

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques**ATARISOFT**

LES SUPER-STARs D'ATARI
EN AVANT-PREMIERE POUR:
COMMODORE 64, VIC 20,
T.I.99/4A ET APPLE II.



PAC-MAN
CENTIPEDE
JUNGLE HUNT
POLE POSITION
GALAXIAN
MS PAC-MAN
JOUST
MOON PATROL
DIG DUG
DONKEY KONG
ROBOTRON
DEFENDER
STARGATE

Ils sont tous là, dans l'Hebdo,
vous pouvez les commander
dès à présent. (voir page 7)

**IL REUSSIT
SA REUSSITE
ET S'ENVOLE
POUR LES USA!**

C'est Christian PASCAL qui gagne le concours trimestriel avec son programme "REUSSITE" sur T07. Pour être réussi, son coup est réussi! Félicitations et bon vol.

**BOUM, CRACK,
FSZZZTT, DING!**

C'étaient les bruits respectifs d'une bombe, d'un barreau d'échelle qui cède, d'un rayon laser et des 10.000 francs de prix du concours mensuel qui tombent. Le tout sur un APPLE avec le programme "BRUITAGES" de Didier POGGIO, qui gagne le jackpot du mois: une briquette!

EDITO

Cette semaine, grande avant première, vous n'aurez plus besoin d'aller dans les cafés ou dans les salles de jeu pour jouer à vos jeux d'arcade préférés, les modules

d'ATARI sont arrivés. Ils sont un peu chers, mais au prix où sont les parties dans les cafés vous ferez encore des économies conséquentes! Le graphisme, la couleur et la vitesse d'exécution de ces logiciels sont vraiment très proche des originaux et il est étonnant qu'Atari sorte des logiciels aussi récents que Pole position alors qu'il n'est pas encore arrivé dans certaines régions? Peut-être Atari en a-t-il assez de voir circuler des imitations de ses logiciels et préfère-t-il récupérer le chiffre d'affaires ainsi réalisé? Tiens, au fait, pourquoi ne feriez-vous pas concurrence à Atari en organisant des parties chez vous? 50 centimes la partie, vous auriez vite amorti votre cartouche! Attention tout de même à la loi sur les tripots clandestins!

Nous partons en vacances, hé oui, nous aussi! Du 27 juillet au 27 août, il n'y aura personne, toute la rédaction sera sur la plage, le soleil au soleil, pas d'écran devant les yeux, sauf peut-être pour regarder Guy Lux! Pour ne pas vous laisser tranquille pendant quatre semaines, nous allons vous faire une dernière vacherie avant de partir: le 27 juillet vous trouverez chez votre marchand de journaux un numéro quadruple - pour le prix de trois numéros - quatre programmes par ordinateur, 64 pages de listings et si quatre programmes pour votre engin ne vous suffisent pas, vous aurez en prime une magnifique table de conversion pour pouvoir traduire les programmes des autres machines! M'étonnerait que vous reveniez bronzés!

Gérard CECCALDI

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS. 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (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 . HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM . TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07.

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



Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

G rard BILLON

- Chercher un mot à placer dans la grille en utilisant au moins une lettre déjà placée. (l'ordinateur pose la première à son gré).
- Indiquer si vous voulez entrer un mot horizontal ou vertical.
- Donner les coordonnées de la case où se placera la première lettre de votre mot.

- Entrer calmement chaque lettre de votre mot.
- Terminer par un point.

Ne vous trompez pas en écrivant votre mot: vous n'avez pas le droit d'effacer. Vous perdez votre tour:

- Si votre mot sort de la grille.
- Si vous cherchez à placer une lettre différente dans une case déjà occupée.
- Si vous n'êtes pas passé sur une lettre déjà placée.
- Si vous n'avez pas tapé votre point final avant la limite de temps.
- Si vos adversaires refusent votre mot (les capacités intellectuelles du ZX 81 étant tout de même limitées, c'est à eux de vérifier votre orthographe et de s'assurer que le voisinage fortuit de certaines lettres, ne crée pas de mots inconnus du dictionnaire).

Quand vous aurez surmonté tous les obstacles, ZX 81 calculera votre score en additionnant les valeurs attachées à chaque lettre en fonction de sa fréquence d'utilisation dans le vocabulaire.

Le jeu s'arrêtera quand tous les joueurs successivement perdront leur tour pour n'avoir pas répondu dans le temps limite. Bonne soirée.



ZX 81

```

2110 LET Y=Y-DY
2120 LET X=X-DX
2130 LET G$ (X,Y)=M$(I)
2140 NEXT I
2150 LET TT=0
2160 GOTO 710
2170 REM [REDACTED] EFFACEMENT
2180 GOSUB 5000
2190 PRINT AT 1,0,;"JE REGRETTE
2200 POUR VOUS, MAIS"
2210 PRINT "JE DOIS EFFACER VOTRE
2220 MOT."
2230 GOSUB 5200
2240 PAUSE 300
2250 GOTO 710
2260 REM [REDACTED] EFFACEMENT DE COMMEN
2270 TIRE
2280 FOR I=1 TO 3
2290 PRINT AT 10+I,0,;"
2300 NEXT I
2310 RETURN
2320 REM [REDACTED] MESSAGE RECU
2330 PRINT AT 10,0,;"ENTENDU POUR
2340 "I"
2350 FOR P=1 TO 30
2360 NEXT P
2370 RETURN
2380 REM [REDACTED] CARRE
2390 LET C$=" "
2400 FOR I=1 TO LEN C$
2410 PRINT AT 10,(14-LEN C$/2);C
2420 (I TO I)
2430 NEXT I
2440 RETURN
2450 REM [REDACTED] IMPRESSION DE LA GRA
2460
2470 FOR I=1 TO 10
2480 PRINT AT I+4,0;CHR$(27+I);
2490 "G$(I); "
2500 NEXT I
2510 PRINT TAB 10,;"
2520 RETURN
2530 REM [REDACTED] COMPTEUR DE TEMPS
2540 PRINT AT 11,0,;"
2550 PRINT AT 11,0,T
2560 LET IS=INKEY$
2570 LET T=T-1
2580 IF T=0 THEN RETURN
2590 REM [REDACTED] TEMPS DEPASSE
2600 GOSUB 5000
2610 PRINT AT 10,0,;"[REDACTED]
2620 (J),,"VOUS AVEZ PERDU VOTRE
2630 TOUR.
2640 PAUSE 300
2650 LET TT=TT+1
2660 IF TT=10 THEN GOTO 2230
2670 REM [REDACTED] DU JEU
2680 GOSUB 5000
2690 LET C$=[REDACTED]
2700 GOSUB 5110
2710 GOSUB 5110
2720 CLS
2730 GOTO 0
2740 REM [REDACTED] SAUVEGARDE
2750 REM [REDACTED] HOOKS
2760 RUN

```

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSE:

```

LIGNE:      CARACTERES:
20  ... "MOCROISES"
250 ... "NEW LINE"
410 ... "+++++++"
470 ... "0123456789"
580 ... "COPIES"
770 ... "TEMPS"
780 ... "H.....U...."
1250 ... "0123456789"
1820 ... "MAIS...VOUS TRICHEZ..."
1980 ... "ERREUR"
2160 ... "TROP TARD"
4110 ... "LE JEU EST FINI"

```

1050 F



BON DE COMMANDE

NOM.

MO5
2399 F

69007 LYON
DOM 274, rue de Créqui
Tél. (7) 872.49.52

33000 BORDEAUX
CIESO 3, rue de la Concorde
Tél. (56) 44.51.22

42000 SAINT ETIENNE
FOREZ INFORMATIQUE
6, rue des Frères Chappe
Tél. (77) 33.58.93

NOM.
PRENOM.
ADRESSE.
.....
CODE POSTAL.
VILLE.
TEL. (.....).

Signature: _____

(Pour les moins de 18 ans, signature des parents)

Livraison des produits sous 8 jours

X07 CAR

La célèbre course des 24 H du MANS est réduite à 5 minutes dans ce programme de jeu où vous devez piloter une formule 1 sur un circuit difficile.

Gérald BOUQUET

Lorsque vous lancez le programme, la machine vous demande quel niveau de difficulté vous désirez (1 à 30). Une fois la donnée entrée, le CANON dessine un circuit avec un point à l'intérieur, c'est votre voiture. Vous devez vous déplacer dans le circuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous jouez pendant 5 minutes, en faisant le plus de tours de piste possible. La valeur que vous avez entrée au début pour la difficulté du jeu, fait varier la vitesse de votre voiture: 1 → le plus vite...30 → le moins vite.

Pour se déplacer, utilisez les flèches. Afin de gagner de la rapidité, le temps s'affiche uniquement lorsque vous entrez dans un mur. Une fois les 5 minutes passées, la machine vous affiche le nombre de tours fait en 5 minutes et vous propose de rejouer (O/N). Chaque fois que vous sortez de la piste vous revenez au point de départ.



CANON X-07

```
10 CLS:T=0
20 LOCATE 1,1:PRINT"DIFFICULTE (1-30)? "
30 INPUT D1
40 IF D1<1 OR D1>30:GOTO 10:INT(D1) THEN I0
90 CLS
100 FOR A=0 TO 1:LINE (0,A)-(60,A):LINE (0,A+30)-(60,A+30):NEXT A
110 FOR A=0 TO 15:LINE (A,0)-(A,31):NEXT A
120 FOR A=53 TO 60:LINE (A,0)-(A,31):NEXT A
130 DATA 16,14,16,29,17,17,17,29,18,18,29,19,1
19,19,29
```

```
140 DATA 20,20,20,23,21,21,27,21,21,22,27,22,27,1
8,27,20
150 DATA 28,17,28,20,29,17,29,19,24,26,41,26,30,2
5,36,25
160 DATA 20,8,20,14,21,7,21,15,22,6,22,16,23,5,23
,17
170 DATA 24,5,24,16,25,5,25,14,26,5,26,12,27,5,27
,12
180 DATA 28,6,28,12,29,7,29,12,30,7,30,12,31,8,31
,12
190 DATA 32,8,32,13,33,10,33,24,34,12,34,24,35,12
```

```
,35,24
200 DATA 32,21,32,24,31,22,31,24,36,13,36,16,37,1
3,37,16
210 DATA 16,2,16,7,17,2,17,4,18,2,18,3,38,13,38,1
5
220 DATA 39,13,42,13,39,14,42,14,42,12,43,11,43,1
2,43,15
230 DATA 44,7,44,15,45,6,45,16,46,5,46,8,47,5,47,
7,48,5,48,7
240 DATA 49,6,49,7,46,15,46,17,47,16,47,18,48,16,
48,18,49,16,49,18
250 DATA 51,2,52,2,52,10,52,13,49,11,51,11,49,12,
51,12
260 DATA 30,2,42,2,32,3,42,3,34,4,41,4,36,5,40,5,
36,6,40,6
270 DATA 37,7,40,7,37,8,40,8,39,20,39,21,40,19,40
,22
280 DATA 41,19,41,22,42,19,42,22,43,21,43,22,44,2
2,44,23
290 DATA 45,22,45,23,45,29,52,29,52,21,52,28
300 FOR A=46 TO 51:LINE (A,22)-(A,28):NEXT A
310 PSET (26,29):PSET (19,2):PSET (43,2):PSET (26,20
)
320 PSET (26,13):PSET (52,3)
490 RESTORE I30
500 FOR A=1 TO 70
510 READ B,C,D,E:LINE (B,C)-(D,E):NEXT
600 DATA 0,0,-1,-1,-1,0,1,1,0,1,-1,-1,-1,0,-1,-
1
610 RESTORE A00
615 FOR A=0 TO 8:READ B,C:F(A)=B:G(A)=C:NEXT
620 CONSOLE,,0
625 TIME$="00:00:00":LOCATE 11,1:PRINT"TOUR"IT
627 LOCATE 12,2:PRINT"NIVEAU":LOCATE 13,3:PRINTD
1
630 X=18:Y=12:X1=0:Y1=0:LOCATE 11,0:PRINTTIME$
640 FOR A=1 TO 10:PSET (X,Y):PSET (X,Y):NEXT
650 S=STICK(0):IFS=0 THEN A=70
660 X1=F(S):Y1=G(S)
670 FOR A=1 TO 11:NEXT A:PSET (X,Y):X=X+X1:Y=Y+Y1
673 IF X=23 THEN IF Y=18 OR Y=19 OR Y=20 THEN T=1:LOCATE
11,1:PRINT"TOUR"IT
674 IF VAL(MID$(TIME$,4,2))=5 THEN I000
680 IF POINT(X,Y)=1 THEN BEEP 10,5:GOTO 630 ELSE PSET
(X,Y):GOTO 650
1000 CLS:LOCATE 2,0:PRINTIT" TOURS EN 5mn"
1010 LOCATE 0,2:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER?"
1020 IF KEY$(0)=1 THEN I0
1030 IF KEY$(*)=1 THEN CLS:END
1040 GOTO I020
```

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

ERRATA: Le programme TEM-
PLE sur CANON X07 dans le n°
38 comporte quelques erreurs
relatives au graphisme.
Les lignes à corriger sont les
suivantes: n'oubliez pas les
lignes 102 et 8001.

```
B FONT$(128)="252,132,132,132,132,132,13
2,252":AS=CHR$(128)
10 FONT$(129)="0,0,0,0,252,132,132,252":
B=CHR$(129)
11 CLS:PRINT " "STRING$(10,B)," "
A$=" temple "A$," "STRING$(10,A$)
100 CLS:LOCATE 0,0:PRINT " "I STRING$
(15,CHR$(128))
101 LOCATE 0,3:PRINTSTRING$(7,CHR$(128))
I CHR$(129))
102 PRINTSTRING$(5,CHR$(128)):CHR$(129):
STRING$(5,CHR$(128)):
110 AS=CHR$(130):GOSUB 4050
1005 X=X+1:AS=CHR$(130)
2025 GOSUB 4000:Y=Y+1:AS=CHR$(130):GOSUB 4
050:BEIP 12,1
3010 X=X-1:AS=CHR$(131)
8000 LOCATE 0,3:PRINTSTRING$(8,CHR$(128))
I STRING$(5,CHR$(129)):
8001 PRINTCHR$(128):STRING$(4,CHR$(129))
I CHR$(128)
8050 W=STICK(0):SC=SC-1:AS=CHR$(130)
9000 LOCATE 0,3:PRINT STRING$(19,CHR$(12
8))
9007 FONT$(132)="0,48,72,72,132,132,0,0"
9010 C=3:X(1)=6:X(2)=12:X(3)=18:I(1)=1:
I(2)=1:I(3)=1:Y(1)=2:Y(2)=1:Y(3)=2
9070 GOSUB 3500
9510 GOTO I01
20010 ET=ET+1:CLS:LOCATE 0,0:PRINTSTRING
$(20,CHR$(128)):X=0:Y=2:GOSUB 4050
```

COMBAT

Ce programme reprend le sujet classique des batailles spatiales mais, en "temps réel" (assez rare sur HP 41). Le jeu nécessite une HP 41 CV ou HP 41 plus module quadruple. Le but du jeu est d'affronter et d'abattre successivement des vagues de 1, 2 et 3 vaisseaux.

