



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

ILS ONT GAGNE!

Voilà les gagnants de la première manche du concours HEBDOGICIEL-Georges LECLERE:

Francis RODRIGUEZ pour BALADE DE A à Z sur ORIC 1
René JALLERAT pour AU PIED DE LA LETTRE sur TRS 80
Jean Pierre LALEVEE pour ALPHABET FLASH sur COMMODORE 64
Henri CHOUTEAU pour POKALPHA sur HECTOR
Alain NOGUES pour TOURBILLETTE sur CANON X07
ROTTENBERG pour ALPHABETE sur APPLE II
Chantal DALLE pour ALPHABET sur TO7
Monsieur SALIVA pour OUISTITI ALPHABET sur TI99/4A Basic Simple
Bertrand LEROY pour POKER ALPHABET sur TI99/4A BASIC ETENDU

Tous ces heureux gagnants ont déjà l'assurance d'un contrat d'édition pour leur logiciel, qui sera promotionné à la télévision à la rentrée et, en plus des quelques prix déjà gagnés, (un agenda CASIO, 20 K7 vierges et un abonnement d'un an à HEBDOGICIEL), concourent pour le prix toute catégorie.

Le grand gagnant sera connu le 25 Juin et gagnera la bagatelle de:

Un APPLE IIe	château du Diable", pour ATMOS
Un CANON X 07	1 cassette HEBDOGICIEL "Centrale Nucléaire" pour ATMOS.
Un COMMODORE 64	1 cassette HEBDOGICIEL
Un ORIC ATMOS	ORIC/ATMOS N° 1
Un Agenda Electronique CASIO PF3000	1 cassette HEBDOGICIEL
Un TEXAS TI99/4A	TEXAS N° 1
Une imprimante EPSON	1 cassette HEBDOGICIEL
Un abonnement à vie, à HEBDOGICIEL	TEXAS N° 2
Une disquette HEBDOGICIEL APPLE N° 1	1 cassette HEBDOGICIEL "Le Rubis sacré" TEXAS N° 3
5 logiciels VIFI NATHAN	1 cassette HEBDOGICIEL
5 logiciels ROMOX	COMMODORE 64 N° 1
5 modules jeux TEXAS	1 cassette HEBDOGICIEL
10 logiciels de jeux pour COMMODORE 64	Commodore VIC 20 N° 1
SHARP PC1245	1 cassette HEBDOGICIEL TO7 N° 1
SHARP PC 1500	1 cassette HEBDOGICIEL
1 cassette HEBDOGICIEL "le	CANON X07 N° 1

Le 25 Juin, le jury aura voté, Dormez bien jusque là!

EDITO

Les ordinateurs français seront peut-être bientôt en majorité dans Hebdogiciel: HECTOR fait sa rentrée la semaine prochaine, le THOMSON TO7 est déjà présent depuis longtemps et si les TO7/70, MO5 et EXCELVISION sont bien là à la rentrée, cela fera 5 ordinateurs français contre 7 américains, 5 japonais et 4 anglais. Espérons que les japonais n'envahiront pas le marché français avec leur nouveau standard MSX et que d'autres constructeurs de l'hexagone s'y mettront rapidement et sortiront autre chose qu'un succédané d'ordinateur du genre d'Alice! On murmure le nom de MOULINEX pour le prochain petit monstre à venir qui serait présenté au salon des arts ménagers! Le premier ordinateur domestique capable de piloter un robot ménager pour monter une mayonnaise, les menus vont enfin être savoureux!

Les résultats du premier tour du concours Georges Leclerc sont publiés cette semaine. Pas de surprises les ordinateurs les plus connus sont bien là, deux déceptions cependant: Atari et Vic 20 pour lesquels les programmes reçus ne sont pas à la hauteur. Nous sommes habitués à recevoir peu de programmes pour Atari qui est déjà sorti pendant un mois de l'hebdogiciel, mais le Vic 20 nous étonne un peu, c'est pourtant une petite machine sur laquelle on peut arriver à programmer normalement, non? Quant aux gagnants, là encore pas de surprises, ce sont presque tous des habitués qui ont été publiés à plusieurs reprises, nous allons bientôt être obligés de les engager à plein temps!

Gerard CECCALDI

MONITEUR sur APPLE II

Qui n'a jamais été confronté aux problèmes posés par la saisie des tables de forme ou de routines binaires (sans assembleur?). Plus d'octets recalculés avec ce programme indispensable.

Patrick THUBERT

```

LIST 10,600
10 HIME: 8191
40 TEXT
50 REM *****
+ TITRE +
*****
60 HOME: INVERSE: HTAB 12: HTAB
8: INVERSE: PRINT "*** H O
N I T E U R ***": NORMAL: FOR
I = 1 TO 1500: NEXT I
70 HOME: PRINT " -CE PROGRA
MME SERT A L'ECRIURE ": PRINT
"DIRECTE DANS LE MONITEUR"
+ PRINT: PRINT: PRINT
+ LA SAUVEGARDE DE
+ JALUVEE DE
+ PRINT "CES ECRITURES SE FAIT
AUTOMATIQUEMENT"
100 PRINT "QUAND VOUS ARRIVEZ A
L'ADRESSE DE FIN": PRINT
+ PRINT: PRINT
110 PRINT " -VOUS POUVEZ EGA
LEMENT LES SAUVER"
120 PRINT "MANUELLEMENT, EN COU
RS DE TRAVAIL"
130 PRINT "PAR UN CTRL 'S'
+ PRINT: PRINT: PRINT
140 PRINT " -LE DEPLACEMENT
DU CURSEUR SE FAIT"
150 PRINT "PAR LES TOUCHES:
+ PRINT: PRINT: PRINT
+ J K H
160 GET AS
170 REM *****
+ENTREES DES DONNEES+
*****
180 HOME
190 HTAB 1: CALL - 958: INPUT "
NOM DU PROGRAMME: "; NP$
IF LEN (NP$) < 1 OR LEN (N
P$) > 20 OR LEFT$ (NP$,1) <
CHR$ (65) OR LEFT$ (NP$,1)
> CHR$ (90) THEN CALL -
1852: GOTO 190
210 PRINT: PRINT: HTAB 11: PRINT
"A T T E N T I O N ": PRINT
: PRINT "NE PAS ECRIRE ENTRE
CES DEUX ADRESSES": PRINT:
HTAB 11: PRINT " 800.....
...IFFF": PRINT: PRINT "ELL
ES SONT RESERVEES A 'MONITEU
R' ET": PRINT "SES VARIABLES"
220 HTAB 15: CALL - 958: PRINT
"EN HEXADECIMAL"
230 I = 1: HT = 20: UT = 17
240 HTAB UT: PRINT "ADRESSE DE D
EPART: "
250 HTAB UT: HTAB HT: GET AS: GOSUB
910: PRINT AS: I = I + 1: HT =
HT + 1: IF I > 4 THEN 270
260 GOTO 250
270 I = 1: HT = 20: UT = 18
280 HTAB UT: HTAB 1: PRINT "ADRE
SSE DE FIN: "
290 HTAB UT: HTAB HT: GET AS: GOSUB
960: PRINT AS: I = I + 1: HT =
HT + 1: IF I > 4 THEN 310
300 GOTO 290
310 HTAB 20: HTAB 1: PRINT "OK (

```

Suite page 2

LES CONCOURS PERMANENTS:

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS.
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRI-MESTRE (Règlement en page intérieure)

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 TO7

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

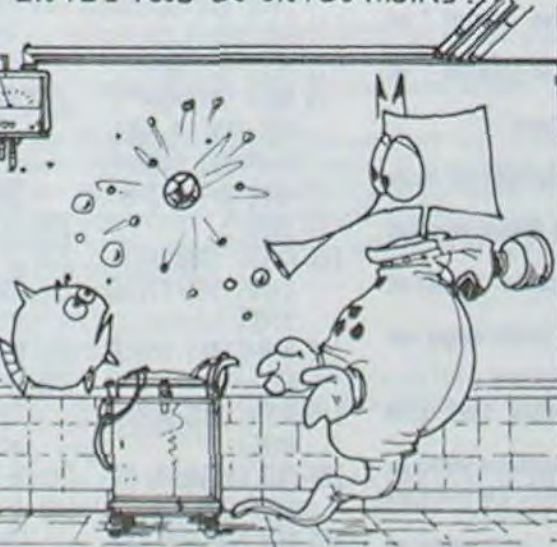
REDEVANCE PAS TRÈS CATHOLIQUE...



ASSOCIATION DE MARCHANDS QUI N'AVAIENT PAS TOUS SES OEUF DANS LE MÊME PANIER...



UN PEU PLUS OU UN PEU MOINS...



CARACTÉRISTIQUE D'UN TABLEAU...



MONITEUR

Suite de la page 1



APPLE II

Qui n'a jamais été confronté aux problèmes posés par la saisie des tables de formes ou de routines binaires (sans assembleur?) Plus d'octets récalcitrants avec ce programme indispensable.

Patrick THUBERT

Utilisation:
Elle est très simple:
Moniteur vous demande:
- nom du programme
- Adresse de départ (en Hexa)
- Adresse de fin (en Hexa)

Et voilà le tour est joué, il ne vous reste plus qu'à écrire toutes vos valeurs. Moniteur s'occupe comme un grand de vous insérer les espaces, plus besoin de la touche RETURN, il vous signalera également par un BIP à chaque fois que vous voulez rentrer un caractère différent de (0123456789ABCDEF) mis à part les traditionnelles touches (IJKM) qui vous seront bien pratiques pour corriger une erreur éventuelle. Vous avez aussi la commande (CTRL S) pour des sauvegardes partielles et intermédiaires de programme relativement long, ceci pour éviter la perte totale d'un programme en cas de coupure ou de micro-coupure d'électricité. Malgré cela vous avez une sauvegarde de la totalité de ces écritures automatiques en fin de programme.

Rappel des commandes:

I: HAUT
J: GAUCHE
K: DROITE
M: BAS

CTRL S : sauvegarde intermédiaire

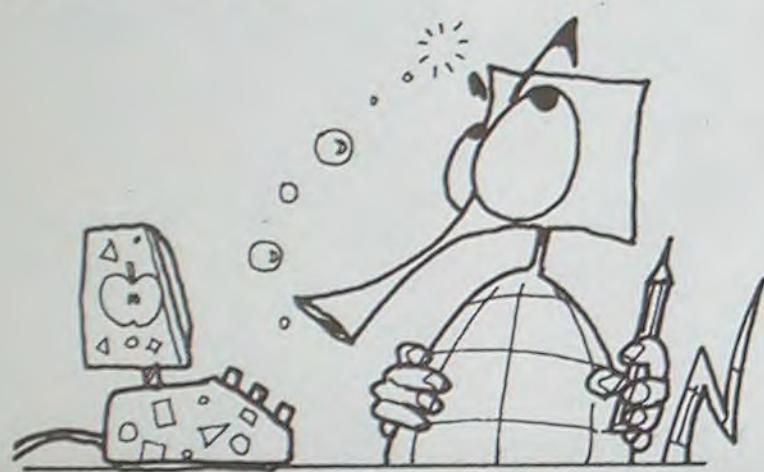
Attention: Il ne faut pas écrire de programme entre 800....1FFF, ces adresses sont réservées à Monitor.

Si toutefois vous en avez besoin, écrivez à partir de 4000 par exemple. Ensuite relogez le à l'adresse adéquate par les commandes suivantes:

CALL-151 (RETURN).

Adr. de destination : ADR de début de zone. ADR de fin de zone M(MOVE).

Exemple: 800 < 4000.41AB M.



```
0/N): GET Z$: PRINT : IF Z
$ = "N" THEN AD$ = "": AF$ =
": GOTO 170
320 IF Z$ = "0" THEN 340
330 CALL - 1052: GOTO 310
340 REM *****
* VALEURS ADRESSES *
*****
350 N$ = AD$: GOSUB 1000: AD = N
360 N$ = AF$: GOSUB 1000: AF = N
370 GOSUB 1000
380 LO = AF - AD: N = LO: GOSUB 10
390 LO$ = N$
390 REM AD$=ADR.DEPART(HEX)
400 REM LO$=LONGUEUR(HEX)
410 REM AF$=ADR.DE FIN(HEX)
420 REM AD=ADR.DEPART(DEC)
430 REM LO=LONGUEUR(DEC)
440 REM AF=ADR.DE FIN(DEC)
450 REM *****
* PRESENTATION ECRAN *
*****
460 HOME
470 PRINT "ADR.DEPART": PRINT "
HEX DEC: HTAB 1 + (4 - LEN
(LO$)): PRINT AD$: HTAB 3: HTAB
6 + (5 - LEN(STR$(AD$)):
PRINT AD: PRINT "
480 PRINT "LONGUEUR": PRINT "
HEX DEC: HTAB 1 + (4 - LEN
(LO$)): PRINT LO$: HTAB 7: HTAB
6 + (5 - LEN(STR$(LO$)):
PRINT LO: PRINT "
490 PRINT "ADR.DE FIN": PRINT "
HEX DEC: HTAB 1 + (4 - LEN
(AF$)): PRINT AF$: HTAB 11: HTAB
6 + (5 - LEN(STR$(AF$)):
PRINT AF: PRINT "
500 PRINT "CURSEUR": PRINT : PRINT
"I' HAUT": PRINT "J' GAUC
H": PRINT "K' DROITE": PRINT
"M' BAS": PRINT "
": PRINT "SAUVEGARDE": PRINT
" EN COURS": PRINT : PRINT
" CTRL 'S' "
510 HTAB 1: FOR I = 1 TO 23: HTAB
11: PRINT "I: NEXT I: HTAB
1
520 HTAB 1: HTAB 17: PRINT "NOM:
": N$
530 POKE 32,11: POKE 33,29: POKE
34,1
540 REM *****
* EDITION *
*****
```

```
550 RE$ = AD$: RE = AD
560 UT = 2: HT = 7
570 HTAB 1: HTAB 1: INVERSE : PRINT
" : HTAB 1 + (4 - LEN
(AD$)): PRINT RE$: NORMAL
IF HT = 7 THEN HTAB UT: HTAB
1 + (4 - LEN(AD$)): PRINT
RE$: "
590 HTAB UT: HTAB HT: GET E1$: GOSUB
600: PRINT E1$: HT = HT + 1
600 HTAB UT: HTAB HT: GET E2$: GOSUB
770: PRINT E2$: HT = HT + 2
JLIST 610,1100
610 IF HT > 29 THEN HT = 7: UT =
UT + 1
620 IF UT > 23 THEN UT = UT - 1:
CALL - 912
630 RE = RE + 1: N = RE: GOSUB 103
0: RE$ = N$
640 REM *****
* CHARGEMENT (POKE) *
*****
650 N$ = E1$ + E2$: GOSUB 1000: POKE
(AD - 1),N
660 GOSUB 880
670 GOTO 570
680 REM *****
* CONTROL D'EDITION *
*****
690 REM E1$
700 GOSUB 850
710 IF E1$ = "I" AND UT > 2 THEN
UT = UT - 1: RE = RE - 8: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
720 IF E1$ = "H" AND UT < 23 THEN
UT = UT + 1: RE = RE + 8: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
730 IF E1$ = "J" AND HT > 7 THEN
HT = HT - 3: RE = RE - 1: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
740 IF E1$ = "K" AND HT < 26 THEN
HT = HT + 3: RE = RE + 1: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
750 IF ASC(E1$) < 48 OR ASC(E1$)
> 57 THEN IF ASC(E1$) <
65 OR ASC(E1$) > 70 THEN
CALL - 1052: POP : GOTO 57
0
760 RETURN
770 REM E2$
780 GOSUB 850
790 IF E2$ = "I" AND UT > 2 THEN
HT = HT - 1: UT = UT - 1: RE =
RE - 8: N = RE: GOSUB 1030: RE$
= N$: POP : GOTO 570
800 IF E2$ = "H" AND UT < 23 THEN
HT = HT + 1: UT = UT + 1: RE =
RE + 8: N = RE: GOSUB 1030: RE$
= N$: POP : GOTO 570
810 IF E2$ = "J" AND HT > 7 THEN
HT = HT - 1: POP : GOTO 570
820 IF E2$ = "K" AND HT < 26 THEN
HT = HT + 2: RE = RE + 1: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
830 IF ASC(E2$) < 48 OR ASC(E2$)
> 57 THEN IF ASC(E2$) <
65 OR ASC(E2$) > 70 THEN
CALL - 1052: POP : GOTO 60
0
840 RETURN
850 REM *****
* SAUVEGARDE *
*****
860 D$ = CHR$(13) + CHR$(4)
870 IF E1$ = CHR$(13) THEN PRINT
D$: "BSAVE": NP$: "A": AD$: "L":
LO: POP : GOTO 570
880 IF RE = AF + 1 THEN FOR I =
```

```
1 TO 10: CALL - 1052: NEXT
I: TEXT : HOME : HTAB 10: PRINT
"SAUVEGARDE DES ECRITURES": GET
AS: PRINT : PRINT D$: "MONC": I,
0: PRINT D$: "BSAVE": NP$: "A":
AD$: "L": LO: END
890 RETURN
900 END
910 REM *****
* CONTROLS ENTREES *
* ADRESSES *
*****
920 IF I = 1 AND AS = CHR$(13)
OR I = 1 AND AS = "0" THEN
POP : CALL - 1052: GOTO 25
0
930 IF AS = CHR$(13) THEN POP
: GOTO 270
940 IF ASC(AS) < 48 OR ASC(AS) <
65 > 57 THEN IF ASC(AS) <
65 OR ASC(AS) > 70 THEN CALL
- 1052: POP : GOTO 250
950 AS$ = AS$ + AS: RETURN
960 IF I = 1 AND AS = CHR$(13)
OR I = 1 AND AS = "0" THEN
POP : CALL - 1052: GOTO 27
0
970 IF AS = CHR$(13) THEN POP
: GOTO 310
980 IF ASC(AS) < 48 OR ASC(AS) <
65 > 57 THEN IF ASC(AS) <
65 OR ASC(AS) > 70 THEN CALL
- 1052: POP : GOTO 340
990 AS$ = AS$ + AS: RETURN
1000 IF AD = AF THEN FLASH : PRINT
"ADR.DEPART = ADR.DE FIN": NORMAL
: AD$ = "": AF$ = "": POP : GET
AS: GOTO 220
1010 IF AD > AF THEN FLASH : PRINT
"ADR.DE FIN < ADR.DEPART": NORMAL
: AD$ = "": AF$ = "": POP : GET
AS: GOTO 220
1020 RETURN
1030 REM *****
* CONVERSIONS *
*****
1040 REM *** DEC->HEX ***
1050 N$ = "0123456789ABCDEF": N$ =
"
1060 Q = INT(N / 16): R = N - 16
* Q: N = Q: N$ = MID$(N$,R +
1,1) + N$: IF N < 0 THEN
1060
1070 RETURN
1080 REM *** HEX->DEC ***
1090 L = LEN(N$): N = 0: FOR I =
1 TO L: K = ASC(MID$(N$,I
,1)): 48: IF K > 9 THEN K =
K - 7
1100 N = 16 * N + K: NEXT : RETURN
```



LABYRINTHE FOU

FX 702 P

N'avez-vous jamais rêvé de vaincre le Minotaure? Grâce à ce programme, vous pourrez prendre la place de Thésée.

Benoit BONNELIER

Règle du jeu:

Le jeu se déroule alternativement sur deux parcours. L'ordinateur selon son humeur vous permettra de sauter une à quatre dalles. Sur le parcours principal (le numéro de la dalle seul) vous fera combattre un aigle. Sur le second (le numéro de la dalle suivi d'un B) vous fera remporter vos victoires contre un rat. Vous avez définitivement perdu si la différence entre vos combats gagnés et vos combats perdus est inférieure à zéro. Après chaque combat (perdu ou gagné) vous changez de chemin et continuez sur la dalle où vous vous étiez arrêté le tour précédent.

2) Le parcours principal.

Si vous êtes sur les dalles: 1, 3, 6, 8, 11, 13, 16, 18, 21, 23 ou 24, vous combattez l'aigle.

L'ordinateur vous renseigne:

- du nombre de lances de l'animal.
- du nombre de lances du joueur.
- de votre temps de réflexes.

Le tout étant choisi aléatoirement. Lorsque l'ordinateur affiche "ciel" vous devez presser la touche S.

Si il affiche "milieu", vous devez presser la touche 2.

Si il affiche "sol" vous devez presser la touche .

Si vous n'appuyez pas assez vite, l'ordinateur affiche "sang!" et vous perdez de 0 à 7 lances.

Si l'ordinateur affiche "évanoui", vous devez presser la touche * et l'animal perd de 0 à 7 lances.

Si vous gagnez le combat, l'ordinateur affiche "plein coeur".

Si vous perdez, il affiche "perdu".

Si vous tombez sur la dalle 4 vous passez par un souterrain et vous vous retrouvez sur la dalle 14

Si vous tombez sur la dalle 15, vous tombez dans une fosse et vous vous retrouvez sur la dalle 5.

Si vous tombez sur la dalle 19 vous retournez sur la dalle départ et vous recommencez tout à zéro.

Si vous tombez sur d'autres dalles, l'ordinateur vous encourage en affichant soit "quel courage", soit "Ahl Repos!".

3) Le parcours.

Si vous êtes sur la dalle 1B, 4B, 6B, 9B, 11B, 14B, 16B, 19B, 21B ou 25B, vous combattez un rat.

Pour ceci, il vous faut appuyer sur la touche 1 si l'ordinateur indique "gauche", sur la touche 3 pour "droite" et 2 pour "milieu". Le combat est similaire à celui qui est contre l'aigle.

Si vous arrivez sur la dalle 18B, vous êtes bloqués par une porte et vous devez aller chercher la clef à la dalle départ; vous recommencez tout à zéro.

Sur les dalles sans embuches, l'ordinateur affiche "la THESEE" ou "vous mangez".

Il occupe les dalles 25 à 29 et 25B à 29B. Il s'y cache et ne daigne sortir pour vous combattre que lorsque la différence entre vos

combats gagnés et vos combats perdus est supérieure ou égale à 3. Si ce n'est pas le cas, vous retournez sur la dalle départ et recommencez tout à zéro.

Si c'est le cas, vous avez comme lui 50 lances et votre temps de réflexes est de 0,8 seconde.

Lorsque vous le combattez interviennent les touches 5, 1, ".", 3, 2, * (voir combat de l'aigle et du rat).

Bonne chance et bons combats.

Mode d'emploi:

Charger le programme et les variables.

Lancer le programme par FIPO.

```
*** PRG LIST
VAR: 26 PRG: 1600
P0: 1600 STEPS
2 GOTO 10
5 GSB 100:GSB 110
:GOTO 600
7 GSB 100:GSB 115
:GOTO 650
10 WAIT 2:=$*LAB
YRINTHEXFOU$*
:FOR A=1 TO 19:
PRT MID(1,A)
12 NEXT A:STOP
14 WAIT 25:=$D$*E
TES SUR LA DALL
E$):PRT $:E$*A
:0:0:0:0:0:0:0:0:0
15 GOTO 5
180 C=INT(RAN#4)+
1:PRT D$:F$:C:6
$:RET
110 A=C:PRT $:A:R
ET
115 B=C:PRT $:B:H
$:RET
200 PRT K$:D$:L AI
GLE$:GSB 220
205 GSB 230:GSB 235
:GSB 250:GOTO 2
54
212 PRT K$:D$:UN R
AT$:GSB 220
210 GSB 240:GSB 245
:GSB 250:GOTO 2
58
220 PRT D$:N$:0$:M=
INT(RAN#40)+1
:K=INT(RAN#40
)+1
221 IF T=1:M=50:IF
T=1:K=50
225 P=INT(RAN#23)
+1:IF P<14 THEN
225
226 IF T=1:P=16
227 PRT U$:V$:X$:D$:
Y$:M$:Q$:R$:P$:0.
05:"SEC":RET
230 WAIT P:IF RAN#
.5:PRT "CIEL":I
F K$="5":GOTO
300
231 RET
235 IF RAN#<.5:PRT
"SOL":IF K$="5.
":GOTO 300
236 RET
240 IF RAN#<.5:PRT
"GAUCHE":IF KEY
*1":GOTO 300
241 RET
245 IF RAN#<.5:PRT
"DROITE":IF KEY
*3":GOTO 300
246 RET
250 IF RAN#<.5:PRT
"MILIEU":IF KEY
*2":GOTO 300
```

```
252 IF RAN#<.5:PRT
74:IF KEY="*":6
OTO 305
253 RET
254 IF X<0:PRT "PLE
IN COEUR!":Z=Z+
1:GOTO 7
255 IF M<0:PRT "COM
BAT PERDU!":Z=Z
-1:IF Z<0:GOTO
280
256 IF M<0:GOTO 7
257 GOTO 205
258 IF M<0:PRT "COM
BAT PERDU!":Z=Z
-1:IF Z<0:GOTO
280
259 IF X<0:PRT "PLE
IN COEUR!":Z=Z+
1:GOTO 5
260 IF M<0:GOTO 5
261 GOTO 218
280 WAIT 2:=$D$*AV
EZ PERDU!":FOR
A=1 TO 16:PRT M
ID(1,A)
281 NEXT A:PRT $:
="*****TANT*MIE
UX*****"
282 FOR A=0 TO 19:P
RT CSR A:MID(A
1,1):NEXT A
283 PRT CSR 19:
XFIN$
":END
```

```
620 IF A=19:GOTO 89
0
622 IF A=23:GOTO I
624 IF A=24:GOTO I
626 IF A=4:PRT "SOU
TERRAIN":A=14:P
RT $:A
628 IF A=15:A=5:PRT
"FOSSE":A=60
TO 5
629 GOTO 700
650 IF B>25:GOTO 40
0
656 IF B=1:GOTO J
658 IF B=4:GOTO J
660 IF B=6:GOTO J
662 IF B=9:GOTO J
664 IF B=11:GOTO J
666 IF B=14:GOTO J
668 IF B=16:GOTO J
670 IF B=18:GOTO 99
0
672 IF B=19:GOTO J
674 IF B=21:GOTO J
676 IF B=25:GOTO J
677 GOTO 720
700 IF RAN#<.5 THEN
705
702 PRT "QUEL COURA
GE!":GOTO 5
705 PRT "AH!REPOS!":
GOTO 5
720 IF RAN#<.5 THEN
725
722 PRT "AH!THESEE!
":GOTO 7
725 PRT D$: "MANGEZ"
:GOTO 7
890 PRT D$: "ALLEZ S
UR LA DALLE":E$
:GOTO 14
*** VAR LIST
VAR: 26 PRG: 1600
A = 20
B = 11
C = 2
D$ = VOUS
E$ = DEPART
F$ = SAUTEZ
G$ = DALLES
H$ = 8
I = 200
J = 212
K$ = DEVRANT
L = 0
M = 0
N$ = LE COMB
O$ = ATTEZ
P = 16
Q$ = TEMPS,
R$ = REFLEXE
S$ =
T = 0
U$ = ANIMAL
V$ = LANCES
W = 13
X = 14
Y$ = EVANOU
Z = -1
$
*****TANT*MIEUX*****
```



TRAC MAN

C'est un programme ayant un peu l'apparence d'un "PAC MAN" mais le but du jeu est différent il s'agit de manger le maximum de fantômes en un minimum de temps.

La force de jeu est de 1 à 10 (1 facile et 10 dure) Le labyrinthe 1 est normalisé, il est toujours le même. Le labyrinthe 2 est aléatoire.

Le programme fonctionne sans extension mémoire et avec les manettes de jeu.

François LOSFELB



```
9 CLEAR,5
10 PLAY"LS"
11 DEFGR$(1)=24,126,78,207,255,126,126,2
12 DEFGR$(2)=24,126,79,200,248,127,126,2
13 DEFGR$(3)=24,126,242,19,31,254,126,24
14 DEFGR$(4)=24,126,114,243,255,126,126,2
15 GOTO 20000
17 PLAY"L2":CLS:SCREENS,0,0:AS="
20 FOR T=0 TO 38 :LOCATE T,0:PRINTCHR$(127)
21 :LOCATE T,23,0:PRINTCHR$(127):NEXT T
25 'FORMATION LABYRINTHE ....1
30 FOR T=1 TO 22:LOCATE0,T:PRINTCHR$(127)
31 :LOCATE38,T:PRINTCHR$(127):NEXT T
40 X=19:Y=20:J=1:H=1
45 B=INT(RND*14+8):A=INT(RND*28+6):IF SC
REEN(A,B)<>127 THEN 46 ELSE GOTO45
46 D=INT(RND*14+8):C=INT(RND*28+6):IF SC
REEN(C,D)<>127 THEN 47 ELSE GOTO46
50 LOCATE0,7:FOR T=7 TO22:PRINTA:NEXT T
60 FOR T=1 TO26:READH:READS:READC:FORK=A T
0 B:LOCATEK,C:PRINT " :NEXTK:NEXTT
70 FOR T=1 TO35:READH:READS:READC:FORK=A T
0 B:LOCATEK,C:PRINT " :NEXTK:NEXTT
80 COLOR6:LOCATE19,20:PRINTGR$(1)
90 C=19
95 LOCATE11,3:PRINT"RESTE FANTOMES >>":S
B=BOU
100 '
110 ' PROGRAMME PRINCIPAL ...1
120 '
200 IF CHOI=0 THEN AA=STICK(1):ON AA GOS
UB 1700,1700,1600,1600,1800,1800,1500,15
00
205 IF CHOI=0 THEN CHOI=1:GOTO220
210 IF CHOI=1 THEN AA=STICK(1):ON AA GOS
UB 1200,1200,1100,1100,1300,1300,1000,1
000
215 IF CHOI=1 THEN CHOI=0
220 IF X=C AND Y=D THEN GOSUB 5000
230 IF X=A AND Y=B THEN GOSUB 5000
300 IF CHOI=1 THEN ON H GOSUB 2000,2100,
2200,2300
310 IF CHOI=0 THEN ONJ GOSUB 2500,2600,
2700,2800
400 IF X=C AND Y=D THEN GOSUB 5000
420 IF X=A AND Y=B THEN GOSUB 5000
430 SCORE=SCORE+1
440 LOCATE 15,5 :PRINT"POINTS :":PRINTS
CORE
900 GOTO100
950 '
960 ' SOUS PROGRAMME PACMAN
970 '
1000 LOCATEX,Y:PRINT " :IF SCREEN(X-1,Y)
<>127 THEN X=X-1:PLAY"DO"
1010 COLOR6
1020 LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(4):RETURN
1100 LOCATEX,Y:PRINT " :IF SCREEN(X+1,Y)
<>127 THEN X=X+1:PLAY"DO"
1110 COLOR6
1120 LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(1):RETURN
1200 LOCATEX,Y:PRINT " :IF SCREEN(X,Y-1)
<>127 THEN Y=Y-1:PLAY"DO"
1210 COLOR6
1220 LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(1):RETURN
1300 LOCATEX,Y:PRINT " :IF SCREEN(X,Y+1)
<>127 THEN Y=Y+1:PLAY"DO"
1310 COLOR6
1320 LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(1):RETURN
1500 LOCATEX,Y:PRINT " :IF SCREEN(X-1,Y)
<>127 THEN X=X-1:PLAY"DO"
1510 COLOR6
1520 LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(3):RETURN
1600 LOCATEX,Y:PRINT " :IF SCREEN(X+1,Y)
<>127 THEN X=X+1:PLAY"DO"
1610 COLOR6
1620 LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(2):RETURN
1700 LOCATEX,Y:PRINT " :IF SCREEN(X,Y-1)
<>127 THEN Y=Y-1:PLAY"DO"
1710 COLOR6
1720 LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(2):RETURN
1800 LOCATEX,Y:PRINT " :IF SCREEN(X,Y+1)
<>127 THEN Y=Y+1:PLAY"DO"
1810 COLOR6
1820 LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(2):RETURN
1900 '
1910 ' SOUS PROGRAMMES FANTOMES
1920 '
2000 LOCATEA,B:PRINT " :IF SCREEN(A-1,B)
<>127 THEN A=A-1 ELSE J=1
2010 IF SCREEN(A,B-1)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN H=3
2020 IF SCREEN(A,B+1)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN H=4
2030 COLOR 3
2040 LOCATEA,B:PRINT"O":RETURN
2100 LOCATEA,B:PRINT " :IF SCREEN(A+1,B)
<>127 THEN A=A+1 ELSE J=1
2110 IF SCREEN(A,B-1)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN H=3
2120 IF SCREEN(A,B+1)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN H=4
2130 COLOR 3
2140 LOCATEA,B:PRINT"O":RETURN
2200 LOCATEA,B:PRINT " :IF SCREEN(A,B-1)
<>127 THEN B=B-1 ELSE J=1
2210 IF SCREEN(A+1,B)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN H=2
2220 IF SCREEN(A-1,B)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN H=1
2230 COLOR 3
2240 LOCATEA,B:PRINT"O":RETURN
2300 LOCATEA,B:PRINT " :IF SCREEN(A,B+1)
<>127 THEN B=B+1 ELSE J=1
2310 IF SCREEN(A+1,B)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN H=2
2320 IF SCREEN(A-1,B)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN H=1
2330 COLOR 3
2340 LOCATEA,B:PRINT"O":RETURN
2500 LOCATEC,D:PRINT " :IF SCREEN(C-1,D)
<>127 THEN C=C-1
2510 IF SCREEN(C,D-1)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN J=3
2520 IF SCREEN(C,D+1)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN J=4
2530 COLOR 3
2540 LOCATEC,D:PRINT"O":RETURN
2600 LOCATEC,D:PRINT " :IF SCREEN(C+1,D)
<>127 THEN C=C+1
2610 IF SCREEN(C,D-1)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN J=3
2620 IF SCREEN(C,D+1)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN J=4
2630 COLOR 3
2640 LOCATEC,D:PRINT"O":RETURN
2700 LOCATEC,D:PRINT " :IF SCREEN(C,D-1)
<>127 THEN D=D-1
```

```
2710 IF SCREEN(C+1,D)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN J=2
2720 IF SCREEN(C-1,D)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN J=1
2730 COLOR 3
2740 LOCATEC,D:PRINT"O":RETURN
2800 LOCATEC,D:PRINT " :IF SCREEN(C,D+1)
<>127 THEN D=D+1 ELSE J=1
2810 IF SCREEN(C+1,D)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN J=2
2820 IF SCREEN(C-1,D)<>127 AND INT(RND*2
)>0 THEN J=1
2830 COLOR 3
2840 LOCATEC,D:PRINT"O":RETURN
3000 IF F
3500 '
3510 'UNE VIE DE PERDUE
3520 '
5000 AS="L5D0REMIFASOLASI"
5005 BS="SILASOFAMIREDO"
5010 FOR T=1 TO3
5020 PLAY"L4"+"02"+AS+"03"+AS+"04"+AS+BS
+"03"+BS+"02"+BS+"L204"
5050 NEXTT
5060 BOU=BOU+1
5070 LOCATE 11,3:PRINT"RESTE FANTOMES >>
":SS=BOU
5080 LOCATEA,B:PRINT " :LOCATEC,D:PRINT"
```

```
5090 COLOR6:LOCATEX,Y:PRINTGR$(1):COLOR3
5100 B=INT(RND*14+7):A=INT(RND*28+6):IF
SCREEN(A,B)<>127 THEN 5110 ELSE GOTO510
0
5110 D=INT(RND*14+7):C=INT(RND*28+6):IF
SCREEN(C,D)<>127 THEN 5500 ELSE GOTO511
0
5500 IF BOU<SS THEN RETURN
5505 CLS
5510 ATTRB1,1:LOCATE3,12:PRINT"VOTRE SCO
RE EST:"
5520 LOCATE16,15:PRINT1000-SCORE
6000 FOR T=1 TO2000:NEXTT:ATTRB0,0:RUN
10000 DATA 6,15,8,17,21,8,23,32,8
10010 DATA 6,10,10,12,26,10,28,32,10
10020 DATA 6,15,12,17,21,12,23,32,12
10030 DATA 6,10,14,12,17,14,21,26,14,28,
32,14,19,19,14
10040 DATA 6,15,16,17,21,16,23,32,16
10050 DATA 6,10,18,12,26,18,28,32,18
10060 DATA 6,15,20,17,21,20,23,32,20
10070 DATA 6,10,22,12,26,22,28,32,22
10100 DATA 8,10,6,12,14,6,16,18,6,20,22,
6
```

```
10110 DATA 10,12,8,14,16,8,18,20,8
10120 DATA 8,10,10,12,14,10,16,18,10,20,
22,10
10130 DATA8,22,12
10140 DATA 8,10,15,12,14,15,16,18,15,20,
22,15
10150 DATA 8,22,17,8,22,21,13,15,19
10160 DATA 8,10,23,12,14,23,16,18,23,20,
22,23
10170 DATA8,22,26
10180 DATA 8,10,28,12,14,28,16,18,28,20,
22,28
10190 DATA 10,12,30,14,16,30,18,20,30
10200 DATA 8,10,32,12,14,32,16,18,32,20,
22,32
15000 '*****
15010 '
15020 'REGLES DU JEU:DANS CHAQUE JEU,VOU
S ETES LE PACMAN ET VOUS DEVEZ MANGER
15030 'LES FANTOMES EN UN MINIMUM DE
TEMPS.
15050 '
15060 '*****
20000 SCREEN6,0,0:CLS:LOCATE0,0,0:ATTRB1
,1
20010 BOX(0,0)-(319,199),1:BOX(2,2)-(317
,197),1
20020 LOCATE14,12:PRINT"TRACMAN"
20030 FOR T=35 TO5 STEP-1:LOCATE T,12:PRINT
GR$(1):LOCATE T,12:PRINTGR$(3):PLAY"L1000
":LOCATE T,12:PRINT " :NEXTT
20040 ATTRB0,1:LOCATE10,12:PRINT"PAR FRA
NCOIS LOSFELD"
20045 FOR T=1 TO1000:NEXTT
20050 ATTRB1,1:FOR T=35 TO5 STEP-1:LOCATE T
,12:PRINTGR$(1):LOCATE T,12:PRINTGR$(3):P
LAY"L1000":LOCATE T,12:PRINT " :NEXTT
20070 CLS:ATTRB0,0
20100 LOCATE0,10:INPUT"QUEL JEU: 1 / 2":
JEU
20110 PRINT:INPUT"CHOISISSEZ VOTRE FORCE
( 1 ) > 10 " :SS
20115 AS=INKEY$
20117 CLS:LOCATE9,12,0:PRINT"APPUYER SUR
' ACTION ' :MP=RND:IF STRIG(1)=0 THEN 2
0117
20120 IF JEU =1 THEN GOTO17
20200 B=INT(RND*14+8):A=INT(RND*28+6):IF
SCREEN(A,B)<>127 THEN 20210 ELSE GOTO20
200
20210 D=INT(RND*14+8):C=INT(RND*28+6):I
SCREEN(C,D)<>127 THEN 20230 ELSE GOTO20
210
20230 LOCATE0,0,0
20300 H=1:J=1:COLOR6:LOCATE19,20:PRINTGR
$(1):X=20:Y=17
20400 COLOR5
20500 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:FOR T=1
TO760:IF INT(RND*3)=1 THEN PRINTCHR$(127
): ELSE PRINT " "
20510 NEXTT
20520 FOR T=0 TO39:LOCATE T,22:PRINTCHR$(12
7):LOCATE T,4:PRINTCHR$(127):NEXTT
20530 FOR T=4 TO21:LOCATE0,T:PRINTCHR$(127
):LOCATE39,T:PRINTCHR$(127):NEXTT
20535 COLOR6
20540 LOCATE 11,3,0:PRINT"RESTE FANTOMES
>>":SS=BOU
20550 LOCATE20,17,0:PRINTGR$(1):PLAY"L2"
20600 '
20610 'PROGRAMME PRINCIPAL....2
20620 '
20700 IF CHOI=0 THEN ON STICK(1) GOSUB 1
700,1700,1600,1600,1800,1800,1500,1500
20705 IF CHOI=0 THEN CHOI=1:GOTO20720
20710 IF CHOI=1 THEN ON STICK(1) GOSUB 1
200,1200,1100,1100,1300,1300,1000,1000
20715 IF CHOI=1 THEN CHOI=0
20720 IF X=C AND Y=D THEN GOSUB 5000
20730 IF X=A AND Y=B THEN GOSUB 5000
20800 IF CHOI=1 THEN ON H GOSUB 2000,210
0,2200,2300
20810 IF CHOI=0 THEN ONJ GOSUB 2500,260
0,2700,2800
20820 IF X=C AND Y=D THEN GOSUB 5000
20830 IF X=A AND Y=B THEN GOSUB 5000
20840 SCORE=SCORE+1
20850 LOCATE 15,5 :PRINT"POINTS :":PRIN
TSCORE
21000 GOTO20600
```

