



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

LA GRANDE EVASION sur TI 99/4A

Vous voilà prisonnier... Arrivez-vous à déjouer la vigilance de votre gardien et à fuir? Vous l'apprendrez dès que vous aurez entré le programme dans votre Texas.

Guillaume BESSE

BASIC SIMPLE

```
180 CALL CLEAR
190 CALL SCREEN(2)
200 FOR ASD=1 TO 12
210 CALL COLOR(ASD,15,2)
220 NEXT ASD
230 DATA 76,65,32,71,82,65,78,68
    69,32,69,86,65,83,73,79,78
240 DATA 40,67,41,49,57,56,52,32
    66,69,83,87,69
250 FOR YRE=7 TO 23
260 READ FC
270 CALL MCHAR(10,YRE,FC)
280 NEXT YRE
290 RESTORE 240
300 FOR TY=18 TO 30
310 READ FE
320 CALL MCHAR(23,TY,FE)
330 NEXT TY
340 CALL KEY(0,K,C)
350 IF C=0 THEN 340
360 CALL CLEAR
370 PRINT "-----"
    "LA GRANDE EVASION"
    "-----"
380 INPUT "CONNAISSEZ-VOUS ? " : S
    W$
390 IF (SEG$(SW$,1,1)="O")+ (SEG$
    (SW$,1,1)="O")=1 THEN 630
400 CALL CLEAR
410 PRINT "-----"
    "LA GRANDE EVASION"
    "-----"
420 PRINT "LE BUT DU JEU EST -CO
    MME :- SON NOM L'INDIQUE-DE:-"
    S'EVADER D'UNE P
    RISON.:-"VOUS ETES DANS LA"
430 PRINT "CELLULE DU HAUT ET..."
    ":-"
440 INPUT "enter " : XX$
450 CALL CLEAR
460 PRINT "...VOUS AVEZ ENFIN FI
    NI DE:-"CREUSER VOTRE TUNNEL.:-"
    "VOUS DEVEZ ARR
    IVER A LA:-" PORTE DE DROITE"
470 PRINT "PAR LE CHEMIN OUI"
    EST SOUS VOTRE CELLULE.:-"MAIS
    ATTENTION AU GAR
    DE:-"QUI PASSE DEVANT ":-"
    480 PRINT "CETTE PORTE..."
    490 INPUT "enter " : XX$
    500 CALL CLEAR
    510 PRINT "POUR QUE LE GARDE NE
    VOUS" :-"VOIT PAS,VOUS DEVEZ VOUS
    ":-"CACHER DERRI
    ERE LE RENFON" :-"CEMENT DU MUR.
    ":-"
    520 PRINT "ATTENTION,LE GARDE V
    A PLUS" :-"VITE QUE L'ON NE CROIT
    ":-"ARRIVE AU
    DERNIER RENFON" :-"
    530 PRINT "CEMENT,VOUS DEVEZ COU
    RIR" :-"JUSQU'A LA PORTE DU VOUS"
    ":-"ATTENDRA UN C
    ODE" :-"
    540 INPUT "enter " : XX$
    550 CALL CLEAR
    560 PRINT "DES QUE LE GARDE A FA
    IT 200" :-"PAS,LES PORTES SE FERM
    ENT " :-"VOUS NE
    POUVEZ PLUS PASSER" :-"
    570 PRINT "A 250 PAS CES PORTES"
    ":-"S'OUVRENT MAIS VOUS AVEZ" :-"
    580 PRINT "PERDU DU TEMPS.A 500
    PAS,UN" :-"GARDE VIENT VERIFIER O
    UE" :-"VOUS ETES
    BIEN DANS VOTRE" :-"CELLULE" :-"
    590 INPUT "enter " : XX$
    600 CALL CLEAR
    610 PRINT "VOUS POUVEZ JOUER AVE
    C LE" :-"CLAVIER(R,F,C,D),OU AVEC
    ":-"LA MANETTE N
    O 1" :-"LA TOUCHE alpha lock DOI
    T" :-"ETRE RELEVÉE" :-"
    620 INPUT "enter " : XX$
    630 CALL CLEAR
    640 PRINT "VOULEZ VOUS JOUER AVE
    C OU " :-"SANS LE SON " :-"
    650 INPUT SX$
    660 IF SEG$(SX$,1,1)<"A" THEN 7
    10
    670 SON1=565
    680 SON2=700
```

suite page 17

ATTENTION POMPEURS!

Jusqu'à présent nous n'avions rien dit: plusieurs programmes copiés sont arrivés chez nous et, après avoir constaté qu'ils étaient largement "inspirés" de programmes déjà parus chez nos confrères, nous les avons purement et simplement mis au panier. Nous ne pouvions malheureusement pas tout vérifier et, étant dans l'impossibilité de suivre la totalité de la française européenne et mondiale, plusieurs programmes sont passés à travers les mailles du filet et ont été publiés dans l'hebdo. Les auteurs des programmes originaux se sont faits connaître et il est évident que c'est eux qui toucheront le salaire correspondant à nos publications; les plagiaires non seulement ne toucheront pas un Kopeck, mais en plus se verront assignés devant les tribunaux et, croyez moi: ça va leur coûter cher! Mais il y a plus fort: un joyeux rigolo dont nous ne citons le nom qu'après sa condamnation, a largement dépassé les bornes. Suivez bien l'histoire de Monsieur Pompeur: il achète "Jeux et Stratégies" - l'excellente revue de notre confrère EXCELSIOR - Il y trouve deux superbes programmes, il les tape sur son ordinateur

et, constatant leur excellente qualité, il les envoie à l'hebdo qui les publie dans ses colonnes. Pour cette opération il signe un engagement avec le bulletin de participation par lequel il certifie que son programme n'est "ni une imitation ni une copie d'un programme existant". Le moins que l'on puisse dire c'est qu'il ne fait pas grand cas de sa parole et de sa signature. Il va avoir de méchants ennuis grâce à cette très intelligente opération. Et ce n'est pas fini! Les responsables des "Hebdogiciel Software" jugeant les programmes de Monsieur Pompeur suffisamment bons pour être publiés par SHIFT EDITIONS, convoquent Monsieur Pompeur et lui propose un contrat pour diffuser ce logiciel. Monsieur Pompeur, sans complexe et toujours avec aussi peu de scrupules, signe son contrat qui atteste l'originalité du programme copié. Et là, c'est carrément du vol! Monsieur Pompeur, par ses manigances, ses fausses déclarations et sa bêtise risque de se retrouver devant une juridiction pénale et d'aller apprécier la paille humide des cachots français! Quant on sait que Monsieur Pompeur n'a pas 18 ans, on peut dire qu'il est plutôt mal parti. Alors, par pitié, pompeurs de toute sorte et de tout acabit, STOP: ce n'est tout de même pas si compliqué d'écrire un programme sans piquer les listings et les idées des autres!

Je vous fais un petit résumé, histoire de ne pas effrayer tout le monde: Faire une adaptation d'un programme vu sur une machine dans un café ou une salle de jeux ou encore sur un ordinateur existant.

Suite page 2

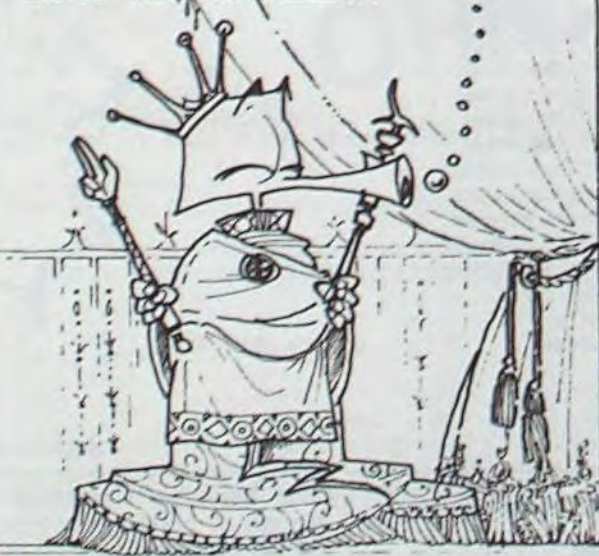
MENU

APPLE II	Robin des bois
JP et O MADELAINE	Page 4
CANON X 07	Carrés magiques
Alain NOGUES	Page 7
CASIO FX 702P	Prisonnier
Regis BARD	Page 13
COMMODORE 64	Avion
Cyril CAMBIEN	Page 14
VIC 20	Flipper
Vincent FARGET	Page 8
DRAGON	Cubes
Bruno CARTON	Page 6
HP 41	Réflexes
Patricia COQUERY	Page 17
MPF II	Araignées
Christophe LE BOUIL	Page 18
ORIC 1	Kong
R. TALLONE	Page 3
MZ 80	Opération dragons
J.L. VILLAIN	Page 2
PC 1251	Tunnel
Jérôme de LAGAUSSIE	Page 18
PC 1500	Cliff hanger
Arnaud SCHLEICH	Page 2
ZX 81	Tour de cartes
C. LACOUR	Page 14
SPECTRUM	Black jack
Frédéric PRODEO	Page 5
TRS 80	Anglais
Frédéric CIRERA	Page 8
TI 99/4A (b.s.)	Evasion
Guillaume BESSE	Page 1
TI 99/4A (b.e.)	Duel
Emmanuel LUSINCHI	Page 12
THOMSON T07	Laby 3D
Lilian JOUAUD	Page 5

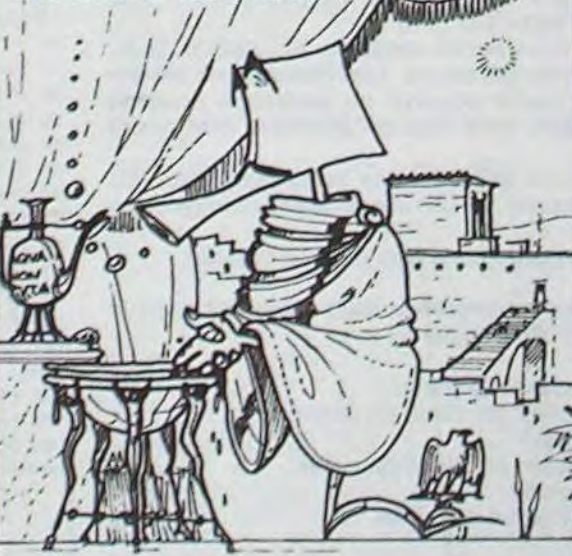
DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. DRAGON. HEWLETT PACKARD HP 41. MULTITECH MP - F II. ORIC 1. SHARP MZ, PC 1251, PC 1500. SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07

HIPPOREBUS trouvez l'expression qui se cache dans la B.D. de l'hippocampe. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)

UN ROI INDETRONABLE...



HYGIENISTE ROMAIN...



ILS LA DIVISERENT PAR 20 ET EN FIRENT 24...



PROGRAMME TRADUCTEUR



CLIFF HANGER

Vous êtes CLIFF HANGER, gentleman-cambrioleur au grand cœur, et vous allez devoir faire face à plusieurs situations où vos réflexes seront mis à rude épreuve: les événements, les situations vous sont décrites textuellement à l'écran monolique (eh oui!) de votre 1500.

Arnaud SLEICH

Mode d'emploi:

Au cours des affichages, dans certains cas, vous avez à effectuer: Une action des pieds ou des mains, à ce moment là s'affiche le mot "ACTION", et vous avez un laps de temps (très court, ne vous inquiétez pas!) pour appuyer "P" ou "M" (pieds ou mains) pour agir. Un changement de direction: haut (touche "R"), bas (touche "C"), gauche (touche "S"), droite (touche "G"). Dans ce cas, s'affichera le mot "MANIP". A chaque changement de tableau, s'affiche le temps intermédiaire; si vous vous plantez, vous avez une explication sur ce que vous auriez du faire.



PC 1500

```
1:ARUN:WAIT 50:
  PRINT "1er TAB
  LEAU:PRINT "
  Hey cliff !!
  PRINT "Shhht !!
  il y a un gar
  de !!:PRINT "O
  Oh"
2:FOR I=1 TO 3:
  PRINT "Alaarr
  mm!!":CLS:
  BEEP 1,250,100
  :NEXT I
10:RESTORE 1000:
  BEEP 1:CLR:
  DIM A$(2)*26:A
  $(2)="A
  ction !!:A$(1
  )="Man
  ip !!
15:TIME=0:T=1:H=
  16
20:READ A$(0):IF
  A$(0)="E":LET T
  =T+1:PRINT "Vo
  tre temps:"
  TIME:GOTO 800
21:IF A$(0)="K":
  PRINT "VOTRE T
  EMPS:PRINT
  TIME:PRINT "B
  RAUD,VOUS AVEZ
  REUSSI,"GOTO
  700
```

```
22:IF LEN A$(0)<
  1:PRINT A$(0):
  GOTO 20
23:IF A$(0)="F":
  LET H=16:GOTO
  20
24:IF A$(0)="U":
  LET H=5:GOTO 2
  0
25:IF A$(0)="H":
  LET H=8:GOTO 2
  0
26:K=(A$(0)="P"OR
  A$(0)="M")+1
27:IF INKEY$<>"":
  FOR I=1 TO 5:I=
  5:GOTO 40
30:WAIT 0:PRINT A
  $(K):WAIT 50:
  BEEP 1,0,5
35:FOR I=1 TO H:IF
  INKEY$=A$(0)
  THEN 45
40:NEXT I:CLS:
  BEEP 2:BEEP 1,
  255,60:PRINT "
  ARGH !!":
  PRINT "Pauvre
  Cliff !!!"
45:BEEP 1,240,20:
  GOTO 20
500:WAIT 100:PRINT
  "Temps:":TIME
```

```
:BEEP 1,162,10
0:BEEP 1,143,1
96
1000:DATA "CLIFF
  Hanger !!!"
  "Attrapez
  -LE !!!","C
  ourrons !!!"
  "P","Sautes
  "P"
1005:DATA "SAUTES
  "P","Vite,
  la voiture,"
  "Ouvrez-la
  "M","DEMAR
  RES,VITE !!
  "P"
1010:DATA "Faut il
  es-toi","ent
  re les voitu
  res !","S","
  G","Il FAUT
  lacher l'arg
  ent"
1015:DATA "M","Oh
  non, ces li
  lions..."
  "E","Pshhh
  ...","On le
  s a enfin la
  ches!"
1020:DATA "Arrete
  s toi 5 minu
  tes","P","cu
  i cui cui","C
  uroum !","C
  ette jolie f
  ille"
1025:DATA "condui
  t bien vite
  !","Uroum !
  "","Uuhhh ?!"
  "Mais elle
  est poursuiv
  ie !"
1030:DATA "il faut
  la rattrap
  er...","et l
  a défendre"
  "Partons !"
  "P"
1035:DATA "Mais d
  emarres !","
  M","P","Il s
  ont vus de
  l'huile","a
  droite !!,"
  "S"
1040:DATA "et a 6
  auche !","G"
  "C est bon,
  on les rattr
  appe"
1045:DATA "Y a un
  e grenade a
  gauche!!","G"
  "attention
  ,une autre,"
  "S","encore
  une!"
1050:DATA "G","Mo
  ntes dans la
  forêt !","G"
  "accélère
  "P","Fais
  GAFFE, la"
1055:DATA "crevas
  se a gauche!"
  "G","Le ra
```

```
villon !!!"
"G","redesce
nds sur la r
oute"
1060:DATA "C","re
ste pas a ga
uche, le buis
"G","C","U
as a droite
de la fille"
"G"
1065:DATA "P","Gr
impes sur le
toit","P","
R","Monte da
ns sa voitur
e","M","P","
ouhh,"
1070:DATA "mes pi
eds glissent
","P","C","S
toop,c est u
n cul-de-sac
!","P","BAAO
UM !"
1075:DATA "Bing !
","BADA BOUN
!","# 0 !!
","AAAAAAAH
!","Lance l
a corde,Clif
f !"
1080:DATA "M","E"
"il faut qu
e j ouvre ..
","ma boucle
de ceinture"
1085:DATA "Et que
je tourne,"
"la manivell
e","M","M","
Ne me suis p
as,cliff,"
1090:DATA "tu aur
ais des ennu
is...","Je do
is m'enfuir"
"Adieu..."
"hey!...?!"
1095:DATA "oh Cl
iff,Cliff,a l
aide!","(Qu
elques temps
plus tard,"
"un helicopt
ere"
1100:DATA "nous a
ttaque a la
terrasse","d
un café","
Partons !","
S","P"
1105:DATA "Prends
la lere a g
auche","a g
auche","a d
roite","et a
gauche","S"
"","S"
1110:DATA "G","S"
"C est bon,
on est caché
","arrete t
oi...","P","
Je l enten
ds!!"
1115:DATA "il nou
```

```
s attends au
bout","Fait
marche arr
ene !!","M"
"G","C","Et
fait."
1120:DATA "le che
min inverse"
"","G","S"
"","S","Mainte
nant,monte"
1125:DATA "sur le
terre-plein"
"R","va da
ns l'entree
d'agout","e
n bas","C","
S","C"
1130:DATA "G","R"
"Arrete !!
","P","
On l a eu ?!
","Yahouu !"
"","FlopFlo
pFlop"
1135:DATA "AAAAH
H...","P","i
l nous tire
dessus !","S"
"","G","S","G"
"","S","S","S"
"","G"
1140:DATA "S","G"
"l'insulte l'
dessus !","M"
"","C est bon
il explose"
"","Baaouu
mm!!"
1145:DATA "E","En
tres des la s
alle et mets
","toi a Gau
che de la po
rte","S","M"
1150:DATA "ils no
us attendent
...","de l au
tre cote...?"
"Kling!!!"
"","M","G"
"","G"
1155:DATA "G","G"
"","M","Ouf! u
n de moins!"
"SLAM!!!"
"","M","M"
"","M"
1160:DATA "M","M"
"","M","G","G"
"","M","Attent
ion derriere
-toi!!!"
"R","
M","G","M"
"","M"
1165:DATA "M","M"
"","Allume l
explosif!","
M","BAAOUMM
!!!"
"SORTO
NS PAR LE PL
AFOND"
1170:DATA "R","E"
"Vite,les t
oits","P","P"
"","P","AAH!!"
"","M","P","P"
"","Sautes da
```

```
ns la"
1175:DATA "voitur
e","P","P","
Miiii !!!"
"il y en a u
n sur le toi
t","a gauche
!"
1180:DATA "G","Il
est encore
la","G","Ca
y est !!","R
egarde,le p
ont se leve"
1185:DATA "il nou
s attendent
derriere","P"
"","R","URRAO
UURRA !!!"
"Bang !","E"
"","F"
1190:DATA "Elle e
st surement"
"prisonnier
e dans cette"
"tour au m
ilieu du lac
!"
1200:DATA "le seu
l moyen d'y
accéder","es
t de passer"
"par la can
alisation d'
eau"
1205:DATA "a l'en
tree du pont
","et de re
monter jusqu
e la","lere
tour,d y lan
cer"
1210:DATA "une co
rde sur la 2
eme","tour
et d y aller
...","sinon,
DIEU seul sa
it"
1215:DATA "ce qui
lui arriver
a...","...Fl
otch,chplie!"
"Enlève l
a grille","M"
"","M"
1220:DATA "il faut
nager jusqu
a a","la cav
ite la bas"
"","P","apres l
a chute,il f
aut"
1225:DATA "aller
au bout","Me
ts ton embou
t et plonge"
"","M","C","R"
"","Attention
ne te"
1230:DATA "laisse
pas entrain
er","P","Hmf
f,Hmf,Pffou
uu...","J y
arrives plu
s..."
```

Suite page 12

OPERATION DRAGON

Vous devez obtenir un nombre de points supérieur à celui défini par l'ordinateur, de manière aléatoire et compris entre 5000 et 8999.

Pour marquer des points il vous faudra:

Accomplir une mission composée de 2 épreuves:

Epreuve 1 réussie: vous passez à l'épreuve 2

Epreuve 1 échec: gain de 500 points et fin du jeu.

Epreuve 2 échec: gain de 1000 points et fin du jeu

Epreuve 2 réussie: 8000 points et fin du jeu.

Vous remarquez que si le nombre de points fixé par l'ordinateur est de 8500, la réussite de la mission ne suffit pas pour gagner (elle n'a rapporté que 8000 points). Mais vous pouvez collecter des points en:

Coulant un maximum de navires ennemis (500 points par navire)

Envahissant des îles (2000 points par île conquise).

J.L.VILLAIN

Mode d'emploi:

Deux enregistrements doivent être effectués sur la bande:

1) le programme

2) le message sonore

En début de programme un GOTO2050 branche sur la présentation. Retour au début et un GOTO1900 branche sur le sous-programme permettant la lecture d'un message audio (de 1900 à 1929), la touche PLAY devant être enfoncée.

LE JEU

Pour assurer vos fonctions de commandant du sous-marin DER BLITZ vous disposez de 15 ordres:

M mouvement, S surface, P montée ou descente (plongée), E immersion périscope, U sortir le périscope, Y rentrer le périscope, L lecture carte maritime, I identification des navires observés au périscope, H chargement d'une torpille, C lecture des cadrans, K écoute du sonar, F fin abandon de l'opération dragon, Touche en haut et à l'extrême droite: affichage de la liste des ordres. Touche en bas et à l'extrême droite conversion des points en unités de valeurs

Après chaque affichage de vos ORDRES taper une de ces touches. cela donne lieu à 2 possibilités:

1) affichage du tableau correspondant à la touche frappée.

2) la lettre frappée n'est pas enregistrée, mais émission d'un message sonore ou affichage d'un message vous prévenant que vous avez été coulé.

Messages sonores: (sonar)

do ré écho vide

do si la écho baleine

mi sol si écho navire

notes identiques émises très rapidement: variation de profondeur du fond marin.

Messages affichés

destruction du SM

présence de mines

Quelques explications sur certains ordres:

M: lors de la demande mouvement, taper le chiffre de votre choix et frapper CR. Le mouvement sera enregistré (chiffre entier seulement).

Si les coordonnées du SM sont identiques à celles des îles 1, 2, 3, vous avez la possibilité de conquérir ces îles. Lors d'un prochain contact avec cette île vous pourrez vous ravitailler.

En plongée les batteries sont utilisées pour le déplacement. Celui-ci est impossible si elles sont déchargées; pour les recharger surface S ou immersion périscope E.

S..... vous chargez de + 5

E..... vous chargez de + 2

En immersion périscope E, ou en surface le mazout est utilisé si les cuves sont vides déplacement à partir des batteries.

P (plongée)

Afficher le chiffre choisi et CR

0: surface

entre 0 et 5: immersion périscope (mode combat)

supérieur à 5: plongée profonde.

Le maximum théorique est de 120 mètres. Votre SM n'a jamais été

essayé au dessous de 80 mètres mais au dessous de cette profond

leur les attaques de surface et les mines n'ont aucun effet.

L (lecture carte):

îles 1, 2, 3

îles de ravitaillement: coeur

île de rendez-vous: début de la mission

K (écoute du sonar): A chaque pression de cette touche émission

d'un message sonore

T (tir): entrez les coordonnées x et y puis CR. Exemple: si x = 4 et

y = 3 entrer le nombre 43 et taper CR

I (identification des navires): vous donne quelques éléments d'identi

fication des navires observés au périscope. Les bateaux ont été dé

coupés en tranches. Si un navire observé au périscope possède

une ou plusieurs tranches, alors vous êtes en présence d'un navire

ennemi.

Les unités de valeurs (UV) sont utilisées pour la conquête des îles

1, 2, 3; pour accomplir la mission (si UV insuffisantes changez des

points!)

Il est possible de gagner une partie sans accomplir la mission.

Modification du programme

Si les messages sonores sont incompréhensibles intervenir dans le

programme en modifiant le TEMPO (ligne 7)

Ligne 7, 8, 9

CT: 50 nombre de points en début de partie.

UV: 10 nombre d'unités de valeur en début de partie

PF: 20 profondeur du sous marin

FD: 80 profondeur sur fond marin en début de partie

AC: 10 batterie en début de partie

T1: 10 nombre de torpilles en début de partie

MZ: 20 mazout

Si le jeu est trop difficile, modifier les RND

1) ligne 30: U2 = INT(X RND(1))+ 1

Ici X = 25; augmenter la valeur de X et les avions et les mines

seront moins fréquents.

2) changer les RND du programme en augmentant la valeur de X

3) ligne 2000 division par 100 au lieu de 10.

Pour compliquer le jeu: à la ligne 30 remplacer X = 25 par X = 10

ou 15 mais le jeu est assez difficile comme ça!

```
5 GOTO2050
6 GOTO1900
7 TEMPO6:CT=50:IL=0:IS=0:IP=0:PT=0:NE=0
8 T1=10:AC=10:PE=0:CH=0:UV=10:EP=0:NA=0
9 U=9:PF=20:FD=80:T1=0:000000:MZ=20
10 DIMD(20)
11 D$(1)="05 0.C2E6 "
12 D$(2)="E6C2 F1 C2E6.C4 "
13 D$(3)="FEC8C8C8C2C8C8C8 "
14 D$(4)="09:03080D 09F1F109 C2E0"
15 D$(5)="76C8C8C8C8C8C875 "
16 D$(6)="FEC8C8C8C8C8C8C8 "
17 D$(7)="E6C2 81F6G6F1F1"
18 D$(8)="F1 "
19 D$(9)="81 F1 C2E6"
20 A1=INT(68*RND(1))
21 A2=INT(68*RND(1))
22 A3=INT(68*RND(1))
23 A4=INT(68*RND(1)):A5=INT(68*RND(1))
24 D=A4-J=A4-1:IF(A1=A2)+(A2=A3)GOTO20
25 PRINT"B"
26 PRINT"VOS ORDRES"
30 U2=INT(25*RND(1))+1
31 IFPF=80GOTO39
32 IFPF<96GOTO37
33 IFU2<4GOTO1254
34 IFU2=6GOTO1700
35 IF(PE=1)+(U2=5)GOTO1930
36 GOTO40
37 IFU2=6GOTO1700
38 GOTO40
39 IFU2=5GOTO1700
40 GETZ:IFZ="GOTO40
51 IFZ="L"GOTO1000
52 IFZ="S"GOTO1930
53 IFZ="P"GOTO243
54 IFZ="E"GOTO4000
55 IFZ="U"GOTO1398
56 IFZ="Y"GOTO449
57 IFZ="M"GOTO595
58 IFZ="C"GOTO700
59 IFZ="I"GOTO795
60 IFZ="H"GOTO893
61 IFZ="T"GOTO1000
62 IFZ="K"GOTO1250
63 IFZ="F"GOTO2000
64 IFZ="7C"GOTO2570
65 IFZ="71"GOTO2923
66 GOTO36
100 PRINT"B"
101 PRINT"B/B"
102 PRINT"
103 PRINT"
104 PRINT"
```

MZ 80



Suite page 19

Suite de la page 1



ATTENTION POMPEURS

tant dans le commerce: c'est permis à condition d'écrire vous-même le programme. En clair, vous pouvez essayer de reconstituer ce que vous avez vu ailleurs; par contre, piquer un listing dans une revue, déprotéger un programme, ou voler le listing de votre voisin de palier: c'est complètement défendu et ça peut vous rapporter de gros problèmes!

G. CECCALDI

Un classique du jeu d'arcade, en 4 tableaux. Votre fiancée a été enlevée par le gorille KONG. A vous de la récupérer en évitant les projectiles lancés par KONG. Et rappelez-vous: on ne vit que trois fois.

ADAPTATION SUR ATMOS

Il suffit d'ajouter 1 à l'axe des X de toutes les instructions PLOT et SCRN, lorsque vous rencontrez par exemple l'instruction PLOT2,3,4, inscrivez PLOT 3,3,4. Lorsque cette instruction utilise une variable, du genre PLOT X,Y,127, rentrez-la sous la forme PLOTX+1,Y,127. De même pour les instructions SCRN.

```

1 GOSUB 16:GOTO 73
2 K$=KEY$
3 IF K$="" THEN RETURN
4 IF K$=" " THEN GOSUB 10110:RETURN
5 IF K$="P" THEN GET Z$
6 PLOT X,Y,AP$
7 IF K$="L" THEN A=1:BS$="d"
8 IF K$="K" THEN A=-1:BS$="a"
9 IF K$="A" AND SCRN(X,Y-1)=104 THEN B=-4
10 IF K$="Z" AND SCRN(X,Y+1)=104 THEN B=4
11 X=X+A:Y=Y+B:AP$=CHR$(SCRN(X,Y))
12 IF A<0 THEN A=-A
13 A=0:B=0:RETURN
16 HINEM=9377:CLS:TEXT:PAPE0:INK1:HIRES:PRINT
CHR$(17)
17 FILL 200,1,6:K=1:E$="KONG." FOR A=1 TO 6:B=#3
800:ASC(MID$(E$,A,1))*8
18 FOR C=0 TO 7:DC=C>PEEK(B+C):NEXT E=32:FOR C=0
TO 4:FOR F=0 TO 7
20 G=DXF:G=CRANDE/VE:CURSET A*36+C*6-12,F*8+70
IF G=0 THEN 40 ELSE K=0
30 FILL 8,1,191:CURMOV1,-1,3:FOR H=0 TO 7:DRAW-6,
6,1:CURMOV6,-5,3:NEXT:GOTO60
40 IF K=1 THEN 50:CURMOV0,0,1:FOR A=0 TO 5:DRAW-5,
5,1:CURMOV6,-5,1:NEXT
50 K=1:CURMOV 8,0,2
60 NEXT E=E/2:NEXT:NEXT
71 N$="R.TALLONE * 1984 *" :CURSET60,168,3:FOR P=1
TO LEN(N$)
62 C=ASC(MID$(N$,P,1)):CHAR C,0,1:CURMOV 8,0,3:NE
XT P
63 CURSET 48,168,3:FILL 32,1,3:GOSUB 45000:TEXT:I
NK7:PRINT CHR$(17)
64 CLS:PAPE0:INK7:PRINT:PRINT
65 PRINT SPC(10)CHR$(132)*****
66 PRINT SPC(9)CHR$(133)CHR$(140)*** MENU ***
67 PRINT SPC(10)CHR$(132)*****
68 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
69 PRINT CHR$(131)"* R *"CHR$(134)" REGLES"
70 PRINT:PRINT CHR$(131)"* J *"CHR$(134)"DEBUT DU
JEU"
71 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX S.V.P. ",M$
72 IF M$="R" THEN GOSUB 25000:IF M$="J" THEN GOTO
73
73 X=9:Y=25:BS$="d":NB=3:LE=1:PRINTCHR$(17):CLS:P
APE0:INK4
74 PLOT 5,12,"UN INSTANT S.V.P..."
75 GOSUB 50000
77 PLOT 2,23,"PRESSEZ UNE TOUCHE..."
80 GET R$:CLS
90 PLOT 1,1,3:PLOT 11,1,"-- ORIC KONG --":INK 4
91 PLOT 0,9,1
100 REM ** 1er ETAGE **
101 CLS:IF LE>2 THEN HT=0 ELSE HT=4
102 IF LE=1 THEN BO=2000 ELSE BO=3000
103 HO=1:LI=100:GOSUB 1120:X=9:Y=25:AP$=" " :TT=0
104 GOSUB 40100
105 PLOT X,Y,BS$
110 FOR I=26 TO 6 STEP -4
115 PLOT 2,1,1:PLOT 2,1-1,2:PLOT 2,1-2,2:PLOT 2,1
-3,2
120 PLOT 6,1,"bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
130 NEXT
135 PLOT 2,4,3:PLOT 2,5,3:PLOT 6,4,"Jk!" :PLOT 6,5
,"hno"
140 PLOT 9,4,2:PLOT 19,5,2
150 FOR I=22 TO 25:PLOT 20,I,"h":NEXT
160 FOR I=18 TO 21:PLOT 8,I,"h":PLOT 18,I,"h":NEX
T
170 FOR I=14 TO 17:PLOT 21,I,"h":PLOT 28,I,"h":NE
XT
180 FOR I=10 TO 13:PLOT 8,I,"h":PLOT14,I,"h":NEXT
190 FOR I=6 TO 9:PLOT 28,I,"h":NEXT
200 FOR I=3 TO 5:PLOT 18,I,"h":PLOT 12,I,"h":NEXT
210 FOR I=3 TO 5:PLOT 28,I,"h":NEXT
220 PLOT 9,2,1:PLOT 10,2,"bbbbbbbbbbbh"
230 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
240 REM
242 PLOT 28,9,"h":PLOT 8,13,"h":PLOT 14,13,"h":PL
OT21,17,"h":PLOT28,17,"h"
244 PLOT 8,21,"h":PLOT 18,21,"h":PLOT 28,25,"h":P
LOT 28,5,"h"
249 IF LE>1 THEN PLOT 21,10," " :PLOT 17,14," "
250 PLOT X,Y,BS$
251 PLOT 14,1,"v"
258 SC$=STR$(SC):PLOT 16,1,SC$
259 K$=" " :A=0:B=0
260 IF TT<3 THEN 340
270 GOSUB 2
280 IF AP$="f" THEN 2100
322 IF Y=5 AND X<16 THEN X=16
325 IF SCRN(X,Y+1)=32 THEN 30000
328 IF X=20 AND Y=1 THEN GOSUB 40000:HO=HO+1:GOTO
2000
329 IF A<0 THEN A=-A
330 A=0:B=0:CO=CO+1:IF CO=5 THEN CO=0:GOTO 242
340 REM
346 IF T=0 THEN ST=INT(RND(1)*8)+6ELSE GOTO 350
346 FOR T=1 TO 3:XT(T)=15:YT(T)=5:AT(T)=2:NEXT T
TT=1
350 FOR T=1 TO TT
352 PLOT X,Y,BS$
360 PLOT XT(T),YT(T)," "
370 XT(T)=XT(T)+AT(T)
372 PLOT XT(T),YT(T),"f"
375 IF XT(T)=X AND YT(T)=Y THEN 2100
378 IF YT(T)=25 AND XT(T)>6 THEN GOSUB 1070
380 IF XT(T)>6 THEN AT(T)=1:GOSUB 1060:GOSUB 1090
385 IF XT(T)>30 THEN AT(T)=-1:GOSUB 1060:GOSUB 10
90
390 IF YT(T)>T+HT THEN GOSUB 1070
400 IF SCRN(X(T),YT(T)+1)=104 THEN 3=INT(RND(1)*
3):IF 3=2 THEN GOSUB 1050
410 NEXT T
420 IF TT<3 THEN CN=CP+1:IF CP>ST THEN CP=0:TT=TT
+1
600 GOTO 250
1000 PLOT X,Y,"100":WAIT 20:PLOT X,Y," " :SC=SC
100
1010 RETURN
1050 AT(T)=-AT(T)
1060 PLOT XT(T),YT(T)," " :YT(T)=YT(T)+4:RETURN

