," PARCOURS
4 "," PARCOURS 5 "," PARCOURS 6 "
"," PARCOURS 7 "," PARCOURS 8 ","
PARCOURS 9 "," PARCOURS 10 "," PAR
COURS 11 "," PARCOURS 12 "," PARCOU
RS 13 "," PARCOURS 14 "," PARCOURS
15 "
2280 DATA " PARCOURS 16 " >TU
2290 DATA 6,18,8,18,10,18,12,18,14,
18,16,18,18,18 >PW
2300 DATA 2,7,2,13,6,2,15,2,17,2,19 >BD
,2
2310 DATA 6,19,8,19,10,19,12,19,14,
19,16,19,18,19,2,8,2,14,6,3,15,3,17
,3,19,3
2320 DATA 8,9,11,6,10,16,16,10,19,7 >MF
,14,18,18,14
2330 DATA 5,12,14,3,7,19,13,13,19,1 >BF
8
2340 DATA 6,15,8,15,10,15,12,15,14,
15,16,15,18,15,2,7,2,11,2,15,2,19,9
,9,18,4
2350 DATA 6,7,6,11,10,2,17,11,8,5 >YZ
2360 DATA 3,16,5,16,7,16,9,16,9,10 >KV
19,7,13,11
2370 DATA 3,6,5,6,14,5,17,16,10,11 >ZH
2380 DATA 7,16,9,16,11,16,2,7,5,13,
7,2,17,6,19,12
2390 DATA 3,10,4,18,9,4,11,4,18,9 >YL
2400 DATA 2,12,6,12,7,5,10,13,10,19 >EH
,13,3
2410 DATA 3,10,5,10,9,16,10,2,12,15 >FY
,19,11
2420 DATA 2,13,5,12,9,19,11,3,17,14 >FN
,19,11
2430 DATA 6,9,10,18,13,2,16,10 >WE
2440 DATA 2,8,3,11,8,9,9,12,12,12,1 >VD
```



```

4,6,15,3,17,14,18,11
2450 DATA 4,14,6,3,7,6,13,9,19,8 >XM
2460 DATA 2,7,2,17,6,2,18,15 >YK
2470 DATA 3,4,5,19,19,6 >JF
2480 DATA 2,10,11,3,19,9,19,14 >WN
2490 DATA 4,16,10,4,18,11 >RD
2500 DATA 3,7,2,14,17,2,18,6,19,10, >EK
19,19
2510 DATA 2,7,3,15,19,3,19,15 >VL
2520 DATA 3,19,5,19,18,3,15,10 >WN
2530 DATA 4,18,17,11,19,2 >RG
2540 DATA 3,3,5,3,3,11,5,18,12,6,13 >ND
,19,19,6,19,15
2550 DATA 4,1,2,14,13,11,14,2 >VR
2560 DATA 2,2,3,14,6,14,10,9,6,19,8 >YJ
,17,9,16,10,15,13,16,14,2,14,17,15,
14,15,18,19,3,19,15,12,9
2570 DATA 2,15,7,18,11,8,12,15,16,1 >ML
9,18,2,18,14
2580 DATA 1,1,8,1,15,1,1,8,8,8,15,8 >QY
,1,15,8,15,15,15
2590 DATA 6,1,13,1,20,1,6,8,13,8,20 >UT
,8,6,15,13,15,20,15
2600 DATA 1,8,8,6,15,6,1,13,8,13,15 >UJ
,13,1,20,8,20,15,20
2610 DATA 6,6,13,6,20,6,6,13,13,13, >XM
20,13,6,20,13,20,20,20
2620 DATA 5,4,18,2,19,3,2,18,16,16 >ZB
2630 DATA 5,16,4,17,16,4 >QM
2640 DATA 2,14,5,14,16,9,18,10,19,1 >BD
0
2650 DATA 3,13,5,4,18,7,16,17 >VR
2660 ' >YC
2670 '***** ANIMATION DE LA BALLE * >YH
****
2680 ' >YJ
2690 PLOT 1,1,13 >GE
2700 DEG >YA
2710 a=angle >HA
2720 ix=4*SIN(angle):iy=4*COS(angle) >AR
/2):ix=ix*(SIN(vent)/4):iy=iy*(COS(
vent)/4):f=force
2730 IF force>25 THEN for1=INT(force >MA
e/3):for2=INT(for1*0.5):for3=INT(forc
e*0.5):for0=for1+1.2 ELSE for1=for2
:for2=for2:for3=force:for0=for3
2740 IF coul=9 THEN force=INT(force >RE
/2):f=force
2750 FOR son=8 TO 0 STEP -1:SOUND 3 >AX
,150,2,son,2,1,5:NEXT
2760 PLOT 1,1,coul:i=i+ix:j=j+iy:co >JV
ul=TEST(1,j):PLOT 1,j,13
2770 IF f=for1 OR f=for2 OR f=for3 >ME
THEN FOR son=7 TO 0 STEP -1:SOUND 4
,200,2,son,0,0,2:NEXT
2780 IF f<for3 THEN SOUND 4,3000,5, >AV
3:FOR son=1 TO 15:NEXT

```

```

2790 IF I<0 OR I>639 OR J<72 OR J>4 >CT
00 OR (coul=10 AND (f=for1 OR f=for
2 OR f(f=for3!)) THEN GOT0 2880
2800 IF coul=3 AND f<for0 THEN GOSU >GC
B 2900
2810 IF (coul=5 OR coul=6) AND f>fo >HA
r3 AND f<for0 THEN GOSUB 2930
2820 IF coul=14 AND (f=for1 OR f=fo >FN
r2 OR f(f=for3) THEN GOT0 2970
2830 IF coul=9 AND (f=for1 OR f=for >CA
2 OR f(f=for3) THEN SOUND 2,1100,6,6:
GOT0 1760
2840 IF coul=1 THEN GOSUB 2900 >XB
2850 IF coul=12 THEN GOSUB 2900 >YD
2860 f=f-1:IF f>1 THEN GOT0 2760 EL >ME
SE GOT0 1760
2870 PEN 13:GOT0 2710 >PK
2880 IF coul<2 THEN FOR son=1 TO 8 >MV
00 STEP 15:SOUND 1,son,4,5:NEXT
2890 PLOT 1,j,coul:FOR a=1 TO 1000: >JJ
NEXT:SOUND 1,1500,20,6:i=i+ix:j=j:PL
OT 1,j,13:coul=0:GOT0 1760
2900 FOR son=8 TO 1 STEP -1:SOUND 1 >GY
,235,5,son:NEXT:rebond=INT(RND(1)*3
):IF rebond<2 THEN ix=-ix
2910 IF rebond>0 THEN iy=-iy >WU
2920 RETURN >FG
2930 FOR son=0 TO 10:SOUND 1,1,2,so >AN
n,0,0,2:NEXT:PLOT 1,j,coul:FOR k=1
TO 1-16 STEP -1:coul=TEST(1,k):PLOT
1,k,13:FOR a=1 TO 14:NEXT:PLOT 1,j,
coul:NEXT:j=j-16
2940 IF coul=3 THEN PLOT 1,i,coul: >EA
j=1-1:coul=TEST(1,i):PLOT 1,i,13:GOT
0 2940
2950 PLOT 1,j,13:f=0:coul=0:SOUND 1 >MC
,350,10,5
2960 RETURN >GA
2970 BORDER 6,24:FOR son=1 TO 10:F >VU
OR son=10 TO 0 STEP -1:SOUND 1-5*(
son/2=INT(son/2)),20,2,son2:NEXT:
NEXT: BORDER 1:force=1:angle=0:coup=
0
2980 ' >ZB
2990 '***** GAME OVER ***** >ZC
3000 ' >XF
3010 FOR a=1 TO 1000:LOCATE PEN 2 >XB
3020 FOR a=10 TO 12:LOCATE 6,a:PRIN >BM
T STRING$(11,"*"):NEXT

```