LOGIC STORE LA MICRO INFORMATIQUE FAMILIALE

DES PRIX A TOUT CASSER

Du 3 au 7 avril en avant-première dans la micro informatique LOGIC STORE LANCE LES SOLDES sur des micros de qualité :

TO7

VIDEO GENIE

ATARI

Des logiciels et des accessoires...



SOYEZ LES PREMIERS A EN PROFITER !

LOGIC STORE

39, rue de Lancry, 75010 PARIS. Tél.: (1) 206.72.28. Métro. J. Bonsergent.

GESTION D'ECRAN PC 1500

Ce programme entièrement en langage machine, permet de gérer, point par point, l'écran LCD du SHARP PC1500 grâce à un curseur clignotant.

Cette gestion assure avec facilité de multiples configurations d'écran pouvant être utilisées dans des programmes de jeux, scientifiques ou autres.

Franck LEFEVRE

Mode d'emploi:

1°) Faire NEW&429C 2°) Faire: CLOADM "GESTION ECRAN" si vous disposez de la cassette, ou:

Rentrer le programme en utilisant l'utilitaire suivant:

&A:"FOR I= &40C5TO &41AB

20: READ A:POKE I,A

30: NEXT I

40: END

100: DATA &0,&0,&0,&BE,&EE,&71,&48,&40,&....etc...

(voir la suite dans le listing du programme en langage machine).

3°) Ce programme peut être utilisé en mode RUN ou en mode PRO comme sous-programme.

-Mode RUN:

Faire CALL&40CB

On remarque un point clignotant en bas à gauche; pour le déplacer, il suffit d'appuyer sur l'une des touches ↑, ↓, →, ←, afin d'obtenir un déplacement vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite.

Pour imprimer ou supprimer un point sur l'écran, il suffit de placer le point clignotant à l'endroit voulu et d'appuyer sur la touche S.

Pour effacer l'écran, il suffit d'appuyer sur la touche C.

Pour mémoriser l'écran, il suffit d'appuyer sur la touche M.

Pour revenir au moniteur et arrêter le programme, il suffit d'appuyer sur la touche R.

Mode PRO:

10:"CALL&40CB

20: END

DEF A 'en mode RUN) produira un effacement de l'écran et le point clignotant en bas à gauche apparaîtra. (voir chapitre mode RUN).

10:"CALL&40CB

20: END

DEF A (en mode RUN) ne produira pas un effacement de l'écran et le point clignotant en bas à gauche apparaîtra (voir chapitre mode RUN).

Pour rappeler l'écran mémorisé, faire:

10: CALL&4190

20: WAIT:PRINT:END

ou encore

10:CALL&4190

20:GUCRSOR A (A variable comprise entre 0 et 155)

30: GPRINT...



```
RE EE 71 48 40
4A 00 5B 00
94 AE 0B C7 84
AB 40 C7 1A
84 AE 40 C5 84
AE 40 C6 BE
EE 22 14 CD 8B
40 C5 0B A5 40
C6 0A 94 AE
40 C7 14 A9 40
C7 1A 84 AE
40 C5 04 AE 40
C6 BE EE 22
14 CD 8B AE 41
A0 8E E4 2C
87 0B 8B 2B 87
0A 8B 52 87
0B 8B 40 87 0C
8B 31 87 53
8B 54 87 40 8B
5B 87 43 8B
18 87 52 8B 8B
A5 40 C5 0B
A5 40 C6 0A 8A
40 01 9A 8A
40 C8 A5 40 C6
87 0B 8B 84
DF AE 40 C6 BE
EE CE 1B 8A
41 30 A5 40 C6
87 9B 8B 81
DD 8A 41 47 A5
40 C5 87 81
8B 84 05 AE 40
C5 8A 41 30
A5 40 C5 87 40
8B 84 09 AE
40 C5 0A 41 30
94 AD 40 C5
1B 8A 41 30 5B
42 5A 00 5E
9C 8B 07 14 BE
EE CE 51 9E
0B 9A 6A 9C 5B
42 5A 00 40
74 4A 00 55 CD
8B 8B 05 9A
0B 0B 0A 00 00
99 03 FD 00
99 09 9A
```


KIBUR

Voici un petit casse-tête que je soumetts à votre sagacité.

Le principe du jeu est simple: avec une série de dix lettres (de A à J) en désordre, et en utilisant les dix types de permutations possibles, il faut rétablir l'ordre alphabétique.

Bonne réflexion, et pensez au tube d'aspirine.

Daniel MAITRE

P.S.: Les dix permutations sont simples à découvrir! C'est le premier niveau du casse-tête.



MP-FII

```
100 CLEAR HOME
110 UTAB 5 HTAB 7: PRINT "BIEN VENUE A
U PAYS DU KIBUR"
120 HTAB 7: PRINT "-----"
130 UTAB 10: PRINT "VOTRE BUT: REMETTRE
E DANS L'ORDRE"
140 PRINT HTAB 13: PRINT "ALPHABETIQUE
E LA COMBINAISON"
150 PRINT HTAB 13: PRINT "QUE L'ORDIN
ATEUR A CHOISIT"
160 PRINT HTAB 13: PRINT "POUR VOUS,
OU CELLE QUE"
170 PRINT HTAB 13: PRINT "VOUS AVEZ A
LUI PROPOSER"
180 PRINT HTAB 4: PRINT "A VOUS
DE JOUER MAINTENANT"
190 FOR I = 1 TO 7000: NEXT I
197 REM
198 REM MENU QUE PROPOSE L'ORDINATEUR
199 REM
200 HOME: CLEAR
210 UTAB 5: HTAB 11: PRINT "FAITES VOTR
E CHOIX"
220 HTAB 11: PRINT "-----"
230 UTAB 10: PRINT "1 ---> SI VOUS AVEZ
UN JEU DE LETTRE"
240 PRINT HTAB 9: PRINT "ENTRE A ET J
A ME PROPOSER"
250 UTAB 15: PRINT "2 ---> SI JE DOIS C
HERCHER UNE"
260 PRINT HTAB 8: PRINT "COMBINAISON
EN VOTRE FAUPH"
270 UTAB 21: HTAB 19: INPUT "?": RE
```

```
280 IF RE = 1 THEN 310
290 IF RE = 2 THEN 700
300 GOTO 200
310 UTAB 24: INPUT "VOTRE COMBINAISON -
---": CO#
345 REM
346 REM AFFICHAGE DE LA COMBINAISON
347 REM AVEC UNE DEMANDE DE CHANGEMENT
348 REM AINSI QUE SON EXECUTION
349 REM
350 HOME
360 UTAB 4: HTAB 17: PRINT "TOUR: "; HT
390 P = 0
400 FOR I = 1 TO 10
410 L# = MID$(CO#,I,1)
420 UTAB 11: HTAB 12 + P: PRINT L#
430 P = P + 2
440 NEXT I
450 UTAB 18: HTAB 14: PRINT "QUELLE LET
TRE"
460 UTAB 20: HTAB 3: PRINT "CHANGEZ-VOU
S DE PLACE (DON NUMERO)"
470 UTAB 22: HTAB 19: INPUT "?": LN
480 ON LN GOSUB 1000,1010,1020,1030,1040,1050
490 IF CO# < "ABCDEFGHIJ" THEN HT
= HT + 1: GOTO 350
547 REM
548 REM MENU DE FIN DE PROGRAMME
549 REM
550 TEXT
```

```
560 UTAB 4: HTAB 11: PRINT "MES FELICIT
ATIONS"
570 UTAB 6: PRINT "VOUS AVEZ RETROUVE L
'ORDRE EN "; HTAB 5: PRINT "DESIREZ-VOUS
UNE AUTRE PARTIE"
580 UTAB 11: HTAB 7: PRINT "POUR VOUS
CREUSER LA TETE"
590 UTAB 14: HTAB 11: INVERSE:
PRINT "OUI": NORMAL
610 UTAB 14: HTAB 19: PRINT "OU"
620 UTAB 14: HTAB 26: INVERSE:
PRINT "NON": NORMAL
630 UTAB 16: HTAB 17: INPUT "?": RE#
640 IF RE# = "OUI" THEN 200
650 IF RE# = "NON" THEN PRINT
PRINT: PRINT "FAITES BIEUX LA PROCHA
INE FOIS": PRINT "AU REVOIR"
HOME: END
660 GOTO 550
696 REM
697 REM RECHERCHE D'UNE COMBINAISON
698 REM PAR L'ORDINATEUR
699 REM
700 RESTORE
710 T1 = INT(RND(1)*5)
720 ON T1 GOSUB 900,910,920,930,940
730 T2 = INT(RND(1)*11)
740 FOR I = 1 TO T2
750 READ E#
760 NEXT I
770 FOR J = 1 TO 9
780 FOR K = 1 TO 3
790 READ F#
800 NEXT K
810 E# = F# + E#
820 NEXT J: CO# = E#: GOTO 350
892 REM
893 REM PARTIE OU IL Y-A
894 REM TOUS LES SOUS-PROGRAMMES
895 REM
896 REM ELIMINATION DES DATA SUIVANT
897 REM LE TIRAGE DE T1 POUR LA
898 REM RECHERCHE DE LA COMBINAISON
899 REM
900 RETURN
910 FOR I = 1 TO 37
911 READ G#
912 NEXT I: RETURN
920 FOR I = 1 TO 74
921 READ G#
922 NEXT I: RETURN
930 FOR I = 1 TO 111
931 READ G#
932 NEXT I: RETURN
940 FOR I = 1 TO 148
941 READ G#
942 NEXT I: RETURN
997 REM
998 REM EXECUTION DE LA SITUATION 1
999 REM
1000 A# = LEFT$(CO#,1)
1001 B# = MID$(CO#,2,1)
1002 C# = MID$(CO#,3,1)
1003 D# = RIGHT$(CO#,1)
1004 P# = MID$(CO#,3,6)
1005 CO# = C# + D# + P# + A# + B#
RETURN
```

```
1007 REM
1008 REM EXECUTION DE LA SITUATION 2
1009 REM
1010 A# = MID$(CO#,2,1)
1011 B# = LEFT$(CO#,1)
1012 C# = MID$(CO#,3,1)
1013 P# = MID$(CO#,4,7)
1014 CO# = C# + B# + A# + P#
RETURN
1017 REM
1018 REM EXECUTION DE LA SITUATION 3
1019 REM
1020 A# = MID$(CO#,LN,1)
1021 B# = MID$(CO#,LN - 1,1)
1022 C# = MID$(CO#,LN + 1,1)
1023 D# = MID$(CO#,LN + 2,1)
1024 P# = LEFT$(CO#,LN - 2)
1025 P# = RIGHT$(CO#,LN - LN
+ 2)
1026 CO# = P# + C# + D# + B# + A#
+ P#
RETURN
1027 REM
1028 REM EXECUTION DE LA SITUATION 4
1029 REM
1030 A# = MID$(CO#,8,1)
1031 B# = MID$(CO#,7,1)
1032 C# = MID$(CO#,9,1)
1033 P# = LEFT$(CO#,6)
1034 P# = RIGHT$(CO#,1)
1035 CO# = P# + A# + C# + D# + B#
RETURN
1037 REM
1038 REM EXECUTION DE LA SITUATION 5
1039 REM
1040 A# = MID$(CO#,9,1)
1041 B# = MID$(CO#,8,1)
1042 C# = RIGHT$(CO#,1)
1043 D# = LEFT$(CO#,1)
1044 P# = MID$(CO#,2,6)
1045 CO# = A# + P# + C# + D# + B#
RETURN
1047 REM
1048 REM EXECUTION DE LA SITUATION 6
1049 REM
1050 A# = RIGHT$(CO#,1)
1051 B# = MID$(CO#,9,1)
1052 C# = LEFT$(CO#,1)
1053 P# = MID$(CO#,2,7)
1054 CO# = B# + P# + A# + C#
RETURN
1096 REM
1097 REM DONNEES POUR COMBINAISON
1098 REM CHOISIES PAR L'ORDINATEUR
1099 REM
1100 DATA A,F,H,G,C,J,D,I,B,E,A,F,H,G,C
,J,D,I,B,E,A,F,H,G,C,J,D,I,B,E,A,F,H,G,C
,J,D
1101 DATA G,D,A,H,E,B,I,F,C,J,G,D,A,H,E
,B,I,F,C,J,G,D,A,H,E,B,I,F,C,J,G,D,A,H,E
,B,I
1102 DATA C,I,B,F,E,D,G,A,J,H,C,B,I,F,E
,D,G,A,J,H,C,I,B,F,E,D,G,A,J,H,C,B,I,F,E
,D,G
1103 DATA E,C,A,I,F,G,J,B,H,D,E,C,A,I,F
,G,J,B,H,D,E,C,A,I,F,G,J,B,H,D,E,C,A,I,F
,G,J
1104 DATA I,A,D,F,G,H,C,J,L,B,I,A,D,F,G
,H,C,J,L,B,I,A,D,F,G,H,C,J,L,B,I,A,D,F,G
,H,C
```

LE SONNEUR DE PAQUES

Ce jeu nécessite un manche à balai dans le port 1. Déplacez votre sonneur de cloches à gauche, à droite et cassez les oeufs en tombant du ciel avec votre marteau (et le bouton de tir). Pour casser l'oeuf, 3 coups de marteau sont nécessaires. Ainsi la cloche libérée prendra son envol.

Vous avez 10 niveaux de jeu, de 0 à 9. A partir du niveau 1, votre rapidité et votre dextérité à casser des oeufs pourra vous rapporter des bonus. Mais attention, plus votre niveau augmente, plus votre sonneur fatigue et sa vitesse de déplacement diminue, alors que le plafond descend.

Alors, avant d'atteindre les 5000 points du niveau 9, je vous souhaite de joyeuses Pâques.

P.M.GARDERES

```
10 REM-PROGR.DE.16 KO-
11 POKE642,32:POKE36869,240:POKE36866,PEEK(36866)OR128
31 POKE648,30:POKE36866,150:POKE0,100:POKE1,0:POKE2,192:SY80
READY.
```

```
1 GOSUB800
2 REM***MUSIQUE(1)***
3 DATA230,2,239,1,238,2,236,1,236,2,238,1,236,2,234,1,234,2,236,1
4 DATA234,2,231,1,231,2,234,1,231,2,239,1,230,3,234,3,238,3,239,1
5 DATA238,2,236,1,234,2,231,1,238,3,1
6 DATA231,1,231,1,234,1,234,1,236,2,238,1,239,1,236,1,236,1,238,1,234,1,23
7.1
7 DATA231,1,231,1,234,1,234,1,236,2,238,1,239,1,236,1,236,1,238,1,234,1,23
8.1
8 DATA234,1,234,1,5,230,2,1
10 GOSUB800:FOR T=1TO9:REHDX: NEXT
11 REM-----
12 REM***GRAPHIQUES***
13 POKE36869,240:POKE650,128:G=6144:1=7167
14 FORJ=GT00+1016:1=1+1:POKEJ,PEEK(1+25600): NEXTG=6144
18 FORI=264TO264+167:READF:POKEG+I,F: NEXT
20 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,24,60,90,24,22,18,19,24,24,60,90,24,24,16
5,135
25 DATA0,0,0,0,24,60,24,24,0,12,72,104,40,50,108,255,0,0,1,128,32,0,64,64
30 DATA134,60,60,90,219,255,231,153,129,255,129,255,129,255,129,255
31 DATA24,28,58,24,24,24,28,52,24,60,90,24,104,72,200,24
32 DATA24,28,58,24,24,24,56,44,255,255,255,255,255,255,255
33 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
34 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,0,16,40,80,40,4,2,1,255,85,255,0,0,0,0
35 DATA1,2,4,40,80,40,16,0,64,32,16,10,5,10,4,0,0,4,10,5,10,16,32,64
36 DATA0,102,254,251,250,118,60,24,97,34,60,126,219,255,231,153
50 POKE36869,254:POKE36879,15
67 REM-----
68 REM***IMMEUBLES***
70 EC=0:PRINT"CL"
71 PRINT"CL"
72 PRINT"CL"
73 PRINT"CL"
74 PRINT"CL"
76 PRINT"CL"
78 PRINT"CL"
80 PRINT"CL"
81 PRINT"CL"
82 FORQ=8164TO8186:POKEQ,33: NEXT:POKE8163,39:P=96:A=96:POKE7790,39
```

```
83 POKE8093,46
84 RESTORE:GOSUB800
85 REM-----
86 REM***VARIABLES***
90 X=8162:O1=37151:O2=37152:POKE37154,127:Z=41:T=7791:D=1:T5=8150:D5=-1:P5=96:P=
96
92 T6=7799:D6=1:P6=96:P7=96:D7=1:T7=7984:T8=7979:D8=1:P8=96:RC=0:WV=39:N1=30720
113 REM-----
114 REM*DEBUT DU JEU**
115 REM-----
116 REM-----
117 REM*MT DU*HEROS**
119 IFZ=35THEN135
120 T1=PEEK(O1):T2=PEEK(O2):D2=SGN(T1AND16):D3=SGN(T2AND128):D0=SGN(T1AND4)
124 IFZ=35THEN135
125 POKEX,A:POKEX-22,A
130 X=X+D2-D3:A=PEEK(X):B=PEEK(X-22):IFPEEK(X+22)=96THENX=X+22
131 IFA=4000=1THEN500
133 IFPEEK(X-44)=96ANDD0=0THENZ=35:OA=0:X=X-22
135 IFZ=35THENOA=OA+1:IFOA=3THENX=X+22:Z=41:POKEX-44,96
137 IFA<0BORA=33THENX=X-D2+D3:A=96
138 IFD2=0THENFR=FR+1:Z=42:IFFR=2THENZ=41:FR=0
139 IFD3=0THENFT=FT+1:Z=34:IFFT=2THENZ=43:FT=0
140 POKEX,Z:POKEX-22,36
142 IFX=7810THEN700
144 IFX=7703ANDRC<>3THEN702
148 REM-----
149 REM*** BRUIT ***
150 PG=PG+ZM:IFPG<30THENZM=-2
152 POKEMU,130+PG:IFPG<5THENZM=2
158 REM-----
159 REM***MT BOULLE1**
160 POKET,P:POKET+NI,1:T=T+D:P=PEEK(T):IFP<96THEN520
170 POKET,WV:POKET+NI,5
171 POKE7790,WV:WV=39:WB=WB+1:IFWB>1THENWB=0:WV=53
173 REM-----
174 REM***MT BOULLE2**
175 IFB5=1THENM5=M5+1:IFM5>5THENB5=0:M5=0
176 IFB5=1THEN195
180 POKETS,P5:POKET5+NI,1:T5=T5+D5:P5=PEEK(T5):IFP5<96THEN540
190 POKETS,WV:POKET5+NI,5
193 REM-----
194 REM***MT BOULLE3**
195 IFB6=1THENM6=M6+1:IFM6>5THENB6=0:M6=0
196 IFB6=1THEN215
200 POKET6,P6:POKET6+NI,1:T6=T6+D6:P6=PEEK(T6):IFP6<96THEN560
205 IFPEEK(T6+22)=45THENB6=T6+21:D6=22
210 POKET6,WV:POKET6+NI,7
213 REM-----
214 REM***MT BOULLE4**
215 IFB7=1THENM7=M7+1:IFM7>5THENB7=0:M7=0
216 IFB7=1THEN235
220 POKET7,P7:POKET7+NI,1:T7=T7+D7:P7=PEEK(T7):IFP7<96THEN580
225 IFPEEK(T7+22)=45THENB7=T7+21:D7=22
230 POKET7,WV:POKET7+NI,7
233 REM-----
234 REM***MT BOULLE5**
235 IFB8=1THENM8=M8+1:IFM8>5THENB8=0:M8=0
236 IFB8=1THEN250
240 POKET8,P8:POKET8+NI,1:T8=T8+D8:P8=PEEK(T8):IFP8<96THEN600
245 IFPEEK(T8+22)=45THENB8=T8+21:D8=22
250 POKET8,WV:POKET8+NI,7
400 IFX=7739THEN2000
490 KI=KI+1:DA=DA+1:IFKI=3THENKI=0:POKE7722,83:GOTO160
491 IFX=7720THEN1500
492 POKE7722,52:GOTO119
493 REM-----
494 REM***FIN DU JEU**
495 REM-----
498 REM-----
499 REM*HEROS MONTANT*
500 O=1:D0=SGN(T1AND4):D1=SGN(T1AND8):X=X-22*(D1-D0):A=PEEK(X):B=PEEK(X-22)
505 IFC=330RA=33:ORB=320RA=32THENX=X-D2+D3+22*(D1-D0):A=40:OOT140
507 IFD2=0ORD3=0THEN0
509 GOTO140
```



COMMODORE 64



REDEFINIR SPECTRUM

Vous avez toujours rêvé en tapant A d'avoir X? Vous voudriez des caractères graphiques directs sur votre clavier?

Rien de plus simple désormais avec cet utilitaire de redéfinition de clavier.

Bonne redéfinition

M. SEBAN

Mode d'emploi:

Le programme présente un menu à 9 choix:

1) Redéfinition d'un caractère de clavier:

Après avoir introduit votre caractère (sont interdits: les mots-clés AND, OR, NOT, STEP, etc... les semi-graphiques et les U-D-G), vous donnez les codes décimaux ou binaires ne dépassant pas 255 (ex: 255 ou BIN 11111111). Les codes 888 et 999 servent respectivement l'un à corriger et l'autre à sauter des trames déjà faites (pour éviter de recommencer à chaque fois).

2) Copie de caractère: ici, la routine principale est effectuée par la machine mais nécessite votre intervention pour le caractère "modèle" et le caractère "copie".

Ex: lettre modèle: A, symbole copie: %. Après exécution, on aura: modèle: A, copie: A

3) Echange de caractère: pour les fans de claviers AZERTY, cette routine est une bénédiction, car comme son titre l'indique, elle sert à échanger deux caractères, c'est à dire, que l'on prend la place de

l'autre et vice versa. Ainsi, lorsque vous faites: A échanger avec Q et Z à échanger avec W, vous obtenez un clavier AZERTY. Mais attention, les mots clés s'en trouvent modifiés et vous pouvez vous retrouver avec un CAKE au lieu de POKE ou bien encore avec CORNER au lieu de BORDER. Vous pouvez toujours rechercher les différentes possibilités en échangeant des lettres.

4) Réinitialisation complète du clavier: cette "remise à neuf" de tous ces caractères (sauf UDG) vous fait perdre toutes vos redéfinitions. C'est pourquoi il y a demande d'accord après quoi il exécute ou non cette tâche.

5) Sauvegarde de clavier redéfini: ceci vous permet de garder une trace de votre travail et de permettre, si besoin est, de prendre l'option 4 pour en refaire un autre.

6) Chargement de clavier: pour pouvoir "récupérer" un clavier que vous avez sauvé auparavant, il vous suffit de placer la bande juste devant le clavier concerné, d'introduire son nom ou juste ENTER si vous ne vous en souvenez plus.

Si vous trouvez qu'il est inutile de charger REDEFINIR pour cette option, il vous est tout à fait possible de le faire directement en tapant LOAD nom du clavier CODE puis:

- POKE 23 606,96: POKE 23 607, 233 pour un spectrum 48Ko

- POKE 23 606, 56: POKE 23 607, 124 pour un spectrum 16Ko

7) Redéfinition d'UDG: cette option accède aux 21 graphiques utilisateur redéfinissables: les UDG. Le principe de redéfinition est tout à fait celui de l'option 1).