```

```

1070 PLOT 8,1:Y(1),": " Y(1)=5:XT(1)=15:INTER
01:185:1:AT:7:1
1080 RETURN
1090 B0=B0-100:IF B0<1000 THEN PING
1095 B0$=STR$(B0):PLOT 3,1," "PLOT 3,1:B0$
1100 IF B0=0 THEN 2100
1110 RETURN
1120 REM
1122 CLS:INK 1:I=15:PLAY 7,0,0,0:CH=4
1127 IF LI=11000 THEN INK 4:CH=3
1125 FOR J=1 TO H0
1130 HA=J*25:HA$=STR$(HA)
1135 PLOT 16,1,"mn0":PLOT 16,(I-1),"jk1"
1138 PLOT 20,I,HA$:PLOT 24,I,"METRES"
1140 I=I+2:NEXT J
1145 PLOT 1,22:CH:PLOT 9,22,"JUSQU'OU IREZ-VOUS ?"

1150 WAIT 30:MUSIC 1,4,2,7:WAIT 50
1160 MUSIC 1,4,7,7:WAIT 25
1170 MUSIC 1,4,6,7:WAIT 50
1180 MUSIC 1,4,9,7:WAIT 25
1190 MUSIC 1,4,7,7:WAIT 25
1200 MUSIC 1,4,11,7:WAIT 30
1210 MUSIC 1,5,2,7:WAIT 55
1300 PING
1305 WAIT 300
1310 RETURN
2000 CLS:INK 7
2020 GOTO 3000
2100 REM
2102 PLAY 7,0,0,0
2105 FOR I=11 TO 1 STEP -1
2110 MUSIC 1,4,1,7:WAIT 10
2120 IF J=1 THEN WAIT 20:J=0:NEXT I:GOTO 2140
2125 J=1
2130 NEXT I
2140 WAIT 20:SHOOT:WAIT 100
2145 A=0:B=0:T=0:BH$="d"
2150 NB=NB-1:IF NB=0 THEN PLOT 15,12,"%% FIN %%":
GOTO 2170
2160 GOTO LI
2170 WAIT 100:IF SC(HS(7)) THEN 2260
2180 CLS:INK 2
2190 FOR T=1 TO 7:IF SC(HS(T)) THEN 2220
2200 NEXT T:GOTO 2260
2220 FOR L=7 TO T STEP -1
2230 HS$(L+1)=HS$(L):HS$(L+1)=HS$(L):NEXT L
2240 HS(T)=SC:PRINT:PRINT:PRINT"VOUS VENEZ DE REA
LISER UN":PRINT"DES 7 MEILLEURS SCORES."
2250 PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE NOM S.V.P.":N$:N$=MI
D$(N$,1,15):HS$(T)=N$
2260 CLS:INK 4
2270 PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"N"CHR$(27)"Q
**** KONG ****
2271 PRINT CHR$(4)
2272 PRINT:CL=1
2275 FOR I=1 TO 7:PRINT"--I;!--":HS(I):PRINT:NEX
T
2278 FOR I=4 TO 16 STEP 2:PLOT 1,1,CL:PLOT 17,1,H
S$(CL):CL=CL+1:NEXT
2279 FOR SC=1 TO 9999:NEXT
2280 NB=3:LE=1:SC=0:T=SC:GOTO 100
3000 REM ** 2er ETAGE **
3002 LI=3000:DP=5:YP=21:GOSUB 1120:GOSUB 40100:YB
=17:YB=17:AB$="" :B0=3000
3005 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
3006 INK 7
3008 PLOT 0,26,1:PLOT 0,18,1
3010 FOR I=6 TO 29:PLOT 1,26,"b":PLOT 1,18,"b":NE
XT
3020 PLOT 0,10,3:PLOT 0,14,3:PLOT 0,22,3
3030 FOR I=6 TO 29:PLOT 1,10,"u":PLOT 1,14,"u":PL
OT 1,22,"u":NEXT
3040 PLOT 11,18," "PLOT 23,18," "
3050 FOR I=14 TO 17:PLOT 14,1,"h":PLOT 21,1,"h"
3060 PLOT 8,1,"h":PLOT 27,1,"h":NEXT
3070 FOR I=22 TO 25:PLOT 14,1,"h":PLOT 21,1,"h"
3080 PLOT 8,1,"h":PLOT 27,1,"h":NEXT
3090 PLOT 16,14,"u":PLOT 5,14,"u":PLOT 30,14,"u"
:PLOT 5,22,"u":PLOT 30,22,"u"
3100 FOR I=18 TO 20:PLOT 12,1,"h":PLOT 22,1,"h":N
EXT
3110 PLOT 17,25,"4":PLOT 12,17,"p":PLOT 29,17,"i"
3120 FOR I=11 TO 12:PLOT 7,1,"h":PLOT 28,1,"h":NE
XT
3125 PLOT 0,8,1:PLOT 0,9,1:PLOT 8,8,"jk1":PLOT 8,9
,"mn0":PLOT 11,0,7:PLOT 11,9,7
3130 FOR I=6 TO 9:PLOT 12,1,"h":PLOT 14,1,"h":NEX
T
3140 PLOT 0,5,1:PLOT 12,5,"b b"
3150 FOR I=8 TO 9:PLOT 20,1,"h":NEXT
3160 PLOT 13,7,1:PLOT 15,7,"bbbbbb"
3165 PLOT 17,6,"v":PLOT 17,13,"tt"
3170 X=10:Y=25:BH$="d":PLOT X,Y,BH$:AP$=""
3200 GOSUB 2
3215 IF Y=21 AND IY=1 THEN PLOT X,Y," "X=X+1:IY=
0:GOTO 3220
3216 IF Y=13 AND X>18 THEN PLOT X,Y," "X=X-1:IY=
0:GOTO 3220
3217 IF Y=13 AND X<17 THEN PLOT X,Y," "X=X+1
3218 IY=1
3220 S=SCRN(X,Y)
3230 IF S=105 OR S=112 OR S=113 THEN GOSUB 9000
3240 IF Y=9 THEN GOSUB 40000:H0=H0+1:GOTO 5000
3250 IF X>29 THEN X=29
3255 IF X<6 THEN X=6
3260 IF SCRNX,Y+1)=32 THEN 30000
3270 IF S=116 THEN 2100
3280 IF DP>29 THEN DP=6:YP=21:PLOT 30,21," "
3285 PLOT DP,YP," "DP=DP+1
3290 IF SCRNDP,YP)>32 THEN 2100
3295 PLOT DP,YP,"h"
3300 S=INT(RND(1)*2):IF S=0 THEN S=-1
3302 PLOT XB,YB,AB$
3305 XB=XB+5:IF XB<12 OR XB>22 THEN XB=XB-S
3310 SB=SCRNXB,YB):IF SB<>32 AND SB<>104 AND SB<>
>112 THEN 2100
3312 AB$=CHR$(SCRN(XB,YB))
3315 PLOT XB,YB,"t"
3320 CB=CB+1:IF CB=5 THEN CB=0:GOSUB 1090
3330 PLOT 16,1,STR$(SC)
3399 PLOT X,Y,BH$
4000 GOTO 3200
5000 REM ** 3er ETAGE **
5002 LI=5000:X=4:Y=22:GOSUB 1120:B0=2000:XB=16:YB
=5
5005 PL$="bbb" B2$="bb":BH$="d" AP$="" :YR=5:AR$=
" "AB$=""
5008 FORFI=1 TO 3:XA(1)=15:NEXT
5009 YR(1)=14:YR(2)=18:YR(3)=22
5010 GOSUB 40100
5015 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
5020 INK 3:PLOT 0,0,7
5022 FOR I=8 TO 24:PLOT 7,1,1:PLOT 10,1,3:PLOT 14
,1,1:NEXT
5025 PLOT 0,26,1
5030 FOR I=4 TO 30:PLOT 1,26,"b":NEXT
5035 PLOT 0,23,1
5040 PLOT 4,23,PL$:PLOT 18,23,PL$
5055 PLOT 0,12,1:PLOT 0,18,1
5060 PLOT 4,12,PL$:PLOT 4,18,PL$
5065 FOR I=4 TO 22:PLOT 1,6,"b":NEXT:PLOT 0,6,1
5070 FOR I=6 TO 9:PLOT 23,1,"h":NEXT
5075 PLOT 11,12,"hhh":PLOT 11,20,PL$:PLOT 10,20,1
5080 FOR I=13 TO 19:PLOT 11,1,"h":NEXT
5085 PLOT 0,11,1:PLOT 19,11,PL$:PLOT 28,20,PL$
5090 FOR I=11 TO 13:PLOT 20,1,"h":NEXT
5095 PLOT 22,22,B2$:PLOT 25,21,B2$:PLOT 23,15,B2$
PLOT 20,14,B2$:PLOT 23,10,B2$
5100 PLOT 26,9,B2$:PLOT 29,8,B2$:PLOT 26,16,B2$:PL
OT 29,17,B2$
5110 FOR I=8 TO 12:PLOT 29,1,"h":NEXT
5120 PLOT 26,13,"bbbb"
5125 FOR I=13 TO 15:PLOT 26,1,"h":NEXT
5126 FOR I=18 TO 22:PLOT 5,1,"h":NEXT
5128 FOR I=12 TO 17:PLOT 6,1,"h":NEXT
5130 FOR I=17 TO 19:PLOT 29,1,"h":NEXT

```



```

5131 PLOT 2,8,1:PLOT25,9,1:PLOT22,10,1:PLOT25,10,1
5132 PLOT25,16,1:PLOT28,17,1
5133 PLOT21,22,1:PLOT24,21,1:PLOT22,15,1:PLOT19,1,1
5133 FOR I=9 TO 11 PLOT 28,1,3:NEXT
5134 PLOT 19,12,3
5136 PLOT 25,15,3:PLOT 25,14,3
5137 BRS="cccc"
5140 PLOT 8,7,BRS:PLOT15,7,BRS:PLOT9,25,BRS:PLOT1,5,25,BRS
5150 PLOT 6,4,"jk1":PLOT 6,5,"mno"
5155 FOR I=3 TO 5:PLOT 11,1,"h":NEXT
5160 PLOT 19,4,"h":PLOT 19,5,"h"
5165 PLOT 14,3,"bbbbbb"
5170 PLOT 12,3,1
5172 PLOT 29,7,"a":PLOT 4,11,"1":PLOT 12,19,"a"
5175 PLOT 16,2,"v":PLOT X,Y,BHS
5180 FOR I=8 TO 24:PLOT 9,1,"x":PLOT 15,1,"x":NEXT
5182 PLOT 22,8,3:PLOT 22,9,3
5185 PLOT 25,18,3:PLOT 25,19,3
5190 PLOT 19,13,3:PLOT 22,13,1
5195 PLOT 10,12,1
5200 REM
5210 FOR I=1 TO 3:PLOT XA(I),YA(I)," "
5220 IF XA(I)=8 THEN YA(I)=YA(I)-1 ELSE YA(I)=YA(I)+1
5230 IF YA(I)=8 THEN XA(I)=15
5235 IF YA(I)=24 AND XA(I)=15 THEN XA(I)=8
5240 PLOT XA(I),YA(I),"bb" NEXT
5241 IF (X=15 OR X=16) AND Y>7 THEN PLOT X,Y,APS:Y=Y+1
5242 IF X=8 OR X=9 THEN Y=Y-1
5243 IF Y>24 THEN 2100
5244 IFYR=20THENYR=3:PLOT26,20," " IF SCRN(23,5)>32THENPLOT23,5,"a":GOTO 2100
5245 IF YR=5 THEN PLOT 23,5,"a":GOSUB 1090 PLOT 23,5," "
5246 PLOT 26,YR,APS:YR=YR+1:APS=CHR$(SCRN(26,YR))
5248 PLOT 26,YR,"a"
5249 IF APS="a" OR APS="d" OR APS="e" THEN 2100
5250 KS=KEY$
5255 PLOT 16,1,STR$(SC)
5260 IF KS="" THEN 5300
5265 DO=SCRN(X,Y+1):DU=SCRN(X,Y-1)
5270 IF KS="L" AND(DO<>104 OR APS<>"h")THEN A=1:BH="d"
5280 IF KS="K" AND(DO<>104 OR APS<>"h")THEN A=-1:BH="e"
5290 IF KS="R" AND(DU=104 OR APS="h")THEN B=-1:BH="a"
5300 IF KS="Z" AND DO=104 THEN B=1:BH="a"
5305 IF KS="" THEN GOSUB 7000
5306 IF KS="P" THEN GET Z$
5310 PLOT X,Y,APS:X=X+A:Y=Y+B:APS=CHR$(SCRN(X,Y))
5315 IF Y=5 AND X<15 THEN X=15
5320 IF A<>0 THEN A1=A
5330 A=0:B=0
5340 ST=SCRN(X,Y):IF ST=105 OR ST=112 OR ST=113 THEN GOSUB 9000
5350 IF ST=116 OR ST=121 THEN 2100
5360 PLOT X,Y,BHS:ST=SCRN(X,Y+1)
5365 IF SCRN(X,Y-1)=99 THEN 2100
5370 IF ST=32 OR ST<7 THEN 30000
5375 IF Y=2 THEN GOSUB 40000:HO=HO+1:GOTO 11000
5380 S=INT(RND(1)*2):IF S=0 THEN S=-1
5390 PLOT XB,YB,ABS
5395 XB=XB+S:IF XB<15 OR XB>22 THEN XB=XB-S
5395 SB=SCRN(XB,YB):IF SB<>32 AND SB<>104 THEN 2100
5398 ABS=CHR$(SCRN(XB,YB))
5395 PLOT XB,YB,"t"
5400 GOTO 5210
5400 REM
5405 IF BHS="a" THEN RETURN
5406 IF X=16 AND Y=13 THEN X=20:APS="h":GOTO 7030
5410 PLOT X,Y,APS:APS=CHR$(SCRN(X+1,Y-1))
5415 IF X=24 AND Y=14 THEN APS="h":X=25:Y=15:GOTO 7030
5420 PLOT X+1,Y-1,"a":GOSUB 10210:PLOT X+1,Y-1,APS:X=X+2:A1=Y-1
5425 APS=CHR$(SCRN(X,Y))
5430 PLOT X,Y,BHS:S=SCRN(X,Y+1)
5440 IF S=98 OR S=104 THEN RETURN
5445 FOR I=0 TO 1
5450 PLOT X,Y,APS:APS=CHR$(SCRN(X,Y+1)):Y=Y+1:PLOT X,Y,BHS:S=SCRN(X,Y+1)
5460 IF S=98 OR S=104 THEN RETURN
5462 NEXT
5465 GOTO 30000
5470 REM
5480 PLAY 7,0,0,0
5490 FOR I=20 TO 50:SOUND 1,I,9:NEXT:PLAY 0,0,0,0
5500 PLOT X-1,Y,"500":WAIT 50:PLOT X-1,Y," " :SC=SC+500
5505 APS=" "
5510 IF LI=5000 AND ST=112 THEN PLOT 11,19,"h":PLOT 13,19,"h"
5520 RETURN
5530 REM
5540 APS=CHR$(SCRN(X+1,Y-1))
5550 PLOT X,Y,APS
5560 IF LI=3000 THEN ZX=X+2*A1:IF ZX<6 OR ZX>29 THEN RETURN
5570 PLOT X+1,Y-1,"a":GOSUB 10210
5580 PLOT X+1,Y-1,APS:X=X+2*A1
5590 S=SCRN(X,Y):IF S=114 OR S=116 OR S=102 THEN POP:GOTO 2100
5600 IF S=105 OR S=112 OR S=113 THEN GOSUB 9000
5610 APS=CHR$(SCRN(X,Y)):PLOT X,Y,BHS
5620 SD=SCRN(X-1,Y)
5630 IF SD=102 THEN GOSUB 1000
5640 IF SD=114 OR SD=116 THEN GOSUB 9000
5650 IF SCRN(X-1,Y+1)=103 THEN X=X-A1:IN=1:GOSUB 12000
5660 RETURN
5670 PLAY 7,0,0,0:FOR I=40 TO 60:SOUND 1,I,8:NEXT:PLAY 0,0,0,0
5680 RETURN
5690 REM ** 4er ETRAGE **
5700 LI=11000:GOSUB 1120 GOSUB 40100:BO=3000:NP=0
5710 INK 3:PLOT 0,0,7
5720 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
5730 PLOT12,6,"cccccccccccccc"
5740 PLOT9,10,"cccc9cccccccccc9ccc"
5750 PLOT8,14,"cccc9cccccccccc9cccc"
5760 PLOT7,18,"cccc9cccccccccc9cccc"
5770 PLOT6,22,"cccc9cccccccccc9cccc"
5780 FOR I=5 TO 31:PLOT I,26,"c":NEXT:PLOT 32,26,"x"
5790 FOR I=6 TO 26 STEP 4:PLOT 1,1,4:NEXT
5800 PLOT 1,5,5:PLOT 18,5,"v"
5810 FOR I=7 TO 9:PLOT 1,1,1:PLOT 14,1,"x":PLOT 23,1,"x":NEXT
5820 PLOT 17,9,"mno":PLOT 17,8,"jk1"
5830 FOR I=10 TO 13:PLOT9,I,"h":PLOT13,I,"h":PLOT12,1,"h":PLOT27,I,"h":NEXT
5840 FOR I=14 TO 17:PLOT 8,I,"h":PLOT18,I,"h":PLOT 28,1,"h":NEXT
5850 FOR I=18 TO 21:PLOT 7,I,"h":PLOT14,I,"h":PLOT 22,1,"h":PLOT29,I,"h":NEXT
5860 FOR I=22 TO 25:PLOT 6,I,"h":PLOT 18,1,"h":PLOT 30,1,"h":NEXT
5870 PLOT 9,9,"1":PLOT 22,25,"q":PLOT 27,21,"p"
5880 X=12:Y=25:APS=" " :FOR I=1 TO 4:ABS(I)=" " :H EXT
5890 YB(1)=9:YB(2)=13:YB(3)=17:YB(4)=21
5900 BHS="d":PLOT X,Y,BHS
5910 FOR I=1 TO 4:XB(I)=21:NEXT
5920 REM
5930 GOSUB 2:C=C+1:IF C=8 THEN C=0:GOSUB 1090
5940 S=SCRN(X,Y)
5950 IF S=105 OR S=112 OR S=113 THEN GOSUB 9000
5960 SD=SCRN(X,Y+1)
5970 IF SD=32 THEN 30000
5980 IF SD=103 THEN GOSUB 12000
5990

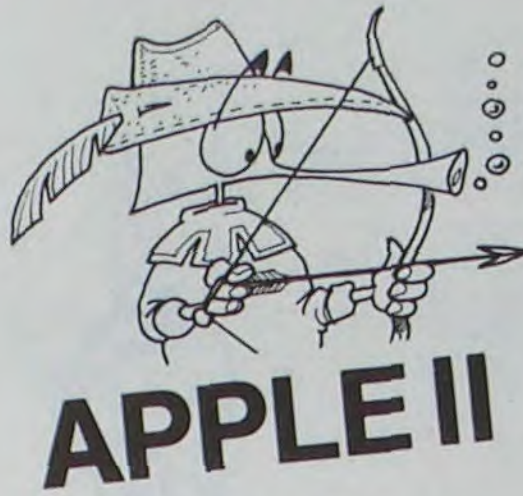
```


ROBIN DES BOIS

Robin doit rejoindre Marianne, mais le terrible prince Jean a dressé de multiples obstacles sur sa route. Aidez Robin à atteindre son but.

J.Philippe MADELAINE

Entrez le programme principal (Robin des Bois), la table de formes (Robin dess.) et le programme d'initialisation du fichier des scores. Avant d'utiliser le programme principal, faites exécuter le programme d'initialisation des scores. Ainsi les meilleurs scores seront sauves sur la diskette. Ce programme ne sert donc qu'une fois, mais il est essentiel au bon fonctionnement du programme principal.



```
3 DIM NM$(5): DIM O$(5)
5 GOSUB 100
10 D$ = CHR$(4)
20 PRINT D$:"OPEN SCORES"
30 PRINT D$:"WRITE SCORES"
35 FOR I = 1 TO 5
40 PRINT NM$(I): PRINT O$(I)
50 NEXT I
60 PRINT D$:"CLOSE SCORES"
70 END
100 FOR I = 1 TO 5
110 READ NM$(I),O$(I)
120 NEXT I
130 DATA R,500,T,400,U,300,V,20
140 RETURN
```

9BALL -151
*6000.6250

```
6000- IF 00 40 00 64 00 77 00
6008- A0 00 8A 00 D6 00 F2 00
6010- 0C 01 28 01 47 01 50 01
6018- 58 01 61 01 68 01 74 01
6020- 7C 01 85 01 8D 01 97 01
6028- 98 01 A8 01 B0 01 8D 01
6030- C8 01 D0 01 DC 01 E8 01
6038- F2 01 02 02 0F 02 1E 02
6040- 24 64 24 61 0C 2D 28 2D
6048- 2D 2D 15 2D AA 15 76 36
6050- 36 36 36 33 1E 1E 1E 8F
6058- 3F 3F 3F 3F 38 07 07 07
6060- E4 24 24 00 2D 2D 2D 2D
6068- 05 0C 97 34 00 00 00 00
6070- 00 00 00 00 00 00 00 35
6078- 37 35 37 35 37 35 37 35
6080- 37 35 37 35 37 35 37 35
6088- C3 D8 D8 D8 0C 0C 0C 0E
6090- 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0E 0E
6098- 0E 0E 0E 0E 0E 0E 06 00
60A0- 27 3C 0D 24 E4 2F 24 2C
60A8- 25 8C 18 0C 3C 37 16 3F
60B0- 24 96 09 36 1E 36 2E 36
60B8- 3F 00 27 3C 0D 24 E4 2F
60C0- 24 2C 35 36 18 18 18 18
60C8- 3C 37 16 3F 36 4C 36 1E
60D0- 36 2E 36 3F 9F 00 0D 0D
60D8- 2D 9E 93 15 3F 3F 37 4E
60E0- E5 24 07 2D 3C 27 24 0C
60E8- 3C 24 1D 2C 0E 2E 87 36
60F0- 36 00 6E B5 93 0E 36 3D
60F8- D8 1B 67 0C 24 2D 3C 27
6100- 24 0C 3C 24 1D 2C 0E 2E
6108- BF 36 36 00 1F 17 15 4D
6110- 01 2D 9E 93 15 3F 3F 37
6118- 4E E5 24 07 2D 3C 27 24
6120- 0C 3C 24 1D 2C 0E 2E 87
6128- 36 36 00 0C 0E 0C 96 1E
6130- 96 35 EE D2 1B 27 24 04
6138- 2D 3C 27 24 0C 3C 24 1D
6140- 2C 0E 2E 87 36 36 00 24
6148- 24 2D 15 1E 77 0E 05 00
6150- 24 24 2D 35 36 3E 3F 00
6158- 24 E5 2C 75 1E 0E 1E 3F
6160- 00 2D 27 24 2C 1C 07 00
6168- 24 24 15 15 15 24 24 92
6170- 3A 38 38 00 24 24 2D 15
6178- 36 1E 3F 00 2D 2D 23 2C
6180- FD 2D 2D 2D 00 2D 05 E0
6188- 3F 6D 2D 05 00 24 24 15
6190- 15 0C 0C 36 36 06 00 09
6198- 24 24 2D 0F 3F 00 2D B1
61A0- 24 24 F8 9F 36 36 06 00
61A8- 49 24 24 1C 1E 1E 06
61B0- 00 2D 0E D8 24 24 2D 2D
61B8- 24 24 3F 3F 00 2D 24 24
61C0- 24 3F 4F 21 24 3F 07 00
61C8- 09 09 24 24 3F 3F 24 04
61D0- 00 2D 2D 24 24 3F 3F 24
61D8- 2D 2D 05 00 2D 2D 24 24
61E0- 3F 3F 36 36 20 24 24 24
61E8- 2D 2D 00 61 64 64 24 3F
61F0- 3F 00 2D 2D 24 24 24 3C
61F8- 3F 3F 36 36 36 20 2D 2D
6200- 2D 00 2D 2D 24 24 24 3C
6208- 3F 3F 36 2E 2D 05 00 4E
6210- 2D 0E 0E 36 3F 07 37 27
6218- 08 AD 2D 24 03 2D 3C 27
6220- 24 0C 3C 24 1D 2C 0E 2E
6228- B7 36 36 00 2C 2E 24 27
6230- E5 2C 3C 25 24 1C 2C 24
6238- 3F 17 35 46 0E 1E 27 1E
6240- 27 24 24 B4 92 6B 97 0D
6248- 35 05 00 D5 3B 57 6D 11
6250- FF
```

```
50 ROT=0
60 GOSUB 310: REM PRESENTATION
65 REM PROGRAMME PRINCIPAL
70 FR = FR + 1: T = 1
80 IF T = 11 THEN 70
90 IF T = 1 THEN GOSUB 1160
100 IF T = 2 OR T = 5 OR T = 8 OR
T = 10 THEN GOSUB 1210
110 IF T = 3 OR T = 4 OR T = 6 OR
T = 7 OR T = 9 THEN GOSUB 1
260
120 IF T = 10 THEN GOSUB 3640
130 ON T GOSUB 2860,2880,2900,29
10,2920,2930,2940,2950,2960,
2970
140 GOSUB 2180: REM LECTURE DU
CLAVIER
150 IF Q = 1 AND AX < > 1 THEN
GOSUB 1750
160 IF BB = 1 THEN GOSUB 2590
170 IF DD = 2 THEN GOSUB 1860
180 IF DD = 1 THEN GOSUB 1920
190 P = 75:D = 10: GOSUB 3700
200 GOSUB 1590
210 IF T = 10 THEN GOSUB 3640
220 GOSUB 2670: REM AFFICHAGE D
U SCORE
```

```
230 SC = SC - 10
240 IF N = 28 THEN T = T + 1: GOSUB
2980: GOTO 80
250 GOSUB 2200: REM DEPLACEMENT
NT DES OBJETS
260 GOSUB 1310: REM TEST SUR
LA MORT DU JOUEUR
270 IF PI < > 1 THEN U = 0: GOTO
290
280 U = U + 1: PS = 6 / U: IF PS =
1 THEN U = 0
290 GOTO 140
300 Y = 1
310 REM PRESENTATION
320 GOSUB 3710
330 REM CHARGEMENT DE LA TABLE
DE FORME
340 POKE 232,0: POKE 233,96
350 IF PEEK(24576) = 31 THEN 3
70
360 PRINT CHR$(4)"BLOOD ROBIN
DESS."
370 HGR2
380 SCALE = 1
390 FOR I = 1 TO 279 STEP 16
400 IF I > 260 THEN GOTO 720
410 HCOLOR=3: DRAW 7 AT I,100
420 P = 30:D = 25: GOSUB 3700
430 FOR Z = 1 TO 30: NEXT
440 HCOLOR=0: DRAW 7 AT I,100
450 HCOLOR=3: DRAW 8 AT I + 4,1
00
460 FOR Z = 1 TO 30: NEXT
470 P = 40:D = 25: GOSUB 3700
480 HCOLOR=0: DRAW 8 AT I + 4,1
00
490 HCOLOR=3: DRAW 7 AT I + 8,1
00
500 FOR Z = 1 TO 30: NEXT
510 P = 50:D = 20: GOSUB 3700
520 HCOLOR=0: DRAW 7 AT I + 8,1
00
530 HCOLOR=3: DRAW 6 AT I + 12,
100
540 FOR Z = 1 TO 30: NEXT
550 P = 60:D = 20: GOSUB 3700
560 HCOLOR=0: DRAW 6 AT I + 12,
100
570 SCALE = 2
580 IF I = 33 THEN HCOLOR=3: DRAW
10 AT I,100
590 IF I = 49 THEN HCOLOR=3: DRAW
11 AT I,100
600 IF I = 65 THEN HCOLOR=3: DRAW
12 AT I,100
610 IF I = 81 THEN HCOLOR=3: DRAW
13 AT I,100
620 IF I = 97 THEN HCOLOR=3: DRAW
14 AT I,100
630 IF I = 113 THEN HCOLOR=3: DRAW
15 AT I,100
640 IF I = 129 THEN HCOLOR=3: DRAW
16 AT I,100
650 IF I = 145 THEN HCOLOR=3: DRAW
17 AT I,100
660 IF I = 161 THEN HCOLOR=3: DRAW
18 AT I,100
670 IF I = 177 THEN HCOLOR=3: DRAW
19 AT I,100
680 IF I = 193 THEN HCOLOR=3: DRAW
20 AT I,100
690 IF I = 209 THEN HCOLOR=3: DRAW
21 AT I,100
700 SCALE = 1
710 NEXT I
720 GOSUB 3510: REM MUSIQUE ET
EXPLICATIONS
730 DIM EW(28): DIM X(28)
740 M = 5
750 FOR N = 1 TO 28
760 X(N) = M
770 M = M + 10
780 NEXT N
790 N = 1
800 FOR N = 1 TO 28 STEP 2
810 EW(N) = 7
820 NEXT N
830 FOR N = 2 TO 28 STEP 4
840 EW(N) = 8
850 NEXT N
860 FOR N = 4 TO 28 STEP 4
870 EW(N) = 6
880 NEXT N
890 N = 1
900 SC = 1000: XB = 275
910 VC = 1: XC = 65
920 XF = 185
930 TEXT: HOME: PRINT "VOULEZ-
VOUS DES EXPLICATIONS (O/N)?":
GET A$: IF A$ < > "O" THEN
GOTO 1010
940 HOME: VTAB 1: HTAB 8: PRINT
"*** ROBIN DES BOIS ***"
950 PRINT: PRINT
960 PRINT: PRINT "NOTRE HER
OS VEUT RETROUVER LA BELLE M
ARIANNE...MAIS LE PRINCE JE
AN LUI TEND DES PIEGES."
VOUS D'AIDER ROBIN A ATTEIN
DRE SON BUT.
970 PRINT: PRINT
980 PRINT "POUR CELA VOUS D
ISPOSEZ DES COMMANDES
SUIVANTES:
--- UN PAS EN AVANT
EN ARRIERE
'A' POUR ATTRAPER LA CORDE
"
990 PRINT "'S' POUR EVITER LES F
LECHES OU FRANCH
IR LES FOSSES."
1000 VTAB 22: HTAB 11: INVERSE:
PRINT "BONNE CHANCE ---":
NORMAL: GET A$
1010 D$ = CHR$(4)
```

```
1020 FOR I = 1 TO 5
1030 PRINT D$:"OPEN SCORES"
1040 PRINT D$:"READ SCORES"
1050 FOR I = 1 TO 5
1060 INPUT NM$(I),O$(I)
1070 NEXT I
1080 PRINT D$:"CLOSE SCORES"
1090 HOME: VTAB 5: PRINT "VOULE
Z-VOUS VOIR LES MEILLEURS SC
DRES (O/N)?": GET A$: IF A
$ < > "O" THEN 1150
1100 FOR I = 1 TO 5
1110 PRINT: PRINT "
":O$(I),NM$(I)
1120 NEXT I
1130 ZX = 1
1140 GET A$
1150 FR = 0:N = 1:SC = 1000: RETURN
1160 HGR2
1170 HCOLOR=3
1180 HPLLOT 0,130 TO 180,130 TO 1
80,145 TO 200,145 TO 200,130
TO 279,130
1190 HPLLOT 0,160 TO 60,160 TO 60
,180 TO 0,180
1200 RETURN
1210 HGR2
1220 HCOLOR=3
1230 HPLLOT 0,130 TO 70,130 TO 70
,155 TO 130,155 TO 130,130 TO
180,130 TO 180,145 TO 200,14
5 TO 200,130 TO 279,130
1240 HPLLOT 0,160 TO 60,160 TO 60
,180 TO 0,180
1250 RETURN
1260 HGR2
1270 HCOLOR=3
1280 HPLLOT 0,130 TO 60,130 TO 60
,145 TO 80,145 TO 80,130 TO
100,130 TO 100,145 TO 120,14
5 TO 120,130 TO 140,130 TO 1
40,145 TO 160,145 TO 160,130
TO 180,130 TO 180,145 TO 20
0,145 TO 200,130 TO 279,130
1290 HPLLOT 0,160 TO 60,160 TO 60
,180 TO 0,180
1300 RETURN
1310 REM TEST SUR LA MORT DU JO
UEUR
1320 IF SA < > 0 THEN 1470
1330 IF T < > 1 THEN 1360
1340 IF N = 19 OR N = 20 THEN HCOLOR=
0: DRAW EW(N) AT X(N),120: HCOLOR=
3: ROT=30: DRAW EW(N) AT X(
N),138: ROT=0: GOTO 3010
1350 GOTO 1400
1360 IF T < > 2 AND T < > 5 AND
T < > 8 AND T < > 10 THEN
1390
1370 IF N = 8 OR N = 9 OR N = 10
OR N = 11 OR N = 12 OR N =
13 THEN HCOLOR=0: DRAW EW(
N) AT X(N),120: HCOLOR=3: ROT=
30: DRAW EW(N) AT X(N),150: ROT=
0: GOTO 3010
1375 IF N = 19 OR N = 20 THEN HCOLOR=
0: DRAW EW(N) AT X(N),120: HCOLOR=
3: ROT=30: DRAW EW(N) AT X(
N),138: ROT=0: GOTO 3010
1380 GOTO 1400
1390 IF N = 7 OR N = 8 OR N = 11
OR N = 12 OR N = 15 OR N =
16 OR N = 19 OR N = 20 THEN
HCOLOR=0: DRAW EW(N) AT X(
N),120: HCOLOR=3: ROT=30: DRAW
EW(N) AT X(N),138: ROT=0: GOTO
3010
1400 IF F < > 1 THEN 1460
1410 IF XF = X(N) OR XF = X(N) -
10 THEN 3010
1420 IF FR < > 2 THEN 1460
1430 IF XG = X(N) OR XG = X(N) -
10 THEN 3010
1440 IF FR < > 3 THEN 1460
1450 IF XH = X(N) OR XH = X(N) -
10 THEN 3010
1460 RETURN
1470 IF B < > 1 THEN 1510
1480 IF XB = X(N) THEN 3010
1490 IF XB + 10 = X(N) THEN 3010
1500 IF XB + 20 = X(N) THEN 3010
1510 IF PI < > 1 THEN 1570
1520 IF PS < > 1 THEN 1570
1530 IF T < > 2 AND T < > 5 AND
T < > 8 AND T < > 10 THEN
1540 IF N = 19 OR N = 20 THEN GOTO
3010
1550 RETURN
1560 IF N = 7 OR N = 8 OR N = 11
OR N = 12 OR N = 15 OR N =
16 OR N = 19 OR N = 20 THEN
GOTO 3010
1570 RETURN
1580 RETURN
1590 REM DEPLACEMENT DU JOUEUR
1600 IF AX = 1 THEN 1980
1610 IF N > = 28 THEN N = 28: RETURN
1620 IF S < > 149 THEN 1690
1630 N = N + 1
1640 HCOLOR=0: DRAW EW(N - 1) AT
X(N - 1),120
1650 HCOLOR=3: DRAW EW(N) AT X(
N),120
1660 POKE = 16368,0
1670 S = 0
1680 RETURN
1690 IF S < > 193 THEN 1790
1700 HCOLOR=0: DRAW EW(N) AT X(
N),120
1710 HCOLOR=3: DRAW 9 AT X(N),1
05
1720 IF X(N) = XC AND CO = 1 THEN
AX = 1
```

```
1730 D = 1:SA = 1:SC = 0: POKE =
16368,0
1740 RETURN
1750 HCOLOR=0: DRAW 9 AT X(N),1
05
1760 HCOLOR=3: DRAW EW(N) AT X(
N),120
1770 D = 0:SA = 0:S = 0: POKE =
16368,0
1780 RETURN
1790 IF S < > 211 THEN 2110
1800 HCOLOR=0: DRAW EW(N) AT X(
N),120
1810 N = N + 1
1820 IF N > 28 THEN N = 28
1830 HCOLOR=3: DRAW 9 AT X(N),1
05
1840 D = 2:SA = 1:S = 0: POKE =
16368,0
1850 RETURN
1860 HCOLOR=0: DRAW 9 AT X(N),1
05
1870 N = N + 1
1880 IF N > 28 THEN N = 28
1890 HCOLOR=3: DRAW 9 AT X(N),1
05
1900 D = 1
1910 RETURN
1920 HCOLOR=0: DRAW 9 AT X(N),1
05
1930 N = N + 1
1940 IF N > 28 THEN N = 28
1950 HCOLOR=3: DRAW EW(N) AT X(
N),120
1960 SA = 0:D = 0: POKE = 16368
,0:S = 0
1970 RETURN
1980 IF L = 7 THEN 2060
1990 HCOLOR=0: DRAW 9 AT X(N),1
05
2000 L = L + 1
2010 IF VC = 1 THEN N = N + 1
2020 IF VC = 0 THEN N = N - 1
2030 HCOLOR=3: DRAW 9 AT X(N),1
05
2040 SA = 1: POKE = 16368,0
2050 RETURN
2060 HCOLOR=0: DRAW 9 AT X(N),1
05
2070 HCOLOR=3: DRAW EW(N) AT X(
N),120
2080 SA = 0:S = 0: POKE = 16368,
0:AX = 0
2090 L = 0
2100 RETURN
2110 IF S < > 136 THEN 2170
2120 HCOLOR=0: DRAW EW(N) AT X(
N),120
2130 N = N - 1
2140 IF N < 1 THEN N = 1
2150 HCOLOR=3: DRAW EW(N) AT X(
N),120
2160 S = 0: POKE = 16368,0
2170 RETURN
2180 S = PEEK(-16384)
2190 RETURN
2200 REM DEPLACEMENT DES OBJETS
2210 IF CO < > 1 THEN 2310
2220 IF VC < > 1 THEN 2260
2230 IF XC < > 135 THEN XC = XC
+ 10: GOTO 2280
2240 IF XC = 135 THEN XC = XC -
10:VC = 0
2250 GOTO 2280
2260 IF XC < > 65 THEN XC = XC -
10: GOTO 2280
2270 IF XC = 65 THEN XC = XC +
10:VC = 1
2280 HCOLOR=0: HPLLOT 100,1 TO X
C - 10,100
2290 HPLLOT 100,1 TO XC + 10,100
HCOLOR=3: HPLLOT 100,1 TO X
C,100
2310 IF B < > 1 THEN 2360
2320 XB = XB - 10: IF XB = 5 THEN
HCOLOR=0: DRAW 1 AT 15,95:
HCOLOR=3:XB = 275: DRAW 1 AT
XB,95: GOTO 2360
2330 HCOLOR=0: DRAW 1 AT XB + 1
0,95: HCOLOR=3: DRAW 1 AT X
B,95
2340 IF XX = 1 THEN XX = 0: GOTO
2360
2350 IF FR > = 4 THEN XX = 1: GOTO
2320
2360 IF F < > 1 THEN 2450
2370 XF = XF - 10: IF XF = 5 THEN
HCOLOR=0: DRAW 2 AT 15,122
: HCOLOR=3:XF = 275: DRAW 2
AT XF,122: GOTO 2390
2380 HCOLOR=0: DRAW 2 AT XF + 1
0,122: HCOLOR=3: DRAW 2 AT
XF,122
2390 IF FR < > 2 THEN 2450
2400 XG = XG - 10: IF XG = 5 THEN
HCOLOR=0: DRAW 2 AT 15,122
: HCOLOR=3:XG = 275: DRAW 2
AT XG,122: GOTO 2450
BREAK
5LIST2401-
2410 HCOLOR=0: DRAW 2 AT XG + 1
0,122: HCOLOR=3: DRAW 2 AT
XG,122
2420 IF FR < > 3 THEN 2450
2430 XH = XH - 10: IF XH = 5 THEN
HCOLOR=0: DRAW 2 AT 15,122
: HCOLOR=3:XH = 275: DRAW 2
AT XH,122: GOTO 2450
2440 HCOLOR=0: DRAW 2 AT XH + 1
0,122: HCOLOR=3: DRAW 2 AT
XH,122
2450 IF PI < > 1 THEN 2660
2460 HCOLOR=3: DRAW 3 AT 190,13
0
2470 IF T < > 3 AND T < > 4 AND
T < > 6 AND T < > 7 AND T < >
9 THEN 2510
2480 DRAW 3 AT 70,130
2490 DRAW 3 AT 110,130
2500 DRAW 3 AT 150,130
2510 IF PS < > 1 THEN 2660
2520 HCOLOR=0: DRAW 3 AT 190,13
0
2530 HCOLOR=3: DRAW 3 AT 190,11
0
2540 IF T < > 3 AND T < > 4 AND
T < > 6 AND T < > 7 AND T < >
9 THEN 2580
2550 HCOLOR=0: DRAW 3 AT 70,130
: HCOLOR=3: DRAW 3 AT 70,11
0
2560 HCOLOR=0: DRAW 3 AT 110,13
0: HCOLOR=3: DRAW 3 AT 110,
110
2570 HCOLOR=0: DRAW 3 AT 150,13
0: HCOLOR=3: DRAW 3 AT 150,
110
2580 BB = 1:PS = 1: RETURN
2590 HCOLOR=0: DRAW 3 AT 190,11
0
2600 HCOLOR=3: DRAW 3 AT 190,13
0
2610 IF T < > 3 AND T < > 4 AND
T < > 6 AND T < > 7 AND T < >
9 THEN 2650
```

```
2620 HCOLOR=0: DRAW 3 AT 70,110
: HCOLOR=3: DRAW 3 AT 70,13
0
2630 HCOLOR=0: DRAW 3 AT 110,11
0: HCOLOR=3: DRAW 3 AT 110,
130
2640 HCOLOR=0: DRAW 3 AT 150,11
0: HCOLOR=3: DRAW 3 AT 150,
130
2650 BB = 0:PS = 0
2660 RETURN
2670 IF SC < > 0 THEN RETURN
2680 HCOLOR=0: DRAW AA + 20 AT
1,175
2690 DRAW AB + 20 AT 9,175
2700 DRAW AC + 20 AT 17,175
2710 DRAW AD + 20 AT 25,175
2720 AA = INT(SC / 10000)
2730 IF AA > 0 THEN SC = SC - AA
* 10000
2740 AB = INT(SC / 1000)
2750 SC = SC - AB * 1000
2760 AC = INT(SC / 100)
2770 SC = SC - AC * 100
2780 AD = INT(SC / 10)
2790 SC = SC + AA * 10000 + AB *
1000 + AC * 100
2800 HCOLOR=3: DRAW AA + 20 AT
1,175
2810 DRAW AB + 20 AT 9,175
2820 DRAW AC + 20 AT 17,175
2830 DRAW AD + 20 AT 25,175
2840 DRAW 20 AT 33,175
2850 RETURN
2860 REM VARIABLES PARTICULIERE
S A CHAQUE TABLEAU
2870 F = 1:B = 0:PI = 0:CO = 0:XF
= 275:XG = 145:XH = 85: RETURN
2880 F = 0:B = 0:PI = 0:CO = 1: IF
FR = 2 THEN PI = 1
2890 RETURN
2900 F = 0:B = 0:PI = 1:CO = 0: RETURN
2910 F = 0:B = 1:PI = 0:CO = 0: RETURN
2920 F = 1:B = 0:PI = 0:CO = 1:XF
= 175:XG = 105:XH = 245: RETURN
2930 F = 1:B = 0:PI = 1:CO = 0:XF
= 155:XG = 85:XH = 235: RETURN
2940 F = 0:B = 1:PI = 1:CO = 0:XB
= 55: RETURN
2950 F = 1:B = 1:PI = 0:CO = 1:XB
= 105:XF = 175:XG = 245:XH =
255: RETURN
2960 F = 1:B = 1:PI = 1:CO = 0:XB
= 105:XF = 175:XG = 245:XH =
255: RETURN
2970 F = 1:B = 1:PI = 1:CO = 1:XB
= 105:XF = 175:XG = 245:XH =
165: RETURN
2980 SC = SC + 1000
2990 N = 1
3000 RETURN
3010 REM MORT DU JOUEUR
3020 HCOLOR=3: DRAW 18 AT 130,3
0: DRAW 11 AT 140,30: DRAW 1
0 AT 150,30: DRAW 19 AT 160,
30
3030 REM MUSIQUE: PETITE MARCH
E
3040 P = 76:D = 120: GOSUB 3700:D
= 90: GOSUB 3700:D = 30: GOSUB
3700:P = 84:D = 120: GOSUB 3
700:P = 76: GOSUB 3700:D = 2
40:P = 68: GOSUB 3700:D = 12
0: GOSUB 3700
3050 P = 0
3060 D = 120: GOSUB 3700
3070 P = 76: GOSUB 3700:D = 90: GOSUB
3700:D = 30: GOSUB 3700:P =
84:D = 120: GOSUB 3700:P = 7
6: GOSUB 3700:P = 80:D = 240
:P = 80: GOSUB 3700:D = 120:
GOSUB 3700:P = 0: GOSUB 370
0
3080 P = 76: GOSUB 3700:P = 68:D =
90: GOSUB 3700:D = 30: GOSUB
3700:D = 90:P = 76: GOSUB 37
00:D = 30: GOSUB 3700:D = 90
:P = 84: GOSUB 3700:D = 30: GOSUB
3700:D = 240:P = 80: GOSUB 3
700:P = 68
3090 D = 120
3100 GOSUB 3700:P = 0: GOSUB 370
0
3110 P = 80:D = 120: GOSUB 3700:D
= 90: GOSUB 3700:D = 30: GOSUB
3700:P = 68:D = 120: GOSUB 3
700: GOSUB 3700:D = 240:P =
84: GOSUB 3700
3120 TEXT: HOME
3130 FLASH: PRINT "VOTRE SCORE
":SC
3140 NORMAL
3150 IF SC < > 0% (1) AND SC < >
0% (2) AND SC < > 0% (3) AND
SC < > 0% (4) AND SC < > 0%
(5) THEN 3170
3155 REM SI LE SCORE EST PARMIS
LES CINQ MEILLEURS, ON L'ENR
EGISTRE
3160 GOSUB 3210
3170 POKE = 16368,0
3180 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER
?(O/N)": GET A$
3190 IF A$ = "O" THEN GOSUB 109
0: GOTO 70
3200 GOTO 3360
3210 SD = 0% (1):SE = 0% (2):SF = 0
% (3):SG = 0% (4):SH = 0% (5)
INPUT "VOTRE NOM, S'IL VOUS
PLAIT ":NM$
3220 IF SC > = SD THEN 0% (1) =
SC:0% (2) = SE:0% (3) = SF:0%
(4) = SG:0% (5) = SH:NM$ (5) =
NM$:NM$ (4) = NM$ (3):NM$ (3)
= NM$ (2):NM$ (2) = NM$ (1):N
M$ (1) = NM$: GOTO 3280
3240 IF SC > = SE THEN 0% (1) =
SD:0% (2) = SE:0% (3) = SF:0%
(4) = SG:0% (5) = SH:NM$ (5) =
NM$:NM$ (4) = NM$ (3):NM$ (3)
= NM$ (2):NM$ (2) = NM$ (1):N
M$ (1) = NM$: GOTO 3280
3250 IF SC > = SF THEN 0% (1) =
SD:0% (2) = SE:0% (3) = SF:0%
(4) = SG:0% (5) = SH:NM$ (5) =
NM$:NM$ (4) = NM$ (3):NM$ (3)
= NM$ (2):NM$ (2) = NM$ (1):N
M$ (1) = NM$: GOTO 3280
3260 IF SC > = SG THEN 0% (1) =
SD:0% (2) = SE:0% (3) = SF:0%
(4) = SG:0% (5) = SH:NM$ (5) =
NM$:NM$ (4) = NM$ (3):NM$ (3)
= NM$ (2):NM$ (2) = NM$ (1):N
M$ (1) = NM$: GOTO 3280
3270 IF SC > = SH THEN 0% (1) =
SD:0% (2) = SE:0% (3) = SF:0%
(4) = SG:0% (5) = SH:NM$ (5) =
NM$:NM$ (4) = NM$ (3):NM$ (3)
= NM$ (2):NM$ (2) = NM$ (1):N
M$ (1) = NM$: GOTO 3280
3280 PRINT D$:"DELETE SCORES"
3290 PRINT D$:"OPEN SCORES"
3300 PRINT D$:"WRITE SCORES"
3310 FOR I = 1 TO 5
3320 PRINT NM$(I): PRINT O$(I)
3330 NEXT I
```