B. VITELLE

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Le joueur peut effectuer deux types d'action: Déplacement: En appuyant sur la touche DEP (cf grille assignations), le joueur peut effectuer un déplacement. Le programme va poser successivement deux questions: "8L x L8", "8L y L8". Nombre d'unités de déplacement unité en x et en y (de -8 à 8). Pour comprendre ce système de repérage, voici une grille telle qu'on doit l'avoir pour jouer:

Admettons que le vaisseau du joueur est en x=4 et y=4, si le joueur veut se déplacer en x=8, y=4 (trajectoire rouge) il faudra aux 2 questions répondre: "8LxL8": 4, "8LyL8": 0. C'est-à-dire y=y+0 et x=x+4, y=4 et x=8.

Autre exemple, pour aller du point rouge (x=8, y=4) au point (x=5 et y=1) on répondra "8LxL8": -3 et "8LyL8": -3, x=x-3: 5 et y=y-3: 1.

Le tir: Appuyer sur la touche TIR (cf grille assignations), le joueur ne peut tirer qu'une torpille à la fois. La durée de vie de la torpille sur la grille de jeu est:

- Annulée si elle touche un vaisseau qui donc, explose.
- Annulée si les coordonnées x ou y de la torpille deviennent pour x ou pour y inférieures à 0.
- Sinon la torpille reste sur le champ de jeu, poursuivant sa course, pendant 4 tours.

Le joueur ne pouvant tirer qu'une torpille à la fois a la possibilité de faire exploser/annuler une torpille qui aurait manqué sa cible, et ne servirait plus à rien; pour ce faire, pendant l'affichage des positions des différents vaisseaux il lui suffit d'appuyer sur SHIFT jusqu'à ce que SHIFT apparaisse sur l'écran. Quand le programme affichera les coordonnées éventuelles des torpilles en jeu, pour le joueur il signalera "VOUS: AUCUNE". La torpille a bien été annulée. Il faut alors réappuyer sur SHIFT pour l'effacer de l'écran et, pour relancer une torpille, appuyer sur TIR.

Quand le joueur demande à faire un tir, le programme demande: "CIBLE A?", il faut répondre suivant le dessin ci-après:

Le vaisseau du joueur est en x=6 et y=6. Si le vaisseau à atteindre est en A il faut répondre à la question "CIBLEA?" par 1. Si il est en B répondre 4 et si il est en D répondre 6.

Déroulement du jeu:
Phase 1: Affichage des positions des vaisseaux et des torpilles (si des vaisseaux en ont lancé).

Phase 2: Le programme affiche "V.V.V.V.V." c'est-à-dire vous, c'est au joueur de jouer, il a 8 secondes pour effectuer: 1 déplacement et 1 tir, 2 déplacements (en appuyant sur les touches DEP et TIR) ou ne rien faire du tout.

Phase 3: Le programme affiche "M.M.M.M.M." c'est-à-dire moi (la HP 41) qui joue. Bouge ses vaisseaux, tire éventuellement des torpilles et quand elle a fini, on retourne à la phase 1, jusqu'à la fin du jeu (destruction complète des vaisseaux).

Caractéristiques: les torpilles de la HP 41 sont à tête chercheuse, pas celles du joueur. Le vaisseau du joueur est plus rapide que ceux de la HP. Quand la HP a plusieurs vaisseaux, ce n'est pas toujours le vaisseau touché qui explose!! Le jeu se déroule en tableaux: Tableau 1 la HP a 1 vaisseau, Tableau 2 la HP a 2 vaisseaux et tableau 3 la HP a 3 vaisseaux.

Pour passer d'un tableau à l'autre il faut détruire les vaisseaux ennemis.

Dernier conseil: le HP 41 calcule le déplacement de ses vaisseaux, sur la position du joueur, donc quand vous tirez une torpille évitez de trop vous balader auquel cas les vaisseaux ennemis dévièrent de leur trajectoire et la torpille tomberait à l'eau.

Pour jouer: Entrez le programme/assignations (cf grille assignation), faire SIZE 031, appuyez sur T CENTRE et c'est parti!

Grille assignation: Assigner les trois programmes CENTRE, DEP et TIR, respectivement aux touches % (division), 0 (space) et (.).

```
01*LBL "CENTRE"
02 FIX 0
03 CLRG
04 5
05 STO 19
06 1
07 STO 30
08 XEQ "INIT"
09*LBL "C2"
10 FS?C 05
11 GTO 99
12 TONE 7
13 TONE 9
14 TONE 8
15 FC? 01
16 XEQ "POS"
17 " V.V.V.V.V.V."
18 FS?C 02
19 GTO 01
20 AVIEW
21*LBL 02
22 FS?C 01
23 SF 02
24 SF 01
25 PSE
26 PSE
27 GTO "C2"
28*LBL 01
29 " M.M.M.M.M.M."
30 AVIEW
31 CF 01
32 SF 03
33 XEQ "DEP"
34 FS? 04
35 GTO "C2"
36 FC? 07
37 GTO "C2"
38 SF 03
39 XEQ "TIR"
40 GTO "C2"
41*LBL 99
42 "FIN"
43 AVIEW
44 END
```

```
11:09 02/25
01*LBL "INIT"
02 RCL 30
03 STO 29
04 0
05 STO 30
06 1
07 ST+ 19
08 ST+ 30
09 RCL 29
10 4
11 X=Y?
12 GTO 99
13 "TABLEAU: "
14 ARCL 29
```

```
15 AVIEW
16 PSE
17 "PRET ? (R/S)"
18 PROMPT
19 3
20 RCL 30
21 X>Y?
22 SF 05
23 CF 00
24 CF 01
25 CF 02
26 CF 03
27 CF 04
28 CF 05
29 CF 06
30 CF 07
31 CF 08
32 CF 09
33 CF 10
34 CF 29
35 21
36 STO 00
37 5
38 STO 01
39 21
40 STO 02
41 13
42 STO 04
43 30
44 STO 06
45 45
46 STO 03
47 STO 05
48 STO 07
49 RTN
50*LBL 99
51 "GAGNE..."
52 AVIEW
53 BEEP
54 TONE 4
55 TONE 6
56 TONE 8
57 "FIN DU JEU"
58 BEEP
59 "BRAVO ..."
60 AVIEW
61 STOP
62 END
```

```
11:10 02/25
01*LBL "DEP"
02 "PROGRAMME DE"
03 "DEPLACEMENT"
04 FS?C 03
05 GTO 00
06 CF 27
07 "DEPLACEMENT"
08 AVIEW
09 PSE
10 "DU JOUEUR"
```

```
11 AVIEW
12 PSE
13 "-< X <8"
14 AVIEW
15 PSE
16 ENTER+
17 ABS
18 8
19 X>Y?
20 GTO "DEP"
21 X<Y
22 .9
23 *
24 INT
25 ST+ 00
26*LBL 03
27 "-< Y <8"
28 AVIEW
29 PSE
30 8
31 X<Y?
32 GTO 03
33 X<Y
34 .9
35 SF 27
36 *
37 INT
38 ST+ 01
39 GTO "C2"
40*LBL 00
41 FS? 04
42 GTO 01
43 RCL 02
44 RCL 03
45 +
46 RCL 00
47 RCL 01
48 +
49 -
50 ABS
51 32
52 X<Y
53 X=Y?
54 SF 07
55*LBL 01
56 RCL 29
57 2
58 *
59 1000
60 /
61 2.00002
62 +
63 STO 14
64 RCL 29
65 3
66 *
67 1000
68 /
69 3.00002
70 +
71 STO 20
72*LBL 02
73 RCL 00
19 +
```

```
74 RCL IND 14
75 -
76 X<0?
77 SF 03
78 X=0?
79 SF 02
80 ABS
81 RCL 19
82 X>Y?
83 -
84 ABS
85 FS?C 03
86 CHS
87 FS?C 02
88 0
89 ST+ IND 14
90 ISG 14
91 GTO 02
92*LBL 04
93 RCL 01
94 RCL IND 20
95 -
96 X<0?
97 SF 03
98 X=0?
99 SF 02
100 ABS
101 RCL 19
102 X>Y?
103 -
104 ABS
105 FS?C 03
106 CHS
107 FS?C 02
108 0
109 ST+ IND 20
110 ISG 20
111 GTO 04
112 END
```

```
20 STO 13
21 RCL 00
22 ENTER+
23 XEQ IND 11
24 X<0?
25 SF 03
26 ABS
27 1000
28 /
29 +
30 FS?C 03
31 CHS
32 STO 21
33 RCL 01
34 ENTER+
35 XEQ IND 13
36 X<0?
37 SF 03
38 ABS
39 1000
40 /
41 +
42 FS?C 03
43 CHS
44 STO 22
45 SF 08
46 GTO "C2"
47*LBL 01
48*LBL 11
49*LBL 05
50*LBL 15
51 0
52 RTN
53*LBL 09
54*LBL 02
55*LBL 10
56*LBL 04
57*LBL 03
58*LBL 16
59 1
60 RTN
61*LBL 12
62*LBL 13
63*LBL 14
64*LBL 06
65*LBL 07
66*LBL 08
67 -1
68 RTN
69*LBL 00
70 RCL 02
71 STO 23
72 RCL 03
73 STO 24
74 RCL 04
75 STO 25
76 RCL 05
77 STO 26
78 RCL 06
79 STO 27
80 RCL 07
81 STO 28
82 .001
```

```
83 ST+ 23
84 ST+ 24
85 ST+ 25
86 ST+ 26
87 ST+ 27
88 ST+ 28
89 SF 04
90 CF 07
91 END
58 AVIEW
51 PSE
52 FS? 04
53 GTO 02
54 "AUCUNE"
55 AVIEW
56 0
57 STO 23
58 STO 27
59 STO 24
60 STO 28
61 STO 25
62 STO 26
63 GTO 03
64*LBL 02
65 FIX 0
66 23
67 STO 11
68 24
69 STO 12
70*LBL 13
71 " "
72 RCL IND 11
73 INT
74 STO 14
75 ARCL X
76 " "
77 ARCL IND 12
78 " "
79 AVIEW
80 RCL 00
81 CF 14
82 -
83 X<0?
84 SF 03
85 FC? 03
86 SF 14
87 ABS
88 X=0?
89 SF 15
90 9
91 X>Y?
92 X<Y
93 FS?C 03
94 CHS
95 ST- IND 11
96 .001
97 ST+ IND 11
98 RCL IND 11
99 X<0?
100 CF 04
101 FRC
```



Suite page 8

HECTOR HR

Marc BARON

```

34 L3=INT(RND(7,17))*12:H3=INT(RND(10,19))*10:IFL
3<)>L2ANDL3<)>L1THENGT036:ELSE IFH3<)>H2ANDH3<)>H1THE
GOT036
35 GOT034
36 L4=INT(RND(7,17))*12:H4=INT(RND(10,19))*10:IFL
4<)>L3ANDL4<)>L2ANDL4<)>L1THENGT038:ELSE IFH4<)>H3ANDH
4<)>H2ANDH4<)>H1THENGT038
37 GOT036
38 L5=INT(RND(7,17))*12:H5=INT(RND(10,19))*10:IFL
5<)>L4ANDL5<)>L3ANDL5<)>L2ANDL5<)>L1THENGT040:ELSE IFH
5<)>H4ANDH5<)>H3ANDH5<)>H2ANDH5<)>H1THENGT040
39 GOT038
40 L6=INT(RND(7,17))*12:H6=INT(RND(10,19))*10:IFL
6<)>L5ANDL6<)>L4ANDL6<)>L3ANDL6<)>L2ANDL6<)>L1THENGT04
2:ELSE IFH6<)>H5ANDH6<)>H4ANDH6<)>H3ANDH6<)>H2ANDH6<)>H1
THENGT042
41 GOT040
42 L7=INT(RND(7,17))*12:H7=INT(RND(10,19))*10:IFL
7<)>L6ANDL7<)>L5ANDL7<)>L4ANDL7<)>L3ANDL7<)>L2ANDL7<)>L1
THENGT044:ELSE IFH7<)>H6ANDH7<)>H5ANDH7<)>H4ANDH7<)>H3
ANDH7<)>H2ANDH7<)>H1THENGT044
43 GOT042
44 L8=INT(RND(7,17))*12:H8=INT(RND(10,19))*10:IFL
8<)>L7ANDL8<)>L6ANDL8<)>L5ANDL8<)>L4ANDL8<)>L3ANDL8<)>L2
ANDL8<)>L1THENGT046:ELSE IFH8<)>H7ANDH8<)>H6ANDH8<)>H5
ANDH8<)>H4ANDH8<)>H3ANDH8<)>H2ANDH8<)>H1THENGT046
45 GOT044
46 L9=INT(RND(7,17))*12:H9=INT(RND(10,19))*10:IFL
9<)>L8ANDL9<)>L7ANDL9<)>L6ANDL9<)>L5ANDL9<)>L4ANDL9<)>L3
ANDL9<)>L2ANDL9<)>L1THENGT048:ELSE IFH9<)>H8ANDH9<)>H7
ANDH9<)>H6ANDH9<)>H5ANDH9<)>H4ANDH9<)>H3ANDH9<)>H2ANDH9
<)>H1THENGT048
47 GOT046
48 LA=INT(RND(7,17))*12:HA=INT(RND(10,19))*10
49 IFLA<)>L9ANDLA<)>L8ANDLA<)>L7ANDLA<)>L6ANDLA<)>L5AN
DLA<)>L4ANDLA<)>L3ANDLA<)>L2ANDLA<)>L1THENGT050:ELSE I
FHA<)>H9ANDHA<)>H8ANDHA<)>H7ANDHA<)>H6ANDHA<)>H5ANDHA<)>
H4ANDHA<)>H3ANDHA<)>H2ANDHA<)>H1THENGT050
50 LB=INT(RND(7,17))*12:HB=INT(RND(10,19))*10
51 IFLB<)>LAANDLB<)>L9ANDLB<)>L8ANDLB<)>L7ANDLB<)>L6AN
DLB<)>L5ANDLB<)>L4ANDLB<)>L3ANDLB<)>L2ANDLB<)>L1THENGT
053:ELSE IFHB<)>H9ANDHB<)>H8ANDHB<)>H7ANDHB<)>H6ANDHB<)>H5
ANDHB<)>H4ANDHB<)>H3ANDHB<)>H2ANDHB<)>H1THE
NGT053
52 GOT050
53 OUTPUT" . . . . .",83,210,3
54 OUTPUT"A B C D E F G H I J",83,210,1
55 FORX=80T0210STEP12
56 LINEX,192,X,92,3
57 NEXTX
58 FORY=192T092STEP-10
59 LINE80,Y,200,Y,3