```

3030 LOCATE 7,11:PRINT*GAME OVER* >CK
3040 PLOT 160,208,14:DRAWR 350,0:DR >PL
AVR 0,48:DRAWR -350,0:DRAWR 0,-48
3050 PLOT 160,206:DRAWR 352,0:DRAWR >KB
0,48:PLOT 160,204:DRAWR 352,0
3060 FOR a=1 TO 3000:NEXT >TB
3070 IF INKEY(76)<-1 THEN GOT0 570 >BX
3080 IF INKEY(73)=-1 THEN GOT0 3070 >BG
3090 ' >YE
3100 '***** REDEFINITION CARACTERES >XC
*****
3110 ' >XH
3120 SYMBOL AFTER 256:MEMORY 39807: >VQ
SYMBOL AFTER 33
3130 '----- ARBRE ----- >XK
3140 SYMBOL 33,60,110,251,239,191,2 >KX
53,118,60
3150 SYMBOL 35,24,24,24,24,24,24 >DY
,24
3160 '----- DRAPEAU ----- >YC
3170 SYMBOL 37,0,96,120,126,127,126 >HV
,120,96
3180 SYMBOL 38,64,64,64,64,64,64 >EF
,64
3190 '----- ENSEIGNE ----- >YF
3200 SYMBOL 64,31,63,127,255,255,25 >KQ
5,255,255
3210 SYMBOL 123,248,252,254,255,255 >ME
,255,255,255
3220 SYMBOL 125,225,227,230,236,248 >MJ
,240,224,224
3230 SYMBOL 91,135,199,103,55,31,15 >EE
,7,7
3240 '----- EAU ou SABLE ----- >YB
3250 SYMBOL 93,255,255,255,255,255, >MY
255,255,255
3260 SYMBOL 94,1,7,31,63,127,127,25 >FX
5,255
3270 SYMBOL 63,255,255,127,127,63,3 >FU
1,7,1
3280 SYMBOL 87,128,224,248,252,254, >MW
254,255,255
3290 SYMBOL 95,255,255,254,254,252, >MW
248,224,128
3300 SYMBOL 92,255,252,248,240,224, >XG
192,192,0
3310 SYMBOL 163,255,63,31,15,7,3,3, >BB
1
3320 SYMBOL 96,128,192,192,224,240, >ML
248,252,255
3330 SYMBOL 124,1,3,3,7,15,31,63,25 >BA
5 >XF
3340 SYMBOL 119,96,96,96,0,0,0,0,0 >AH
3350 RETURN >FE

```

UTILITAIRE

Valable pour
 ☒ CPC 464
 ☒ CPC 664
 ☒ CPC 6128

TRAITEXT

Cet utilitaire est un traitement de texte qui regroupe toutes les options de ceux du commerce (correction, caractères spéciaux...).

François BATUN

Mais c'est aussi bien plus qu'un traitement de texte puisqu'il possède ses propres options comme le Bidouilleur qui permet de redéfinir instantanément le pavé numérique.

Bref, ce qu'il faut retenir c'est que Traitext peut à la fois imprimer des lettres, un listage de votre texte en Basic (INEDIT !) ou encore une lettre avec ses numéros de lignes devant.

Le déplacement du curseur se fait avec les flèches, la sélection des menus avec la barre espace. Si vous voulez comprendre l'utilisation du logiciel, allez dans "UTILITAIRES" et choisissez "AIDE".

Caractères spéciaux :

à =====> @
 ù =====> ù CPM par exemple
 é =====> avec l'accolade de début
 è =====> avec l'accolade de fin
 ° =====> sans Shift avec le crochet début
 § =====> sans Shift avec le crochet de fin
 ç =====> sans Shift avec la barre de division



```

10 ***** >LA
20 '** ** >LB
30 '*** T R A I T E X T ** >LC
40 '** ** >LD
50 '** ECRIT PAR F.BATUN ** >LE
60 '** ** >LF
70 '** POUR AMSTAR & CPC ** >LG
80 '** ** >LH
90 '** (c) 1989 ** >LI
100 '** ** >LJ
110 '***** >LK
120 ' >LD
130 ' >LE
140 ' >LF
150 '*** PREPARATION *** >LG
160 ' >LH
170 ON ERROR GOTO 1360:INK 0,13:INK \A
1,1:PEN 1:PAPER 0:MODE 2:BORDER 13
:SYMBOL AFTER 0:DIH *(5000):GOSUB
1040
180 TAGOFF:s=12:vol=12: SOUND 1,250, >HE
20,s:SOUND 1,200,20,s:TAG
190 TAGOFF:CLS >FJ
200 FOR e=0 TO 4:PRINT:NEXT:PRINT* >YP
  
```

```

UTILISEZ LE CURSEUR ET VALIDEZ AV
EC 'ESPACES POUR L'AIDE,VOUS PR
ESSEREZ 'ENTER' POUR PASSER
A LA RUBRIQUE SUIVANTE
ET AU MENU,VOUS PRESSER
EZ 'COPY' POUR LA FIN
210 PRINT:PRINT* >X BON >WZ
NE CHANCE... >X
UNE TOUCHE*:CALL /
&BB18
220 ' >RE
230 '*** DEPLACEMENT CURSEUR *** >RF
240 ' >RG
250 x=8:y=392:titr$="EXEMPLE":auteu >RY
$="MACHINCHOZE"::low=0:ral=12 /
260 CLS:CLS#1:TAGOFF:PRINT CHR$(23) >LF
+CHR$(1):TAG:PLUT 700,700,1
270 MOVE x,y:PRINT CHR$(253)::x=8:y >MF
=392:l=0 /
280 IF cursJoy=0 THEN g=8:d=1:h=0:b >GC
=2:saisie=47:ca$="TEXT":co$="BAT":
GOTO 300
290 g=74:d=75:h=72:b=73:saisie=76 >CH
  
```

```

300 IF INKEY(saisie)=0 THEN 430 ELS >PZ
E x2=x:y2=y
310 IF INKEY(g)=0 THEN x=x:ral:mvnt >EE
1
320 IF INKEY(d)=0 THEN x=x:ral:mvnt >EA
1
330 IF INKEY(b)=0 THEN y=y:ral:mvnt >ED
1
340 IF INKEY(h)=0 THEN y=y:ral:mvnt >EJ
1
350 IF x<8 THEN x=8 >MF
360 IF x>630 THEN x=630 >QR
370 IF y<385 THEN y=385 >QH
380 IF y>399 THEN y=399 >QX
390 IF mvnt=1 THEN mvnt=0 ELSE 300 >YA
400 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1): >YH
TAG:PLUT 700,700,1
410 MOVE x2,y2:PRINT CHR$(253)::TAG >DR
420 SOUND 1,104,1,vol:CALL &BD10:MO >PR
VE x,y:PRINT CHR$(253)::GOTO 300
430 ' TEST CURS. >RH
440 x2=x:y2=y >VD
  
```



```

450 ' >RK
460 ' >TA
470 BORDER 13:IF X<100 AND X<200 >BH
AND Y<376 AND INKEY(SAISIE)=0 THEN
GOTO 530
480 IF X<260 AND X<360 AND Y<376 >NP
AND INKEY(SAISIE)=0 THEN GOTO 680
490 IF X<32 AND X<88 AND Y<376 >MT
ND INKEY(SAISIE)=0 THEN GOTO 2290
500 IF X<404 AND X<476 AND Y<376 >QB
AND INKEY(SAISIE)=0 THEN GOTO 2480