BLACK JACK

SPECTRUM

Ce jeu comporte 52 cartes. Chaque carte a une valeur:
J:VALET:2 Q:DAME:3 K:ROI:4 A:AS:11

les autres cartes ayant la valeur de leur chiffre.
Le but du jeu est d'égaliser ou d'approcher le plus possible le chiffre 21, en additionnant la valeur de chaque carte que l'on a tiré.

Le joueur et le Spectrum misent chacun leur tour. les mises sont égales.
Celui qui égale ou approche le plus 21, gagne sa mise et celle de l'autre.

En cas d'égalité de points ou dépassement de 21 par les deux, chacun reprend sa mise.

En cas de dépassement de 21 par le Spectrum ou le joueur, la mise revient au joueur ou au spectrum.

Frédéric PRODEO

Mode d'emploi:

Si le joueur pense que le total de ses cartes est assez élevé, il ne redemande plus de carte (n/o)? ;

n:non+enter,

noui+enter

Quand le crédit (qui est de 100 au départ) est à 0, la partie est terminée.

Entre chaque mise, on peut attendre ou appuyer sur la touche enter pour faire apparaître la nouvelle donne.



```
15 REM *****
20 REM # PRESENTATION #
25 REM *****
30 BORDER 4: PAPER 4: CLS
35 GO SUB 9000
36 POKE 23509,10: GO SUB 9195
37 PRINT AT 1,7: INK 1: PAPER
38 "BLACK JACK, AT 0,7: PAPER 3
39 "AT 2,7: PAPER 3:
40 "AT 3,0: PAPER 11
41 PLOT 0,40: DRAW 255,0: PRIN
42 T AT 19,0: Mise (J): AT 19,17: M
43 ise (S): AT 18,0: Credit (J): AT
44 18,17: Credit (S):
45 PRINT AT 5,0: INK 7: PAPER
46 "U: AT 6,0: D: AT 7,0: U: AT 8
47 "S: AT 9,0:
48 PRINT AT 11,0: INK 7: PAPER
49 "AT 12,0: M: AT 13,0: O: A
50 T 14,0: I: AT 15,0:
51 REM *****
52 REM # TIRAGE DES CARTES #
53 REM *****
54 REM # TIRAGE DES CARTES #
55 REM *****
56 REM # TIRAGE DES CARTES #
57 REM *****
58 REM # TIRAGE DES CARTES #
59 REM *****
60 REM # TIRAGE DES CARTES #
61 REM *****
62 REM # TIRAGE DES CARTES #
63 REM *****
64 REM # TIRAGE DES CARTES #
65 REM *****
66 REM # TIRAGE DES CARTES #
67 REM *****
68 REM # TIRAGE DES CARTES #
69 REM *****
70 IF e<w THEN GO SUB 1510: G
71 O SUB 2500
72 IF e=w THEN GO SUB 1500: GO
73 SUB 1000
74 GO SUB 8500
75 PAUSE 500: FOR f=4 TO 15: P
76 RINT AT f,1: NEXT f
77 GO SUB 9200
78 LET i=i+1: GO TO 65
```

```
200 RESTORE 9500
205 FOR f=0 TO 5
210 READ d,n
215 DEEP d/3,n
220 NEXT f
225 PRINT #1: INK 7: PAPER 2: B
226 RIGHT 1: "SPACE pour une autre pa
227 rtie"
228 IF INKEY$="" THEN GO SUB 9
229 CLS: GO TO 30
230 IF INKEY$<>"" AND INKEY$<>
231 THEN STOP
232 GO TO 230
233 REM *****
1005 REM # AFFICHAGE CARTES (J) #
1010 REM *****
1011 LET t=0: LET o=1
1012 PRINT AT 21,0: INK 5: PAPER
1013 BRIGHT 1: "SPACE pour tirer u
1014 ne carte"
1015 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 1
1016 GO SUB 1200
1017 FOR f=5 TO 9
1020 PRINT AT f,0: INK 7: PAPER
1021 7:
1022 NEXT f
1023 PLOT 8*0,95: DRAW 23,0: DRA
1024 U 0,40: DRAW -23,0: DRAW 0,-40
1025 IF a1=1 OR a1=2 THEN LET z=
1026 2
1027 IF a1=3 OR a1=4 THEN LET z=
1028 0
1029 PRINT AT 0,0+1: PAPER 7: IN
1030 K z,a(a1): AT 8,0+1: b(a2): BEEP
1031 1,RND*20
1050 PRINT AT 21,0: "
```

```
1053 GO SUB 2000
1054 PRINT AT 7,29: INK 5: PAPER
1055 2,1:
1056 IF e=w AND t=22 THEN LET
1057 x=0: GO TO 2500
1058 IF e<w AND t=22 THEN LET
1059 x=20: RETURN
1060 INPUT INK 5: PAPER 0: BRIGHT
1061 1: "Encore une carte ? (o/n) : r
1062 $
1063 IF LEN r$<1 THEN GO TO 105
1064 IF r$(1)="" OR r$(1)="O" T
1065 HEN LET o=o+1: GO TO 1015
1066 IF r$(1)="" OR r$(1)="O"
1067 AND e=w THEN LET x=t: GO TO 2
1068 500
1069 IF r$(1)="" OR r$(1)="O"
1070 AND e<w THEN LET x=t: RETURN
```

```
1200 LET a1=INT (RND*4)+1: LET a
1201 2=INT (RND*13)+1: LET u=u+1: LET
1202 q=(100*a1)+a2
1203 FOR f=1 TO u
1204 IF a(f)=q THEN LET u=u-1: G
1205 O TO 1200
1206 RETURN
1207 s(u)=q
1208 PRINT AT 18,10: INK 1: CJ: "
1209 AT 18,27: INK 2: CS: "
1210 INPUT INK 5: BRIGHT 1: PAPE
1211 R "Votre mise ? : m:
1212 IF m<1 OR m>10 AND CJ=10
1213 AND CS=10 OR m=CS+1 THEN GO T
1214 O 1505
1215 LET ms=m:
1216 LET CJ=CJ-m: LET CS=CS-ms:
1217 TO 1550
1218 IF CJ<=10 THEN LET ms=CJ: G
1219 O TO 1525
1220 IF CS<=10 THEN LET ms=CS: G
1221 O TO 1525
1222 IF CJ>CS THEN LET ms=INT (R
1223 ND*cs)
1224 IF CJ<CS THEN LET ms=INT (
1225 RND*cs)
1226 IF ms<10 THEN GO TO 1512
1227 LET ms=ms
1228 LET CJ=CJ-m:
1229 LET CS=CS-ms
1230 GO SUB 8900
1231 RETURN
1232 IF a2=1 THEN LET t=t+2
1233 IF a2=2 THEN LET t=t+3
1234 IF a2=3 THEN LET t=t+4
1235 IF a2=4 THEN LET t=t+5
1236 IF a2=5 THEN LET t=t+6
1237 IF a2=6 THEN LET t=t+7
1238 IF a2=7 THEN LET t=t+8
1239 IF a2=8 THEN LET t=t+9
1240 IF a2=9 THEN LET t=t+10
1241 IF a2=10 THEN LET t=t+11
```

```
2005 IF a2=11 THEN LET t=t+3
2006 IF a2=12 THEN LET t=t+4
2007 IF a2=13 THEN LET t=t+11
2008 RETURN
2009 REM *****
2010 REM # AFFICHAGE CARTES (S) #
2011 REM *****
2012 LET t=0: LET p=1
2013 GO SUB 1200
2014 FOR f=1 TO 15
2015 PRINT AT f,p: INK 7: PAPER
2016 7:
2017 NEXT f
2018 PLOT p*8,48: DRAW 23,0: DRA
2019 U 0,40: DRAW -23,0: DRAW 0,-40
2020 IF a1=1 OR a1=2 THEN LET z=
2021 2
2022 IF a1=3 OR a1=4 THEN LET z=
2023 0
2024 PRINT AT 12,p+1: INK z: PAP
2025 ER 7,a(a1): AT 14,p+1: b(a2): BE
2026 EP 1,RND*20
```

```
2550 GO SUB 2000
2551 PRINT AT 13,29: INK 2: PAPE
2552 2:
2553 IF e=w AND x=0 THEN LET y=t
2554 J: RETURN
2555 IF e<w AND t=21 THEN LET
2556 y=0: GO TO 1000
2557 IF e=w AND t=21 THEN LET y
```

```
=0: RETURN
2575 IF t=16 OR t=21 THEN LET
2576 p=p+4: GO TO 2500
2577 IF e<w AND (t=16 OR t=21)
2578 AND t=21 THEN LET y=t: GO TO
2579 1000
2580 IF e=w AND (t=16 OR t=21)
2581 AND t=21 THEN LET y=t: RETURN
```

```
6500 IF x<y THEN LET cs=cs+m:ms
6501 : LET ms=0: LET m=0: GO SUB 690
6502 0: GO TO 6515
6503 IF x=y THEN LET CJ=CJ+m: L
6504 ET m=0: LET CS=CS+m: LET ms=0:
6505 GO SUB 8900: GO TO 6515
6506 IF x<y THEN LET CJ=CJ+m:ms
6507 : LET m=0: LET ms=0: GO SUB 690
6508 0: GO TO 6515
6509 IF CS=0 AND ms<=0 THEN PAU
6510 SE 15: CLS: PRINT AT 10,0: PAP
6511 ER 16: INK 5: "J'ai perdu: GO TO
```

```
6900 IF CJ=0 AND ms<=0 THEN PAU
6901 SE 20: CLS: PRINT AT 10,0: PAP
6902 ER 20: INK 5: "VOUS avez perdu: G
6903 O TO 2000
6904 RETURN
6905 PRINT AT 18,10: INK 1: CJ: "
6906 AT 18,27: INK 2: CS: "
6907 AT 19,26: ms: "
```

```
9000 RETURN
9001 FOR f=USR "a" TO USR "q"+7
9002 READ a: POKE f,a: NEXT f
9003 DATA 0,68,208,254,254,124,5
9004 DATA 24,60,126,255,255,126,
9005 DATA 24,60,126,255,255,219,
9006 DATA 60,60,24,219,255,219,2
9007 DATA 62,65,1,62,64,64,64,12
9008 DATA 30,33,1,14,1,33,30
9009 DATA 4,12,20,30,60,60,4,4
9010 DATA 126,64,64,124,2,2,12
9011 DATA 62,65,64,94,97,65,65,6
9012 DATA 255,2,4,62,16,32,64,12
9013 DATA 124,130,130,124,130,13
9014 DATA 62,65,65,62,1,1,1,62
9015 DATA 158,161,161,161,161,16
9016 DATA 30,4,4,4,4,4,130,120
9017 DATA 60,66,66,66,66,66,124,
9018 DATA 238,72,60,96,80,72,60,
9019 DATA 16,40,68,130,254,130,1
9020 130
```

```
9021 DIM a$(4)
9022 DIM b$(13)
9023 LET a$(1)="A"
9024 LET a$(2)="K"
9025 LET a$(3)="Q"
9026 LET a$(4)="J"
9027 LET b$(1)="A"
9028 LET b$(2)="K"
9029 LET b$(3)="Q"
9030 LET b$(4)="J"
9031 LET b$(5)="10"
9032 LET b$(6)="11"
9033 LET b$(7)="12"
9034 LET b$(8)="13"
9035 LET b$(9)="14"
9036 LET b$(10)="15"
9037 LET b$(11)="16"
9038 LET b$(12)="17"
9039 LET b$(13)="18"
```

```
9100 LET b$(6)="10"
9101 LET b$(9)="14"
9102 LET b$(10)="15"
9103 LET b$(11)="16"
9104 LET b$(12)="17"
9105 LET b$(13)="18"
9106 RETURN
9107 LET i=0: LET cs=100: LET CJ
9108 100
9109 LET cs=100: LET CJ=100
9110 LET x=0: LET y=0: LET t=0
9111 DIM a$(16)
9112 LET u=0
9113 FOR f=1 TO 16: LET s(f)=0:
9114 NEXT f
9115 RETURN
9116 DATA 1,8,.5,8,1,3,.5,12,1.5
9117 8,1,3
9118 SAVE "black-jack" LINE 1
```

LABY 3D

Vous venez d'être jeté dans un labyrinthe à côté duquel celui de Dédale est d'une simplicité enfantine. Vous disposez d'une heure pour trouver la clé et la sortie, sinon...

Enfin, prenez votre courage à deux mains et vos jambes à votre cou pour parcourir quelques unes des 500 pièces que compte la construction.

Mode d'emploi (complet) dans le programme.

Lilian JOUAUD

TO 7



```
10 'INITIALISATION
20 GOTO 1000
30 'TRAITEMENT D'UNE PIECE
40 GOTO 2000
50 'DESSIN D'UNE PIECE
60 GOTO 3000
70 'TRAITEMENT DE L'ACTION
80 GOTO 4000
90 'FIN DU JEU
100 VIE=VIE-1
105 IF VIE<=0 THEN 7000
107 IF X=6 AND Y=0 AND Z=1 THEN 120
110 GOTO 30
120 'TRAITEMENT DE FIN
125 IF CLE=0 THEN LOCATE 2,24:PRINT "P
126 OUR SORTIR, IL FAUT TROUVER LA CLE":Y
127 =1:FOR I=1 TO 700:NEXT I:GOTO 110
130 GOTO 5000
140 END
1000 SCREEN 6,0,0:CLER ,5
1010 ATTRB 1,1:CLS
1020 LOCATE 9,6,0
1030 PRINT "LABYRINTHE"
1040 LOCATE 7,12,0
1050 PRINT "3 DIMENSIONS":ATTRB 0,0
1060 PLAY "03T3L40MIL20SILAL34SIL40S004L
1061 40MIL20SILAL34SIL40S005T3L40MIL20SILAL34
1062 SIL40S004"
1070 DIM L$(10,10,5)
1080 DIM P$(6)
1090 X=5:Y=1:Z=1:D=1:VIE=3600:CLE=0
1091 LOCATE 10,19,1:INPUT "NOUVELLE PART
1092 IE":REP$
1093 IF REP$<>"N" THEN 1099
1094 LOCATE 8,22,0:PRINT "POSITIONNEZ LA
1095 CASSETTE":LOCATE 7,24,0:PRINT "PUIS TAP
1096 EZ SUR UNE TOUCHE":
1097 FFS=INPUT$(1)
1098 OPEN "I",#1,"CASS:POS"
1099 INPUT #1,X,Y,Z,D,VIE,CLE,K1,K2,K3,T
1100 1,12,13
```

```
1090 CLOSE #1:GOTO 1100
1091 LOCATE 13,22,1:INPUT "UN NOMBRE":AL
1092 EA:FOR I=1 TO ALEA:K1=INT(RND(1)*10)+1:K
1093 2=INT(RND(1)*10)+1:K3=INT(RND(1)*5)+1:NE
1094 X I:T1=INT (RND(1)*10)+1:T2=INT(RND(1)*
1095 10)+1:T3=INT(RND(1)*5)+1
1100 FOR K=1 TO 5
1110 FOR J=1 TO 10
1120 FOR I=1 TO 10
1130 READ L$(I,J,K)
1140 NEXT I
1150 NEXT J
1160 NEXT K
1170 DEFGR$(0)=16,56,124,16,16,56,16,16
1171 1190 DEFGR$(1)=0,32,100,255,100,32,0
1172 1200 DEFGR$(2)=0,8,28,8,8,62,28,0
1173 1210 DEFGR$(3)=0,4,38,255,38,4,0,0
1174 1220 DEFGR$(4)=126,66,126,24,38,24,28,24
1175 1230 GOTO 40
2000 AS=L$(X,Y,Z):J=1
2010 FOR I=D TO 4
2020 P$(J)=MID$(AS,I,1)
2030 J=J+1
2040 NEXT I
2050 IF D=1 THEN 2100
2060 FOR I=1 TO D-1
2070 P$(J)=MID$(AS,I,1)
2080 J=J+1
2090 NEXT I
2100 P$(5)=MID$(AS,5,1)
2110 P$(6)=MID$(AS,6,1)
2120 GOTO 60
3000 CLS
3010 LINE (0,0)-(79,49)
3020 LINE (319,0)-(239,49)
3030 LINE (0,199)-(79,149)
3040 LINE (319,199)-(239,149)
3050 BOX (79,49)-(239,149)
3060 IF P$(1)="" THEN LINE (19,187)-(19
3061 ,54):LINE-(59,74):LINE-(59,161)
3070 IF P$(2)="" THEN LINE (129,149)-(1
```

```
29,74):LINE-(187,74):LINE-(187,149)
3080 IF P$(3)="" THEN LINE (259,161)-(2
3081 59,74):LINE-(259,54):LINE-(299,187)
3090 IF P$(5)="" THEN LINE (119,11)-(19
3091 ,11):LINE-(187,37):LINE-(129,37):LINE-(
3092 119,11):LINE-(119,11)-(119,140):LINE-(12
3093 9,11)-(129,140)
3100 IF P$(6)="" THEN LINE (129,161)-(1
3101 89,161):LINE-(199,187):LINE-(119,187):LI
3102 NE-(129,161)
3103 IF X=K1 AND Y=K2 AND Z=K3 AND CLE=0
3104 THEN LOCATE 14,5,0:PRINT "VOICI LA CLE"
3105 ELSE 3106
3106 ATTRB 0,1:LOCATE13,12,0:PRINTGR$(4)
3107 :ATTRB0,0:CLE=1:PLAY "4L40MIL20SILAL34
3108 SIL30S0"
3109 IF X=T1 AND Y=T2 AND Z=T3 THEN FOR
3110 I=1 TO 500:SCREEN ,1:SCREEN ,0:NEXT:VI
3111 E=VIE+900:X=INT (RND(1)*10)+1:Y=INT(RN
3112 D(1)*10)+1:Z=INT (RND(1)*5)+1:GOTO 2000
3113 LOCATE 2,24,0
3120 PRINT "BOUSSOLE":;GR$(D-1);
3130 GOTO 80
4000 LOCATE 20,24,0:PRINT "DIRECTION
4001 "
4010 LOCATE 35,1,0:PRINT USING "####":VI
4011 E:LOCATE 30,24,1
4015 FOR I=1 TO 320:NEXT I:C$=INKEY$:IF
4016 C$="" THEN 4500
4017 IF ASC(C$)=30 THEN 5100
4020 IF C$="G" AND P$(1)="" THEN 4120
4030 IF C$="A" AND P$(2)="" THEN 4200
4040 IF C$="D" AND P$(3)="" THEN 4300
4050 IF C$="R" AND P$(4)="" THEN 4400
4060 IF C$="M" AND P$(5)="" THEN Z=Z+1:
4061 GOTO 100
4070 IF C$="B" AND P$(6)="" THEN Z=Z+1:
4071 GOTO 100
4075 IF ASC(C$)=13 THEN 4600
4080 LOCATE 20,24,0:PRINT "ACTION IMPOSS
4081 IBLE":VIE=VIE-1
4090 FOR I=1 TO 700:NEXT I
4100 GOTO 4000
4110 IF D=1 THEN D=4:X=X-1:GOTO 100
4120 IF D=2 THEN D=1:Y=Y+1:GOTO 100
4130 IF D=3 THEN D=2:X=X-1:GOTO 100
4140 IF D=4 THEN D=3:Y=Y-1:GOTO 100
4150 IF D=5 THEN D=4:X=X-1:GOTO 100
4160 GOTO 100
4200 IF D=1 THEN Y=Y+1:GOTO 100
4210 IF D=2 THEN X=X+1:GOTO 100
4220 IF D=3 THEN Y=Y-1:GOTO 100
4230 IF D=4 THEN X=X-1:GOTO 100
4240 GOTO 100
4300 IF D=1 THEN D=2:X=X+1:GOTO 100
4310 IF D=2 THEN D=3:Y=Y-1:GOTO 100
4320 IF D=3 THEN D=4:X=X-1:GOTO 100
4330 IF D=4 THEN D=1:Y=Y+1:GOTO 100
4340 GOTO 100
4400 IF D=1 THEN D=3:Y=Y-1:GOTO 100
4410 IF D=2 THEN D=4:X=X-1:GOTO 100
4420 IF D=3 THEN D=1:Y=Y+1:GOTO 100
4430 IF D=4 THEN D=2:X=X+1:GOTO 100
4440 GOTO 100
4500 VIE=VIE-1
4510 GOTO 4000
4600 CLS:LOCATE 2,5,0:PRINT "VOUS FAITES
4601 LE POINT EN CINQ MINUTES":VIE=VIE-300
4610 LOCATE 5,10,0:PRINT "VOTRE POSITION
4611 : PROFONDEUR:":Y
4620 LOCATE 22,12,0:PRINT "LARGEUR: "
4621 X
4630 LOCATE 22,14,0:PRINT "ETAGE: "
4631 Z
4635 IF CLE=1 THEN LOCATE 9,18,0:PRINT "
4636 VOUS AVEZ LA CLE!":GOTO 4670
4640 LOCATE 2,18,0:PRINT "LA CLE":
4650 IF K3=Z THEN PRINT "SE TROUVE":;EL
4651 SE PRINT "NE SE TROUVE PAS":
```

```
4660 PRINT "A CET ETAGE."
4670 LOCATE 10,22,0:PRINT "TAPEZ SUR UNE
4671 TOUCHE":A$=INPUT$(1)
4680 GOTO 100
5000 PLAY "L40MIL20SILAL34SIL30S0"
5010 CLS:LOCATE 10,8,0
5020 PRINT "VOUS ETES ENFIN SORTI"
5030 PRINT:PRINT " IL Y EN A QUI Y SO
5031 NT ENCORE"
5040 GOTO 140
5100 PRINT:PRINT:PRINT" POSITIONN
5101 EZ LA CASSETTE APPUYEZ SUR LA T
5102 OUCHE ENREG DU MAGNETO PUIS TAPEZ
5103 SUR UNE TOUCHE"
5110 FFS=INPUT$(1)
5120 OPEN "O",#1,"CASS:POS"
5130 PRINT #1,X,Y,Z,D,VIE,CLE,K1,K2,K3,T
5131 1,12,13
5140 CLOSE:GOTO 140
6000 DATA011000,111000,101000,110000,010
6001 000,011100,101000,101000,101000,110000
6002 6010 DATA010100,011100,110000,001100,110
6003 100,000100,001000,101000,101000,100110
6004 6020 DATA010100,000100,011100,101000,101
6005 100,110000,010000,011000,111000,110000
6006 6030 DATA011000,111000,110100,101000,001000,111
6007 000,100100,001100,100100,000110,010100
6008 6040 DATA011000,100100,000100,010010,001
6009 100,110000,011000,110000,011000,100100
6010 6050 DATA010100,011000,100000,010100,011
6011 000,101100,110100,000100,000100,010000
6012 6060 DATA010100,001100,111000,100100,000
6013 100,011000,101100,101000,101000,101000
6014 6070 DATA010100,110000,011100,101000,100
6015 000,010100,011000,101000,110000,010100
6016 6080 DATA010000,001100,100100,011000,101
6017 000,100100,010100,011000,100100,010110
6018 6090 DATA001100,101010,101000,100100,001
6019 000,100010,000100,001100,101000,100100
6020 6100 DATA011000,110000,001000,101000,101
6021 000,101000,101000,110000,001000,110000
6022 6110 DATA000110,010100,001010,101000,100
6023 010,010000,001010,111000,100000,010101
6024 6120 DATA011000,100100,001000,110000,111
6025 000,111100,100000,010100,010000,010100
6026 6130 DATA010100,011000,100000,010100,000
6027 100,010100,010100,101000,000111,010100
6028 6140 DATA010100,001100,101000,11101,101
6029 000,111100,100100,001100,110000,010100
6030 6150 DATA001100,111000,000100,010100,010
6031 000,000100,001010,110000,000100,010000
6032 6160 DATA011000,100100,010100,101000,101
6033 100,101000,110010,010100,001000,101000
6034 6170 DATA010100,001000,101000,001000,110
6035 000,011000,100100,001100,11000,100100
6036 6180 DATA01100,110000,001100,110010,011
6037 100,101100,110000,011000,100100,010001
6038 6190 DATA010000,101101,100000,000100,000
6039 100,000011,000100,001100,101000,100100
6040 6200 DATA010000,110000,101000,110000,001
6041 000,111000,101000,101000,101000,110000
6042 6210 DATA010001,010100,010001,010100,010
6043 001,010100,001001,110000,010000,010100
6044 6220 DATA01100,100100,010100,010100,001
6045 100,100100,011000,101100,100100,010100
6046 6230 DATA010010,001000,110100,010100,001
6047 010,101000,100100,011000,101001,100100
6048 6240 DATA011100,101000,101000,001100,101
6049 000,111000,110000,010100,010000,110000
6050 6250 DATA011100,110000,010100,011000,100
6051 000,010100,000101,010100,010100,000110
6052 6260 DATA000100,010100,010100,010100,011
6053 000,100100,001001,100100,001100,110000
6054 6270 DATA011000,110100,010100,010100,001
6055 100,101000,111000,101000,110000,010100
6200 DATA010100,010100,000100,000101,011
```

Suite page 12

CARRES MAGIQUES

Connaissez-vous les carrés magiques? Non! Alors partez vite à leur découverte grâce à ce programme qui vous permettra de construire des carrés magiques, paramagiques et même bimagiques!

Un carré est dit magique si la somme de chacune des lignes, colonnes et diagonales est toujours constante, après répartition d'une suite de nombres consécutifs dans les cases de ce carré d'ordre quelconque.

On peut aller plus loin dans la magie du carré et vouloir que la magie consacre aussi sur les diagonales brisées du carré. Un tel carré est dit panmagique!

Une autre variété de carrés magiques est le carré bimagique. Un carré bimagique est un carré qui reste magique après élévation de tous ses termes au carré.

Alain NOGUÉS

Mode d'emploi:

Au programme donc, trois options correspondant aux trois carrés précédemment cités. L'ordre du carré est ensuite demandé, suivi de la méthode qui permettra sa construction. Une fois celle-ci terminée, le carré est affiché ligne par ligne, avec la somme au bout. On a de plus la possibilité d'éditer le carré avec ou sans impression des totaux des lignes, colonnes et diagonales (impression au format réduit ou normal). Bref, de la magie et encore de la magie.