```

```

60 NEXT
61 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
62 FOR I=0 TO 9
63 PRINT TAB(8);"H";I;PRINT TAB(33);I
64 NEXT
65 SPEED=200:IF Z1>9 THEN GOT0 T096
66 IF Z2<(-21) THEN GOT0 T096
67 OUTPUTCHR$(192);L,H,0
68 IFL<84 THEN L=84: SOUND0,24844:PAUSE,4: SOUND0,4096
69 GOT0 T067
69 IFL>192 THEN L=192: SOUND0,24844:PAUSE,4: SOUND0,4096
70 GOT0 T067
70 IFL<100 THEN H=100: SOUND0,24844:PAUSE,4: SOUND0,4096
71 GOT0 T067
71 IFL>190 THEN H=190: SOUND0,24844:PAUSE,4: SOUND0,4096
72 GOT0 T067
72 L=L+((PEEK(&5FF1)AND 1)*12)
73 L=L+((PEEK(&5FF1)AND 2)/2)*12)
74 H=H+((PEEK(&5FF1)AND 4)/4)*10)
75 H=H+((PEEK(&5FF1)AND 8)/8)*10)
76 OUTPUTCHR$(192);L,H,1
77 IF FIRE(0)=0 THEN GOT0 T080
78 GOT0 T067
79 SOUND3,264:PAUSE,5: SOUND1,12:PAUSE,5: SOUND0,4096
80
81 IFL1=LANDH1=H THEN GOT0 T092
82 IFL2=LANDH2=H THEN GOT0 T092
83 IFL3=LANDH3=H THEN GOT0 T092
84 IFL4=LANDH4=H THEN GOT0 T092
85 IFL5=LANDH5=H THEN GOT0 T092
86 IFL6=LANDH6=H THEN GOT0 T092
87 IFL7=LANDH7=H THEN GOT0 T092
88 IFL8=LANDH8=H THEN GOT0 T092
89 IFL9=LANDH9=H THEN GOT0 T092
90 IFLA=LANDHA=H THEN GOT0 T092
91 IFLB=LANDHB=H THEN GOT0 T092
92 GOT0 T094
93
94 OUTPUTZ2,32,196,0:PAUSE,4:Z2=Z2+6:OUTPUTZ2,32,196,3:FLASH4: SOUND3,2376:PAUSE,4: SOUND2,14:PAUSE,4: SOUND1,14:PAUSE1: SOUND0,4096:TONE175,97:Z1=Z1+1: PLOTL-3,H+1,11,9,1: GOT0 T065
95 END
96
97 OUTPUTZ2,32,196,0:Z2=Z2-1:OUTPUTZ2,32,196,3: TONE2240,40: PLOTL-3,H+1,11,9,3: GOT0 T067
98 END
99
100 CLS:FLASH4:OUTPUT"S C O R E ",40,200,1:OUTPUTZ2,130,200,1
101
102 OUTPUT"UNE AUTRE PARTIE ? ",80,160,1
103 OUTPUT"O-oui ou non->N",80,140,2
104
105 CURSOR110,120: INPUTZ3#
106 IF Z3#="0" THEN GOT0 T02: ELSE IF Z3#="N" THEN CLS

```

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Loïc MATHIEUX

A black and white cartoon illustration of a man in a tuxedo and top hat. He is holding a cane in his right hand and has a surprised expression on his face, with wide eyes and an open mouth. The illustration is simple, with bold lines and no shading.

[illegible]

```

C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3C3
780  CONSOLE 5,20:CURSOR 0,5:AF=0
790  FOR CC=1 TO NC
800  IF CC=1 THEN A$="e"
810  IF CC>1 THEN A$="eme"
820  PRINT "Le";CC;A$;  ##t le numero";
830  C=CC:GOSUB 890
840  PRINT B:A7(C)=B:PRINT
850  IF CC=NC THEN CONSOLE:GOTO 920
860  FOR A=0 TO 350:NEXT A
870  NEXT CC
880  GOTO 1030
890  FOR A=1 TO NC
900  IF AC(A)=C THEN THEN B=A
910  NEXT A:RETURN
920  FOR B=0 TO 1000
930  NEXT B:PRINT "B"
940  FOR A=1 TO A1
950  IF NM(A)=1 THEN GOSUB 1020
960  IF NM(A)=2 THEN GOSUB 1040
970  IF NM(A)=3 THEN GOSUB 1070
980  IF NM(A)=4 THEN GOSUB 1100
990  IF NM(A)=5 THEN GOSUB 1230
1000 NEXT A
1010 GOTO 1340
1020 IF M(A,1)=A7(1) THEN G(A)=G(A)+M1(A)
      )#NC
1030 RETURN
1040 IF (M(A,1)=A7(1))*M(A,2)=A7(2)) TH
EN G(A)=G(A)+M1(A)*NC#10
1050 IF (M(A,1)=A7(2))*M(A,1)=A7(2)) TH
EN G(A)=G(A)+M1(A)*NC#3
1060 RETURN
1070 IF (M(A,1)=A7(1))*M(A,2)=A7(2))*M
(A,3)=A7(3)) THEN G(A)=G(A)+M1(A)*NC#15:
RETURN
1080 AX=0
1090 FOR AB=1 TO 3
1100 FOR A9=1 TO 3
1110 IF M(A,AB)=A7(A9) THEN AX=AX+1
1120 NEXT A9
1130 NEXT AB
1140 IF AX=3 THEN G(A)=G(A)+M1(A)*NC#8
1150 RETURN
1160 IF (M(A,1)=A7(1))*M(A,2)=A7(2))*M
(A,3)=A7(3))*M(A,4)=A7(4)) THEN G(A)=G(A)
+M1(A)*NC#100:RETURN
1170 AX=0
1180 FOR AB=1 TO 4
1190 FOR A9=1 TO 4
1200 IF M(A,AB)=A7(A9) THEN AX=AX+1
1210 NEXT A9
1220 NEXT AB
1230 IF AX=4 THEN G(A)=G(A)+M1(A)*NC#20
1240 RETURN
1250 AX=0
1260 IF (M(A,1)=A7(1))*M(A,2)=A7(2))*M
(A,3)=A7(3))*M(A,4)=A7(4))*M(A,5)=A7(5)
)) THEN G(A)=G(A)+M1(A)*NC#1000:RETURN
1270 FOR A9=1 TO 5
1280 FOR AB=1 TO 5
1290 IF M(A,AB)=A7(A9) THEN AX=AX+1

```

```

1300 NEXT A$
1310 NEXT A$
1320 IF AX=5 THEN G(A)=G(A)+M1(A)*NC*25
1330 RETURN
1340 FOR B=1 TO A1
1350 PRINT "B"
1360 IF G(B)=0 THEN A$="perd":SC(B)=SC(B)-M1(B):M2=M1(B)
1370 IF G(B)>0 THEN A$="gagne":SC(B)=SC(B)+G(B)-M1(B):M2=G(B)
1380 IF B=1 THEN B$="er"
1390 IF B>1 THEN B$="eme"
1400 CURSOR 0,10:PRINT "Le";B;B$;" joueur ";A$;M2;" francs"
1410 CURSOR 2,12:PRINT "Il possede desor mais";SC(B);" francs"
1420 G(B)=0:M(B,1)=0:M(B,2)=0:M(B,3)=0:M(B,4)=0:M(B,5)=0
1430 FOR B1=0 TO 1000:NEXT B1
1440 NEXT B
1450 FOR B=1 TO A1
1460 IF SC(B)=0 THEN GOTO 1490
1470 NEXT B
1480 GOTO 290
1490 PRINT "B"
1500 IF A1=1 THEN GOTO 1600
1510 CURSOR 10,10:PRINT "Le jeu est termine"
1520 FOR A=0 TO 1000:NEXT A
1530 FOR B=1 TO A1
1540 PRINT "B"
1550 IF SC(B)=0 THEN GOTO 1570
1560 CURSOR 1,10:PRINT "Monsieur ";J(B);;" a encore";SC(B);" francs":GOTO 1580
1570 CURSOR 1,10:PRINT "Monsieur ";J(B);;" n'a plus rien"
1580 FOR A=0 TO 1000:NEXT A
1590 NEXT B:GOTO 1620
1600 PRINT "B":CURSOR 0,10:PRINT "Il est tout a fait naturel que vous ayez perdu puisque vous etiez le seul joueur!"
1610 FOR A=0 TO 2000:NEXT A:GOTO 1630
1620 CURSOR 5,20:PRINT "Poussez la touche CR"
1630 CURSOR 5,20:PRINT "Poussez la touche CR"
1640 GET A$:IF A$="" THEN GOTO 1640
1650 IF ASC(A$)=13 THEN GOTO 1670
1660 GOTO 1640
1670 PRINT "B":CURSOR 0,10:PRINT "Voulez vous faire une partie avec les memes Joueurs ? (O/N)"
1680 GET A$:IF A$="N" THEN GOTO 40
1690 IF A$="O" THEN GOTO 1710
1700 GOTO 1680
1710 FOR C=0 TO A1
1720 SC(C)=1000
1730 NEXT C
1740 GOTO 290

```


Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Jérôme DENOT



```

1803 SHOOT
1805 REPEAT
1810 IFPEEK( #208 ) = #0BCTHENPLOT1, J, 32EL
SE1830
1820 I=I+1: IFI<37-WTHEN1850ELSEI=37-W
: GOTO1850
1830 IFPEEK( #208 ) = #ACTHENPLOT1+W, J, 32
ELSE1860
1840 I=I-1: IFI>2THEN1850ELSEI=2
1850 PLOT1, J, D#
1860 PLOTX, Y, " "
1870 Y=Y-1: X=X+1
1880 PLOTX, Y, "f"
1890 UNTILSCRNKX, Y-1)<>32
1895 GOTO20500
2200 REN#####ALLE CONTRE UNE BRIQUE###

```

```

510 CLS:PAPER0:INK3:A0=0
520 DOKE18,48000:PRINTCHR$(27); "B"
530 DOKE18,48001:PRINT " SCORE HI-
SCORE TABLEAU BASES "
540 PLOT0,0.6
550 PLOT0,1.5:PLOT1,1;"9bbbbbbbbbbbbbb
bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
560 FORT=1T07:PLOT0,T,T:NEXT
570 FORT=1T07:PLOT0,7+T,T:NEXT
580 FORT=1T07:PLOT0,14+T,T:NEXT
630 FORT=4T09+R0:PLOT1,0,"9 ccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccc h":NEXT
635:FORT=2T03:PLOT1,T,"9
h":NEXT
645 FORT=10+R0T025:PLOT1,T,"9
h":NEXT
700 PLOT0,9.3:PLOT1,9,"9 ccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccc h"
710 PLOT1,26,"9!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
720 IFB0=1THENFORT=4T09+R0:PLOT2,T,12
:PLOT3,T,8:NEXT
735 J=25:MT=25
740 IFM5=1THENPLOT1,25,"9 ccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccc h":MT=24:J=24
980 PLOT0,26,1:PLOT19,J,D$
1000 REM### JEI.###

```

```

1100 NB=NB-1:NB$=STR$(NB):RO$=STR$(RO
):IFNB=0THEN20000
1105 HSC$=STR$(HSC)
86 PLOT25,0,RO$:PLOT32,0,NB$:PLOT14,0
,HSC$
1200 I=19:Y=10+RO
1210 X=INT(RNDX1)*15+12:IFX=18ORX=19
THEN1210
1230 PLOT1,J,0$:PLOT3,20,"APPUYEZ SUR
LA TOUCHE ESPACE"
1260 GETDE$:IFDE$=CHR$(32)THEN1270ELS
E1260
1270 PLOT0,20,8:PLOT1,20,"g
h"

```

```

1305 REPEAT
1310 IFPEEK(#208)=#BCTHENPLOTI,J,32EL
SEI1330
1320 I=I+1:IFI<37-WTHENI350ELSEI=37-W
:GOTO1350
1330 IFPEEK(#208)=#ACTHENPLOTI+W,J,32
ELSEI360
1340 I=I-1:IFI>2THENI350ELSEI=2
1350 PLOTI,J,0$
1360 PLOTX,Y," "
1370 Y=Y+1
1380 PLOTX,Y,"f"
1390 UNTILSCRN(X,Y+1)<32
1400 REM####TEST DESCENTE VERTICALE####

```

```

1485 Y=Y+1
1490 IFSCRN(X,Y)=99THENU=6:GOTO2200
1495 IFSCRN(X,Y)=100THENY=Y-1:GOTO170
0
1430 IFSCRN(X,Y)=97THENY=Y-1:GOTO1800
1440 IFSCRN(X,Y)=101THENY=Y-1:GOTO160
0
1450 IFSCRN(X,Y)=100THENY=Y-1:GOTO300
0
1600 REM#####MONTEE VERTICALE###

```

```

1603 SHOOT
1605 REPEAT
1610 IFPEEK(200)=BCTHENPLOTI,J,32EL
SE1630
1620 I=I+1:IFI<37-WTHEN1650ELSEI=37-W
:GOTO1650
1630 IFPEEK(200)=ACTHENPLOTI+W,J,32
ELSE1660
1640 I=I-1:IFI>2THEN1650ELSEI=2
1650 PLOTI,J,0$
1660 PLOTX,Y," "
1670 Y=Y-1
1680 PLOTX,Y,"f"
1690 UNTILSCRHX,Y-1X>32
1695 GOTO2900

```

```

1793 SHOOT
1795 REPEAT
1710 IFPEEK( #208 )=#BCTHENPLOTIJ,J,32EL
ELSE1730
1720 I=I+1:IFI<37-WTHEN1750ELSEI=37-W
GOTO1750
1730 IFPEEK( #208 )=#ACTHENPLOTIJ+W,J,32
ELSE1760
1740 I=I-1:IFI>2THEN1750ELSEI=2
1750 PLOTIJ,J,D$
1760 PLOTX,Y," "
1770 Y=Y-1:X=X-1
1780 PLOTX,Y,"f"
1790 UNTILSCRAN(X,Y-1)<32
1795 GOTO2400
1800 REM###MONTÉE DIAGONALE DROITE###

```

```

2281 SOUND5,4,0:PLAY6,1,4,20
2283 SC=SC+1
2285 IFSCRN(X-1,Y)=99THENSC=SC+1
2287 IFSCRN(X+1,Y)=99THENSC=SC+1
2210 PLOTX-1,Y,"ijk":R0=R0+20:PLAY7,7
1,R0
2215 SC=STR$(SC):PLOT3,0,SC#
2230 PLOTX-1,Y," "
2235 IFSC=NC+NXTHEN25000
2240 IFU=1THENY=Y+1:GOTO1300
2242 IFU=4THENY=Y+1:GOTO2300
2244 IFU=5THENY=Y+1:GOTO2600
2246 IFU=2THENY=Y-1:GOTO1700
2248 IFU=3THENY=Y-1:GOTO1800
2250 IFU=6THENY=Y-1:GOTO1600
2300 REM##DESCENTE VERS LA GAUCHE##