Lorsque vous en avez assez de redéfinir, le Spectrum vous propose une sauvegarde et un chargement puis retourne au menu général.

```
70 LET ad=50000
75 LET ch1=ad-255*INT (ad/255)
: LET ch2=INT (ad/255)-1
80 BORDER 5: PAPER 5: INK 1: C
LS: GO SUB 5000
90 FOR i=15516 TO 16384: POKE
ad+i-15516,PEEK i: NEXT i
95 PRINT "Appuyez sur ENTER
: PAUSE 0
100 REM
```

```
105 REM PRESENTATION
107 REM
110 CLS: POKE 23606,0: POKE 23
607,60
120 PRINT TAB 8: INK 3: PAPER 6
: FLASH 1: "E D E F I N E R"
130 PRINT TAB 13: INK 1: PAPE
R 4: "M E N U"
140 PRINT "1) Redefinir un CH
R$ du clavier..."
150 PRINT "2) Copier un CHR$
dans un autre..."
160 PRINT "3) Echanger des CH
R$ entre eux..."
170 PRINT "4) Reinitialiser l
e clavier..."
180 PRINT "5) Sauver le clavi
er redéfini..."
190 PRINT "6) Charger un clav
ier..."
200 PRINT "7) Definir des car
acteres U-D-G"
```

```
205 PRINT "8) Renverser des c
aracteres..."
210 PRINT "9) Decoder des car
acteres..."
215 PRINT "10) TAB 8: INK 1: PAPE
R 4: "M E N U"
220 IF INKEY$="" THEN GO TO 220
IF INKEY$="8" THEN GO TO 50
230 IF INKEY$="9" THEN GO TO 70
240 LET i=CODE INKEY$-40
250 IF i<1 OR i>17 THEN BEEP .2,
GO TO 220
260 POKE 23606,ch1: POKE 23607,
ch2
270 GO TO i+500
```

```
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
```

```
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
```

```
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
```

```
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
```

```
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
```

```
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
```

```
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
```

```
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
```

```
1980 REM
1990 REM
2000 REM
2010 REM
2020 REM
2030 REM
2040 REM
2050 REM
2060 REM
2070 REM
2080 REM
2090 REM
2100 REM
2110 REM
2120 REM
2130 REM
2140 REM
2150 REM
2160 REM
2170 REM
2180 REM
```

```
2190 REM
2200 REM
2210 REM
2220 REM
2230 REM
2240 REM
2250 REM
2260 REM
2270 REM
2280 REM
2290 REM
2300 REM
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 REM
2350 REM
2360 REM
2370 REM
2380 REM
2390 REM
2400 REM
```

```
2410 REM
2420 REM
2430 REM
2440 REM
2450 REM
2460 REM
2470 REM
2480 REM
2490 REM
2500 REM
2510 REM
2520 REM
2530 REM
2540 REM
2550 REM
2560 REM
2570 REM
2580 REM
2590 REM
2600 REM
2610 REM
```

```
2620 REM
2630 REM
2640 REM
2650 REM
2660 REM
2670 REM
2680 REM
2690 REM
2700 REM
2710 REM
2720 REM
2730 REM
2740 REM
2750 REM
2760 REM
2770 REM
2780 REM
2790 REM
2800 REM
2810 REM
2820 REM
```

```
2830 REM
2840 REM
2850 REM
2860 REM
2870 REM
2880 REM
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 REM
2940 REM
2950 REM
2960 REM
2970 REM
2980 REM
2990 REM
3000 REM
3010 REM
3020 REM
3030 REM
```

```
3040 REM
3050 REM
3060 REM
3070 REM
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 REM
3120 REM
3130 REM
3140 REM
3150 REM
3160 REM
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
```

```
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
```

```
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
```

```
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
```

```
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
4010 REM
4020 REM
4030 REM
4040 REM
4050 REM
4060 REM
4070 REM
4080 REM
```

```
4090 REM
4100 REM
4110 REM
4120 REM
4130 REM
4140 REM
4150 REM
4160 REM
4170 REM
4180 REM
4190 REM
4200 REM
4210 REM
4220 REM
4230 REM
4240 REM
4250 REM
4260 REM
4270 REM
4280 REM
4290 REM
```

```
4300 REM
4310 REM
4320 REM
4330 REM
4340 REM
4350 REM
4360 REM
4370 REM
4380 REM
4390 REM
4400 REM
4410 REM
4420 REM
4430 REM
4440 REM
4450 REM
4460 REM
4470 REM
4480 REM
4490 REM
4500 REM
```

```
4510 REM
4520 REM
4530 REM
4540 REM
4550 REM
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4600 REM
4610 REM
4620 REM
4630 REM
4640 REM
4650 REM
4660 REM
4670 REM
4680 REM
4690 REM
4700 REM
4710 REM
```

```
4720 REM
4730 REM
4740 REM
4750 REM
4760 REM
4770 REM
4780 REM
4790 REM
4800 REM
4810 REM
4820 REM
4830 REM
4840 REM
4850 REM
4860 REM
4870 REM
4880 REM
4890 REM
4900 REM
4910 REM
4920 REM
```

```
4930 REM
4940 REM
4950 REM
4960 REM
4970 REM
4980 REM
4990 REM
5000 REM
5010 REM
5020 REM
5030 REM
5040 REM
5050 REM
5060 REM
5070 REM
5080 REM
5090 REM
5100 REM
5110 REM
5120 REM
5130 REM
```

```
1150 GO TO 1020
1500 REM
1501 REM
1502 REM
1503 REM
1504 REM
1505 REM
1506 REM
1507 REM
1508 REM
1509 REM
1510 REM
1511 REM
1512 REM
1513 REM
1514 REM
1515 REM
1516 REM
1517 REM
1518 REM
1519 REM
1520 REM
```

```
1521 REM
1522 REM
1523 REM
1524 REM
1525 REM
1526 REM
1527 REM
1528 REM
1529 REM
1530 REM
1531 REM
1532 REM
1533 REM
1534 REM
1535 REM
1536 REM
1537 REM
1538 REM
1539 REM
1540 REM
1541 REM
```

```
1542 REM
1543 REM
1544 REM
1545 REM
1546 REM
1547 REM
1548 REM
1549 REM
1550 REM
1551 REM
1552 REM
1553 REM
1554 REM
1555 REM
1556 REM
1557 REM
1558 REM
1559 REM
1560 REM
1561 REM
1562 REM
```

```
1563 REM
1564 REM
1565 REM
1566 REM
1567 REM
1568 REM
1569 REM
1570 REM
1571 REM
1572 REM
1573 REM
1574 REM
1575 REM
1576 REM
1577 REM
1578 REM
1579 REM
1580 REM
1581 REM
1582 REM
1583 REM
```

```
1584 REM
1585 REM
1586 REM
1587 REM
1588 REM
1589 REM
1590 REM
1591 REM
1592 REM
1593 REM
1594 REM
1595 REM
1596 REM
1597 REM
1598 REM
1599 REM
1600 REM
1601 REM
1602 REM
1603 REM
1604 REM
```

```
1605 REM
1606 REM
1607 REM
1608 REM
1609 REM
1610 REM
1611 REM
1612 REM
1613 REM
1614 REM
1615 REM
1616 REM
1617 REM
1618 REM
1619 REM
1620 REM
1621 REM
1622 REM
1623 REM
1624 REM
1625 REM
```

```
1626 REM
1627 REM
1628 REM
1629 REM
1630 REM
1631 REM
1632 REM
1633 REM
1634 REM
1635 REM
1636 REM
1637 REM
1638 REM
1639 REM
1640 REM
1641 REM
1642 REM
1643 REM
1644 REM
1645 REM
1646 REM
```

```
1647 REM
1648 REM
1649 REM
1650 REM
1651 REM
1652 REM
1653 REM
1654 REM
1655 REM
1656 REM
1657 REM
1658 REM
1659 REM
1660 REM
1661 REM
1662 REM
1663 REM
1664 REM
1665 REM
1666 REM
1667 REM
```

```
1668 REM
1669 REM
1670 REM
1671 REM
1672 REM
1673 REM
1674 REM
1675 REM
1676 REM
1677 REM
1678 REM
1679 REM
1680 REM
1681 REM
1682 REM
1683 REM
1684 REM
1685 REM
1686 REM
1687 REM
1688 REM
```

```
1689 REM
1690 REM
1691 REM
1692 REM
1693 REM
1694 REM
1695 REM
1696 REM
1697 REM
1698 REM
1699 REM
1700 REM
1701 REM
1702 REM
1703 REM
1704 REM
1705 REM
1706 REM
1707 REM
1708 REM
1709 REM
```

```
1710 REM
1711 REM
1712 REM
1713 REM
1714 REM
1715 REM
1716 REM
1717 REM
1718 REM
1719 REM
1720 REM
1721 REM
1722 REM
1723 REM
1724 REM
1725 REM
1726 REM
1727 REM
1728 REM
1729 REM
1730 REM
```

```
1731 REM
1732 REM
1733 REM
1734 REM
1735 REM
1736 REM
1737 REM
1738 REM
1739 REM
1740 REM
1741 REM
1742 REM
1743 REM
1744 REM
1745 REM
1746 REM
1747 REM
1748 REM
1749 REM
1750 REM
1751 REM
```

```
1752 REM
1753 REM
1754 REM
1755 REM
1756 REM
1757 REM
1758 REM
1759 REM
1760 REM
1761 REM
1762 REM
1763 REM
1764 REM
1765 REM
1766 REM
1767 REM
1768 REM
1769 REM
1770 REM
1771 REM
1772 REM
```

```
1773 REM
1774 REM
1775 REM
1776 REM
1777 REM
1778 REM
1779 REM
1780 REM
1781 REM
1782 REM
1783 REM
1784 REM
1785 REM
1786 REM
1787 REM
1788 REM
1789 REM
1790 REM
1791 REM
1792 REM
1793 REM
```

```
1794 REM
1795 REM
1796 REM
1797 REM
1798 REM
1799 REM
1800 REM
1801 REM
1802 REM
1803 REM
1804 REM
1805 REM
1806 REM
1807 REM
1808 REM
1809 REM
1810 REM
1811 REM
1812 REM
1813 REM
1814 REM
```

```
1815 REM
1816 REM
1817 REM
1818 REM
1819 REM
1820 REM
1821 REM
1822 REM
1823 REM
1824 REM
1825 REM
1826 REM
1827 REM
1828 REM
1829 REM
1830 REM
1831 REM
1832 REM
1833 REM
1834 REM
1835 REM
```

```
1836 REM
1837 REM
1838 REM
1839 REM
1840 REM
1841 REM
1842 REM
1843 REM
1844 REM
1845 REM
1846 REM
1847 REM
1848 REM
1849 REM
1850 REM
1851 REM
1852 REM
1853 REM
1854 REM
1855 REM
1856 REM
```

```
1857 REM
1858 REM
1859 REM
1860 REM
1861 REM
1862 REM
1863 REM
1864 REM
1865 REM
1866 REM
1867 REM
1868 REM
1869 REM
1870 REM
1871 REM
1872 REM
1873 REM
1874 REM
1875 REM
1876 REM
1877 REM
```

```
1878 REM
1879 REM
1880 REM
1881 REM
1882 REM
1883 REM
1884 REM
1885 REM
1886 REM
1887 REM
1888 REM
1889 REM
1890 REM
1891 REM
1892 REM
1893 REM
1894 REM
1895 REM
1896 REM
1897 REM
1898 REM
```

```
1899 REM
1900 REM
1901 REM
1902 REM
1903 REM
1904 REM
1905 REM
1906 REM
1907 REM
1908 REM
1909 REM
1910 REM
1911 REM
1912 REM
1913 REM
1914 REM
1915 REM
1916 REM
1917 REM
1918 REM
1919 REM
```

```
1920 REM
1921 REM
1922 REM
1923 REM
1924 REM
1925 REM
1926 REM
1927 REM
1928 REM
1929 REM
1930 REM
1931 REM
1932 REM
1933 REM
1934 REM
1935 REM
1936 REM
1937 REM
1938 REM
1939 REM
1940 REM
```

```
1941 REM
1942 REM
1943 REM
1944 REM
1945 REM
1946 REM
1947 REM
1948 REM
1949 REM
1950 REM
1951 REM
1952 REM
1953 REM
1954 REM
1955 REM
1956 REM
1957 REM
1958 REM
1959 REM
1960 REM
1961 REM
```

```
1962 REM
1963 REM
1964 REM
1965 REM
1966 REM
1967 REM
1968 REM
1969 REM
1970 REM
1971 REM
1972 REM
1973 REM
1974 REM
1975 REM
1976 REM
1977 REM
1978 REM
1979 REM
1980 REM
1981 REM
1982 REM
```

```
1983 REM
1984 REM
1985 REM
1986 REM
1987 REM
1988 REM
1989 REM
1990 REM
1991 REM
1992 REM
1993 REM
1994 REM
1995 REM
1996 REM
1997 REM
1998 REM
1999 REM
2000 REM
2001 REM
2002 REM
2003 REM
```

```
2004 REM
2005 REM
2006 REM
2007 REM
2008 REM
2009 REM
2010 REM
2011 REM
2012 REM
2013 REM
2014 REM
2015 REM
2016 REM
2017 REM
2018 REM
2019 REM
2020 REM
2021 REM
2022 REM
2023 REM
2024 REM
```

```
2025 REM
2026 REM
2027 REM
2028 REM
2029 REM
2030 REM
2031 REM
2032 REM
2033 REM
2034 REM
2035 REM
2036 REM
2037 REM
2038 REM
2039 REM
2040 REM
2041 REM
2042 REM
2043 REM
2044 REM
2045 REM
```

```
2046 REM
2047 REM
2048 REM
2049 REM
2050 REM
2051 REM
2052 REM
2053 REM
2054 REM
2055 REM
2056 REM
2057 REM
2058 REM
2059 REM
2060 REM
2061 REM
2062 REM
2063 REM
2064 REM
2065 REM
2066 REM
```

```
2067 REM
2068 REM
2069 REM
2070 REM
2071 REM
2072 REM
2073 REM
2074 REM
2075 REM
2076 REM
2077 REM
2078 REM
2079 REM
2080 REM
2081 REM
2082 REM
2083 REM
2084 REM
2085 REM
2086 REM
2087 REM
```

```
2088 REM
2089 REM
2090 REM
2091 REM
2092 REM
2093 REM
2094 REM
2095 REM
2096 REM
2097 REM
2098 REM
2099 REM
2100 REM
2101 REM
2102 REM
2103 REM
2104 REM
2105 REM
2106 REM
2107 REM
2108 REM
```

```
2109 REM
2110 REM
2111 REM
2112 REM
2113 REM
2114 REM
2115 REM
2116 REM
2117 REM
2118 REM
2119 REM
2120 REM
2121 REM
2122 REM
2123 REM
2124 REM
2125 REM
2126 REM
2127 REM
2128 REM
2129 REM
```

```
2130 REM
2131 REM
2132 REM
2133 REM
2134 REM
2135 REM
2136 REM
2137 REM
2138 REM
2139 REM
2140 REM
2141 REM
2142 REM
2143 REM
2144 REM
2145 REM
2146 REM
2147 REM
2148 REM
2149 REM
2150 REM
```

```
2151 REM
2152 REM
2153 REM
2154 REM
2155 REM
2156 REM
2157 REM
2158 REM
2159 REM
2160 REM
2161 REM
2162 REM
2163 REM
2164 REM
2165 REM
2166 REM
2167 REM
2168 REM
2169 REM
2170 REM
2171 REM
```

```
2172 REM
2173 REM
2174 REM
2175 REM
2176 REM
2177 REM
2178 REM
2179 REM
2180 REM
2181 REM
2182 REM
2183 REM
2184 REM
2185 REM
2186 REM
2187 REM
2188 REM
2189 REM
2190 REM
2191 REM
2192 REM
```

```
2193 REM
2194 REM
2195 REM
2196 REM
2197 REM
2198 REM
2199 REM
2200 REM
2201 REM
2202 REM
2203 REM
2204 REM
2205 REM
2206 REM
2207 REM
2208 REM
2209 REM
2210 REM
2211 REM
2212 REM
2213 REM
```

```
2214 REM
2215 REM
2216 REM
2217 REM
2218 REM
2219 REM
2220 REM
2221 REM
2222 REM
2223 REM
2224 REM
2225 REM
2226 REM
2227 REM
2228 REM
2229 REM
2230 REM
2231 REM
2232 REM
2233 REM
2234 REM
```

```
2235 REM
2236 REM
2237 REM
2238 REM
2239 REM
2240 REM
2241 REM
2242 REM
2243 REM
2244 REM
2245 REM
2246 REM
2247 REM
2248 REM
2249 REM
2250 REM
2251 REM
2252 REM
2253 REM
2254 REM
2255 REM
```

```
3650 FOR f=0 TO 5: BEEP .05,20:
BEEP .05,30: NEXT f
3660 REM
3661 REM
3662 REM
3663 REM
3664 REM
3665 REM
3666 REM
3667 REM
3668 REM
3669 REM
3670 REM
3671 REM
3672 REM
3673 REM
3674 REM
3675 REM
3676 REM
3677 REM
3678 REM
3679 REM
3680 REM
```

```
3681 REM
3682 REM
3683 REM
3684 REM
3685 REM
3686 REM
3687 REM
3688 REM
3689 REM
3690 REM
3691 REM
3692 REM
3693 REM
3694 REM
3695 REM
3696 REM
3697 REM
3698 REM
3699 REM
3700 REM
3701 REM
```

```
3702 REM
3703 REM
3704 REM
3705 REM
3706 REM
3707 REM
3708 REM
3709 REM
3710 REM
3711 REM
3712 REM
3713 REM
3714 REM
3715 REM
3716 REM
3717 REM
3718 REM
3719 REM
3720 REM
3721 REM
3722 REM
```

```
3723 REM
3724 REM
3725 REM
3726 REM
3727 REM
3728 REM
3729 REM
3730 REM
3731 REM
3732 REM
3733 REM
3734 REM
3735 REM
3736 REM
3737 REM
3738 REM
3739 REM
3740 REM
3741 REM
3742 REM
3743 REM
```

```
3744 REM
3745 REM
3746 REM
3747 REM
3748 REM
3749 REM
3750 REM
3751 REM
3752 REM
3753 REM
3754 REM
3755 REM
3756 REM
3757 REM
3758 REM
3759 REM
3760 REM
3761 REM
3762 REM
3763 REM
3764 REM
```

```
3765 REM
3766 REM
3767 REM
3768 REM
3769 REM
3770 REM
3771 REM
3772 REM
3773 REM
3774 REM
3775 REM
3776 REM
3777 REM
3778 REM
3779 REM
3780 REM
3781 REM
3782 REM
3783 REM
3784 REM
3785 REM
```

```
3786 REM
3787 REM
3788 REM
3789 REM
3790 REM
3791 REM
3792
```


6

DONJON ET DRAGON

Vous êtes en $x = 9$, $y = 9$, vous devez ramasser le maximum de trésors et revenir à votre point de départ et sortir du donjon par la porte aménagée à cet effet. Soyez prêt à mener de rudes combats au cours de ces aventures.

Eric BERDAH

Mode d'emploi:

Après avoir rentré et sauvé l'initialisation sur cassette, rentrer la seconde partie du programme et sauvegardez la à la suite sous l'étiquette "D&D(2)", impérative pour le "CHAIN". Une fois ce fastidieux travail terminé et après avoir vérifié le CALL de la ligne 695 (seconde partie du programme) chargez l'initialisation et lancez le programme par "DEF A". Le PC 1251 devant être évidemment connecté à son interface cassette (CE-125).

N.B.: Pour obtenir le Pavé Noir, apparaissant sous forme de L dans le listing: Faire POKE 32768, 225, 76. On trouvera alors ce caractère en SHIFT A.

Ce logiciel utilisant les possibilités graphiques de l'ordinateur, comprend en fait deux parties. L'une renfermant l'initialisation, c'est à dire essentiellement la création d'un donjon original ainsi que le mode d'emploi du jeu, l'autre enfin le programme lui-même.

Il est nécessaire d'insister sur le fait que ce logiciel "tourne" sur un PC1251 du type PEEK(87FFF)=3 et que par conséquent, il faudra adapter le CALL28680 à la ligne 695 pour une machine différente. c'est en fait, un CALL de "bruit". Je déconseille cependant l'utilisation de l'instruction BEEP. Aussi cherchez, préalablement, un tel CALL dans les adresses 28000 ou, dans le cas contraire, supprimez le. Bon courage!

```
1:REM *****AUTEUR*****
ERIC BERDAH*****
2:REM ***DONJON & DRAGON
SECONDE PARTIE**
*
5:Y=9:GOTO *M0*
10:Y=9
20:E=VAL E$(X,Y):G$(1)=M*+STR$ E
30:S=VAL S$(X,Y):G$(2)=M*+STR$ S
40:D=VAL D$(X,Y):G$(3)=M*+STR$ D
50:N=VAL N$(X,Y):G$(4)=M*+STR$ N
60:Z=VAL P$(X,Y):G$(5)=M*+STR$ Z
70:G$(6)=M*+STR$ U
80:WAIT 0:PRINT "
INT V
90:A=63496:GOSUB G$(1)
:A=63508:GOSUB G$(2)
:A=63518:GOSUB G$(3)
:A=63533:GOSUB G$(4)
100:A=63863:GOSUB G$(5)
```

```
:A=63853:GOSUB G$(6)
)
110:CALL 4576
120:GOSUB "KEY":V=V-2
130:IF G$="A" GOSUB "01"
140:IF G$="O" GOSUB "02"
150:IF G$="D" GOSUB "03"
160:IF G$="L" GOSUB "04"
170:IF G$="R" GOSUB "05"
180:IF G$="S" GOSUB "06"
190:IF G$="C" GOSUB "07"
200:IF X=9 AND Y=10 THEN
"FIN"
210:"M0" CALL 4581
220:IF G=-1 OR B=0 THEN
"J0"
230:FOR I=0 TO G:D(I)=I
(X-X(I))^2+(Y-Y(I))^2
2: NEXT I
240:GOSUB "TRIE":P$(X(G),Y(G))=" "
250:FOR I=1 TO RND B(X(G),Y(G))+SGN(X-X(G))
:Y(G)=Y(G)+SGN(Y-Y(G)):NEXT I:P$(X(G),Y(G))="5"
260:IF X(G)<X OR Y(G)<Y
```



```
Y THEN "J0"
270:BEEP 1:WAIT 64:PRINT "UN DRAGON ATT
AQUE !!!"
280:IF RND 3=3 PRINT "IL
VOUS MANQUE ...":GOTO "J0"
290:PRINT "IL VOUS A TOU
CHE ..."
300:V=V-(G*(30+RND 20)/100:IF V>0 THEN "J0"
310:BEEP 4:WAIT:PRINT
"VOUS ETES MORT ...":PRINT "ADIEU ..."
:END
400:"M1" POKE A+127,127,
127,127,127:RETURN
405:"M2" POKE A+85,42,85,
42,85:RETURN
410:"M3" POKE A+127,85,7
3,85,127:RETURN
415:"M4" POKE A+127,73,6
5,65,127:RETURN
420:"M5" POKE A+64,32,88
,96,64:RETURN
425:"M6" POKE A+64,64,64
,64,64:RETURN
430:"M7" POKE A+126,71,6
7,71,126:RETURN
435:"M8" RETURN
440:"M9" POKE A+8,32,126
,32,8:RETURN
445:"M10" POKE A+8,8,127,
42,28:RETURN
450:"M11" POKE A+48,112,1
24,112,32:RETURN
455:"M12" POKE A+36,98,11
,77,58:RETURN
460:"M13" POKE A+58,77,15
,77,58:RETURN
465:"M14" POKE A+32,116,1
26,116,32:RETURN
470:"M15" POKE A+8,8,8,8,
0:RETURN
475:"M16" POKE A+8,28,42,
1,8,8:RETURN
480:"M17" POKE A+8,8,42,2
8,8:RETURN
485:"M18" POKE A+4,2,127,
2,4:RETURN
```

Suite page 8

PC 1251

```
50:WAIT 128:INPUT "VOU
LEZ-VOUS LA REGLE ?"
:RS:IF RS="NON" OR
RS="4" GOTO 880
55:INPUT "SUR L'INITIA
LISATION ?":IF RS="OUI"
OR RS="0" PRINT "
BRANCHEZ L'IMPRIMA
TE":PRINT=LPRINT
:PRINT "
60:PRINT "DONJON & DRAG
ONS":CALL 4576
70:PRINT "CONSEILS A RE
COLTER LES":CALL 4576
80:PRINT "MAXIMUM DE TR
ESORS ...":CALL 4576
90:PRINT "POUR CELA LE
JOUVEUR PEUT":CALL 4
576
100:PRINT "SE DEPLACER D
ANS LE":CALL 4576
110:PRINT "DONJON A L'AI
DE DES":CALL 4576
120:PRINT "DIRECTIONS SU
IVANTES":CALL 4576
130:PRINT "MUR(2) + SU
D(8)":CALL 4576
140:PRINT "EST(4) + OUE
ST(6)":CALL 4576
150:PRINT "ET DES ORDRES
(A)AVANCER":CALL 45
76
160:PRINT "OUVRIER (D
)DEFONDER":CALL 4576
170:PRINT "COLE (S)OCH
ER (L)UTTE"
180:PRINT "(R)AMASSER ..
":CALL 4576
190:PRINT "L'ORDRE (AVAN
CER) +EST":CALL 45
76
200:PRINT "VALAIS QUE L
ORDRE UN":CALL 4576
210:PRINT "UN MUR A ET
DEFONCE OUI":CALL 45
76
220:PRINT "UNE PORTE OUV
ERTE"
230:PRINT "(OLE) LORSQUE
UNE":CALL 4576
240:PRINT "PORTE EST FER
MEE A CLE":CALL 457
6
250:PRINT "(OUVERIR) LORS
QUE UNE":CALL 4576
260:PRINT "PORTE +EST P
LUS FERME":CALL 45
76
270:PRINT "A CLE ...":
CALL 4576
280:PRINT "(DEFONDER) DE
TRUIT":CALL 4576
290:PRINT "PORTES ET MUR
S SAUF":CALL 4576
300:PRINT "CEUX EN ACIER
(L) ...":CALL 4576
310:PRINT "LES DRAGONS S
ONT ATTIRE":CALL 4
576
320:PRINT "PAR LES BRUIT
S":CALL 4576
330:PRINT "PROPORTIONNEL
S AUX":CALL 4576
340:PRINT "ACTIONS EFFEC
TUEES ...":CALL 457
6
350:PRINT "LE JOUEUR PEU
T ACCEPTER":CALL 45
76
360:PRINT "LE COMBAT AVE
C L'ORDRE":CALL 457
6
370:PRINT "(L)UTTE ...":
CALL 4576
380:PRINT "L'ORDRE (R) R
AMASSER":CALL 4576
```

```
390:PRINT "EPES ARCS TA
LISMAIS":CALL 4576
400:PRINT "GUI AUGMENTEN
T":CALL 4576
410:PRINT "LE POTENTIEL
D'ATTAQUE":CALL 457
6
420:PRINT "ELEKIRS QUI A
UGMENTENT":CALL 457
6
430:PRINT "LE NOMBRE DE
PTS DE VIE":CALL 45
76
440:PRINT "ET LES TRESOR
S VOTRE":CALL 4576
450:PRINT "BUTIN ...":
CALL 4576
460:PRINT "L'ORDRE (SCAN
ER) INDIQUE":CALL 4
576
470:PRINT "SI IL Y A UN
TRESOR":CALL 4576
480:PRINT "DANS LA DIREC
TION POSEE":CALL 4
576
490:PRINT "SUR L'ECRAN L
ES MURS ET":CALL 45
76
500:PRINT "LES OBJETS PR
ESENTS DANS":CALL 4
576
510:PRINT "LES PIECES ET
LE SCANNER":CALL 45
76
520:PRINT "(O)BJET (M)ON
STRE (S)CANER":CALL
4576:PRINT "(R)PTS D
E VIE":CALL 4576
530:WAIT:PRINT "4 8 6
2 0 M S P:
CALL 4576:PRINT "
PRINT
800:WAIT 128:PRINT "U
N INSTANT..."
810:CLR:RANDOM:DIM
H$(9,9)=1:S$(9,9)=1:
E$(9,9)=1:O$(9,9)=1
820:FOR I=0 TO 9:H$(I,9)
="1":O$(9,I)="1":S$(
I,0)="1":E$(0,I)="1"
: NEXT I:H$(9,9)="7"
830:FOR J=0 TO 8:FOR I=
0 TO 9:H=H$(I,J)+1
:STR$ H: NEXT I:
NEXT J
840:FOR I=0 TO 8:FOR J=
0 TO 9:H=H$(I,J)+1
:STR$ H: NEXT J:
NEXT I
850:X=9:Y=9:V=100:W=15:
R=0
860:DIM P$(9,9):X(4),Y
(4),V(4),D(4)=4
870:FOR I=0 TO 9:V(I)=20
+RND 20:X(I)=(RND
10)-1:Y(I)=(RND 10)
-1:P$(X(I),Y(I))="5"
: NEXT I
880:FOR I=0 TO 9:FOR J=
0 TO 9:IF RND 8<6
OR P$(I,J)="5" THEN
910
890:H=RND 6:IF H=5
THEN 910
900:P$(I,J)=STR$ H
910:NEXT J: NEXT I
920:DIM G$(6)*2
930:WAIT 128:PRINT "APP
UYER SUR PLAY SVP"
940:WAIT 0:PRINT "UNE
MINUTE ...":CALL 4
576:CHAIN "D&D(2)"
3486-REM 3879,
3486-REM 2345.
```

AVEC EDIMICRO DOMESTIQUEZ VOTRE ORDINATEUR

JEUX SUR COMMODORE 64

De nombreux jeux passionnants, prêts à l'emploi, pour votre Commodore 64. Chaque jeu est présenté en détail : organigramme, étude ligne-à-ligne, liste des instructions de programme.

Ces livres vous aideront aussi à créer vos propres programmes.

Jeux d'adresse et de hasard - 160 pages - 88 F.

Jeux d'action et de réflexion - 160 pages - 88 F.

JEUX GRAPHIQUES SUR SPECTRUM

Parachutiste, couleuvre vorace, chasse anti-sous-marins, pont de tortues, Mad-max, raid aérien, Othello, Jackpot...

Vous entrerez facilement les programmes au clavier de votre ordinateur et apprendrez ainsi la programmation, en vous amusant.

180 pages - 88 F.

AVENTURES SUR SPECTRUM

De superbes jeux d'aventure, dont un programme exceptionnel "L'Œil du Guerrier des Étoiles".

Chaque phase de jeu est clairement et complètement expliquée : création des monstres, effets graphiques, combat et mouvement.

200 pages - 120 F.

ORDINATEUR FAMILIAL : QUE CHOISIR ?

Un livre pour tous les publics, qui vous donnera envie d'acquérir un ordinateur et vous fera économiser du temps et de l'argent. Vous y trouverez un "portrait" des principaux ordinateurs familiaux : Alice, Commodore 64, ORIC/ATMOS, SPECTRUM, TO 7, VIC 20... et bien d'autres. Avec des tableaux et listes comparatives.

200 pages - 85 F.

MULTIPLAN SUR IBM PC

Dix exercices de gestion, pour apprendre à utiliser Multiplan sur IBM PC : paye, ventes, diagrammes, bilans, amortissement, stock, tableaux de bord...

Pour chaque exercice : objectif, moyens, description du tableau, construction du modèle, modifications et adaptations.

200 pages - 125 F.

FICHIERS EN BASIC PAR L'EXEMPLE

Première partie : notions de base sur les fichiers. Deuxième partie : quatre exemples complètement traités : carnet d'adresses, bibliothèque, budget familial, cave à vins. Les exemples sont tous en Basic Microsoft, et ont été exécutés sur un IBM PC.

La méthode est simple et rationnelle : vous apprendrez, sans difficulté, à gérer vos informations sur microordinateur.

280 pages - 148 F.

LOGICIELS SUR CASSETTES

• Quatre jeux pour TO 7 : PICKMAN, CHASE, CHENILLE, MUR.

• Six jeux d'action et réflexion pour TO 7 : STOCK-CAR, CAVALIER, LETTRIVORE, ASTEROIDES, SOLITAIRE, BOMBARDIER.

Vous trouverez les programmes correspondants dans notre ouvrage "JEUX SUR TO 7".

La cassette de quatre ou six jeux : 120 F.

JEUX SUR PHILIPS C 7420 VIDEOPAC +

Avec son extension Basic, la console de jeux Videopac Philips G7 400 vous offre la possibilité de vous initier à la programmation en Basic par le jeu. Plus de vingt programmes vous sont proposés, de longueur et de difficulté croissante : initiation au Basic, graphismes et sons, techniques de programmation des jeux, jeux d'action, jeux de réflexion.

180 pages - 98 F.

BON DE COMMANDE

MS 6/84

☐ Je désire recevoir les ouvrages suivants :

FDS-EDIMICRO - 121/127 Avenue d'Italie - 75013 PARIS - Tél. : (1) 585.00.00

Voici une version du classique jeu d'arcade "Patrouille lunaire" pour Texas. L'obstacle de la lenteur du jeu a été détourné grâce à une astuce de programmation. Ce jeu "boucle" à l'infini sur un décor qui défile. Votre mission consiste à franchir les trous en sautant et à détruire les bosses en tirant. A vous de parcourir la plus grande distance possible.

Raphael DAVID

Principe du défilement du décor.
Vingt cases sont numérotées de R10 à R01, sur les cases d'écran 10 à 27, situées au niveau 20. les caractères 91 à 104 correspondent aux trous et aux bosses.
Le code du caractère est placé dans une case de numéro impair, la hauteur de ce caractère dans la case de numéro pair la précédant.
La hauteur est de 19, pour une bosse (caractères 100 à 103), de 20 pour le sol plat ou en creux. (Plat= caractère 91).
Si vous voulez compléter le décor, mettez de nouvelles valeurs à la place des O,O de la ligne 3610, hauteur en premier, caractère en second.
Chaque instruction DATA doit se composer de 30 codes (15 hauteurs et 15 caractères) sauf pour la dernière qui doit se terminer par O,O. Ne mettez pas plus de trois bosses par instructions DATA.

```

160 RANDOMIZE
170 CALL SCREEN(5)
180 CALL CHAR(40,"00071E7E7FFFFFFF")
190 PL=0
200 TA=0
210 TA1=0
220 TA2=0
230 RESTORE
240 CALL CHAR(41,"00E010103FF8FFFF")
250 CALL CHAR(50,"DBB03C18")
260 CALL CHAR(51,"C381183C3C18")
270 CALL CHAR(52,"C3810000183C3C18")
280 CALL CHAR(60,"0000FF")
290 CALL CHAR(91,"44BFFFFFFF")
300 CALL CHAR(92,"40C0F0F0BFCFEFF")
310 CALL CHAR(93,"010103070F1F3FFF")
320 CALL CHAR(94,"8183C7EFEFF")
330 CALL CHAR(95,"0000001842E7FFFF")
340 CALL CHAR(100,"00001838C7E7EFE")
350 CALL CHAR(101,"010103070F1F3F7F")
360 CALL CHAR(102,"66FFFFFF")
370 CALL CHAR(103,"8080C0E0E0BFCFE")
380 CALL CHAR(108,"010064789574656")
390 CALL CHAR(110,"FFFFFFFF")
400 CALL CHAR(112,"18")
410 CALL CHAR(113,"183C3C18")
420 CALL CHAR(132,"40C0F0F0BFCFEFF")
430 CALL CHAR(133,"010103070F1F3FFF")
440 CALL CHAR(135,"0000001842E7FFFF")
450 CALL CHAR(140,"FFFFFFFF")
460 CALL CHAR(152,"40C0F0F0BFCFEFF")
470 CALL CHAR(153,"010103070F1F3FFF")
480 CALL CHAR(155,"0000001842E7FFFF")
490 REM
500 REM
510 CALL COLOR(2,10,5)
520 CALL COLOR(3,14,5)
530 CALL COLOR(4,7,5)
540 CALL COLOR(5,16,5)
550 CALL COLOR(6,16,5)
560 CALL COLOR(7,16,5)
570 CALL COLOR(8,12,5)
580 CALL COLOR(9,15,5)
590 CALL COLOR(10,12,16)
600 CALL COLOR(11,16,5)
610 CALL COLOR(13,2,1)
620 CALL COLOR(15,2,15)
630 CALL COLOR(16,2,15)
640 CALL CLEAR
650 PRINT " EN RAISON DE LA FAIBLE
LA JEEP"
660 PRINT
670 PRINT " LUNAIRE AVANCE TRES
ST SAUTE "
680 PRINT "

```

```

690 FOR T=1 TO 600
710 NEXT T
710 CALL CLEAR
720 PRINT "          PATROUILLE LUNAIRE "
730 PRINT
740 PRINT "APPUYEZ SUR<E> POUR SAUTER
750 PRINT
760 PRINT
770 PRINT "APPUYEZ SUR<D> POUR TIRER
ERRE"
780 CALL HCHAR(10,10,40)
790 CALL HCHAR(10,11,41)
800 FOR T1=0 TO 30
810 FOR T1=0 TO 2
820 CALL HCHAR(11,10,50+T1,2)
830 NEXT T1
840 NEXT T
850 REM -----
860 REM      INITIALISATION DES
870 REM
880 REM      POINTS DE LA PISTE
890 REM -----
900 X=18
910 Y=15
920 CALL CLEAR
930 READ A,B
940 R01=A
950 R02=B

```

Raphael DAVID

HAUT. MEFIEZ-VOUS ET

```

960 READ A,B
970 R03=A
980 R04=B
990 READ A,B
1000 R05=A
1010 R06=B
1020 READ A,B
1030 R07=A
1040 R08=B
1050 READ A,B
1060 R09=A
1070 R10=B
1080 READ A,B
1090 R011=A
1100 R1012=B
1110 READ A,B
1120 R1=A
1130 R2=B
1140 READ A,B
1150 R4=B
1160 R3=A
1170 READ A,B
1180 R5=A
1190 R6=B
1200 READ A,B
1210 R7=A
1220 R8=B
1230 READ A,B
1240 R9=A
1250 R10=B
1260 READ A,B
1270 R11=A
1280 R12=B
1290 READ A,B
1300 R13=A
1310 R14=B
1320 READ A,B
1330 R15=A
1340 R16=B
1350 READ A,B
1360 R17=A
1370 R18=B
1380 READ A,B
1390 R19=A
1400 R20=B
1410 REM
1420 REM ----- FOND ETOILE
1430 REM -----
1440 FOR ET=1 TO 40
1450 PE=INT(RND*16)+1
1460 VE=INT(RND*30)+1
1470 CALL HCHAR(PE,VE,112)
1480 NEXT ET
1490 FOR TR=1 TO 10
1500 GT=INT(RND*16)+1
1510 GB=INT(RND*30)+1
1520 CALL HCHAR(GT,GB,113)
1530 NEXT TR
1540 REM -----
1550 REM -----
1560 CALL HCHAR(21,1,110,96)
1570 CALL HCHAR(18,1,135,7)
1580 CALL HCHAR(19,1,140,7)
1590 CALL HCHAR(20,1,140,9)
1600 CALL HCHAR(19,8,132)
1610 CALL HCHAR(20,10,140)
1620 CALL HCHAR(20,27,133)
1630 CALL HCHAR(21,1,140,10)
1640 CALL HCHAR(21,26,140,5)
1650 CALL HCHAR(21,11,152)
1660 CALL HCHAR(21,26,153)
1670 CALL HCHAR(22,1,140,64)
1680 CALL HCHAR(22,13,155,14)
1690 CALL HCHAR(22,12,152)
1700 CALL HCHAR(22,26,140)
1710 CALL HCHAR(19,28,133)
1720 CALL HCHAR(19,29,140,3)
1730 CALL HCHAR(19,28,133)