CANON X-07

```
20 BEEP 0,40:CLS
21 PRINT ***** * CARRES MAGIQU
ES * *****
22 BEEP 12,20:CLS:LOCATE 6,1:PRINT "BONJOUR !"
23 BEEP 8,10:BEEP 16,10:CLS:BEEP 12,10
24 PRINT "Pressez UNE touche QUELCONQUE qua
nd apparait :":GOSUB 30
25 GOTO 40
30 LOCATE 16,2:PRINT"--":BEEP 0,5
31 IF INKEY="" THEN LOCATE 16,2:PRINT " ":B
EEP 0,5:GOTO 30
32 CLS:RETURN
40 CLS:PRINT "TROIS OPTIONS SONT DISPONI
BLES :":GOSUB 30
41 PRINT " * OPTION N° 1 * CARRES SIMPLES
":GOSUB 30
42 PRINT " * OPTION N° 2 * CARRES PANMAGIQU
ES":GOSUB 30
43 PRINT " * OPTION N° 3 * CARRES BIMAGIQU
ES":GOSUB 30
50 CLS:CLEAR 20:DEFINT A-Z:DEFSTR R-S
51 INPUT "OPTION CHOISIE ? Entrez un nombre
de 0 à 3 (0=MENU)":OP
52 IF OP<1 THEN 40 ELSE IF OP>3 THEN CLS:GOTO
51
```

```
53 CLS:INPUT "ORDRE DU CARRE":IN:IF IN<41 GOTO
55
54 CLS:PRINT "L'ORDRE MAXIMUM ACCEPTE ICI
EST 40":GOSUB 30:GOTO 50
55 PN=N MOD 2:W=N/2+PN:V=SGN(N):Z=N+1:A=N MOD
3:B=N MOD 4:DIM C(N+Z,N+2):CLS
56 ON OP GOTO 60,70,90
60 S="MAGIQUE":IF PN=0 GOTO 65
61 INPUT "METHODE INDIENNE (1) ou METHODE de BA
CHET (2)":IM
62 IF IM=1 THEN SM="indienne" ELSE IF IM=2 THEN
SM="de BACHET" ELSE 61
63 GOTO 120
65 IF B=0 THEN M=3:SM="de FERMAT":GOTO 120
66 M=4:SM="de LA HIRE":GOTO 120
70 S="PANMAGIQUE":IF B=0 AND V<0 THEN M=6:
SM="de MARGOSSIAN":GOTO 110
71 SM="de TARRY":IF PN=1 AND A>0 THEN M=5:GOT
0 100
72 IF V<0 THEN M=8 GOTO 80
75 PRINT "LE CALCUL N'EST PAS POSSIBLE !":
GOSUB 30:GOTO 50
80 IF B>0 THEN M=7:GOTO 105
81 INPUT "METHODE de TARRY (7) ou de MARGOSSIAN
(6)":JM
```

```
82 IF M=6 THEN SM="de MARGOSSIAN":GOTO 110
83 IF M=7 THEN 105 ELSE 81
90 IF V<0 THEN OR V=2 GOTO 75
91 S="BIMAGIQUE":SM="de TARRY":M=8:IF V<5 GOT
0 105
92 INPUT "VOULEZ-VOUS QUE CE CARRE SOIT, EN PL
US, PANMAGIQUE?":IR
93 IF LEFT$(IR,1)="" THEN M=9:S="PAN et BIMAG
IQUE":GOTO 105
100 CLS:INPUT "VOULEZ-VOUS INTRODUIRE
DES CLES?":IR
101 CLS:IF LEFT$(IR,1)="" THEN GOSUB 500:GOTO
110
105 GOSUB 550:IF M=8 GOTO 120
110 CLS:INPUT "VOULEZ-VOUS FIXER L'EMPLACEM
ENT DU CHIFFRE 1":IR
111 IF LEFT$(IR,1)="" THEN GOTO 120
112 CLS:INPUT "COORDONNEES DU CHIFFRE
1":I1,J1
113 IF (I1>0 AND I1<=N) AND (J1>0 AND J1<=N)
THEN 120
115 CLS:PRINT "IMPOSSIBLE !":GOSUB 30:GOTO
112
120 CLS:PRINT "Patience! Je calcule!":BEEP 15,2
0:BEEP 5,20
121 ON M GOSUB 330,330,370,400,600,610,630,63
0,630
122 CLS:PRINT "...et maintenant les tot
aux!":LIGNE=
130 FOR I=1 TO N:LOCATE 11,2:PRINT I
131 FOR J=1 TO N:C(I,Z)=C(I,Z)+C(I,J):C(I,Z)=
C(I,Z)+C(I,J):NEXT J,I
132 FOR I=1 TO N:J=Z-I:C(I,Z)=C(I,Z)+C(I,J):N
EXT I:J=Z+I:C(I,Z)=C(I,Z)+C(I,J):NEXT I
133 FOR I=1 TO N:J=I:C(I,Z)=C(I,Z)+C(I,J):NEX
T I
134 FOR K=1 TO N:C(I,K)=C(I,K)+K:K=K+1:GOTO 133
140 BEEP 25,10:BEEP 15,10:BEEP 20,10:BEEP 10,
10
141 CLS:LOCATE 2,1:PRINT "VOILA, J'AI FINI !":G
OSUB 30
150 PRINT "J'AFFICHE LE CARRE LIGNE PAR LIGNE
, AVEC LA SOMME AU BOUT":GOSUB 30
151 PRINT "Pour ARRETER, appuyez sur (S) pendant
deux secondes environ":GOSUB 30
153 FOR I=1 TO N:CLS
154 PRINT "LIGNE "I":USING "###":I:PRINT "COL":K
=:CONSOLE 1,3
155 CLS:JD=1+5*K:JF=JD+4:IF JF>N THEN JF=N
156 LOCATE 13,0:PRINT "":LOCATE 13,0:PR
INT JD:IF JD=JF GOTO 158
157 LOCATE 16,0:PRINT "a":USING "###":JF
158 LOCATE 0,1:FOR J=JD TO JF:PRINT USING "###
":C(I,J):NEXT J
159 GOSUB 30:IF INKEY="" THEN 163 ELSE IF J
F=N THEN 160 ELSE K=K+1:GOTO 155
160 CONSOLE 0,4:CLS:PRINT "TOTAL LIGNE":I
161 LOCATE 8,1:PRINT C(I,Z):GOSUB 30
162 NEXT I
163 CONSOLE 0,4:FOR L=1 TO 9:R=INKEY:GOTO 170
170 CLS:INPUT "VOULEZ-VOUS L'IMPRESSION DU CAR
RE?":IR
171 IF LEFT$(IR,1)="" THEN GOTO 321
172 CLS:INPUT "AVEC IMPRESSION DES TOTAUX DES
LIGNES, COLONNES ET DIAGONALES?":IR
173 IF LEFT$(IR,1)="" THEN T=1
175 D=Z+T:CLS
180 INPUT "FORMAT D'IMPRESSION: REDUIT (1)
ou NORMAL (2)":IG
```

```
181 IF G<1 OR G>2 THEN 180 ELSE U=20/G:IF N>1
0 THEN U=16/G
182 F=0:P=D/U:IF D MOD U>0 THEN P=P+1 ELSE I
F T=1 THEN F=1
183 IF P=0 THEN F=1
184 CLS:PRINT "IMPRESSION", "SUR":PI="PAG
E(S)", "EN FORMAT":IG:INPUT R
185 IF LEFT$(R,1)="" THEN GOTO 170
190 L=480/U:LY=24*G:B=240*P-W*L:X=B-480:JD=0:
JF=U-B/L:NC=JF:PP=P MOD 2
191 IF P=1 THEN X=-N*L:B=(480*X)/2:JF=N:NC=N:
IF B<L THEN B=L
192 A=B/6/G:S="CARRE "S2=" D'ORDRE":LS=LEN(
S):LT=LS+17
200 FOR K=1 TO P
202 Y=N*LY:PC=NC MOD 2:IF PP=0 GOTO 220
204 IF K=(P+1)/2 GOTO 210
206 LPRINTA10,0:GOTO 240
210 E=(40-LT)/2:XE=(E-1)*12:XT=(LT+2)*12:XR=
XT
211 LPRINTA2,30:LPRINT TAB(1):S1:S2:USING "###
":IN:LPRINT CHR$(18)
212 LPRINT "M"XE",18":LPRINT "J"XT",0,0,30,"XR",
0,0,-30:GOTO 240
220 IF K=P/2 THEN 222 ELSE IF K=P/2+1 THEN 23
0 ELSE 206
222 YG=LS/2+3:SG=LEFT$(S,YG):E=34-YG:XT=(YG+7
)*12:XR=XT
223 LPRINTA2,30:LPRINT TAB(1):S1:SG:LPRINT CH
R$(18)
224 LPRINT "M 480,72":LPRINT "J"XR",0,0,-30,"XT",
0,0:GOTO 240
230 YD=LS-YG:SD=RIGHT$(S,YD):XT=(YD+12)*12:XR
=-XT
231 LPRINTA2,30:LPRINT SD:S2:USING "###":IN:LPR
INT CHR$(18)
232 LPRINT "M 0,48":LPRINT "J"XT",0,0,-30,"XR",
0,0
240 LPRINTA2,20:LPRINT CHR$(18):LPRINT "M"B",0
":LPRINT "I":LPRINT "D 0,Y
242 FOR J=1 TO NC:LPRINT "R"J",0,Y=-Y:LPRINT "
J 0,Y":NEXT J
243 IF PC=1 THEN Y=-Y:LPRINT "R 0,Y
244 LPRINT "J"X",0,0
245 FOR I=1 TO N:LPRINT "R 0,"LY:X=-X:LPRINT "J
"X",0":NEXT I
246 Z=95+20*G:LPRINT "M 0,Z":LPRINT CHR$(17):L
PRINTA2,0U
250 FOR I=0 TO N+T
252 IF N>10 GOTO 270
260 IF K=1 THEN LPRINT TAB(A-4)
261 LPRINT USING "####":C(I,JD)
262 FOR J=JD+1 TO JF:LPRINT USING "####":C(I,J
):NEXT J
263 IF K=P AND T=1 THEN LPRINT USING "####":C
(I,J)
264 GOTO 280
270 IF K=1 THEN LPRINT TAB(A-5)
271 LPRINT USING "####":C(I,JD)
272 FOR J=JD+1 TO JF:LPRINT USING "####":C(I,J
):NEXT J
273 IF K=P AND T=1 THEN LPRINT USING "####":C
(I,J)
280 IF K=P AND F=1 THEN 281 ELSE LPRINT
281 LPRINT
283 NEXT I
285 IF K=P GOTO 300
290 A=0:B=0:JD=JF+1:JF=JD+U:IF JF>N THEN JF=N
291 NC=1+JF-JD:X=-L*NC
292 LPRINTA2,0U:IF M>6 THEN LPRINTA10,0U
295 NEXT K
300 S1="Etabli suivant":S2=" la methode "
301 LPRINTA1,0U:LPRINTA2,1U:LPRINT S1:S2:ISM
304 IF M<5 GOTO 320
310 LPRINT "Cles utilisees :":I
311 IF M>6 GOTO 314
```

Suite page 9

LES LOGILIVRES

EYROLLES

SÉRIE "JEUX"

SÉRIE "UTILITAIRES"



LIBRAIRIE EYROLLES : 61, BD ST-GERMAIN - 75240 PARIS CEDEX 05

Veuillez m'adresser 1 exemplaire de (cocher la case correspondante). Port en sus : 12 F - Par ouvrage supplémentaire : 2,50 F

☐ KAMIKAZE (8640) 126 F	☐ ZX 81 CONQUÊTE DES JEUX 13 JEUX (8635) 116 F
☐ ASTÉROÏDES (8659) 126 F	☐ SONAR (8634) 126 F
☐ OTHELLO (8660) 126 F	☐ ZX 81 CONQUÊTE DES JEUX 3 JEUX (8620) 90 F
☐ ÉDITEUR ASSEMBLEUR (7000) 120 F	☐ VIC 20 CONQUÊTE DES JEUX (7002) 120 F
☐ LYNX (7005) 120 F	☐ CALCUL DES STRUCTURES (3713) 150 F

Nom :

Adresse :

VERBES ANGLAIS

Votre TRS 80 aura le verbe haut, avec ce programme certainement très utile en période de préparation d'examen.

Frédéric CIRERA

Modèle III 16K

Mode d'emploi :

Faites RUN, le titre apparaît à l'écran ensuite le menu. Taper 1 pour étudier les verbes ou 2 pour que l'ordinateur vous interroge.
(1) Etudier les verbes : Les verbes s'affichent à l'écran dans l'ordre alphabétique. Pour passer au verbe suivant, presser la barre d'espace.
(2) Etre interrogé : L'ordinateur tire au sort un verbe et vous donne le présent, vous devez lui donner le Prétérit, le participe passé, puis la traduction en français. Vous avez droit à une erreur par mode, l'ordinateur vous l'indique et vous invite à répondre une autre fois. Vous êtes interrogé sur 10 verbes, à la fin votre note est donnée sur 20.

```
60 CLEAR 100:NV=100
70 DEFSTR D:P:DEFINT I:J:K:Q:X
80 DIM D(10)
90 POKE 16419,143
100 AS="THE IRREGULAR VERBS"
110 CLS
120 PRINT CHR$(23):@456:;
130 FOR I=1 TO LEN(AS)
140 PRINT MID$(AS,I,1);
150 FOR X=1 TO 99:NEXT X:NEXT I
160 FOR I=1 TO 8
170 PRINT @456:;
180 FOR X=1 TO 99:NEXT X
190 PRINT @456:AS:
200 FOR X=1 TO 99:NEXT X:NEXT I
220 CLS
230 PRINT TAB(15):"VOULEZ VOUS : "
240 PRINT @197: "<1> --- Etudier les verbes"
250 PRINT @261: "<2> --- Etre interrogé"
260 PRINT @394: "Votre choix S.V.P ?":
270 QZ=1:GOSUB 1000:IF R$="" OR R$="*" THEN 260
280 IF R$="1" OR R$="2" THEN 800
290 FOR I=1 TO 6:PRINT@394:"REPONDEZ (1) OU (2) ":GOSUB 730
300 PRINT@394:;
310 GOTO 260
400 " CADRE
410 FOR I=0 TO 127:SET(I,0):SET(I,47):NEXT I
420 FOR I=0 TO 47:SET(0,I):SET(127,I):NEXT I
430 FOR I=0 TO 127:SET(I,7):SET(I,22):NEXT I
440 FOR I=7 TO 22:SET(42,I):SET(84,I):NEXT I
450 PRINT @88: "Present : ";
460 PRINT @195: "Preterit : ";
465 PRINT @323:;
470 PRINT @216: "Past Participle : ";
475 PRINT @344:;
480 PRINT @237: "Traduction : ";
485 PRINT @365:;
490 RETURN
500 "VERBES
505 RESTORE
510 CLS:GOSUB 400
520 FOR I=1 TO NV
530 READ PV:PR:PA:PT
540 PRINT @89:PV:;
550 PRINT @323:PR:STRING$(12-LEN(PR),32);
560 PRINT @344:PA:STRING$(12-LEN(PA),32);
570 PRINT @365:PT:STRING$(12-LEN(PT),32);
580 PRINT @788: "Pressez la touche espace":GOSUB 730
590 IF INKEY$="" THEN 630
595 PRINT @788: "Pressez la touche ":GOSUB 730
600 IF INKEY$="" THEN 630
610 IF PEEK(14400)=8 THEN 650
620 GOTO 580
630 NEXT I
650 GOTO 220
700 "
710 IF RIGHT$(R$,1)="" THEN R$=LEFT$(R$,LEN(R$)-1):GOTO 710
715 IF LEFT$(R$,1)="" THEN R$=RIGHT$(R$,LEN(R$)-1):GOTO 715
720 RETURN
730 FOR X=1 TO 99:IF PEEK(14400)=128 THEN RETURN
740 NEXT X:RETURN
750 FOR X=1 TO 99:NEXT X:RETURN
800 IF R$="1" THEN 820
810 IF R$="2" THEN 860
820 FOR I=1 TO 8:PRINT@197: "<1> ":GOSUB 750
830 PRINT @197: " ":GOSUB 750:NEXT I
```

```
840 GOTO 500
860 FOR I=1 TO 8:PRINT@261: "<2> ":GOSUB 750
870 PRINT @261: " ":GOSUB 750:NEXT I
880 GOTO 1000
900 FOR I=1 TO 5
910 PRINT @528: "** ERREUR ** Essaye une autre fois":
920 FOR X=1 TO 99:NEXT X
930 PRINT @528: "** ERREUR ** ";
940 FOR X=1 TO 99:NEXT X
950 NEXT I
960 F=1
970 PRINT @528: " ";
980 N=N-0.2
990 RETURN
1000 " INTEROGATION
1005 N=0:CLS:RANDOM
1010 FOR K=1 TO 10
1020 IV=RND(INV);
1030 RESTORE
1040 FOR X=1 TO IV
1050 READ PV:PR:PA:PT
1060 NEXT X
1070 GOSUB 9000:IF S=1 THEN 1020 ELSE GOSUB 400
1075 PRINT @66:K:
1080 PRINT @89:PV:
1085 F=0:IF PR="/" THEN N=N+0.4:GOTO 1110
1090 PRINT @790: "QZ=12:GOSUB 10000:GOSUB 700:IF R$="" THEN 1090
1100 IF R$=PR THEN N=N+0.8 ELSE IF F=0 GOSUB 900:GOTO 1090
1110 PRINT @323:PR:
1115 F=0:IF PA="/" THEN N=N+0.4:GOTO 1140
1120 PRINT @790: "QZ=12:GOSUB 10000:GOSUB 700:IF R$="" THEN 1120
1130 IF R$=PA THEN N=N+0.8 ELSE IF F=0 GOSUB 900:GOTO 1120
1140 PRINT @344:PA:
1145 F=0
1150 PRINT @790: "QZ=12:GOSUB 10000:GOSUB 700:IF R$="" THEN 1150
1160 IF R$=PT THEN N=N+0.4 ELSE IF F=0 GOSUB 900:GOTO 1150
1170 PRINT @365:PT:
1200 FOR X=1 TO 200:NEXT X:NEXT K
1210 CLS
1220 IF N<0 THEN N=0
1230 PRINTCHR$(23)
1240 PRINT @456: "VOTRE NOTE EST DE":N/20:
1250 FOR I=1 TO 10000
1260 IF PEEK(14400)=128 THEN 1280
1270 NEXT I
1280 GOTO 220
1500 DATA AM: I WAS, BEEN, ETRE
1505 DATA AWAKE: I AWAKE, AWAKE, REVEILLER
1510 DATA BEAR: I BORE, BORNE, SUPPORTER
1515 DATA BEAT: I BEAT, BEATEN, BATTRE
1520 DATA BECOME: I BECAME, BECOME, DEVENIR
1530 DATA BEGIN: I BEGAN, BEGUN, COMMENCER
1540 DATA BET: I BET, BET, PARIER
1550 DATA BITE: I BIT, BITTEN, MORDRE
1560 DATA BLEED: I BLED, BLED, SOIGNER
1562 DATA BLOW: I BLEW, BLOWN, SOUFFLER
1564 DATA BREAK: I BROKE, BROKEN, BRISER
1566 DATA BRING: I BROUGHT, BROUGHT, PORTER
1568 DATA BUILD: I BUILT, BUILT, CONSTRUIRE
1570 DATA BURN: I BURNED, BURNED, BRULER
1572 DATA BUY: I BOUGHT, BOUGHT, ACHETER
1574 DATA CAN: I COULD, /, POUVOIR
1578 DATA CATCH: I CAUGHT, CAUGHT, ATTRAPER
1580 DATA CHOOSE: I CHOSE, CHOSEN, CHOISIR
1582 DATA COME: I CAME, COME, VENIR
1584 DATA COST: I COST, COST, COUTER
1590 DATA CREEP: I CREEPT, CREEPT, AVANCER
1592 DATA CUT: I CUT, CUT, COUPER
1594 DATA DIG: I DUG, DUG, CREUSER
1596 DATA DO: I DID, DONE, FAIRE
1598 DATA DRAW: I DREW, DRAWN, DESSINER
1600 DATA DREAM: I DREAMT, DREAMT, REVER
1602 DATA DRINK: I DRANK, DRUNK, BOIRE
1604 DATA DWELL: I DWELT, DWELT, DEMEURER
1606 DATA DEAL: I DEALT, DEALT, DISTRIBUER
1608 DATA DRIVE: I DROVE, DROVE, CONDUIRE
1610 DATA EAT: I ATE, EATEN, MANGER
1612 DATA FALL: I FELL, FELL, TOMBER
1614 DATA FEED: I FED, FED, NOURIR
1616 DATA FEEL: I FELT, FELT, EProuver
1620 DATA FIGHT: I FOUGHT, FOUGHT, BATTRE
1622 DATA FIND: I FOUND, FOUND, TROUVER
1624 DATA FLY: I FLEW, FLOWN, VOLER
1626 DATA FORBID: I FORBODE, FORBIDDEN, INTERDIRE
1638 DATA FORGET: I FORGOT, FORGOTTEN, OUBLIER
```

```
1632 DATA FREEZE: I FROZE, FROZEN, GELER
1634 DATA GET: I GOT, GOT, ALLER
1636 DATA GIVE: I GAVE, GIVEN, DONNER
1638 DATA GO: I WENT, WENT, ALLER
1642 DATA GROW: I GREW, GROWN, POUSSER
1644 DATA HANG: I HUNG, HUNG, PENDRE
1646 DATA HAVE: I HAD, HAD, AVOIR
1648 DATA HEAR: I HEARD, HEARD, ENTENDRE
1650 DATA HIDE: I HID, HIDDEN, CACHER
1652 DATA HIT: I HIT, HIT, FRAPPER
1654 DATA HOLD: I HELD, HELD, TENIR
1658 DATA HURT: I HURT, HURT, BLESSER
1660 DATA KEEP: I KEPT, KEPT, GARDER
1662 DATA KNOW: I KNEW, KNOWN, CONNAITRE
1664 DATA LAY: I LAID, LAID, COUCHER
1666 DATA LIE: I LAY, LAIN, ETRE COUCHE
1668 DATA LEAN: I LEANT, LEANT, APPUYER
1670 DATA LEARN: I LEARNED, LEARNED, APPRENDRE
1672 DATA LEAVE: I LEFT, LEFT, LAISSER
1674 DATA LEND: I LENT, LENT, PRETER
1676 DATA LOSE: I LOST, LOST, PERDRE
1678 DATA MAKE: I MADE, MADE, FABRIQUER
1680 DATA MAY: I MIGHT, /, POUVOIR
1682 DATA MEAN: I MEANT, MEANT, SIGNIFIER
1684 DATA MEET: I MET, MET, RENCONTRER
1686 DATA MUST: I /, /, DEVOIR
1688 DATA PAY: I PAID, PAID, PAYER
1690 DATA PUT: I PUT, PUT, METTRE
1692 DATA READ: I READ, READ, LIRE
1694 DATA RIDE: I RODE, RIDDEN, MENER
1696 DATA RING: I RANG, RANG, SONNER
1698 DATA RISE: I ROSE, RISEN, S' ELEVER
1700 DATA RUN: I RAN, RUN, COURIR
1702 DATA SAY: I SAID, SAID, DIRE
1704 DATA SEE: I SAW, SEEN, VOIR
1706 DATA SELL: I SOLD, SOLD, VENDRE
1708 DATA SEND: I SENT, SENT, ENVOYER
1710 DATA SET: I SET, SET, METTRE
1712 DATA SHAKE: I SHOOK, SHAKEN, SECOUER
1714 DATA SHINE: I SHONE, SHONE, BRILLER
1716 DATA SHOW: I SHOWED, SHOWN, MONTRER
1718 DATA SHUT: I SHUT, SHUT, TOMBER
1720 DATA SING: I SANG, SUNG, CHANTER
1722 DATA SIT: I SAT, SAT, S' ASSEOIR
1724 DATA SLEEP: I SLEPT, SLEPT, DORMIR
1726 DATA SNEEL: I SNELT, SNELT, SENTIR
1728 DATA SPEAK: I SPOKE, SPOKE, PARLER
1730 DATA SPEND: I SPENT, SPENT, DEPENDRE
1732 DATA SPOIL: I SPOILT, SPOILT, ABIMER
1734 DATA SPREAD: I SPREAD, SPREAD, ETENDRE
1736 DATA STAND: I STOOD, STOOD, ETRE LEVE
1738 DATA STEAL: I STOLE, STOLEN, DEROBER
1740 DATA STICK: I STUCK, STUCK, COLLER
1742 DATA SWEEP: I SWEEP, SWEEP, BALAYER
1744 DATA SMELL: I SMELLED, SMELLED, ENFLER
1746 DATA SNEAR: I SMOKE, SMOKE, JURER
1748 DATA SWIM: I SWAM, SWAM, NAGER
1750 DATA TAKE: I TOOK, TAKEN, PRENDRE
1752 DATA TEACH: I TAUGHT, TAUGHT, ENSEIGNER
1754 DATA TEAR: I TORE, TORN, DECHIRER
1756 DATA TELL: I TOLD, TOLD, RACONTER
1758 DATA THINK: I THOUGHT, THOUGHT, PENSER
1760 DATA THROW: I THREW, THROWN, JETER
1762 DATA UNDERSTAND: I UNDERSTOOD, UNDERSTOOD, COMPRENDRE
1764 DATA WAKE: I WOKE, WOKEN, EVEILLER
1766 DATA WEAR: I WORE, WORN, PORTER
1768 DATA WEEP: I WEPT, WEPT, PLEURER
1770 DATA WIN: I WON, WON, GAGNER
1772 DATA WRITE: I WROTE, WRITTEN, ECRIRE
9000 " TEST DOUBLE
9010 S=0
9020 FOR X=1 TO K
9030 IF D(X)=PV THEN S=1
9040 NEXT X
9050 IF S=0 THEN D(K)=PV
9060 RETURN
10000 " ROUTINE DE SAISIE
10005 R$="":Y$="":QX=0
10010 PRINTSTRING$(QZ,CHR$(45)):STRING$(QZ,CHR$(24)):
10020 PRINTCHR$(14):FOR J=1 TO 25:Y$=INKEY$:IF Y$="" THEN 10030
10024 NEXT:PRINT CHR$(15):FOR J=1 TO 25:Y$=INKEY$
10025 IF Y$="" THEN 10030 ELSE NEXT:GOTO 10020
10030 IF Y$="" THEN 10030 ELSE PRINTSTRING$(QZ, " ");
10040 PRINTCHR$(15):J=25:NEXT:GOTO 20000
10050 PRINTCHR$(14):IF Y$=CHR$(24) THEN PRINTSTRING$(QX,CHR$(24)):GOTO 10005
10060 IF Y$="" THEN 10060 ELSE IF QX=0 THEN 10020 ELSE PRINTCHR$(24):
10070 R$=LEFT$(R$,LEN(R$)-1)
10080 QX=QX-1:POKE 16418,45:GOTO 10020
10100 IF QZ=QX THEN 10020 ELSE IF QZ=0 THEN IF Y$="" AND Y$="" THEN 10120
10110 IF Y$="" OR Y$="" THEN 10020
10120 PRINTY$:R$=R$+Y$:QX=QX+1
10130 IF QZ=1 THEN 10040 ELSE 10020
20000 RETURN
```



TRS 80

FLIPPER

Le but du jeu est de ramasser le plus possible d'étoiles avec 5 boules. Vous dirigez la flèche grâce aux touches A et S. Si vous tapez sur les touches J,K et L, vous pouvez décider de l'angle sous lequel partira la boule au départ. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur la touche F pour jouer. La boule tournera pendant un certain temps, puis reprendra la forme d'une flèche. Pour avoir plus de balles, changez le 5 en ligne 70.

Vincent FARGET

VIC 20

```
10 PRINT "FLIPPER";POKE36879,44
60 C=7679:BU=64:BS=93:R=42:O=32:S=30:Q=8129:H=85:J=73:N=74:M=75:W=160:F1=32
70 PT=5:R=4:GS=0:FORX=1TO20
320 POKEC+X,BU:POKEC+462+X,BS:IFX>24THEN390
340 POKEC+1+22*X,BS:POKEC+20+22*X,BS
390 NEXTX:POKEC+1,112:POKEC+20,110:POKEC+463,109:POKEC+462,125:FORX=1TO14
430 DZ=0:D1=C+INT(RND(6)*26+2)+22*(INT(RND(4)*20+2)):FORQ1=1TO4:FORW=1TO4
450 IFPEEK(D1-46+Q1+22*W)>43THENDZ=2
455 NEXTW:NEXTQ1:IFDZ=2THEN430
480 POKED1,H:POKED1+1,J:POKED1+22,N:POKED1+23,M:NEXTX
500 FORX=1TO60
505 D=C+INT(RND(6)*19+1)+22*(INT(RND(4)*19+1)):IFPEEK(D)>0THEN505
```

```
510 POKED,R:NEXTX
750 POKEQ,0:01=0:F1=0:P=0:IFPT=0THEN9000
760 GETQ:IFQ$="" THEN760
765 IFQ$="F" THENPT=PT-1:S=81:POKEQ,0:GOTO2000
770 IFQ$="R" THEN1000
775 IFQ$="K" THENR=4:S=93
780 IFQ$="J" THENR=6:S=77
785 IFQ$="L" THENR=8:S=78
790 IFQ$="S" THEN3000
800 GOTO750
1000 Q=Q-1:IFQ<8122THENQ=8122
1300 POKEQ-1,0:POKEQ,S:POKEQ+1,0:GOTO760
2000 P1=P:IFR1<0THENQ1=F1
2200 IFR=1THENP=P+1
2220 IFR=2THENP=P-1
2230 IFR=3THENP=P+22
2240 IFR=4THENP=P-22
2250 IFR=5THENP=P+23
2260 IFR=6THENP=P-23
2270 IFR=7THENP=P+21
2280 IFR=8THENP=P-21
2290 F1=PEEK(Q+P):F2=Q+P:IFF1=RTHEN8000
2300 IFF1<0THENQ=Q+P:POKEQ,S:POKEQ+1,0:GOTO760
2320 POKEQ+P,S:POKEQ+P1,01:K1=K:K=K+1:
IFK=200THENPOKEQ+P,F1:K=0:S=30:GOTO750
2390 S=81:01=0:GOTO2000
2400 IFF1=HTHEN4000
2402 IFF1=JTHEN5000
2403 IFF1=NTHEN6000
2404 IFF1=MTHEN7000
2405 ONRGOTO2412,2413,2413,2412,2430,2470,2510,2500
2406 R=1:RETURN
2407 R=2:RETURN
2408 R=3:RETURN
```

```
2409 R=4:RETURN
2410 R=5:RETURN
2411 R=6:RETURN
2412 R=7:RETURN
2413 R=8:RETURN
2430 IFF1=BTHEN2413
2435 IFF1=BTHEN2412
2450 GOTO2411
2470 IFF1=BTHEN2412
2475 IFF1=BTHEN2413
2490 GOTO2410
2510 IFF1=BTHEN2411
2515 IFF1=BTHEN2410
2530 GOTO2413
2580 IFF1=BTHEN2410
2585 IFF1=BTHEN2411
2600 GOTO2412
3000 Q=Q+1:IFQ>8137THENQ=8137
3300 POKEQ-1,0:POKEQ,S:POKEQ+1,0:GOTO760
4000 ONRGOTO2413,4900,2412,4900,2413,4900,2407,2409
4900 RETURN
5000 ONRGOTO4900,2411,2410,4900,2406,2409,2410,4900
6000 ONRGOTO2410,4900,4900,2411,2408,2407,4900,2411
7000 ONRGOTO4900,2412,4900,2413,4900,2412,2408,2406
8000 GS=GS+5-PT:F1=0:S=170:GOTO2320
9000 FORX=1TO1500:NEXTX:PRINT "*****GAME OVER**":
PRINT "*****SCORE FINAL: ";GS
9150 IFGS>GHTHENGH=GS
9200 PRINT "*****HIGH SCORE: ";GH
9300 INPUT "*****LINE AUTRE(O/N) ";Y$
9600 IFLEFT$(Y$,1)="" THEN10
9700 IFLEFT$(Y$,1)="" THEN9990
9800 GOTO9300
9990 END
```



DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

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

Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART. 3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART. 4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART. 5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART. 6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART. 7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris.

ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART. 9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 27, rue du Gal FOY - 75008 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.
- Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.
- N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé.
- Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

destiné. Nous pourrions ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

● Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chance d'arriver à le charger si les magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.

● En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).

● Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

Ne nous envoyez plus d'enveloppes timbrées, mettez simplement les timbres joints à votre envoi.

● Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

● Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIORHYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

LA RÉGLE A CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT À CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATÉGORIE UN OUVRAGE À CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PSI, SHIFT, SYBEX).

SQUIRELLE RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES À CHOISIR DANS SA LOGITHÈQUE.

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "AUTOUR DE LA BOUCLE" de Janick TAILLANDIER.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Stéphane CALLEGARI pour BRAIN sur ORIC

GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRELLE

Stéphane CALLEGARI pour BRAIN sur ORIC

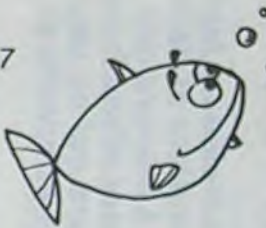
GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" DE JANICK TAILLANDIER des éditions CAGIRE

Eric MATHIAUD pour MISSILE sur HP41

GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL :

Stéphane CALLEGARI pour BRAIN sur ORIC
J.P. DUBOS pour DEIS sur APPLE II
P. BOQUET pour BOMBER sur CASIO
C. ARCHAMBAULT pour NIBBLER sur COMMODORE 64
P.H. BERSANI pour INDIEN sur VIC 20
Luc MARTINELLI pour CARACTERES sur SPECTRUM
Eric MATHIAUD pour MISSILE sur HP 41
Emmanuel GUILLORY pour FUTE sur MPF II
M. DOUZE pour COMBAT DE CHARS sur PC 1211
W. VON LUNEN pour SCRABBLE sur PC1500
Yves BURGALIERES pour STAR WAR sur CANON X07
Francis PEIGNIER pour COURSE AUTOMOBILE sur MZ80
Lionel BECKER pour MINES sur ZX81
J.F. DE LIGONDES pour TRANSAT sur TRS 80
J.M. DOBBS pour BOMBER sur TI99/4A Basic Simple
Ph. PAIR pour SAUVETAGE sur TI99/4A Basic Etendu
M. HUMBLLOT pour ANNUAIRE sur TO7.

Suite de la page 7



CANON
X-07

```
312 LPRINT USING "###":A1;A2;B1;B2;GOTO 320
314 FOR K=1 TO 4:FOR L=1 TO 4:LPRINT USING "###":B(K,L);:NEXT L
315 LPRINT:LPRINT TAB(16);:NEXT K
320 LPRINTA4,10
321 CLS:INPUT"VOULEZ-VOUS UN AUTRE CARRE MAGIQUE?":R
322 IF LEFT$(R,1)="" THEN 50 ELSE CLS:LOCATE 5,1:PRINT"AU REVOIR":END
330 LOCATE 2,1:PRINT"Je positionne le":P=1:J=N/2:IF M=2 THEN I=(N+1)/2
331 FOR K=1 TO N:N=A:O=B:LOCATE 8,2:PRINT P
335 I=1:IF I=O THEN I=N:A=1
336 J=1:IF J=N THEN J=1:B=1
337 IF C(I,J)>0 THEN ON M GOSUB 350,360
338 C(I,J)=P:P=P+1
339 NEXT:RETURN
350 IF A=O THEN I=I+2:J=J-1:IF I>N THEN I=1
351 IF A=1 AND B=1 THEN I=2:J=N
352 RETURN
360 IF A=O THEN I=I-1:J=J-1:IF I=O THEN I=N
361 IF A=1 AND B=1 THEN I=N-1:J=N
362 RETURN
370 LOCATE 0,1:PRINT"Je remplis le carre, LIGNE"
371 P=1:FOR I=1 TO N:LOCATE 10,2:PRINT I:FOR J=1 TO N:C(I,J)=P:P=P+1:NEXT J,I
380 CLS:PRINT".et puis je permute LIGNE"
381 FOR I=1 TO N:LOCATE 10,1:PRINT I:PI=I MOD 2:IF I>W THEN J=2-PI ELSE J=1+PI
382 GOSUB 390:J=J+2:IF J>W THEN 383 ELSE 382
383 NEXT:RETURN
390 P=C(I,J):C(I,J)=C(Z-I,Z-J):C(Z-I,Z-J)=P:RETURN
400 CLS:PRINT"Je remplis le carre de base, colonne"
401 C(W,1)=N:C(W+1,1)=1:FOR J=1 TO W:LOCATE 9,2:PRINT J
402 C(J)=Z-J:NJ=O:NC=1:C(J,J)=J:C(CJ,J)=J:C(J,J+1)=N-J:C(CJ,J+1)=J+1
410 FOR I=1 TO W:CI=Z-I:IF C(I,J)>0 GOTO 412
411 C(I,J)=J*NJ+CJ*NC:C(CI,J)=C(I,J):NJ=1-NJ:NC=1-NC
412 NEXT I,J
415 FOR J=W+1 TO N:LOCATE 9,2:PRINT J:CJ=Z-J
416 FOR I=1 TO N:C(I,J)=Z-C(I,CJ):NEXT I,J
420 CLS:PRINT"Je remplis un demi-carre auxiliaire, ligne"
421 DIM H(W,N):A=N*(N-1):H(W,1)=N*W:H(W,N)=N*W
425 FOR I=1 TO W:LOCATE 12,2:PRINT I:CI=Z-I:B=N*(I-1):D=A-B
426 H(I,1)=D:H(I,CI-1)=D:H(I,I)=B:H(I,CI)=B
```

```
430 FOR J=1 TO W:CJ=Z-J:IF H(I,J)>0 GOTO 432
431 H(I,J)=B:H(I,CJ)=D
432 NEXT J,I:H(I,N)=O
440 CLS:PRINT"...J'ajoute les deux carres, ligne"
441 FOR I=1 TO W:LOCATE 16,1:PRINT I:FORJ=1 TO N:C(I,J)=C(I,J)+H(I,J):NEXT J,I
444 FOR I=W+1 TO N:LOCATE 16,1:PRINT I
445 CI=Z-I:FOR J=1 TO N:C(I,J)=C(I,J)+A-H(CI,J):NEXT J,I
446 RETURN
500 IF M=6 GOTO 520
501 PRINT"Entrez 4 nombres PREMIERS et C":IN:
502 INPUT A1,A2,B1,B2
510 IF A1=0 OR A2=0 OR B1=0 OR B2=0 GOTO 515
511 IF (A1*B2-A2*B1) MOD N=0 GOTO 515
512 IF (A1+B1) MOD N=0 OR (A1-B1) MOD N=0 GOTO 515
513 IF (A2+B2) MOD N=0 OR (A2-B2) MOD N=0 GOTO 515
514 RETURN
515 LOCATE 0,2:PRINT"CLES INVALIDES":GOSUB 30:GOTO 500
550 IF M=5 THEN A1=1:A2=1:B1=2:B2=3:RETURN
551 DIM Q(4,4):IF M=7 THEN RESTORE 560:GOTO 555
552 IF M=8 THEN RESTORE 562:GOTO 555
553 IF M=9 THEN RESTORE 564
555 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:READ Q(I,J):NEXT J,I:RETURN
560 DATA 0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
562 DATA 2,1,0,1,0,1,1,2,1,0,2,1,2,1,2,0
564 DATA 0,1,1,1,0,1,1,2,3,2,0,2,1,0,1,0,1
600 LOCATE 6,1:PRINT"LIGNE":FOR I=1 TO N:LOCATE 13,1:PRINT I:FOR J=1 TO N
601 C(I,J)=1+N*((I-1)*A1+(I-1)*B1) MOD N+(((I-1)*A2+(I-1)*B2) MOD N):NEXT J,I
602 GOTO 650
610 A1=1:A2=W:B1=W:B2=1:LOCATE 6,1:PRINT"LIGNE"
611 FOR I=1 TO N:LOCATE 13,1:PRINT I:FOR J=1 TO N
612 A=((I-1)*W*(I-1)) MOD N:IF A>W THEN A=3*W-A
613 B=((I-1)*W*(J-1)) MOD N:IF B>W THEN B=3*W-B
614 C(I,J)=1+A*N+B:NEXT J,I:GOTO 650
630 DIM O(4):I=1:J=1:LOCATE 5,2:PRINT"LIGNE 1"
631 FOR H=0 TO V-1:FOR G=0 TO V-1:FOR F=0 TO V-1:FOR E=0 TO V-1
632 FOR K=1 TO 4:O(K)=(E*(G(I,K)+F*(G(2,K)+G(3,K)+H*(G(4,K))) MOD V:NEXT K
633 C(I,J)=1+O(4)+V*(O(3)+V*(O(2)+V*(O(1)))):J=J+1
634 IF J>N THEN J=1:I=I+1:LOCATE 10,2:PRINT(I-1)
635 NEXT E,F,G,H
650 IF I=0 AND J=0 THEN RETURN ELSE LOCATE 2,2:PRINT"Je permute..."
651 DIM H(N):EI=1-1:EJ=J-1:IF EI=0 GOTO 670
660 FOR J=1 TO N:LOCATE 15,2:PRINT J:FOR I=1 TO N:H(I)=C(I,J):NEXT I
661 FOR I=1 TO N:L=L+EI:IF L>N THEN L=L-N
662 C(I,L)=H(I):NEXT I,J
670 IF EJ=0 THEN RETURN ELSE LOCATE 15,2:PRINT J
671 FOR I=1 TO N:LOCATE 15,2:PRINT I:FOR J=1 TO N:H(I)=C(I,J):NEXT J
672 FOR J=1 TO N:L=L+EJ:IF L>N THEN L=L-N
673 C(I,L)=H(I):NEXT J,I:RETURN
```



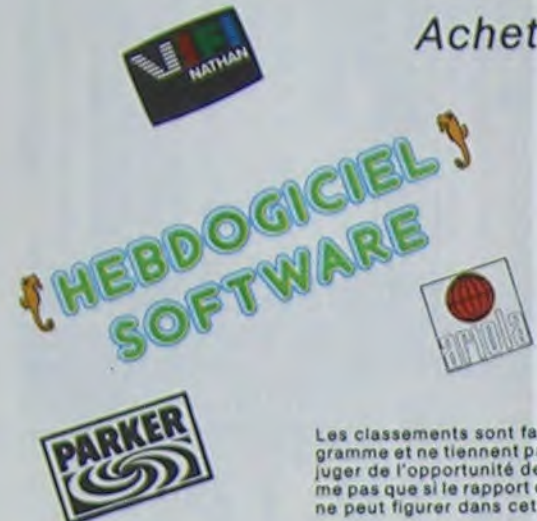

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes au fur et à mesure que nous les testerons. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles. Nous avons classé à part les logiciels éducatifs et, par souci d'honnêteté, nos propres produits : les Hebdogiciel Software.

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

SOFT-PARADE ©



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



ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Epoustouflant ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé : dribbles, esquives, feintes, panier, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degrés de difficulté.

TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !

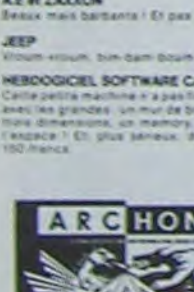
AXIS ASSASSIN
C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jouable) le plus rapide que je connaisse. Pour battre le record, c'est la folie de la pousse et le joystick qui exploite !



CHOPFLIFTER
Pointe d'hélicoptère au Viet-Nam, ça devait pas être de la tarte ! Ici, en plus des tanks et des avions de chasse qui vous en veulent, vous avez droit aux projectiles des satellites. Très beau graphique, pilotage précis, un super logiciel.



LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle-escalade-donkey-king : 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super-graphisme et une animation hyper-réelle. Plus beau que ça, tu meurs !