```

```

2305 REPEAT
2310 IFPEEK(2008)=80THENPLOT1,J,32EL
SE2330
2320 I=I+1:IFI<37-WTHEN2350ELSEI=37-W
GOTO2350
2330 IFPEEK(2008)=A0THENPLOT1+W,J,32
ELSE2360
2340 I=I-1:IFI>2THEN2350ELSEI=2
2350 PLOT1,J,D#
2360 PLOTX,Y," "
2370 Y=Y+1:X=X-1
2380 PLOTX,Y,"f"
2390 UNTILSCRNX,Y+1)>32
2395 GOTO2700
2400 REM###TEST MONTEE A GAUCHE###

```

```

2405 Y=Y-
2410 IFSCRN(X,Y)=99THENU=4:GOTO2280
2420 IFSCRN(X,Y)=98THENY=Y+1:GOTO2380
2430 IFSCRN(X,Y)=103THENPLOTX,Y,103:P
    OTX,Y+1,103:X=X-1:Y=Y+2
2440 PLAY0,0,0,0:PLAY3,6,1,1500:GOTO1
    380
2500 REM###TEST MONTEE A DROITE###

2505 Y=Y-1
2510 IFSCRN(X,Y)=99THENU=5:GOTO2280
2520 IFSCRN(X,Y)=98THENY=Y+1:GOTO2680
2530 IFSCRN(X,Y)=104THENPLOTX,Y,104:P
    OTX,Y+1,104:X=X-1:Y=Y+2
2540 PLAY0,0,0,0:PLAY3,6,1,1500:GOTO1
    780

```

```

2605 REPEAT
2610 IFPEEK( #208 )=#BCTHENPLOT1,J,32EL
SE2630
2620 I=I+1:IFI<37-WTHEN2650ELSEI=37-W
GOTO2650
2630 IFPEEK( #208 )=#ACTHENPLOT1+W,J,32
ELSE2660
2640 I=I-1:IFI>2THEN2650ELSEI=2
2650 PLOT1,J,0#
2660 PLOTX,Y," "
2670 Y=Y+1:X=X/4+1
2680 PLOTX,Y,"f"
2690 UNTILSCRNH,X,Y+1X>32
2700 GOTO2800
2790 GET#TEST DESCENTE 8 CONQUE#

```

```

2705 Y=Y+1
2710 IFSCRNK(X,Y)=99THENJ=2:GOTO2200
2720 IFSCRNK(X,Y)=100THENY=Y-1:GOTO170
2730 IFSCRNK(X,Y)=101THENY=Y-1:GOTO160
2740 IFSCRNK(X,Y)=97THENY=Y-1:GOTO1800
2750 IFSCRNK(X,Y)=103THENPLOTX,Y,103:P
OTX,Y-1,103:X=X-3:Y=Y-2:GOTO2790
2760 IFSCRNK(X,Y)=108THENY=Y-1:GOTO300
2790 PLAY0,0,0,0:PLAY1,5,1,1500:GOTO2
500
2800 REM###TEST DESCENTE A DROITE###
2805 Y=Y+1
2810 IFSCRNK(X,Y)=GOTOJ=2:GOTO2200

```

```

2320 IFSCRNK(X,Y)=100THENY=Y-1:GOTO170
2330 IFSCRNK(X,Y)=101THENY=Y-1:GOTO160
2340 IFSCRNK(X,Y)=97THENY=Y-1:GOTO1800
2350 IFSCRNK(X,Y)=104THENPLOT,X,Y,104:P
    OTX,Y-1,104:X=35:Y=Y-2:GOTO2690
2360 IFSCRNK(X,Y)=108THENY=Y-1:GOTO300
2370 IFSCRNK(X,Y)=109THENY=Y-1:GOTO310
2380 PLAY0,0,0,0:PLAY1,5,1,1500:GOTO2
    000
2390 REM####TEST MONTEE VERTICALE###

2405 Y=Y-1
2410 IFSCRNK(X,Y)=99THENHJ=1:GOTO2200
2420 IFSCRNK(X,Y)=98THENPING,Y=Y+1:GOT

```

```

01300
3000 REM###SORTIE DE SPHERE###

3010 EXPLODE
3020 PLOTX,Y,32
3022 PLOT1,J,SB#
3030 FOR#0T07:PL0T2,MT,S:WAIT17:PL0T
35,25,6:NEXTS
3040 PLOT1,MT,"g
h"
3050 GOTO1000
4000 REM###MUSIQUE DU DEPART###

4010 V$="4567898765432102468642040302
0100"
4020 FORV$=1TOLEN(V$)
4030 NB=RSCC MID$(V$,V$,1))-47
4040 MUSIC1,3,N0,0:MUSIC2,3,N0+1,0:MU
SIC1,4,N0,11:PLAY7,0,1,2000
4050 WAIT5
4060 NEXT
4070 WAIT50:PLAY0,0,0,0
4090 C0=1:GOTO1250
10000 REM###REDDEFINITION###

```

```

10010 IFIO=1THENCALL#E6CA
10020 IFIO=3THENCALL#E76A
10100 FORC=0#08TO#B78F
10105 READD0
10110 POKE0,D0
10120 NEXTG0
10130 IFIO=1THENCALL#E804
10131 IFIO=3THENCALL#E93D
10200 DATA#30,#08,#3C,#32,#2D,#1E,#1E
#0C
10210 DATA#00,#00,#00,#00,#00,#00,#00,#00,#00,#00
#3F
#3F
10220 DATA#00,#3E,#22,#22,#22,#22,#22,#22
#3E
10230 DATA#03,#04,#0F,#13,#2D,#1E,#1E
#0C
10240 DATA#3F,#21,#3F,#33,#2D,#1E,#1E
#0C
10250 DATA#0C,#1E,#3F,#3F,#3F,#3F,#3F
#0C
10260 DATA#03,#03,#03,#03,#03,#03,#03
#03
10270 DATA#30,#30,#30,#30,#30,#30,#30
#30
10280 DATA#18,#0A,#01,#36,#01,#12,#24
#01
10290 DATA#21,#14,#2F,#1F,#3F,#3C,#16
#09
10300 DATA#14,#08,#33,#24,#28,#13,#16
#0A
10310 DATA#3F,#3F,#00,#00,#00,#00,#00
#00
10320 DATA#0C,#0C,#14,#14,#22,#22,#01
#01
10330 DATA#01,#07,#1F,#39,#39,#1F,#07
#01
10340 DATA#3F,#21,#21,#21,#21,#21,#21
#3F
10350 DATA#3F,#33,#33,#00,#0C,#3F,#3F
#3F
10360 DATA#20,#38,#3E,#27,#27,#3E,#38
#20
10990 RETURN
11000 REM##CHOIX DES VARIABLES###

```

```

11010 CLS:PAPER5:INK4
11100 PRINT:PRINT:PRINT"NOMBRE DE BAS
ES (1-9)":GETNB=NB+1
11110 NB$=STR$(NB)
11120 PRINT:PRINT"CHOIX DE LA BASE A
BOULIER PROTECTEUR"
11130 PRINT:PRINT" [1] da"
11140 PRINT:PRINT" [2] dea"
11150 PRINT:PRINT" [3] deea"
11155 PRINT:PRINT" [4] deeea"
11157 PRINT:PRINT" [5] daeeda"
11159 PRINT:PRINT" [6] dada"
11160 GETCBS:IFCBS$="1"THENDS$="da":W=1
11170 IFCBS$="2"THENDS$="dea":W=2:SB$=
"ijk"
11180 IFCBS$="3"THENDS$="deea":W=3:SB$=
"ijkk"
11185 IFCBS$="4"THENDS$="deeea":W=4:SB$=
"ijkkk"
11190 IFCBS$="5"THENDS$="daeeda":W=4:SB$=
"ijkkkk"
11195 IFCBS$="6"THENDS$="dada":W=3:SB$=
"ijkkk"
11200 PRINT:PRINT"NIVEAU DE DIFFICULT
E A DETRIRE LE"
11210 PRINT:MUR 1(FACILE) 9(DIFFICILE
):GETDI=NC:155<DI*5
11220 PRINT:PRINT"BRIQUES CLIGNOTANTE
S ? (O/N)"
11230 GETSD$:IFSD$="N"THENBC=0:GOTO11
250
11240 IFSD$="O"THENBC=1ELSE11230
11250 PRINT:PRINT"MRILLLE AU SOL ? (
O/N)"
11260 GETMS$:IFMS$="N"THENMS=0:GOTO11
990
11270 IFMS$="O"THENMS=1ELSE11250
11990 RETURN
12000 REM###PRESENTATION###

```

```

12010 CLS:PAPER6:INK1
12020 SC=0:RO=1:AO=0:CD=0:CE=0:HSC=9
TR$(HSC):IX=0:NC=0:KB=0:DI=0
12030 DOKE18,48000:PRINT"
"
12050 D$="ea":X=35:Y=4:I=4:J=25
12100 PLOT0,8;"
000000 "
12102 PLOT0,9;"
000000 "
12104 PLOT0,10;"
000000 "
12106 PLOT0,11;"00000
000000 "
12108 PLOT0,12;"00000
000000 "
12110 PLOT0,13;"00000
000000 "
12112 PLOT0,14;"00000
000000 "
12114 PLOT0,15;"00000
000000 "
12116 PLOT0,16;"00000
000000 "
12118 PLOT0,17;"000000000

```

```

000000 ccccccc"
12120 PLOT0,18,"0000000000
000000 ccccccc"
12122 PLOT0,19,"0000000000 cc
000000 ccccccc"
12124 PLOT0,20,"0000000000 cccc
000000 ccccccc"
12126 PLOT0,21,"0000000000 cccc
000000 ccccccc"
12128 PLOT0,22,"0000000000 cccc
000000 ccccccc"
12130 PLOT0,23,"0000000000 cccc
000000 ccccccc"
12132 PLOT0,24,"0000000000 cccc
000000 ccccccc"
12140 FORT=8T024:PLOT28,T,3:NEXTT
12145 FORT=14T024:PLOT31,T,23:NEXTT
12146 FORT=11T016:PLOT5,T,22:NEXT
12147 FORT=17T024:PLOT9,T,22:NEXTT
12148 FORT=11T024:PLOT8,T,18:NEXT
12150 FORT=18T024:PLOT10,T,2:NEXTT
12160 PLOT0,25,2
12170 PLOT0,26,"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
12180 F0KE48000+26*48,18
12200 PLOT1,J,"
12205 SOUND6=5,0:PLAY6,2,6,Y*10
12210 IFCE=0THENI=I+1
12220 IF=37THENCE=1
12225 IFCE=2THENI=I-1:J=J-1:GOTO12240
12230 IFCE=1THENI=I-1:00="de"
12240 PLOT1,J,0:PLOT1-I,J,4
12250 PLOTX,Y,"
12260 IFCD=0THENX=X-1
12270 IFX=0THENCD=1
12280 IFCD=1THENX=X+1:Y=Y+1
12285 IFCD=3THENX=X:Y=Y-1:CE=2:GOTO12
320
12290 IFY=20THENCD=2
12300 IFCD=2THENY=Y+1:X=X
12310 IFY=24THENCD=3
12320 IFY=0THEN13000
12330 PLOTX,Y,"ppp":PLOTX-1,Y,2
12350 GOTO12200
13000 CLS:INK7:PAPER0:PRINT
13050 PRINT:PRINT:PRINTCHR(27);"T JE
ROME DENOT PRESENTE....":WAIT100
13055 FORPA=2T06:PAPERPA:EXPLODE
13060 PRINT:PRINTCHR(4);CHR(27);"J
PRISON COSMORIC":CHR(4)
13062 IFPA=6THEN13090
13065 WAIT30:FORTH=1T02:PRINTCHR(11);
PRINTCHR(14):NEXTT
13085 NEXTPA
13090 WAIT300
13095 CLS:PAPER0:INK3
13100 PRINT:PRINT:PRINT
13110 PRINT" THIONVILLE,LE 5 OCTOB
RE 2012.."
13120 PRINT:PRINT:PRINT"AVEZ ETE CAPT
URES PAR ENVAHISSEURS.."
13130 PRINT"ALLEZ ETRE ENFERMES DANS
PRISON.."
13140 PRINT"POUR SORTIR DEVEZ AVEC BA
SE A BOULIERPROTECTEUR REPOUSSER SPHE
RE "
13150 PRINT"RADIOACTIVE..."
13160 PRINT"SE SERVIR TOUCHES DEPLACE
MENTS..."FIN"
13170 PRINT:PRINT:PRINTCHR(27);"L
BONNE CHANCE"
13180 M00="23453456456787654323210246
9678987654321"
13190 FORMU=1T0LEN(M00)
13200 N=RSCC(MID(M00,MJ,1))-47
13210 MUSIC1,2,N,0:MUSIC2,2,N+1,0:MUS
IC3,3,N,10:PLAY0,0,1,1500
13220 WAIT10:NEXTMU:WAIT70:PLAY0,0,0,
0
13230 PRINT:PRINT:PRINTCHR(27);"L
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":GETTHS
13290 RETURN
20000 REM###NOUVELLE PARTIE###

```

```

20100 PAPER0:INK7
20110 PLOT33,0,"0"
20200 PLOT3,20," " DOMMAGE!
"
20210 PLOT3,22,"AVEC VOUS SONT MORTES
D'INNOCENTES"
20220 PLOT3,23,"VICTIMES.VOUS DEVRIEZ
AVOIR HONTE!"
20300 MQS="303033404405505020202230
33044044033081"
20310 FORMQ=ITOLEN(MQS)
20320 MP=HSC MID(MQS,MQ,1))-47
20330 MUSIC1,1,MP+1,0:MUSIC2,2,MP,0:M
USIC3,1,MP+2,0:PLAY7,0,1,2500
20340 WAIT20:NEXTMQ
20350 WAIT75:PLAY0,0,0,0
20400 CLS:PAPER2:INK1
20402 PRINT:PRINT:PRINT
20405 IFSC=HSC THEN PRINT"VOUS AVEZ ETA
BLI LE NOUVEAU RECORD DE"ELSE20420
20407 PRINTCHR$(27);"D";CHR$(27);"L
";SC$;" POINTS":HSC=SC
20410 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT
20420 PR=" "VOULEZ-VOUS REFAIRE UNE
PARTIE (O/N)"
20430 GET$="IF$(SC<)"0"THEN20440
20435 SC=0:RO=1:GOTO50
20440 IF$(SC="N"THENPRINT:PRINT"AU REV
OIR..."END:ELSE20430
25000 REM###TABLEAU TERMINE###
25005 KB=INT(RO/SC)*3:KB$=STR$(KB)
25010 PLOT3,15," BRAVO!"
25020 PLOT3,17," VOUS AVEZ LIBERE UN
PASSAGER MAIS"
25030 PLOT3,18," IL EN RESTE ENCORE P
LUSIEURS!"
25040 PLOT3,21," BONUS="PLOT12,21,
KB$
25100 RO=RO+1:MX=36+SC+KB
25110 MR="22022044040405505077077080
099007654321012343210123210120110"
25120 FORN=ITOLEN(MR$)
25130 MT=HSC MID(MR$,MR,1))-47
25140 MUSIC1,4,MT+2,0:MUSIC2,4,MT+1,0
:MUSIC3,5,MT,10:PLAY7,0,1,2500
25150 WAIT7:NEXTMR
25160 PLAY0,0,0,0
25165 SC=SC+KB:PLOT3,0,SC$
25170 WAIT70:NB=NB+1:GOTO100

```

ORIC 1

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

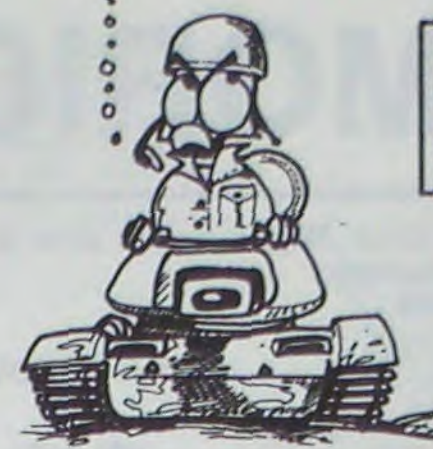
MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

ALERTE ROUGE

Les espions extra-terrestres tentent de s'enfuir de la Terre. Votre tâche est de les anéantir, mais n'en laissez pas passer un seul car les survivants reviendront pour détruire les monuments qui constituent le patrimoine terrestre. Alors, attention et bonne chance.