```

PESANTEUR

LENTEMENT E

LES TROUS

LES TAS DE T

```

1740 CALL HCHAR(20,27,140,5)
1750 FOR T=0 TO 2
1760 SC=SC+1
1770 IF PL<2 THEN 2630
1780 IF M2=1 THEN 1800
1790 IF M2<>-1 THEN 1850
1800 CALL HCHAR(X+1,15,32,2)
1810 CALL HCHAR(X,15,32,2)
1820 CALL SOUND(-10,-1,0)
1830 X=X+M2
1840 GOTO 2090
1850 CALL GCHAR(X+2,Y+1,C)
1860 IF C=91 THEN 2030
1870 CALL SOUND(-1000,-7,0)
1880 CALL HCHAR(X,Y,32,2)
1890 CALL HCHAR(X+1,Y,32,2)
1900 CALL HCHAR(X+1,Y,40)
1910 CALL HCHAR(X+1,Y+1,41)

```

```

1920 CALL CLEAR
1930 CALL COLOR(8,16,5)
1940 CALL CHAR(50,"3C22040B102040FF")
1950 CALL CHAR(51,"FF0101010F0101FF")
1960 CALL CHAR(52,"20202020FF0B0B")
1970 PRINT " SCORE =";SC;" KM"
1980 IF SC<HSC THEN 2000
1990 HSC=SC
2000 PRINT " MEILLEURE SCORE =";HSC;" KM"
2010 SC=0
2020 GOTO 180
2030 CALL GCHAR(X+1,Y+2,C)
2040 IF C=32 THEN 2090
2050 CALL SOUND(-1000,-7,0)
2060 CALL HCHAR(X,Y,32,2)
2070 CALL HCHAR(X+1,Y,10B,2)
2080 GOTO 1920
2090 CALL HCHAR(X,15,40)
2100 CALL HCHAR(X,16,41)
2110 CALL HCHAR(X+1,15,50+T,2)
2120 REM -----
2130 CALL KEY(D,J1,H1)
2140 IF M2<>0 THEN 2640
2150 IF H1=0 THEN 2630
2160 IF J1<>68 THEN 2560
2170 CALL GCHAR(19,18,C)
2180 CALL GCHAR(19,19,C1)
2190 CALL GCHAR(19,20,C2)
2200 CALL GCHAR(19,21,C3)
2210 IF C=32 THEN 2270
2220 R8=91
2230 R7=20
2240 SC=SC+10
2250 GOSUB 2450
2260 GOTO 2530
2270 IF C1=32 THEN 2330
2280 R6=91
2290 R5=20
2300 SC=SC+10
2310 GOSUB 2450
2320 GOTO 2530
2330 IF C2=32 THEN 2390
2340 R04=91
2350 R03=20
2360 SC=SC+10
2370 GOSUB 2450
2380 GOTO 2530
2390 IF C3=32 THEN 2530
2400 R1=20
2410 R2=91
2420 SC=SC+10
2430 GOSUB 2450
2440 GOTO 2530
2450 IF TA=0 THEN 2480
2460 TA=0
2470 RETURN
2480 IF TA1=0 THEN 2510
2490 TA1=0
2500 RETURN
2510 TA2=0
2520 RETURN
2530 CALL HCHAR(19,17,60,5)
2540 CALL SOUND(-100,-7,0)
2550 CALL HCHAR(19,17,32,5)
2560 IF J1<>69 THEN 2630
2570 M2=-1
2580 VT=1
2590 T=-1
2600 REM -----
2610 REM DESSINS DE LA PISTE ET
DEPLACEMENT DES COORDONNEES
2620 REM

```

```

3350 TA1=1
3360 GOTO 3390
3370 IF TA2<>0 THEN 3390
3380 TA2=1
3390 R02=B
3400 R01=A
3410 NEXT T
3420 IF M2=1 THEN 3470
3430 IF M2<>-1 THEN 3490
3440 M2=1
3450 CALL HCHAR(X+1,Y,32,2)
3460 GOTO 1750
3470 X=18
3480 M2=0
3490 GOTO 1750

3500 REM -----
3510 REM ----- PISTE -----
3520 REM -----
3530 DATA 20,91,20,94,20,91
1,20,91
3540 DATA 20,91,20,92,20,91
3550 DATA 20,91,20,91,20,92
1,20,91,20,91
3560 DATA 20,91,20,91,20,94
3570 DATA 20,92,20,95,20,95
1,20,91,20,94
3580 DATA 20,91,20,91,20,91
0,91,20,91
3590 DATA 20,91,20,92,20,93
,91,20,91,20,91,20,91
3600 DATA 20,92,20,94,20,91
91,19,101,19,103
3610 DATA 20,91,20,95,20,91

```

```

2630 FL=FL+1
2640 IF TA=0 THEN 2690
2650 CALL MCHAR(19,28-TA,32)
2660 TA=TA+1
2670 IF TA<19 THEN 2690
2680 TA=0
2690 IF TA1=0 THEN 2740
2700 CALL MCHAR(19,28-TA1,32)
2710 TA1=TA1+1
2720 IF TA1<19 THEN 2740
2730 TA1=0
2740 IF TA2=0 THEN 2790
2750 CALL MCHAR(19,28-TA2,32)
2760 TA2=TA2+1
2770 IF TA2<19 THEN 2790
2780 TA2=0
2790 CALL MCHAR(R19,11,R20)
2800 R19=R17
2810 R20=R18
2820 CALL MCHAR(R17,12,R18)
2830 R18=R16
2840 R17=R15
2850 CALL MCHAR(R15,13,R16)
2860 R15=R13
2870 R16=R14
2880 CALL MCHAR(R13,14,R14)
2890 R13=R11
2900 R14=R12
2910 CALL MCHAR(R11,15,R12)
2920 R11=R9
2930 R12=R10
2940 CALL MCHAR(R9,16,R10)
2950 R9=R7
2960 R10=R8
2970 CALL MCHAR(R7,17,R8)
2980 R7=R5
2990 R8=R6
3000 CALL MCHAR(R5,18,R6)
3010 R5=R3
3020 R6=R4
3030 CALL MCHAR(R3,19,R4)
3040 R3=R1
3050 R4=R2
3060 CALL MCHAR(R1,20,R2)
3070 R1=R011
3080 R2=R012
3090 CALL MCHAR(R011,21,R012)
3100 R011=R09
3110 R012=R010
3120 CALL MCHAR(R09,22,R010)
3130 R09=R07
3140 R010=R08
3150 CALL MCHAR(R07,23,R08)
3160 R07=R05
3170 R08=R06
3180 CALL MCHAR(R05,24,R06)
3190 R05=R03
3200 R06=R04
3210 CALL MCHAR(R03,25,R04)
3220 R03=R01
3230 R04=R02
3240 CALL MCHAR(R01,26,R02)
3250 READ A,B
3260 IF A<B<>0 THEN 3300
3270 RESTORE
3280 GOTO 3250
3290 REM -----
3300 IF A<>19 THEN 3390
3310 IF TA<>0 THEN 3340
3320 TA=1
3330 GOTO 3390
3340 IF TA1<>0 THEN 3370

```

TI 99/4A

BASIC

SIMPLE

suite de la page 7

```

498:"04" POKE A,16:32:12
7:32:16: RETURN
500:"01" GOSUB *KEY":B=(
    RND 2)-1
505:IF Q$="8" AND (S=5
    OR S=6) LET Y=Y-1
510:IF Q$="6" AND (Q=5
    OR Q=6) LET X=X+1
515:IF Q$="2" AND (N=5
    OR N=6 OR N=7) LET Y
    =Y+1
520:IF Q$="4" AND (E=5
    OR E=6) LET X=X-1
525:RETURN
530:"02" GOSUB *KEY":B=1
    .5:1:=1:J=6: GOSUB *M
    OD": RETURN
535:"03" GOSUB *KEY":B=5
    I:=2:J=5: GOSUB *MOD
    I:=3:J=5: GOSUB *MO
    D":I:=4:J=5: GOSUB *M
    OD": RETURN
545:"05" B=2: IF Z=5 OR Z
    =8 RET,24

```

```

550: IF Z=1 LET W=W+10
555: IF Z=2 LET W=W+20
560: IF Z=4 LET W=W+40
565: IF Z=6 LET W=W+20
570: IF Z=6 LET R=R+100
    RND 50
575: P$(X,Y)="": RETURN
580: "06" GOSUB "KEY": B=
    J: U=0
585: IF Q$(X)*8" THEN 600
590: FOR J=Y TO 0 STEP -
    1: IF P$(X,Y)="6" LE
    U=3
595: NEXT J: RETURN
600: IF Q$(X)*2" THEN 615
605: FOR J=Y TO 0: IF P$
    X,J)="6" LET J=4
610: NEXT J: RETURN
615: IF Q$(X)*4" THEN 630
620: FOR I=X TO 0 STEP -
    1: IF P$(I,Y)="6" LE
    U=2
625: NEXT I: RETURN
630: IF Q$(X)*6" RETURN

```

```

635:FOR I=X TO 9: IF P<
    I-Y>=6* LET U=1
640:NEXT I: RETURN
645:107* GOSUB *KEY*:B=2
    I=3:J=4: GOSUB *MOD
    I: RETURN
650:104* IF P<(X-Y)<)*5*
    RETURN
655:FOR J=0 TO 6: IF D(J
    )=0 LET I=J
660:NEXT J: IF RND 2=2
    RETURN
665:WAIT 64: IF RND 3=3
    BEEP 1: PRINT "AIE R
    ATE ...": RETURN
670:PRINT "VOUS LA VEZ B
    LESSE ":V(I)=V(I)-W
    *(15+ RND 10)/100:
    IF V(I)>0 RETURN
675:BEEP 2: WAIT 128:
    PRINT "IL S'EFFONDRE
    ... MORT !!!"
680:D(I)=1: GOSUB *TRIE
    I*:G=0:IP<(X-Y)*=

```

```

685: RETURN
690: *KEY Q$= INKEY$ : IF
    Q$="" THEN 690
695: CALL 28680: CALL 450
    1: CALL 4576: RETURN
700: *TRIE I= I=0 TO G:
    FOR J=1 TO G: IF D(J
    )>D(I) LET K=D(I):D(
    I)=D(J):D(J)=K
705: NEXT J: NEXT I:
    RETURN
710: *MOD CALL 4581: IF
    Q$="" AND S=1: LET S
    (X,Y)= STR$ J: NS(X,
    Y-1)= STR$ J
715: IF Q$="6" AND O=1
    LET O(X,Y)= STR$ J:
    ES(X+1,Y)= STR$ J
720: IF Q$="2" AND N=1
    LET N(X,Y)= STR$ J:
    ES(X+Y+1)= STR$ J
725: IF Q$="4" AND E=1
    LET E(X,Y)= STR$ J:
    O(X+1,Y)= STR$ J

```

```

730: RETURN
800: "FIN": WAIT 64: BEEP
      4
810: PRINT "BRAVO VOUS ET
      ES SAUF ."
820: PRINT "VOTRE BUTIN :
      " : STR$ R1: "BARRES"
830: K=256* PEEK 32814+
      PEEK 32815: IF R1<
      LET K=R
840: WAIT 35: FOR I=0 TO
      4: CALL 28680: PRINT
      "RECORD ":" STR$ K:
      "BARRES": NEXT I
850: POKE 32814,K/256:(K
      /256)=INT (K/256)*
      256
860: WAIT : PRINT " ADIE
      U ...": END
3486- MEM
3486- MEM
3397.
266.

```

8

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'HEBDGICIEL 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.

HEBDGICIEL : 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 : Profession :
Adresse :
N° téléphone :
Nom du programme :
Nom du matériel utilisé :

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

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

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

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 RÈGLE 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.

CHENILLE

Une micro chenille pour un micro-ordinateur, les proportions sont respectées... Si vous ne laissez pas grandir démesurément votre chenille !

Olivier BERANGER

Mode d'emploi :

Il s'agit d'une chenille qui évolue sur l'écran de votre Canon à la recherche de nourriture, les petits points, qui peuvent être à votre convenance des pucerons, des oeufs de pucerons ou des fruits. Toutes les autres choses qui se trouvent sur l'écran ne sont pas du tout comestibles, les carrés de deux sur deux points peuvent être des pierres que la chenille ne peut digérer, et bien évidemment, elle ne peut sortir de l'écran sinon elle réapparaît de l'autre côté.

Le programme utilise déjà 2777 octets, si vous supprimez tous les REM il occupe moins de place, mais il faut compter approximativement encore 1500 octets pour les variables (2 tableaux d'au maximum 300 cases plus 2 autres de 15 à 2 octets chaque case, soit déjà 1300 octets) plus 54 pour le fichier des scores. Donc, il vous reste aux alentours de 2000 octets pour les autres programmes en mémoire. Faites y attention car il est toujours énervant en arrivant au 8° niveau de voir s'afficher une erreur MEMOIRE EPUISÉE. La première fois que le programme est exécuté s'il n'y a pas assez de place en RAM fichier il vous demandera d'appuyer sur F2 qui aura pour effet de valider la ligne FSET54+ (nombre d'octets du fichier RAM) - (nombre d'octets libres) qui réservera exactement le nombre d'octets nécessaire au fichier du score. un RUN s'affiche, si votre programme se trouve en fichier RAM rajouter entre guillemets son nom, faites un RETURN.

Après un RUN s'affiche un choix, appuyer sur O si vous voulez un cadre (une barrière autour de l'écran), sur T si vous voulez changer les touches de déplacement (celles-ci sont réparties autour de l'écran suivant l'action qu'elles ont : la lettre sur le bord droit correspond à la touche devant être pressée pour se déplacer vers la gauche) (REMARQUE : les touches, s'affichent la direction, la touche (ou son code) en vigueur, à vous d'entrer la touche désirée.

Voilà pour le jeu, il est très simple d'emploi quoi que l'on puisse penser en lisant ces lignes.

Maintenant, voyons les paramètres que l'on peut changer. Surtout, ne pas changer la ligne 75.

Changer le nombre d'oeufs à l'écran : changer F ligne 70. La longueur de la chenille au premier tableau (longueur à atteindre) : changer C ligne 70.

L'allongement de la chenille à chaque oeuf mangé : H ligne 70 Le nombre d'obstacle : G ligne 70.

Le nombre de vies : PP ligne 70.

Le bonus de risque avec le cadre K2 (ligne 60, 90 mettre la même valeur aux deux).

La vie supplémentaire est gagnée au deuxième tableau puis tous les 4 tableaux : ligne 175 H MOD 4 = 2, le 2 est inférieur au 4.

La longueur maximum au Nième tableau 300 : ligne 185.

Nombre d'obstacles supérieurs à chaque tableau G = G + 5 : ligne 185

Allongement supérieur H = H + 1 : ligne 185.

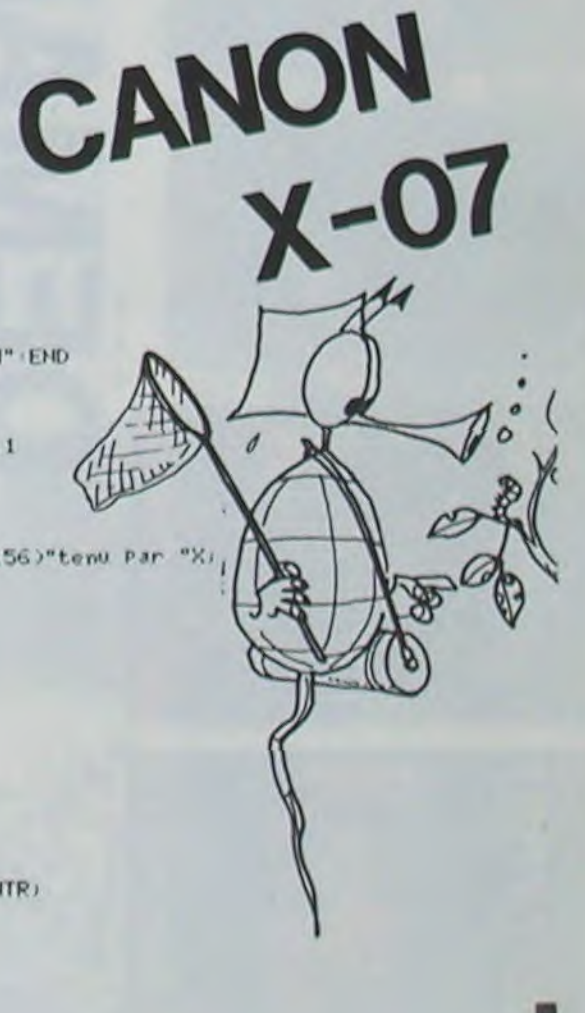
Musique pas à la bonne vitesse B1 x 3 : ligne 395, changer le 3.

Elle est lassante : changer la ligne 395 en 395 BEEP RND(1) x 99 + 99, 1 : RETURN.

Voilà, je pense que cela devrait aller !

```
20 ' Format
25 DEFINT A-Q:DEFSTR Z:CLS:X=" " :ONERFORGOTO260
30 CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE2,1,0:INIT#1,"score",40,"0"
35 ' Choix
40 K2=1:PRINT:PRINT " Avec cadre (0/N)", " (ou (T)ouches)" :A=STRIG(0)
45 RESTORE365:FORN=2TOS:READB,A:R=MID$(X,N,1)
50 IFR<" " THENR=MID$(STR$(ASC(R)),2)
55 LOCATER+(LEN(R)=2ANDR(0),B):PRINTR: NEXT
60 R=INKEY$:IFR="0" THENK2=3ELSEIFR=" " THEN60ELSEIFR="T" THEN410
65 ' Initialisation
70 A=RND(0):F=15:C=30:H=1:G=30:PP=3
75 E=(C-5):H=A-C:H+E-2:P=1:B=0
85 DIMA(C-1),B(C-1),I(F),J(F)
90 ' Dessin du jeu
95 CLS:IFK2=3THENLINE(0,0)-(119,0):LINE-(119,31):LINE-(0,31):LINE-(0,0)
100 FORJ=0TOA:AKJ=16:BKJ=17:NEXT:IFFETHENF=E
105 FORJ=1TOG:K=3*INT(RND(1)*39)+2:L=3*INT(RND(1)*9)+3:GOSUB395
110 PSET(K,L):PSET(K+1,L):PSET(K+1,L+1):PSET(K,L+1):NEXT
115 FORJ=1TOF:GOSUB395:GOSUB200:E=E-1:NEXT
120 ' Jeu
125 Q=STRIG(0):M=16:H=17:GOTO140
130 O=INSTR(X,INKEY$)-1:IFO>0THENP=0
135 ONPGOSUB235,240,245,250:A=(A+1)MODC:AKA=M:B(A)=H
140 IFNOTPOINT(M,N)THENPRESET(AK),B(B)):B=(B+1)MODC:GOTO160
145 CONSOLE,,0:FORJ=1TOF:BEEPJKJ+100,1:IFJKJ<MORICJ<NTHENNEXT:GOTO310
150 GOSUB220:K1=K1+H+K2+PP:CONSOLE,,1
155 IFH=1THENFORJ=2TOH:B1=(B+C-1)MODC:AKB1=A(B):B(B1)=B(B):B=B1:NEXT
160 PSET(M,N):IFF>0THEN130
165 ' Chgt de tableau
170 CLS:PRINT:PRINT"Attention", " ca red"CHR$(156)"marre !" :PRINT
175 IFH MOD4=2THENPRINT"avec une vie en 4":PP=PP+1
180 RESTORE370:FORN=1TO7:GOSUB395:NEXT:K1=3K1/2
185 ERASEA,B,I,J:H=H+1:G=G+5:F=20:C=C/2:IFC>300THENC=30:H=HMOD4+2
190 CLS:GOTO75
195 ' Tira9e oeufs
200 K=RND(1)*118+1:L=RND(1)*30+1:IFPOINT(K,L)THEN200
205 PSET(K,L):JKJ=K:I(J)=L:RETURN
215 ' Si bouffe oeuf
220 E=E-1:IFE<FTHENI(J)=I(F):JKJ=J(F):F=F-1ELSEGOSUB200
225 RETURN
230 ' Deplacement
235 M=(A+1)MOD120:RETURN
```

```
240 M=(A+1)MOD120:RETURN
245 N=(B+1)MOD32:RETURN
250 N=(B+1)MOD32:RETURN
255 ' Traite erreurs
260 IFERR=22THENPRINT#1,M3,"Canon":RESUME335
265 IFERR=30ANDERR=7THENRESUME290
270 IFERR=4THENRESUME400
280 PRINTERR;"en"ERL:END
285 ' Reserve fichier
290 DIR:PRINTCHR$(11)"Appuyez sur F2","FSET54+"
295 FORN=572TOS92:A=PEEK(N):IFA=47THENA=45
300 PRINTCHR$(A):NEXT:LOCATE0,1:KEY$(2)=" F"+CHR$(13)+"RUN":END
305 ' Chenille tuee
310 A=(A+C-1)MODC:PP=PP+1:B=(B+C-1)MODC:IFFP<1THEN335
315 P=1:L=A:IFABTHENL=C+A
320 FORK=BTOL:PRESET(AK,MODC),B(K,MODC):BEEPND(1)*100+200,1
325 AK,MODC=16:B(K,MODC)=17:NEXT:GOTO125
330 ' Fin du jeu
335 INIT#1,"score":N=STRIG(0):INPUT#1,G,X:CLS
340 IFK1>GTHENG=K1:CLS:PRINT"Record":"JG:INPUT " :X
345 PRINT#1,G,X:PRINTCHR$(12)"Score "K1,"Record "G," d"CHR$(156)"tenu par "X
350 IFINKEY$=""THEN350ELSERUN
355 ' Donne
360 DATA"Droite","Gauche","Haut","Bas"
365 DATA2,19,2,0,0,9,3,9
370 DATA20,2,22,1,24,1,20,2,22,1,24,1,20,3,0,1,20,2
375 DATA22,1,24,1,27,1,25,1,24,1,25,1,22,4,0,2
380 DATA19,2,20,1,22,1,19,2,20,1,22,1,19,3,0,1,19,2
385 DATA20,1,22,1,25,1,24,1,22,1,24,1,20,4,0,2
390 ' Musique
395 READA1,B1:BEEP#1,B1*3:RETURN
400 RESTORE370:RETURN
405 ' Definit touches
410 N=PEEK(178)+256*PEEK(179):DEFSTRR:CLS
415 N=N+1:IFPEEK(N)<>88THEN415ELSEIFPEEK(N+1)<>221THEN415
420 RESTORE:FORM=N+4TON+7:0=STRIG(0):READ:LOCATE0,M-N-4:PRINTR
425 R=CHR$(PEEK(N)):IFR<" " THENR=MID$(STR$(ASC(R)),2)
430 PRINTTAB(2)"E"R"J":
435 R=INKEY$:IFR=" " THEN435
440 A=ASC(R):POKER,A:IFA(32)THENR=MID$(STR$(A),2)
445 PRINT " ("R")":NEXT:RUN
```





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

A	Logiciel en anglais	E	Educatif
F	Logiciel en français	L	Langage
V	Jeu d'aventure	M	Manette de jeu nécessaire
R	Jeu de réflexion	+	Logiciel Indispensable
J	Jeu d'arcade rapide	+	Logiciel Recommandé

nouveau

BIDUL
Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour TO 7. Mais ne vous laissez pas abuser : les révels ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !

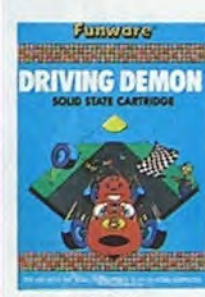
METEO 7
Encore un jeu d'arcade en langage machine pour TO 7. Les nuages sont acides cette année... Vos parapluies pourront-ils, grâce à leur pointe, les éliminer à temps ?

PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !



O'BERT
Sans aucun doute possible, le meilleur jeu rapide pour TI/99. Les deux premiers degrés de difficulté sont déjà hyper-marrants, ensuite c'est du délire : votre petit bonhomme qui doit déjà passer sa vie à sauter de case en case, à éviter les serpents, les scorpions, les gobies verts à lunettes et les pyrrons qu'on lui lance, doit en plus réfléchir pour faire varier la couleur des cases sur lesquelles il atterrit, et pas dans n'importe quel sens, s'il vous plaît !

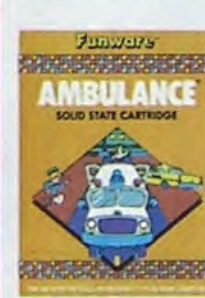
BOUNZY
Le LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas à envier car ce logiciel le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du jeu certain.



DRIVING DEMON
Pilotez d'une voiture de course avec changement de vitesse, accélérateur, compte-tour et radar pour voir ce qui se passe devant, sur le flanc. Très réaliste, graphisme correct.

ANT EATER
Très amusant jeu souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivi par des taupes qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qui ne saurait pas, c'est que vous pouvez des outils explicites et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapidité et graphisme soigné.

HEBDOGICIEL SOFTWARE THOMSON TOT N°1
Enfin de vrais jeux pour TO 7, et douze d'un coup ! Des classiques Ornelo et Solitaire aux jeux de l'espace originaux, en passant par le Tennis et le Labyrinthe, votre Thomson n'en croira pas ses yeux, il croyait n'être qu'un ordinateur éducatif !



MOONSWEEPER
Commercialisé par MAGIC, ce module devait à l'origine être commercialisé par TEXAS INSTRUMENT. Lui-même, c'est dire sa qualité ! Deux tableaux, trois dimensions ou vous devez récupérer des passagers égarés dans différentes planètes. Bien évidemment, les extra terrestres ne sont pas d'accord et il vous faudra user de laser pourvu.

MICRO SURGEON
Votre malade est au plus mal, une nouvelle technique chirurgicale va vous permettre de pénétrer dans son corps pour combattre directement les microbes, cancers et autres dérangements qui le menacent. Très original, très bon graphisme, un peu lent. Bon rapport qualité/prix.



BUGABOO et PULGA
Essayez donc de sortir du trou dans lequel vous êtes tombé. Quelques bonds y suffiront peut-être, à moins que vous soyez bête avant. Graphisme extra, un peu lent.

RADAR RAT RACE
Des chats, des souris et du fromage dans un labyrinthe. Ce n'est pas vite, mais le graphisme n'est pas terne.

HUSTLER
Un billard américain à trous pour 95 francs, un cadeau !



TRIDI 444
Très belle réalisation de Morpion en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à chargement immédiat. Ce qui évite les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7 du TO 7.

ALCHEMIST
Pongez vous dans le monde étrange et fantastique des enchantements et alchimies... Magie noire ? magie blanche ? un jeu haut en couleur en tout cas, et doté d'un graphisme époustouflant, ou vous devez vaincre, seul, les forces du Mal. Plus que super, plus que génial, magique !



L'ANGLE D'OR
Super-général-extra, le petit dernier de Loriciels casse la baraque, ce n'est du logiciel d'aventure, c'est de l'animation ! Si vous n'avez pas 160 dollars, sautez un repas ou deux et jouez à jeu ! Une critique ? Un tout petit peu plus rapide et il était parfait !

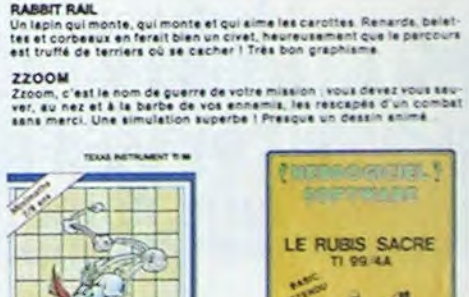
GASTRONOM
C'est le principe du jeu de l'espace classique, mais ici les monstres sont des cornichons, des chopes de bière ou du fromage et votre laser est dans une cafetière ! Rapprochez un brin ! A éviter si vous avez déjà un espace-invasers-rangs-d'origins.

ANDROIDE
Itamboul c'est Constantinople et Androïde c'est Pac-Man !

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1
Les fantastiques possibilités de l'Oric et de l'Atmos sont utilisées à leur maximum pour ces douze programmes d'une qualité à toute épreuve. Le Labyrinthe, Scotland Yard et Bouillotte sont même des modules du genre !



AMBULANCE
Vous n'êtes pas prioritaire partout (malgré le sirène) et les caméteurs vous font passer devant à la barbe de vos ennemis, les rescapés d'un combat sans merci. Une simulation superbe ! Presque un dessin animé.



ZOOM
Zoom, c'est le nom de guerre de votre mission : vous devez vous sauver, au nez et à la barbe de vos ennemis, les rescapés d'un combat sans merci. Une simulation superbe ! Presque un dessin animé.



CENTRALE NUCLEAIRE
Un des plus beaux jeux créés sur Oric et Atmos. Ce logiciel explique en détail le fonctionnement d'une centrale avec de nombreuses pages graphiques animées. Avec la même aide au détail et de la réalité, il propose ensuite un formidable jeu où il vous faudra mener votre centrale à son rendement maximum. Devenez le champion du Kilowatt !

LE CHATEAU DU DIABLE
Les portes du château sont hermétiquement closes, trouvez-en la clé, affrontez les araignées géantes et les monstres qui veulent vous empêcher de récupérer les trésors qu'il protègent. Un jeu ultra-rapide, toujours redouté.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventures en français, riche en couleurs, graphismes et musiques. Il se charge en trois parties et vous amuse pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER:
SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS

Nom/Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____ Code postal : _____

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qte	Montant
TOTAL				
Participation aux frais de port en recommandé + 25,00				
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEJURE				
N° ABONNE (obligatoire)				
MONTANT à payer				

date de la commande : _____
Prix valables pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. En cas de rupture de stock, chaque renvoi sera notifié.



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 degré de difficulté.

TEMPE 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'auberge du coin) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en Français et on peut jouer tout seul.



AXIS ASSASSIN
C'est un jeu d'aventure, ce grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (vivable) le plus rapide que je connaisse. Pour battre le record, c'est la folie de la poignée et le joystick qui explose !

AZTEC
L'aventurier de l'Anche perdu, c'est vous ! Un superbe jeu mêlant l'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade où vous pouvez utiliser la dynamite, les revolvers et les machettes que vous avez trouvés. Bon graphisme, jeu passionnant.

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
Un basic français avec des instructions redéfinissables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 590 francs ?

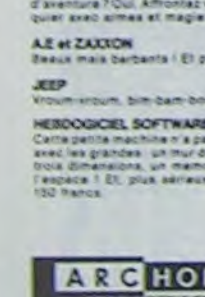


CHOPLIFTER
Un jeu d'arcade à l'Américain, ça devait pas être de la tarte ! Ici, en plus des tanks et des avions de chasse qui vous en veulent, vous avez droit aux proscriptions des satellites. Très beau graphisme, pilotage précis, un super logiciel.

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



ARCHON
C'est un jeu d'échecs ? 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, interminable !



JEEP
Vroum-vroum, bim-bam-broum sur la lune. Bien fichu et marrant !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est une petite machine à pas fini de nous étonner, voilà qu'elle réalise avec les grandes : un mur de briques, un donkey-kong, un labyrinthe en trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un jeu de l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces, un must pour 150 francs.



MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tachez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça explose 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 montre, six disquettes double face, 1000 scènes haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Clio, de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario... Avant d'acquiescer le maître de ce jeu vous aurez plus d'une fois dû vous enlever un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, or course.



HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête 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 !

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

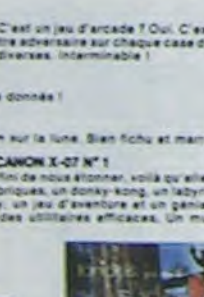
PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal !



PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! 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 spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Titi !



HANSEL & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



SIMULATEURS DE VOL AND C°
Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont - en période d'apprentissage - de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatiser seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !



CHOCOS DES MULTINATIONALES et MANAGER
Votre pied d'est le fil, le business, la bourse et les comptes d'exploitation ? Ces logiciels sont faits pour vous !

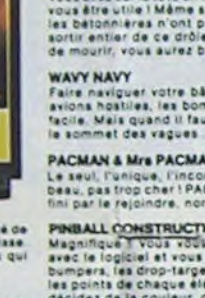
HUBERT
Bonne version de Q-bert et pas chère du tout.



HANS & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête 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 !



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



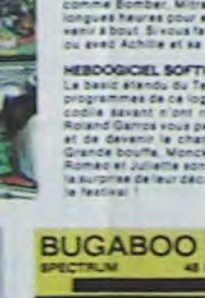
PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal !



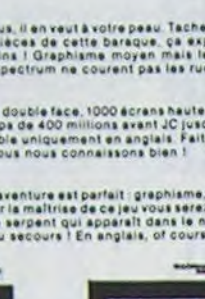
PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez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



HANSEL & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



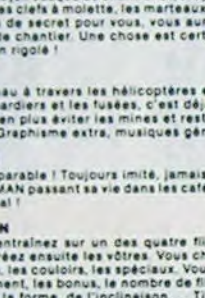
SIMULATEURS DE VOL AND C°
Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont - en période d'apprentissage - de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatiser seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !



HANS & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête 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 !



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



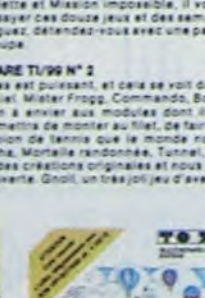
PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal !



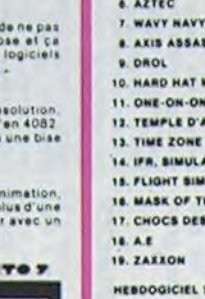
PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez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



HANSEL & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



SIMULATEURS DE VOL AND C°
Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont - en période d'apprentissage - de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatiser seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !



HANS & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête 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 !



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



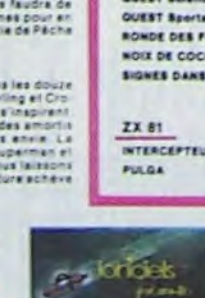
PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal !



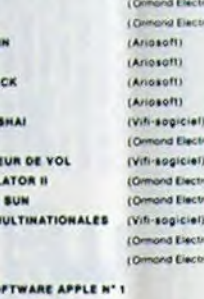
PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez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



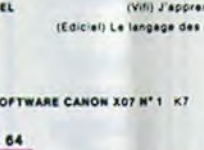
HANSEL & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



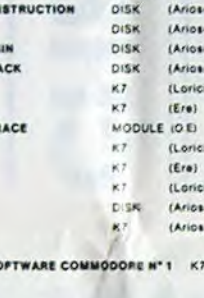
SIMULATEURS DE VOL AND C°
Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont - en période d'apprentissage - de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatiser seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !



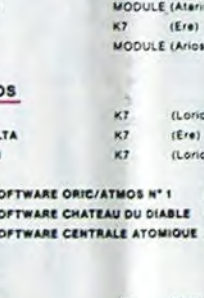
HANS & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



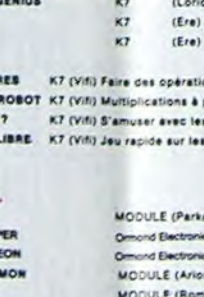
HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de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



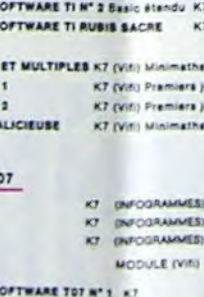
WAVY NAVY
Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme extra, musiques géniales !



PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal !



PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! 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 spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Titi !



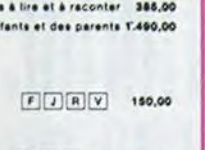
HANSEL & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



SIMULATEURS DE VOL AND C°
Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont - en période d'apprentissage - de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatiser seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !



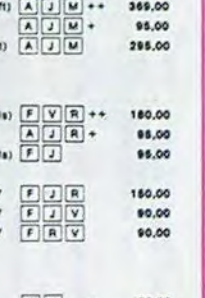
HANS & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête 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 !



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



PACMAN & Mrs PACMAN
Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal !



PINBALL CONSTRUCTION
Magnifique ! 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 spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Titi !



HANSEL & GRETEL
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de cartes, l'aventure et la rigolade ! Tachez pas, bonjour les dégâts !



MEMORI

Vous devez, en les retournant deux par deux retrouver 10 paires de cartes en un minimum de coups.
Nombre de joueurs: 1 ou 2 participants. Bonne réflexion !

Gérard CAUVIN

1er cas: 1 seul joueur:

20 cartes de couleur jaune apparaissent ainsi qu'un pointeur rouge ayant la forme d'un doigt. Il s'agit de déplacer le pointeur et de le positionner sur une carte à l'aide de la manette n° 2. Ensuite, il faut appuyer sur le bouton rouge pour faire retourner la carte. Refaire la même opération sur une autre carte. Si ce sont les mêmes cartes, elles restent affichées.

On recommence ainsi jusqu'à retrouver toutes les paires.

2° Cas: 2 joueurs.

L'ordinateur demande le prénom en "majuscule" de chacun des joueurs.

Il choisit le 1er joueur.

Les manipulations sont les mêmes que dans le cas n° 1.

Le joueur qui trouve une paire conserve la main, sinon c'est au tour du second joueur.

Les deux cases en haut donnent le nombre de coups réussis pour chaque participant, en bas à gauche, le numéro de la manette qui joue.

MODIFICATION DES CARTES:

On peut changer le dessin des cartes (ligne 350 à 580).

Chaque carte comporte 4 caractères disposés ainsi:

1 3



TI-99 4/A

BASIC

ETENDU

```
HAR(86,"00C0E070303060C0"):: CALL CHAR(87,"
190 OPTION BASE 1
200 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(2)
210 CALL COLOR(12,6,12)
220 DIM XC(60),XT(21),XT2(20),XC1(20),XF(21),XCD(21,3)
230 GOSUB 1490
240 CALL SCREEN(2):: CALL COLOR(1,2,2):: CALL COLOR(3,5,16)
250 COMP=1 :: Z=1
260 B$="808080C0E0E0"
270 C$="FF808080808080"
280 D$="808080808080FF"
290 E$="FF010101010101"
300 F$="010101010101FF"
310 CALL CHAR(33,B$):: CALL CHAR(120,C$):: CALL CHAR(121,D$)::
320 CALL CHAR(122,E$):: CALL CHAR(123,F$)
330 CALL COLOR(2,5,16,13,3,16,14,13,16,5,6,16,6,6,16,7,4,16,8,2,16)
340 CALL COLOR(9,10,16,10,9,16,11,14,16,4,13,16)
350 CALL CHAR(40,"0203030303030303"):: CALL CHAR(41,"03037F1F0F0301"):: CALL CHA
R(42,"0000CDED0F0E0C0"):: CALL CHAR(43,"C0C0C0C0C0C0C0C0")
360 CALL CHAR(44,"000000071F3F7F7F"):: CALL CHAR(45,"FFFFC0C040602018"):: CALL C
HAR(46,"0000000EDFFFAFC"):: CALL CHAR(47,"FFFE")
370 CALL CHAR(128,"010307070301070F"):: CALL CHAR(129,"3F3F7F7F7F3F1F07"):: CALL
CHAR(130,"80C0E0E0C0E0E0F0"):: CALL CHAR(131,"FCFCFEFEFCFCFE")
380 CALL CHAR(132,"0000000000616367"):: CALL CHAR(133,"676361606060"):: CALL CHA
R(134,"000006060686C6E6"):: CALL CHAR(135,"E6C6E6")
390 CALL CHAR(136,"000000000F3A764E"):: CALL CHAR(137,"63E8DFDFDF705"):: CALL CHA
R(138,"0000000080F0A8AB"):: CALL CHAR(139,"4C1F5D6EEC1E1A")
400 CALL CHAR(60,"0103070E0E070301"):: CALL CHAR(61,"4A4A4A4A4A4A4A00"):: CALL CHA
R(62,"80C0E07070E0C080"):: CALL CHAR(63,"80800080C0C08000")
410 CALL CHAR(64,"0001030204040818"):: CALL CHAR(65,"10202040C0FF"):: CALL CHAR(
66,"0080C04020201018"):: CALL CHAR(67,"0804040203FF")
420 CALL CHAR(68,"6060606060606060"):: CALL CHAR(69,"676F7870787F67"):: CALL CHA
R(70,"00")
430 CALL CHAR(71,"80C0C040C0C080"):: CALL CHAR(72,"001F3F7F7F7F40"):: CALL CHA
R(73,"7F67DBB866663C18"):: CALL CHAR(74,"00E0F0FC2F1F10F")
440 CALL CHAR(75,"FFF2EDDF83B31E0C")
450 CALL CHAR(76,"0000000C3F41438C"):: CALL CHAR(77,"9294DF7F3F1F10F"):: CALL C
HAR(78,"000000000084E3D3"):: CALL CHAR(79,"1E32F4F4FBFBF0E0")
460 CALL CHAR(80,"004A4A4A4A4A4A4A"):: CALL CHAR(81,"4A4A4A4A4A4A4A00"):: CALL C
HAR(82,"002A2A2A2A2A2A2A"):: CALL CHAR(83,"2A2A2A2A2A2A2A00")
470 CALL CHAR(84,"0033333C3B3B3C37"):: CALL CHAR(85,"3330303030303000"):: CALL C
HAR(86,"00C0E070303060C0"):: CALL CHAR(87,"C0")
480 CALL CHAR(88,"0000183C3C5C9E1F"):: CALL CHAR(90,"00000000000F0F9"):: CALL C
HAR(89,"0F0F070301010103"):: CALL CHAR(91,"FFFFFEFCFBF020E0")
490 CALL CHAR(92,"010F3F7F99910101"):: CALL CHAR(93,"01010101010101"):: CALL CHA
R(94,"80F0FCFE1911"):: CALL CHAR(95,"00000000001090ED")
500 CALL CHAR(96,"0001030708081010"):: CALL CHAR(97,"3078FCFC7B30"):: CALL CHAR(
98,"8000008060101018"):: CALL CHAR(99,"3C7E7E3C18")
510 CALL CHAR(100,"3844443810101010"):: CALL CHAR(101,"101C1B1C1B1010"):: CALL
CHAR(102,"1C22221C08080808")
520 CALL CHAR(103,"0838183838180808")
530 CALL CHAR(104,"0002068E6C7C3C38"):: CALL CHAR(105,"10080824343A1F07"):: CALL
CHAR(106,"000042666C7C3C38")
540 CALL CHAR(107,"102020244C5CFBE0")
550 CALL CHAR(108,"030F18302060C0C0"):: CALL CHAR(109,"C1C2446830180F03"):: CALL
CHAR(110,"C0F0180C142643B3")
560 CALL CHAR(111,"030302060C18F0C0")
570 CALL CHAR(112,"006B808080808080"):: CALL CHAR(113,"0808080808080808"):: CALL C
HAR(114,"0808080808080808"):: CALL CHAR(115,"0808080808080808")
580 CALL CHAR(116,"0000010303070008"):: CALL CHAR(117,"1C3E7F3E1C08"):: CALL CHA
```

Suite de la page 5



```
5770 CLS : RETURN
5800 REM
5900 REM
6000 REM
6100 REM
6200 REM
6300 REM
6400 REM
6500 REM
6600 REM
6700 REM
6800 REM
6900 REM
7000 REM
7100 REM
7200 REM
7300 REM
7400 REM
7500 REM
7600 REM
7700 REM
7800 REM
7900 REM
8000 REM
8100 REM
8200 REM
8300 REM
8400 REM
8500 REM
8600 REM
8700 REM
8800 REM
8900 REM
9000 REM
9100 REM
9200 REM
9300 REM
9400 REM
9500 REM
9600 REM
9700 REM
9800 REM
9900 REM
1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM
2000 REM
2010 REM
2020 REM
2030 REM
2040 REM
2050 REM
2060 REM
2070 REM
2080 REM
2090 REM
2100 REM
2110 REM
2120 REM
2130 REM
2140 REM
2150 REM
2160 REM
2170 REM
2180 REM
2190 REM
2200 REM
2210 REM
2220 REM
2230 REM
2240 REM
2250 REM
2260 REM
2270 REM
2280 REM
2290 REM
2300 REM
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 REM
2350 REM
2360 REM
2370 REM
2380 REM
2390 REM
2400 REM
2410 REM
2420 REM
2430 REM
2440 REM
2450 REM
2460 REM
2470 REM
2480 REM
2490 REM
2500 REM
2510 REM
2520 REM
2530 REM
2540 REM
2550 REM
2560 REM
2570 REM
2580 REM
2590 REM
2600 REM
2610 REM
2620 REM
2630 REM
2640 REM
2650 REM
2660 REM
2670 REM
2680 REM
2690 REM
2700 REM
2710 REM
2720 REM
2730 REM
2740 REM
2750 REM
2760 REM
2770 REM
2780 REM
2790 REM
2800 REM
2810 REM
2820 REM
2830 REM
2840 REM
2850 REM
2860 REM
2870 REM
2880 REM
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 REM
2940 REM
2950 REM
2960 REM
2970 REM
2980 REM
2990 REM
3000 REM
3010 REM
3020 REM
3030 REM
3040 REM
3050 REM
3060 REM
3070 REM
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 REM
3120 REM
3130 REM
3140 REM
3150 REM
3160 REM
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
4010 REM
4020 REM
4030 REM
4040 REM
4050 REM
4060 REM
4070 REM
4080 REM
4090 REM
4100 REM
4110 REM
4120 REM
4130 REM
4140 REM
4150 REM
4160 REM
4170 REM
4180 REM
4190 REM
4200 REM
4210 REM
4220 REM
4230 REM
4240 REM
4250 REM
4260 REM
4270 REM
4280 REM
4290 REM
4300 REM
4310 REM
4320 REM
4330 REM
4340 REM
4350 REM
4360 REM
4370 REM
4380 REM
4390 REM
4400 REM
4410 REM
4420 REM
4430 REM
4440 REM
4450 REM
4460 REM
4470 REM
4480 REM
4490 REM
4500 REM
4510 REM
4520 REM
4530 REM
4540 REM
4550 REM
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4600 REM
4610 REM
4620 REM
4630 REM
4640 REM
4650 REM
4660 REM
4670 REM
4680 REM
4690 REM
4700 REM
4710 REM
4720 REM
4730 REM
4740 REM
4750 REM
4760 REM
4770 REM
4780 REM
4790 REM
4800 REM
4810 REM
4820 REM
4830 REM
4840 REM
4850 REM
4860 REM
4870 REM
4880 REM
4890 REM
4900 REM
4910 REM
4920 REM
4930 REM
4940 REM
4950 REM
4960 REM
4970 REM
4980 REM
4990 REM
5000 REM
5010 REM
5020 REM
5030 REM
5040 REM
5050 REM
5060 REM
5070 REM
5080 REM
5090 REM
5100 REM
5110 REM
5120 REM
5130 REM
5140 REM
5150 REM
5160 REM
5170 REM
5180 REM
5190 REM
5200 REM
5210 REM
5220 REM
5230 REM
5240 REM
5250 REM
5260 REM
5270 REM
5280 REM
5290 REM
5300 REM
5310 REM
5320 REM
5330 REM
5340 REM
5350 REM
5360 REM
5370 REM
5380 REM
5390 REM
5400 REM
5410 REM
5420 REM
5430 REM
5440 REM
5450 REM
5460 REM
5470 REM
5480 REM
5490 REM
5500 REM
5510 REM
5520 REM
5530 REM
5540 REM
5550 REM
5560 REM
5570 REM
5580 REM
5590 REM
5600 REM
5610 REM
5620 REM
5630 REM
5640 REM
5650 REM
5660 REM
5670 REM
5680 REM
5690 REM
5700 REM
5710 REM
5720 REM
5730 REM
5740 REM
5750 REM
5760 REM
5770 REM
5780 REM
5790 REM
5800 REM
5810 REM
5820 REM
5830 REM
5840 REM
5850 REM
5860 REM
5870 REM
5880 REM
5890 REM
5900 REM
5910 REM
5920 REM
5930 REM
5940 REM
5950 REM
5960 REM
5970 REM
5980 REM
5990 REM
6000 REM
6010 REM
6020 REM
6030 REM
6040 REM
6050 REM
6060 REM
6070 REM
6080 REM
6090 REM
6100 REM
6110 REM
6120 REM
6130 REM
6140 REM
6150 REM
6160 REM
6170 REM
6180 REM
6190 REM
6200 REM
6210 REM
6220 REM
6230 REM
6240 REM
6250 REM
6260 REM
6270 REM
6280 REM
6290 REM
6300 REM
6310 REM
6320 REM
6330 REM
6340 REM
6350 REM
6360 REM
6370 REM
6380 REM
6390 REM
6400 REM
6410 REM
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 REM
6460 REM
6470 REM
6480 REM
6490 REM
6500 REM
6510 REM
6520 REM
6530 REM
6540 REM
6550 REM
6560 REM
6570 REM
6580 REM
6590 REM
6600 REM
6610 REM
6620 REM
6630 REM
6640 REM
6650 REM
6660 REM
6670 REM
6680 REM
6690 REM
6700 REM
6710 REM
6720 REM
6730 REM
6740 REM
6750 REM
6760 REM
6770 REM
6780 REM
6790 REM
6800 REM
6810 REM
6820 REM
6830 REM
6840 REM
6850 REM
6860 REM
6870 REM
6880 REM
6890 REM
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 REM
7010 REM
7020 REM
7030 REM
7040 REM
7050 REM
7060 REM
7070 REM
7080 REM
7090 REM
7100 REM
7110 REM
7120 REM
7130 REM
7140 REM
7150 REM
7160 REM
7170 REM
7180 REM
7190 REM
7200 REM
7210 REM
7220 REM
7230 REM
7240 REM
7250 REM
7260 REM
7270 REM
7280 REM
7290 REM
7300 REM
7310 REM
7320 REM
7330 REM
7340 REM
7350 REM
7360 REM
7370 REM
7380 REM
7390 REM
7400 REM
7410 REM
7420 REM
7430 REM
7440 REM
7450 REM
7460 REM
7470 REM
7480 REM
7490 REM
7500 REM
7510 REM
7520 REM
7530 REM
7540 REM
7550 REM
7560 REM
7570 REM
7580 REM
7590 REM
7600 REM
7610 REM
7620 REM
7630 REM
7640 REM
7650 REM
7660 REM
7670 REM
7680 REM
7690 REM
7700 REM
7710 REM
7720 REM
7730 REM
7740 REM
7750 REM
7760 REM
7770 REM
7780 REM
7790 REM
7800 REM
7810 REM
7820 REM
7830 REM
7840 REM
7850 REM
7860 REM
7870 REM
7880 REM
7890 REM
7900 REM
7910 REM
7920 REM
7930 REM
7940 REM
7950 REM
7960 REM
7970 REM
7980 REM
7990 REM
8000 REM
8010 REM
8020 REM
8030 REM
8040 REM
8050 REM
8060 REM
8070 REM
8080 REM
8090 REM
8100 REM
8110 REM
8120 REM
8130 REM
8140 REM
8150 REM
8160 REM
8170 REM
8180 REM
8190 REM
8200 REM
8210 REM
8220 REM
8230 REM
8240 REM
8250 REM
8260 REM
8270 REM
8280 REM
8290 REM
8300 REM
8310 REM
8320 REM
8330 REM
8340 REM
8350 REM
8360 REM
8370 REM
8380 REM
8390 REM
8400 REM
8410 REM
8420 REM
8430 REM
8440 REM
8450 REM
8460 REM
8470 REM
8480 REM
8490 REM
8500 REM
8510 REM
8520 REM
8530 REM
8540 REM
8550 REM
8560 REM
8570 REM
8580 REM
8590 REM
8600 REM
8610 REM
8620 REM
8630 REM
8640 REM
8650 REM
8660 REM
8670 REM
8680 REM
8690 REM
8700 REM
8710 REM
8720 REM
8730 REM
8740 REM
8750 REM
8760 REM
8770 REM
8780 REM
8790 REM
8800 REM
8810 REM
8820 REM
8830 REM
8840 REM
8850 REM
8860 REM
8870 REM
8880 REM
8890 REM
8900 REM
8910 REM
8920 REM
8930 REM
8940 REM
8950 REM
8960 REM
8970 REM
8980 REM
8990 REM
9000 REM
9010 REM
9020 REM
9030 REM
9040 REM
9050 REM
9060 REM
9070 REM
9080 REM
9090 REM
9100 REM
9110 REM
9120 REM
9130 REM
9140 REM
9150 REM
9160 REM
9170 REM
9180 REM
9190 REM
9200 REM
9210 REM
9220 REM
9230 REM
9240 REM
9250 REM
9260 REM
9270 REM
9280 REM
9290 REM
9300 REM
9310 REM
9320 REM
9330 REM
9340 REM
9350 REM
9360 REM
9370 REM
9380 REM
9390 REM
9400 REM
9410 REM
9420 REM
9430 REM
9440 REM
9450 REM
9460 REM
9470 REM
9480 REM
9490 REM
9500 REM
9510 REM
9520 REM
9530 REM
9540 REM
9550 REM
9560 REM
9570 REM
9580 REM
9590 REM
9600 REM
9610 REM
9620 REM
9630 REM
9640 REM
9650 REM
9660 REM
9670 REM
9680 REM
9690 REM
9700 REM
9710 REM
9720 REM
9730 REM
9740 REM
9750 REM
9760 REM
9770 REM
9780 REM
9790 REM
9800 REM
9810 REM
9820 REM
9830 REM
9840 REM
9850 REM
9860 REM
9870 REM
9880 REM
9890 REM
9900 REM
9910 REM
9920 REM
9930 REM
9940 REM
9950 REM
9960 REM
9970 REM
9980 REM
9990 REM
```

SPECTRUM

```
6250 REM *
6270 REM * PRESENTATION RENU. *
6280 REM *
6290 REM *
6300 REM *
6310 REM *
6320 REM *
6330 REM *
6340 REM *
6350 REM *
6360 REM *
6370 REM *
6380 REM *
6390 REM *
6400 REM *
6410 REM *
6420 REM *
6430 REM *
6440 REM *
6450 REM *
6460 REM *
6470 REM *
6480 REM *
6490 REM *
6500 REM *
6510 REM *
6520 REM *
6530 REM *
6540 REM *
6550 REM *
6560 REM *
6570 REM *
6580 REM *
6590 REM *
6600 REM *
6610 REM *
6620 REM *
6630 REM *
6640 REM *
6650 REM *
6660 REM *
6670 REM *
6680 REM *
6690 REM *
6700 REM *
6710 REM *
6720 REM *
6730 REM *
6740 REM *
6750 REM *
6760 REM *
6770 REM *
6780 REM *
6790 REM *
6800 REM *
6810 REM *
6820 REM *
6830 REM *
6840 REM *
6850 REM *
6860 REM *
6870 REM *
6880 REM *
6890 REM *
6900 REM *
6910 REM *
6920 REM *
6930 REM *
6940 REM *
6950 REM *
6960 REM *
6970 REM *
6980 REM *
6990 REM *
7000 REM *
7010 REM *
7020 REM *
7030 REM *
7040 REM *
7050 REM *
7060 REM *
7070 REM *
7080 REM *
7090 REM *
7100 REM *
7110 REM *
7120 REM *
7130 REM *
7140 REM *
7150 REM *
7160 REM *
7170 REM *
7180 REM *
7190 REM *
7200 REM *
7210 REM *
7220 REM *
7230 REM *
7240 REM *
7250 REM *
7260 REM *
7270 REM *
7280 REM *
7290 REM *
7300 REM *
7310 REM *
7320 REM *
7330 REM *
7340 REM *
7350 REM *
7360 REM *
7370 REM *
7380 REM *
7390 REM *
7400 REM *
7410 REM *
7420 REM *
7430 REM *
7440 REM *
7450 REM *
7460 REM *
7470 REM *
7480 REM *
7490 REM *
7500 REM *
7510 REM *
7520 REM *
7530 REM *
7540 REM *
7550 REM *
7560 REM *
7570 REM *
7580 REM *
7590 REM *
7600 REM *
7610 REM *
7620 REM *
7630 REM *
7640 REM *
7650 REM *
7660 REM *
7670 REM *
7680 REM *
7690 REM *
7700 REM *
7710 REM *
7720 REM *
7730 REM *
7740 REM *
7750 REM *
7760 REM *
7770 REM *
7780 REM *
7790 REM *
7800 REM *
7810 REM *
7820 REM *
7830 REM *
7840 REM *
7850 REM *
7860 REM *
7870 REM *
7880 REM *
7890 REM *
7900 REM *
7910 REM *
7920 REM *
7930 REM *
7940 REM *
7950 REM *
7960 REM *
7970 REM *
7980 REM *
7990 REM *
8000 REM *
8010 REM *
8020 REM *
8030 REM *
8040 REM *
8050 REM *
8060 REM *
8070 REM *
8080 REM *
8090 REM *
8100 REM *
8110 REM *
8120 REM *
8130 REM *
8140 REM *
8150 REM *
8160 REM *
8170 REM *
8180 REM *
8190 REM *
8200 REM *
8210 REM *
8220 REM *
8230 REM *
8240 REM *
8250 REM *
8260 REM *
8270 REM *
8280 REM *
8290 REM *
8300 REM *
8310 REM *
8320 REM *
8330 REM *
8340 REM *
8350 REM *
8360 REM *
8370 REM *
8380 REM *
8390 REM *
8400 REM *
8410 REM *
8420 REM *
8430 REM *
8440 REM *
8450 REM *
8460 REM *
8470 REM *
8480 REM *
8490 REM *
8500 REM *
8510 REM *
8520 REM *
8530 REM *
8540 REM *
8550 REM *
8560 REM *
8570 REM *
8580 REM *
8590 REM *
8600 REM *
8610 REM *
8620 REM *
8630 REM *
8640 REM *
8650 REM *
8660 REM *
8670 REM *
8680 REM *
8690 REM *
8700 REM *
8710 REM *
8720 REM *
8730 REM *
8740 REM *
8750 REM *
8760 REM *
8770 REM *
8780 REM *
8790 REM *
8800 REM *
8810 REM *
8820 REM *
8830 REM *
8840 REM *
8850 REM *
8860 REM *
8870 REM *
8880 REM *
8890 REM *
8900 REM *
8910 REM *
8920 REM *
8930 REM *
8940 REM *
8950 REM *
8960 REM *
8970 REM *
8980 REM *
8990 REM *
9000 REM *
9010 REM *
9020 REM *
9030 REM *
9040 REM *
9050 REM *
9060 REM *
9070 REM *
9080 REM *
9090 REM *
9100 REM *
9110 REM *
9120 REM *
9130 REM *
9140 REM *
9150 REM *
9160 REM *
9170 REM *
9180 REM *
9190 REM *
9200 REM *
9210 REM *
9220 REM *
9230 REM *
9240 REM *
9250 REM *
9260 REM *
9270 REM *
9280 REM *
9290 REM *
9300 REM *
9310 REM *
9320 REM *
9330 REM *
9340 REM *
9350 REM *
9360 REM *
9370 REM *
9380 REM *
9390 REM *
9400 REM *
9410 REM *
9420 REM *
9430 REM *
9440 REM *
9450 REM *
9460 REM *
9470 REM *
9480 REM *
9490 REM *
9500 REM *
9510 REM *
9520 REM *
9530 REM *
9540 REM *
9550 REM *
9560 REM *
9570 REM *
9580 REM *
9590 REM *
9600 REM *
9610 REM *
9620 REM *
9630 REM *
9640 REM *
9650 REM *
9660 REM *
9670 REM *
9680 REM *
9690 REM *
9700 REM *
9710 REM *
9720 REM *
9730 REM *
9740 REM *
9750 REM *
9760 REM *
9770 REM *
9780 REM *
9790 REM *
9800 REM *
9810 REM *
9820 REM *
9830 REM *
9840 REM *
9850 REM *
9860 REM *
9870 REM *
9880 REM *
9890 REM *
9900 REM *
9910 REM *
9920 REM *
9930 REM *
9940 REM *
9950 REM *
9960 REM *
9970 REM *
9980 REM *
9990 REM
```

```
6710 POKE ad1+f-1,VAL ("BIN "+b$)
6720 PRINT AT 11,11,"Caractere:
6730 NEXT f
6740 GOSUB 100
6750 GO TO 6000

6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 REM
7010 REM
7020 REM
7030 REM
7040 REM
7050 REM
7060 REM
7070 REM
7080 REM
7090 REM
7100 REM
7110 REM
7120 REM
7130 REM
7140 REM
7150 REM
7160 REM
7170 REM
7180 REM
7190 REM
7200 REM
7210 REM
7220 REM
7230 REM
7240 REM
7250 REM
7260 REM
7270 REM
7280 REM
7290 REM
7300 REM
7310 REM
7320 REM
7330 REM
7340 REM
7350 REM
7360 REM
7370 REM
7380 REM
7390 REM
7400 REM
7410 REM
7420 REM
7430 REM
7440 REM
7450 REM
7460 REM
7470 REM
7480 REM
7490 REM
7500 REM
7510 REM
7520 REM
7530 REM
7540 REM
7550 REM
7560 REM
7570 REM
7580 REM
7590 REM
7600 REM
7610 REM
7620 REM
7630 REM
7640 REM
7650 REM
7660 REM
7670 REM
7680 REM
7690 REM
7700 REM
7710 REM
7720 REM
7730 REM
7740 REM
7750 REM
7760 REM
7770 REM
7780 REM
7
```


Voici pour le ZX 81 muni du module 16K un programme d'aventure. Il s'agit de retrouver un document codé ainsi que le code permettant de le décoder. Ils sont tous deux cachés dans une bien mystérieuse demeure, celle de Monsieur X. Une fois cela fait, il faudra en sortir.

ZX 81

Prend, Pose, Ouvre, Force, Entre, Siffle, Enlève, Nord, Sud, Est, Ouest, Commode, Caisse, Boite, Coffre, Dalle, Inventaire, Chasse, Code, Clef, Document, Bottes, Sifflet, Carte, Bijou, Trappe, Introduis, Donne, Singe, Gants, Saute, Barre.

```

1 LET 08=""
2 DIM A(12)
3 GOTO 9000
10 DIM 08(9,9)
15 LET 0=0
20 LET 08(1)="3BARRE"
30 LET 08(2)="P5IFFLET"
40 LET 08(3)="3BOTTES "
50 LET 08(5)="6GANTS "
70 LET 08(6)="9CODE"
75 LET 08(4)="PCARTE PL."
76 LET 08(7)="PDOC.CODE"
77 LET 08(8)="PB1JOU"
78 LET 08(9)="7CLEF"
80 LET 5=1
85 LET J=0
90 GOSUB 9000
100 SLOW
120 GOSUB 4000+(5+500)
2000 IF A8(<)"NORD" THEN GOTO 202
2001 LET T=5
2002 IF 5=2 THEN LET T=4
2003 IF 5=4 THEN LET T=6
2004 IF 5=1 THEN LET T=2
2005 IF 5=5 THEN LET T=7
2006 IF 5=7 THEN GOTO 3010
2007 LET 5=T
2008 GOTO 90
2020 IF A8(<)"SUD" THEN GOTO 2040
2021 LET T=5
2022 IF 5=1 THEN GOTO 3020
2023 IF 5=2 THEN LET T=1
2024 IF 5=4 THEN LET T=2
2025 IF 5=7 THEN LET T=5
2026 IF 5=5 THEN LET T=4
2027 LET 5=T
2028 GOTO 90
2040 IF A8(<)"EST" THEN GOTO 2060
2041 LET T=5
2042 IF 5=4 THEN LET T=8
2043 IF 5=5 THEN GOTO 3030
2044 IF 5=7 THEN LET T=6
2045 IF 5=3 THEN LET T=2
2046 IF T=8 THEN LET G8="VOUS ET
ES DANS UN EGOUT."
2049 LET 5=T
2050 GOTO 90
2060 IF A8(<)"OUES" THEN GOTO 208
2061 IF 5=2 THEN LET T=3
2062 IF 5=4 THEN GOTO 3030
2063 IF 5=6 THEN LET T=7
2064 IF 5=9 THEN GOTO 3200
2065 IF 5=8 THEN LET T=4
2066 LET 5=T
2067 GOTO 90
2090 IF A8(<)"PREN BARR" THEN GOT
0 2100
2092 LET J=1
2100 IF A8(<)"PREN 5IFF" THEN GOT
0 2120
2101 IF 08(2)(1)="P" THEN GOTO 2
780
2102 LET J=2
2110 IF A8(<)"PREN BOTT" THEN GOT
0 2140
2121 LET J=3
2140 IF A8(<)"PREN CART" THEN GOT
0 2160
2141 IF 08(4)(1)="P" THEN GOTO 2
780
2142 LET J=4
2160 IF A8(<)"PREN GANT" THEN GOT
0 2180
2161 LET J=5
2180 IF A8(<)"PREN DOCU" THEN GOT
0 2200
2181 IF 08(7)(1)="P" THEN GOTO 2
780
2182 LET J=7
2200 IF A8(<)"PREN CODE" THEN GOT
0 2220
2201 LET J=6
2220 IF A8(<)"POSE BARR" THEN GOT
0 2240
2221 LET J=1
2240 IF A8(<)"POSE 5IFF" THEN GOT
0 2260
2241 LET J=2
2260 IF A8(<)"POSE BOTT" THEN GOT
0 2280
2261 LET J=3
2280 IF A8(<)"POSE CART" THEN GOT
0 2300
2281 LET J=4
2300 IF A8(<)"POSE GANT" THEN GOT
0 2320
2301 LET J=5
2320 IF A8(<)"POSE CODE" THEN GOT
0 2340
2321 LET J=6
2340 IF A8(<)"POSE DOCU" THEN GOT
0 2360
2341 LET J=7
2360 IF A8(<)"ENLE DALL" THEN GOT
0 2380
2361 IF 5(<1) THEN GOTO 2380
2362 IF A(11)=0 THEN GOTO 3040
2363 LET A(12)=1
2364 IF 08(7)(1)="0" THEN GOTO 9
0
2365 GOTO 3050
2380 IF A8(<)"OUVR COMM" THEN GOT
0 2400
2381 IF 5(<2) THEN GOTO 2400
2382 LET A(11)=1
2383 IF 08(4)(1)="0" THEN GOTO 3
220
2384 GOTO 3080
2400 IF A8(<)"OUVR CAIS" THEN GOT
0 2420
2401 IF 5(<3) THEN GOTO 2440
2402 IF A(11)=0 THEN GOTO 3040
2403 GOTO 3070
2420 IF A8(<)"OUVR TRAP" THEN GOT
0 2440
2421 IF 5(<4) THEN GOTO 2440
2422 GOTO 3080
2440 IF A8(<)"ENTR" THEN GOTO 246
0
2441 IF 5(<5) AND 5(<4) AND 5(<8) T
HEN GOTO 2480
2442 IF 5=4 THEN GOTO 3090
2443 IF 5=5 THEN GOTO 3090
2444 IF 5=8 THEN GOTO 3185
2460 IF A8(<)"SAUT" THEN GOTO 248
0
2461 IF 5(<9) THEN GOTO 2780

```

```

2482 GOTO 3190
2480 IF A$(0)"CHAS SING" THEN GOT
0 2580
2481 IF A(10)=1 THEN GOTO 2780
2482 LET A(10)=1
2483 GOTO 280
2500 IF A$(0)"SIFF" THEN GOTO 252
0
2501 IF 3<0 THEN GOTO 3210
2520 IF A$(0)"FORC CAIS" THEN GOT
0 2540
2521 GOTO 2401
2540 IF A$(0)"PREN BIJO" THEN GOT
0 2560
2541 IF 0$(8)(1)="P" THEN GOTO 2
780
2542 LET J=8
2560 IF A$(0)"POSE BIJO" THEN GOT
0 2580
2581 LET J=8
2580 IF A$(0)"FORC BOIT" THEN GOT
0 2600
2581 IF 5<5 THEN GOTO 2780
2582 GOTO 3150
2600 IF A$(0)"PREN CLEF" THEN GOT
0 2620
2601 IF 0$(9)(1)="C" THEN GOTO 2
780
2602 LET J=9
2620 IF A$(0)"POSE CLEF" THEN GOT
0 2640
2621 LET J=9
2640 IF A$(0)"FORC COFF" THEN GOT
0 2660
2641 IF 5<7 THEN GOTO 2780
2642 IF A(5)=0 THEN GOTO 3121
2643 GOTO 3125
2660 IF A$(0)"FORC COMM" THEN GOT
0 2680
2661 GOTO 2351
2700 IF A$(0)"INVE" THEN GOTO 272
0
2701 GOTO 9475
2720 IF A$(1 TO 4)="PREN" THEN G
OTO 9370
2721 IF A$(1 TO 4)="POSE" THEN G
OTO 9440
2740 IF A$(0)"OUVR BOIT" THEN GOT
0 2760
2741 IF 5<5 THEN GOTO 2780
2742 IF A(13)=1 THEN GOTO 2780
2743 IF A(9)=0 THEN GOTO 2780
2744 LET A(13)=1
2745 GOTO 3130
2760 IF A$(0)"OUVR COFF" THEN GOT
0 2770
2761 IF 3<7 THEN GOTO 2780
2762 IF A(9)=0 THEN GOTO 2780
2763 IF A(5)=0 THEN GOTO 3121
2784 GOTO 3140
2780 PRINT AT 21,0;"IMPOSSIBLE.
(OU DITES AUTREMENT)"
2790 PAUSE 210
2795 PRINT AT 21,0;","
2800 RETURN
3010 LET G$="VOUS TOMBEZ DANS LE
3015 GOTO 9500
3015 GOTO 9500
3020 IF A(6)=0 OR A(7)=0 THEN GO
TO 3025
3021 LET G$="BRAVO,VOUS AVEZ REU
SSI..."
3022 GOTO 9500
3025 LET G$="UN PEU DE COURAGE V
OYONS..."
3026 GOTO 90
3030 LET G$="LE FOURGON VOUS ECR
ASE..."
3035 GOTO 9500
3040 LET G$="AVEC QUOI ?"
3041 GOTO 90
3050 LET 0$(7)(1)="1"
3051 LET G$="VOUS TROUVEZ UN DOC
UMENT COMPRO-METTANT MAIS CODE..."
3052 GOTO 90
3060 LET 0$(4)(1)="2"
3061 LET G$="A L'INTERIEUR IL Y
A UNE CARTE PLASTIFIEE."
3062 GOTO 90
3070 LET G$="IL N Y A QUE DES BO
UTEILLES DE COCA,MAIS DES GARDE
S VOUS ONT ENTENDUS ET VOUS ABAT
TENT..."
3071 GOTO 9500
3080 LET G$="DES DIZAINES DE T
EURS FRANAI-GUES DESBOUCHENT EN
MURALANT"
3081 GOTO 9500
3090 CLS
3091 PRINT "LE FOURGON S'EST MI
S EN MARCHÉ.SOUDAIN UNE PETITE
MACHINE MUNIE D'UNE FENTE ET D'
UN VOYANT QUI CLIGNOTE APPARAÎT
3092 PRINT AT 10,5;"":AT 1
1,5;"":AT 12,5;"":
3093 PRINT AT 10,5;"":
3094 PRINT AT 10,5;"":
3095 IF INKEY$="" THEN GOTO 3093
3095 GOSUB 9320
3097 IF A$(0)"INTR CART" THEN GOT
O 3180
3098 CLS
3099 LET G$="LE FOURGON REPART..
PUIS S'ARRETE DE NOUVEAU"
3100 IF 3<4 THEN LET T=5
3101 IF 3=5 THEN LET T=4
3102 LET 3=T
3103 LET T=0
3104 GOTO 90
3105 CLS
3106 PRINT "LA BARQUE EST ENRAI
NEE PAR LE COUPANT MAIS ELLE S'
ARRETE DEVANT LA GRILLE."
3107 FOR F=10 TO 16
3108 PRINT AT F,10;"":AT
12,9;"0"
3109 NEXT F
3110 GOSUB 9320
3111 IF A$(0)"SIFF" THEN GOTO 318
0
3112 IF A(2)=0 THEN GOTO 2780
3114 FOR F=16 TO 10 STEP -1
3115 PAUSE 20
3116 PRINT AT F,10;"":
3117 NEXT F
3118 LET 3=9
3119 LET G$="A PARTIR 3'EST OU