ARCHON
C'est un jeu d'échec ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses, indémontable !



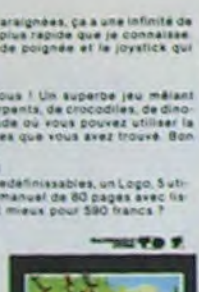
JEOPARDY
Un jeu d'arcade qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



MANOIR DU DR GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploze et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.



TIME ZONE
Le monstre à six disquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Matériellement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Céciliane de ma part, nous nous connaissons bien !



MASK OF THE SUN
Asses peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphique, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, ou cource.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



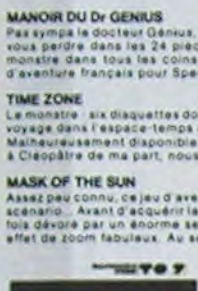
WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



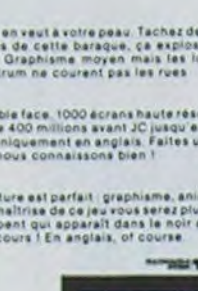
PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



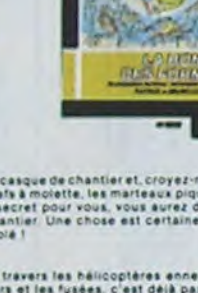
HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



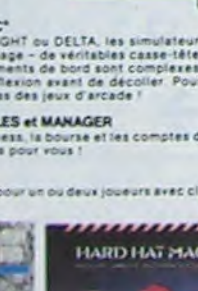
PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



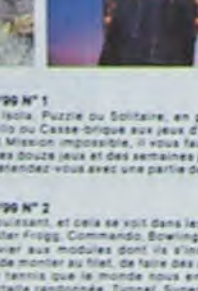
PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



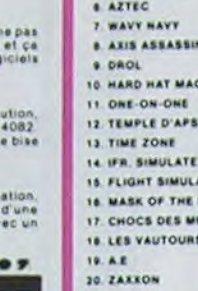
HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



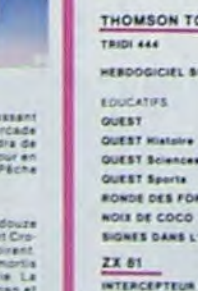
HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



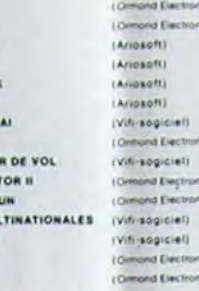
PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



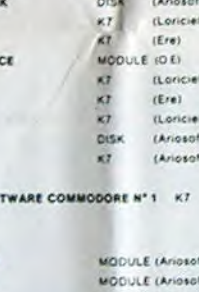
HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



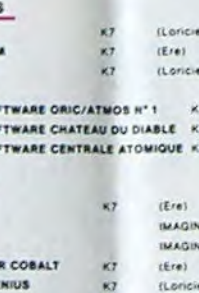
HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



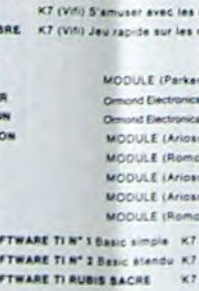
WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



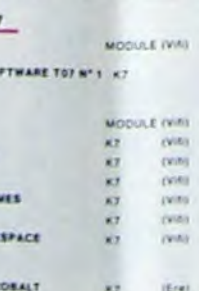
PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



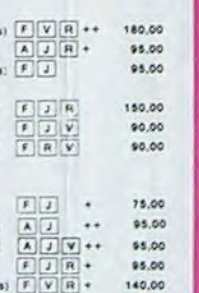
PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



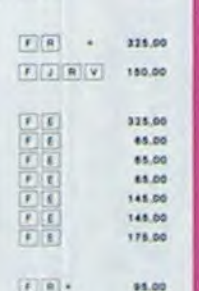
HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



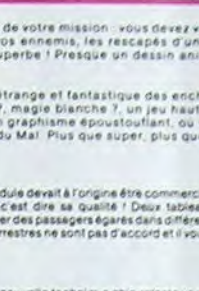
PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



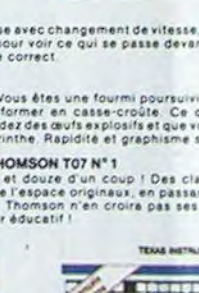
WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



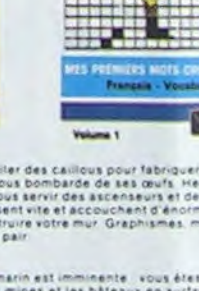
PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence... Titi !



HANSEL ET GRETEL
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redéfinissables (à l'aube du jour) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et on peut jouer tout seul.



HARD HAT MACK
Vous avez sur l'île un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



WAVEY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile-facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme étiré, musiques géniales !



PACMAN & MRS PACMAN
Le jeu, l'unique, l'incapable ! Toujours aimé, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, se nana à fumer, vous aurez bien rigolé !



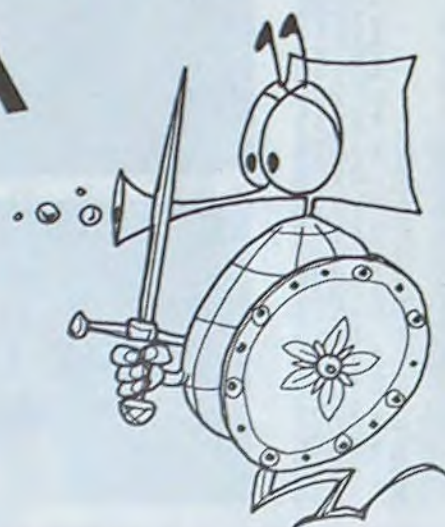
PINBALL CONSTRUCTION
Maginifique ! Vous vous entraînez sur un des

BASIC ETENDU

Les règles sont comprises dans le programme (ligne 300 à 610)

TI-99 4/A

Merci de votre compréhension.



```

160 GOTO 290
170 CALL SOUND(750,139,0,-3,10,1
10,10)
180 CALL SOUND(750,139,0,-3,10,1
10,10)
190 CALL SOUND(183,139,0,-3,10,1
10,10)
200 CALL SOUND(558,139,0,-3,10,1
10,10)
210 CALL SOUND(750,165,0,-3,10,1
10,10)
220 CALL SOUND(183,156,0,-3,10,1
10,10)
230 CALL SOUND(558,156,0,-3,10,1
10,10)
240 CALL SOUND(183,139,0,-3,10,1
10,10)
250 CALL SOUND(558,139,0,-3,10,1
0,10)
260 CALL SOUND(200,131,0,-3,10,1
10,10)
270 CALL SOUND(1500,139,0,-3,10,
110,10)
280 RETURN
290 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
300 REM *****
      *
* PRESENTATION *
      *
*****
310 CALL COLOR(2,7,9,3,9,1)
320 CALL CHAR(40,"FFFFFFFFF000000
00")
330 CALL CHAR(48,"FFFFFFFFFFFFFFF
FF")
340 PRINT " (( ( ( ( ( ( ( ( ( ( (

```

```

(      0000( 00 00 000000 00
00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
00"
350 PRINT " 00 00 00 00 00 00((
00 00 00 00 00 00 0000 00
00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00
00"
360 PRINT " 00(00 00((000 00(((
00((( 00000 000000 000000 0000
00"
370 PRINT "

"
380 FOR COL=5 TO 12 :: CALL COLO
R(COL,16,1)
390 NEXT COL
400 DISPLAY AT(20,1):"1_LES REGL
ES 2_LE JEU"
410 CALL KEY(0,OW,ER):: IF ER=0
THEN 410 ELSE IF OW=49 THEN 430
ELSE IF OW=50 TH
EN 580 ELSE 410
420 CALL CLEAR
430 PRINT " DUEL"
440 PRINT " JEU POUR
2 GUERRIERS"
450 CALL TEMPO(500)
460 PRINT " JOYST VERS LE HAUT
BOUCLIER"
470 CALL TEMPO(1000)
480 PRINT " JOYST VERS LE BAS
EPEE"

```

```

490 CALL TEMPO(1000)
500 PRINT " JOYST VERS L'AVANT
      MOUVEMENT VERS L'AVANT"
510 CALL TEMPO(1000)
520 PRINT " JOYST VERS L'ARRIERE
      MOUVEMENT VERS L'ARRIERE
"
530 CALL TEMPO(1000)
540 PRINT " DIAGONALE AVANT HAUT
      POUSSER AVEC LE BOUCLIER
"
550 CALL TEMPO(1000)
560 PRINT " 3 GUERRIERS CHACUN"
570 CALL TEMPO(1000)
580 PRINT " ENLEVER [ALPHA LOCK]
"
590 CALL TEMPO(1000)
600 CALL CLEAR
610 REM POUR LES LIGNES 1040, 107
0, 1100, 1120 ET 1480 :: APPUYEZ, A
LA FIN DE LA LIG
NE, SUR [ENTER] ; SUR [FCTN]&[B]
PUIS CONTINUEZ VOTRE LIGNE
620 CALL CHAR(88, "FFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFF
FF")
630 CALL COLOR(5, 15, 7)
640 CALL COLOR(10, 15, 1):: CALL C
OLOR(11, 15, 1):: CALL COLOR(12, 6,
1)
650 D=(8*8)+1 :: W=97
660 A=(8*8)+1 :: S=145
670 CALL SCREEN(5)
680 CALL CLEAR
690 CALL MAGNIFY(3)
700 CALL CHAR(64, "3C7CDDFF67E12
1E")
710 CALL CHAR(72, "FFFFFFFFFFFFFFF
F"):: CALL COLOR(6, 3, 1)
720 CALL COLOR(7, 12, 1)
730 CALL CHAR(80, "101E0606765777
41177706070101")
740 CALL CHAR(82, "087B60606EEAE
B2EAE60E0B080")
750 CALL CHAR(128, "017161F161F9F
BF670787C6664C58664")
760 CALL CHAR(130, "00000000000000
0000000000000000")
770 CALL CHAR(132, "007060F66EFD
38776787C6664C58664")
780 CALL CHAR(134, "08102040B000
00000000000000000000")
790 CALL CHAR(98, "808E868FB69FDF
7F0E1E36626A36126")
800 CALL CHAR(96, "00000000000000
00000000000000000000")
810 CALL CHAR(102, "000E066F76BFD
F161E1E36626A36126")
820 CALL CHAR(100, "1008040201000
00000000000000000000")
830 CALL CHAR(104, "FFFFFFFFFFFFF
FCE30"):: CALL CHAR(105, "FFFFFFFE
F080"):: CALL CHA
R(106, "FFB8C0"):: CALL CHAR(107,
"FFFFFFFFFFFFFFFF")
840 CALL CHAR(108, "FF1F03"):: CA
LL CHAR(109, "FFFFFFF7F0F01"):: CA
LL CHAR(110, "FF
FFFFFFFFF3F07"):: CALL CHAR(111,
"FFFEFCBF0E0C080")
850 CALL CHAR(112, "FF7F3F1F0F07
301")
860 CALL CHAR(120, "FFFFFFFFFFFFF
FFF"):: CALL CHAR(121, "80C0E0F0
FCFEFF"):: CALL
CHAR(122, "0103070F1F3F7FFF")
870 CALL CHAR(123, "808080808080
8080"):: CALL CHAR(124, "01010101
010101")
880 CALL CHAR(92, "07040403FFFE
7FABBD9CD000000000000001C9D0DF17
12848488B88F1820)
"
890 CALL SOUND(350, 156, 0, -2, 10):
: CALL SOUND(558, 233, 0, -2, 10)::
CALL SOUND(350, 2
08, 0, -2, 10):: CALL SOUND(1000, 31
0, 0, -2, 10)

```

[illegible]

```

1180 GOTO 980
1190 VIE2=VIE+1 :: CALL PATTERN
      (#12,92):: S=S+4
1200 CALL SOUND(110,-5,0,110,10)
1210 CALL SPRITE(#4,88,3,169,S,0)
      ,0)
1220 A=A+4 :: IF A=(21*8)+3 THE
N 1230 ELSE CALL LOCATE(#12,A,S)
      :: GOTO 1220
1230 CALL CHAR(84,"00000000000000
0000040002221D925130000000000000
0000020021021AC5
0A0")
1240 CALL SPRITE(#3,84,3,(19*8)+
      1,S,0,0)
1250 CALL SOUND(-1,-5,5):: CALL
SOUND(-3,-7,4,110,10):: CALL SOUN
ND(-3,-8,5,370,1
0)
1260 CALL CHAR(84,"00000000101000
101010101014103271F0000000000000
0008080808084C0E
8F0")
1270 CALL CHAR(84,"00000000000000
0000000000000033FFF000000000000000
00000000000000C0F
OFF")
1280 CALL DELSPRITE(#3)
1290 IF VIE2>2 THEN CALL COLOR(#
      11,7):: GOTO 1460 ELSE CALL HCHA
R(1,20,64,VIE2)::
      GOTO 1430
1300 VIE1=VIE+1 :: CALL PATTERN
      (#11,92):: W=W-4
1310 CALL SOUND(110,-5,0,110,10)
1320 CALL SPRITE(#4,88,3,169,W,0)
      ,0)
1330 Q=Q+4 :: IF Q=(21*8)+3 THE
N 1340 ELSE CALL LOCATE(#11,Q,W)
      :: GOTO 1330
1340 CALL CHAR(84,"00000000000000
0000040002221D925130000000000000
0000020021021AC5
0A0")
1350 CALL SPRITE(#3,84,3,(19*8)+
      1,W,0,0)
1360 CALL SOUND(-1,-5,5):: CALL
SOUND(-3,-7,4,110,10):: CALL SOUN
ND(-3,-8,5,370,1
0)
1370 CALL CHAR(84,"00000000101000
101010101014103271F0000000000000
0008080808084C0E
8F0")
1380 CALL CHAR(84,"00000000000000
0000000000000033FFF000000000000000
00000000000000C0F
OFF")
1390 CALL DELSPRITE(#3)
1400 IF VIE1>2 THEN CALL COLOR(#
      12,7):: GOTO 1460 ELSE CALL HCHA
R(1,8,64,VIE1)::
      GOTO 1430
1410 IF W<1 THEN 1300 ELSE 1190
1420 S=S+16 :: W=W-16 :: CALL LO
CATE(#11,0,W):: CALL LOCATE(#12,
A,S):: CALL SOUN
D(80,2500,0,-5,4,110,7):: RETURN
1430 D=(8*8)+1 :: W=97 :: A=0 ::
S=145 :: CALL LOCATE(#11,0,W)::
CALL LOCATE(#12
A,S):: GOTO 1120
1440 W=W-16 :: CALL LOCATE(#11,0
,W):: GOTO 1100
1450 S=S+16 :: CALL LOCATE(#12,A
,S):: GOTO 1070
1460 GOSUB 170
1470 CALL CLEAR
1480 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL
COLOR(12,1,1):: CALL CHARSET ::
INPUT "VOULEZ-VO
US REJOUER ? (O/N)::OWE# :: IF OW
E#<"o" AND OWE#<"n" THEN 1480
1490 IF OWE#="o" THEN RUN ELSE E
ND
1500 SUB TEMPO(TEM)
1510 FOR OW=1 TO TEM :: NEXT OW
1520 PRINT ""
1530 SUREND

```

CALL HCHAR(9,8,116,2)
Ligne 1760: IF X = LAG AND Y
= CAL THEN ORR= ORR+ 6::
Y = 3::ANNEAU = 1 ELSE
1780

Suite de la page 5



```

000, 110000, 001100, 100010, 010100, 010100
6250 DATA000100, 001100, 101000, 101000, 101000, 100
100, 000101, 001000, 101000, 101100, 100100
6300 DATA011000, 101000, 101000, 101000, 101000, 110
000, 010010, 110000, 011000, 101000, 110000
6310 DATA010100, 001000, 111000, 110000, 011
100, 100100, 010100, 000110, 010000, 010100
6320 DATA001100, 111000, 100100, 000100, 00
100, 011000, 110100, 011000, 100100, 010100
6330 DATA001001, 100100, 001000, 101000, 101000, 101
001, 100100, 001100, 100110, 011000, 100100
6340 DATA001000, 101000, 110000, 001000, 111
000, 101000, 111000, 110000, 001100, 110000
6350 DATA011000, 100010, 001100, 110000, 010
100, 010000, 010100, 001100, 100000, 000101
6360 DATA001100, 101000, 110000, 010100, 011
100, 100100, 001100, 111000, 110000, 010000
6370 DATA011000, 110000, 001100, 101100, 101
100, 011000, 110000, 010100, 101100, 101000
6380 DATA0100, 001100, 101000, 101000, 101000, 100
000, 010100, 010100, 000101, 010100, 010100
6390 DATA001100, 101000, 101000, 101000, 101
000, 100100, 001100, 101000, 100100, 000100
6400 DATA011000, 100000, 011000, 101000, 101
000, 100001, 001000, 101000, 010000, 110000
6410 DATA011000, 011000, 100100, 011000, 111
000, 101000, 100000, 001001, 110000, 010100
6420 DATA0100, 010100, 011000, 011000, 10100, 000
100, 011000, 101000, 100000, 010100, 010100
6430 DATA010000, 011100, 100100, 010100, 011
000, 101100, 101000, 100001, 010100, 010100
6440 DATA001100, 100100, 010000, 001100, 111
100, 101000, 110000, 011000, 101100, 100100
6450 DATA011000, 111001, 101100, 100000, 010
100, 011000, 100100, 001100, 101000, 110000
6460 DATA010100, 010100, 011000, 110000, 010
100, 010100, 001000, 111000, 111000, 100100
6470 DATA010100, 010100, 010100, 010100, 001
100, 100100, 011000, 100100, 001100, 110000
6480 DATA010100, 000100, 010100, 011000, 101
000, 101000, 101100, 110000, 011000, 10100
6490 DATA001100, 101000, 100100, 001100, 101
000, 101000, 100000, 001100, 100100, 000100
7000 CLS

```

```

7010 PLAY "T6L50REREREFAL28MIL22RREL25
ORE"
7020 LOCATE 7,10:PRINT"LA FORCE VOUS A O
UITTEE"
7030 LOCATE 16,15:PRINT "ADIEU !"
7040 LOCATE 0,23,1
7050 END
0000 'ON VIENT DE VOUS ENFERMER DANS CE
LABYRINTHE. IL N'Y A PAS D'AUTRE ALTERNA-
TIVE QUE DE TROUVER LA SORTIE DE CETTE
EDIFICE DE 500 PIECES, SUR 5 NIVEAUX(10
10*5). VOUS AVEZ UNE HEURE (ENVIRON) POUR
SORTIR, APRES QUOI...
0010 'LA PIECE OU VOUS ETES SE DESSINE
DEVANT VOUS, AVEC UN CERTAIN NOMBRE DE
PORTES.VOUS POUVEZ ALLER SOIT A (G)auche
, A (D)roite, EN (A)vant, (R)etourner, (M)on-
ter, ALLER EN (B)as.
0020 'ON VOUS PREVIENDRA QUAND VOUS SERE-
Z A COTE DE LA SORTIE, ET VOUS SORTIREZ.
...SI VOUS AVEZ LA CLE, SINON VOUS DEVEZ
ALLER LA CHERCHER
0030 'DEUX CHOSES UTILES : UNE BOUSSOLE
VOUS INDIQUE EN PERMANENCE VOTRE ORIE-
NTATION PAR RAPPORT A CELLE DE DEPART -
0040 'L'APPUIE SUR LA
TOUCHE 'ENTREE' VOUS DONNE VOTRE POSI-
TION (ENTRE AUTRE), MAIS ELLE VOUS GRIM-
OTE 5 MINUTES (SOIT 300 SECONDES !)
0050 'POUR CEUX QUE RESTER UNE HEURE
DEVANT LE CLAVIER EFFRAIE, IL EXISTE UNE
PROCEDURE DE SAUVEGARDE DE LA PARTIE EN
COURS:
0060 'ELLE S'OBTIENT A N'IMPORTE QUEL
MOMENT DU JEU EN TAPANT SUR LA TOUCHE
'RETOUR EN HAUT A GAUCHE (AU DESSUS DE
'INS' ET 'DEL') ET CONSISTE A ENREGISTRER
SUR BANDE DIFFERENTES VARIABLES.
0070 'IL FAUT PLACER UNE PARTIE DE BANDE
VIERGE DUNS LE MAGNETO PUIS APPUYER SUR
UNE TOUCHE POUR LANCER L'ENREGISTREMENT
0080 'POUR REPRENDRE LA PARTIE, IL FAUT
REPONDRE 'N' A 'NOUVELLE PARTIE ?' PUIS
REMETTRE LA BANDE EN DEBUT D'ENREG.
0090 'EN CAS DE NOUVELLE PARTIE (REPONDR
EO), IL FAUDRA ENTERER UN NOMBRE DE MANIER
E A METTRE UN PEU DE DIVERSITE DANS LA
GENERATION DES NOMBRES ALEATOIRES
9000 'SEULES LES DEUX PREMIERES QUESTION
S DEMANDENT UNE PRESSION FINALE SUR
'ENTREE'
9010 'SI LE TEMPS VOUS PARAIT TROP COURT
, MODIFIEZ LA VALEUR DE 'MIE' LIGNE 1090
9020 'UNE DES PIECES VOUS FAIT GAGNER UN
QUART D'HEURE MAIS VOUS ENVOIE AILLEURS
(N'IMPORTE OU !) UN COMPORTEMENT BIZARRE
DU BORD DE L'ECRAN VOUS ANNONCERA CE
TRANSFERT.
9030 'BONNE PROMENADE !!!

```

Suite de la page 2



1235: DATA "Contou
rne l engren
age", "G", "C"
", "S", "Il fau
t que je l a
ttreppel"
1240: DATA "et que
je monte", "
M", "R", "E", "
H", "Il faut
grimper la b
as ?", "eh ou
!"
1245: DATA "ben, j
espere que", "
le joueur e
st bon, sinon
...", "Allez!
", "hmff, pff
ohh"
1250: DATA "!: ao
oohh!", "M", "
P", "Montes
c est sur la
gauche", "P
", "M", "S", "Je
sens"
1255: DATA "que je
vais tomber
e...", "M", "
P", "R", "houo
u...", "p", "S"
", "S", "Il fau
t"
1260: DATA "grimpe
r sur la plu
s haute", "to
un", "P", "R", "
M", "R", "Je
prepare le f
lin"
1265: DATA "Tone!
...", "Zut, je
l ai fait to
mber", "tu le
prends?", "M
", "attends", "
1270: DATA "Je des
cends un peu
...", "C", "M", "
Je...", "Je sili

```

se !!!", "AAAAA
AAAAHH!!!!", "P
"
se: DATA "DOING"
      ", "P", "P", "Sp
      etch!!!", "ouf
      ! il faut q
      ue je prenne
      ", "le croche
      t"
se: DATA "et que
      je le lance
      ", "pour mont
      er", "H", "H",
      "H", "H", "H",
      "E", "U",
se: DATA "elle e
      st la, en bas
      !!!", "C", "oh
      cliff !!!",
      vite, montes
      !!!", "H", "H",
      "EH!!!"
se: DATA "LA PRI
      SONNIERE S E
      VADE", "C", "T
      ATATANA !!!"
      "!", "AAAA!!", "
      mon dieu cli
      ff."
se: DATA "E", "(v
      ous vous rev
      eillez.", "un
      homme se li

```

end devant",
"vous qui po
nte"
3: DATA "un mas
que et va vo
us", "frapper
à l'aide d
une", "epee, u
ne semble
a"
3: DATA "celle
que vous por
tez", "M", "M"
", "M", "M", "M"
", "vous bondi
ssez sur un"
3: DATA "engren
age a cote d
e celui", "su
r lequel il
a saute", "p"
", "p", "p", "p"
", "M"
3: DATA "BOOONG
!", "p", "p"
", "p", "p", "p"
", "BOOONG !",
", "p", "p", "p",
", "p", "M", "IAIA
AH !"
3: DATA "OUDUY
QUILLE !",
", "M", "vous
l'avez echan

```

pe de peu",
il est monte
sur".
8:DATA "un mur
qui surpion
be", "le lac
avec la fill
e", "se sembl
e etre deven
u".
3:DATA "fou !!
", "m", "p", "
R", "m", "p", "
R", "m", "p", "
R", "m", "p", "
R", "pffouuu".
8:DATA "il vou
s tire dessus
", "!", "S", "M",
", "!", "M", "I
IH!", "M", "IH
FEF!!", "AAAA
AAAA!!".
3:DATA "IL EST
MORT!", "OH,
CLIFFE, MERCI!
", "MERCI POUR
TOUT", "SHAN
C!!", "K", "

```

6591

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 11
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 67,79,77,80,
        73,76,65,84,
        69,85,82
```



PRISONNIER

FX 702 P



Vous avez été capturé par des hordes barbares venues du fin fond de l'univers. Arriverez-vous à vous échapper et à rejoindre la terre? Tel est le but du jeu de réflexion que je propose à tous ceux qui possèdent un FX702P.

Régis BARD

Mode d'emploi:

Tout d'abord, charger le programme en DEFMO, puis l'exécuter. Après une courte présentation du jeu, vous entrez directement dans le vif du sujet. Vous et votre vaisseau êtes représentés par le symbole X et disposez de 3 vies par étape.

1ère étape:

Vous êtes prisonnier d'un couloir mouvant. Grâce aux touches de direction (9 pour la droite et D pour la gauche), vous devez tenter d'éviter la collision avec l'un des deux cotés du couloir.

Vos trois vies épuisées, si votre score est supérieur à 3000 alors vous passez à l'étape 2, sinon rejouez l'étape 1.

2ème étape:

Changement de décor: les barbares essayent dans le but de vous retenir, de vous lancer des missiles. A vous de les éviter. Lorsqu'un missile vous percute, appuyez instantanément sur la touche ↓ jusqu'à ce que le symbole = se place sur votre vaisseau. A ce moment précis, lâchez celle-ci car il est interdit d'appuyer sur une touche durant le passage du missile.

Quand le missile sera passé, vous verrez apparaître les symboles)) autour de votre vaisseau. Ceci signifie que vous devez absolument vous déplacer vers la droite (9). Pour ceci, appuyez juste le temps de l'affichage de ces deux symboles.

Il ne vous reste plus aucune vie? Votre score est supérieur à 6000? Mais c'est parfait! Vous pouvez maintenant affronter l'ultime épreuve!

dernière épreuve:

Celle-ci se situe dans un couloir (fixe celui-là!) Vous n'avez plus d'énergie, si bien que vous ne contrôlez plus votre vaisseau!

Celui-ci en effet se balade entre les deux parois jusqu'à ce qu'il rencontre l'une d'elles (représentée par le symbole /).

A cet instant précis vous intervenez grâce aux touches D et 9. Pour celui de gauche, pressez D (toutes ces pressions doivent être brèves).

Le chiffre de gauche est le nombre d'année - lumières parcourues depuis le début de l'étape. Lorsque ce chiffre arrivera à 400 vous serez (enfin) libre!

Mais d'ici là, beaucoup de jours se seront écoulés!

LIST

```
1 $=4 PRISONNIER
R 3:Q=16:D=17
:FOR K=1 TO 8
2 WAIT 10:PRT CSR
2:MID(1,K):CSR
D:MID(Q,K)
3 Q=Q-1:D=D-1:NEX
T K
5 FOR O=0 TO 2
10 WAIT 2:FOR D=4
TO 13:PRT CSR 2
: " " CSR 15: "
3:CSR D+1:MI
D(D,1)
12 NEXT D:NEXT O
14 PRT V:V=3:N=50:O
=0:R$="":D$="
$="
18 E=7:B=10:L=0
20 WAIT N:PRT CSR
E:A$:CSR B:"X":
CSR E+5:D$
30 C=INT (RAN#2):
IF C=0:E=E+1:GO
TO 55
50 E=E-1
55 IF E=11:E=10
58 IF E=11:E=2
80 IF KEY="9":B=B+
1
90 IF KEY="D":B=B-
1
100 IF B=E+1 THEN 1
20
110 IF B=E+5 THEN 1
20
115 N=N-2:O=0+10:IF
```

```
N:O=N-0
119 GO TO 20
120 PRT :WAIT O:W=-
1:H=19:V=V-1
121 W=W+1:H=H-1:IF
W+1=B:W=B-2
122 IF H=1:B=B+2
123 IF W=B-2:IF H=B
+2:WAIT 3:GOSB 1
90:GO TO 125
124 PRT CSR W:"":C
SR B:"X":CSR H:
"("GO TO 121
125 IF V=0 THEN 135
126 IF V=2:R$="(":
D$=R$
127 IF V=1:R$="(-":
D$=R$
128 WAIT 50:PRT O:"
PTS":WAIT 15:P
RT CSR 7:"READY
?",CSR 8:"GO !
!"
129 IF L=0 THEN 18
130 IF L=1 THEN 220
131 IF L=2 THEN 310
135 $="GAME OVER":S
=0
140 S=S+1:IF S=10 T
HEN 170
145 FOR R=17 TO 5 S
TEP -1
150 PRT CSR R+1:" "
;
155 PRT CSR R:MID(S
,1):
160 IF S+5=R THEN 1
40
165 NEXT R
170 FOR K=0 TO 7:WA
IT 7:PRT :PRT C
SR 6:$:NEXT K
172 PRT CSR 2:"TOTA
L":O: " PTS":ST
OP :IF L=0:IF O
<3: THEN 179
173 IF L=1:IF O<6:3
THEN 179
174 IF L=2 THEN 179
176 WAIT 5:FOR T=0
TO 8:PRT CSR 3:
"EXTENDED PLAY
!":PRT :NEXT T
177 IF L=0 THEN 211
178 IF L=1 THEN 270
179 INP "TU REJOUES
",Z$:IF Z$="OU
I" THEN 14
180 IF Z$="NON":PRT
CSR 5:"AU REVO
IR...":END
185 GO TO 179
190 FOR A=0 TO 6:PR
T CSR B-2:"") X
<":CSR B-2:"")-X
-<":NEXT A
195 WAIT 17:PRT CSR
B-2:"")-<":RE
T
211 WAIT 45:PRT "TU
ENTRES DANS LA
2e GALAXIE !":
FOR I=0-1 TO 17
212 WAIT 4:PRT CSR
I:"X",CSR I:"X"-
X":NEXT I
213 L=1:FOR J=1 TO
B-1
214 PRT CSR J:"X",
CSR J:"X":NEXT
J
215 R=10:V=3
220 FOR G=18 TO 0 S
TEP -1
225 WAIT R:PRT CSR
B:"X":CSR G:"-":
230 IF G=B THEN 260
235 IF KEY=" " THEN
120
240 NEXT G:PRT :O=0
+10:WAIT 5+R:PR
T CSR B-1:"X")
:IF KEY="9" THE
N 120
245 B=B+1:R=R-2:IF
R<0:R=0
250 IF B=17:B=2:O=0
+50+INT (RAN#1
5)
255 GO TO 220
260 IF KEY=" " :PRT
CSR B:" " :GO TO
240
265 GO TO 120
270 WAIT 40:PRT "TU
ENTRES DANS LA
3e GALAXIE !":
275 FOR I=0-1 TO 17
:WAIT 3
280 PRT CSR I:"X",
CSR I:"X":NEXT
I
285 FOR J=1 TO 9
290 PRT CSR J:"X",
```

Suite de la page 3



```
11190 IF S=116 THEN 2100
11195 PLOT X,Y,BH$
11200 REM
11210 FOR I=1 TO 4
11220 S=INT(RND(1)*2):IF S=0 THEN S=-1
11225 PLOT XB(I),YB(I),AB$(I)
11230 XB(I)=XB(I)+S
11240 IF SCRN(XB(I),YB(I)+1)=32 THEN XB(I)=XB(I)-
S:GO TO 11260
11250 AB$(I)=CHR$(SCRN(XB(I),YB(I)))
11255 IF AB$(I)="d" OR AB$(I)="e" THEN 2100
11260 PLOT XB(I),YB(I), "t"
11270 NEXT
11900 PLOT 16,1,STR$(SC)
11910 GO TO 11140
12000 PLOT X,Y+1, " " :PLAY 7,0,0,0
12010 FOR I=20 TO 50: SOUND 1,1,9:NEXT:PLAY 0,0,0,
0
12012 IF IN=1 THEN X=X+R1:IN=0
12015 PLOT X,Y,AP$:X=X+R1:AP$=CHR$(SCRN(X,Y))
12020 SC=SC+100:NP=NP+1:IF NP=8 THEN GOSUB 40000:
GO TO 13000
12030 RETURN
13000 REM
13005 PLAY 7,0,0,0
13010 FOR I=11 TO 25:PLOT 13,I, " " :PLOT
12,1,1:PLOT 25,1,4:NEXT
13020 FOR I=23 TO 25:PLOT 13,I, "ccccccccccx":NEX
T
13030 FOR I=9 TO 21:PLOT 17,I, " " :PLOT 17,I-1, "
"
13035 MUSIC 1,0,1,10
13040 PLOT 17,I, "jk1":PLOT 17,I+1, "mo":WAIT 20:N
EXT:EXPLODE
13050 PLOT 20,5, "e":PLOT 1,3,1
13060 FOR I=1 TO 5:PLOT 19,3, " " :WAIT 50:PLOT 19,
3, "sz":WAIT 50:NEXT
13080 PLAY 7,0,0,0
13100 MUSIC 1,4,8,9:WAIT 64
13110 MUSIC 1,4,7,9:WAIT 42
13120 MUSIC 1,4,2,9:WAIT 20
13130 MUSIC 1,4,5,9:WAIT 42
13140 MUSIC 1,4,3,9:WAIT 42
13150 MUSIC 1,4,1,9:WAIT 42
13160 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 42
13170 MUSIC 1,3,8,9:WAIT 42
13180 MUSIC 1,3,12,9:WAIT 20
13190 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 12
13200 MUSIC 1,3,12,9:WAIT 18
13210 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 50
13220 MUSIC 1,3,8,9:WAIT 100
13230 PING:WAIT 100:LE=LE+1:T=0:GO TO 100
20000 END
25000 CLS:PAPER 0:INK 3:PRT:PRINT
25005 PRT:CHR$(17)
25010 PRT SPC(9):CHR$(132):"*****"
25020 PRT SPC(8):CHR$(133):CHR$(140):"** REGLES **
"
25030 PRT SPC(9):CHR$(132):"*****"
25040 PRT:PRINT
25050 PRT " Votre fiancée a été enlevée par le
gorille KONG."
25060 PRT " Traquez l'animal s'est réfugié au
sommet d'un building."
25080 PRT " A vous de la récupérer en évitant "
;
25085 PRT " les projectiles lancés par KONG."
25090 WAIT 1000:ZAP
25100 PRT:PRINT " Vous vous déplacerez à l'aide
des "
;
25105 PRT " touches":WAIT 300:PING
25110 PRT:PRINT
25120 PRT SPC(6):CHR$(129):"L="CHR$(134):" DROITE"
WAIT 300:PING
25130 PRT SPC(6):CHR$(129):"K="CHR$(134):" GAUCHE"
```

```
:WAIT 300:PING
25140 PRT SPC(6):CHR$(129):"A="CHR$(134):" HAUT":W
AIT 300:PING
25150 PRT SPC(6):CHR$(129):"Z="CHR$(134):" BAS":WA
IT 300:PING
25160 PRT SPC(2):CHR$(129):"SPACE="CHR$(134):" POU
R SAUTER":WAIT 300:PING
25170 PRT:PRINT
25180 PRT SPC(3):CHR$(130):"APPUYEZ UNE TOUCHE PO
UR CONTINUER"
25190 GET K$:ZAP:GO TO 25200
25200 PRT CHR$(17):CLS:PAPER 0:INK 6:PRT:PRIN
T
25210 PRT SPC(9):CHR$(132):"*****"
25220 PRT SPC(8):CHR$(133):CHR$(140):"** REGLES **
"
25230 PRT SPC(9):CHR$(132):"*****"
25240 PRT:PRINT
25250 PRT CHR$(129):"Le jeu se passe sur 4 table
aux:"
25260 PRT:PRINT:PRINT:WAIT 200
25270 PRT CHR$(131):"1er TABLEAU":CHR$(133) "EV
ITEZ LES TONNEAUX"
25275 WAIT 200
25280 PRT CHR$(131):"2e TABLEAU":CHR$(133) "AT
TENTION TAPIS ROULANTS"
25285 WAIT 200
25290 PRT CHR$(131):"3e TABLEAU":CHR$(133) "UT
ILISEZ LES ASCENSEURS"
25295 WAIT 200
25300 PRT CHR$(131):"4e TABLEAU":CHR$(133) "FA
IRE SAUTER LES RIVETS"
25350 WAIT 200
25400 PRT
25450 PRT " Il vous faudra pas mal de réflexes e
t de réflexions "
25460 PRT "pour délivrer la belle"
25470 PRT:PRINT:CHR$(131):"ET SOUVENEZ VOUS.."
25480 PRT SPC(8):CHR$(129):"ON NE VIT QUE 3 FOIS
..."
25490 PRT:PRINT
25500 PRT " BON COURAGE..." :WAIT 200
25600 PRT:PRINT:PRINT:PRINT SPC(3):CHR$(130):"APP
UYEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
25650 GET K$:ZAP:TEXT:RETURN
30000 REM
30002 PLAY 7,0,0,0
30005 FOR I=Y TO 25:MUSIC 1,0,1,10
30006 ST=SCRN(X,I+1)
30008 IF ST<32 AND ST>7 THEN EXPLODE:GO TO 30020
30010 PLOT X,I, "a":WAIT 10:PLOT X,I, " " :NEXT I:EXP
LODE
30020 PLOT X,I, "a":WAIT 100:GO TO 2100
40000 WA=50:TN=5
40005 SC=SC+80:PLAY 7,0,0,0
40010 MUSIC 1,TH,1,7:WAIT WA
40020 MUSIC 1,TH,5,8:WAIT WA
40030 MUSIC 1,TH,8,9:WAIT WA
40040 IF WA=50 THEN WA=25:TN=3:GO TO 40010
40050 PLAY 0,0,0,0:MUSIC 1,1,1,0:PLAY 7,0,0,0
40055 WAIT 150
40060 RETURN
40100 CLS:INK 7
40105 LE=STR$(LE)
40110 PLOT 3,0, "BONUS":PLOT 16,0, "SCORE":PLOT 3
,0, "L=":PLOT 35,0, LE$
40115 PLOT 3,1,STR$(80):PLOT 16,1,STR$(SC)
40120 RETURN
45000 WAIT 40:PLAY 7,0,0,0:X=0
45015 X=X+1
45020 MUSIC 2,3,10,8:MUSIC 1,3,10,8:MUSIC 3,3,10,8:
WAIT 40
45030 MUSIC 1,2,10,8:MUSIC 2,3,10,8:MUSIC 3,4,1,8:W
AIT 80
45040 MUSIC 1,2,1,8:MUSIC 2,3,1,8:MUSIC 3,4,3,8:WAIT
60
45050 MUSIC 1,3,1,8:MUSIC 2,4,1,8:MUSIC 3,4,5,8:WAIT
60
45060 MUSIC 1,2,1,8:MUSIC 2,3,1,8:MUSIC 3,4,6,8:WAIT
10
45070 MUSIC 3,4,5,8:WAIT 40
45080 MUSIC 1,2,8,8:MUSIC 2,3,8,8:MUSIC 3,4,3,8:WAIT
80
45090 MUSIC 1,1,1,8:MUSIC 2,3,12,8:MUSIC 3,1,1,8:WAI
T 40
45100 MUSIC 1,2,0,8:MUSIC 2,3,3,8:MUSIC 3,3,8,8:WAI
T 60
```