Pascal VOYAT

TI-99 4/A BASIC ETENDU



Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

```
170 RANDOMIZE
180 CALL CLEAR : DISPLAY AT(10,9): "ALERTE ROUGE" : CALL KEY(0,A,B) : IF B=0 THEN 180
190 FOR I=500 TO 400 STEP -2 : CALL SOUND(20,I,0) : NEXT I
200 DISPLAY AT(15,3) BEEP: "VOULEZ-VOUS LES REGLES ?" : ACCEPT AT(17,14) SIZE(1) VALIDATE("ON") : RDJ : IF RDJ="O" THEN CALL HCHAR(15,1,32,128) : GOTO 1730
210 !
220 ! DEFINITION ET COULEUR DES CARACTERES
230 !
240 CALL CLEAR : CALL COLOR(12,8,2,11,7,2,2,16,2,3,4,2,4,4,2,8,11,2,5,15,2,6,15,2,7,15,2) : FO=1
250 DATA 70383C2E07030100,54387C3B38FEFF,FF,7F7F7F7F7E7E7E7E,7E7E7E7E7E7E7E7E
260 FOR I=40 TO 43 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
270 CALL CHAR(112,"0000081830303060",85,"502A1C3E7C8B5482")
280 DATA FFFFFFFF4E4E4E4E,FFE4E4E4FFFFE4E4,FF9393FFFF9292,BDFE7F7F7F7F7F7F
290 DATA FF5757FF5757FF
300 FOR I=64 TO 68 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
310 DATA 80C0E0F0BFCFEFF,0000000000000000,7F,00000000000000FF
320 FOR I=72 TO 74 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
330 DATA 000B1C1C1C1C1C1C,1C1C3E3E3E3E3E3E,3E,7F7F6363E3C1C1,0000000000000000
340 DATA 010103070F1C3870,C180FFFFF,C0C0E0F0B1C0E07,0000000000000000
350 FOR I=75 TO 82 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
360 DATA 000103070F1F3F7F,80C0E0F1F9FCFE,FF,0040E0F0BFC7E3F,FFFFFFFFFFFFFFFF
370 DATA 9FCFE7F3F9FCFEFF,80C0E0F0BFC7E3F
380 FOR I=88 TO 93 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
390 GOTO 820
400 !
410 ! STATUE DE LA LIBERTE
420 !
430 CALL HCHAR(21,5,112)
440 CALL HCHAR(22,5,40)
450 CALL HCHAR(22,6,41)
460 CALL HCHAR(23,6,42)
470 CALL HCHAR(24,6,43)
480 RETURN
490 !
500 ! TOUR EIFFEL
510 !
520 CALL HCHAR(24,11,79)
530 FOR I=21 TO 23
540 CALL HCHAR(I,12,I+54)
550 NEXT I
560 CALL HCHAR(24,12,80)
570 CALL HCHAR(23,13,78)
580 CALL HCHAR(24,13,81)
590 RETURN
600 !
610 ! COLISEE
620 !
630 CALL HCHAR(23,17,64)
```

```
Y AT(2,13) BEEP:PTS : GOTO 990
1190 !
1200 ! DEUXIEME PARTIE
1210 !
1220 FOR X=1 TO INT(ATT*FO) : GOSUB 1390
1230 W=INT(25*RND)+3
1240 CALL SOUND(200,220,0)
1250 CALL SPRITE(2,114,7,40,W*8,INT(RND*4)+8,INT(RND*20)+8)
1260 CALL JOYST(1,A,0) : CALL KEY(1,K,0)
1270 CALL COINC(1,2,8,BOUM) : IF BOUM=-1 THEN CALL SOUND(200,-7,0) : GOTO 1590
1280 IF K<>18 THEN 1490 ELSE CALL POSITI ON(1,Y1,X1) : X1=INT((X1+4)/8)+1 : CALL MOTION(1,0,0) : IF X1>32 THEN 1490 ELSE CALL LOCATE(1,152,X1*8-6)
1290 CALL VCHAR(4,X1,120,K-2)
1300 CALL SOUND(10,1800,0) : CALL POSITI ON(2,Y2,X2) : X2=INT((X2+4)/8)+1
1310 CALL VCHAR(4,X1,32,K-2)
1320 IF Y2>152 THEN 1490 ELSE IF X1<>X2 THEN 1490
1330 CALL SOUND(200,-7,0)
1340 CALL MOTION(2,0,0) : CALL PATTERN(2,85) : FOR TPS=1 TO 10 : NEXT TPS : CALL DELSPRITE(2)
1350 PTS=PTS+15
1360 DISPLAY AT(2,13):PTS
1370 NEXT X
1380 GOSUB 1390 : GOTO 1470
1390 FOR I=1 TO 32
1400 CALL GCHAR(24,I,8)
1410 IF B<>32 THEN RETURN
1420 NEXT I
1430 GOTO 1590
1440 !
1450 ! NOUVEAU BATIMENT
1460 !
1470 NOV=INT(RND*4)+1 : IF NOV=1 THEN GOSUB 430 : GOTO 870 ELSE IF NOV=2 THEN GOSUB 520 : GOTO 870
1480 IF NOV=3 THEN GOSUB 630 : GOTO 870 ELSE GOSUB 740 : GOTO 870
1490 CALL COINC(1,2,8,BOUM) : IF BOUM=-1 THEN CALL SOUND(200,-7,0) : CALL MOTI ON(1,0,0,2,0,0) : CALL PATTERN(1,85,2,85) : GOTO 1590
1500 CALL MOTION(1,0,A*4)
1510 CALL POSITION(2,Y2,X2) : IF Y2<176 THEN 1260
1520 CALL MOTION(2,0,0) : CALL PATTERN(2,85) : FOR TPS=1 TO 10 : NEXT TPS
1530 CALL SOUND(200,-7,0) : IF X2<16 OR X2>240 THEN CALL SOUND(500,110,0,-8,0) : CALL DELSPRITE(2) : GOTO 1370
1540 CALL SOUND(500,110,0,-8,0) : X2=INT (X2/8) : CALL VCHAR(21,X2,32,4) : CALL V CHAR(21,X2+1,32,4) : CALL VCHAR(21,X2+2,32,4)
1550 CALL DELSPRITE(2) : GOTO 1370
1560 !
1570 ! MUSIQUE FINALE
1580 !
1590 FOR TPS=1 TO 10 : NEXT TPS : CALL DELSPRITE(1,2) : FOR I=300 TO 800
1600 CALL SOUND(10,I,0)
1610 NEXT I
1620 !
1630 ! FIN DU JEU
```

```
1640 !
1650 CALL DELSPRITE(ALL) : CALL CLEAR : CALL SCREEN(8) : CALL CHARSET : PTS,FO =0
1660 DISPLAY AT(11,5): "UNE AUTRE PARTIE ?" : ACCEPT AT(13,15) BEEP SIZE(1) VALIDATE("ON") : NOUV$ : IF NOUV$="O" THEN RUN ELSE CALL CLEAR
1670 END
1680 !
1690 ! *****
1700 ! REGLE DU JEU
1710 ! *****
1720 !
1730 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3): "30 OVNIS" : NEXT I
1740 DISPLAY AT(15,12): "PRISONNIERS DE LA TERRE TENTENT DE S'ECAPPER"
1750 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(20,1) : DISPLAY AT(20,3): "10 POINTS" : NEXT I
1760 DISPLAY AT(20,13): "PAR VAISSEAU" : "ABATTU PAR VOTRE LASER"
1770 CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN 1770 : CALL HCHAR(15,1,32,320)
1780 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3): "500 POINTS" : NEXT I
1790 DISPLAY AT(15,15): "SI TOUS SONT" : "DETRUITS"
1800 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(20,1) : DISPLAY AT(20,3): "LES RESCAPES" : NEXT I
1810 DISPLAY AT(20,16): "MULTIPLIES" : "PAR UN FACTEUR GRANDISSANT"
1820 DISPLAY AT(24,1): "REVIENNENT DETRUIRE LA TERRE" : CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN 1820
1830 CALL HCHAR(15,1,32,320) : FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3): "15 POINTS" : NEXT I
1840 DISPLAY AT(15,13): "PAR KAMIKAZE" : "DETRUIT" : FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(20,1) : DISPLAY AT(20,3): "TOUTE COLLISION" : NEXT I
1850 DISPLAY AT(20,20): "ENTRE LE" : "LASER ET UN ENNEMI TERMINE" : "LA PARTIE"
1860 CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN 1860 : CALL HCHAR(15,1,32,320)
1870 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3): "TERRE DETRUITE" : NEXT I
1880 DISPLAY AT(15,18): "TERMINE" : "EGALEMENT LA PARTIE" : FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(20,1) : DISPLAY AT(20,3): "PARTIE PROLONGEE" : NEXT I
1890 DISPLAY AT(20,20): "LORSQUE" : "TOUS LES KAMIKAZES SONT" : "DETRUITS"
1900 CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN 1900 : CALL HCHAR(15,1,32,320)
1910 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3): "MONUMENT RECONSTRUIT" : NEXT I
1920 DISPLAY AT(17,1): "0/1/2 A CHAQUE PROLONGEMENT" : "DE PARTIE"
1930 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(22,1) : DISPLAY AT(22,9): "BONNE CHANCE" : NEXT I
1940 CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN 1940 ELSE 240
```

LE LABYRINTHE HANTE

Votre but est de traverser un labyrinthe en subissant (victorieusement) un certain nombre d'épreuves (tirées aléatoirement). Pour sortir du labyrinthe, il faut acquérir un nombre de points minimum (30 au niveau 1, 50 au niveau 2). Bonne chance, et bonne traversée!

P.Jérôme JEHEL

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.



La mémoire doit être vide lorsque vous entrez le programme. Six types d'épreuves sont possibles:

- 1) Compter le nombre de fois où l'apparaît.
- 2) Deviner si l'ordinateur a choisi 1, 2 ou 3 lorsque \$\$\$ apparaît à l'écran.
- 3) Si !!!!+ 5 vient à l'écran, vous gagnez 5 points sans risque.
- 4) Si une bestiole se montre, indiquez sa position (en nombre de caractères) à partir de la gauche de l'écran.
- 5) 7, 9, 0 ou . à l'écran? Tapez la même chose en un minimum de temps.
- 6) PI apparaît à gauche ou à droite, aléatoirement, comptez et comptez juste...

```
51: "L" CLEAR : DIM B$(1)
52: "24" GOSUB "D"
53: TS="000":SS="000":R=59452: POKE R+8:
54: WAIT 100: CALL 8740
55: PRINT "LE LABYRINTHE HANTE"
56: CALL 8735: INPUT "F
57: ORCE(1/2)?" : IF G=1 THEN 21
58: POKE R+8: N=5: K=30:
59: L=20: M=15: S=50: RS=8:
60: PAUSE "50*POINTS
61: A ATTEINDRE": GOTO 25
62: POKE R+8: N=10: K=50:
63: L=35: M=25: S=30: RS=1:
64: PAUSE "30*POINTS
65: A ATTEINDRE"
66: PRINT "RECORD A BATT
67: RE": RS: RANDOM : C=
68: RND 10: PRINT "NB, D
```

```
41: REM *****
42: REM *CHOIX DE LA ETAP
43: REM *****
44: REM
45: ON E GOSUB "1","2","
46: "3","4","5","6"
47: GOTO 185
48: REM *****
49: REM
50: REM * ETAPE 1
51: REM *****
```

```
97: REM * ETAPE 3
98: REM *****
99: REM
100: "3" FOR I=1 TO 10:
101: CALL 8740: CALL 870
102: 35: NEXT I: PAUSE "I
103: "1": S="N+N+5: FOR I
104: =1 TO 5: CALL 870:
105: NEXT I
106: RETURN
107: REM *****
108: REM * ETAPE 4
109: REM *****
110: "4" Z= RND 24: Y= RND
111: 24
112: FOR I=1 TO 5: CALL 8
113: 740: NEXT I: CALL 8
114: 702: PAUSE LEFT$ (B
115: $(8)-Z-1)+ MID$ (B$(
116: 1)+Y+1)
117: RETURN
118: WAIT 50: CALL 87035:
119: PRINT "OU ETAIT DONC
120: " : CALL 8740:
121: INPUT " CETTE B
122: ESTIOLE?" : IF CALL 87
123: 020
124: IF H=Z LET N=N+4:
125: GOTO 135
126: N=N-32
127: RETURN
128: REM *****
129: REM * ETAPE 5
130: REM *****
```

```
140: "5" S="70*9": Y= RND
141: 4: FOR I=1 TO 5:
142: CALL 87031: NEXT I:
143: WAIT K+50: PRINT
144: MID$ (S+Y+1): P=
145: INKEY$
146: IF P= MID$ (S+Y+1)
147: LET N=N+(L/2): GOTO
148: 155
149: N=N-(L/2)
150: RETURN
151: REM *****
152: REM * ETAPE 6
153: REM *****
154: "6" D= RND 11: FOR I=
155: 1 TO D: IF= RND 2
156: ON F GOSUB 166,167:
157: NEXT I: CALL 87072:
158: INPUT "COMBIEN DE A?
159: " : GOTO 170
160: WAIT 30: PRINT "I":
161: RETURN
162: IF H=D LET N=N+20:
163: GOTO 180
164: N=N-10
165: RETURN
166: NEXT J: WAIT 90
167: IF G=1 THEN IF N>
168: VAL T$ GOSUB "A"
169: IF G=2 THEN IF N>
170: VAL B$ GOSUB "B"
171: IF N>S THEN "C"
```

```
205: FOR I=1 TO 5: CALL 8
206: 7040: NEXT I
207: PRINT "C'est LA ECHEC
208: SCORE": IN
209: INPUT "UNE AUTRE PAR
210: TIE(O/N)?" : IF P=
211: 220: IF P="O" THEN 10
212: CALL 87040: PAUSE "A
213: BIENTOT..."
214: END
215: "A" CALL 87040: BEEP
216: 1: PAUSE "LE RECORD
217: EST BATI!!": CALL 8
218: 7035
219: PRINT "ANCIEN RECORD
220: FORCE": IT$
221: FOR I=1 TO 5: CALL 8
222: 7035: PAUSE "SCORE=R
223: ECORD ACTUEL": IN:
224: NEXT I
225: AS= STR$ N: FOR I=1
226: TO 3: POKE (47180+I)
227: : PEEK (50840+I):
228: NEXT I
229: RETURN
230: "B" CALL 87035: BEEP
231: 2: PAUSE "LE RECORD
232: EST BATI!!":
233: PRINT "ANCIEN RECORD
234: FORCE": IT$ : CALL 8
235: 7040
236: FOR I=1 TO 5: CALL 8
237: 7040: PAUSE "SCORE=R
238: ECORD ACTUEL": IN:
239: NEXT I
```

```
275: AS= STR$ N: FOR I=1
276: TO 3: POKE (47180+I)
277: : PEEK (50840+I):
278: NEXT I
279: RETURN
280: "C" BEEP 2: CALL 870
281: 40: CALL 87035:
282: PRINT "BRAVO!!":
283: CALL 87035: PRINT "L
284: A FIN DU LABYRINTHE"
285: : CALL 87072
286: PRINT "EST ATTEINTE:
287: SCORE": IN: GOTO 215
288: REM *****
289: REM * CREATION DES
290: REM * BESTIOLES *
291: REM *****
292: "D" DATA 1:2:3:4:5:6
293: :7:8:9:10:11:12:13:1
294: :4:15:23:50:59:61:61:
295: :62:63:76:77
296: FOR I=1 TO 24: READ
297: U: POKE (50615+I): U:
298: NEXT I: RESTORE
299: "B$(8)"
300: RETURN
301: REM 2496 OCTETS
```




ILS SONT TOUS LA !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célébrités PAC-MAN ou GALAXIAN jusqu'aux récents JUNGLE HUNT ou POLE POSITION. Le graphisme, les couleurs, la rapidité : tout y est, il ne manque que le monnayeur et l'ambiance enfumée des cafés !