510 IF X<560 AND X<596 AND Y<376 >QL
AND INKEY(SAISIE)=0 THEN GOTO 2680

520 GOTO 310 >YH
530 TAGOFF:CLS:CLS#1:CLS#2:PRINT#1,
' NOUVEAU TEXTE' >EX
540 PRINT#1,STRING$(25," ") >WT
550 FOR R=0 TO 4:PRINT#1:NEXT >YD
560 PRINT#1," Confirmation" >YJ
570 PRINT#1," (D/N)" >WF
580 I$=INKEY$:I$=UPPER$(I$):IF I$
A$="" THEN 580 ELSE IF I$="0" THEN
FOR T=0 TO 1:t$(t)="":NEXT T=0:GOT
0 590 ELSE IF I$="N" THEN CLS#1:GO
TO 590 ELSE 580
590 PRINT#1," TAPER EN MODE DIRECT:" >NF
":PRINT#1,"MENU=ACCES CURSEUR":PRIN
T#1,"KEYS=RETOUR A LA NORMAL (Pave
Numerique)":' LE TRAITEMENT
600 IF I$ THEN FOR T=1-5 TO 1:PRIN >VE
T >":T$(T):NEXT ELSE FOR T=0 TO 1:
PRINT >":T$(T):NEXT
610 ' >BH
620 '*** MENU UTILITAIRES *** >RJ
630 ' >HK
640 LOCATE#2,1,1:PRINT#2,"LIGNE N°:" >AL
"&STR$(1):PRINT#2
650 LINE INPUT*,"I$:IF UPPER$(I$)= >MG
"MENU" THEN 450 ELSE IF UPPER$(I$)=
"KEYS" THEN GOSUB 1390:GOTO 640 ELS
E I$=1+t$(t):t$(t)=I$:GOTO 640
660 ' ligne + 1 >TC
670 I=I+1:GOTO 640 >HL
680 ' UTILITAIRES >TE
690 CLS:CLS#1:CLS#2:h=0:b=2:SAISIE= >LU
47:a=6
700 TAGOFF:PRINT#1," UTILITA >JQ
IRES"
710 PRINT#1:PRINT#1,STRING$(25," ") >EG
720 PRINT#1," - LISTAGE - >YJ
730 PRINT#1," - CHARGER - >YK
740 PRINT#1," - SAUVER - >YE
750 PRINT#1," - CORRECTION - >YB
760 PRINT#1," - VISIONNER - >ZV

```

```

770 PRINT#1," - AIDE - >XZ
780 PRINT#1," - CHR# - >ZC
790 PRINT#1," - CENTREER - >YR
800 PRINT#1," >MV
810 PRINT#1:PRINT#1,"UTILISEZ *;CHR >IX
#(240); * ;CHR$(241);" ET ESPACE.
820 IF INKEY(b)=0 THEN a=a+1:IF a= >HF
13 THEN a=13:GOTO 820 ELSE 850
830 IF INKEY(h)=0 THEN a=a+1:IF a= >FY
5 THEN a=5:GOTO 830 ELSE 850
840 IF INKEY(SAISIE)=0 THEN 870 >ZR
850 LOCATE#1,6,a:PRINT#1,"*:LOCATE >KH
#1,20,a:PRINT#1,"<:FOR e=0 TO 50:N
EXT:LOCATE#1,6,a:PRINT#1,"*:LOCATE
#1,20,a:PRINT#1," "
860 GOTO 820 >AA
870 ON a-4 GOSUB 920,1430,1530,1940 >WD
,2030,2050,1300,1710
880 GOTO 820 >XC
890 ' >TH
900 '*** LISTAGE *** >RK
910 ' >TA
920 CLS:FOR r=0 TO 6:PRINT:NEXT >AK
930 PRINT TAB(18);" 1-Normal" >AB
940 PRINT TAB(18);"2-Automatique" >GM
950 I$=INKEY$:I$=UPPER$(I$):I >CR
F I$="" THEN 950 ELSE IF I$="1"
THEN 960 ELSE IF I$="2" THEN 970
ELSE 950
960 CLS:FOR r=0 TO 1:PRINT*":r;t$(r >HQ
):NEXT:CALL @BB18:GOTO 450
970 CLS:PRINT* 10 "4:CHR$(34)+t$(r) >MW
+CHR$(34)
980 PRINT* 20 ' Par *auteu# >IF
990 PRINT* 30 MODE 2:INK 0,26:BORDE >RV
R 26:INK 1,0
1000 PRINT* 40 WINDOW 17,63,1,25 >AJ
1010 FOR r=0 TO 1:PRINT 40+(r*10)*P >TZ
RINT*CHR$(34);
1020 FOR I=0 TO 1:LEN(t$(r)):PRINT M >ND
ID*(t$(r),I,1):SOUND 1,20,1,15:50
UND 1,0,1,15:NEXT:PRINT:NEXT
1030 CALL @BB18:GOTO 450 >RX
1040 WINDOW 2,51,4,24 >FY
1050 WINDOW#1,53,77,4,22 >RZ
1060 WINDOW#2,53,80,24,25 >TW
1070 ' >YA
1080 ' *** DESSIN ECRAN *** >YB
1090 ' >YC
1100 SYMBOL 253,&80,&E0,&F8,&FE,&FF >NF

```

```

,&FC,&DE,&C
1110 SYMBOL 224,0 >LZ
1120 ' CHARGE ECRAN >XG
1130 PAPER#3,1:CLS#3:PAPER#3,0 >YC
1140 LOCATE#5,1,1:PRINT#5," DIVE >FG
RS NOUVEAU TEXTE UTILITAIRES
' IMPRESSION F I N
1150 LOCATE#5,1,2:PRINT#5," ---- >PD
-----
-----
1160 INK 0,13:INK 1,1 >NX
1170 POKE @B&E46,10:SYMBOL AFTER 63 >BD
1180 SYMBOL 64,96,48,120,12,124,204 >EA
,118
1190 SYMBOL 91,&18,&24,&24,&18,&0,4 >GE
0,&0,&0
1200 SYMBOL 92,0,0,60,102,96,102,60 >DK
,24
1210 SYMBOL 93,&1E,&30,&38,&6C,&38, >KC
&18,&F0,&0
1220 SYMBOL 123,12,24,60,102,126,96 >DW
,60
1230 SYMBOL 124,48,24,102,102,102,1 >FK
02,62
1240 SYMBOL 125,&30,&18,&3C,&66,&7E >LU
,&60,&3C,&0
1250 RETURN >FB
1260 SYMBOL 125,48,24,60,102,126,96 >PV
,60:GOTO 1330
1270 ' >YC
1280 ' *** CARACTERES *** >YD
1290 ' >YE
1300 CLS:CLS#1:PRINT* BIDOUILLE : C >BL
aracteres":PRINT:FOR car=126 TO 255
:PRINT car:CHR$(car):NEXT:LOCATE#1
,1,4:PRINT#1,"No ASCII du CHR#":LO
CATE#1,17,4:INPUT#1,"*",chc:IF chc<
126 OR chc>255 THEN 1300 ELSE CLS#1
:CLS:PRINT:PRINT* BIDOUILLE : Carac
teres":PRI
1310 CLS:PRINT* Redefinition du pav >YE
e numerique:"FOR T=0 TO 9:PRINT*
":t;" - TOUCHE":t:NEXT:PRINT*PRIN
T* VOTRE CHOIX":INPUT#1,"*",z:IF z=0
THEN k=15:GOTO 1330 ELSE IF z=1 TH
EN k=13:GOTO 1330 ELSE IF z=2 THEN
k=14:GOTO 1330 ELSE 1320
1320 IF z=3 THEN k=5 ELSE IF z=4 TH >HB
EN k=20 ELSE IF z=5 THEN k=10 ELSE
IF z=6 THEN k=4 ELSE IF z=7 THEN k=
10 ELSE IF z=8 THEN k=11 ELSE IF z=
9 THEN k=3
1330 KEY 150+z,CHR$(chc):KEY DEF k, >JA
1,150+z

```