```
45110 MUSIC 1,2,0,8:MUSIC 2,3,5,8:MUSIC 3,3,10,8:WAI
T 10
45120 MUSIC 3,3,12,8:WAIT 40
45130 MUSIC 1,2,10,8:MUSIC 2,3,10,8:MUSIC 3,4,1,8:WAI
T 80
45135 MUSIC 1,1,1,8:MUSIC 2,2,2,8:MUSIC 3,3,3,8
45140 MUSIC 1,2,1,8:MUSIC 2,3,10,8:MUSIC 3,1,1,8:WAI
T 40
45145 MUSIC 2,2,2,8
45150 MUSIC 1,2,10,8:MUSIC 2,3,10,8:WAIT 60
45160 MUSIC 1,1,1,8:MUSIC 2,3,9,8:MUSIC 3,3,3,8:WAIT
10
45170 MUSIC 2,3,10,8:WAIT 40
45180 MUSIC 1,2,5,8:MUSIC 2,3,12,8:MUSIC 3,1,1,8:WAI
T 80
45190 MUSIC 1,1,1,8:MUSIC 2,3,9,8:MUSIC 3,1,1,8:WAIT
40
45200 MUSIC 1,2,5,8:MUSIC 2,3,5,8:WAIT 40
45205 MUSIC 1,1,1,8:MUSIC 2,2,2,8
45210 MUSIC 1,2,5,8:WAIT 40
45220 MUSIC 1,3,10,8:WAIT 40
45230 MUSIC 1,2,10,8:MUSIC 2,3,10,8:MUSIC 3,4,1,8:WAI
T 80
45240 MUSIC 1,2,1,8:MUSIC 2,3,1,8:MUSIC 3,4,3,8:WAIT
40
45250 MUSIC 1,3,1,8:MUSIC 2,4,1,8:MUSIC 3,4,5,8:WAIT
60
45260 MUSIC 1,2,1,8:MUSIC 2,3,1,8:MUSIC 3,4,6,8:WAIT
10
45270 MUSIC 3,4,5,8:WAIT 40
45280 MUSIC 1,2,6,8:MUSIC 2,3,8,8:MUSIC 3,4,3,8:WAIT
80
45290 MUSIC 1,1,1,8:MUSIC 2,3,12,8:MUSIC 3,1,1,8:WAI
T 40
45300 MUSIC 1,2,8,8:MUSIC 2,3,3,8:MUSIC 3,3,8,8:WAIT
10
45310 MUSIC 1,2,8,8:MUSIC 2,3,5,8:MUSIC 3,3,10,8:WAI
T 10
45320 MUSIC 3,3,12,8:WAIT 40
45330 MUSIC 1,2,10,8:MUSIC 2,3,10,8:MUSIC 3,4,1,8:WAI
T 60
45340 MUSIC 1,1,1,8:MUSIC 2,3,12,8:MUSIC 3,3,3,8:WAI
T 10
45350 MUSIC 2,3,10,8:WAIT 40
45360 MUSIC 1,2,5,8:MUSIC 2,3,9,8:MUSIC 3,1,1,8:WAIT
60
45370 MUSIC 1,1,1,8:MUSIC 2,3,7,8:MUSIC 3,1,1,8:WAIT
10
45380 MUSIC 2,3,9,8:WAIT 40
45390 MUSIC 1,2,10,8:MUSIC 2,3,5,8:MUSIC 3,3,10,8:WAI
T 300
45400 PLAY 0,0,0,0:RETURN
50000 REM
50005 RESTORE
50010 FOR I=46856 TO 47063
50020 READ AD
50030 POKE I,AD
50040 NEXT I
50050 RETURN
50060 REM
50070 DATA 12,45,45,63,12,12,18,33
50080 DATA 63,63,4,18,17,32,63,63
50090 DATA 63,63,49,32,32,49,63,63
50100 DATA 12,12,8,29,46,12,10,17
50110 DATA 12,12,4,46,29,12,20,34
50120 DATA 0,0,0,28,58,54,46,28
50130 DATA 63,63,45,45,45,45,63,63
50140 DATA 63,33,63,33,63,33,63,33
50150 DATA 4,14,31,21,4,4,20,28
50160 DATA 0,0,1,7,15,31,31,28
50170 DATA 0,63,45,63,51,45,63,51
50180 DATA 0,0,32,56,60,62,62,14
50190 DATA 12,7,7,3,7,7,7,15
50200 DATA 33,33,51,63,51,33,0,0
50210 DATA 12,56,56,48,56,56,56,60
50220 DATA 0,2,5,2,4,12,30,63
50230 DATA 0,12,18,18,30,51,51,63
50240 DATA 0,0,0,4,12,18,63,30
50250 DATA 12,30,31,31,15,7,3,1
50260 DATA 0,8,42,54,54,34,54,28
50270 DATA 12,18,35,37,41,49,18,12
50280 DATA 14,8,28,46,12,28,62,20
50290 DATA 63,63,24,24,24,24,63,63
50295 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32
50300 DATA 63,12,18,33,33,12,63
50305 DATA 12,30,62,62,60,56,48,32
50310 RETURN
```


AVION

Vous êtes le pilote d'un avion et vous survolez une montagne. Des hélicoptères vous attaquent, il vous faut les détruire. Attention aux tirs des hélicoptères et aux fusées qui décollent du sol !
Pour rentrer le programme, il faut taper la première partie, et la sauveur sur cassette. Ensuite, vous tapez la seconde partie (sans oublier de faire NEW auparavant), et vous la sauveur sur cassette à la suite de la première partie. Faites alors NEW, rembobinez la cassette, et tapez LOAD.

Cyril CAMBIEN

READY.

```
50 POKE53281,4:POKE53280,4
60 POKE16384,0:POKE44,64
70 POKE631,131:POKE198,1
80 NEW
```

READY.



COMMODORE 64

```
30 POKE53281,10:POKE53280,6
40 PRINT"*****TAB(13)***"
50 PRINT"*****VOTRE AVION DOIT DETRIRE LE PLUS
60 PRINT"*****HELIPTERES POSSIBLE !!
70 PRINT"*****XICI VOS COMMANDES :
80 PRINT"***** - - - POUR MONTER
90 PRINT"***** - CTRL - POUR DESCENDRE
100 PRINT"***** - 1 - POUR DECELERER
110 PRINT"***** - 2 - POUR ACCELERER
200 FORI=8192TO9728:READA:POKEI,A:CS=CS+A:NEXT
210 IFCS<19728THENPRINT"*****ERREUR DAND LES DATAS !!!":END
300 PRINT"*****APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR JOUER!!
310 POKE198,0:WAIT198,1
320 SYS8704
1000 DATA 128,0,0,192,0,0,224,0,0,240,60,0,248,66,0,252
1010 DATA 129,0,255,1,224,127,255,240,127,255,248,127,255,252,255,255
1020 DATA 255,63,255,252,0,255,248,0,255,224,1,255,0,3,252,0
1030 DATA 7,240,0,15,192,0,31,0,0,60,0,0,112,0,0,192
1040 DATA 255,240,0,255,248,0,0,15,255,0,15,255,0,24,0,31
1050 DATA 254,0,32,31,0,64,31,128,128,63,130,128,127,255,128,255
1060 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,130,127,255,128,63,255,0
1070 DATA 31,254,0,4,2,0,132,0,64,68,0,128,63,255,0,79
1080 DATA 24,60,60,60,60,126,255,60,60,24,255,24,60,102,195
1090 DATA 128,192,254,255,254,192,128,0,1,3,127,255,255,127,1,0
1100 DATA 86,79,85,83,32,69,84,69,83,32,68,69,84,82,85,73
1110 DATA 84,32,33,33,32,45,32,80,82,69,83,83,69,90,32,83
1120 DATA 72,73,70,84,0,65,86,73,79,78,32,32,32,32,32,32
1130 DATA 45,32,32,83,67,79,82,69,58,48,48,48,48,32,32
1140 DATA 45,32,32,67,46,67,65,77,66,73,69,78,0,76,68,88
1150 DATA 76,68,89,76,83,82,78,79,80,79,82,65,80,72,65,80
1160 DATA 72,80,88,76,65,80,76,80,82,76,82,79,82,82,84
1170 DATA 73,82,84,83,83,66,67,83,69,67,83,69,68,83,69,73
1180 DATA 83,84,65,83,84,88,83,84,89,84,65,88,84,65,89,84
1190 DATA 83,88,84,88,65,84,88,83,84,89,65,255,13,27,41,55
1200 DATA 69,83,97,111,125,139,153,167,181,195,255,255,255,4,255
1210 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,4,4,255,255,0,4,0,4
1220 DATA 0,0,4,0,255,0,20,20,255,255,16,255,20,255,16
1230 DATA 255,16,255,255,255,255,255,255,255,255,16,255,20,255
1240 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
1250 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
1260 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,0,32,255
1270 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
1280 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
1290 DATA 255,255,255,255,255,255,16,16,255,255,255,255,255,255
1300 DATA 255,255,255,255,8,255,255,255,255,0,255,0,255,255,0,255
1310 DATA 255,255,12,12,0,0,8,12,8,12,8,12,8,255,255
1320 DATA 32,68,229,169,1,141,134,2,169,0,133,199,169,197,160,32
1330 DATA 32,68,171,169,0,141,14,220,133,251,133,254,169,51,133,1
1340 DATA 169,48,133,252,169,208,133,255,160,0,177,254,145,251,136,208
1350 DATA 249,230,252,230,255,165,252,201,64,208,237,169,55,133,1,169
1360 DATA 1,141,14,220,32,160,229,169,28,141,24,208,169,51,133,1
1370 DATA 208,169,6,141,32,208,162,39,199,120,32,157,120,32,202,16
1380 DATA 247,169,2,141,192,2,162,39,138,72,32,183,36,32,251,35
1390 DATA 184,170,202,16,243,169,3,141,29,208,169,1,141,39,208,169
1400 DATA 75,141,0,208,169,128,141,1,208,32,156,35,169,3,141,21
1410 DATA 208,160,128,140,248,7,208,140,249,7,173,30,208,173,31,208
1420 DATA 169,74,141,198,2,169,10,141,192,2,169,10,141,24,212,169
1430 DATA 0,141,4,212,141,5,212,169,240,141,6,212,169,0,141,1
1440 DATA 212,32,183,35,169,17,141,4,212,32,242,37,32,237,34,32
1450 DATA 237,34,32,195,35,32,237,35,32,183,36,32,251,35,32,237
1460 DATA 34,32,173,37,32,70,37,32,217,37,76,201,34,169,2,44
1470 DATA 1,220,240,29,169,4,44,1,220,240,35,169,1,44,1,220
1480 DATA 240,34,169,0,44,1,220,240,43,169,16,44,1,220,240,52
1490 DATA 96,173,1,208,201,66,240,240,206,1,208,76,251,34,238,1
1500 DATA 208,76,251,34,173,0,208,201,24,240,229,206,0,208,238,198
1510 DATA 2,76,9,35,173,0,208,201,138,240,213,238,0,208,206,198
1520 DATA 2,76,9,35,173,36,32,251,35,162,0,32,139,35,24
1530 DATA 105,4,133,211,132,214,32,108,229,164,211,200,200,177,209
1540 DATA 201,178,240,172,169,15,141,134,2,133,199,169,50,32,210,255
1550 DATA 169,0,141,18,212,141,20,212,169,7,141,19,212,169,5,141
1560 DATA 15,212,141,14,212,169,129,141,18,212,96,189,1,208,74,74
1570 DATA 74,56,233,4,168,189,0,208,74,74,74,96,173,4,220,41
1580 DATA 46,24,105,66,141,3,208,169,2,141,16,208,169,113,141,2
1590 DATA 208,169,7,141,40,208,96,174,198,2,160,2,136,208,253,202
1600 DATA 208,240,96,208,2,208,208,11,206,2,208,173,16,208,73,2
1610 DATA 141,16,208,206,3,208,173,4,220,41,2,24,109,3,208,201
1620 DATA 66,240,4,141,3,208,96,168,200,152,76,227,35,162,11,189
1630 DATA 64,32,73,255,157,64,32,202,16,245,96,169,2,133,214,32
1640 DATA 108,229,160,0,177,209,201,32,208,17,208,192,40,208,245,32
1650 DATA 183,35,230,214,165,214,201,24,208,229,96,132,211,178,165,214
1660 DATA 72,169,32,145,209,224,178,240,47,224,179,240,71,224,176,240
1670 DATA 83,76,157,36,184,133,214,32,108,229,164,211,76,18,36,177
1680 DATA 209,201,32,96,32,63,36,240,2,162,32,138,145,209,32,36
1690 DATA 234,169,15,145,243,76,52,36,192,37,176,249,208,32,63,36
1700 DATA 208,240,200,32,63,36,208,237,200,162,178,230,211,230,211,230
1710 DATA 211,76,68,36,192,2,144,221,136,32,63,36,208,215,136,162
1720 DATA 179,76,68,36,104,72,201,2,240,203,164,211,192,24,176,5
1730 DATA 198,214,32,108,229,164,211,136,162,176,76,68,36,192,0,240
1740 DATA 180,136,138,145,209,169,5,224,177,208,2,169,1,72,32,36
1750 DATA 234,104,145,243,76,52,36,173,192,2,201,1,208,5,169,2
1760 DATA 76,209,36,201,20,208,5,169,0,76,209,36,173,4,220,41
1770 DATA 2,133,254,24,109,192,2,178,202,142,192,2,169,191,133,251
1780 DATA 169,7,133,252,165,254,208,1,232,138,74,170,160,0,169,160
1790 DATA 32,49,37,165,251,56,233,40,133,251,176,2,198,252,202,208
1800 DATA 237,169,252,166,254,240,2,169,254,32,49,37,165,251,56,233
1810 DATA 40,133,251,176,2,198,252,173,4,220,201,32,176,14,201,16
1820 DATA 176,5,169,176,76,49,37,169,177,76,49,37,169,32,145,251
1830 DATA 96,145,251,165,252,24,105,212,133,252,169,5,145,251,165,252
1840 DATA 56,233,212,133,252,96,173,30,208,208,92,173,31,208,240,86
1850 DATA 201,2,240,57,104,184,169,0,141,4,212,169,10,141,39,208
1860 DATA 169,24,133,214,169,2,133,211,32,108,229,169,1,141,134,2
1870 DATA 169,0,133,199,169,160,160,32,32,30,171,32,252,37,173,141
1880 DATA 2,201,1,208,249,169,0,141,24,212,76,0,34,169,10,141
1890 DATA 40,208,32,252,37,162,2,32,219,37,32,237,34,32,183,36
1900 DATA 32,251,35,32,156,35,96,32,141,37,76,84,37,173,16,208
1910 DATA 240,244,173,2,208,201,89,176,237,173,4,220,201,16,176,230
1920 DATA 162,2,32,139,35,132,214,24,105,26,133,211,32,108,229,169
1930 DATA 1,133,199,169,51,32,210,255,96,162,4,189,20,4,168,200
1940 DATA 192,58,240,5,152,157,20,4,96,169,48,157,20,4,202,76
1950 DATA 219,37,169,149,56,237,198,2,141,0,212,96,169,0,141,11
1960 DATA 212,169,8,141,7,212,141,8,212,169,28,141,12,212,169,0
1970 DATA 141,13,212,169,129,141,11,212,96
```

TOUR DE CARTES

Laissez-vous épaté par votre ZX! Serait-il devenu télépathe? Peut-être le saurez-vous dès que vous aurez entré ce petit programme. Tous les caractères qui pourraient vous paraître inhabituels se trouvent dans la table d'équivalence. Le mode d'emploi est inclus dans le programme.

C.LACOUR

ZX 81

```
100 GOSUB 1000
105 PRINT AT 2,5;"<A>";TAB 14;"
<A>";TAB 23;"<E>"
110 FOR X=1 TO 3
115 LET H=3
120 LET V=4
125 FOR I=1 TO 21
130 IF C$(I) TO 1)="1" THEN LE
T D$=" "C$(I)X2 TO 1)+"coe."
135 IF C$(I) TO 1)="2" THEN LE
T D$=" "C$(I)X2 TO 1)+"car."
140 IF C$(I) TO 1)="3" THEN LE
T D$=" "C$(I)X2 TO 1)+"tre."
145 IF C$(I) TO 1)="4" THEN LE
T D$=" "C$(I)X2 TO 1)+"p."
150 IF D$(2 TO 2)="x" THEN LET
D$="<A>"+D$(3 TO 7)
155 PRINT AT V,H;D$
160 LET H=H+9
165 IF H=30 THEN LET H=3
170 IF H=3 THEN LET V=V+2
175 NEXT I
180 PRINT AT 19,0;"Quelle col
onne contient votre ";carte!
tapez sur la,é"
185 IF INKEY$<"1" AND INKEY$<"
2" AND INKEY$<"3" THEN GOTO 18
5
190 LET D$=INKEY$
195 IF D$="1" THEN LET D$="312"
200 IF D$="2" THEN LET D$="123"
205 IF D$="3" THEN LET D$="231"
210 PRINT AT 19,0;"un Petit m
oment s.v.p. ";le noma
s des cartes..."
215 LET J=1
220 FOR A=1 TO 3
225 LET V=4
230 FOR I=VAL D$(A TO A) TO VAL
D$(A TO A)+18 STEP 3
235 PRINT AT V,9;VAL D$(A TO A)
-6;"
240 LET T$(J)=C$(I)
245 LET J=J+1
250 LET V=V+2
255 NEXT I
260 NEXT A
265 FOR I=1 TO 21
270 LET C$(I)=T$(I)
275 NEXT I
280 PRINT AT 19,0;"Je place la
nouvelle les cartes ";le noma
s des cartes..."
285 NEXT X
290 PRINT AT 2,1;E$
295 PRINT AT 19,0;"E$";E$;"E$";E$;"
300 REM CARTE CHOISIE
305 PRINT AT 8,21;"*****"
310 FOR I=1 TO 11
315 PRINT TAB 21;"*****"
320 NEXT I
325 PRINT TAB 21;"*****"
330 PRINT AT 2,1;"PENSEZ FORTEM
332 PRINT TAB 1;E$
335 PRINT TAB 1;"ET VOUS LA VER
REZ";TAB 1;"SORTIR DU JEU---"
340 IF C$(11) TO 1)="1" THEN L
ET D$=" "Coeur"
345 IF C$(11) TO 1)="2" THEN L
ET D$=" "Carreau"
350 IF C$(11) TO 1)="3" THEN L
ET D$=" "Trefle"
```

```
355 IF C$(11) TO 1)="4" THEN L
ET D$=" "Pique"
360 FOR I=1 TO 120
365 NEXT I
375 FOR I=7 TO 2 STEP -1
380 PRINT AT 1,21;"*****"
385 NEXT I
390 PRINT AT 2,21;C$(11)X2 TO 2
);TAB 29;C$(11)X2 TO 2)
395 PRINT AT 7,21;D$
400 PRINT AT 17,1;"ALORS, QU'EST
N DITES";TAB 1;"VOUS? SURPRENANT
..."
405 PRINT AT 20,0;"Bon recommen
ce o/n!"
410 IF INKEY$="D" THEN RUN
415 IF INKEY$<"N" THEN GOTO 40
5
```

```
420 FOR I=1 TO 20
425 PRINT AT 1,1;E$
430 NEXT I
435 PRINT AT 20,0;"une Pro
chaine fois..."
440 STOP
1000 REM PRESENTATION
1005 FAST
1008 CLS
1010 PRINT "
1015 FOR I=1 TO 20
1020 PRINT AT 1,0;"I";TAB 31;"I"
1025 NEXT I
1030 PRINT "
1035 SLOW
1040 LET E$="
```

```
1045 PRINT AT 1,8;"tour de carte
s";TAB 8;"*****"
1050 PRINT TAB 1;E$
1055 PRINT TAB 3;"LA PRESENTATIO
N DE CE TOUR";TAB 1;"EST SIMPLE.
JE VAIS DISPOSER"
1060 PRINT TAB 1;"3 COLONNES DE
7 CARTES PRISES";TAB 1;"AU HASAR
D DANS UN JEU DE 32"
1065 PRINT TAB 1;"CARTES. PARMI
CELLES-CI VOUS";TAB 1;"CHOISIREZ
OU FEREZ CHOISIR UNE"
1070 PRINT TAB 1;"CARTE SANS LA
NOMMER. IL VOUS";TAB 1;"SUFFIRA
ALORS DE ME PRECISER"
1075 PRINT TAB 1;"DANS QUELLE CO
LONNE (1,2,3) SE";TAB 1;"TROUVE
VOTRE CARTE."
1080 PRINT TAB 1;E$
1085 PRINT TAB 3;"APRES QUELQUES
1090 PRINT TAB 1;"JEU DE CARTES
LA CARTE CHOISIE"
1095 PRINT AT 20,0;"Pour jouer i
tapez sur 'new/line'"
1100 FOR I=1 TO 20
1105 NEXT I
1110 PRINT AT 20,0;"I"
```

```
1115 IF CODE INKEY$<110 THEN GO
TO 1095
1120 FAST
1125 FOR I=1 TO 17
1130 PRINT AT 1,1;E$
1135 NEXT I
1200 REM INITIALISATION
1210 LET A$="1010141x1v1d1r1a202
```

TAB. D'EQUIVALENCE
DES CARACTERES INVERSES
ENTRE ZX81 ET IMPRIMANTE
SEIKOSHA GP100A

CARACTERE ZX	CARACTERE GP100A
" INVERSE	"
E INVERSE	E
S INVERSE	S
I INVERSE	I
Y INVERSE	Y
X INVERSE	X
> INVERSE	>
< INVERSE	<
= INVERSE	=
+ INVERSE	+
- INVERSE	-
* INVERSE	*
/ INVERSE	/
: INVERSE	:
; INVERSE	;
. INVERSE	.
0 INVERSE	0
1 INVERSE	1
2 INVERSE	2
3 INVERSE	3
4 INVERSE	4
5 INVERSE	5
6 INVERSE	6
7 INVERSE	7
8 INVERSE	8
9 INVERSE	9
A INVERSE	A
B INVERSE	B
C INVERSE	C
D INVERSE	D
E INVERSE	E
F INVERSE	F
G INVERSE	G
H INVERSE	H
I INVERSE	I
J INVERSE	J
K INVERSE	K
L INVERSE	L
M INVERSE	M
N INVERSE	N
O INVERSE	O
P INVERSE	P
Q INVERSE	Q
R INVERSE	R
S INVERSE	S
T INVERSE	T
U INVERSE	U
V INVERSE	V
W INVERSE	W
X INVERSE	X
Y INVERSE	Y
Z INVERSE	Z



```
042x2v2d2r2a3030303x3v3d3r3a404
044x4v4d4r4a"
1215 DIM C$(21,2)
1220 DIM T$(21,2)
1225 FOR I=1 TO 21
1230 LET A=(1+INT (RND*32))*2
1235 FOR J=1 TO I-1
1240 IF C$(J)=A$(A-1 TO A) THEN
GOTO 1230
1245 NEXT J
1250 LET C$(I)=A$(A-1 TO A)
1255 NEXT I
1260 SLOW
1265 RETURN
1300 SAVE "TOUR DE CARTES"
1305 RUN
```

suite de la page 4



APPLE II

```
3340 PRINT D$;"CLOSE SCORES"
3350 RETURN
3360 END
3370 REM MUSIQUE : CHANT DU MA
RIAGE (DE BRESSE
EN FRANCE)
3380 Y = 1
3390 P = 74:D = 80: GOSUB 3700:P =
74: GOSUB 3700:P = 74: GOSUB
3700:P = 80:D = 160: GOSUB 3
700:P = 76:D = 80: GOSUB 370
0:P = 74:D = 160: GOSUB 3700
:P = 68:D = 80
3400 GOSUB 3700
3410 P = 64:D = 240: GOSUB 3700:D
= 80: GOSUB 3700:P = 68: GOSUB
3700:P = 64: GOSUB 3700:P = 6
4:D = 160: GOSUB 3700:P = 6
4:D = 80: GOSUB 3700
3420 P = 68:D = 160: GOSUB 3700:P
= 74:D = 80: GOSUB 3700:P = 7
6:D = 160: GOSUB 3700:D = 8
0: GOSUB 3700: IF Y = 1 THEN
Y = Y + 1: GOTO 3390
3430 P = 64:D = 240: GOSUB 3700:P
= 68:D = 160: GOSUB 3700:P = 7
4:D = 80: GOSUB 3700:P = 76
:D = 160: GOSUB 3700:P = 80:
D = 80: GOSUB 3700:P = 92:D =
240
3440 GOSUB 3700
3450 P = 80:D = 80: GOSUB 3700:P =
82: GOSUB 3700:P = 80: GOSUB
```

```
3700:P = 74: GOSUB 3700:P =
76: GOSUB 3700: GOSUB 3700:P
= 68: GOSUB 3700: GOSUB 370
0:P = 74: GOSUB 3700:D = 160
: GOSUB 3700
3460 P = 80:P = 76: GOSUB 3700:P
= 64:D = 240: GOSUB 3700:P = 6
8:D = 160: GOSUB 3700:P = 74
:D = 80: GOSUB 3700:P = 76:D
= 160: GOSUB 3700:D = 80:P =
80: GOSUB 3700
3470 D = 240:P = 64: GOSUB 3700:P
= 80:D = 80: GOSUB 3700:P =
82: GOSUB 3700:P = 80: GOSUB
3700:P = 76:D = 160: GOSUB 3
700:P = 68:D = 80: GOSUB 370
0:P = 74:D = 160: GOSUB 3700
:P = 76:D = 80: GOSUB 3700:D
= 240:P = 80
3480 GOSUB 3700
3490 D = 240: GOSUB 3700
3500 RETURN
3510 REM MUSIQUE : ADIEU FOULAR
DS (MARTINIQUE)
3520 Y = 1
3530 P = 68:D = 120: GOSUB 3700:D
= 40: GOSUB 3700:D = 120:
GOSUB 3700:D = 40: GOSUB
3700:D = 120:P = 64: GOSUB
3700
3540 D = 40: GOSUB 3700: GOSUB 37
00: GOSUB 3700: GOSUB 3700:P
= 68:D = 120: GOSUB 3700:P = 3
56:D = 40: GOSUB 3700
3550 P = 68:D = 120: GOSUB 3700:D
= 40: GOSUB 3700:P = 74:D =
120: GOSUB 3700:P = 64:D = 4
0: GOSUB 3700:P = 80:D = 120
: GOSUB 3700
3560 P = 68:D = 120: GOSUB 3700:D
= 40: GOSUB 3700:P = 74:D =
120: GOSUB 3700:P = 64:D = 4
0: GOSUB 3700:P = 80:D = 120
: GOSUB 3700
3570 P = 74:D = 40: GOSUB 3700:P =
76:D = 120: GOSUB 3700:P = 6
8:D = 40: GOSUB 3700:P = 84:
D = 120: GOSUB 3700:D = 40:P
= 76: GOSUB 3700
```

```
3580 P = 80:D = 120: GOSUB 3700:P
= 74:D = 40: GOSUB 3700:P =
88:D = 120: GOSUB 3700:D = 4
0: GOSUB 3700
3590 P = 84:D = 120: GOSUB 3700:P
= 76:D = 40: GOSUB 3700:D =
120:P = 68: GOSUB 3700:D = 4
0: GOSUB 3700:P = 74:D = 120
: GOSUB 3700:P = 64:D = 40: GOSUB
3700
3600 P = 80:D = 120: GOSUB 3700:P
= 74:D = 40: GOSUB 3700:P =
76:D = 120: GOSUB 3700:P = 6
8:D = 40: GOSUB 3700:P = 84:
D = 120: GOSUB 3700
3610 P = 76:D = 40: GOSUB 3700:P =
80:D = 120: GOSUB 3700:P = 7
4:D = 40: GOSUB 3700:P = 88:
D = 120: GOSUB 3700:D = 40: GOSUB
3700:P = 84:D = 120: GOSUB 3
700:P = 84:D = 40: GOSUB 3700
0:P = 84:D = 120: GOSUB 3700
3620 IF Y = 1 THEN Y = Y + 1: GOTO
3530
3630 RETURN
3640 REM MARIANNE
3650 XA = XA + 1
3660 IF INT (XA / 2) = XA / 2 THEN
HCOLOR= 0: DRAW 4 AT 275,12
0: HCOLOR= 3: DRAW 5 AT 275,
120
3670 IF INT (XA / 2) < XA / 2
2 THEN HCOLOR= 0: DRAW 5 AT
275,120: HCOLOR= 3: DRAW 4 AT
275,120
3680 IF N > 20 THEN GOSUB 33
70
3690 RETURN
369
```


DANS LA LUNE, l'astronaute savant? Pas vraiment. Essayez le, vous risquez (peut-être) de faire une bonne opération!
Par J. TORDJEMAN.

vous avez appris quelque chose, car l'ordinateur vous indique ce que vous auriez du faire. Comme on le voit dans un "morpion pédagogique" il ne suffit pas d'être un bon stratège il faut aussi être bon en anglais... ou le devenir.

```

800 CALL CHAR(34,"E7E7E7E7E7E7E7E7")
810 CALL HCHAR(2,2,96,8):: CALL HCHAR(10,3,96,8)
820 CALL VCHAR(3,2,34,8):: CALL VCHAR(2,10,34,8)
830 RETURN '
840 ' LISTE DES CONSIGNES -----
850 DISPLAY AT(2,10):"1 turn into plural"
860 DISPLAY AT(3,10):"2 insert NOT"
870 DISPLAY AT(4,10):"3 give permission"
880 DISPLAY AT(5,10):"4 refuse permission"
890 DISPLAY AT(6,10):"5 suggest something"
900 DISPLAY AT(7,10):"6 accept suggestion"
910 DISPLAY AT(8,10):"7 attract attention"
920 DISPLAY AT(9,10):"8 talk about future"
930 DISPLAY AT(10,10):"9 report past facts" :: RETURN
940 ' EFFACAGE -----
950 CALL HCHAR(13,1,32,384):: RETURN '
960 S=INT(RND*10)+1 :: RETURN 'POUR TIRER LE SUJET
970 V=INT(RND*15)+1 :: RETURN 'POUR TIRER LE verbe
980 V=INT(RND*9)+1 :: RETURN
990 ' =====
1000 ' ETUDE DES 9 CHOIX
1010 REM 1 plural -----
1020 S=INT(RND*5)+6 :: GOSUB 970
1030 DISPLAY AT(15,1):SUJ$(S)&" "&VERB$(1,V)&"S "":VERB$(3,V)
1040 RE$=SUJ$(S+5)&" "&VERB$(1,V)
1042 REE$=SUJ$(S+5)&" "&VERB$(1,V)
1044 REEE$="THEY"&" "&VERB$(1,V)
1050 L=B :: C=6 :: RETURN
1060 REM 2 INSERT NOT -----
1070 GOSUB 960 :: GOSUB 970
1080 DISPLAY AT(15,1):SUJ$(S):" "&VERB$(1,V):"S "":VERB$(3,V)
1090 RE$=SUJ$(S)&" DOES NOT "&VERB$(1,V)

```

Cette page éducative étant réservée aux enseignants, l'équipe de Rédaction ne portera aucun jugement de valeur quant à la qualité pédagogique des programmes ou articles publiés. Les critiques émanant d'enseignants seront toujours les bienvenues : elles seront publiées et transmises aux auteurs concernés.

P. GLAJEAN



CALENDRIER DES JOURNÉES GRATUITES TEXAS.
Organisées par TEXAS INSTRUMENTS et D.O.M., avec le concours d'HEBDOGICIEL, journées gratuites concernant l'utilisation des calculatrices programmables ou non, en milieu scolaire et animées par Roger

DIDI, spécialiste en la matière
Renseignements et inscriptions OPTIMA CONSEIL, Tél.
(7) 854.60.06, ou au journal.

Dates :

13 Juin LYON
20 Juin CLERMONT-FERRAND.