**ET TOUJOURS
10 % DE REMISE
POUR LES ABONNÉS !**

PORT GRATUIT !



GALAXIAN
D'innombrables hordes d'extra-terrestres en rang d'oignons se pressent sur tous les écrans de tous les ordinateurs du monde pour se faire descendre par des tirs de laser implacables, ils sont tous des enfants de SPACE INVADERS et de GALAXIAN, mais qui a jamais fait mieux que les escadrons de GALAXIAN qui attaquent de tous côtés et obéissent à un chef ? A bas le rectiligne !



DIG-DUG
DIG-DUG, le petit mineur, n'a que son scaphandre et sa pompe à vélo pour anéantir Pooka - la taupe hargneuse - en la gonflant d'air jusqu'à ce qu'elle éclate. Mais Fygar le dragon et ses frères cracheurs de feu sont aussi là pour l'empêcher de récupérer les fruits qui parsèment le sous-sol. Peut-être arrivera-t-il à les écraser avec des rochers ?

CENTIPEDE
La commande par boule qui actionne ce jeu dans les cafés est difficile à manipuler. Avec un joystick ou même avec le clavier le jeu est encore plus attrayant : Les mille-pattes zigzaguent à travers l'écran, la puce diabolique sème des champignons partout face à votre pulvérisateur de DDT, sans oublier les araignées sauteuses et les scorpions venimeux !



MS. PAC-MAN
La petite amie de PAC-MAN a beau avoir un faveur rose dans les cheveux et user de tous ses charmes, elle n'en a pas moins les pires ennuis avec les quatre fantômes qui la poursuivent. Et il lui faut, elle aussi, errer dans un labyrinthe en croquant des pastilles d'énergie bleues. Ce n'est pas une vie, même pour un glouton femelle !



ROBOTRON
Plus on avance dans les tableaux du jeu et plus il y a de monde pour vous attaquer et, comme il faut se déplacer et choisir la direction de tir de votre anti-robot laser gun avec le même joystick, il vous faudra un grand entraînement pour arriver aux 25.000 points qui vous donneront droit à une vie supplémentaire.



DEFENDER
Difficile de prévoir d'où va venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis présents va attaquer le premier ? Dois-je aller en avant ou en arrière, accélérer ou freiner, voler en rase-mottes ou zigzaguer ? Utiliser mes lasers ou une de mes trois smart bombs ? Aussi dur de gagner que sur l'original même avec le scanner !



JUNGLE HUNT
Sauter d'une liane à l'autre, dépouiller des crocodiles, se faufiler sous des blocs de pierre, enjamber des éboulements et affronter de sauvages cannibales alors que vous n'êtes qu'un amoureux transi et oisif ? C'est peut-être la vue de votre petite amie en train de commencer à cuire dans cette marmite qui vous a changé ainsi !



MOON PATROL
Qui ne connaît la petite jeep bondissante au-dessus des cratères, pulvérisant les rochers, abattant les météorites, évitant mines, tanks, ovnis et plantes carnivores ? Deux niveaux : novice et expert de 26 étapes chacun. Tous les 10.000, 30.000 et 50.000, vous gagnez un véhicule de patrouille supplémentaire. Objectif : protection planète Lune !



DONKEY KONG
Mario, le charpentier, essaie désespérément d'arracher sa fiancée des pattes de Donkey Kong, le gorille géant qui la retient captive tout en haut d'un amas de poutrelles brisées. Il lui faut affronter des cascades de tonneaux, démonter des rivets, emprunter des ascenseurs fous ou encore errer dans un dédale de tapis roulants charriant des baquets de sable. Dur, dur !



JOUST
A califourchon sur une autruche, une lance à la main, vous combattez les buzzards sauteurs, chasseurs et seigneurs. Mais ne croyez surtout pas que gagner une bataille suffit, les vaincus pondent des œufs de frustration qui sont encore plus dangereux si vous avez le malheur de les laisser éclore. La joute est ouverte !



STARGATE
Plus rapide, plus difficile que DEFENDER, presque injouable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus sinueux les uns que les autres et l'hyper-espace n'arrange pas les choses, elle ne fait que retarder votre désintégration ! Espérons que vous arriverez tout de même à sauver quelques-uns des humanoïdes qui comptent sur vous pour rentrer chez eux !



PAC-MAN
Le seul, l'unique, l'incomparable : toujours copié, jamais égalé ! 19 tableaux différents, de la cerise à la clé en passant par les citrons et les cloches. Blinky le rapide, Pinky le sinueux, Inky le malin et Clyde qui vous coupe le passage, vous attendent. Si vous atteignez 10.000 points vous gagnez un tour gratuit et le record du monde est à battre !

TOUS LES JEUX FONCTIONNENT AVEC LE CLAVIER OU AVEC LES MANETTES DE JEU.

TABEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTIPEDE	JUNGLE HUNT	POLE POSITION	GALAXIAN	MS. PAC-MAN	MOON PATROL	JOUST	DIG DUG	DONKEY KONG	ROBOTRON	DEFENDER	STARGATE
VIC 20 (MODULE)	315	355	335	355	335	355		355	315	335	335	335	
COMMODORE 64 (MODULE)	345	395	365	395	365	395	345	395	345		365	365	
T.I. 99/4A (MODULE)	330		345	375		375		375		345		345	
APPLE II (DISK)	380	430	400	430	400	435	380	435	380		405	405	405

**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	Qté	Montant
TOTAL				
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE				
N° ABONNE (obligatoire)				
MONTANT à payer				

date de la commande : _____
Prix valable pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. En cas de rupture de stock, chèque renvoyé sous huitaine.

CHASSEUR SPATIAL

Vous êtes dans un chasseur spatial à la poursuite d'un ennemi. Vous pilotez votre vaisseau grâce au joystick ou au clavier.

Marc RIOUX

Le programme a été écrit sur un VIC 20 de base mais peut tourner sur les autres versions. Le jeu se déroule en plein écran, d'où l'absence des lignes 250 à 267. L'original est conçu pour le joystick, mais vous avez ci-dessous les modifications à apporter pour jouer au clavier.

```
290 GETA$=POKE50,128
300 IFA$="S" THEN Y=Y+1
320 IFA$="E" THEN X=X-1
340 IFA$="3" THEN Y=Y-1
360 IFA$="W" THEN X=X+1
380 IFA$=" " THEN F=32:S=0:M=M+1:REM VOIRE1410
```

READY.

```
1410 IFX>10ANDX<14ANDY>13ANDY<17ANDF=" " THENGOSUB5000:GOTO275
```

READY.

```
5 POKE56:26:POKE52,26:CLR
10 POKE36879,202
20 PRINT"CHASSEUR SPATIAL"
30 PRINT"POUR TOUTES LES CONFIGURATIONS DU VIC."
40 PRINT"VOULEZ-VOUS CONSULTER LA REGLE DU JEU (O/N)?"
50 WAIT198,1:GETA$:IFA$="O" THENGOSUB5000
60 IFA$="N" THENPRINT"J" :GOTO40
70 PRINT"VOUS ETES DANS UN CHASSEUR DES ARMEES DE L'UNION INTERGALACTIQUE P"
80 FORI=0TO400:NEXT
90 PRINT" "
98 REM GRAND ECRAN 26*32
100 POKE 36864,26:REM MARGE DE GAUCHE
110 POKE 36865,26:REM MARGE DU HAUT
120 POKE 36866,26:REM NOMBRE DE COLONNES
130 POKE 36867,64:REM NOMBRE DE RANGEES *2
140 POKE36869,PEEK(36869)AND150R224
150 POKE36866,PEEK(36866)AND1270R128
160 POKE648,26:POKE36879,110:G=6656:CO=38400
200 REM COULEUR EN BLANC
250 FORI=0TO831
255 POKEG+I+10,0
260 POKEG+I,32:POKE37888,32
265 POKECO+I,1:POKE37888+I,1
267 NEXT
269 REM INITIALISATION ET JEU
271 TI$="000000":M=100
273 REM COORDONNEES OISEAU
```



Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

```
275 X=INT((COS(RND(1)*3.14159)+1)*13):Y=INT((COS(RND(1)*3.14159)+1)*15)
280 POKE37154,127:POKE36878,15
290 A=PEEK(37151):B=PEEK(37152)
300 IFAAND4THENY=Y+1
320 IFAAND16THENX=X-1
340 IFAAND8THENY=Y-1
360 IFAAND128THENX=X+1
380 IF(AND32)THENF=32:S=0:M=M+1
400 POKEG+375,112:POKEG+376,66:POKEG+377,110
410 POKEG+401,64:POKEG+402,66:POKEG+403,64
420 POKEG+427,109:POKEG+428,66:POKEG+429,125
1385 Y=Y+INT(RND(1)*2)*(-1):TINT(RND(1)*2)
1386 X=X+INT(RND(1)*2)*(-1):TINT(RND(1)*2)
1400 FORI=0TO2:POKEG-1+AX+AY*26+I,32:NEXT
1405 IFY<0THENY=0
1406 IFX<0THENX=31
1407 IFX<0THENX=0
1408 IFX<0THENX=25
1410 IFX>10ANDX<14ANDY>13ANDY<17ANDF=" " THENGOSUB5000:GOTO275
1440 POKE36874,130:POKE36874,0
1450 XY=G+X+Y*26:POKEYY-1,D1:POKEYY,90:POKEYY+1,D2
1460 IFD=0THEND1=112:D2=110:D3=1:D3=1:GOTO1510
1470 IFD=1THEND1=64:D2=64:D3=D3:GOTO1510
1480 D1=109:D2=125:D3=-1
1510 M=M-1
1515 PRINT"RIGHT(TI$,3),C"*****
1520 AX=X:AY=Y:F=81:POKE36877,S:S=220
1523 IFM<0THEN1530
1525 IFTI$="000001" GOTO290
1530 PRINT"SCORE="C" RECORD="*****R:IFC>RTHENR=C:PRINT"NOUVEAU RECORD"
1533 REMFIN DE PARTIE
1535 PRINT"POUR APPUYEZ SUR UNE TOUCHE SVP:REM 15"X" ET 8"Y"
1540 WAIT198,1:POKE198,0:PRINT"J":C=0:GOTO271
4000 REM TIR
5000 POKEG+402,86:POKE36877,175:FORI=0TO2000:NEXT:POKE36877,0
5010 C=C+1:FORI=0TO500:NEXT:M=M-1:RETURN
6000 PRINT"REGLE DU JEU"
6010 PRINT"VOUS ETES DANS UN CHASSEUR DES ARMEES DE L'UNION INTERGALACTIQUE P"
6020 PRINT"QUAND VOUS INDIQUEZ UNE DIRECTION LE CHASSEUR L'EXECUTE;"
6030 PRINT"COMME VOUS ETES DEDANSVOUS VOYEZ LE VAISSAUENNEMI ALLER;"
6040 PRINT"DANS LE SENS INVERSE."
6050 PRINT"EN AVION ON TIRE LE MANCHE POUR MONTER ON LE Pousse POUR DESCENDRE."
6060 PRINT"ON FAIT FEU QUAND L'OISEAU EST DANS LE VISUEUR."
6100 PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE":WAIT198,1
6190 PRINT" "
6200 RETURN
```

READY.

VIC 20

FORMULE 1

Le circuit défie à une allure vertigineuse sous les roues de la voiture de course que vous pilotez avec brio. Vos réflexes seront-ils suffisants pour vous éviter une collision avec vos adversaires?

Le mode d'emploi ainsi que votre permis de conduire, sont dans le programme.