```

1340 CLS:CLS#1:GOTO 590 >RF
1350 ' >YB
1360 '*** TRAITEMENT ERREURS *** >YC
1370 ' >YD
1380 FOR r=200 TO 0 STEP -2:BORDER >GA
t/10+6,t/10+4:SOUND 1,r,1,15:NEXT:S
EUND 1,2000,20,15:PRINT'ERREUR LIGN
E*:ERL:BORDER 26,6:RESUME A50:'COM
TIMUE SANS PROBLEME (COOL!)
1390 FOR t=0 TO 9:READ ke:KEY 150+t >EP
,CHR$(48+t):KEY DEF ke,1,150+t:NEXT
:GOTO 450
1400 DATA 15,13,14,5,20,12,4,10,11, >AJ
3
1410 RETURN >XE
1420 ' >IX
1430 ' *** CHARGEMENT *** >YA
1440 ' >YD
1450 ga=500:CLS:CLS#1 >QB
1460 FOR r=0 TO 6:PRINT:NEXT:PRINT >CH
TAB(18):' 1- FICHER *:PRINT TAB(1
8):'2- FICHER BASIC*
1470 lls=INKEY$:lss=UPPER$(lss): >XT
IF lls="" THEN 1470 ELSE IF lls="
1" THEN 1480 ELSE IF lls="2" THEN
1500 ELSE 1470
1480 CLS:ODIR,"*.tex":PRINT'CHAR.NO >ME
M*::INPUT**,fh: IF LEN(fh)>7 OR L
EN(fh)<1 THEN 680
1490 OPENIN fh*,".nr1":INPUT#9,i:CL >TQ
OSEIN:OPENIN fh*,".TEX":FOR t=0 TO
1:INPUT#9,t:(t):NEXT:CLOSEIN:CLS:FD
R r=0 TO 6:PRINT:NEXT:PRINT TAB(18)
:'FICHER*CHR$(34)+fh+CHR$(34)+C
HARGE*:CALL &BB18:GOTO 450
1500 'CHARGEMENT BASIC >XJ
1510 CLS:ODIR,"*.BAT":PRINT'CHAR.NO >PC
M*::INPUT**,fh:IF LEN(fh)>7 OR L
EN(fh)<1 THEN 680 ELSE RUN!**+fh*
*.BAT*:END
1520 ' >YA
1530 ' *** SAUVEGARDE *** >YB
1540 ' >YB
1550 CLS:CLS#1 >XK
1560 FOR r=0 TO 6:PRINT:NEXT:PRINT >CJ
TAB(18):' 1- FICHER *:PRINT TAB(1
8):'2- FICHER BASIC*
1570 lss=INKEY$:lss=UPPER$(lss):IF >ZD
lss="" THEN 1570 ELSE IF lss="1" TH
EN 1580 ELSE IF lss="2" THEN 1610 E
LSE 1570
1580 CLS:ODIR,"*.TEX":PRINT'SAUVEGA >FX
RDE:NONM*::INPUT**,fh: IF LEN(fh)>
7 OR LEN(fh)<1 THEN 680
1590 OPENOUT fh*,".nr1":WRITE#9,i:C >ZB
LOSEOUT:OPENOUT fh*,".TEX":FOR t=0
TO 1:WRITE#9,t:(t):NEXT:CLOSEOUT:CL

```

```

S:FOR r=0 TO 6:PRINT:NEXT:PRINT TAB
(18):'FICHER*CHR$(34)+fh+CHR$(34
)+'SAUVE*:GOTO 450
1600 ' >XK
1610 ' *** SAUVEGARDE BASIC 1.1 & 1 >YA
.0 ***
1620 ' >YB
1630 CLS:ODIR,"*.BAT":PRINT'SAUVEGA >ZG
RDE:NONM*::INPUT**,fh: IF LEN(fh)>
7 OR LEN(fh)<1 THEN 680 ELSE OPEMO
UT fh*,".BAT":PRINT#9," 10 ' TEXTE
:'CHR$(34)+TIT#+CHR$(34)
1640 PRINT#9," 20 ' AUTEUR :'+CHR$( >ZN
34)+AUTEUR+CHR$(34)
1650 PRINT#9," 30 MODE 2:INK 0,26:8 >XA
ORDER 26:INK 1,0
1660 PRINT#9," 40 WINDOW 17,63,1,25 >EY
/
1670 FOR r=0 TO 1:PRINT#9,STR$(50+( >KJ
r*10))*PRINT*CHR$(34):t:(r)
1680 PRINT:NEXT >LE
1690 CLOSEOUT:CALL &BB18:GOTO 450 >BK
1700 ' >YA
1710 ' *** CENTRAGE D'UNE LIGNE *** >YB
1720 ' >YC
1730 CLS#1:CLS:FOR t=0 TO 6:PRINT:N >GE
EXT
1740 PRINT TAB(18):'1-UNE LIGNE* >AX
1750 PRINT TAB(18):'2-PARAGRPE* >BD
1760 co=INKEY$:co=UPPER$(co):IF >YQ
co="" THEN 1760 ELSE IF co="1" TH
EN 1770 ELSE IF co="2" THEN 1870 E
LSE 1760
1770 CLS#1:PRINT#1:INPUT#1,"Ligne N >RV
o*,:no:IF no<1 OR no<0 THEN 1770
1780 CLS:FOR it=0 TO 3:PRINT:NEXT:P >AX
RINT "Ligne No*+STR$(no)+& centre
r *":PRINT t:(no)
1790 cen=25-(LEN(t*(no)))/2 >VZ
1800 PRINT:PRINT " Nouvelle ligne a >YR
vec centage*":PRINT:PRINT STRING$(
cen,32)+t:(no):t:(no)=STRING$(cen,3
2)+t:(no):GOTO 450
1810 ' >YB
1820 CLS:FOR t=0 TO 6:PRINT:NEXT:PR >BP
INT TAB(19):'CENTRAGE ACCPETE*
1830 PRINT TAB(19):" (O/N)* >YW
1840 co=INKEY$:co=UPPER$(co):IF >FZ
co="" THEN 1840 ELSE IF co="0" TH
EN 1850 ELSE IF co="N" THEN GOTO 4

```