```

```

VRTE ET VOUS AVEZ AVANCE."
3120 GOTO 90
3121 LET G8="LE COFFRE ETAIT ELE
CTRIFIE..."
3122 GOTO 9500
3123 LET G8="UNE SIRENE RUGIT ET
VOUS RECEVEZ UNE BALLE DANS L'
ESTOMAC"
3126 GOTO 9500
3130 LET G8(8)(1)="5"
3131 LET G8="VOUS DECOUVREZ UN M
AGNIFIQUE 81-JOU."
3132 GOTO 90
3140 LET G8(9)(1)="C"
3141 LET A(9)=4
3142 LET G8="LA CLEF 3""EST COIN
CEE..."
3143 LET O=0-1
3144 GOTO 90
3150 LET G8="DEUX LAMES DE RASO
IR GERANTES 3""ABATTENT SUR VOUS.
3151 GOTO 9500
3160 LET G8="LE SYSTEME D""AUTO-
DESTRUCTION DU FOURGON EXPLOS
E..."
3161 GOTO 9500
3170 LET G8="LE SINGE SE MET A M
URLER ET DES GARDES SURGISSENT..."
3175 GOTO 9500
3180 LET G8="LE SINGE VOUS EJEC
TE DANS L""EGOUT QUI EST RE
MLI D""ACIDE..."
3181 GOTO 9500
3190 LET G8="VOUS DERAPEZ ET VOU
S ROMPEZ COU..."
3195 GOTO 9500
3200 LET G8="VOUS EMERGEZ DE LA
COMMODE..."
3201 LET S=2
3205 GOTO 90
3210 LET G8="DES GARDES VOUS ENT
ENDENT ET..."
3215 GOTO 9500
3220 LET G8="C""EST DEJA FAIT..."
3230 GOTO 90
4500 PRINT AT 18,0;"VOUS ETES DA
NS L'ENTREE."
4505 PRINT "LE SOL EST DALLE."
4510 PRINT "AT 12,16;"
4520 PRINT AT F,9;" ";AT F,13;" "
4530 NEXT F
4540 PRINT AT 15,3;" "
4550 PRINT AT 13,5;" "
4560 PRINT AT 17,9;" ";AT 17,13;" "
4570 PRINT AT 15,9;" ";AT 13,9;" ";AT 1
5,13;" ";AT 13,13;" "
4580 GOSUB 9180
4590 GOSUB 9230
4600 GOSUB 9320
4620 GOSUB 2000
4640 GOTO 4580
5000 PRINT AT 18,0;"IL Y""A UNE
TABLE ET UN COMMODE."
5010 GOSUB 9180
5030 PRINT AT 12,16;" ";AT 13,
15;" ";AT 14,16;" ";AT 15,
18;" "
5035 PRINT AT 13,9;" ";AT 14,
8;" ";AT 15,8;" ";AT 16,8;" "
5040 GOSUB 9280
5050 IF A(10)=0 AND A(14)=0 THEN
PRINT AT 19,0;"UN SINGE VETU VO
US SUIT."
5060 GOSUB 9230
5080 GOSUB 9320
5090 GOSUB 2000
5100 GOTO 5060
5500 GOSUB 9380
5510 PRINT AT 18,0;"IL Y A UNE G
ROSSE CAISSE."
5530 IF A(1)=0 THEN PRINT AT 12,
13;" "
5540 IF A(3)=0 THEN PRINT AT 12,
9;" "
5550 PRINT AT 13,4;" ";AT 14,
3;" ";AT 15,3;"XY";AT 16,
3;" "
5560 GOSUB 9230
5580 GOSUB 9320
5590 GOSUB 2000
5600 GOTO 5560
6000 GOSUB 9180
6010 GOSUB 9280
6020 GOSUB 9380
6030 PRINT AT 9,7;" ";AT
19,7;" ";AT 13,7;" ";AT 13,
7;"00""00";AT 14,5;"*****
=="
6040 PRINT AT 15,10;" ";AT 16,
9;" ";AT 17,9;" "
6050 PRINT AT 18,0;"IL Y A UN FO
URGON MUNI D'UN MO-TEUR."
6060 PRINT "IL Y A UNE TRAPPE."
6062 PRINT AT 20,0;"IL Y A UNE P
ORTE AU NORD."
6065 GOSUB 9230
6070 GOSUB 9320
6080 GOSUB 2000
6090 GOTO 6070
6100 GOSUB 9180
6110 GOSUB 9380
6120 PRINT AT 18,0;"IL Y A UN FO
URGON ARRETE."
6130 PRINT AT 19,0;"IL Y A UNE G
ROSSE BOITE EN BOIS."
6140 PRINT AT 9,7;" ";AT
19,7;" ";AT 13,7;" ";AT 13,
7;"00""00";AT 14,5;"*****
===="
6150 PRINT AT 15,4;" ";AT 16,
4;" "
6170 GOSUB 9230
6180 GOSUB 9320
6190 GOSUB 2000
6200 GOTO 6170
7000 GOSUB 9280
7010 PRINT AT 12,14;" ";AT 13,
13;" ";AT 14,13;" ";AT 15,
13;" "
7020 PRINT AT 18,0;"IL Y A UNE P
ETITE TABLE."
7025 PRINT AT 19,0;"IL Y A UNE P
ORTE AU SUD."
7030 IF A(5)=0 THEN PRINT AT 13,
6;"VY"
7040 GOSUB 9230
7050 IF A(10)=0 AND A(14)=0 THEN
GOTO 7100
7060 GOSUB 9320
7070 GOSUB 2000
7080 GOTO 7060
7100 PRINT AT 0,0;"LE SINGE SORT
UNE TIMBALE EN SEMBLANT DEMANDE
R QUELQUE CHOSE."
7105 GOSUB 9320
7120 IF A8{ }"DONN BIJO" THEN GOT
O 3170
7130 PRINT AT 21,0;" "
7137 PRINT AT 0,0;"LE SINGE VOUS
REMET ALORS UN ETRANGE SIFFLET
PUIS DISPARAIT..."
7140 LET A(14)=1
7141 LET O=0-1
7142 LET G8(2)(1)="6"
7143 LET G8(8)(1)="D"
7144 LET A(6)=4
7150 GOTO 7040
7500 GOSUB 9180
7510 GOSUB 9380
7520 PRINT AT 18,0;"IL Y A UN CO
FFRE FORT."
7530 PRINT AT 9,4;" ";AT 10,3;" "
7540 PRINT AT 11,2;"0";AT 12,2;" "
7540 GOSUB 9230
7550 GOSUB 9320
7560 GOSUB 2000
7570 GOTO 7540
8010 GOSUB 9380
8020 PRINT AT 18,0;"CETTE PIERE
ET VOUS DU NORD, IL Y A UN MICRO
A COTE DE LA GRILLEUNE BARQUE E
ST SUR LE QUAI."
8030 PRINT AT 7,9;" ";AT 8,9;" "
8040 PRINT AT 9,9;" ";AT 10,9;" "
8050 PRINT AT 9,8;"0"
8040 PRINT AT 12,10;" ";AT 1
3,9;" ";AT 14,8;" "

```

CARACTERE ZX	CARACTERE GP100A
" INVERSE	'
£ INVERSE	£
§ INVERSE	§
! INVERSE	!
? INVERSE	?
< INVERSE	<
> INVERSE	>
< INVERSE	-
= INVERSE	=
+ INVERSE	+
- INVERSE	-
x INVERSE	x
/ 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

```

AT 15,7;" "AT 17,5;" "AT 16,6;"
0045 PRINT AT 5,14;" "AT 7,14;"
"AT 8,13;" "AT 9,13;"
AT 10,13;" "AT 11,14;"
12,14;"
0050 GOSUB 9230
0060 GOSUB 9320
0070 GOSUB 2000
0080 GOTO 9850
0090 GOSUB 9380
0510 PRINT AT 16,0;"CETTE PIECE
EST VUE DU NORD. LE BATEAU VO
EST A EJECT SUR LE QUAI DROIT."
0520 PRINT AT 12,10;" "AT 13,
9;" "AT 14,6;" "AT 1
5,7;" "AT 16,6;"
"AT 17,5;"
0530 GOSUB 9230
0540 GOSUB 9320
0550 GOSUB 2000
0560 GOTO 9540
0600 FAST
0602 CLS
0605 PRINT AT 17,0;"
0610 PRINT AT 3,0;"
0620 PRINT AT 11,6;"
0625 LET X=2
0626 LET D=1
0630 FOR F=0 TO 10
0650 PLOT X,F
0655 IF D=0 THEN GOTO 9090
0660 LET X=X+1
0670 NEXT F
0671 IF D=0 THEN GOTO 9110
0675 LET D=3
0680 LET X=3
0681 GOTO 9030
0690 LET X=X-1
0700 GOTO 9070
0710 FOR F=4 TO 10
0720 PRINT AT F,6;"
0730 NEXT F
0740 FOR F=4 TO 16
0750 PRINT AT F,0;" "AT F,22;"
0760 NEXT F
0761 PRINT AT 0,0;G$
0762 LET G$=""
0770 RETURN
0780 FOR F=7 TO 10
0790 PRINT AT F,10;"
0800 NEXT F
0810 PRINT AT 11,10;"
0825 PRINT AT 9,10;"
0830 RETURN
0830 PRINT AT 3,23;"OBJETS:"
0840 FOR F=1 TO 9
0850 IF (OS(F)(1))=STR$ 5 THEN P
RINT TAB 23;OS(F)(2 TO )
0860 NEXT F
0870 RETURN
0880 PRINT AT 9,4;" "AT 10,3;"
"AT 15,2;" "AT 11,2;"
12,2;" "AT 13,2;" "AT 14,2
0890 RETURN
0900 PRINT AT 9,16;" "AT 10,10;
"AT 11,18;" "AT 12,18;"
"AT 13,16;" "AT 14,16;"
"AT 15,20;"
0910 RETURN
0920 PRINT AT 21,0;"UNE FEMME V
0930 INPUT A$
0931 LET A$=A$+("UD" AND A$="3")
+("ORD" AND A$="N")+("UEST" AND
A$="0")+("ST" AND A$="E")
0932 IF LEN A$13 THEN LET A$=A$
TO 13)
0935 IF A$="SUD" OR A$="EST" THE
N GOTO 9339
0937 IF LEN A$4 THEN GOTO 9330
0939 PRINT A$
0940 IF LEN A$4 THEN RETURN
0941 IF LEN A$9 THEN GOTO 9361
0942 FOR D=1 TO LEN A$
0943 IF A$(D)="" AND LEN A$(D T
O )>4 THEN GOTO 9346
0944 NEXT D
0945 RETURN
0946 LET A$=A$(1 TO 4)+" "+A$(D+
1 TO D+13)
0950 RETURN
0951 LET A$=A$(1 TO 4)
0955 GOTO 9360
0970 IF J=0 THEN GOTO 9780
0972 IF VAL OS(J)(1) < 5 THEN GOT
O 9740
0973 LET O=O+1
0975 IF O>4 THEN GOTO 9410
0980 LET OS(J)(1)="0"
0990 LET A(J)=1
0995 LET J=9
0996 GOTO 980
0910 LET G$""VOUS NE POUVEZ PORT
ER PLUS."
0925 LET O=4
0926 LET J=0

```


PUISSANCE 4

Voici une adaptation sur ORIC du célèbre jeu de Puissance 4. Les règles ainsi que la façon de travailler du programme sont compris dans celui-ci. Et tenez-vous bien, il passe sur Atmos sans aucune modification! Lorsque c'est l'ordinateur qui joue le premier, il est très fort...

Christophe TAJA



```
110 REM
120 GOSUB 470:REM REGLE:CLS
130 DIM A(5,7),O(15),Y(9)
140 PRINTCHR$(6);PRINTCHR$(17);
150 GOSUB 380:REM INITIALISATION
160 GOSUB 650:REM DESSIN GRILLE
170 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS JOUER EN
PREMIER?"
180 REPEAT:GETM$=INSTR"0123456789X":UNTIL M$="0"OR M$="X":
CLS
190 IF M$="0" THEN 260:REM JOUEUR JO
UE
200
210 GOSUB 820:REM L'ORDI JOUE
220 IF SM=0 THEN 250:REM ORDI GAGNE?
230 PRINT:PRINT"AAAAHHH
HA!!!!!!":WAIT500:GOSUB 2040:REM GAGNE
R ORDI
240 GOTO 340:REM FIN DE PARTIE
250 IF G=0 THEN 330
260 GOSUB 980:REM JOUEUR JOUE
270 GOSUB 1100:REM JOUEUR GAGNE?
280 P=1:GOSUB 1920
290 IF O(3)=0 THEN 320
300 ZAP:PRINT:PRINT"J'AI PER
DU":WAIT500
310 GOTO 340
320 IF G<0 THEN 200
330 PRINT:PRINT"PARTIE NUL
LE":WAIT400
340 A$=KEY$:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
VOULEZ VOUS REJOUER? GETA$
350 IF A$<>"N" THEN RUN130
360 TEXT:PAPER0:INK7
370 PRINT:PRINT"AU REVOI
R":GOTO370
380 REM=====
390 REM
400 REM INITIALISATION
410 REM
420 REM=====
430 G=35:REM G=35 CASES
440 FOR I=1 TO 7:Y(I)=5:NEXT
450 REM DEBUT PONDERATION
460 RETURN
470 REM=====
480 REM
490 REM REGLE
500 REM
510 REM=====
```

```
520 REM
530 PAPER3:INK4
540 CLS:PRINTCHR$(6);PRINTCHR$(17);
550 PRINT:PRINT"REGL
E"
560:PRINT:PRINT:PRINT"IL FAUT A
LIGNER 4 PIONS"
570 PRINT:PRINT"-VERTICALEMENT
"
580 PRINT:PRINT"-HORIZONTALEMENT
NT"
590 PRINT:PRINT"-EN DIAGONALE"
600 PRINT:PRINT"VOUS CHOISISSEZ LA
COLONNE"
610 PRINT:PRINT"LE PION DESCEND DANS
LA PLUS BASSE"
620 PRINT:PRINT"CASE POSSIBLE
"
630 PRINT:PRINT:PRINT"PRESSEZ UNE TO
UCHE POUR COMMENCER":GETA$
640 IF A$<>"N" THEN RETURN
650 REM=====
660 REM
670 REM DESSIN GRILLE
680 REM
690 REM=====
700 REM
710 PRINTCHR$(17);PRINTCHR$(6)
720 HIRES:PAPER7:INK2
730 FOR I=1 TO 7:CURSET28+30*(I-1),2
0,3:CHAR 48+I,0,1:NEXT:PRINTCHR$(17)
740 CURSET15,35,3:DRAW210,0,1:DRAW0,1
50,1:DRAW-210,0,1:DRAW0,-150,1
750:REM TRACE DES CERCLES
760:FOR I=30 TO 210 STEP 30
770:FOR J=50 TO 170 STEP 30
780:CURSET1,J,3:CIRCLE12,1
790:NEXT
800:NEXT
810 RETURN
820 REM=====
830 REM
840 REM L'ORDINATEUR JOUE
850 REM
860 REM=====
870 REM
880 CLS:PRINT:PRINT"PATIENCE JE COG
ITE"
890 M=-1
900 FOR X=1 TO 7
```

```
910 GOSUB 1100
920 T=1E4+O(12)+1E3+O(3)+1E2+O(8)+10+
O(2)+O(4)+100+O(1)+.01+O(0)
930 IF T=0 OR (T=M AND RND(1)>.5) THE
N M=T:M=M-X:SM=O(12)
940 NEXT
950 X=X+1
960 P=4:GOSUB 1920
970 RETURN
980 REM=====
990 REM
1000 REM LE JOUEUR JOUE
1010 REM
1020 REM=====
1030 REM
1040 REPEAT
1050:CLS:PRINT:A$=KEY$
1060:PRINT"COLONNE ?":G
ET A$
1070:X=VAL(A$)
1080:UNTIL X<=7 AND X>0 AND Y(X)>0
1090 RETURN
1100 REM=====
1110 REM REFLEXION
1120 REM=====
1130 FOR I=0 TO 15:O(I)=0:NEXT
1140 R(X)=0:T=0:Y=Y(X)
1150 REM COLONNE PLEINE
1160 IF Y=0 THEN O(12)=1:RETURN
1170 REM
1180 REM VERTICALE HAUTE
1190 IF Y=5 THEN 1200
1200:O(12)=1
1210:FOR J=1 TO 4
1220:S=S+A(J,I)
1230:NEXT
1240:O(12)=O(12)+1
1250 REM
1260 REM VERTICALE BASSE
1270 IF Y=1 THEN 1330
1280:O(12)=1
1290:FOR J=2 TO 5
1300:S=S+A(J,X)
1310:NEXT
1320:O(12)=O(12)+1
1330 IF X=4 THEN 1460
1340 REM
1350 REM HORIZONTALE GAUCHE LN
1360:FOR D=1 TO X
1370:O(12)=1
1380:FOR I=D TO D+3
1390:S=S+A(Y,I)
1400:NEXT
1410:O(12)=O(12)+1
1420:NEXT
1430:GOTO1550
1440 REM
1450 REM HORIZONTALE DROITE
1460 FOR D=X-3 TO 4
1470:O(12)=1
1480:FOR I=D TO D+3
1490:S=S+A(Y,I)
1500:NEXT
1510:O(12)=O(12)+1
1520:NEXT
1530 REM
1540 REM DIAGONALE HAUTE MONTANTE
1550 A=X+Y
1560 IF Y=5 OR A>8 OR A<5 THEN 1650
```

```
1570 S=0
1580 FOR J=1 TO 4
1590:I=A-J
1600:S=S+A(J,I)
1610:NEXT
1620:O(12)=O(12)+1
1630 REM
1640 REM DIAGONALE BASSE MONTANTE
1650 IF Y=1 OR A<6 OR A>9 THEN 1720
1660 S=0
1670 FOR J=2 TO 5
1680:I=A-J
1690:S=S+A(J,I)
1700:NEXT
1710:O(12)=O(12)+1
1720 A=X-Y
1730 IF Y=5 OR A<0 OR A>3 THEN 1840
1740 REM
1750 REM DIAGONALE HAUTE DESCENDANTE
1760:O(12)=1
1770:FOR J=1 TO 4
1780:I=A+J
1790:S=S+A(J,I)
1800:NEXT
1810:O(12)=O(12)+1
1820 REM
1830 REM DIAGONALE BASSE DESCENDANTE
1840 IF Y=1 OR A<-1 OR A>2 THEN 1910
1850 S=0
1860:FOR J=2 TO 5
1870:I=A+J
1880:S=S+A(J,I)
1890:NEXT
1900:O(12)=O(12)+1
1910 RETURN
1920 REM=====
1930 REM DESSIN DU PION
1940 REM=====
1950 CURSET30+30*(X-1),50+30*(Y(X)-1)
1960 IF P=1 THEN PATTERN 85
1970 FOR I=1 TO 12
1980 CIRCLE1,I
1990 NEXT
2000 PATTERN 255
2010 A(Y(X),X)=P
2020 Y(X)=Y(X)-1:G=G-1
2030 RETURN
2040 REM=====
2050 REM AFFICHE J'AI GAGNE
2060 REM=====
2070 ZAP:WAIT50:EXPLODE
2080 TEXT:PRINTCHR$(17);PRINT:PRINT:P
RINT:CHR$(4);CHR$(27)"N MOI
ORIC 1"
2090 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2100 PRINTCHR$(27)"J'AI LE DEVOIR D
E VOUS ANNONCER"
2110 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:CHR$(27)
"J
QUE VOUS AVEZ "PRINT
2120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:CH
R$(27)"N PERDU":PRINTCHR$(4)
)
2130 FOR I=1 TO 5:ZAP:WAIT50:NEXT I
2140 RETURN
```

ORIC 1

Suite de la page 4

```
515 REM=====
516 REM*TEST BOULLETS*
517 REM=====
518 REM
519 REM***BOULLETS 1***
520 POKE7791,96:IFP=40THENDP=DP+1:IFDP>1THENDP=22:GOTO170
521 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO170
522 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:GOTO170
523 IFP=40THEND170
524 IFP<33THEND2000
525 P=40:T=T-D:D=1:GOTO170
526 REM
527 REM***BOULLETS 2***
528 IFP=40THENDP=DP+1:IFDP>1THENDP=22:GOTO190
529 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=51:N=INT(RND(1)*10):GOTO190
530 IFP=40THEND190
531 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO190
532 IFP<33THEND2000
533 P=40:T=T-D:D=1:GOTO190
534 REM
535 REM***BOULLETS 3***
536 IFP=40THENDGOTO210
537 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=61:N=INT(RND(1)*50):GOTO210
538 IFP=40THEND210
539 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO210
540 IFP<33THEND2000
541 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=81:N=INT(RND(1)*40):GOTO230
542 IFP=40THEND230
543 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO230
544 IFP<33THEND2000
545 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=87:N=INT(RND(1)*40):GOTO230
546 IFP=40THEND230
547 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO230
548 IFP<33THEND2000
549 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=87:N=INT(RND(1)*40):GOTO230
550 IFP=40THEND230
551 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO230
552 IFP<33THEND2000
553 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
554 IFP=40THEND250
555 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
556 IFP<33THEND2000
557 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
558 IFP=40THEND250
559 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
560 IFP<33THEND2000
561 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
562 IFP=40THEND250
563 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
564 IFP<33THEND2000
565 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
566 IFP=40THEND250
567 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
568 IFP<33THEND2000
569 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
570 IFP=40THEND250
571 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
572 IFP<33THEND2000
573 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
574 IFP=40THEND250
575 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
576 IFP<33THEND2000
577 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
578 IFP=40THEND250
579 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
580 IFP<33THEND2000
581 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
582 IFP=40THEND250
583 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
584 IFP<33THEND2000
585 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
586 IFP=40THEND250
587 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
588 IFP<33THEND2000
589 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
590 IFP=40THEND250
591 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
592 IFP<33THEND2000
593 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
594 IFP=40THEND250
595 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
596 IFP<33THEND2000
597 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
598 IFP=40THEND250
599 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
600 IFP<33THEND2000
601 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
602 IFP=40THEND250
603 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
604 IFP<33THEND2000
605 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
606 IFP=40THEND250
607 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
608 IFP<33THEND2000
609 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
610 IFP=40THEND250
611 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
612 IFP<33THEND2000
613 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
614 IFP=40THEND250
615 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
616 IFP<33THEND2000
617 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
618 IFP=40THEND250
619 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
620 IFP<33THEND2000
621 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
622 IFP=40THEND250
623 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
624 IFP<33THEND2000
625 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
626 IFP=40THEND250
627 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
628 IFP<33THEND2000
629 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
630 IFP=40THEND250
631 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
632 IFP<33THEND2000
633 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
634 IFP=40THEND250
635 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
636 IFP<33THEND2000
637 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
638 IFP=40THEND250
639 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
640 IFP<33THEND2000
641 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
642 IFP=40THEND250
643 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
644 IFP<33THEND2000
645 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
646 IFP=40THEND250
647 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
648 IFP<33THEND2000
649 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
650 IFP=40THEND250
651 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
652 IFP<33THEND2000
653 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
654 IFP=40THEND250
655 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
656 IFP<33THEND2000
657 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
658 IFP=40THEND250
659 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
660 IFP<33THEND2000
661 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
662 IFP=40THEND250
663 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
664 IFP<33THEND2000
665 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
666 IFP=40THEND250
667 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
668 IFP<33THEND2000
669 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
670 IFP=40THEND250
671 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
672 IFP<33THEND2000
673 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
674 IFP=40THEND250
675 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
676 IFP<33THEND2000
677 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
678 IFP=40THEND250
679 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
680 IFP<33THEND2000
681 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
682 IFP=40THEND250
683 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
684 IFP<33THEND2000
685 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
686 IFP=40THEND250
687 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
688 IFP<33THEND2000
689 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
690 IFP=40THEND250
691 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
692 IFP<33THEND2000
693 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
694 IFP=40THEND250
695 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
696 IFP<33THEND2000
697 IFP=39ORP=53THENDP=1:T=7790:P=88:N=INT(RND(1)*30):GOTO250
698 IFP=40THEND250
699 IFP=46THENDT=T-D:D=-1:P=40:GOTO250
700 IFP<33THEND2000
```



```
701 POKE7789,49:POKE7729,99:POKE7707,96:POKE7680,51:GOTO119
702 REM
703 REM*LEVIER N° 2**
704 GOSUB820
705 POKE7680,50:POKE7702,33:RC=RC+1:POKE7737+RC,48:POKE7680,96:POKE7680,22,96:IFRC=3TH
EN119
706 POKE7729,96:POKE7707,101:POKE7789,47
707 POKE7680,96:POKE7680,22,96:X=8162:DA=0:GOTO119
708 REM
709 REM*LEVEIL MUSIQUE**
800 MU=36875:M1=36878:POKEM1,15
801 READAX:IFAX=-1THEN805
802 POKEMU,AX:READAC:FORI=1TOAC*90:NEXT:POKEMU,0:FORI=1TO20:NEXT:GOTO801
803 POKEMU,0:RETURN
804 FORAZ=223TO234:POKEMU,AZ:FORAX=1TO40:NEXT:POKEMU,0:NEXT:RETURN
805 FORAZ=223TO239:POKEMU,AZ:FORAX=1TO40:NEXT:POKEMU,0:NEXT:RETURN
806 FORAZ=239TO223STEP-1:POKEMU,AZ:FORAX=1TO40:NEXT:POKEMU,0:NEXT:RETURN
807 REM
808 REM*REGLE DU JEU*
809 PRINT"LA MACHINE INFERNALE**"
810 PRINT"*****"
811 PRINT"*****UNE MACHINE MENACE LAPAIX DE LA VILLE..."
812 PRINT"DETROUISEZ SON 'COEUR'"
813 PRINT"ATTENTION AUX PIEGES!":PRINT"J'EVITEZ LES MONSTRES KAMIKAZES"
814 PRINT"-CONSTRUISEZ UN PONT SOLIDE."
815 PRINT"*****BONNE CHANCE!LA VILLE COMPTE SUR VOUS..."
816 RETURN
1498 REM
1499 REM*FIN DU JEU*
1500 RESTORE:GOSUB800:FORI=1TO70:POKE36879,T:POKE36876,130+T:FORAX=1TO40:NEXT
1501 POKE36876,0:NEXT
1502 PRINT"*****"
1503 PRINT"*****BRAVO!*****"
1504 PRINT"*****LA VILLE EST SAUVEE"
1505 PRINT"*****"
1506 REM
1507 REM*REPART A '0'
2000 POKE7680,22,38:POKE7680,37:RESTORE:GOSUB800
2001 PRINT"*****"
2002 PRINT"*****"
2003 PRINT"*****LA VILLE EST SAUVEE*****"
2004 IFRC=2THEND2300
2005 IFRC=1THEND2200
2006 IFRC=0THEND2405
2007 IFDA>90THEND2415
2008 IFDA<105THEND2425
2009 IFDA>105THEND2435
2010 IFDA<100THEND2440
2011 IFDA>100THEND2445
2012 PRINT"J"
2013 PRINT"*****MAUVAIS*****":GOTO2489
2014 PRINT"*****MAUVAIS*****":GOTO2489
2015 PRINT"*****MOYEN*****":GOTO2489
2016 PRINT"*****PAS SI MAL*****":GOTO2489
2017 PRINT"*****BIEN*****":GOTO2489
2018 REM
2019 GOSUB800
2020 PRINT"*****"
2021 GOTO70
```

COMMODORE 64

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 :

Sommaire

MARIAGE, un bon jeu de mots par F. DONNETTE et P. WUCHNER

RESTONS SIMPLES !

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

EN TOURNANT LES PAGES...

Pour les heureux possesseurs de Commodore 64, le jeu "Le Sonneur de Pâques" plaira sans aucun doute aux petits et pourquoi pas aux grands !

A VOS MARQUES

CALENDRIER DES JOURNÉES GRATUITES TEXAS. Organisées par TEXAS INSTRUMENTS 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) 894.60.06, ou au journal.

Date : 20 Juin CLERMONT-FERRAND.

MARIAGES

Après deux exercices un peu sérieux sur la lecture, pour illustrer la présentation du didacticiel ELMO, nous vous proposons un jeu... Le jeu des mariages au principe très simple est un prétexte à des activités de lecture, tout en entraînant la mémoire visuelle et la logique.

Il s'agit de constituer des paires dans une liste de 8 mots cachés, que l'on fait apparaître en pointant le cache avec le crayon optique. Les mots sont "mariés" par une relation sémantique, phonologique ou autre suivant l'imagination de celui qui établit les listes. Les mots apparaissent à la reconnaissance rapide des mots. Ce délai sera plus ou moins long suivant le niveau qui aura été choisi par le ou les utilisateurs, il y a 8 niveaux différents.

Notre jeu est plus passionnant à deux, chaque joueur pouvant pointer deux mots à tour de rôle et former ainsi un mariage. (Note : en cas de succès le même joueur peut recommencer). Pour agrémente ce jeu, des points sont accordés aléatoirement (de 1 à 13) et parfois sort "un super bonus" qui double les points acquis (ou plus 5 si on est à zéro !). En revanche le joueur qui propose une mauvaise paire, qui avait déjà été poin-

tée se voit pénalisé de ces points...

Il est très intéressant, si les utilisateurs sont des enfants, de leur laisser découvrir ce principe qui oblige une lecture supplémentaire pour connaître les points que l'on peut obtenir.

Comme d'habitude, vous pouvez changer les listes qui sont en DATA à partir de 5000. En 5000, donnez le nombre de listes différentes proposées. Ensuite, tapez deux étoiles pour terminer une liste.

Le programme choisira une liste puis quatre paires dans cette liste. Les listes peuvent avoir une loi de relation différente. Par exemple, nous proposons trois listes, la première représente la relation moyen de locomotion/utilisateur, la deuxième source de travail/métier, et la troisième action/objet. Avec des utilisateurs plus âgés on peut créer des listes aux relations plus subtiles. Vous pouvez aussi établir des listes avec des mots en anglais et leur équivalent français etc... Seul contrainte : Au moins huit mots (quatre paires) pour une liste. Si vous savez programmer vous pourrez vous aussi, bâtir des jeux qui amuseront les enfants tout en leur permettant de s'entraîner, voici quelques idées :

1) La phrase à découvrir : Une phrase va se former à partir des lettres proposées par chaque joueur. Au départ, toutes les lettres sont représentées par un point. Puis chaque lettre proposée s'inscrit dans la phrase. Le joueur qui termine la phrase a gagné.

2) A vous couper le souffle : un texte sans ponctuation... Utiliser le même principe mais sans localiser la ponctuation. Chaque joueur propose une ponctuation qui s'affiche lorsqu'on la rencontre. Cette fois, il est préférable de n'afficher qu'une ponctuation à chaque essai. Technique, un tuyau : faire le texte lettre à lettre et un blanc si le code ASCII est inférieur à 64.

3) Remettre en ordre : Les mots d'une phrase sont inscrits en désordre sur l'écran, il faut trouver le bon ordre, en pointant successivement chaque mot. Pour faciliter le jeu, le programme peut mettre chaque mot pointé en couleur et afficher la phrase en cours de reconstitution. Vous avez sûrement d'autres idées, écrivez-nous, envoyez vos programmes. Ou bien si votre programme marche presque mais... n'hésitez pas, on peut sûrement vous donner un tuyau.