Dominique BAILLEUL

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

TRS 80

```
1 *****
2 LES REMARQUES NE SONT PAS
3 INDISPENSABLES POUR L'EXECUTION DU PROGRAMME.
4 *****
5 CLS:CLERR1000:X1=162:X2=225:X3=290:X4=354:X5=418:X6=482:X7=546:X8=610:X9=674:X
6 A=730:Y8=802:YC=866
7 SC=0:TPS=60:TI=20
8 B=159:P1=720
9 H$=STRING$(18,1):POKE16526,240:POKE16527,127:FORI=0TO14:READM:POKE32752+I,M:INE
10 XT1
7 DATA205,127,10,175,69,16,254,238,1,211,253,37,32,246,201
8
9 ***** MA VOITURE *****
10 T$=CHR$(129):A$=CHR$(140):" "+CHR$(188):" "+CHR$(140):CHR$(26)+STRING$(6,24)
11 +CHR$(143):" "+CHR$(131):CHR$(131):" "+CHR$(143)
12 A$=T$+CHR$(140):" "+CHR$(188):" "+CHR$(140):T$+CHR$(26):T$+STRING$(11,24)+
13 T$+CHR$(143):" "+CHR$(131):CHR$(131):" "+CHR$(143):T$
14 T1$=STRING$(5,128)+CHR$(26)+STRING$(6,24)+STRING$(7,128)
15
16 *****
17
18 ***** VOITURE A L'HORIZON *****
19 A1$=CHR$(144)
20 ***** VOITURE A L'HORIZON N2 *****
30 A2$=CHR$(184)+CHR$(144)
31
32 ***** VOITURE DU MILIEU N3 *****
40 A3$=CHR$(176)+CHR$(188)+CHR$(176)
41
42 *****
43 ***** VOITURE SUITE N4 *****
44 A4$=CHR$(136):" "+CHR$(143):" "+CHR$(132)
45
46 ***** EXPLOSIONS *****
47
48 *****
49 *****
50 A$=CHR$(136):" "+CHR$(143):" "+CHR$(132)
51
52 *****
53 *****
54 *****
55 *****
56 *****
57 *****
58 *****
59 *****
60 *****
61 *****
62 *****
63 E$=STRING$(6,188)+CHR$(176)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+CHR$(152)+CHR$(163)+CHR$(1
64 +CHR$(176)+CHR$(188)+CHR$(188)+CHR$(176)+CHR$(175)+CHR$(150)+CHR$(164)
65 EF$=STRING$(7,128)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+STRING$(11,128)
66
67 *****
68 *****
69 *****
70 *****
71 *****
72 *****
73 *****
74 *****
75 *****
76 *****
77 *****
78 *****
79 *****
80 *****
81 *****
82 *****
83 *****
84 *****
85 *****
86 *****
87 *****
88 *****
89 *****
90 *****
91 *****
92 *****
93 *****
94 *****
95 *****
96 *****
97 *****
98 *****
99 *****
100 ***** TRACE DE L'HORIZON *****
101 *****
102 *****
103 *****
104 *****
105 *****
106 *****
107 *****
108 *****
109 *****
110 *****
111 *****
112 *****
113 *****
114 *****
115 *****
116 *****
117 *****
118 *****
119 *****
120 *****
121 *****
122 *****
```



```
130 P$=CHR$(46)
132 B$=CHR$(39)
135 GOTO6000
139
140 ***** AFFICHAGE DE LA ROUTE *****
142 CLS
143 PRINT64,H$
150 PRINT2161,P$:PRINT2163,P$:PRINT2224,P$:PRINT2229,P$:PRINT2287,P$:PRINT2
293,P$:PRINT2350,P$:PRINT2358,P$:PRINT2413,P$:PRINT2423,P$:PRINT2476,P$:PR
INT2488,P$:PRINT2539,P$:PRINT2553,P$:PRINT2602,P$:PRINT2618,P$:PRINT2665,P$
:PRINT2683,P$
160 PRINT2728,P$:PRINT2748,P$:PRINT2791,P$:PRINT2813,P$:PRINT2854,P$:PRINT2
878,P$:PRINT2917,P$:PRINT2943,P$
1800 PRINTP1,T1$+A$+T1$:GOSUB3000
1990
1991
1992
1993 ***** AFFICHAGE DES VOITURES ADVERSES *****
1994
1995
2000 POKE32763,37:PRINTX1,A1$:GOSUB3000:Y=USR(1000):PRINTX1,T1$:PRINTX2,A1$:
:GOSUB3000:Y=USR(950):PRINTX2,T1$:PRINTX3,A2$:GOSUB3000:Y=USR(900)
2005 PRINTX3,T$+T$
2010 PRINTX4,A2$:GOSUB3000:Y=USR(970):PRINTX4,T$+T$
2020 PRINTX5,A3$:GOSUB3000:Y=USR(950):PRINTX5,T$+T$+T$
2030 PRINTX6,A4$:GOSUB3000:Y=USR(950):PRINTX6,T$+T$+T$+T$
2040 PRINTX7,A5$:GOSUB3000:Y=USR(940):PRINTX7,T$+T$+T$+T$+T$
2050 PRINTX8,A6$:GOSUB3000:Y=USR(930):PRINTX8,T1$
2060 PRINTX9,A9$:GOSUB3000:Y=USR(920):PRINTX9,T1$
2070 PRINTXA,A9$:GOSUB3000:Y=USR(910):PRINTXA,T1$:GOSUB2100:IFAC=1THEN150
2080 PRINTXB,A9$:GOSUB3000:Y=USR(900):PRINTXB,T1$
2090 PRINTXC,A9$:GOSUB3000:Y=USR(890):PRINTXC,T1$:GOSUB2200
2095 GOTO2000
2096
2097
2098 ***** TESTS ACCIDENTS *****
2099
2100 AC=0:IFP1+14*XAORP1+13*XAORP1+12*XAORP1+XA-110RP1+XA-100RP1+XA-90RP1+XA-80R
P1+XA-70RP1+XA-60RP1+XA-50RP1+XA-40RP1+XA-30RP1+XA-20RP1+XA-10RP1+XA-0RP1
2110 IFAC=1THEN150
2140 RETURN
2150 GOTO150
2190
2191
2192 ***** PARCOURS ALEATOIRES DES VOITURES *****
2193
2194
2200 D=RND(5)
2201 IFD=5THENX4=351:X5=414:X6=477:X7=540:X8=603:X9=666:XA=729:YB=792:YC=855
2202 IFD=2THENX4=351:X5=415:X6=479:X7=542:X8=606:X9=669:XA=732:YB=795:YC=858
2203 IFD=3THENX4=352:X5=416:X6=480:X7=543:X8=608:X9=671:XA=734:YB=797:YC=860
2204 IFD=4THENX4=354:X5=418:X6=482:X7=546:X8=610:X9=674:XA=738:YB=802:YC=866
2205 IFD=1THENX4=355:X5=419:X6=483:X7=548:X8=613:X9=677:XA=742:YB=806:YC=871
2250 SC=SC+100
2255 TI=TI-1:IFTI=0ORTI<0THENTI=0
2270 TPS=TPS-1
2280 IFTPS=0THENPRINT473,"T E R M I N E !!!":FORI=1TO1000:NEXTI:GOTO6000
2290 PRINT10,"SCORE = ",SC:PRINT30,"TEMPS = ",TPS
2292 PRINT2791,P$:PRINT2813,P$:PRINT2854,P$:PRINT2878,P$:PRINT2917,P$:PRINT
2943,P$
2995
2996
2997 ***** SOUS PROGRAMME "ATTENTE INSTRUCTIONS" *****
2998
3000 FORI=0TOTI:NEXTI:IFP1=710RP1=730RP1=7170RP1=7390RP1=7160RP1=7400RP1=7150R
P1=7411THENS=SC-5
3002 R$=INKEY$:IFR$="" THENRETURN
3010 IFASC(R$)=0THENP1=P1-2ELSEIFASC(R$)=9THENP1=P1+2
3015 PRINTP1,T1$+A$+T1$
3020 RETURN
```

Suite page 12

Suite de la page 3

HP 41

```
102 1000
103 *
104 5
105 X<Y?
106 CF 04
107 SF 03
108 SF 13
109 FS? 04
110 XEQ "VERIF"
111 CF 03
112 CF 13
113 RCL IND 12
114 INT
115 STO 14
116 RCL 01
117 -
118 X<0?
119 SF 03
120 FC? 03
121 SF 14
122 ABS
123 X=0?
124 SF 15
125 9
126 X<Y?
127 X<Y
128 FS?C 03
129 CHS
130 ST- IND 12
131 .001
132 ST+ IND 12
133 RCL IND 12
134 X<0?
135 CF 04
136 FRC
137 1000
138 *
139 5
140 X<Y?
141 CF 04
142 SF 03
143 FS? 04
144 XEQ "VERIF"
145 FS? 10
146 GTO 77
147 CF 09
148 CF 03
149 CF 14
150 2
151 ST+ 11
152 ST+ 12
153 RCL 29
154 24
155 +
156 RCL 11
157 X<Y?
158 GTO 13
159 GTO 03
160 LBL 77
161 CF 10
162 CF 09
163 TONE 9
164 TONE 7
165 TONE 5
166 TONE 7
167 BEEP
168 "BOOOOUMH..."
169 AVIEW
170 TONE 0
171 TONE 0
172 TONE 0
173 TONE 0
174 TONE 0
175 FS? 03
176 "DESOLE..."
177 FC? 03
178 "BRAVO..."
179 AVIEW
180 PSE
181 "DESINTEGRE..."
182 AVIEW
183 PSE
184 PSE
185 FS?C 03
186 OFF
187 CF 08
188 1
189 ST+ 30
190 ST- 29
191 RCL 29
192 X=0?
193 XEQ "INIT"
```

194 GTO "C2"
195 LBL 03
196 "VOUS"
197 AVIEW
198 PSE
199 FS? 47
200 CF 08
201 FS? 08
202 GTO 68
203 "I : AUCUNE"
204 AVIEW
205 0
206 STO 21
207 STO 22
208 RTN
209 LBL 68
210 CF 15
211 "I : "
212 RCL 21
213 ABS
214 ARCL X
215 "I : "
216 RCL 22
217 ABS
218 ARCL X
219 AVIEW
220 PSE
221 RCL 21
222 ENTER+
223 ABS
224 INT
225 STO 14
226 RDN
227 FRC
228 1 E3
229 *
230 STO 13
231 FRC
232 10
233 *
234 X=0?
235 SF 15
236 RCL 13
237 INT
238 X<0?
239 SF 03
240 FS? 03
241 SF 14
242 X=0?
243 9
244 X=0?
245 SF 15
246 FS? 03
247 CHS
248 RCL 21
249 ABS
250 INT
251 +
252 RCL 21
253 FRC
254 ABS
255 +
256 X<0?
257 CF 08
258 FS? 03
259 CHS
260 STO 21
261 1 E-4
262 FS?C 03
263 CHS
264 ST+ 21
265 SF 13
266 XEQ "VERIF"
267 CF 13
268 RCL 22
269 ENTER+
270 ABS
271 INT
272 STO 14
273 RDN
274 FRC
275 1 E3
276 *
277 STO 13
278 FRC
279 10
280 *
281 X=0?
282 SF 15
283 RCL 13
284 INT
285 X<0?
286 SF 03
287 FS? 03
288 SF 14
289 X=0?

suite page 13

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

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

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "autour de la boucle" de Janick TAILLANDIER.

GAGNANT DU TRIMESTRE

Christian PASCAL pour son programme REUSSITE sur TO7 gagne un voyage en CALIFORNIE.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Didier POGLIO pour son programme BRUITAGES sur APPLE II gagne 10.000 F.

GAGNANT DE DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRELLE

Monsieur GUIRAUD pour son programme BOITE NOIRE sur ORIC

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" DE JANICK TAILLANDIER DES Editions CAGIRE

Joseph HECTUS pour son programme GEANT sur HP 41.

GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL

Didier POGLIO pour BRUITAGES sur APPLE
Monsieur GUIRAUD pour BOITE NOIRE sur ORIC
Joseph HECTUS pour GEANT sur HP 41

Régis BARD pour PRISONNIER sur FX 702P
P.M.GARDERES pour SONNEUR DE PAQUES sur COMMODORE 64

Olivier TILLEMENT pour MACHINE INFERNALE sur VIC 20

Raphael SEBAN pour REDEFINIR sur SPECTRUM
Christophe LE BOUEIL pour ARAIGNEES sur MPF II

Eric BERDAH pour DONJON ET DRAGON sur PC 1251

Pierre BERGER pour SCRAMBLE sur PC 1500
J.Yves POCHÉZ pour TRIPOSAUT ATHLON sur CANON X07

Monsieur VILLAIN pour DES CHIFFRES ET DES LETTRES sur MZ 80

Monsieur BOUGI pour SUPER ARDOISE MAGIQUE sur ZX 81

Luc WEYNACHTER pour GESTION sur TRS 80

J.Luc MOUQUOT pour GALACTICA sur TI99/4A Basic Simple

Emmanuel LUSINCHI pour DUEL sur TI99/4A Basic Etendu

François LOSFELB pour TRAC MAN sur TO7

PETITES ANNONCES GRATUITES

RECHERCHE manettes pour TI99/4A ainsi que transformateur et prise Péritel et magnétophone. Daniel LAVAL rue de la Ressence 06220 VALLAURIS. Tel: (93) 64 26 12 (dom.) ou (93) 62 26 66 (bur.).

VENDS MPF II 64K (08/83) + Programmes, 2500 F. Emmanuel GUILLARY Saint Gondran 35630 HEDE. Tel: (99) 45 84 17.

VENDS TO7 (84) sous garantie + enregistreur K7 + manettes jeu + cartouches Basic, TRAP, PICTOR + 3 livres + programmes. Etat neuf. Prix: 3500 F. Tel: (20) 29 08 00.

VENDS imprimante CE 122 pour PC 1211 (mars 83) + accessoires le tout 800 F. A débattre. Ecrire à CASALE BRUNET denis route de la rosierie 73700 BOURG SAINT MAURICE. Tel: (79) 07 17 12.

CHERCHE vendeur tout matériel informatique Xavier PLES-SIX 3 rue Poulain 95300 PONT-TOISE. Tel: 032 55 54

SPECTRUM VENDS livres : le Petit livre du Spectrum (PSI) 60 F. Le grand livre du Spectrum (Eyrolles) 65 F. La pratique du Spectrum Tome 1 (PSI) 65 F. La pratique du Spectrum tome 1 (PSI) 60 F. 50 programmes pour Spectrum (ed. Radio) 70 F. Carte référence Memento (Eyrolles) 15 F. Tel: (8) 780 50 78.

VENDS ZX 81 + extension 16K + 3 K7 + 3 livres + nombreux programmes (fév.84) Prix à débattre. Tel: (29) 79 41 77

VENDS ORIC 1 48K modulateur N/B (02/84) + Péritel et son alimentation + jeux. Patrick SLIMANE 21 rue P.Vaillant Couturier 59172 ROEULX.

VENDS TI99/4A + synt. parole + manettes de jeu + Cable Magnéto + Modules B.Etendu + Mini Mémoire + gestion Fich +



Ed. Parole + Parsec + SUP.DEMON ATTACK + STAR TREK + BIRGERTIME + MASH + TI INVADER + NOMBRES MAGIQUES + K7 + peritel (12/83) 5000 F. tel: (94) 07 16 06.

VENDS SANYO PHC 25 + lecteur de K7 + synthétiseur + K7 et livre initiation à la programmation + K7 de jeux + cordons. le tout 2500 F. RUNEMBERT tel: 002 35 88 (après 18h).

VENDS ATARI 800 XL, PAL (04/84) + lecteur K7 + joystick + livres + modules jeux: 4000 F. Monsieur WINTER. Tel: 285 71 33 (bur.) ou 763 53 59 (dom.)

VENDS moniteur Couleur TAXAN Vision EX (entrée RVB et vidéo Pal) Spécial C.64, ORIC, SINCLAIR. 3500 F. P. GOUJON Tel: 772 51 00 poste 6629 (bureau) ou 506 25 73 (après 19h).

CHERCHE imprimante pour VIC 20 et COM.64. VENDS cartouches ANVAGER et STAR BATTLE pour VIC 20. 200 F. les deux. Frabris SHULLER 5 rue Saint Bruno 67200 STRASBOURG.