```

50 ELSE 1840
1850 t:(no)=STRING$(cen,32)+t:(no): >MD
GOTO 590
1860 CLS:FOR E=0 TO 4:PRINT:NEXT:IN >HU
PUT* Ligne debut*,:lid:PRINT:INPUT
* Ligne fin*,:lif
1870 IF lid+lif<1 OR lid>1 OR lif>1 >LD
THEN 1860
1880 CLS:FOR t=0 TO 6:PRINT:NEXT:PR >LG
INT TAB(19):'CONFIRMATION*
1890 PRINT TAB(19):" (O/N)* >WP
1900 co=INKEY$:co=UPPER$(co):IF >FL
co="" THEN 1900 ELSE IF co="0" TH
EN 1910 ELSE IF co="N" THEN GOTO 4
50 ELSE 1900
1910 FOR lno=lig TO lif:cen=25-(LEN >ME
(t:(lno))/2):t:(lno)=STRING$(centr,
32)+t:(lno):LOCATE 10,5:PRINT'Ligne
*":PRINT'centrée.*
1920 NEXT:CALL &BB18:GOTO 450 >XH
1930 ' >YF
1940 ' *** CORRECTION *** >YG
1950 ' >YH
1960 CLS:CLS#1:FOR t=0 TO 6:PRINT:N >HB
EXT
1970 PRINT TAB(19):'CONFIRMATION*:P >EJ
RINT TAB(19):" (O/N)*
1980 co=INKEY$:co=UPPER$(co):IF >FW
co="" THEN 1980 ELSE IF co="0" TH
EN 1990 ELSE IF co="N" THEN GOTO 4
50 ELSE 1980
1990 CLS:FOR e=0 TO 4:PRINT:NEXT:PR >VX
INT* Ligne No*::INPUT**,lno:
2000 IF lno<0 OR lno>1 THEN 1990 EL >TW
SE PRINT t:(lno)
2010 PRINT'Correction*::INPUT t:(l >MZ
no)
2020 PRINT'Ligne N*+STR$(lno):' Co >XK
rrige*::PRINT t:(lno):GOTO 450
2030 '*** V I S I O N N E R *** >XH
2040 GOTO 590 >FF
2050 ' ***** >XK
2060 ' * AIDE * >YA
2070 ' ***** >YB
2080 CLS:CLS#1:CLS#2:PRINT STRING$( >TQ
22,32)+'AIDE*
2090 PRINT#w,STRING$(22,32)+'---- >BM
2100 PRINT#w," TRAITEMENT va vous ai >BM
der a taper et imprimer vos
2110 PRINT#w," textes.Pour vous s >NR
implifier la tache,TRAITEXT pos
sède 5 parties (Nous allons les déc
rire) *":PRINT#w
2120 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2130 E >HR
LSE 2120
2130 CLS:FOR e=0 TO 6:PRINT:NEXT: >VV
PRINT#w," *DIVERS:Vous en /

```


SORACOM OUVRE SON SERVICE LECTEUR VPC

Afin de satisfaire plus directement ses lecteurs, SORACOM ouvre son propre service de vente par correspondance.

CATALOGUE



COMPILATIONS CPC

Vous recherchez les anciens numéros de CPC ?

Vous souhaitez connaître le mode d'emploi de certains logiciels du téléchargement ?

Alors voici les compilations des numéros 1 à 4 et 5 à 8 de CPC.

BON DE
COMMANDE
PAGE 38



COMPIL
1 à 4



80 F

COMPIL
5 à 8



80 F

HAMSTERS EN FOLIE

GENERATION 5

A PARTIR DE 10 ANS :

Hamsters en Folie est une simulation économique et humoristique qui vous entraîne dans les mystères de la gestion d'un élevage de hamsters.

A vous d'accoupler vos animaux, de vendre des hamsters, d'acheter de la nourriture, des cages, des magasins, de payer vos loyers et de faire face à toutes les dépenses...

Deux niveaux de difficulté.

Sauvegarde possible du jeu en cours.

Disponible sur disquette 3" pour CPC 464, 664 et

6128 au prix de : 225 F.

Réf. : G5 007 CPC



MATERNELLE

GU 550323	APPRENDS-MOI A LIRE	195 F
GU 550283	APPRENDS-MOI A COMPTER	195 F
GU 550303	APPRENDS-MOI A ECRIRE	195 F
MC 15 CPC	EDUC MATERNELLE 1	200 F
MC 18 CPC	EDUC MATERNELLE 2	200 F
MC 20 CPC	LECTURE CP	200 F
"Collection Micropoche Ecole"		
GU 553463	J'APPRENDS A LIRE	150 F
GU 553443	J'APPRENDS A ECRIRE	150 F
GU 553603	J'APPRENDS LES NOMBRES	150 F
GU 553623	J'APPRENDS A OBSERVER	150 F
"Collection Réussir"		
L44 01 CPC	ORTHOGRAPHE CE	180 F
L44 02 CPC	ORTHOGRAPHE CM	180 F
L44 03 CPC	ORTHOGRAPHE 6/5ème	180 F
L44 04 CPC	VOCABULAIRE CM	180 F
L44 05 CPC	LES 4 OPERATIONS	180 F
L44 06 CPC	CONJUGAISON	180 F
L44 07 CPC	ORTHOGRAPHE 4/3ème	180 F
L44 08 CPC	MATHEMATIQUES CM	180 F

PRIMAIRE

GU 550104	FRANÇAIS CE1/CE2 (aide à la lecture)	225 F
MC 13 CPC	FRANÇAIS CM	200 F
MC 11 CPC	ORTHO CM	200 F
MC 12 CPC	FRANÇAIS SONS CP/CE1/CE2	200 F
MC 208 CPC	FRANÇAIS SONS CP/CE1/CE2 (K7)	170 F
"Mathématiques"		
MC 01 CPC	MATHS CE	200 F
MC 210 CPC	MATHS CE (K7)	170 F
MC 02 CPC	MATHS CM	250 F
MC 200 CPC	MATHS CM (K7)	200 F
"Géographie"		
MC 19 CPC	GEOGRAPHIE PRIMAIRE	200 F

LYCÉE

"Mathématiques"		
MC 07 CPC	MATHS SECOND CYCLE 1	250 F
MC 206 CPC	MATHS SECOND CYCLE 1 (K7)	200 F
MC 08 CPC	MATHS SECOND CYCLE 2	200 F
MC 207 CPC	MATHS SECOND CYCLE 2 (K7)	170 F
MC 09 CPC	GEOMETRIE PLANE (4ème à terminale)	200 F
MC 10 CPC	ESPACE ET SOLIDES (1re à terminale)	200 F
MC 14 CPC	EXAMENS tous niveaux	200 F
GU 01 CPC	FONCTIONS NUMERIQUES (avec CP/M)	250 F
GU 03 CPC	CREER ET JOUER AUX MATHEMATIQUES	250 F
GU 02 CPC	STATISTIQUES (1re à terminale)	200 F
GU 004 CPC	MATRICE (à partir de la terminale)	250 F
GU 005 CPC	POLYNOMES (à partir de la terminale)	250 F
"Micro Bac"		
GU 553283	MICRO BAC FRANÇAIS (1re à terminale)	195 F
GU 553433	MICRO BAC MATHS B	195 F
GU 553303	MICRO BAC MATHS C/E	195 F
GU 553323	MICRO BAC MATHS D	195 F
GU 553403	MICRO BAC PHYSIQUE/CHIMIE	195 F
GU 553263	MICRO BAC ANGLAIS	195 F
GU 553383	MICRO BAC ESPAGNOL	195 F
GU 553423	MICRO BAC HISTOIRE	195 F
GU 553363	MICRO BAC GEOGRAPHIE	195 F

"Collection Génération 5"		
GS 001 CPC	DESTINATION MATHS CE1/CE2	199 F
GS 002 CPC	DESTINATION MATHS CM1/CM2	199 F
GS 003 CPC	DESTINATION MATHS 6/5ème	199 F
GS 004 CPC	TROUBADOURS (à partir de 9 ans)	199 F
GS 005 CPC	LES 4 SAISONS DE L'ECRIT CE/CM	225 F
GS 006 CPC	LES 4 SAISONS DE L'ECRIT 6/3ème	225 F
GS 007 CPC	HAMSTERS EN FOLIE (niveau junior)	225 F

Plus de 100 logiciels éducatifs

COLLEGE

"Français"		
GU 555204	ECRIRE SANS FAUTES (vol. 1)	195 F
GU 555184	ECRIRE SANS FAUTES (vol. 2)	195 F
"Série gram. langue française"		
GU 554784	LANGUE FRANÇAISE 6ème	245 F
GU 554744	LANGUE FRANÇAISE 5ème	245 F
GU 554764	LANGUE FRANÇAISE 4ème	245 F
GU 554704	LANGUE FRANÇAISE 3ème	245 F
GU 554664	LANGUE FRANÇAISE 6/5ème regroupé	345 F
MC 17 CPC	GRAMMAIRE 6/5ème	200 F
GU 556404	AVENTURES DE MONTE CRISTO 6/3ème	195 F
"Mathématiques"		
MC 03 CPC	MATHS 6	200 F
MC 201 CPC	MATHS 6 (K7)	170 F
MC 22 CPC	CALCUL RAPIDE	200 F
MC 09 CPC	GEOMETRIE	200 F
MC 21 CPC	MATHS 5	200 F
MC 202 CPC	MATHS 5 (K7)	170 F
MC 04 CPC	MATHS 5/4	200 F
MC 05 CPC	MATHS 3	200 F
MC 06 CPC	EQUATIONS	200 F
MC 205 CPC	EQUATIONS (K7)	170 F
"Collection Micro Poche"		
GU 553563	FRANÇAIS REUSSITE 6ème	150 F
GU 553543	FRANÇAIS REUSSITE 5ème	150 F
GU 553523	FRANÇAIS REUSSITE 4ème	150 F
GU 553583	FRANÇAIS REUSSITE 3ème	150 F
GU 553483	MATHS SUCCES 6ème	150 F
GU 553503	MATHS SUCCES 5ème	150 F
"Sciences"		
GU 552783	A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6/5ème	195 F