```

1092 REE$=SUJ$(S)&" DOESN'T "&VERB$(1,V)
1094 REEE$=SUJ$(S)&" DOES NOT "&VERB$(1,V)
1100 L=4 :: C=4 :: RETURN
1110 REM 3 PERMISSION -----
1120 GOSUB 980 :: DISPLAY AT(14,1):JOUER$(I):"- I WANT TO ":VERB$(1,V):VERB$(3,V):"?"
1130 RE$="YOU CAN "&VERB$(1,V)
1140 REE$="YOU MAY "&VERB$(1,V)
1142 REEE$=VERB$(1,V)
1150 DISPLAY AT(18,1):"YES,MY DEAR"
1160 L=6 :: C=8 :: RETURN
1170 REM 4 REFUSE PERM -----
1180 GOSUB 980 :: DISPLAY AT(14,1):JOUER$(I):"- MAY I ":VERB$(1,V):VERB$(3,V):"?"
1190 RE$="DON'T "&VERB$(1,V)
1200 REE$="YOU CAN'T "&VERB$(1,V)
1202 REEE$="YOU MAY NOT "&VERB$(1,V)
1210 DISPLAY AT(18,1):"NO,MY DEAR"
1220 L=4 :: C=8 :: RETURN
1230 REM 5 SUGGEST -----
1240 GOSUB 980 :: DISPLAY AT(14,1):JOUER$(I):" YOU WANT TO ":VERB$(1,V):VERB$(3,V):"?"
1250 RE$="WHAT ABOUT "&VERB$(1,V)&"ING"
1260 REE$="WE COULD "&VERB$(1,V)
1270 REEE$="WHY DON'T WE "&VERB$(1,V)
1280 DISPLAY AT(18,1):"I'VE GOT AN IDEA!"
1290 L=6 :: C=6 :: RETURN
1300 REM 6 AGREE -----
1310 GOSUB 980 :: DISPLAY AT(14,1):JOUER$(I):"- WHAT ABOUT ":VERB$(1,V):"ING":VERB$(3,V):"?"
1320 RE$="LET'S "&VERB$(1,V)
1322 REE$="LET US "&VERB$(1,V)
1324 REEE$="WE COULD "&VERB$(1,V)
1330 DISPLAY AT(18,1):"GOOD IDEA !"
1340 L=8 :: C=4 :: RETURN
1350 REM 7 LOOK PREST CONTINU -----
1360 GOSUB 960 :: GOSUB 980 :: DISPLAY AT(14,1):"USUALLY "
1370 DISPLAY AT(15,1):SUJ$(S)&" "&VERB$(1,V):"S ":VERB$(3,V)
1380 RE$=SUJ$(S)&" IS "&VERB$(1,V)&"ING"
1382 REE$="HE"&" IS "&VERB$(1,V)&"ING"
1384 REEE$=SUJ$(S)&" IS "&VERB$(1,V)&"ING"
1390 DISPLAY AT(18,1):"LOOK! TO-DAY "
1400 L=6 :: C=4 :: RETURN
1410 REM 8 FUTURE -----
1420 GOSUB 960 :: GOSUB 970 :: DISPLAY AT(14,1):"USUALLY "
1430 DISPLAY AT(15,1):SUJ$(S)&" "&VERB$(1,V):"S ":VERB$(3,V)
1440 RE$=SUJ$(S)&" WILL "&VERB$(1,V)
1442 REE$=SUJ$(S)&" IS GOING TO "&VERB$(1,V)
1444 REEE$=SUJ$(S)&"LL "&VERB$(1,V)
1450 DISPLAY AT(18,1):"SOON "
1460 L=8 :: C=8 :: RETURN
1470 REM 9 PRETERITE -----
1480 GOSUB 960 :: GOSUB 970 :: DISPLAY AT(14,1):"SOMETIMES "
1490 DISPLAY AT(15,1):SUJ$(S)&" "&VERB$(1,V):"S ":VERB$(3,V)
1500 RE$=SUJ$(S)&" "&VERB$(2,V)
1502 REE$=SUJ$(S)&" "&VERB$(2,V)
1504 REEE$="HE"&" "&VERB$(2,V)
1510 DISPLAY AT(18,1):"YESTERDAY "
1520 L=4 :: C=6 :: RETURN
1530 !
1540 ! PARTIE TERMINEE ? -----
1550 S=0 :: FOR L=1 TO 2 :: FOR J=1 TO 9 :: S=S+PRIS(L,J): NEXT J :: NEXT L
1560 IF S=45 THEN 1680
1570 DATA 5,9,1,5,3,7,5,8,2,5,6,4,2,9,4,3,8,4,1,8,6,2,7,6
1580 RESTORE 1570
1590 FOR L=1 TO 8 :: READ A,B,C :: IF PRIS(1,A)+PRIS(1,B)+PRIS(1,C)=15 THEN 1620
1600 NEXT L
1610 RETURN
1620 DISPLAY AT(24,1):"press enter" :: ACCEPT AT(24,17)BEEP:CON$ :: CALL CLEAR
1630 DISPLAY AT(5,4):"game over": " :JOUER$(I):" is the winner"
1640 DISPLAY AT(20,1):"PRESS":1 to replay (same players):2 to replay (other p
layers):3 to quit"
1650 ACCEPT AT(24,1)VALIDATE("123")BEEP:R :: IF R>3 THEN 1650 :: IF R=1 THEN 166
0 :: IF R=2 THEN 1670 :: IF R=3 THEN CALL CLEAR :: STOP
1660 GOSUB 780 :: GOTO 270
1670 GOSUB 780 :: GOTO 240
1680 DISPLAY AT(24,1):"PRESS ENTER" :: ACCEPT AT(24,28)BEEP:CON$
1690 CALL CLEAR :: PRINT "game over":"nobody wins" :: GOTO 1640

```

Des vaisseaux spatiaux porteurs de nombres, opérations arithmétiques, station spatiale, immeubles menacés d'effondrement, voici de l'E.A.O. dans l'espace, par petits et grands. Votre mission : trouver la solution inscrite dans l'un des 3 vaisseaux mobiles. Vous

avez une station spatiale à 3 canons (tâches E, D, X) pointés chacun en direction d'un vaisseau. Et en plus, une cité sous votre protection et sous la menace de l'ennemi. Bon calcul galactique !

J. TORDJEMAN

```

130 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(7):: FOR I=0 TO 12 :: CALL COLOR(1,16,1):: NEXT I
140 DISPLAY AT(13,5):"L'ASTRONAUTE SAVANT" :: CALL MUSIC
150 DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"SUR VOTRE STATION SPATIALE": ":"EST INSCRITE UNE OP
ERATION": ":"ARITHMETIQUE. 3 VAISSEAUX"
160 DISPLAY AT(7,1):"APPARAÎTRONT. PORTANT CHACUN": ":"UN NOMBRE : UN D'EUX EST"
170 DISPLAY AT(11,1):"LE RÉSULTAT DE L'OPERATION.": ":"VOUS DEVEZ TIRER SUR LE BO
N"
180 DISPLAY AT(15,1):"VAISSEAU. SI VOUS ECHOUÉZ": ":"UN DES IMMEUBLES DE LA VILL
E ":"S'ECROULERA..."
190 DISPLAY AT(21,1):"ET IL N'Y EN A QUE TROIS ":" DISPLAY AT(24,3):"C AFFUYEZ
SUR UNE TOUCHE 1"
200 CALL KEY(0,Z,S): IF NOT S THEN 200 :: CALL CLEAR :: DISPLAY AT(10,9):"POUR
TIRER ":" DISPLAY AT(15,1):"USEZ DES TOUCHES E, D, X"

```


TI 99/4A

```

1420 CALL PAUSE(50)
1430 NEXT H
1440 GOSUB 1840 :: SC=SC+1 :: CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 1770
1450 !
1460 ! ERREUR
1470 !
1480 CALL CHAR(33,"0100040010004000")
1490 CALL SOUND(340,-2,0):: CALL HCHAR(11,8,33):: CALL HCHAR(10,9,33):: CALL HCHAR(9,10,33)
1500 CALL COLOR(#1,2):: CALL DELSPRITE(#2,#3):: CALL MOTION(#1,0,0)
1510 FOR I=0 TO 30 STEP 3 :: CALL SOUND(-120,140,1,-6,1):: CALL PATTERN(#1,120):: CALL COLOR(#1,14):: NEXT I
1520 CALL MOTION(#4,0,E,#6,0,E,#5,0,E,#7,0,E,#9,0,E,#8,0,E)
1530 CALL POSITION(#6,X,Y,#9,X1,Y1):: IF Y<100 OR Y1<100 THEN CALL MOTION(#4,0,#6,0,0,#5,0,0,#7,0,0,#9,0,0,#8,0,0):: GOTO 1550
1540 GOTO 1530
1550 FSC=FSC+1 :: CALL PAUSE(200):: CALL SOUND(50,500,2):: CALL DELSPRITE(ALL)
1560 GOSUB 1810 :: GOTO 1790
1570 CALL CHAR(33,"00000055")
1580 CALL SOUND(340,-2,0):: CALL HCHAR(13,8,33):: CALL HCHAR(13,9,33):: CALL HCHAR(13,10,33)
1590 CALL DELSPRITE(#5,#6):: CALL MOTION(#4,0,0)
1600 FOR I=0 TO 30 STEP 3 :: CALL SOUND(-120,140,1,-6,1):: CALL PATTERN(#4,120):: CALL COLOR(#4,4):: NEXT I
1610 CALL MOTION(#1,0,E,#3,0,E,#2,0,E,#7,0,E,#9,0,E,#8,0,E)
1620 CALL POSITION(#2,X1,Y1,#7,X,Y):: IF Y<100 OR Y1<100 THEN CALL MOTION(#1,0,0,#3,0,0,#2,0,0,#7,0,0,#9,0,0,#8,0,0):: GOTO 1640
1630 GOTO 1620
1640 FSC=FSC+1 :: CALL PAUSE(200):: CALL SOUND(50,500,0):: CALL DELSPRITE(ALL)
1650 GOSUB 1820 :: GOTO 1790
1660 CALL CHAR(33,"B00020000B0002")
1670 CALL SOUND(340,-2,0):: CALL HCHAR(15,8,33):: CALL HCHAR(16,9,33):: CALL HCHAR(17,10,33)
1680 CALL COLOR(#7,2):: CALL DELSPRITE(#8,#9):: CALL MOTION(#7,0,0)
1690 FOR I=0 TO 30 STEP 3 :: CALL SOUND(-120,140,1,-6,1):: CALL PATTERN(#7,120):: CALL COLOR(#7,12):: NEXT I
1700 CALL MOTION(#1,0,E,#3,0,E,#2,0,E,#4,0,E,#6,0,E,#5,0,E)
1710 CALL POSITION(#3,X,Y,#6,X1,Y1):: IF Y<100 OR Y1<100 THEN CALL MOTION(#1,0,0,#3,0,0,#2,0,0,#4,0,0,#6,0,0,#5,0,0):: GOTO 1730
1720 GOTO 1710
1730 FSC=FSC+1 :: CALL PAUSE(100):: CALL SOUND(50,500,0):: CALL DELSPRITE(ALL)
1740 GOSUB 1840 :: GOTO 1790
1750 ! SCORE
1760 !
1770 CALL SOUND(400,40000,30):: CALL SOUND(70,784,0):: CALL SOUND(70,988,0):: CALL SOUND(120,1175,0):: DISPLAY AT(1,1)SIZE(3):STR$(SC)
1780 GOTO 760
1790 CALL SOUND(80,130,1):: CALL SOUND(80,121,2):: CALL SOUND(80,113,3):: DISPLAY AT(1,26):(STR$(FSC))
1800 CALL PAUSE(150):: IMM=IMM+2 :: GOTO 1870
1810 CALL HCHAR(11,8,32):: CALL HCHAR(10,9,32):: CALL HCHAR(9,10,32):: RETURN
1820 CALL HCHAR(13,8,32):: CALL HCHAR(13,9,32):: CALL HCHAR(13,10,32)
1830 RETURN
1840 CALL HCHAR(15,8,32):: CALL HCHAR(16,9,32):: CALL HCHAR(17,10,32):: RETURN
1850 !
1860 ! ECRULEMT IMMEUB.
1870 CALL SOUND(400,130,5,-5,5)
1880 CALL VCHAR(20,1+IMM,32,2):: CALL SOUND(350,-6,15):: CALL VCHAR(20,1+IMM,32,5)
1890 CALL VCHAR(20,IMM+2,32,2):: CALL SOUND(300,110,24,-5,22):: CALL VCHAR(20,IMM+2,32,5):: CALL SOUND(300,-6,26)
1900 IF IMM=6 THEN 1920
1910 CALL PAUSE(200):: GOTO 760
1920 CALL CHARSET :: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(12):: DISPLAY AT(21,1)BEEP:"VOULEZ-VOUS REJOUER ? (O/N)"
1930 DISPLAY AT(6,11):"SCORE : " :: DISPLAY AT(12,3):SC;"BONNE(S) REPONSE(S)"
1940 CALL KEY(O,K,S):: IF NOT S THEN 1940 ELSE IF K=79 THEN 220 ELSE CALL CLEAR :: END
1950 SUB PAUSE(T):: FOR I=1 TO T :: NEXT I
1960 SUBEND
1970 SUB MUSIO
1980 DATA 440,1,440,4,330,4,440,6,494,2,523,3,494,1,523,3,440,1,659,6,523,2,587,4,659,4,698,2
1990 DATA 659,2,587,2,523,2,494,4,659,4,587,2,523,2,494,2,523,2,440,4,330,4,440,6,494,2,523,3
2000 DATA 494,1,523,3,440,1,659,6,523,2,587,4,659,4,698,2,659,2,587,2,523,2,523,4,494,4,440,6
2010 FOR I=1 TO 42 :: READ F,T
2020 F1=F*3 :: F2=F/2
2030 T=T*120 :: CALL SOUND(T,F,2,F1,8,F2,4):: NEXT I
2040 SUBEND

```

Un programme à but pédagogique, qu'est-ce que c'est? Les avis semblent partagés comme le prouve cette lettre concernant un programme publié dans le numéro 32 et tiré du recueil de C.PICARD.Des goûts et des couleurs...

N.D.L.R.



Un bref coup d'oeil sur le programme proposé suffit à retrouver ce qu'on voit trop souvent. Pour ceux qui n'ont pas tapé ou regardé ce programme, une petite explication :

L'enfant est invité à effectuer une série de vingt additions de nombres décimaux. pour arriver au bout, une seule issue : Trouver le bon résultat à chaque fois.

Cette utilisation très élémentaire de la micro-informatique est révélatrice de deux facteurs qui sont trop souvent des moteurs dans les milieux dits pédagogiques :

1) On apprend en répétant :

C'est l'idée suivant laquelle il suffit d'être confronté le plus possible à une difficulté pour la surmonter.

C'est ignorer que chaque intelligence puisse développer des stratégies différentes et donc ait besoin de situations différentes pour parvenir au même objectif.

2) Un travail doit être évalué de façon normative. Si l'on se dit : "Un nouvel outil, oui... mais, les résultats sont-ils meilleurs ? " et que l'on cède quand même au désir de se servir du micro-ordinateur, on va chercher à faire les comptes. on fera dire au micro-ordinateur : " c'est juste, c'est faux ", on affichera un score à la place d'une note. Rien n'aura changé dans le fond. L'ennui n'est pas d'évaluer, mais plutôt de ne pas savoir quoi évaluer.

L'évaluation est une entreprise délicate, se prendre au jeu, conduit à établir des normes, des limites et une évaluation incomplète amène souvent des interprétations erronées.

L'enfant, à moins qu'il ne soit scolairement bon élève, ne peut éprouver aucune satisfaction devant ces exercices. S'il bute sur une difficulté, arrive dans une

Nous devons veiller à ne pas informatiser nos vieilles méthodes. L'informatisation d'une entreprise transforme le fonctionnement de celle-ci. Il doit être de même pour l'école!

L'introduction de la micro-informatique dans l'école amène à la formation collective. Elle est l'inverse de ce qui se pratique aujourd'hui. Elle est une réflexion de l'ensemble des utilisateurs. Elle est aussi une chance pour ceux qui ont échoué ou rejeté le schéma scolaire traditionnel, la chance de connaître la réussite dans un domaine nouveau, pourvu que celui-ci soit préservé de l'héritage passé.

Un micro-ordinateur dans une école, c'est sans doute extraordinaire, dans le même numéro Paul CORNEC nous l'a démontré avec son article LOGO.

LA GRANDE EVASION

**BASIC
SIMPLE**

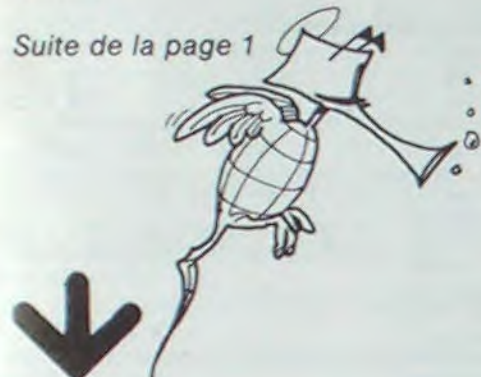
Vous voilà prisonnier... Arriverez-vous à déjouer la vigilance de votre gardien et à fuir? Vous l'apprendrez dès que vous aurez entré le programme dans votre Texas.

TI-99/4A

Guillaume BESSE

Mode d'emploi:
Utilisez la manette 1 ou les touches D,R,C et F pour vous déplacer. Si vous utilisez les manettes, n'oubliez pas de relever la touche Alpha-Lock.
En cours d'exécution, le programme pose des questions, répondez en majuscules.
Dans certaines instructions PRINT figurent des cactus. Pour ce faire, entrez CTRL4.
Enfin, si vous supprimez la ligne 1800, le gardien ira deux fois plus lentement.

Suite de la page 1



ATTENTION!

Certaines lignes de plus de 80 caractères sont coupées en deux morceaux. Attention donc, vous ne devez pas taper les blancs introduits par accident dans le listing...
Merci de votre compréhension.

```
690 SON3=1450
700 GOTO 740
710 SON1=40000
720 SON2=40000
730 SON3=40000
740 CALL CLEAR
750 PRINT "MAIS NE VOUS FAITES P
AS": "D'ILLUSIONS, LE SON DE ":
L'ALARME N'EST P
AS ENLEVE ": "BONNE CHANCE !":
:
760 INPUT "enter ": XX$
770 CALL SCREEN(1)
780 CALL COLOR(13,2,1)
790 CALL COLOR(14,5,1)
800 CALL COLOR(15,9,1)
810 CALL COLOR(16,3,1)
820 CALL COLOR(1,1,1)
830 CALL CLEAR
840 REM GARDE
850 CALL CHAR(137, "383B107C54103
86C")
860 REM PRISO.
870 CALL CHAR(145, "18103A54501C2
44")
880 REM CARRE
890 CALL CHAR(131, "FFFFFFF
FFF")
900 REM CACTUS
910 CALL CHAR(153, "0012527E10101
07E")
920 REM PORTE
930 CALL CHAR(133, "55FDBFFFBDF
F55")
940 REM PETITE PORTE
950 CALL CHAR(134, "18181818181
818")
960 REM TUNNEL
```

```
970 CALL CHAR(135, "81C0C18303818
3C1")
980 REM PORTE DANS MURAILLE
990 CALL CHAR(129, "FCFDFDFDFDF
DFC")
1000 FOR I=1 TO 24
1010 CALL HCHAR(1,1,131)
1020 CALL HCHAR(1,4,131,21)
1030 CALL HCHAR(1,28,131,3)
1040 NEXT I
1050 CALL HCHAR(1,1,131,30)
1060 CALL HCHAR(24,1,131,30)
1070 CALL HCHAR(12,4,32,27)
1080 FOR I=7 TO 19 STEP 4
1090 CALL HCHAR(11,1,32,2)
1100 CALL HCHAR(13,1,32,2)
1110 NEXT I
1120 CALL VCHAR(11,23,32,3)
1130 A$="PLANDELAPRISON"
1140 CV=5
1150 FOR I=1 TO LEN(A$)
1160 CV=CV+1
1170 CALL HCHAR(4, CV, ASC(SEG$(A$, I, 1)))
1180 NEXT I
1190 CALL HCHAR(5,31,153)
1200 CALL HCHAR(8,32,153)
1210 CALL HCHAR(17,31,153)
1220 CALL HCHAR(20,31,153)
1230 CALL HCHAR(24,32,153)
1240 CALL HCHAR(12,29,133)
1250 CALL HCHAR(2,2,137,2)
1260 CALL HCHAR(23,2,137,2)
1270 I=7
1280 GOSUB 1340
1290 I=16
1300 GOSUB 1340
1310 I=20
```

```
1320 GOSUB 1340
1330 GOTO 1390
1340 CALL HCHAR(1,5,32,3)
1350 CALL HCHAR(1+1,5,32,3)
1360 CALL HCHAR(1+2,5,32,3)
1370 CALL HCHAR(1+1,4,134)
1380 RETURN
1390 CALL HCHAR(16,5,145,2)
1400 CALL HCHAR(22,6,145,2)
1410 CALL HCHAR(9,7,145)
1420 CALL HCHAR(7,19,32,5)
1430 CALL HCHAR(8,19,32,6)
1440 CALL HCHAR(9,19,32,6)
1450 CALL HCHAR(7,19,137,5)
1460 CALL HCHAR(9,19,137,5)
1470 FOR I=16 TO 23
1480 CALL HCHAR(1,15,32,10)
1490 NEXT I
1500 CALL HCHAR(16,15,137)
1510 CALL HCHAR(23,15,137)
1520 A$="COUR"
1530 CALL HCHAR(8,1,129)
1540 CALL HCHAR(17,1,129)
1550 CALL HCHAR(21,1,129)
1560 CV=18
1570 FOR I=1 TO LEN(A$)
1580 CV=CV+1
1590 CALL HCHAR(20, CV, ASC(SEG$(A$, I, 1)))
1600 NEXT I
1610 CALL HCHAR(10,7,135)
1620 FOR I=1 TO 15
1630 CALL HCHAR(9,7,32)
1640 FOR AS=1 TO 30
1650 NEXT AS
1660 CALL HCHAR(9,7,145)
1670 CALL SOUND(50,SON3,10)
1680 NEXT I
1690 CALL SOUND(1000,SON2,8)
1700 REM *****JEU*****
1710 X=9
1720 Y=7
1730 TIME=0
1740 FOR XA=16 TO 8 STEP -1
1750 CALL HCHAR(XA,26,137) -
1760 GOTO 2070
1770 IF (X=XA)+(XA=12)+(Y<27)=-3
THEN 2940
1780 CALL HCHAR(XA,26,32)
1790 CALL SOUND(30,SON1,15)
1800 XA=XA-1
1810 TIME=TIME+1
1820 FOR H=1 TO 2
1830 NEXT H
1840 IF TIME=200 THEN 1890
1850 IF TIME=250 THEN 1930
1860 IF TIME=500 THEN 1960
1870 NEXT XA
1880 GOTO 1740
1890 CALL HCHAR(12,4,131)
1900 CALL SOUND(250,-6,10)
1910 CALL HCHAR(12,24,131)
1920 GOTO 1740
1930 CALL HCHAR(12,4,32)
1940 CALL HCHAR(12,24,32)
1950 GOTO 1740
1960 CALL SOUND(500,700,9)
1970 CALL HCHAR(8,2,137)
1980 CALL HCHAR(8,2,32)
1990 CALL HCHAR(8,3,137)
2000 IF (X<9)+(Y<7)=-2 THEN 20
20
2010 GOTO 2940
```

```
2020 CALL HCHAR(8,3,32)
2030 CALL HCHAR(8,2,137)
2040 CALL HCHAR(8,2,32)
2050 CALL SOUND(50,-7,20)
2060 GOTO 1740
2070 REM DEPLACEMENTS
2080 CALL KEY(1,RV,EV)
2090 IF EV=0 THEN 2140
2100 IF RV=6 THEN 2210
2110 IF RV=14 THEN 2290
2120 IF RV=12 THEN 2370
2130 IF RV=3 THEN 2450
2140 CALL JOYST(1,XB,YB)
2150 IF YB=4 THEN 2210
2160 IF YB=-4 THEN 2290
2170 IF YB=0 THEN 2180
2180 IF XB=4 THEN 2370
2190 IF XB=-4 THEN 2450
2200 GOTO 1770
2210 CALL GCHAR(X-1,Y,CB)
2220 IF CB=131 THEN 1770
2230 IF CB=137 THEN 2940
2240 CALL HCHAR(X,Y,32)
2250 X=X-1
2260 CALL HCHAR(X,Y,145)
2270 IF X=6 THEN 2940
2280 GOTO 1770
2290 CALL GCHAR(X+1,Y,CB)
2300 IF CB=131 THEN 1770
2310 IF CB=137 THEN 2940
2320 CALL HCHAR(X,Y,32)
2330 X=X+1
2340 CALL HCHAR(X,Y,145)
2350 IF X=14 THEN 2940
2360 GOTO 1770
2370 CALL GCHAR(X,Y+1,CB)
2380 IF CB=131 THEN 1770
2390 IF CB=137 THEN 2940
2400 CALL HCHAR(X,Y,32)
2410 Y=Y+1
2420 CALL HCHAR(X,Y,145)
2430 IF (X=12)+(Y=28)=-2 THEN 25
30
2440 GOTO 1770
2450 CALL GCHAR(X,Y-1,CB)
2460 IF CB=131 THEN 1770
2470 IF CB=137 THEN 2940
2480 CALL HCHAR(X,Y,32)
2490 Y=Y-1
2500 CALL HCHAR(X,Y,145)
2510 IF Y=3 THEN 2940
2520 GOTO 1770
2530 FOR I=1 TO 16
2540 CALL COLOR(I,2,1)
2550 NEXT I
2560 CALL CLEAR
2570 PRINT "POUR SORTIR, IL VOUS
FAUT": "TROUVER LE CODE": "TRES
SIMPLE...":
2580 PRINT "IL EST COMPRIS ENTRE
0 ET": "20 ET VOUS AVEZ DROIT A
4": "ESSAIS...":
:
2590 INPUT "enter ": XX$
2600 CALL CLEAR
2610 RANDOMIZE
2620 QW=INT(RND*20)+1
2630 FOR I=1 TO 4
2640 CALL CLEAR
2650 PRINT "No ": I:
2660 INPUT YU
2670 IF YU=QW THEN 2790
2680 IF QW<YU THEN 2690 ELSE 272
```

```
0
2690 PRINT ": "LE CODE EST PLUS P
ETIT ":
2700 INPUT "enter ": XX$
2710 GOTO 2760
2720 IF QW<YU THEN 2730 ELSE 275
0
2730 PRINT ": "LE CODE EST PLUS G
RAND ":
2740 INPUT "enter ": XX$
2750 GOTO 2760
2760 NEXT I
2770 PRINT ": "LE CODE ETAIT ": "Q
W
2780 GOTO 2940
2790 CALL CLEAR
2800 CALL SOUND(50,-3,10)
2810 CALL SOUND(50,-3,10)
2820 CALL SOUND(100,-1,5)
2830 FOR I=1 TO 16
2840 CALL COLOR(I,2,1)
2850 NEXT I
2860 PRINT "
": "LA GRANDE EVASION
": "
:
2870 PRINT " APRES TOUTES CES E
PREU-": "VES, ENFIN LIBRE ": "":
PERSONNE N'A REM
ARQUE VOTRE": "ABSENCE, MAIS":
2880 PRINT "DEPECHEZ VOUS QUAND
MEME": "DE METTRE LE PLUS DE K
": "ENTRE VOUS E
T LA PRISON...":
2890 INPUT "enter ": XX$
2900 CALL CLEAR
2910 PRINT "VOICI LE TEMPS QUE V
OUS": "AVEZ MIS POUR ARRIVER A L
A": "PORTE ": "T
IME:
2920 INPUT "enter ": XX$
2930 END
2940 REM PERDU
2950 FOR ASE=1 TO 6
2960 FOR I=625 TO 1000 STEP 10
2970 CALL SOUND(-100,1,1)
2980 NEXT I
2990 NEXT ASE
3000 CALL CLEAR
3010 FOR UI=1 TO 16
3020 CALL COLOR(UI,2,1)
3030 NEXT UI
3040 PRINT "
": "LA GRANDE EVASION
": "
:
3050 PRINT " PERDU !": "CE SE
RA PEUT-ETRE POUR LA": "PROCHAIN
E FOIS ! ":
3060 PRINT "3 SEMAINES D'ISOLEME
NT POUR": "TENTATIVE D'EVASION !
": "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE ":
3070 CALL KEY(10,K,C)
3080 IF C=0 THEN 3070
3090 CALL CLEAR
3100 PRINT "TEMPS ": "TIME:
3110 PRINT "VOULEZ-VOUS FAIRE UN
E AUTRE": "TENTATIVE ":
3120 INPUT SE$
3130 IF (SEG$(SE$,1,1)=-"O")+ (SEG
$(SE$,1,1)=-"o")=-1 THEN 630
3140 END
```

REFLEXES

Voici un petit programme pour HP41 C qui vous fera connaître 2 choses:
Si vous avez des réflexes
Si vous avez une bonne mémoire visuelle.
En effet, il s'agit de retaper sur le clavier un nombre et cela pendant qu'il est affiché. Si cela paraît facile jusqu'au niveau 4, cela l'est moins après. Le score à battre est de 4 au niveau 7.

HP 41

Patrice COQUERY

Mode d'emploi:
Le niveau détermine le nombre maximal de chiffres à l'affichage. Avant chaque série, le message "Prêt" vous permet de vous concentrer.
Lancez la série en appuyant sur RIS.
Score de 9 ou 10 sur 10: passage au niveau supérieur.
Score de 5 à 8: Le niveau ne bouge pas.
Score inférieur à 5: régression au niveau inférieur.
Vous n'êtes pas autorisé à effacer votre réponse, ni à arrêter le programme pendant l'affichage.
(Assigner les sous programmes T et TR aux touches (-et R/S).



```
10:37 15.04
01+LBL "RFLX"
02 FIX 0
03 "0<X<1"
04 PROMPT
05 STO 00
06 10
07 "NIVEAU ?"
08 PROMPT
09 Y+X
10 STO 02
11+LBL 05
12 10
13 STO 03
14 STO 04
15 CF 29
16 "PRET ?"
17 TONE 3
18 PROMPT
19+LBL 01
20 RCL 00
21 9821
22 *
23 ,211327
```

```
24 +
25 FRC
26 STO 00
27 RCL 02
28 *
29 INT
30 STO 08
31 CLX
32 SF 27
33 VIEW 08
34 PSE
35 RCL 08
36 X<>Y
37 X=Y?
38 GTO 02
39 X#0?
40 GTO 06
41 "ON REVE ?"
42 AVIEW
43 CF 27
44 TONE 3
45 TONE 2
46 TONE 1
47 "C ETAIT: "
```

```
48 ARCL 08
49 AVIEW
50 PSE
51 1
52 ST- 03
53+LBL 02
54 CF 27
55 DSE 04
56 GTO 01
57 CLA
58 ARCL 03
59 " /10"
60 AVIEW
61 PSE
62 "NIVEAU "
63 8
64 RCL 03
65 X>Y?
66 GTO 04
67 5
68 X<=Y?
69 GTO 07
70 10
71 ST/ 02
```

```
72 TONE 1
73 "INFRIEUR"
74 AVIEW
75 TONE 0
76 TONE 0
77 PSE
78 GTO 05
79+LBL 06
80 TONE 7
81 "FAUX: "
82 ARCL Y
83 AVIEW
84 TONE 7
85 CF 27
86 PSE
87 1
88 ST- 03
89 GTO 02
90+LBL 04
91 TONE 7
92 "SUPERIEUR"
93 AVIEW
94 BEEP
95 PSE
```

```
96 10
97 ST* 02
98 GTO 05
99+LBL "TR"
100+LBL "T"
101 "TRICHEUR"
102 AVIEW
103 TONE 2
104 CF 27
105 TONE 1
106 TONE 1
107 PSE
108 GTO 05
109+LBL 07
110 "IDENTIQUE"
111 AVIEW
112 PSE
113 GTO 05
114 END
```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
REGLEMENT JOINT : ☐ CHEQUE ☐ CCP

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

ARAIGNEES

Le but du jeu est de survivre le plus longtemps possible face aux attaques répétées d'araignées géantes en marquant le plus possible de points. Pour cela vous pouvez vous déplacer à gauche, à droite et tirer. Mais plus le temps passe, plus elles vont vite. Le programme donne un classement des joueurs suivant les points obtenus. Le son est de la fête vous vous en apercevrez rapidement. Toutes les règles sont dans le programme.

Christophe LE BOUIL

Mode d'emploi:

Le programme utilise des caractères programmables qui sont chargés à partir de la ligne 10080 jusqu'à la ligne 10160. Commencez donc par rentrer ce sous-programme, puis faites RUN. Vous avez maintenant accès à 12 nouveaux caractères que vous pouvez obtenir après être passé en mode caractères spéciaux (CTRL B); vous les obtiendrez alors de la façon suivante:

SHIFT CTRL 1 SHIFT CTRL 7
SHIFT CTRL 2 SHIFT CTRL Q
SHIFT CTRL 3 SHIFT CTRL W
SHIFT CTRL 4 SHIFT CTRL E
SHIFT CTRL 5 SHIFT CTRL R
SHIFT CTRL 6 SHIFT CTRL T

Pour afficher l'araignée de la ligne 78 par exemple, vous devez donc taper successivement, après le PRINT:
"CTRL B SHIFT CTRL 3" CTRL B RETURN

```
10 GOSUB 10000
15 DIM Y(10)
17 FOR CM = 1 TO NM
20 FOR JOU = 1 TO J: HCOLOR = 3
30 HPLLOT 0,25 TO 0,191 TO 259,191
   TO 279,171 TO 279,05 TO 259,25
   TO 259,191
40 HPLLOT 0,25 TO 259,25
50 HPLLOT 20,5 TO 279,5
52 UI = 0 / 10
55 SC = 0
70 FOR N = 1 TO 10
75 Y(N) = 23
78 UTAB 23: HTAB 2 * N: PRINT "A"
80 NEXT N
90 K = 19
92 UTAB 2: HTAB 25: PRINT N$(JOU)
95 UTAB 2: HTAB 10: PRINT "SCORE"
100 UTAB 3: HTAB X - 1: PRINT "A"
105 UTAB 2: HTAB 16: PRINT SC
108 FOR B = 1 TO 2
110 A = INT (RND (1) * 10) + 1
120 HTAB A * 2: UTAB Y(A): PRINT " "
130 Y(A) = Y(A) - UI
135 HTAB A * 2: UTAB Y(A)
140 PRINT "A"
145 IF Y(A) <= 3 THEN GOTO 1000
150 HPLLOT 0,25 TO 20,5
150 POKE 768,100: POKE 769,3: CALL (770)
155 NEXT B
170 CALL (300): I = PEEK (255)
180 IF I = 149 THEN X = X + 1
```

```
190 IF I = 136 THEN X = X - 1
200 IF I = 174 THEN GOSUB 500
210 IF X < 2 THEN X = 2
220 IF X > 37 THEN X = 37
230 IF X = 36 THEN HPLLOT 279,5
   TO 259,25
240 GOTO 100
250 POKE 768,15
260 POKE 769,4
270 CALL (770)
280 T = 0
290 FOR N = 5 TO 23
300 HTAB X: UTAB N: PRINT "A"
310 IF T < 0 THEN GOSUB 700
320 NEXT N
330 IF N >= 23 THEN GOTO 500
340 T = 1
350 NEXT N
360 HTAB X: UTAB 23: PRINT " "
370 IF X / 2 <= INT (X / 2) THEN
   RETURN
380 SC = SC + (24 - INT (Y(X / 2)))
390 UI = UI + .01
400 IF INT (Y(X / 2)) = 4 THEN
   UTAB 4: HTAB X: PRINT " "
410 Y(X / 2) = 23
420 HTAB X
430 UTAB 23
440 PRINT "A"
450 RETURN
460 HTAB X
470 UTAB N - 1
480 PRINT " "
490
```

MP-FII

```
730 POKE 768,H * 3
740 POKE 769,4
750 CALL (770)
760 RETURN
1000 REM
1010 FOR N = 4 * 2 TO X STEP 50H (X
   - A * 2)
1020 UTAB 3: HTAB N: PRINT "A"
1030 POKE 768,100: POKE 769,6: CALL (770)
1040 NEXT N
1050 GET A$: FOR N = 1 TO 24: UTAB 24:
   PRINT "NEXT N"
1055 UTAB 10: PRINT "SCORE": HTAB 11:
   PRINT "A": HTAB 17: PRINT "UITESSE DES
   ARAIGNEES"
1060 PRINT: PRINT SC: HTAB 11:
   PRINT "A": HTAB 17: PRINT UI
1070 PP = INT (SC * UI): PRINT
   PRINT "A"
1075 POCJOU = POCJOU + PP: PRINT
   PRINT "SCORE TOTAL: " (POCJOU)
1080 GET A$
1090 HOME
1100 GOSUB 12000: REM CLASSEMENT
1110 NEXT JOU
1120 NEXT CM
1130 NEXT CM
1140 PRINT "FIN": GET A$: RUN
1200 END
10000 A$ = " 173 040 192 136 200 005 200
   001 003 240 009 202 200 245 174 000 003
   076 002 003 006 000 000"
10010 FOR N = 1 TO 23
10020 POKE N + 769, VAL ( MID$ (A$,N
   * 4 - 3,4))
10030 NEXT N
10040 A$ = " 032 067 240 133 255 030"
10050 FOR N = 1 TO 6
10060 POKE N + 299, VAL ( MID$ (A$,N
   * 4 - 3,4))
10070 NEXT N
10080 C = 12
10090 FOR N = 16384 TO 16383 + (8
   * C)
10100 READ A: POKE N,A: NEXT N
10110 DATA 28,28,0,127,0,0,54,99
10120 DATA 0,0,20,62,62,20,0,0
10130 DATA 0,127,73,73,0,62,65,65
10140 DATA 0,127,0,0,0,0,0,0
10150 DATA 0,126,2,2,2,99,34,34
10160 DATA 0,127,0,0,0,127,0,0
10170 DATA 0,63,32,32,32,35,34,34
10180 DATA 34,34,34,34,34,34,34,34
10190 DATA 34,99,2,2,2,126,0,0
10200 DATA 34,35,32,32,32,63,0,0
10210 DATA 34,99,2,2,2,99,34,34
10220 DATA 34,35,32,32,32,35,34,34
10230 POKE 2030,64
10240 HOME
10250 A$ = "ATTENTION" * H = 15
10260 FOR N = H TO H + 8
10270 UTAB 1: HTAB N: PRINT MID$ (A$,N
   - 14,1)
10280 FOR M = 150 TO 20 STEP - 15
10290 POKE 768,M: POKE 769,10: CALL (770)
10300 NEXT M
10310 NEXT N
10320 UTAB 3
10330 PRINT "DES AFFREUSES ARAIGNEES GE
   ANTES, N'AYANT"
10340 PRINT "PAS MANGE DEPUIS LONGTEMPS
   , SONT"
10350 PRINT: PRINT "DECIDEES A VOUS DE
   VORER DES QU'ELLES LE"
10360 PRINT: PRINT "POURONT"
10370 PRINT: PRINT "VOUS AVEZ REUSSE A
   MONTER SUR UN MUR,"
10380 PRINT: PRINT "MAIS ELLES SONT SU
   R LE POINT DE MONTER"
10390 PRINT: PRINT "A LEUR TOUR"
10400 PRINT: PRINT "POUR LES EN EMPECH
   ER, VOUS POUVEZ"
```