Ph. WUCHNER/F. DONNETTE



TO 7

```
10 DIM P$(3,1),COR(3,1,1)
20 SCREEN 1,0:CLS:ATTRB 0,1:LOCATE 0,1
25 PRINT "Jeu des Mariages"
30 ATTRB 0,0
35 COLOR 3:LOCATE 0,15:PRINT "Ce jeu peut
se jouer à 2 joueurs. A : COLOR 4,6:LOCATE 10,17:PR
INT "DEUX : COLOR 3,8:PRINT "ou bien : :
COLOR 4,6:PRINT "SEUL : COLOR 3,8
40 LOCATE 1,22:PRINT "Pointez votre choix
avec le crayon..."
50 INPUT P$(1,1)
55 IF C<0 OR L<0 THEN 50
60 IF ABS(140-L)>8 THEN 50
70 IF ABS(219-C)>20 THEN JEU=1:GOTO 170
80 IF ABS(107-C)>20 THEN 50
90 JEU=2:CLS:SCREEN 0,3,4
100 ATTRB 0,1:COLOR 1,4:LOCATE 6,6:PRINT
"Vous allez jouer à deux..." :COLOR 0,3
105 ATTRB 0,0
110 LOCATE 0,10:PRINT "Premier joueur : "
;
120 COLOR 1,0:INPUT J1$:COLOR 0,3
130 LOCATE 0,12:PRINT "Deuxième joueur : "
;
140 COLOR 2,0:INPUT J2$:COLOR 202
170 CLS:SCREEN 4,2,1
180 LOCATE 5,8:COLOR 0,1:ATTRB 0,1:PRINT
"Tu vas jouer seul..."
185 ATTRB 0,0:COLOR 4,3
190 LOCATE 0,15:PRINT "Bonjour, quel est
ton prénom : " :COLOR 1,0
200 LOCATE 0,18:INPUT J1$
202 GOSUB 6200
205 GOSUB 2500
210 CLS:SCREEN 1,0,0:ATTRB 0,1
212 LOCATE 0,10:PRINT "LE JEU DES MARIAGE
S : LOCATE 10,13:PRINT "VA COMMENCER..."
213 BOX (40,40)-(240,132),3
214 LOCATE 20,17:ATTRB 0,0:PRINT "Patience
e..."
215 COLOR 3:LOCATE 0,23:PRINT "Ph.Wuchner
& F.Donnette"
218 REM -- CHOIX 4 PAIRES ---
219 FOR I=0 TO 3:PRINT "I:RND(4)
220 RESTORE 5000:READ LI:L=INT(RND*LI)
230 GOSUB 6100
240 FOR I=0 TO 3
250 READ A$:B$:IF A$="" THEN GOSUB 610
0:GOTO 250
255 IF RND>0,4 THEN 250
260 FOR J=0 TO 1:IF A$=B$ THEN 250
270 IF P$(J,0)=A$ THEN 250
280 NEXT J
290 P$(I,0)=A$:P$(I,1)=B$:NEXT I
295 SCREEN 2,0,0
300 REM -- coordonnées affichage ---
305 M=0
310 RESTORE 7000:M=0
320 IF M=0 THEN 310
330 READ C,L:M=M+1
340 A=INT(RND*4):B=INT(RND*2)
345 FOR I=0 TO 3
350 IF COR(I,J,0)=C THEN 320
355 IF COR(I,J,0)=L THEN 320
360 COR(A,B,0)=C:COR(A,B,1)=L
370 M=M+1:IF M<8 THEN 320
380 REM -- zones crayons et caches ---
390 PLAY "O3DOMIS004L6REREMID0L48D0"
395 CLS:SCREEN 0,4,4
400 FOR I=0 TO 3
405 FOR J=0 TO 1
```

```
410 C=COR(I,J,0):B=L:COR(I,J,1)*8
420 BOXF(C,L-4)-(C+LEN(P$(I,J))*8+32,L+1
2),4
430 PEN I*2+J:(C,L-4)-(C+LEN(P$(I,J))+32
,L+12)
440 NEXT J:NEXT I
450 PLAY "L6S0MIMIRE0L4803S0MIRE0D"
460 SCREEN 3,4,4
470 REM -- Debut du jeu ---
480 TR=INT(RND*2)+1
490 DEJ$="" :MAR=0:JA=0:JB=0:CP=1:GOSUB 2
000
500 CP=CP+1:IF JEU=1 THEN M$="" TOI "GOT
0 520
505 GOSUB 3500
510 IF TR=1 THEN M$="" "J1$+" " ELSE M$=""
"J2$+"
520 LOCATE 6,19:COLOR 3,4
530 PRINT "A : COLOR 1,6:PRINT M$:COLO
R 3,4:PRINT "de jouer"
560 GOSUB 4000
570 A=X:B=Y
580 LOCATE 3,19:COLOR 3,4
590 PRINT "encore a : COLOR 1,6:PRINT M$
:COLOR 3,4:PRINT "de jouer"
600 GOSUB 4000
610 IF A=X AND B=Y=1 THEN 700
620 GOSUB 4500:GOSUB 3000
630 ATTRB 0,1:LOCATE 10,20:COLOR 1,2
640 PRINT "MARIAGE MANQUE !"
645 PLAY "O3D002S0L48MIREL96D0"
650 ATTRB 0,0:COLOR 3,4
660 GOSUB 4500
670 IF TR=1 THEN TR=2 ELSE TR=1
675 GOSUB 2000
680 GOTO 500
700 GOSUB 4500
710 ATTRB 0,1:LOCATE 10,20:COLOR 1,6
720 PRINT "MARIAGE REUSSI !"
725 PLAY "O4L12REREMID0MIS005L48D0"
726 IF CP>2 THEN 730
727 LOCATE 0,1:PRINT "QUELLE CHANCE AU
PREMIER COUP ! " :COLOR 3,4
728 FOR T=1 TO 500:NEXT T:LOCATE 0,1:PR
INT SPC(40)
730 ATTRB 0,0:COLOR 3,4
740 GOSUB 4500
750 LOCATE MAR+1,0
760 C=COR(A,B,0):B=L:COR(A,B,1)*8
770 BOXF(C,L-4)-(C+LEN(P$(A,B))*8+32,L+1
2),0
775 C=COR(X,Y,0):B=L:COR(X,Y,1)*8
777 BOXF(C,L-4)-(C+LEN(P$(X,Y))*8+32,L+1
2),0
780 LOCATE COR(X,Y,0)+2,COR(X,Y,1)
800 PRINT P$(X,Y)
810 LOCATE COR(A,B,0)+2,COR(A,B,1)
820 PRINT P$(A,B)
830 PEN A*2+B:(0,0)-(0,0)
840 PEN X*2+Y:(0,0)-(0,0)
850 MAR=MAR+1
855 IF BOM<5 THEN 860
857 IF TR=1 AND JA=0 OR TR=2 AND JB=0 TH
EN 860
859 IF TR=1 THEN JA=JA*2 ELSE JB=JB*2
859 GOTO 870
860 IF TR=1 THEN JA=JA+BOM ELSE JB=JB+BOM
N
870 GOSUB 2000
900 IF MAR=4 THEN 1000
910 IF MAR<3 THEN 500
915 LOCATE 0,1:ATTRB 0,1:PRINT SPC(40)
920 LOCATE 5,1:COLOR 6,1
930 PRINT "ON NE PEUT PLUS SE TROMPER !
```

```
940 COLOR 3,4:ATTRB 0,0:GOTO 500
1000 REM --- PARTIE FINIE ---
1010 PLAY "O4L12REREDOMIS005DOREREL48D004
S0MID0"
1015 CP=CP-1
1020 CLS:SCREEN 1,0,0
1030 IF JEU=1 THEN 1200
1040 IF JB>JA THEN A$=J2$:GOTO 1060
1050 IF JA>JB THEN A$=J1$ ELSE 1120
1060 LOCATE 0,4:COLOR 1,3:ATTRB 0,1
1070 PRINT "BRAVO !" :A$:PRINT "Tu as
gagné !"
1090 IF A$=J1$ THEN A$=J2$ ELSE A$=J1$
1100 QU$="VeuX-tu ta revanche " :A$
1110 GOTO 1300
1120 LOCATE 0,4:COLOR 5,2:ATTRB 0,1
1130 PRINT "J1$ et " :J2$
1140 PRINT "Vous etes aussi forts !"
;
1150 QU$="Une autre partie "
1160 GOTO 1300
1200 LOCATE 0,4:COLOR 3,4:ATTRB 0,1
1210 PRINT "Tu as réussi : PRINT:PRINT J1
$: "
1220 QU$="VeuX-tu recommencer"
1300 ATTRB 0,0:COLOR 6,1
1310 LOCATE 0,10:PRINT " :CP: " :COLOR
1,0
1320 PRINT "ESSAIS pour cette partie"
1330 PRINT "PRINT"
1340 IF CP>12 THEN A$="Ca fait beaucoup"
:GOTO 1360
1350 IF CP<7 THEN A$="C'EST EXCELLENT" E
LSE A$="C'est pas mal"
1355 IF CP=4 THEN A$="Incroyable...quel
le chance"
1360 PRINT A$
1370 LOCATE 0,22:PRINT QU$:
1380 INPUT R$
1390 IF R$="NON" OR R$="non" THEN 1500
1400 IF R$="OUI" OR R$="oui" THEN 1410 E
LSE LOCATE 0,22:PRINT SPC(40):GOTO 1370
1410 FOR I=0 TO 3
1420 FOR J=0 TO 1
1430 COR(I,J,1)=0:COR(I,J,0)=0:P$(I,J)=""
:NEXT J:NEXT I:GOTO 205
1500 CLS:ATTRB 1,1
1560 LOCATE 3,15:PRINT "AU REVOIR"
1570 ATTRB 0,0
1580 PRINT:COLOR 3,0:PRINT "Revenez jouer
bientôt..."
1590 END
2000 REM --- AFFICHE SCORE ---
2010 IF JEU=1 THEN 2100
2020 LOCATE 0,22:COLOR 1,6
2030 PRINT "SCORE : " :COLOR 4,4
2035 ATTRB 0,1
2040 PRINT TAB(15):COLOR 1,2:PRINT LEFT
$(J1$,7);
2050 LOCATE 2,1:PRINT JA:COLOR 4,4
2060 PRINT TAB(25):COLOR 3,5:PRINT LEFT
$(J2$,7);
2070 COLOR 5,3:PRINT JB:COLOR 2,4
2075 ATTRB 0,0
2080 RETURN
2100 LOCATE 8,22:COLOR 5,3:ATTRB 0,1
2105 IF MAR=4 THEN PRINT "TERMINE " :RETU
RN
2110 PRINT "COUP Numero " :CP:COLOR 2,4
```

```
2120 ATTRB 0,0:RETURN
2500 REM -- choix du niveau ---
2505 RESTORE 2800
2510 CLS:SCREEN 6,0,0
2520 ATTRB 0,1:LOCATE 3,1:ATTRB 0,0
2530 PRINT "CHOISISSEZ LE NIVEAU "
2535 LOCATE 3,3:PRINT "En pointant avec l
e crayon"
2540 FOR I=1 TO 8
2550 BOXF(32,32+I*16)-(40,40+I*16),3
2560 PEN 1-1:(32,32+I*16)-(40,40+I*16)
2570 READ A$:LOCATE 7,1*2+4:PRINT A$
2580 NEXT I
2600 ON PEN GOTO 2620,2630,2640,2650,266
0,2670,2680,2690
2610 GOTO 2600
2620 TI=400:RETURN
2630 TI=300:RETURN
2640 TI=200:RETURN
2650 TI=100:RETURN
2660 TI=70:RETURN
2670 TI=50:RETURN
2680 TI=25:RETURN
2690 TI=5:RETURN
2800 DATA tres facile,facile,assez facil
e,normal,assez difficile,difficile,tres
difficile,champion
3000 REM --- VERIF SI MAR. DEJA PROP ---
3010 IF A$X THEN M$=STR$(A*1000+B*100+X*
10+Y) ELSE M$=STR$(X*1000+Y*100+A*10+B)
3020 IF INSTR(DEJ$,M$)=0 THEN 3100
3030 LOCATE 0,1:ATTRB 0,1
3035 PRINT SPC(40):LOCATE 6,1
3040 COLOR 3,0
3050 PRINT "On me l'a déjà proposé !"
3055 IF JEU=1 THEN LOCATE 0,1:FOR T=1 TO
500:NEXT T:COLOR 3,4:PRINT SPC(40):RETU
RN
3060 IF TR=1 THEN 3070
3065 JB=JB+BOM:IF JB<0 THEN JB=0
3066 RETURN
3070 JA=JA+BOM:IF JA<0 THEN JA=0
3080 RETURN
3100 DEJ$=DEJ$+" "+M$:RETURN
3500 REM == calcul BONUS ==
3505 IF MAR=3 THEN BOM=1:RETURN
3510 ATTRB 0,1:LOCATE 0,1:PRINT SPC(40):
ATTRB 0,0
3520 IF RND<0,1 THEN 3600
3530 BOM=INT(RND*3)+1
3540 LOCATE 1,1:COLOR 6,1
3550 PRINT "SI TU REUSSIS TU MARQUES":BOM
N:"POINT:"
3555 IF BOM>1 THEN PRINT "S"
3560 COLOR 3,4:RETURN
3600 LOCATE 15,1:COLOR 2,1:ATTRB 0,1
3610 PRINT "SUPER BONUS"
3620 PLAY "O5D0REMIS0":ATTRB 0,0
3630 BOM=5:COLOR 3,4:RETURN
4000 ONPEN GOTO 4020,4030,4040,4050,4060
,4070,4080,4090
4010 GOTO 4000
4020 X=0:Y=0:GOTO 4100
4030 X=0:Y=1:GOTO 4100
4040 X=1:Y=0:GOTO 4100
4050 X=1:Y=1:GOTO 4100
4060 X=2:Y=0:GOTO 4100
4070 X=2:Y=1:GOTO 4100
4080 X=3:Y=0:GOTO 4100
4090 X=3:Y=1
4100 LOCATE COR(X,Y,0)+2,COR(X,Y,1)
4110 COLOR 0,3
4120 PLAY "L6S0DOMIS0L48D0"
4130 PRINT P$(X,Y)
4140 FOR T=0 TO 1:NEXT T
4150 C=COR(X,Y,0):B=L:COR(X,Y,1)*8
4160 BOXF(C,L-4)-(C+LEN(P$(X,Y))*8+32,L+
12),3
4170 RETURN
4500 LOCATE 4,4:LOCATE 0,18:FOR T=1 TO 5:
PRINT SPC(40):NEXT T:COLOR 3,4:RETURN
5000 DATA 3
5010 DATA CHEVAL,CAVALIER,VOITURE,CONDU
CTEUR,AVION,PILOTE,VELO,CYCLISTE,CAMION,R
OUTIER,TRACTEUR,FERMIER,MOTO,MOTARD,FUSE
E,COSMONaute,BATEAU,MARIN,JEEP,SOLDAT,**
5020 DATA LETTRES,FACTEUR,COURSE,CHAMPIO
N,PANNE,MECANICIEN,CASSEROLE,CUISINIER,C
HAUSSURE,CORDONNIER,TESSU,TAILLEUR,VIAN
D,BOUCHER,MEDICAMENT,PHARMACIEN,MALADE,D
OCTEUR,VIOLON,MUSICIEN,**
5030 DATA MANGER,RESTAURANT,VOYAGER,TRA1
N,PLANTER,JARDIN,CACHER,TRESOR,BOIRE,FON
TAIN,DANSER,FETE,JOUER,PARC,REGARDER,IM
AGE,LIRE,HISTOIRE,RANGER,VETEMENTS,LANCE
R,BALLON,**
6100 REM -- se placer au debut d'une list
e ---
6110 RESTORE 5000:READ LI:P=0
6120 IF L=P THEN RETURN
6130 READ C$:IF C$="" THEN P=P+1
6140 GOTO 6120
6200 REM --- MOT MELANGE ---
6205 COLOR 3,4
6210 PRINT:PRINT "Donne-moi une couleur "
:J1$:
6220 INPUT C$
6230 FOR J=1 TO LEN(C$)
6240 MOT=MOT+ASC(MID$(C$,J,1))
6250 NEXT J:RETURN
7000 DATA 3,3,25,3,5,7,23,7,4,11,24,11,2
,15,26,15
```

à la semaine prochaine ●●●

MICRODIS

Lorsqu'il est nécessaire de modifier un programme en langage machine (ou système pour reprendre un vocabulaire plus TRS80) il est presque toujours nécessaire de remonter au niveau du langage source (assembleur) pour pouvoir localiser l'endroit où effectuer la modification. Il serait particulièrement fastidieux d'effectuer cette traduction à la main. Mieux vaut utiliser un programme désassembleur pour faire ce travail, mais de façon un peu brutale, sans vraiment distinguer données et programme.

MICRODIS, fait partie des désassembleurs, il est particulièrement petit et rapide et connaît tous les codes opération du Z80.

Bernard DUPIN

Fonctionnement:

Entrer l'adresse du début: 1 à 4 digits hexadécimaux suivis d'un quelconque caractère non hexa.

Une pression sur ENTER affiche les 16 lignes suivantes.

/ renvoie le programme au départ (adresse).

x termine l'exécution.

SPACE entraîne un désassemblage sans aucun arrêt pendant tout le temps de la pression.

Transportabilité:

La conception très élémentaire de MICRODIS le rend facile à transporter sur un autre matériel (ZX81, SPECTRUM, MZ80).

Particularités du MZ80:

3C00H est l'adresse de la mémoire écran.

CALL 109H permet d'effacer un caractère sur l'écran.

CAL 19H permet de lire un caractère sur le clavier.

modèle 1 ou 3 16K

00160 : TRES COURT = MOINS DE 1.5K DE CODE
00170 : TRES RAPIDE = MOINS DE 255 POUR LA
TOTALITE DE LA ROM NIVEAU II
00180 : ET IL CONNAIT LES CODES CACHES DU Z80 !
00190 :
00200 : =====

5280	00220	ORG	5280H
5280 318052	00240	START	LD SP, #
5283 213F58	00250		LD HL, MSGINI
5286 0632	00260		LD B, FIN-MSGINI
5288 7E	00270	STR10	LD A, (HL)
5289 23	00280		INC HL
528A CD3300	00290		CALL 33H
528D 10F9	00300		DJNZ STR10
528F CD0E53	00310		CALL HEXVAL
5292 CDC901	00330	STR15	CALL 1C9H
5295 0610	00340		LD B, 16
5297 11003C	00350		LD DE, 3C00H
529A C5	00360	STR20	PUSH BC
529B D5	00370		PUSH DE
529C E5	00380		PUSH HL
529D CDA455	00390		CALL DATA16
52A0 7B	00400		LD A, E
52A1 C610	00410		ADD A, 16
52A3 5F	00420		LD E, A
52A4 CD3253	00430		CALL DECODE
52A7 3A1C57	00440		LD A, (COD)
52AA CD7354	00450		CALL CODOPE
52AD 7B	00460		LD A, E
52AE E5C0	00470		AND 0C0H
52B0 C610	00480		ADD A, 27
52B2 5F	00490		LD E, A
52B3 3A1D57	00500		LD A, (OPA)
52B6 B7	00510		OR A
52B7 2811	00520		JR Z, STR40
52B9 CDC354	00530		CALL OPERAN
52BC 3A1E57	00540		LD A, (OPB)
52BF B7	00550		OR A
52C0 2808	00560		JR Z, STR40
52C2 EB	00570		EX DE, HL
52C3 362C	00580		LD (HL), ' , '
52C5 23	00590		INC HL
52C6 EB	00600		EX DE, HL
52C7 CDC354	00610		CALL OPERAN
52CA C1	00620	STR40	POP BC
52CB E5	00630		PUSH HL
52CC AF	00640		XOR A
52CD ED42	00650		SBC HL, BC
52CF C5	00660		PUSH BC
52D0 45	00670		LD B, L
52D1 E1	00680		POP HL
52D2 7B	00690		LD A, E
52D3 E6C0	00700		AND 0C0H
52D5 C605	00710		ADD A, 5
52D7 5F	00720		LD E, A
52D8 C5	00730	STR45	PUSH BC
52D9 7E	00740		LD A, (HL)
52DA 23	00750		INC HL
52DB CDA955	00760		CALL VALHX2
52DE C1	00770		POP BC
52DF 10F7	00780		DJNZ STR45
52E1 E1	00790		POP HL
52E2 E3	00800		EX (SP), HL
52E3 014000	00810		LD BC, 64
52E6 09	00820		ADD HL, BC
52E7 E3	00830		EX (SP), HL
52E8 D1	00840		POP DE
52E9 C1	00850		POP BC
52EA 10AE	00860		DJNZ STR20
52EC 3A4030	00870		LD A, (3840H)
52EF FE00	00880		CP 00H
52F1 209F	00890		JR Z, STR15
52F3 CD2800	00900	STR50	CALL 2BH
52F6 B7	00910		OR A
52F7 20FA	00920		JR NZ, STR50
52F9 CD2800	00930	STR55	CALL 2BH
52FC FE20	00940		CP ' '
52FE 2092	00950		JR Z, STR15
5300 FE0D	00960		CP 0DH
5302 20BE	00970		JR Z, STR15
5304 FE2F	00980		CP ' / '
5306 CA0052	00990		JP Z, START
5309 FE58	01000		CP 'x'
530B 20EC	01010		JR NZ, STR55
530D C7	01020		RST 0

530E 210000	01040	HEXVAL	LD HL, 0 ; LECTURE ADRESSE
5311 CD4900	01050	HXV1	CALL 49H
5314 CD3300	01060		CALL 33H
5317 FE30	01070		CP '0'
5319 F8	01080		RET M
531A FE3A	01090		CP '9' +1
531C FA2753	01100		JP M, HX3
531F FE41	01110		CP 'A'
5321 F8	01120		RET M
5322 FE47	01130		CP 'F' +1
5324 F8	01140		RET P
5325 D607	01150		SUB 7
5327 D630	01160	HX3	SUB '0'
5329 29	01170		ADD HL, HL

532A 29 01180 ADD HL, HL
532B 29 01190 ADD HL, HL
532C 29 01200 ADD HL, HL
532D B5 01210 OR L
532E 6F 01220 LD L, A
532F 18E0 01230 JR HXV1
01260 : DECODAGE DES INSTRUCTIONS

5331 2B 01280 DEC00 DEC HL
5332 7E 01290 DECODE LD A, (HL)
5333 23 01300 INC HL
5334 FE76 01310 CP 76H ; CAS PARTICULIER
5336 DD21F757 01320 DEC02 LD IX, T19 ;HALT
533A 281F 01330 JR Z, DEC01
533C CD3F54 01340 CALL ECLATE
533F CDC753 01350 CALL DECSP
5342 FE4D 01360 CP ADH
5344 C8 01370 RET NZ

01390 : SPECIAL CODES

5345 7E 01410 LD A, (HL)
5346 23 01420 INC HL
5347 CD3F54 01430 CALL ECLATE
534A DD4601 01440 LD B, (IX+1) ; CODE #
534D 180E 01450 DJNZ DEC1
534F 47 01460 DEC0 LD B, A ; CB
5350 07 01470 RLCA
5351 80 01480 ADD A, B
5352 4F 01490 LD C, A
5353 0600 01500 LD B, 0
5355 DD21FA57 01510 LD IX, T20
5359 DD09 01520 ADD IX, BC
535B 1871 01530 DEC01 JR DSP0 ; MOVCO
535D 181C 01540 DEC1 DJNZ DEC3 ; ED
535F FE01 01550 CP 1 ; 01
5361 200A 01560 JR NZ, DEC2
5363 DD210658 01570 LD IX, T21
5367 FD214257 01580 LD IY, TED01
536B 1875 01590 JR DSP4 ; INDEX

536D FE02 01610 DEC2 CP 2 ; 02
536F DD213958 01620 LD IX, T29-3
5373 2059 01630 JR NZ, DSP0 ; CODE INEXISTANT
5375 DD213C58 01640 LD IX, T29
5379 1853 01650 JR DSP0 ; MOVCO
537B C5 01660 DEC3 PUSH BC
537C CDC753 01670 CALL DECSP ; DD/FO
537F C1 01680 POP BC
5380 FE4D 01690 CP ADH ; + CODE SPECIAL ?
5382 2820 01700 JR Z, DECA
5384 2B 01710 DEC HL
5385 7E 01720 LD A, (HL) ; CAS PARTICULIER
5386 FE76 01730 CP 76H ; HALT
5388 23 01740 INC HL
5389 28AB 01750 JR Z, DEC02
538B E5 01760 PUSH HL
538C 211D57 01770 LD HL, OPA
538F 0EFF 01780 LD C, -1
5391 CD1D5A 01790 CALL REGIND ; HL -> IX/IY
5394 23 01800 INC HL
5396 CD1D5A 01810 CALL REGIND
5398 0C 01820 INC C
5399 2007 01830 JR NZ, DEC31
539B CD2F54 01840 CALL RGN3 ; H & L -> HX & LX
539E 2B 01850 DEC HL
539F CD2F54 01860 CALL RGN3
53A2 E1 01870 DEC31 POP HL
53A3 C9 01880 RET
53A4 3A1D57 01890 DECA LD A, (OPA)
53A7 FE01 01900 CP 1 ; CB SEULEMENT
53A9 2086 01910 JR NZ, DEC00
53AB 7E 01920 LD A, (HL)
53AC 23 01930 INC HL ; LECTURE
53AD 321F57 01940 LD (DEP), A ; DEPLACEMENT
53B0 3E2D 01950 LD A, 2DH
53B2 80 01960 ADD A, B ; (IX+DEP)
53B3 F5 01970 PUSH AF
53B4 7E 01980 LD A, (HL)
53B5 23 01990 INC HL
53B6 CD3F54 02000 CALL ECLATE
53B9 CD4F53 02010 CALL DEC0 ; ANALYSE CB
53BC 011E57 02020 LD BC, OPB
53BF 0A 02030 LD A, (BC)
53C0 B7 02040 OR A
53C1 2001 02050 JR NZ, DEC5
53C3 0B 02060 DEC BC
53C4 F1 02070 POP AF
53C5 02 02080 LD (BC), A
53C6 C9 02090 RET

53C7 47 02110 DECSP LD B, A
53C8 1006 02120 DJNZ DSP1
53CA DD219A57 02130 LD IX, T9
53CE 1834 02140 JR MOVCO
53D0 1006 02150 DJNZ DSP2
53D2 DD219D57 02160 LD IX, T10
53D6 182C 02170 JR MOVCO
53D8 100A 02180 DJNZ DSP3
53DA DD21A057 02190 LD IX, T11
53DE FD213257 02200 LD IY, TAB11
53E2 1808 02210 JR INDEX
53E4 DD215257 02220 DSP4 LD IX, T1
53E8 FD212257 02230 DSP3 LD IY, TAB00
53EC 3A2157 02240 LD A, (YYY)
53EF 07 02250 RLCA
53F0 0600 02260 LD B, 0
53F2 4F 02270 LD C, A
53F3 FD09 02280 ADD IY, BC
53F5 3A2057 02290 LD A, (XXX)
53F8 FDA600 02300 AND (IY+0)
53FB 4F 02310 LD C, A
53FC 07 02320 RLCA
53FD 81 02330 ADD A, C
53FE FD8E01 02340 ADD A, (IY+1)
5401 4F 02350 LD C, A
5402 DD09 02360 ADD IX, BC
5404 DD7E01 02370 MOVCO LD A, (IX+1)

5407 CD5454 02380 CALL REGS
540A 321D57 02390 LD (OPA), A
540D DD7E02 02400 LD A, (IX+2)
5410 CD5454 02410 CALL REGS
5413 321E57 02420 LD (OPB), A
5416 DD7E00 02430 LD A, (IX+0)
5419 321C57 02440 LD (COD), A
541C C9 02450 RET

541D 7E 02470 REGIND LD A, (HL) ; HL -> IX/IY
541E FE0E 02480 CP 0EH
5420 200A 02490 JR NZ, RGN10
5422 3E2A 02500 LD A, 2AH
5424 1814 02510 JR RGN15
5426 FE1A 02520 RGN10 CP 1AH
5428 2810 02530 JR Z, RGN15
542A FE22 02540 CP 22H
542C 200C 02550 JR Z, RGN15
542E C9 02560 RET

542F 7E 02580 RGN3 LD A, (HL) ; H/L -> HX/HY
5430 FE0C 02590 CP 0CH
5432 2803 02600 JR Z, RGN35
5434 FE0D 02610 CP 0DH
5436 C0 02620 RET NZ
5437 87 02630 RGN35 ADD A, A
5438 C61F 02640 ADD A, 1FH
543A 3C 02650 RGN15 INC A
543B 80 02660 ADD A, B
543C 0C 02670 INC C
543D 77 02680 LD (HL), A
543E C9 02690 RET

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

La Rédaction

TRS 80

Suite page 19

Suite de la page 13



ZX 81

```
9430 GOTO 90
9440 IF J=0 THEN GOTO 2780
9445 IF 06(J) (1) < "0" THEN GOTO
2740
9450 LET 06(J) (1)=STR$ 5
9460 LET A(J)=0
9465 LET 0=0-1
9470 LET J=0
9475 GOTO 90
9476 CLS
9476 PRINT " "
9480 IF 0=0 THEN GOTO 9480
9482 FOR F=1 TO 9
9483 IF 06(F) (1) = "0" THEN PRINT
06(F) (2 TO )
9484 NEXT F
9485 PRINT AT 21,0;"PRESSEZ UNE
TOUCHE."
9486 IF INKEY$="" THEN GOTO 9486
9487 GOTO 90
9488 PRINT "RIEN"
9489 GOTO 9486
9500 CLS
9505 PRINT AT 10,0;G$
9506 IF 3=1 THEN GOTO 9900
9507 PRINT "VOUS ETES MORT..."
9510 PRINT AT 20,0;"ENCORE UNE P
ARTIE (0/N) ?"
9520 IF INKEY$="N" THEN GOTO 980
0
9530 IF INKEY$<"0" THEN GOTO 95
10
9540 RUN
9550 CLS
9510 PRINT " VOUS DEVEZ CHERCHER
UN DOCUMENT"
9520 PRINT
9530 PRINT " PROUVANT
LA"
9540 PRINT
9550 PRINT " CULPABILI
TE"
9560 PRINT
9570 PRINT " DE MR."
9580 PRINT AT 9,11;" "
AT 10,11;" " AT 11,12;" "
AT 12,13;" " AT 13,14;" "
AT 14,14;" " AT 15,15;" "
AT 16,12;" " AT 16,11;" "
AT 17,11;" "
9590 PRINT
9700 PRINT "MAIS CE DOCUMENT EST
CODE."
9710 PRINT "IL FAUT DONC CHERCHE
R LE CODE."
9720 IF INKEY$="" THEN GOTO 9720
9721 SCROLL
9722 PRINT "UNE FOIS CELA FAIT I
L FAUDRA "
9723 SCROLL
9724 PRINT "SORTIR."
9727 SCROLL
9730 PRINT "TOUTES LES PIECES SO
NT VUES DU"
9731 SCROLL
9735 PRINT "SUD."
9736 SCROLL
9740 PRINT "SAUF EXEPTIONS:"
9741 SCROLL
9750 PRINT "DANS CE CAS DES PREC
ISIONS VOUS"
9751 SCROLL
9760 PRINT "SERONT DONNEES ULTER
IEUREMENT."
9761 SCROLL
9762 PRINT "BONNE CHANCE."
9763 IF INKEY$="" THEN GOTO 9763
9764 GOTO 10
9800 CLS
9810 PRINT "DOMMAGE"
9820 GOTO 9920
9930 SAVE "MR"
9940 RUN
```



POUR LES LIGNES COMPORTANT DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

```
3092 PRINT AT 10,5;" " AT 1
1,5;" " AT 12,5;" "
LIGNE 5040: ... AT 16,9;" "
LIGNE 7530: ... AT 11,2;" "
9320 PRINT AT 21,0;"QUE FAITES V
OUS ?";
```

9475 PRINT "VOUS TENEZ:"

TRAQUE

Sur un terrain quadrillé (9 X 9) vous entrez à la case (1,1) et vous devez vous rendre à la case (9,9). Un monstre surnommé BUG, situé à la case (5,5) au début du jeu tentera de vous en empêcher. Vous avez 30 points de vie au départ, et chaque déplacement de n cases en consomme n au carré.

Si BUG tombe sur la même case que vous, vous êtes mort... Pour gagner, il suffit d'atteindre la case (9,9) avant d'avoir épuisé ses points de vie et sans être rattrapé par BUG.

Trois niveaux de difficulté (24, 27 ou 30 points de vie au départ).

G.OSMONT

Instructions:

1) XEQ TRAQUE.

2) NB ALEA < 1?

introduire un nombre positif inférieur à 1, puis R/S.

3) niveau diff. 1, 2, 3.

entrer 1: facile, 2: moyen ou 3: difficile, puis R/S.

4) Affichages successifs de: CASE X: x,Y = y. (votre position)

BUG X = x', Y = y' (position du monstre)

PTS VIE = nn (points de vie restant).

Déplacement, Direction ?

entrer la direction (en degrés), R/S : par exemple, 0 ou 45 ou 90.

Distance :

entrer le nombre de cases, R/S puis retour en 4 sauf dans les cas

suivants: 5) Arrivée dans la case (9,9) sans encombre, Bravo vous avez gagné.

6) Le monstre arrive dans la même case : dommage Mort rapide.

7) Vos points de vie sont épuisés: Pts vie = 0 Dommage, mort rapide.

Remarques:

1) HP 41 doit être en mode degré.

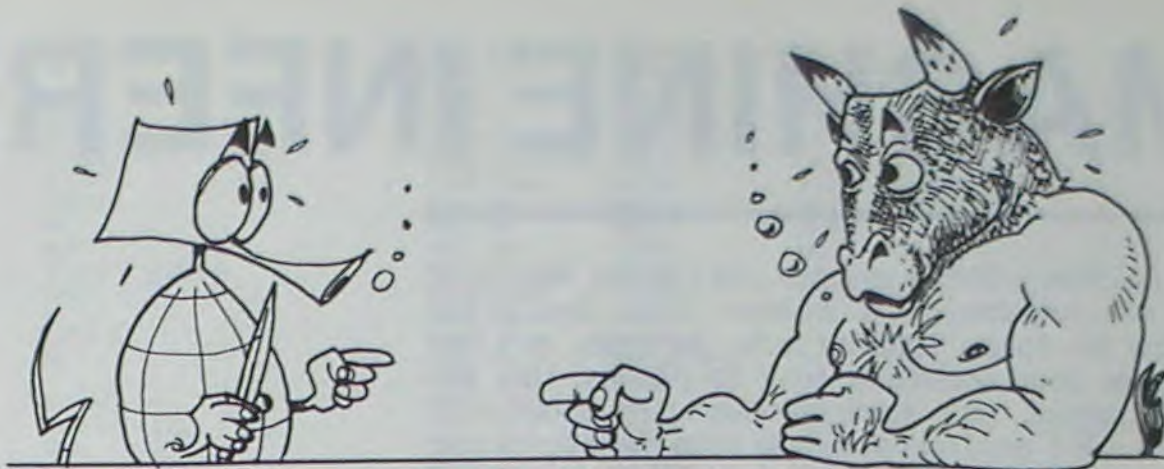
2) Ne pas sortir des limites du jeu (le programme ne teste pas les valeurs de X ou de Y ≤ 0 ou ≥ 10).

3) Limiter le nombre de cases de déplacement à 1 ou 2, sinon épuisement rapide des points de vie.

4) Le jeu sera plus difficile (et plus intéressant) si on ne se déplace que d'une case à la fois.

5) La case 1,1 est en bas à gauche et la case 9,9 est en haut à droite.