GU 553683	A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3ème	195 F
GU 553663	A LA DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3ème	195 F
"Histoire - Géo"		
GU 553823	OBJECTIF MONDE n°1 (milieux naturels)	195 F
GU 553703	OBJECTIF MONDE n°2 (Am. lat., Afr., Asie)	195 F
GU 552883	OBJECTIF EUROPE	195 F
GU 553783	OBJECTIF FRANCE	195 F
"Anglais"		
GU 555244	ANGLAIS COLLEGE DEBUTANT 6/5ème	195 F
GU 555224	ANGLAIS COLLEGE CONFIRME 4/3ème	195 F
GU 552923	VISA POUR HYDE PARK 6ème	220 F
GU 553003	BALADE AU PAYS DE BIG BEN 6/5ème	225 F
GU 550403	ENIGME A OXFORD 4/3ème	225 F
GU 553243	BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS	720 F
GU 339 CPC	GRAMMAIRE ANGLAISE 6ème	336 F
GU 340 CPC	GRAMMAIRE ANGLAISE 5ème	336 F
GU 379 CPC	GRAMMAIRE ANGLAISE 4ème	336 F
"Allemand"		
GU 553023	BALADE OUTRE-RHIN 6/5ème	225 F
GU 550383	ENIGME A MUNICH 4/3ème	225 F
"Espagnol"		
GU 550363	ENIGME A MADRID 4/3ème	225 F
GU 554384	BALADE EN SOUS-SOL A SEVILLE	220 F
"Micro Brevet"		
MB 001 CPC	FRANÇAIS	220 F
MB 002 CPC	ALGÈBRE	220 F
MB 003 CPC	GEOMETRIE	220 F
MB 004 CPC	HISTOIRE	220 F
MB 005 CPC	GEOGRAPHIE	220 F
"Collection Multicours"		
GU 557064	MULTICOURS 6ème	245 F
GU 557084	MULTICOURS 5ème	245 F
GU 557104	MULTICOURS 4ème	245 F
GU 557124	MULTICOURS 3ème	245 F

NIVEAU MATERNELLE ET PRIMAIRE

**EDUC-MATERNELLE-1.
NIVEAU 4 à 6 ANS.
MC 15 CPC disk 200 F**

Logiciel orienté sur la reconnaissance de la graphie des lettres et des nombres.
- Apprentissage des lettres de l'alphabet avec image associée à chaque lettre - Apprentissage des nombres de 1 à 9.

**EDUC-MATERNELLE-2. NIVEAU MATERNELLE CP.
MC 18 CPC disk 200 F**

- Reconstruire des séries de nombres - Reconstruire des mots - Reconstruire des séries de nombres de 1 à 6.
L'enfant exerce son esprit d'analyse et découvre les règles qui régissent les premiers apprentissages comme l'organisation du travail écrit sur une page, le sens de la lecture et de l'écriture, le retour à la ligne.

**MATHS-CE. NIVEAU CE1 CE2.
MC 01 CPC disk 200 F
MC 210 CPC K7 170 F**

Ce logiciel propose plusieurs points d'exercices de niveau cours élémentaire.
- Ranger des nombres en ordre croissant et décroissant - Comparer des nombres (supérieur/inférieur) sommes produits - Compter pas à pas [1, 2, 5, 10, 20, 40] - Calculs sur les opérations élémentaires (addition de double entrée) - Compléter la monnaie - Lire et afficher l'heure - Déplacer une tige (enlever et remettre) - Symétries axiales

**MATHS-CM. NIVEAU CM1 CM2.
MC 02 CPC disk 250 F
MC 200 CPC K7 200 F**

Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations, fractions...) ou la géométrie (symétries sur repère autonome avec possibilité de construction de figures...) - Opérations: verticales sur des entiers (avec retenue) - addition - soustraction - multiplication - division
- Fractions simples
- Sur des parties de rectangles, de cerclements - fractions équivalentes - numérateurs d'une fraction.
- Calculs d'aires
- carré - rectangle... avec explication des formules en cas d'encre.
- Calculs de volume
- Symétrie (centrale et axiale)
- Suites proportionnelles
- Pourcentages

**FRANÇAIS-SONS. NIVEAU CP CE1 CE2.
MC 12 CPC disk 200 F
MC 200 CPC K7 170 F**

1 - Compléter des mots avec les sons ou syllabes qui conviennent avec choix entre deux sons ressemblants.
2 - Compléter des phrases avec des mots à choisir dans des séries de même consonance.
3 - Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués.
Une série de sons avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves des classes de CP pour l'option 1 et aux élèves de CE1 CE2 pour les options 2 et 3.

**ORTHO-CM. NIVEAU CE2 CM1 CM2.
MC 11 CPC disk 200 F**

Ce logiciel permet d'apprendre les règles principales de l'orthographe en complétant des phrases [19 règles ex : à, ou, a, on...]

A chaque faute, une explication est donnée à l'élève sous la forme d'une question de remplacement qui lui permet de compléter son erreur. A tout moment, cette règle pourra être affichée pour explication.

**FRANÇAIS-CM. NIVEAU CM1
CM2 SIXIEME.
MC 13 CPC disk 200 F**

1 - Dictée: cette option permet à un instituteur ou à un parent de dicter un texte à l'élève avec correction automatique après une ou deux fautes sur chaque lettre (au choix) et avec marquage des fautes.
Un fichier menu CM1 CM2 de 20 dictées est fourni avec ce logiciel mais une option de création permet de créer des dictées de tout niveau.
Une option lecture permet également de lire les textes de ce fichier.
2 - Participez passés avec ETE et AVOIR: Cette option permet d'apprendre à accorder les participes passés avec les verbes ETE et/ou AVOIR avec sujet, complément d'objet direct ou indirect, masculin ou féminin, singulier ou pluriel.
A chaque faute, une explication du corrigé sera visualisée.
Une fiche de phrases est également fournie, ainsi qu'une option permettant la création de ses propres fichiers d'exercices.

3 - Conjugaison: ce module permet à l'élève d'apprendre à conjuguer les verbes des 3 groupes aux temps de son choix (imparfait, futur antérieur, présent...) sous la forme de phrases à compléter.
A chaque faute, une explication sera visualisée et le comptage de points apparaîtra à la fin de l'exercice.

**GEOGRAPHIE-PRIMAIRE. NIVEAU PRIMAIRE.
MC 19 CPC disk 200 F**

Cours et exercices suivant niveau.
de Sotiel - La France - Les points cardinaux - les saisons - Le relief - les cours d'eau et les mers en France - les ports en France - les grandes villes - les pays frontaliers.

**LECTURE-CP - NIVEAU MATERNELLE CP
MC 20 CPC disk 200 F**

Logiciel permettant de familiariser les tous jeunes lecteurs à la constitution, la compréhension et la structure d'une phrase.

NIVEAU SECONDAIRE

**GRAMMAIRE-65. NIVEAU 6EME SEME.
MC 18 CPC disk 200 F**

Ce logiciel traite des notions de fonctions et nature des groupes de mots (nominal - la phrase [sujet, verbe, complément...])
- Apprentissage avec l'appui de cours adaptés à chaque situation - Révision générale