```
10320 PRINT: PRINT "LEUR LANCER DES PI
   ERRES"
10330 PRINT: PRINT "LES POINTS QUE VO
   S RECEVEZ VARIENT"
10340 PRINT: PRINT "SECON LA HAUTEUR D
   E L'ARAIGNEE TOUCHEE"
10350 GET A$
10360 HOME
10370 SPEED = 255
10380 INPUT "NOMBRE DE JOUEUR(S) (1-10)
   " J:
10390 IF J > 8 THEN PRINT "DESOLE, MAIS
   VOUS ETES TROP NOMBREUX": PRINT
   GOTO 10370
10400 DIM H$(J), PL$(J), POC$(J)
10410 FOR N = 1 TO J
10420 PRINT: PRINT "NOM DU JOUEUR (1-10)
   " N$: INPUT N$(N)
10430 PL$(N) = N
10440 NEXT N
10450 PRINT: PRINT: INPUT "COMBIEN DE
   MANCHES (1-10) " NM
10460 PRINT: INPUT "NIVEAU DE DIFFICULT
   EE (1-30) " D
10470 IF D < 1 OR D > 30 THEN GOTO 10440
10480 HOME
10490 REM PRESENTATION DES COMMANDES
10500 PRINT "COMMANDES"
10510 UTAB 3: HTAB 2: PRINT "A"
10520 HTAB 5: HTAB 2: PRINT "C"
10530 HTAB 7: HTAB 2: PRINT "F"
10540 HTAB 22: PRINT "APPUYEZ SUR 'C' P
   OUR COMMENCER"
10550 GET A$: IF A$ < "C" THEN
   GOTO 10500
10560 HOME
10570 RETURN
10580 HOME
10590 PRINT " "
10600 PRINT " "
10610 PRINT " "
10620 PRINT " "
10630 PRINT " "
10640 PRINT " "
10650 PRINT " "
10660 PRINT " "
10670 PRINT " "
10680 PRINT " "
10690 PRINT " "
10700 PRINT " "
10710 PRINT " "
10720 PRINT " "
10730 PRINT " "
10740 PRINT " "
10750 PRINT " "
10760 PRINT " "
10770 PRINT " "
10780 PRINT " "
10790 PRINT " "
10800 PRINT " "
10810 PRINT " "
10820 PRINT " "
10830 PRINT " "
10840 PRINT " "
10850 PRINT " "
10860 PRINT " "
10870 PRINT " "
10880 PRINT " "
10890 PRINT " "
10900 PRINT " "
10910 PRINT " "
10920 PRINT " "
10930 PRINT " "
10940 PRINT " "
10950 PRINT " "
10960 PRINT " "
10970 PRINT " "
10980 PRINT " "
10990 PRINT " "
11000 PRINT " "
11010 PRINT " "
11020 PRINT " "
11030 PRINT " "
11040 PRINT " "
11050 PRINT " "
11060 PRINT " "
11070 PRINT " "
11080 PRINT " "
11090 PRINT " "
11100 PRINT " "
11110 PRINT " "
11120 PRINT " "
11130 PRINT " "
11140 PRINT " "
11150 PRINT " "
11160 PRINT " "
11170 PRINT " "
11180 PRINT " "
11190 PRINT " "
11200 PRINT " "
11210 PRINT " "
11220 PRINT " "
11230 PRINT " "
11240 PRINT " "
11250 PRINT " "
11260 PRINT " "
11270 PRINT " "
11280 PRINT " "
11290 PRINT " "
11300 PRINT " "
11310 PRINT " "
11320 PRINT " "
11330 PRINT " "
11340 PRINT " "
11350 PRINT " "
11360 PRINT " "
11370 PRINT " "
11380 PRINT " "
11390 PRINT " "
11400 PRINT " "
11410 PRINT " "
11420 PRINT " "
11430 PRINT " "
11440 PRINT " "
11450 PRINT " "
11460 PRINT " "
11470 PRINT " "
11480 PRINT " "
11490 PRINT " "
11500 PRINT " "
11510 PRINT " "
11520 PRINT " "
11530 PRINT " "
11540 PRINT " "
11550 PRINT " "
11560 PRINT " "
11570 PRINT " "
11580 PRINT " "
11590 PRINT " "
11600 PRINT " "
11610 PRINT " "
11620 PRINT " "
11630 PRINT " "
11640 PRINT " "
11650 PRINT " "
11660 PRINT " "
11670 PRINT " "
11680 PRINT " "
11690 PRINT " "
11700 PRINT " "
11710 PRINT " "
11720 PRINT " "
11730 PRINT " "
11740 PRINT " "
11750 PRINT " "
11760 PRINT " "
11770 PRINT " "
11780 PRINT " "
11790 PRINT " "
11800 PRINT " "
11810 PRINT " "
11820 PRINT " "
11830 PRINT " "
11840 PRINT " "
11850 PRINT " "
11860 PRINT " "
11870 PRINT " "
11880 PRINT " "
11890 PRINT " "
11900 PRINT " "
11910 PRINT " "
11920 PRINT " "
11930 PRINT " "
11940 PRINT " "
11950 PRINT " "
11960 PRINT " "
11970 PRINT " "
11980 PRINT " "
11990 PRINT " "
12000 PRINT " "
12010 PRINT " "
12020 PRINT " "
12030 PRINT " "
12040 PRINT " "
12050 PRINT " "
12060 PRINT " "
12070 PRINT " "
12080 PRINT " "
12090 PRINT " "
12100 PRINT " "
12110 PRINT " "
12120 PRINT " "
12130 PRINT " "
12140 PRINT " "
12150 PRINT " "
12160 PRINT " "
12170 PRINT " "
12180 PRINT " "
12190 PRINT " "
12200 PRINT " "
12210 PRINT " "
12220 PRINT " "
12230 PRINT " "
12240 PRINT " "
12250 PRINT " "
12260 PRINT " "
12270 PRINT " "
12280 PRINT " "
12290 PRINT " "
12300 PRINT " "
12310 PRINT " "
12320 PRINT " "
12330 PRINT " "
12340 PRINT " "
12350 PRINT " "
12360 PRINT " "
12370 PRINT " "
12380 PRINT " "
12390 PRINT " "
12400 PRINT " "
12410 PRINT " "
12420 PRINT " "
12430 PRINT " "
12440 PRINT " "
12450 PRINT " "
12460 PRINT " "
12470 PRINT " "
12480 PRINT " "
12490 PRINT " "
12500 PRINT " "
12510 PRINT " "
12520 PRINT " "
12530 PRINT " "
12540 PRINT " "
12550 PRINT " "
12560 PRINT " "
12570 PRINT " "
12580 PRINT " "
12590 PRINT " "
12600 PRINT " "
12610 PRINT " "
12620 PRINT " "
12630 PRINT " "
12640 PRINT " "
12650 PRINT " "
12660 PRINT " "
12670 PRINT " "
12680 PRINT " "
12690 PRINT " "
12700 PRINT " "
12710 PRINT " "
12720 PRINT " "
12730 PRINT " "
12740 PRINT " "
12750 PRINT " "
12760 PRINT " "
12770 PRINT " "
12780 PRINT " "
12790 PRINT " "
12800 PRINT " "
12810 PRINT " "
12820 PRINT " "
12830 PRINT " "
12840 PRINT " "
12850 PRINT " "
12860 PRINT " "
12870 PRINT " "
12880 PRINT " "
12890 PRINT " "
12900 PRINT " "
12910 PRINT " "
12920 PRINT " "
12930 PRINT " "
12940 PRINT " "
12950 PRINT " "
12960 PRINT " "
12970 PRINT " "
12980 PRINT " "
12990 PRINT " "
13000 PRINT " "
13010 PRINT " "
13020 PRINT " "
13030 PRINT " "
13040 PRINT " "
13050 PRINT " "
13060 PRINT " "
13070 PRINT " "
13080 PRINT " "
13090 PRINT " "
13100 PRINT " "
13110 PRINT " "
13120 PRINT " "
13130 PRINT " "
13140 PRINT " "
13150 PRINT " "
13160 PRINT " "
13170 PRINT " "
13180 PRINT " "
13190 PRINT " "
13200 PRINT " "
13210 PRINT " "
13220 PRINT " "
13230 PRINT " "
13240 PRINT " "
13250 PRINT " "
13260 PRINT " "
13270 PRINT " "
13280 PRINT " "
13290 PRINT " "
13300 PRINT " "
13310 PRINT " "
13320 PRINT " "
13330 PRINT " "
13340 PRINT " "
13350 PRINT " "
13360 PRINT " "
13370 PRINT " "
13380 PRINT " "
13390 PRINT " "
13400 PRINT " "
13410 PRINT " "
13420 PRINT " "
13430 PRINT " "
13440 PRINT " "
13450 PRINT " "
13460 PRINT " "
13470 PRINT " "
13480 PRINT " "
13490 PRINT " "
13500 PRINT " "
13510 PRINT " "
13520 PRINT " "
13530 PRINT " "
13540 PRINT " "
13550 PRINT " "
13560 PRINT " "
13570 PRINT " "
13580 PRINT " "
13590 PRINT " "
13600 PRINT " "
13610 PRINT " "
13620 PRINT " "
13630 PRINT " "
13640 PRINT " "
13650 PRINT " "
13660 PRINT " "
13670 PRINT " "
13680 PRINT " "
13690 PRINT " "
```

TUNNEL

C'est un jeu! Il utilise les possibilités d'affichage point par point. Vous dirigez un vaisseau spatial (représenté par un point: chaussez vos lunettes!) dans un tunnel. Le vaisseau peut subir deux chocs sans dommage, au troisième... Adieu!

Jérôme de LAGAUSIE

Mode d'emploi: inclus dans le programme.

Dernier conseil: si vous désirez faire disparaître la "trace" laissée par le vaisseau, ajoutez la ligne:
425 POKE Y,W.
Pour profiter des rares effets sonores, débranchez vos interfaces cassette.



PC 1251

```
7:REM PRESENTATION
8:REM ET INITIALISATI
9:REM ON
10:REM *****
11:REM *****
12:REM *****
13:REM *****
14:REM *****
15:REM *****
16:REM *****
17:REM *****
18:REM *****
19:REM *****
20:REM *****
21:REM *****
22:REM *****
23:REM *****
24:REM *****
25:REM *****
26:REM *****
27:REM *****
28:REM *****
29:REM *****
30:REM *****
31:REM *****
32:REM *****
33:REM *****
34:REM *****
35:REM *****
36:REM *****
37:REM *****
38:REM *****
39:REM *****
40:REM *****
41:REM *****
42:REM *****
43:REM *****
44:REM *****
45:REM *****
46:REM *****
47:REM *****
48:REM *****
49:REM *****
50:REM *****
51:REM *****
52:REM *****
53:REM *****
54:REM *****
55:REM *****
56:REM *****
57:REM *****
58:REM *****
59:REM *****
60:REM *****
61:REM *****
62:REM *****
63:REM *****
64:REM *****
65:REM *****
66:REM *****
67:REM *****
68:REM *****
69:REM *****
70:REM *****
71:REM *****
72:REM *****
73:REM *****
74:REM *****
75:REM *****
76:REM *****
77:REM *****
78:REM *****
79:REM *****
80:REM *****
81:REM *****
82:REM *****
83:REM *****
84:REM *****
85:REM *****
86:REM *****
87:REM *****
88:REM *****
89:REM *****
90:REM *****
91:REM *****
92:REM *****
93:REM *****
94:REM *****
95:REM *****
96:REM *****
97:REM *****
98:REM *****
99:REM *****
100:REM *****
101:REM *****
102:REM *****
103:REM *****
104:REM *****
105:REM *****
106:REM *****
107:REM *****
108:REM *****
109:REM *****
110:REM *****
111:REM *****
112:REM *****
113:REM *****
114:REM *****
115:REM *****
116:REM *****
117:REM *****
118:REM *****
119:REM *****
120:REM *****
121:REM *****
122:REM *****
123:REM *****
124:REM *****
125:REM *****
126:REM *****
127:REM *****
128:REM *****
129:REM *****
130:REM *****
131:REM *****
132:REM *****
133:REM *****
134:REM *****
135:REM *****
136:REM *****
137:REM *****
138:REM *****
139:REM *****
140:REM *****
141:REM *****
142:REM *****
143:REM *****
144:REM *****
145:REM *****
146:REM *****
147:REM *****
148:REM *****
149:REM *****
150:REM *****
151:REM *****
152:REM *****
153:REM *****
154:REM *****
155:REM *****
156:REM *****
157:REM *****
158:REM *****
159:REM *****
160:REM *****
161:REM *****
162:REM *****
163:REM *****
164:REM *****
165:REM *****
166:REM *****
167:REM *****
168:REM *****
169:REM *****
170:REM *****
171:REM *****
172:REM *****
173:REM *****
174:REM *****
175:REM *****
176:REM *****
177:REM *****
178:REM *****
179:REM *****
180:REM *****
181:REM *****
182:REM *****
183:REM *****
184:REM *****
185:REM *****
186:REM *****
187:REM *****
188:REM *****
189:REM *****
190:REM *****
191:REM *****
192:REM *****
193:REM *****
194:REM *****
195:REM *****
196:REM *****
197:REM *****
198:REM *****
199:REM *****
200:REM *****
201:REM *****
202:REM *****
203:REM *****
204:REM *****
205:REM *****
206:REM *****
207:REM *****
208:REM *****
209:REM *****
210:REM *****
211:REM *****
212:REM *****
213:REM *****
214:REM *****
215:REM *****
216:REM *****
217:REM *****
218:REM *****
219:REM *****
220:REM *****
221:REM *****
222:REM *****
223:REM *****
224:REM *****
225:REM *****
226:REM *****
227:REM *****
228:REM *****
229:REM *****
230:REM *****
231:REM *****
232:REM *****
233:REM *****
234:REM *****
235:REM *****
236:REM *****
237:REM *****
238:REM *****
239:REM *****
240:REM *****
241:REM *****
242:REM *****
243:REM *****
244:REM *****
245:REM *****
246:REM *****
247:REM *****
248:REM *****
249:REM *****
250:REM *****
251:REM *****
252:REM *****
253:REM *****
254:REM *****
255:REM *****
256:REM *****
257:REM *****
258:REM *****
259:REM *****
260:REM *****
261:REM *****
262:REM *****
263:REM *****
264:REM *****
265:REM *****
266:REM *****
267:REM *****
268:REM *****
269:REM *****
270:REM *****
271:REM *****
272:REM *****
273:REM *****
274:REM *****
275:REM *****
276:REM *****
277:REM *****
278:REM *****
279:REM *****
280:REM *****
281:REM *****
282:REM *****
283:REM *****
284:REM *****
285:REM *****
286:REM *****
287:REM *****
288:REM *****
289:REM *****
290:REM *****
291:REM *****
292:REM *****
293:REM *****
294:REM *****
295:REM *****
296:REM *****
297:REM *****
298:REM *****
299:REM *****
300:REM *****
301:REM *****
302:REM *****
303:REM *****
304:REM *****
305:REM *****
306:REM *****
307:REM *****
308:REM *****
309:REM *****
310:REM *****
311:REM *****
312:REM *****
313:REM *****
314:REM *****
315:REM *****
316:REM *****
317:REM *****
318:REM *****
319:REM *****
320:REM *****
321:REM *****
322:REM *****
323:REM *****
324:REM *****
325:REM *****
326:REM *****
327:REM *****
328:REM *****
329:REM *****
330:REM *****
331:REM *****
332:REM *****
333:REM *****
334:REM *****
335:REM *****
336:REM *****
337:REM *****
338:REM *****
339:REM *****
340:REM *****
341:REM *****
342:REM *****
343:REM *****
344:REM *****
345:REM *****
346:REM *****
347:REM *****
348:REM *****
349:REM *****
350:REM *****
351:REM *****
352:REM *****
353:REM *****
354:REM *****
355:REM *****
356:REM *****
357:REM *****
358:REM *****
359:REM *****
360:REM *****
361:REM *****
362:REM *****
363:REM *****
364:REM *****
365:REM *****
366:REM *****
367:REM *****
368:REM *****
369:REM *****
370:REM *****
371:REM *****
372:REM *****
373:REM *****
374:REM *****
375:REM *****
376:REM *****
377:REM *****
378:REM *****
379:REM *****
380:REM *****
381:REM *****
382:REM *****
383:REM *****
384:REM *****
385:REM *****
386:REM *****
387:REM *****
388:REM *****
389:REM *****
390:REM *****
391:REM *****
392:REM *****
393:REM *****
394:REM *****
395:REM *****
396:REM *****
397:REM *****
398:REM *****
399:REM *****
400:REM *****
401:REM *****
402:REM *****
403:REM *****
404:REM *****
405:REM *****
406:REM *****
407:REM *****
408:REM *****
409:REM *****
410:REM *****
411:REM *****
412:REM *****
413:REM *****
414:REM *****
415:REM *****
416:REM *****
417:REM *****
418:REM *****
419:REM *****
420:REM *****
421:REM *****
422:REM *****
423:REM *****
424:REM *****
425:REM *****
426:REM *****
427:REM *****
428:REM *****
429:REM *****
430:REM *****
431:REM *****
432:REM *****
433:REM *****
434:REM *****
435:REM *****
436:REM *****
437:REM *****
438:REM *****
439:REM *****
440:REM *****
441:REM *****
442:REM *****
443:REM *****
444:REM *****
445:REM *****
446:REM *****
447:REM *****
448:REM *****
449:REM *****
450:REM *****
451:REM *****
452:REM *****
453:REM *****
454:REM *****
455:REM *****
456:REM *****
457:REM *****
458:REM *****
459:REM *****
460:REM *****
461:REM *****
462:REM *****
463:REM *****
464:REM *****
465:REM *****
466:REM *****
467:REM *****
468:REM *****
469:REM *****
470:REM *****
471:REM *****
472:REM *****
473:REM *****
474:REM *****
475:REM *****
476:REM *****
477:REM *****
478:REM *****
479:REM *****
480:REM *****
481:REM *****
482:REM *****
483:REM *****
484:REM *****
485:REM *****
486:REM *****
487:REM *****
488:REM *****
489:REM *****
490:REM *****
491:REM *****
492:REM *****
493:REM *****
494:REM *****
495:REM *****
496:REM *****
497:REM *****
498:REM *****
499:REM *****
500:REM *****
501:REM *****
502:REM *****
503:REM *****
504:REM *****
505:REM *****
506:REM *****
507:REM *****
508:REM *****
509:REM *****
510:REM *****
511:REM *****
512:REM *****
513:REM *****
514:REM *****
515:REM *****
516:REM *****
517:REM *****
518:REM *****
519:REM *****
520:REM *****
521:REM *****
522:REM *****
523:REM *****
524:REM *****
525:REM *****
526:REM *****
527:REM *****
528:REM *****
529:REM *****
530:REM *****
531:REM *****
532:REM *****
533:REM *****
534:REM *****
535:REM *****
536:REM *****
537:REM *****
538:REM *****
539:REM *****
540:REM *****
541:REM *****
542:REM *****
543:REM *****
544:REM *****
545:REM *****
546:REM *****
547:REM *****
548:REM *****
549:REM *****
550:REM *****
551:REM *****
552:REM *****
553:REM *****
554:REM *****
555:REM *****
556:REM *****
557:REM *****
558:REM *****
559:REM *****
560:REM *****
561:REM *****
562:REM *****
563:REM *****
564:REM *****
565:REM *****
566:REM *****
567:REM *****
568:REM *****
569:REM *****
570:REM *****
571:REM *****
572:REM *****
573:REM *****
574:REM *****
575:REM *****
576:REM *****
577:REM *****
578:REM *****
579:REM *****
580:REM *****
581:REM *****
582:REM *****
583:REM *****
584:REM *****
585:REM *****
586:REM *****
587:REM *****
588:REM *****
589:REM *****
590:REM *****
591:REM *****
592:REM *****
593:REM *****
594:REM *****
595:REM *****
596:REM *****
597:REM *****
598:REM *****
599:REM *****
600:REM *****
601:REM *****
602:REM *****
603:REM *****
604:REM *****
605:REM *****
606:REM *****
607:REM *****
608:REM *****
609:REM *****
610:REM *****
611:REM *****
612:REM *****
613:REM *****
614:REM *****
615:REM *****
616:REM *****
617:REM *****
618:REM *****
619:REM *****
620:REM *****
621:REM *****
622:REM *****
623:REM *****
624:REM *****
625:REM *****
626:REM *****
627:REM *****
628:REM *****
629:REM *****
630:REM *****
631:REM *****
632:REM *****
633:REM *****
634:REM *****
635:REM *****
636:REM *****
637:REM *****
638:REM *****
639:REM *****
640:REM *****
641:REM *****
642:REM *****
643:REM *****
644:REM *****
645:REM *****
646:REM *****
647:REM *****
648:REM *****
649:REM *****
650:REM *****
651:REM *****
652:REM *****
653:REM *****
654:REM *****
655:REM *****
656:REM *****
657:REM *****
658:REM *****
659:REM *****
660:REM *****
661:REM *****
662:REM *****
663:REM *****
664:REM *****
665:REM *****
666:REM *****
667:REM *****
668:REM *****
669:REM *****
670:REM *****
671:REM *****
672:REM *****
673:REM *****
674:REM *****
675:REM *****
676:REM *****
677:REM *****
678:REM *****
679:REM *****
680:REM *****
681:REM *****
682:REM *****
683:REM *****
684:REM *****
685:REM *****
686:REM *****
687:REM *****
688:REM *****
689:REM *****
690:REM *****
691:REM *****
692:REM *****
693:REM *****
694:REM *****
695:REM *****
696:REM *****
697:REM *****
698:REM *****
699:REM *****
700:REM *****
701:REM *****
702:REM *****
703:REM *****
704:REM *****
705:REM *****
706:REM *****
707:REM *****
708:REM *****
709:REM *****
710:REM *****
711:REM *****
712:REM *****
713:REM *****
714:REM *****
715:REM *****
716:REM *****
717:REM *****
718:REM *****
719:REM *****
720:REM *****
721:REM *****
722:REM *****
723:REM *****
724:REM *****
725:REM *****
726:REM *****
727:REM *****
728:REM *****
729:REM *****
730:REM *****
731:REM *****
732:REM *****
733:REM *****
734:REM *****
735:REM *****
736:REM *****
737:REM *****
738:REM *****
739:REM *****
740:REM *****
741:REM *****
742:REM *****
743:REM *****
744:REM *****
745:REM *****
746:REM *****
747:REM *****
748:REM *****
749:REM *****
750:REM *****
751:REM *****
752:REM *****
753:REM *****
754:REM *****
755:REM *****
756:REM *****
757:REM *****
758:REM *****
759:REM *****
760:REM *****
761:REM *****
762:REM *****
763:REM *****
764:REM *****
765:REM *****
766:REM *****
767:REM *****
768:REM *****
769:REM *****
770:REM *****
771:REM *****
772:REM *****
773:REM *****
774:REM *****
775:REM *****
776:REM *****
777:REM *****
778:REM *****
779:REM *****
780:REM *****
781:REM *****
782:REM *****
783:REM *****
784:REM *****
785:REM *****
786:REM *****
787:REM *****
788:REM *****
789:REM *****
790:REM *****
791:REM *****
792:REM *****
793:REM *****
794:REM *****
795:REM *****
796:REM *****
797:REM *****
798:REM *****
799:REM *****
800:REM *****
801:REM *****
802:REM *****
803:REM *****
804:REM *****
805:REM *****
806:REM *****
807:REM *****
808:REM *****
809:REM *****
810:REM *****
811:REM *****
812:REM *****
813:REM *****
814:REM *****
815:REM *****
816:REM *****
817:REM *****
818:REM *****
819:REM *****
820:REM *****
821:
```


[illegible]

```

423 PRINT:PRINTAB(20);"PERISCOPE"
424 PRINT:"*****VOS ORDRES":GOTO30
449 IFPE=0GOTO455

450 PE=0:PRINT"0":W$="PERISCOPE RENTRE"
451 FORM=1TOS:POKE4465,10:POKE4466,13:PR
INTW$
452 FORI=1TO300:NEXTI:POKE4465,10:POKE44
66,13:PRINTSPC(LEN(W$))
453 FORI=1TO300:NEXTI:NEXTM
454 PRINT:PRINT"VOS ORDRES":GOTO30
455 PRINT"0":PRINT"LE PERISCOPE ETAIT DE
JA RENTRE"
456 PRINT"COMMANDANT.....VOS ORDRES"
457 GOTO30

594 IFFP<6THENAC=40
595 IF(PF>5)*:(AC<1)GOTO644
596 IF(PF<6)*:(M2<1)GOTO630
600 PRINT"0"
601 PRINT" 0 "
602 PRINT" 7 1 1 "
603 PRINT" 0+0FDE0*2 "
604 PRINT" 5 4 3 "
605 PRINT" 4 "
606 IFFP>5THENAC=AC-1
607 IFFP<6THENM2=M2-1
608 PRINT:PRINT:INPUT"DIRECTION?(0-7)";D
I
609 IFDI>7GOTO606
610 IFDI=0THEN0=0
611 IFDI=0THENJ=J-1
612 IFDI=1THEN0=0+1
613 IFDI=1THENJ=J+1
614 IFDI=2THEN0=0+1
615 IFDI=2THENJ=J
616 IFDI=3THEN0=0+1
617 IFDI=3THENJ=J+1
618 IFDI=4THEN0=0
619 IFDI=4THENJ=J+1
620 IFDI=5THEN0=0-1
621 IFDI=5THENJ=J+1
622 IFDI=6THEN0=0-1
623 IFDI=6THENJ=J
624 IFDI=7THEN0=0-1
625 IFDI=7THENJ=J-1
626 IF(0<0)+(0 69)GOTO1713
627 IF(J<0)+(J 69)GOTO1713
628 IF(0=A5)*:(J=A4)GOTO2500
629 IF(0=A2)*:(J=A2)GOTO2511
630 IF(0=A4)*:(J=A1)GOTO2521
631 IF(0=A3)*:(J=A4)GOTO1718
632 IF(0=A1)*:(J=A2)GOTO1728
635 PRINT"VOS ORDRES"
636 GOTO30
637 IF(PF<6)*:(AC<0)GOTO640
638 PRINT"0":PRINT"RESERVE DE MAZOUT EPU
ISEE"
639 PRINT"VOS ORDRES":GOTO30
640 AC=25:GOTO600
644 PRINT"0":PRINT"LES BATTERIES SONT EP
UISEES"
645 PRINT"SURFACE OU IMMERSION PERISCOPI
QUE"
646 PRINT"POUR RECHARGER"
647 PRINT"VOS ORDRES":GOTO30
700 T$=TJ$:PRINT
701 IFAC>20THENAC=20
702 PRINT"PROFONDEUR";PF
703 PRINT"FOND ";FD
704 PRINT"MAZOUT ";M2
705 PRINT"TORPILLES ";T1
706 PRINT"TEMPS ";T$
707 PRINT"BATTERIES ";AC
708 B2$=T1$:TS=(VAL(B2$))/10
709 CT=CT-TS
710 PRINT"POINTS ";CT
711 PRINT"UNITES DE VALEUR";UJ
712 IFIL=1THENPRINT"ILE 1 RAUTAILLEMENT"
713 IFIP=1THENPRINT"ILE 2 RAUTAILLEMENT"
714 IFIS=1THENPRINT"ILE 3 RAUTAILLEMENT"
716 PRINT"VOS ORDRES":GOTO30
795 PRINT"0":FORI=1TO20:PRINTAB(20);"
NEXTI
800 PRINT"0":FORU=1TO9
801 PRINTAB(23);D4(U):PRINT:FORM=1TO200
:NEXTM:NEXTU
802 PRINT"VOS ORDRES"
803 GETZ$:IFZ$=" "GOTO803
804 PRINT"0":FORI=1TO18:PRINTAB(23);"
NEXTI
805 GOTO51
899 IFT1=0GOTO905
900 IFCH=1GOTO907
901 CH=1:PRINT"PIPE LANCE TORPILLE PARE"
902 PRINT"VOS ORDRES":GOTO30
905 PRINT"MAGASIN A TORPILLES VIDE COMMA
NDANT"
906 PRINT"VOS ORDRES":GOTO30
907 PRINT"LA TORPILLE ETAIT DEJA CHARGE
COMMANDANT"
908 PRINT"VOS ORDRES":GOTO30
909 IFCH<1GOTO1040
1001 IFFP>5GOTO1042
1002 IFB1=0GOTO1044

```


A vintage television set with a dark wooden frame and a light-colored screen. The screen is slightly tilted and shows some faint, illegible markings. The television is positioned in the upper right corner of the advertisement.

Dans la série "Evitons de nous prendre les jambes dans les fils qui traînent partout", la société GENICA, spécialisée dans la fabrication de cordons Audio, Vidéo, Micro-informatique et Télématique, fabrique un adaptateur permettant de brancher sur un téléviseur, équipé d'une prise péritélévision, un magnétoscope et un micro-ordinateur, ou deux ordinateurs, avec basculement de l'un sur l'autre par simple interrupteur.

Longueur du cordon = 1 mètre.

Prix de vente public TTC: 320,00 F. environ.

Ce produit s'ajoute à la gamme très complète de cordons micro-informatiques fabriqués

ORIC FRANCE se lance dans l'importation et la diffusion de moniteurs. la NOVEX 12/800 est un 31 centimètres vert ou ambré au prix public de 1.090 F. Le NOVEX 1414 CL est un 37 centimètres couleur et il vous coûtera 2.800 F.TTC. Mais où s'arrêteront-ils chez ORIC? ■



La Rédaction

```

1004 INPUT "COORDONNEES DU TIR(11-96)":IC0
1005 IF(CO(11)+(CO056)GOTO1004
1006 T1=T1-1:CH=0
1007 IFCDO<56GOTO1024
1008 B1=0
1009 IFBA=1THENCT=CT-3000
1010 IFBA=1THENNA=NA+1
1011 IFBA=0THENCT=CT+500
1012 IFBA=0THENNE=NE+1
1013 PRINT"B"
1014 PRINT"EFC3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3F0"
1015 PRINT"C5 COULE C?"
1016 PRINT"C5 C?"
1017 PRINT"C5 F5 C?"
1018 PRINT"EFC3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3F0"
1019 PRINT"C5 C?"
1020 PRINT"C5 C?"
1021 PRINT"C5 C?"
1022 PRINT"ECC4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4C4A"
1023 PRINT"VOS ORDRES":GOTO30
1024 L$="BOUM.."
1025 PRINT"B":PRINT"RATE....ATTENTION A LA RIPOSTE"
1026 FORI=1TOB00:NEXTI:PRINT"B"
1027 FORI=1TOT0

```

à suivre



LES MONARQUES VEULENT À L'ASSOIR



IL EST JUSTEMENT LÀ



ET LE TOUT EST UNE NORME
D'INTERFACE. ^



LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Axis assassin

...pour APPLE, COMMODORE 64 et ATARI



Un logiciel proposé par EDA (Electronics Arts)

Votre mission: détruire les combattants envoyés par le Maître des araignées, au travers de plus de deux cents tableaux.

Vos armes: une puissance de feu illimitée et une bombe pulsan- te par tableau.

Comment se déroule une partie? Voici une explication en plusieurs temps:

Lorsque vous chargez la disquette, un premier menu vous propose trois maîtres des araignées de tailles différentes. Le plus petit est, bien sûr, le moins dangereux...Ne surestimez pas vos capacités.

Le choix que vous effectuez à cet instant restera valable tant que vous ne "rebooterez" pas la disquette.

Une fois le jeu chargé, une nouvelle sélection est possible (mais non obligatoire: en effet, le niveau le plus bas vous est proposé d'office), grâce au "GRID SELECT".

Dans cette grille, vous pouvez faire défiler les différents niveaux disponibles.

Chaque tableau se compose d'une toile d'araignée de forme géométrique vue en perspective. Voici les obstacles que vous devez franchir pour atteindre le tableau suivant.

Vos adversaires se groupent en trois types essentiels.

Les premiers tendent des fils transversaux à la toile. Prenez garde de ne pas vous y prendre...Comme une mouche!

Les derniers voyagent par deux. Pour les abattre, vous devez les toucher tous les deux, sinon fuyez ou restez...à vos risques et périls.

Pour achever un tableau, vous devez exterminer un nombre fixé de mercenaires (ce nombre augmente avec la difficulté des tableaux). Dès que le quota est atteint, l'araignée apparaît au fond de sa toile. Il vous faut la toucher dans les secondes qui viennent, sinon prévenez les

pompes funèbres.

Lors de l'apparition de l'araignée, si vous larguez la bombe pulsante, vous êtes transporté dans le nid de l'araignée pour un combat encore plus difficile.

Votre but est de libérer un de vos compagnons, prisonnier du maître des araignées. Facile?

Pas tant que ça: tous les assassins que vous avez perdu se battent contre vous; le maître des araignées ne doit pas être touché; votre compagnon est à l'intérieur d'une zone blindée que vous devez percer...Et tout cela doit être réalisé en moins d'une minute, sinon le nid explose. Si vous réussissez, vous passez au tableau suivant, avec un assassin de plus en réserve.

Vous sentez-vous prêt au combat? Alors faites vos adieux à tous les êtres qui vous sont chers...Et battez-vous! Le Maître des araignées aime les sacrifices humains.

Michael

PETITES ANNONCES GRATUITES



VENDS TI99/4A très bon état + cordon K7 + deux livres de programmes pour TI: 1200 F. M.A.de BROUCKER 112, bd Malesherbes 75017 PARIS. Tel.: 227.53.12.

ACHETE pour TI99/4A 2 manettes de jeux. Faire offre au (93)57.14.48 Cyrille PAPAIZIAN.

CHERCHE unité intégrée de disquette avec carte contrôleur pour TI99/4A.Monsieur FRONCHET 29 rue de Créqui LYON.

CHERCHE possesseur VIC 20 pour échange et renseignements de programmes. J.Marc BOUDOU 82200 MOISSAC Tel.:(63)04.03.74.

ACHETE ZX81 + 16K prix raisonnable. Serge au 606.49.87.

VENDS ZX SPECTRUM 48K + Peritel + nombreux programmes (arcade, réflexion.)décembre 83 sous garantie. Valeur 3500 F. Vendu 2800 F. Tel.: (91) 49.85.20.(après 18H)

VENDS TO7 (très bon état année 83) + Pictor + basic + magnéto + 7 livres (valeurs 6216 F.) vendu 3500 F. Ecrire ou tel. à B.GRIMAL 39 bd gambetta 72200 LA FLECHE TEL.: (43) 94.02.31.

VENDS console CBS avec 11 K7 dont TURBO ET QUICK SHOT III. 2900 F. Tel.: 016.50.91. (dans la journée).

VENDS TRS 80 modèle I niveau 2 16Ko écran vert + clavier numérique + interface extérieure 32Ko + Driver BASF 6108 DFDD. + livres + revues 8500 F. DA CUNHA ISMAEL 11 rue Cours communes 92380 GARCHES.

VENDS CANON X07 garantie + programmes et manuel 2050 F. + X 710 1800 F. + X 730 magnéto K7 650 F. + X 722 convertisseur RS232C 600 F. + XM 101 - 8Ko 760 F. + XR - 100 8K 700 F. + XC-910 50F. Willie BOUKHOBZA 83 bis rue Lafayette 75009 PARIS Tel.: 281.41.23.

CHERCHE pour TI99/4A système disk. + accessoire pour branchement sur ordinateur + module de "gestion de disk" Olivier JOURAULT 69 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES. Tel.: 950.03.91.

VENDS modulateur SECAM pour TO7 400 F. Claude GENDRAUD Tel.: (73) 22.03.37.

VENDS SPECTRUM 48K peritel avec K7 jeux programmes RTTY - CW et 500 F. de livres sur SPECTRUM. le tout 2300 F. Daniel KLOTZ 14 rue de Rome 57210 MAIZIERES LES METZ.

ACHETE module basic étendu pour TI99/4A Jean Michel BARBERA Tel.: (91)79.78.18 (après 17H).

VENDS pour TI99/4A Module de jeu Connect for Blasto Carwars, Charge Wimps 100 F. L'unité. J.C.MARTINEZ 14 impasse campagnou 31200 TOULOUSE.

VENDS HP41 CV + lecteur carte + imprimante + chargeur et accus + manuel et programmes Prix 4000 F. VENDS TI99/4A + cordon + manettes

+ basic étendu + module Echecs + livres et K7 jeux prix 2200 F. TELBA OTMANE Tel.: (3)950.32.42 VERSAILLES.

VENDS CANON X07 8Ko + raccord magnéto + transfo secteur + 3 livres d'utilisation + livre programmes. Le tout 2250 F. Frédéric DARUTY 51 avenue du 11 Novembre 92190 MEUDON.Tel.: 534.98.29.(après 19H)

Vends logiciel "Flight simulation IFR" sur cassette pour Commodore 64 - Importe U.S.A. - neuf - 300 F. Tél. Bureau 203.41.28 - Après 19 h 30. 543.59.09

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI

Directeur Technique : Benoîte PICAUD

Responsable Informatique : Pierrick GLAJEAN

Maquette : Christine MAHÉ

Dessins : Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur : SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

Publicité au journal. Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

LA RÈGLE A CALCUL
sort une extension mémoire 32 K extérieure pour la console TI 99/4.
Avec 48 K ram, vous allez réaliser des programmes plus performants,
utiliser le logo II (en français),
outil indispensable à l'éveil informatique des élèves.



ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLES ET ACCESSOIRES :	PRIX TTC
Micro-ordinateur familial TI 99/4	1.290,00
Modulateur SECAM France	500,00
Modulateur SECAM K.K.	600,00
Modulateur SECAM GH	600,00
Câble liaison magnéto-cassettes	120,00
Paire manettes jeux	210,00
Magnéto-cassettes compatible RADIOCL + Câble compo.	496,00
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + Câble compo.	350,00

*PROGRAMMATION SUR DISQUETTES :

Carte P. code (nécess. Pascal)	1.800,00
*UCSD Pascal Compiler	600,00
*UCSD Pascal Linker	600,00
*UCSD Pascal Editor	600,00
*Imprimante TI 99/4 par centronix	3.000,00
*Fichier d'adresses	415,00
*Aide à la programmation 2	206,00
*Aide à la programmation 3	206,00
Imprimante Seikosha GP 100	2.300,00
Interface parallèle TI 99 - GP 100	1.290,00
*Electricité	375,00
*Résistance des matériaux	375,00
*Mathématiques	252,00
*N.B. : il est nécessaire de posséder le boîtier d'extension PHP 1200 et le contrôleur de disquettes plus l'unité de disques.	

PROGRAMMATION	
Extended basic Juillet	
Mémoire extension 32 K extérieure TI LOGO II	1.200,00
(extension 32 K indispensable).	795,00
Basic par soi-même	75,00
Aide à la programmation	75,00

ORGANISATION	
Conseil financier	75,00
Gestion fichier	375,00
Gestion rapports	375,00
Statistics	206,00
Ti calc.	415,00
Gestion privée	415,00
MODULES ÉDUCATION	
Addition-Subtraction I	147,00
Addition-Subtraction II	147,00
Addition-Canon	147,00
Division-démolition	147,00
Early Reading	147,00
Meteor multiplication	147,00
Multiplication I	147,00
Music Maker	206,00
MODULES LOISIRS	
Connect four	147,00
Munch Man	252,00

TEXAS INSTRUMENTS

Othello	206,00
Parsec	252,00
The attack	147,00
Ti-invaders	206,00
Jeux vidéo I	147,00
Jeux vidéo II	147,00
Yahzee	147,00
Jeux Rétro I	147,00
Jeux Rétro II	147,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

Retour du pirate	252,00
Demon attack	252,00
Mash	252,00
Burger time	252,00
Hopper	252,00
Star trek	252,00
Jaw breaker	252,00
Treasure Island	252,00

PROGRAMMES MAGNARD :	
La ponctuation en Français	99,00
Diviseurs PGCD - PPCM	99,00

PROGRAMMES VIFI NATHAN :	
Carotte malicieuse	175,00
Comp. et mult.	125,00
Mots croisés vol. 1	125,00
Mots croisés vol. 2	125,00

PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :	
Introd. au TI 99/4 (I)	75,00
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (I)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00

HEBDOGICIELS SOFTWARE	
TI N° 1 Basic simple K7	150,00
TI N° 2 Basic étendu	150,00
TI Rubis sacré	90,00

MODULES FUNWARE :	
Rabbit trail	285,00
Driving Demon	285,00
Ambulance	285,00
Saint Nick	285,00
Hen House	285,00

LIBRAIRIE TEXAS 99/4 :	
Édition SHIFT :	
Jeux et programmes - Tome 1.	155,00
Jeux et programmes - Tome 2.	155,00
Jeux et programmes - Tome 3 (basic étendu).	155,00

Éd. RADIO :	
Pratique du TI 99/4 - Niveau 1.	120,00
Pratique du TI 99/4 - Niveau 2.	120,00
50 programmes TI 99	85,00
Initiation basic	95,00
Initiation au fichier basic	95,00

EYROLLES :	
Conduite du TI 99/4/ALLARD	89,00
Mon TI 99/4 A/CEYRAT	75,00

P.S.I. :	
Exercices pour TI 99/4 - F. LÉVY	90,00
A l'affiche le TI 99/4 A - J.F. SEHAN	90,00

Inter éditions :	
(Bob CONNORS)	72,00
Les grands classiques du jeu pour votre TI 99/4 A.	

LA PROMOTION DE LA SEMAINE	
Modules jeux :	
Jaw breaker, munch-man, retour du pirate, hopper, technique programmation des jeux n°1 et 2	
1 paire de manettes de jeux gratuite	1.000,00 F



LOGO II en français : Module enfichable
Ce langage destiné aux jeunes fait comprendre la philosophie informatique tout en laissant à l'élève la maîtrise de l'ordinateur par l'obligation de lui donner des informations complémentaires à votre demande.
Mathématiques et autres disciplines d'enseignement peuvent être abordées d'une manière naturelle.

BON DE COMMANDE TARIFS AU 11/6/1984

Nom

Prénom

Adresse

Tél.

Code Postal

Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.

LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220.064 F/1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.