HP 41



03 *NB ALEA < 1 ?	30 *BUG X: "	57 1.45	84 4	111 RCL 00	138 GTO 15
04 TONE 5	31 ARCL 03	58 *	85 STO 06	112 9821	139 GTO 04
05 PROMPT	32 *Y: "	59 INT	86 RCL 02	113 *	140 *LBL 13
06 STO 00	33 ARCL 04	60 ST+ 01	87 RCL 04	114 .211327	141 *DOMMAGE ..
07 FIX 0	34 TONE 5	61 RDN	88 -	115 +	142 TONE 5
08 *LBL 01	35 AVIEW	62 1.45	89 X>0?	116 FRC	143 TONE 4
09 1	36 PSE	63 *	90 XEQ 07	117 STO 00	144 TONE 3
10 STO 01	37 *PTS VIE = "	64 INT	91 X<0?	118 .8	145 AVIEW
11 STO 02	38 TONE 5	65 ST+ 02	92 XEQ 08	119 +	146 PSE
12 5	39 ARCL 05	66 RCL 05	93 RCL 01	120 INT	147 *LBL 14
13 STO 03	40 AVIEW	67 X<0?	94 RCL 03	121 RTN	148 *MORT RAPIDE*
14 STO 04	41 PSE	68 GTO 11	95 X=Y?	122 *LBL 10	149 TONE 3
15 *NIV. DIFF.1,2,3*	42 *LBL 03	69 RCL 01	96 GTO 10	123 RCL 02	150 AVIEW
16 PROMPT	43 *DEPLACEMENT*	70 9	97 *LBL 06	124 RCL 04	151 PSE
17 -3	44 TONE 5	71 X=Y?	98 RCL 05	125 X=Y?	152 GTO 16
18 *	45 AVIEW	72 GTO 12	99 X=0?	126 GTO 13	153 *LBL 15
19 33	46 *DIRECTION ?*	73 *LBL 04	100 GTO 11	127 GTO 06	154 *..BRAVO ..
20 +	47 PROMPT	74 3	101 GTO 02	128 *LBL 11	155 TONE 5
21 STO 05	48 ENTER+	75 STO 06	102 *LBL 07	129 *PTS VIE = 0*	156 TONE 7
22 *LBL 02	49 *DISTANCE ?*	76 RCL 01	103 XEQ 09	130 TONE 3	157 AVIEW
23 *CASE X: "	50 TONE 5	77 RCL 03	104 ST+ IND 06	131 AVIEW	158 PSE
24 ARCL 01	51 PROMPT	78 -	105 RTN	132 PSE	159 *LBL 16
25 *Y: "	52 ENTER+	79 X>0?	106 *LBL 08	133 GTO 14	160 .END.
26 ARCL 02	53 X+2	80 XEQ 07	107 XEQ 09	134 *LBL 12	
27 TONE 5	54 ST- 05	81 X<0?	108 ST- IND 06	135 RCL 02	
28 AVIEW	55 RDN	82 XEQ 08	109 RTN	136 9	
29 PSE	56 P-R	83 *LBL 05	110 *LBL 09	137 X=Y?	

LES MOTOS ENDIABLEES

5...4...3...2...1 PARTEZ!!!

Les motos sont lancées à pleine vitesse.

Le motard rouge essaie d'entourer son adversaire. Le bleu ayant découvert la ruse, projette son rival contre la paroi...

Cela vous tente, alors tapez ce programme sur votre DRAGON 32 et foncez...

Jérôme PAILLET

P.S.: Deux vitesses au choix. Pour les grisés de la vitesse remplacez les lignes 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 420, 430, 440, 450, 550, 560, 570, 580 par des REM et tapez les lignes suivantes:

410 PSET(X3, Y3, 4)

540 PSET(X3, Y3, 3)

Option manettes ou clavier.



```

10 DATA BD,BA,B3,BD,BA,C5,39
20 FOR P=20000 TO 20005
30 READ A$:POKE P,VAL("&H"+A$)
40 NEXT
50 POKE411,&H4E
60 POKE412,&H20
70 POKE410,&HBD
80 POKE410,57
90 GOSUB 930:REGLE DU JEU
100 POKE65495,0:ACCELERATION
110 CLS:PMODE1,1:SCREEN1,0:PCLS
120 COLOR 2:LINE(0,2)-(253,191),PSET,B
130 X1=128:Y1=30:X2=128:Y2=170
140 REM DEBUT DU JEU
150 X(1)=0:Y(1)=+4:X(2)=0:Y(2)=-4
160 IF X(1)=0 AND Y(1)=-4 THEN PRESET(X1-2,Y1+2):PRESET(X1+2,Y1+2):PSET(X1,Y1,4)
170 IF X(1)=0 AND Y(1)=+4 THEN PRESET(X1-2,Y1-2):PRESET(X1+2,Y1-2):PSET(X1,Y1,4)
180 IF X(1)=-4 AND Y(1)=0 THEN PSET(X1,Y1,4):PRESET(X1+2,Y1-2):PRESET(X1+2,Y1+2)
190 IF X(1)=+4 AND Y(1)=0 THEN PSET(X1,Y1,4):PRESET(X1-2,Y1-2):PRESET(X1-2,Y1+2)
200 IF X(2)=0 AND Y(2)=-4 THEN PSET(X2,Y2,3):PRESET(X2-2,Y2+2):PRESET(X2+2,Y2+2)
210 IF X(2)=0 AND Y(2)=+4 THEN PRESET(X2-2,Y2-2):PRESET(X2+2,Y2-2):PSET(X2,Y2,3)
220 IF X(2)=-4 AND Y(2)=0 THEN PSET(X2,Y2,3):PRESET(X2-2,Y2-2):PRESET(X2+2,Y2+2)
230 IF X(2)=+4 AND Y(2)=0 THEN PSET(X2,Y2,3):PRESET(X2-2,Y2-2):PRESET(X2+2,Y2+2)
240 IF F=2 THEN GOTO 630
250 IF PEEK(341)=223 THEN Y(1)=-4:X(1)=0:GOTO 360
260 IF PEEK(342)=223 THEN Y(1)=+4:X(1)=0:GOTO 360
270 IF PEEK(339)=239 THEN X(1)=-4:Y(1)=0:GOTO 360
280 IF PEEK(345)=239 THEN X(1)=+4:Y(1)=0:GOTO 360
290 GOTO 360
300 IF F=2 THEN 710
310 IF PEEK(343)=223 THEN X(2)=-4:Y(2)=0:GOTO 490
320 IF PEEK(344)=223 THEN X(2)=+4:Y(2)=0:GOTO 490
330 IF PEEK(340)=253 THEN Y(2)=-4:X(2)=0:GOTO 490
340 IF PEEK(338)=251 THEN Y(2)=+4:X(2)=0:GOTO 490
350 GOTO 490
360 REM
370 X3=X1+X(1):Y3=Y1+Y(1):X4=X1+X(1)/2:Y4=Y1+Y(1)/2
380 IF PPOINT(X4,Y4)<>1 THEN A$="ROUGE":GOTO 760
390 IF PPOINT(X3,Y3)<>1 THEN A$="ROUGE":GOTO 760
400 PSET(X4,Y4,4)
410 REM
420 IF X(1)=0 AND Y(1)=-4 THEN PSET(X3-2,Y3+2,2):PSET(X3+2,Y3+2,2):PSET(X3,Y3,2)
430 IF X(1)=0 AND Y(1)=+4 THEN PSET(X3-2,Y3-2,2):PSET(X3+2,Y3-2,2):PSET(X3,Y3,2)
440 IF X(1)=-4 AND Y(1)=0 THEN PSET(X3,Y3,2):PSET(X3+2,Y3-2,2):PSET(X3+2,Y3+2,2)
450 IF X(1)=+4 AND Y(1)=0 THEN PSET(X3,Y3,2):PSET(X3-2,Y3-2,2):PSET(X3-2,Y3+2,2)
460 X1=X3
470 Y1=Y3
480 GOTO 300
490 REM

```

```

500 X3=X2+X(2):Y3=Y2+Y(2):X4=X2+X(2)/2:Y4=Y2+Y(2)/2
510 IF PPOINT(X4,Y4)<>1 THEN A$="BLEU":GOTO 760
520 IF PPOINT(X3,Y3)<>1 THEN A$="BLEU":GOTO 760
530 PSET(X4,Y4,3)
540 REM
550 IF X(2)=0 AND Y(2)=-4 THEN PSET(X3-2,Y3+2,2):PSET(X3+2,Y3+2,2):PSET(X3,Y3,2)
560 IF X(2)=0 AND Y(2)=+4 THEN PSET(X3-2,Y3-2,2):PSET(X3+2,Y3-2,2):PSET(X3,Y3,2)
570 IF X(2)=-4 AND Y(2)=0 THEN PSET(X3,Y3,2):PSET(X3+2,Y3-2,2):PSET(X3+2,Y3+2,2)
580 IF X(2)=+4 AND Y(2)=0 THEN PSET(X3,Y3,2):PSET(X3-2,Y3-2,2):PSET(X3-2,Y3+2,2)
590 X2=X3
600 Y2=Y3
610 POKE 410,50
620 GOTO 160
630 J=JOYSTK(0)
640 K=JOYSTK(1)
650 J2=JOYSTK(2)
660 K2=JOYSTK(3)
670 IF J<5 THEN X(1)=-4:Y(1)=0:GOTO 360
680 IF J>5 THEN X(1)=+4:Y(1)=0:GOTO 360
690 IF K<5 THEN Y(1)=-4:X(1)=0:GOTO 360
700 IF K>5 THEN Y(1)=+4:X(1)=0:GOTO 360
710 IF J2<5 THEN X(2)=-4:Y(2)=0:GOTO 490
720 IF J2>5 THEN X(2)=+4:Y(2)=0:GOTO 490
730 IF K2<5 THEN Y(2)=-4:X(2)=0:GOTO 490
740 IF K2>5 THEN Y(2)=+4:X(2)=0:GOTO 490
750 GOTO 490
760 IF A$="BLEU" THEN CIRCLE(X2,Y2),RND(5)+2,RND(3)+1 ELSE CIRCLE(X1,Y1),RND(5)+2,RND(3)+1
770 A=A+1:IF A<20 THEN SOUND(RND(255),1):GOTO 760
780 A=0
790 CLS:RND(8):PRINT@103,"LE "A$:" A PERDU."
800 PRINT@160,"ON RECOMMENCE ?":
810 I$=INKEY$
820 PRINT@480-64+5,"LES"
830 PRINT@480-64+9,"MOTOS"
840 PRINT@480-64+15,"ENDIABLEES"
850 P=PEEK(65280)
860 IF P=254 OR P=253 OR P=126 OR P=125 THEN GOTO 110
870 A=A+1:IF A=10 THEN A=0:SOUND255,1
880 P=(P+1)AND 1
890 PRINT@480-64,STRING$(32,143+P*16)
900 IF I$<>"O" AND I$<>"N" THEN 810
910 IF I$="N" THEN POKE65494,0:END
920 SOUND20,1:SOUND100,1:SOUND150,2:SOUND255,1:GOTO 110
930 CLS:PRINT@480," LES MOTOS ENDIABLEES"
940 PRINT@480," PAR JEROME PAILLET"
950 PRINT@480," SUR DRAGON 32"
960 FOR I=1 TO 6
970 PRINT
980 SOUND1,1
990 NEXT I
1000 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1010 FOR I=1 TO 8
1020 PRINT
1030 SOUND1,1
1040 NEXT I
1050 CLS:PRINT:PRINT" regle du jeu"
1060 PRINT:PRINT" CHAQUE JOUEUR DOIT EVITER
LES MURS ET IL DOIT ENTOURER L'ENNE
MI."
1070 PRINT" VOULEZ VOUS DU SON ?"
1080 I$=INKEY$
1090 IF I$<>"O" AND I$<>"N" THEN 1080
1100 IF I$="O" THEN SO=189 ELSE SO=57
1110 PRINT" VOULEZ VOUS UTILISER"
1120 PRINT"- LE CLAVIER (C)"
1130 PRINT"- LES MANETTES (M)"
1140 PRINT
1150 I$=INKEY$:IF I$<>"C" AND I$<>"M" THEN 1150
1160 IF I$="C" THEN F=0 ELSE F=2
1170 IF F=0 THEN 1220
1180 PRINT" LE JOUEUR ROUGE A LA MANETTE DROITE."
1190 PRINT" LE JOUEUR BLEU A LA MANETTE GAUCHE."
1200 PRINT" frapper une touche pour partir"
1210 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1210 ELSE RETURN
1220 PRINT" CELA NE SERT A RIEN DE LAISSER UN DOIGT
SUR UNE TOUCHE SINOIN D'EMP
ECHER L'ADVERSAIRE DE TOUR-NER."

```



DRAGON 32

```

1230 PRINT" frapper une touche"
1240 IF INKEY$="" THEN 1240
1250 CLS
1260 PRINT:PRINT" commandes"
1270 PRINT:PRINT" LE ROUGE UTILISE"
1280 PRINT" ^ ..... POUR MONTER"
1290 PRINT" FL DU BAS ..... POUR DESCENDRE"
1300 PRINT" O ..... POUR GAUCHE"
1310 PRINT" H ..... POUR DROITE"
1320 PRINT:PRINT" LE BLEU UTILISE"
1330 PRINT" ^ ..... POUR MONTER"
1340 PRINT" O ..... POUR DESCENDRE"
1350 PRINT" < ..... POUR GAUCHE"
1360 PRINT" > ..... POUR DROITE"
1370 PRINT:GOTO 1200

```


MACHINE INFERNALE

Une machine infernale menace une paisible ville. Vous seul êtes capable de la protéger. Pour cela, il faut grimper les étages jusqu'au levier de droite, qu'il faut actionner pour accéder à celui de gauche. Une fois celui-ci atteint, vous vous retrouverez instantanément en bas, car il vous faut accomplir cette manœuvre trois fois pour sauver la ville...

Olivier TILLEMENT

Mode d'emploi:
Ce jeu peut-être utilisé sur un VIC 20, avec une extension 8 ou 16Ko, avec un joystick.
Le premier programme est destiné à charger le code de l'extension, il permet de retrouver le même code qu'avec un vic 20 normal.
En recopiant le programme, attention. Pour dessiner les échafaudages, tous les espaces vides à l'intérieur des guillemets doivent être tapés en faisant SHIFT et SPACE en même temps. (D'où l'emploi de 96 à la place de 32 pour effacer des points.) Attention aux pièges.



```
10 REM-PROG.DE.16 KO-
11 POKE642,32:POKE36869,240:POKE36866,PEEK(36866)OR128
31 POKE648,38:POKE36866,150:POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS0
```

READY.

VIC 20

```
1 GOSUB850
2 REM***MUSIQUE(1)***
3 DATA38,2,239,1,238,2,236,1,236,2,238,1,236,2,234,1,234,2,236,1
4 DATA234,2,231,1,231,2,234,1,231,2,230,1,230,3,234,3,238,3,239,1
5 DATA238,2,236,1,234,2,231,1,230,3,-1
6 DATA231,1,231,1,234,1,234,1,236,2,238,1,239,1,236,1,236,1,238,1,234,1,23
7 DATA231,1,231,1,234,1,234,1,236,2,238,1,239,1,236,1,236,1,238,1,234,1,23
8 DATA234,1,234,1,5,238,2,-1
10 GOSUB800:FOR T=1 TO 59:READX: NEXT
11 REM
12 REM***GRAPHIQUES***
13 POKE36869,240:POKE650,128:G=6144:I=7167
15 FORJ=GT06+1016:I=I+1:POKEJ,PEEK(I+25600):NEXT:G=6144
18 FORI=254 TO 254+167:READF:POKEG+I,F: NEXT
20 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,24,60,90,24,22,18,19,24,24,60,90,24,24,16
5,195
25 DATA0,0,0,0,24,60,24,24,0,12,72,104,40,50,100,255,0,0,1,128,32,0,64,64
30 DATA134,68,60,90,219,255,231,153,129,255,129,255,129,255,129,255
31 DATA24,28,58,24,24,24,28,52,24,60,90,24,104,72,200,24
32 DATA24,28,58,24,24,24,24,56,44,255,255,255,255,255,255,255,255
33 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
34 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,0,16,40,80,40,4,2,1,255,85,255,0,0,0,0
35 DATA1,2,4,40,80,40,16,0,64,32,16,10,5,10,4,0,0,4,10,5,10,16,32,64
36 DATA0,102,254,251,250,118,60,24,97,34,60,126,219,255,231,153
50 POKE36869,254:POKE36879,15
67 REM
68 REM***IMMEUBLES***
70 EC=0:PRINT"
71 PRINT"
72 PRINT"
73 PRINT"
74 PRINT"
75 PRINT"
76 PRINT"
77 PRINT"
78 PRINT"
79 PRINT"
80 PRINT"
81 PRINT"
82 FORQ=8164 TO 8186:POKEQ,33:NEXT:POKE8163,39:P=96:A=96:POKE7790,39
83 POKE8093,46
84 RESTORE:GOSUB800
85 REM
86 REM***VARIABLES***
90 X=8162:O1=37151:O2=37152:POKE37154,127:Z=41:T=7791:D=1:T5=8150:D5=-1:P5=96:P=
96
92 T6=7799:D6=1:P6=96:P7=96:D7=1:T7=7984:T8=7979:D8=1:P8=96:RC=0:WV=39:NI=30720
113 REM
114 REM*DEBUT DU JEU*
115 REM
116 REM
117 REM*MYT DU'HEROS'
119 IFZ=35 THEN 135
120 T1=PEEK(O1):T2=PEEK(O2):D2=SGN(T1AND16):D3=SGN(T2AND128):D8=SGN(T1AND4)
124 IFZ=35 THEN 135
125 POKEX,A:POKEK,22,A
130 X=X+D2-D3:A=PEEK(X):B=PEEK(X-22):IFPEEK(X+22)=96 THEN X=X+22
131 IFA=40 OR Q=1 THEN 500
133 IFPEEK(X-44)=96 AND D8=0 THEN Z=35:QA=0:X=X-22
135 IFZ=35 THEN QA=QA+1:IFQA=3 THEN X=X+22:Z=41:POKEK-44,96
137 IFA<30 OR A=33 THEN X=X-D2+D3:A=96
138 IFD2=0 THEN FR=FR+1:Z=42:IFFR=2 THEN Z=41:FR=0
139 IFD3=0 THEN FT=FT+1:Z=34:IFFT=2 THEN Z=43:FT=0
140 POKEK,Z:POKEK-22,36
142 IFX=7010 THEN 700
144 IFX=7703 AND RC=0 THEN 702
148 REM
149 REM***BRUIT***
150 PG=PG+ZM:IFPG>30 THEN ZM=-2
152 POKEMU,130+PG:IFPG<5 THEN ZM=2
158 REM
159 REM***MYT BOULLETS***
160 POKEK,P:POKET+NI,1:T=T+D:P=PEEK(T):IFP<96 THEN 520
170 POKEK,WV:POKET+NI,5
171 POKE7790,WV:WV=39:WB=WB+1:IFWB>1 THEN WB=0:WV=53
173 REM
174 REM***MYT BOULLETS***
175 IFB5=1 THEN M5=M5+1:IFM5>N5 THEN B5=0:M5=0
176 IFB5=1 THEN 1195
```

```
180 POKEK5,P5:POKET5+NI,1:T5=T5+D5:P5=PEEK(T5):IFP5<96 THEN 540
190 POKEK5,WV:POKET5+NI,5
193 REM
194 REM***MYT BOULLETS***
195 IFB6=1 THEN M6=M6+1:IFM6>N6 THEN B6=0:M6=0
196 IFB6=1 THEN 215
200 POKEK6,P6:POKET6+NI,1:T6=T6+D6:P6=PEEK(T6):IFP6<96 THEN 560
205 IFPEEK(T6+22)=45 THEN T6=T6+21:D6=22
210 POKEK6,WV:POKET6+NI,7
213 REM
214 REM***MYT BOULLETS***
215 IFB7=1 THEN M7=M7+1:IFM7>N7 THEN B7=0:M7=0
216 IFB7=1 THEN 235
220 POKEK7,P7:POKET7+NI,1:T7=T7+D7:P7=PEEK(T7):IFP7<96 THEN 580
225 IFPEEK(T7+22)=45 THEN T7=T7+21:D7=22
230 POKEK7,WV:POKET7+NI,7
233 REM
234 REM***MYT BOULLETS***
235 IFB8=1 THEN M8=M8+1:IFM8>N8 THEN B8=0:M8=0
236 IFB8=1 THEN 490
240 POKEK8,P8:POKET8+NI,1:T8=T8+D8:P8=PEEK(T8):IFP8<96 THEN 600
245 IFPEEK(T8+22)=45 THEN T8=T8+21:D8=22
250 POKEK8,WV:POKET8+NI,7
400 IFX=7739 THEN 2000
490 KI=KI+1:DA=DA+1:IFKI=3 THEN KI=0:POKE7722,83:GOTO160
491 IFX=7720 THEN 1500
492 POKE7722,52:GOTO119
493 REM
494 REM***FIN DU JEU***
495 REM
498 REM
499 REM***HEROS MONTANT***
500 Q=1:D0=SGN(T1AND4):D1=SGN(T1AND8):X=X-22*(D1-D0):A=PEEK(X):B=PEEK(X-22)
506 IF(B=33 OR A=33) OR B=32 OR A=32 THEN X=X-D2+D3+22*(D1-D0):A=40:GOTO140
507 IFD2=0 OR D3=0 THEN Q=0
509 GOTO140
515 REM
516 REM*TEST BOULLETS*
517 REM
518 REM
519 REM***BOULLETS 1***
520 POKE7791,96:IFP=40 THEN DP=DP+1:IFDP>1 THEN D=22:GOTO170
521 IFP=46 THEN T=D:D=-1:P=40:GOTO170
522 IFP=39 OR P=53 THEN D=1:T=7790:GOTO170
523 IFP=40 THEN 170
524 IFP<33 THEN 2000
535 P=40:T=T-D:D=1:GOTO170
538 REM
539 REM***BOULLETS 2***
540 IFP5=40 THEN DP5=DP5+1:IFDP5>1 THEN D5=22:GOTO190
541 IFP5=39 OR P5=53 THEN D5=1:T5=7790:B5=1:N5=INT(RND(1)*10):GOTO190
542 IFP5=40 THEN 190
543 IFP5=46 THEN T5=T5-D5:D5=-1:P5=40:GOTO190
544 IFP5<33 THEN 2000
555 P5=40:T5=T5-D5:D5=1:GOTO190
558 REM
559 REM***BOULLETS 3***
560 IFP6=40 THEN D6=1:T6=7790:B6=1:N6=INT(RND(1)*50):GOTO210
561 IFP6=39 OR P6=53 THEN D6=1:T6=7790:B6=1:N6=INT(RND(1)*50):GOTO210
563 IFP6=44 THEN T6=T6-D6:D6=-1:GOTO255
564 IFP6<33 THEN 2000
565 IFD6=1 OR D6=-1 THEN T6=T6-D6:D6=22:GOTO255
566 T6=T6-D6:D6=1
570 IFP6=40 THEN D6=1:T6=7790:B6=1:N6=INT(RND(1)*50):GOTO210
575 P6=96:GOTO210
578 REM
579 REM***BOULLETS 4***
580 IFP7=40 THEN D7=1:T7=7790:B7=1:N7=INT(RND(1)*40):GOTO230
581 IFP7=39 OR P7=53 THEN D7=1:T7=7790:B7=1:N7=INT(RND(1)*40):GOTO230
583 IFP7=44 THEN T7=T7-D7:D7=-1:GOTO255
584 IFP7<33 THEN 2000
585 IFD7=1 OR D7=-1 THEN T7=T7-D7:D7=22:GOTO255
586 T7=T7-D7:D7=1
595 P7=96:GOTO230
598 REM
599 REM***BOULLETS 5***
600 IFP8=40 OR P8=53 THEN D8=1:T8=7790:B8=1:N8=INT(RND(1)*30):GOTO250
601 IFP8=39 THEN D8=1:T8=7790:B8=1:N8=INT(RND(1)*30):GOTO250
603 IFP8=44 THEN T8=T8-D8:D8=-1:GOTO260
604 IFP8<33 THEN 2000
605 IFD8=1 OR D8=-1 THEN T8=T8-D8:D8=22:GOTO260
606 T8=T8-D8:D8=1
610 P8=96:GOTO250
680 REM
681 REM***LEVIERS***
682 REM
683 REM
684 REM
685 REM***LEVIER N° 1***
700 GOSUB810
701 POKE7789,49:POKE7729,99:POKE7707,96:POKE7680,51:GOTO119
702 REM
703 REM***LEVIER N° 2***
712 GOSUB820
713 POKE7680,50:POKE7702,33:RC=RC+1:POKE7737+RC,48:POKEK,96:POKEK-22,96:IFRC=3 THEN 119
714 POKE7729,96:POKE7707,101:POKE7789,47
715 POKEK,96:POKEK-22,96:X=8162:DA=0:GOTO119
796 REM
799 REM***MUSIQUE***
800 MU=36875:M1=36878:POKEM1,15
801 READX:IFAX=-1 THEN 805
802 POKEMU,AX:READX:FOR T=1 TO 90:NEXT:POKEMU,0:FOR T=1 TO 20:NEXT:GOTO801
805 POKEMU,0:RETURN
810 FORAZ=223 TO 234:POKEMU,AZ:FORAX=1 TO 40:NEXT:POKEMU,0:NEXT:RETURN
820 FORAZ=223 TO 239:POKEMU,AZ:FORAX=1 TO 40:NEXT:POKEMU,0:NEXT:RETURN
825 FORAZ=239 TO 223 STEP -1:POKEMU,AZ:FORAX=1 TO 40:NEXT:POKEMU,0:NEXT:RETURN
848 REM
849 REM*REGLER DU JEU*
850 PRINT"
851 PRINT"
855 PRINT"
856 PRINT"
857 PRINT"
858 PRINT"
859 PRINT"
870 RETURN
1498 REM
1499 REM***FIN DU JEU***
1500 RESTORE:GOSUB800:FOR T=1 TO 70:POKE36879,T:POKE36876,130+T:FORAX=1 TO 40:NEXT
1510 POKE36876,0:NEXT
1599 PRINT"
1600 PRINT"
1610 PRINT"
1620 PRINT"
1998 REM
1999 REM*REPART A 0*
2000 POKEK-22,38:POKEK,37:RESTORE:GOSUB800
2004 PRINT"
2005 PRINT"
2010 IFRC=2 THEN 2300
2020 IFRC=1 THEN 2200
2030 IFDA<90 THEN 2405
2115 IFDA>90 THEN 2415
2200 IFDA<105 THEN 2425
2215 IFDA>105 THEN 2435
2300 IFDA<100 THEN 2440
2315 IFDA>100 THEN 2445
2405 PRINT"
2410 PRINT"
2415 PRINT"
2425 PRINT"
2435 PRINT"
2440 PRINT"
2445 PRINT"
2489 PRINT"
2490 GOSUB800
2499 PRINT"
2500 GOTO70
```


TRS 80

[illegible]

à suivre



MZ 80

[illegible][illegible][illegible][illegible]

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Lode Runner Broderbund ...pour APPLE, COMMODORE 64 et ATARI



Vous êtes un commando galactique très loin dans les lignes ennemies. Les terribles dirigeants de l'empire prélèvent depuis des années des impôts prohibitifs en or, amenant le peuple au bord de la famine. Votre mission? Vaincre les pièges des cent cinquante tableaux (chambres fortes) et reconquérir chaque caisse d'or prises au peuple opprimé. Votre entraînement intensif vous autorise à semer vos poursuivants dans les dédales de chaque chambre. Mais vos ennemis ne sont pas stupides! Ils cherchent à vous pousser à l'erreur, s'ils ne peuvent vous rattraper. Votre seule arme réside dans votre pistolet laser qui vous permet de creuser des abîmes sous les pieds des gardes.

Pour pouvoir accéder au tableau suivant, vous devez prendre possession de toutes les caisses d'or de la pièce, puis grimper à l'échelle la plus haute pour atteindre l'étage supérieur. Vous passez les cent cinquante niveaux sans encombre? Rien ne vous empêche, grâce à l'éditeur de tableaux, de créer vos propres chambres fortes. Load Runner est un des rares jeux d'action faisant appel à la réflexion. Car si les premiers tableaux peuvent se franchir uniquement grâce aux réflexes, d'autres vous posent des problèmes apparemment insolva-

bles, jusqu'à ce que l'idée germe. Ainsi, le niveau 150 nécessite un "suicide" pour atteindre les deux dernières caisses. A vous de déjouer les pièges multiples à leur gré, augmenter la vitesse de jeu, tout comme les apprentis auront accès à une action au ralenti. Alors bonne chasse au trésor...Et n'oubliez jamais que le peuple exilé sera reconnaissant de votre sacrifice.

Michael

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS GOUPIL 3 configuration 4 6809 avec 2 FLOPPY DFDD 320 Ko, carte graphique couleur 256 x 512, tous les cordons (série, parallèle, péritel): 25.000 F.
Didier CUGY 9 impasse Archimbaud 33400 TALENCE Tel.: (56) 98.00.82.

VENDS TO7 (fin décembre 83 sous garantie) + K7 Basic + Pictor + Trap + lecteur enregistreur de K7 Thomson + manettes de jeu + livres de jeux en basic. Le tout 3500 F. ou ECHANGE contre Commodore 64. Tel. Stéphane 302.75.69.

VENDS carte sonore 11 octaves Pour ZX 81: 150 F. ou ECHANGE contre 16K. Philippe MOUGIN Tel.: (81)86.96.12.

VENDS TRS80 M1 L2 16K + livres "le pratique du TRS" + 2 "other mysteries" + moniteur 2500 F. Gérard ESCOFFIER Tel.: 547.31.79 (après 19H)

CHERCHE programme basic sur ZX81. VEND ou ECHANGE programmes et idées. Michel GUERACH, Keraoul Yzella La Roche Maurice 29220 LANDERNEAU Tel.: (98)21.47.45 (soir).

VENDS HP41 (9/82): 900F. QUAD MEMORY: 300F., Lecteur de carte + 100 cartes: 800 F., X FONTIONS: 400 F. (sous garantie). Monsieur CAPRENTIER François 1 allée des Platanes. Cité de Fromainville. 78600 MAISONS LAFITTE. Tel.: 962.23.71.

ACHETE pour TI99/4A Mini Mémoire et Basic étendu. Patrick GREGOIRE 33460 MARGAUX. Tel.: (56)88.30.21 (après 20H).

VENDS Nombreux modules jeux pour TI99/4A + manettes de jeu. 160 F. Pièce. Patrice COLLIN 19 rue Gal Patton 54270 ESSEY LES NANCY.

VENDS pour Vidéopac Télé incorporée + Cassettes au choix: 1200 F. Bon état. Eric GRAGORI. Tel.: (91)31.32.54 (le soir vers 18H ou Plus).

VENDS pour TI99/4A module teur SECAM (avril 84) entrée antenne. Prix 400 F. (à débattre). Annie FREW Tel.: 859.50.93 (après 20H).

ACHETE petits écrans derrière les boîtes de K7 Vidéo ATARI. 15 F. pièce. A envoyer à Arnaud CHEVALIER 11bis rue de la prospérité. La Varenne 94210..

VENDS ZX81 neuf + mém. 64K + clavier PRO. Le tout 1400 F. (détail possible). Tel.: 628.19.07 ou 001.92.96.

CHERCHE lecteur disk. pour APPLE IIe et carte 80 colonnes à prix intéressant. Ecrire à Stéphane BERVARD 41 avenue du Gal de Gaulle 54210 SAINT NICOLAS DE PORT. Tel.: (8)348.20.02.

VENDS 40 programmes pour TI99/4A + 1 livre 102 programmes pour TI99/4A. Le tout 550 F. ou échange module B.E. ou mini mémoire ou modules de jeux. CAO THIAN SONG KI rue sur la Fontine 79400 LIEGE BELGIQUE.

VENDS SHARP PC1251 + imprimante + programmes + manuels. Le tout 1700 F. J.P. BAGUET 10 avenue des Mésanges 33320 LE TAILLAN-MEDOC. Tel.: (56)05.06.32.

APPLE II	Moniteur
Patrick HUBERT	Page 1
CANON X 07	Chenille
Olivier BERANGER	Page 9
CASIO FX 702 P	Labyrinthe fou
Benoît BONNELIER	Page 2
COMMODORE 64	Sonneur de Pâques
	Page 4
P.M. GARDERES	Machine infernale
VIC 20	Page 18
Olivier TILLEMENT	Motos endiablées
DRAGON	Page 17
Jérôme PAILLET	Traque
HP 41	Page 17
G. OSMONT	Kibur
MPF II	Page 4
Daniel MAITRE	Puissance 4
ORIC 1	Page 14
Christophe TAJA	Opération dragons
MZ 80	Page 6
J.L. VILLAIN	Donjon et dragons
PC 1251	Page 7
Eric BERDAH	Gestion d'écran
PC 1500	Page 3
Franck LEFEVRE	Monsieur X
ZX 81	Page 13
Christian REMY	Redefiner
SPECTRUM	Page 5
Raphaël SEBAN	Microdis
TRS 80	Page 16
Bernard DUPIN	Patrouille lunaire
TI 99/4A (b.s.)	Page 8
Raphaël DAVID	Memori
TI 99/4A (b.e.)	Page 12
Gérard CAUVIN	Trac man
THOMSON T07	Page 3
François LOSFELB	

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoît PICAUD

Responsable Informatique :
Pierre 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

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 RADICLA + Câble comp.	496,00
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + Câble comp.	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 Seikoshia GP 100	2.300,00
Interface parallèle TI/99 - GP 100	1.290,00
*Électricité	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
Statistiques	206,00
Ti calc	415,00
Gestion privée	415,00
MODULES EDUCATION	
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

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.



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
Yahtzee	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
Jay 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

HEBDOLOGICIELS SOFTWARE

TI N° 1 Basic simple K7	150,00
• Achille et la taupe	
• Mitraillette	
• Othello	
• Mission impossible	
• Isola	
• Solitaire	

- Puzzle
- Bomber
- Dédale invisible
- Pêche
- Poker
- Casse brique

TI N° 2 Basic étendu

- Monchka
- Mortelle randonnée
- Roméo et Juliette
- Superman
- Tunnel
- Crocodile savant
- Mister frogg
- Groll
- Commando
- Bowling
- Grande bouffe
- Roland Garros

TI Rubis sacré

Un superbe jeu d'aventures, en français, riche en couleurs, graphismes et musiques. Il se charge en trois parties et vous amusera pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

NOUVEAU : DEUX MAGNIFIQUES JEUX HAUTE RÉOLUTION SUR CARTOUCHE

Microsurgeon :

Devenez un chirurgien expert en apprenant la médecine sans dommage pour le patient.

Moonsweeper :

Un fabuleux jeu d'arcades intergalactiques. En orbite autour de Saturne vous vous heurtez au vaisseau ennemi.

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 18/6/1984

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 - Télex : ETRAV 220 064 F/1303 RAC

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.