Les 220 phrases contenues dans ce logiciel sont réparties en 2 niveaux et couvrent plus de 1400 questions. Au niveau 1, l'utilisateur peut commencer en CM2.

**MATHS-6. ALGEBRE POUR LA CLASSE DE 6EME
MC 03 CPC disk 200 F
MC 201 CPC K7 170 F**

- Opérations + - x / - Fractions - Calculs d'aires - Calculs sur les relations - Pourcentages avec graphiques - Suites proportionnelles avec graphisme - Symétries orthogonales.

**MATHS-5. NIVEAU 5EME (NOUVEAU PROGRAMME)
MC 21 CPC disk 200 F
MC 202 CPC K7 170 F**

Fractions - Nombres relatifs - Volumes - Echelles et vitesses - Angles - Symétries centrales.

**MATHS-54. ALGEBRE POUR LES CLASSES DE 5EME ET 4EME.
MC 04 CPC 200 F**

- Multiples et diviseurs d'un entier - Nombres premiers - Plus petits d'un entier naturel - Décomposition d'un entier naturel - P.G.C.D. et P.P.C.M. - Calculs algébriques
- Relations (simplifications) et opérations de fractions - Equations et inéquations dans R

**MATHS-3. ALGEBRE POUR LA CLASSE DE 3EME.
MC 05 CPC disk 200 F**

- Constructions de vecteurs - Calculs sur les droites - Systèmes linéaires 2,2 - Régime du plan - Calculs sur les racines carrées - Notions de trigonométrie.

**EQUATIONS. ALGEBRE POUR LES CLASSES DE 3EME ET 2NDE.
MC 06 CPC disk 200 F
MC 205 CPC K7 170 F**

- Equations du second degré avec interprétation graphique - Systèmes linéaires 2,2 - Systèmes linéaires à n équations p inconnues (n <= 6)

**MATHS SECOND CYCLE-1. NIVEAU SECONDES A TERMINALES
MC 07 CPC disk 250 F
MC 206 CPC K7 200 F**

- Equations du second degré avec interprétation graphique - Courbe Y = |X| avec choix de repère et des unités - Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices - Suites récurrentes avec graphisme - Fonctions réciproques

**MATHS SECOND CYCLE-2. ALGEBRE POUR LES CLASSES DE SECONDES A TERMINALES.
MC 08 CPC disk 200 F
MC 207 CPC K7 170 F**

- Images par application affine - Courbes avec options (dont handicap) - Courbes superposées - Courbes définies par morceaux - Familles de courbes - Courbes plates (non linéaire) - Courbes définies par une intégrale

**GOMETRIE PLANE. NIVEAU 4EME A TERMINALE
MC 09 CPC disk 200 F**

Deux logiciels accompagnés d'explications détaillées:
- Un logiciel de dessin géométrique pour tracer points, droites, segments et cercles, le classer à l'échelle et au choix accompagné de commentaires et afficher tous les résultats de géométrie analytique. Une figure peut être sauvegardée ou imprimée.
- Huit exemples classiques de constructions géométriques accompagnés de utilitaires (bissectrices, tangentes...)
- TRIGONES pour le dessin des TRANSFORMATIONS GEOMETRIQUES (translations, homothétie, rotation, symétrie axiale et centrale, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, losange...).

**ESPACES ET SOLIDES. NIVEAU PREMIERE ET TERMINALE.
MC 10 CPC disk 200 F**

Dessin géométrique dans l'espace - Utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et plans accompagnés de commentaires éventuels avec possibilité de sauvegarde et d'impression. La partie importante est la perspective oblique - la perspective d'axe qui permet de relire le tracé sous des angles différents - la perspective avec les plans cotés qui donne une meilleure visualisation.
Une représentation de SOLIDES dans l'espace avec: Entrée du solide de votre choix - Impression de fichiers de données - Choix des angles de perspectives - Des exemples de solides (solides de PLATON, étoile de KEPLER...)

**EXAMS. TOUT NIVEAU.
MC 14 CPC disk 200 F**

Ce logiciel comprend une partie Questionnaire à choix multiples et une partie lise de vocabulaire.
Q.C.M.
- Permet de tester ses connaissances
- 3 fichiers de culture générale
- 1 fichier sur la Révolution française
- 1 fichier sur la langue anglaise VOCALIST
- Permet de tester ses connaissances sur les langues
- 3 fichiers ANGLAIS-FRANÇAIS
Il est possible de créer ses propres Q.C.M. sur tous sujets ainsi que ses propres VOCALIST sur les langues.

BON DE COMMANDE

A expédier à : Editions SORACOM
La Haie de Pan - 35170 BRUZ

SORACOM

DESIGNATION	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant
Pour chaque article, entourez le ou les n° choisis.				
ANCIENS Nos AMSTAR & CPC				
N° 26 - 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 33 - 34 35 - 36 - 37	25 F (unité) 26 F (unité)		Franco Franco	
DISQUETTES AMSTAR & CPC				
N° 20 - 21 - 22 - 23 - 24 - 25 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs d'Amstar & CPC)	110 F (unité) 140 F (unité)		Franco Franco	
ANCIENS Nos AMSTAR				
N° 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 12 - 13 - 14 - 15 16 - 17 - 18 - 19 - 20 - 21 22 - 23 - 24 - 25	15 F (unité) 18 F (unité) 20 F (unité) 22 F (unité)		Franco Franco Franco Franco	
DISQUETTES AMSTAR				
N° 1 (du n° 1 ou 8 inclus) - N° 2 (du n° 9 au 16 inclus) N° 3 (du n° 17 au 25 inclus)	110 F (unité)		Franco	
ANCIENS Nos CPC				
N° 10 - 11 - 13 - 16 - 18 - 20 - 23 - 24 - 25 - 26 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 34 - 36 - 37	25 F (unité)		Franco	
ANCIENS Nos HORS-SERIE CPC				
N° 4 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17	15 F (unité)		Franco	
DISQUETTES CPC ET DISQUETTES HORS-SERIE CPC				
N° 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 18 - 19 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs de CPC)	110 F (unité)		Franco	
Abonné H51 - H52 - H53 - H54 - H55 - H56 - H57 - H58 - H59 H510 - H511 - H512 - H513 - H514 - H515 - H516 - H517	140 F (unité)		Franco	
Non abonné	600 F		Franco	
ABONNEMENT 6 DISQUETTES (non rétroactif)				
DISQUETTES "ARCADES" + câble (nouvelle édition) (Kit Téléchargement AMSTRAD CPC)	112 F		Franco	
LOGICIELS EDUCATIFS - LIVRES - DIVERS				
DESIGNATION	REFERENCE			
Farfait port + 10 F par logiciel et 10 % pour livres				
<input type="checkbox"/> Facultatif : recommandé + 10 F par commande <input type="checkbox"/> Pour tout envoi par avion : pour DOM-TOM et étranger supplément forfaitaire de 10 % par article			MONTANT GLOBAL	
				10 F

Je joins mon règlement : chèque bancaire chèque postal mandat



PAYEZ PAR CARTE BANCAIRE

Date d'expiration

Signature

(inscrire les numéros de la carte, la date et signer)

Date

Signature

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

ECRIRE EN MAJUSCULES

Afin de faciliter le traitement des commandes, nous remercions notre aimable clientèle de ne pas agréger les chèques, et de ne rien inscrire au dos.

Commande : La commande doit comporter tous les renseignements demandés sur le bon de commande (désignation ou référence si celle-ci existe). Toute absence de précisions est sous la responsabilité de l'acheteur. La vente est conclue dès acceptation du bon de commande par notre société, sur les articles disponibles uniquement.
 Les prix : Les prix indiqués sont valables du jour de la parution du catalogue jusqu'au mois suivant ou au jour de parution du nouveau catalogue, sauf erreur dans le libellé de nos tarifs au moment de la fabrication du catalogue, et de variation de prix imputable des fournisseurs.
 Livraison : La livraison intervient après le règlement. Les délais de livraison écartés de 10 à 15 jours environ. SORACOM ne pourra être tenue pour responsable des retards dus aux transporteurs ou aux graves des services postaux.
 Transport : La marchandise voyage aux risques et périls du destinataire. La livraison se faisant par colis postal ou par transporteur. Les prix indiqués sur le bon de commande sont valables sur toute la France métropolitaine, - 20 F par article pour Outre-Mer par avion et au-dessus de 5 kg nous nous réservons la possibilité d'ajuster le prix de transport antérieurement du coût réel de celui-ci. Pour bénéficier de recours possible nous invitons notre aimable clientèle à opter pour l'envoi en recommandé. A l'acceptation des paquets, toute déclamation doit être signifiée.

1 disquette
de téléchargement
+
30 F d'économie sur
l'achat des disquettes CPC
+
12 F de réduction
abonnement
+
5 % de remise sur
le catalogue SORACOM

ABONNEZ-VOUS A CPC HS

**OFFRE EXCEPTIONNELLE
pour 6 numéros (1 an)
90 FF**

OUI je veux bénéficier de l'offre exceptionnelle d'abonnement à CPC HS. Je désire recevoir ma disquette téléchargement ARCADES à l'adresse suivante.

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Date _____ Signature : _____

Je joins à cet envoi, mon règlement de 90 F au nom de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

(Les abonnements ne sont pas rétroactifs)

CPC HORS-SERIE 18

DISC CPC HS 18

- CONTENU
DU HS 18**
- BOSS OF CHICAGO
 - MUSTUDIO
 - THE WAY OF SUCCES
 - SCOOTER SPATIAL
 - GOLF
 - TRAITEXT

140 F non abonné
 110 F abonné

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Date : _____ Signature _____

ANCIENS NUMEROS

CPC HORS-SERIE

- HORS-SERIE
 n° 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 _____ **15 F**
- DISQUETTES HORS-SERIE
 HS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 _____ **140 F**

Chaque disquette comporte tous les programmes du n° hors-série correspondant. Les abonnés à CPC bénéficient du tarif unitaire de 110 F pour les disquettes.

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Date : _____ Signature _____



Entourez le(s) numéro(s) choisis.



MEDIA Box CASSETTES VIDEO (L)
222 x 135 x 348 mm
83/4 x 51/4 x 133/4"

N° 310.504.0

Pour 9 cassettes Vidéo VHS, V2000, Betamax

115 F



Media Box DISQUETTES 5 1/4" (F)
182 x 178 x 348 mm
71/4 x 7 x 133/4"

N° 310.507.1

Pour 70 disquettes 5 1/4" au maximum.
Livré avec des séparations à index.



Media Box COMPACT DISC (M)
148 x 135 x 348 mm
53/4 x 51/4 x 133/4"

N° 310.502.6

Pour 13 Compact Discs simples

95 F



Media Box DISQUETTES 3"-3 1/2" (L)
221 x 135 x 348 mm
83/4 x 51/4 x 133/4"

N° 310.506.4

Pour 150 disquettes 3"-3 1/2" au maximum.
Livré avec diviseurs réglables à volonté.

130 F



Media Box COMPACT DISC MULTI (D)
148 x 177 x 348 mm
53/4 x 7 x 133/4"

N° 100.525.0

Pour 23 CD Simples ou 11 CD Doubles ou 11 CD-Magazines même panachés car les parois sont amovibles.

145 F



Media Box MINI-CASSETTE (S)
148 x 91 x 348 mm
53/4 x 31/2 x 133/4

N° 310.503.3

Pour 16 Mini-cassettes, Cassettes de données ou MSX ROM/RAM Cartridges

+ port
25 FF unité

70 F

MULTICOURS

COLLÈGE

Nouveau



POUR CPC 6128 EXCLUSIVEMENT

Français : amélioration de la vitesse de lecture et de la compréhension du texte autour d'exercices variés et amusants.

Sciences naturelles : une initiation à la démarche scientifique et aux lois biologiques du monde vivant abordée avec des mots simples.

Géographie : découverte de la variété des milieux naturels et initiation à l'interprétation de cartes, graphiques et autres données climatiques.

Jeu : un jeu divertissant à découvrir.

Réf. GU 557064 : 245 F

6ème

Français : perfectionnement de la lecture regroupant lecture et recherche, anticipation mais aussi interprétation.

Sciences naturelles : initiation à la biologie animale et végétale à travers l'alimentation, le système de respiration, le mode de reproduction ou de locomotion.

Géographie : voyage sur 2 continents proposant une découverte du quotidien, des forces et faiblesses de l'Amérique latine et de l'Afrique.

Jeu : 1 jeu divertissant à découvrir.

Réf. GU 557084 : 245 F

5ème

Français : maîtrise de la lecture avec le support d'un texte riche et une variété d'exercices de compréhension, d'analyse et de logique.

Sciences naturelles : découverte de la Terre et de son histoire à travers les grands phénomènes géologiques abordés grâce à des textes de connaissance, des animations...

Géographie : tout sur l'Europe, ses états, ses institutions, ses réussites, ses alliances : le mode d'emploi pour 1992.

Jeu : 1 jeu divertissant à découvrir.

Réf. GU 557104 : 245 F

4ème

Français : test de performance de lecture suivie, qualité de compréhension, appréciation du sens et du style grâce à une pédagogie active.

Sciences naturelles : une initiation à la biologie humaine apprenant à observer et à interpréter les comportements de notre corps.

Géographie : analyse de cartes et interprétation de diverses données statistiques pour une étude de la France de 1989 : régions, villes, institutions, vie économique industrielle.

Jeu : 1 jeu divertissant à découvrir.

Réf. GU 557124 : 245 F

3ème