VENDS TI99/4A, peritel + cordon magnéto + manuel : 1000 F. VENDS TI99 + Cordon magnéto + manuel + livre "Jeux et Programmes" + 2 99 magnéto + 2 modules (PARSEC et

TI INVADERS) + manettes de jeux : 1555 F. Alexandre au 627 76 84.

VENDS CANON X07 (11/83) sous garantie + interface K7 avec 20 programmes sur K7 + livre assembleur 280 : 2200 F. Johann SIROUR 8 avenue Stephan Liegeard 06100 NICE. Tel: (93) 98 61 81.

VENDS imprimante table traçante (4 couleurs/centronics) pour oric : 1100 F. Christophe LAYUS 284 bld Cami Salié 64000 PAU.

VENDS pour ORIC livres "tout savoir sur ORIC" 25F., "Visa pour oric" 25F., "Le basic de A à Z" 60F., "Découverte de l'Oric" 75 F., "Conduite de l'Oric" 65 F.

VENDS CANON X07 (16K) (fin 12/83) + livres + imprimante graphique X 710 + crayons noirs + rouleaux papier + cordon Magnéto + programmes (valeurs 4710 F.) vendu 3600 F. P. BOUZITAT 8 rue Deverrier 75006 Paris Tel: 354 47 27 (avant 22h).

VENDS ORIC ATMOS sous garantie 48K + cordon all. + K7 pro-Oric + alim. Unité Magnéto MOniteur + livres programmes Oric "découverte Oric" 36 programmes Oric + guide pratique le tout 2500 F. à débattre. Baniel BIZOT 3 place de Prague B.P. 177 35100 RENNES. Tel: (99) 51 34 99.



butane. H39

Vous êtes aux commandes d'une moto électronique qui laisse derrière elle un mur infranchissable. Plusieurs options: soit vous devez atteindre un but avec ou sans obstacles soit, vous devez survivre le plus longtemps possible.

Lors de la mise en route, le titre apparaît, puis l'ordinateur inscrit : F3: 1 joueur, F5: 2 joueurs, votre choix ? Il suffit de répondre en appuyant sur l'une des deux touches. Si vous choisissez 1 joueur, votre adversaire sera le COM.64. Ensuite, le programme demande si l'on veut le jeu en polychrome, ou en monochrome. Le jeu en monochrome est beaucoup plus difficile étant donné que les deux motos ne se distinguent pas par leur couleur, mais par deux signes peu différents: CHR\$ (127) et CHR\$ (169). L'ordinateur vous demande ensuite les quatre touches qui vous serviront pour vous diriger. Enfin, si votre réglage ne vous plaît pas, vous pouvez en choisir un autre en recommençant. Autrement, lancez le jeu. L'ordinateur demande ensuite le nom du ou des joueurs, puis affiche pour chaque joueur les touches avec lesquelles on se déplace. C'est la dernière fois qu'il l'affiche. Quatre possibilités nous sont offertes:

- 1) F5 pour avoir ou ne pas avoir d'obstacles.

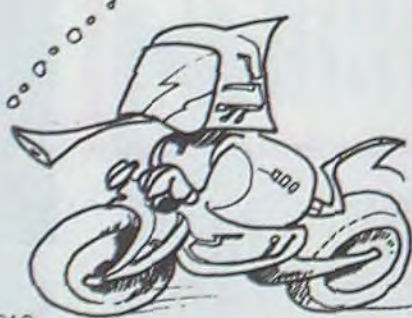
2) F7 pour avoir ou ne pas avoir de but.
3) F8 pour arrêter le jeu.
4) Taper une autre touche pour commencer.
Le joueur 1 a la moto jaune si le jeu est en polychrome ou la moto
faite de CHR\$ (127) s'il est en monochrome.
Dans le cas du jeu à un seul joueur, vous êtes le joueur n° 1 et le
commodore 64 le n° 2. On gagne un point, quand l'adversaire a eu
un accident ou quand on a touché le but.
Ce programme se modifie ou se rajoute des lignes suivant le prére-
glage. c'est pourquoi il ne faut pas s'étonner si, à la sortie de la
cassette, on trouve un GOSUB 3000 et que la ligne 3000 n'existe
pas. Pour enregistrer ces lignes, il les affichera sur l'écran (blanc
sur blanc pour l'esthétique) et place son curseur sur ces lignes. on
met ensuite dans le tampon clavier avant d'ent de CHR\$ (13) qu'il en
fait et on passe en mode direct par END.

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

```

5 POKES28,1:GOSUB9000:GOTO10500
15 AX(0)=1:AX(1)=40:AX(2)=-1:AX(3)=-40:OB%=:BUX=1
20 PRINT"INOM DU JOUEUR"
35 PRINT"POUR SE DEPLACER:"
40 PRINT:PRINT1$:""
44 PRINT:PRINTA2$:""
80 GOSUB5000:PRINT1$:"S1
86 PRINTA2$:"S2
86 POKE198,0:PRINT"3 TAPER QOCH QUAND VOUS ETES PRET":
PRINT"F5:AVEC/SANS OBSTACLES
87 PRINT"F7:AVEC/SANS BUT":PRINT"F8:POUR ARRETER"
90 GET$:IFR$=""THEN$0
93 IFR$="I"THENPRINT"F5":OB%=-OB%:GOTO90
95 IFR$="J"THENPRINT"F7":POKE650,128:END
97 IFR$="K"THENPRINT"F8":BUX=-BUX:GOTO90
100 PRINT"F":S=1
101 GOSUB3000:IFOB%=-1THEN105
102 FORK=1TO15
103 Z=INT(RND(8)*1000+1023)
105 IFBUX=-1THEN110
106 Z=INT(RND(8)*1000+1023)
110 P1=INT(RND(8)*920+1064):J1=AZ(RND(8)*4):N3=51:
N4=97:GOSUB6000
111 P2=INT(RND(8)*920+1064):J2=AZ(RND(8)*4):N1=45:
N2=198:GOSUB4000
120 GET$:
202 S=1-S
210 ONS+1GOTO1000,2005
1000 P1=P1+J1
1005 IFPEEK(P1)>87THEN1060
1010 G=1:GOTO7000
1020 I=129:N5=34:N6=75:GOSUB8000:S2=S2+1
1022 FORI=1TO3
1030 PRINT"#"
1035 FORY=1TO100:NEXT
1040 PRINT"##"A1$,T'ES FOUTU!!!"
1045 FORY=1TO100:NEXT
1050 NEXT:GOTO80
1060 IF PEEK(P1)>32THEN1020
1080 GOTO120
2006 P2=P2+J2
2007 IFPEEK(P2)>87THEN2060
2010 G=2:GOTO7000
2022 I=129:N5=34:N6=75:GOSUB8000:S1=S1+1
2024 FORI=1TO3
2030 PRINT"#"
2035 FORY=1TO100:NEXT
2040 PRINT"##"A2$,T'ES FOUTU!!!"
2045 FORY=1TO100:NEXT
2050 NEXT:GOTO80
2060 IF PEEK(P2)>32THEN2020
2080 GOTO120
3005 PRINT"#####";
3010 FORR=1TO23
3020 PRINT" ";
3030 NEXT
3040 PRINT"#####";
3050 RETURN
4000 POKE54296,15
4010 POKE54277,128
4020 POKE54278,128
4030 POKE54273,N1
4040 POKE54272,N2
4050 POKE54276,17
4060 RETURN
5000 FORH=54272TO54292
5010 POKEH,0
5020 NEXT
5030 RETURN
6000 POKE54291,128
6020 POKE54292,128
6030 POKE54287,N3
6040 POKE54286,N4
6050 POKE54290,33
6060 RETURN
7000 I=17:RESTORE
7001 IF0=1THENZ#=A1$:GOTO7010
7005 Z#=A2$
7010 FORD=1TO5
7020 PRINT"D ";
7022 READN5:READN6:GOSUB8000
7025 FORY=1TO100:NEXT
7030 PRINT"###"Z$,TU L'AS EU!!!"
7035 FORY=1TO100:NEXT
7040 NEXT
7050 IF0=1THENS1=S1+1:GOTO80
7060 S2=S2+1:GOTO80
7070 DATA68,149,86,105,91,140,102,194,244,103
8000 POKE54284,0
8010 POKE54285,240
8020 POKE54280,N5
8030 POKE54279,N6
8040 POKE54283,I
8050 RETURN
9000 POKE53281,1:POKE53280,1

```



```

9005 PRINT "J":GOSUB11000
9010 B$="X"
9020 REM T
9021 B$(1)="X"
9022 B$(1)=B$(1)+"X"
9024 FORI=1TO8
9025 B$(1)=B$(1)+"X"
9026 NEXT
9030 REM R
9031 B$(2)="X"
9032 B$(2)=B$(2)+"X"
9033 B$(2)=B$(2)+"X"
9034 B$(2)=B$(2)+"X"
9035 B$(2)=B$(2)+"X"
9036 B$(2)=B$(2)+"X"
9037 B$(2)=B$(2)+"X"
9038 B$(2)=B$(2)+"X"
9039 B$(2)=B$(2)+"X"
9040 B$(2)=B$(2)+"X"
9050 REM O
9051 B$(3)="X"
9052 B$(3)=B$(3)+"X"
9054 FORBG=1TO6
9055 B$(3)=B$(3)+"X"
9056 NEXT
9058 B$(3)=B$(3)+"X"
9059 B$(3)=B$(3)+"X"
9060 REM N
9070 B$(4)="X"
9071 B$="X"
9072 B$(4)=B$(4)+"X"
9073 FORBG=1TO6
9074 B$=RIGHT$(B$,LEN(B$)-1)
9075 B$(4)=B$(4)+"X"
9077 B$=B$+"X"
9079 NEXT
9080 B$(4)=B$(4)+"X"
9081 B$(4)=B$(4)+"X"
9090 REM AFFICHAGE DU TITRE
9995 PRINT "J"
9996 PRINT "CHR$(34)"SYMPHONIE"CHR$(34)" JOUEE PAR
9999 POKE214,14:PRINT:PRINT "ORCHESTRE DE RND!!!"
10000 FORBG=1TO4:GOSUB11000
10005 POKE646,RND(8)*16
10010 FORG5=30TO10*(BG-1)STEP-1
10020 PRINT"TAB(G5)B$(BG)
10030 NEXTG5,BG
10035 GOSUB11000
10040 FORBG=1TO2000:NEXT
10050 FORBG=1TO4:GOSUB11000
10055 PRINT"TAB(10*(BG-1));
10060 FORG5=1TOLEN(B$(BG))
10070 POKE646,RND(8)*16
10080 PRINTMID$(B$(BG),G5,1);
10090 NEXTG5,BG
10095 GOSUB11000
10100 FORBG=1TO2000:NEXT
10110 GOSUB5000:RETURN
10500 PRINT"ONPEEK(828)GOTO10510,10540,14000,10560
10510 PRINT"F3:1 JOUEUR
10520 PRINT"F3:2 JOUEURS
10530 POKE828,2:GOSUB10900:ONR%GOTO16000,15000
10540 PRINT"F3:MONOCHROME":PRINT"F5:POLYCHROME
10550 POKE828,3:GOSUB10900:ONR%GOTO12000,13000
10560 PRINT"F3:DEPART DU JEU":PRINT"F5:NOUVEAU REGLAGE
10570 POKE828,1:GOSUB10900:ONR%GOTO10,10500
10900 PRINT"VOTRE CHOIX?
10910 POKE198,0:WAIT198.1:GETA$
10920 IFA$<"ANDR$<"THEN10910
10930 A%=ASC(A$)-133
10940 RETURN
11000 N3=RND(8)*256
11010 N4=RND(8)*256
11020 GOSUB6000
11030 N1=RND(8)*256:N2=RND(8)*256:GOSUB4000
11040 I=33:W5=RND(8)*256:N6=RND(8)*256:GOSUB8000
11050 RETURN
12000 REM --PROGRAMME EN MONOCHROME--
12010 PRINT"PF3281,0:PF650,127:PF53280,0
12020 PRINT"104 PF2,128:N
12030 PRINT"107PF2,87
12040 PRINT"115PF1,95
12050 PRINT"117PF2,105
12060 PRINT"102PF1,33
12070 PRINT"GF12090
12080 POKE198,7:FORI=631TO638:POKEI,13:NEXT:END
12090 PRINT"1070PF1,95
12100 PRINT"2023PF2+J2,33
12110 PRINT"2070 POKEP2,105:J2=0
12120 PRINT"3000 PF646,RND(8)*15+1
12130 PRINT"3045 POKE2023,81:POKE56295,P*(646)
12140 PRINT"GF10500
12150 POKE198,6:FORI=631TO637:POKEI,13:NEXT:END
13000 REM --PROGRAMME EN POLYCHROME--
13010 PRINT"1070PF3281,6:PF650,127:PF53280,6"
13020 PRINT"104 PF2,128:PF2+54272,5:N

```

```

13030 PRINT"107PFZ,87:PFZ+54272,1
13040 PRINT"115PF1,160:PF1+54272,7
13050 PRINT"117PF2,160:PF2+54272,3
13060 PRINT"1021PF1,33:PF1+54272,0
13070 PRINT"GF13000";
13080 POKE198,7:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
13090 PRINT"1001070PF1,160:PF1+54272,7
13100 PRINT"2023PF2+J2,33:PF2+J2+54272,0
13110 PRINT"2070 POKEP2,160:POKEP2+54272,3:J2=0
13120 PRINT"3000 :
13130 PRINT"3045 POKE2023,81:POKE56295,8
13140 PRINT"GF105000";
13150 POKE198,6:FORI=631TO637:POKEI,13:NEXT:END
14000 REM ---TOUCHES DIRECTRICES---
14005 POKE820,4
14010 PRINT"0":I=-1:R$=CHR$(34)
14015 IFPEEK(829)=3THENPRINT"JOUER 2":GOTO14020
14016 IFPEEK(829)=1THEN14020
14017 PRINT"JOUER 1
14020 R$="EN HAUT":GOSUB14500
14030 R$="EN BAS":GOSUB14500
14040 R$="A GAUCHE":GOSUB14500
14050 R$="A DROITE":GOSUB14500
14055 IFPEEK(829)=3THEN14600
14060 PRINT"00041?"R$
14070 PRINT"42?"R$
14080 PRINT"43?"R$
14090 PRINT"170IFA$="R$B$(2)R$ANDJ1<-1THENJ1=-1:N3=43:N4=52:
GOSUB6000:GOTO1000
14100 PRINT"100IFA$="R$B$(3)R$T IJ1=1:N3=45:N4=198:G0#6000:GF1000
14110 PRINT"107IFA$="R$B$(0)R$T IJ1=-40:N3=38:N4=126:G0#6000:GF1000
14120 PRINT"109IFA$="R$B$(1)R$T IJ1=40:N3=51:N4=197:G0#6000:GF1000
14130 PRINT"GF143000";
14140 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
14300 IFPEEK(829)=2THENPOKE829,3:GOTO14010
14310 GOTO10500
14500 I=I+1:PRINT"TOUCHE POUR ALLER "R$"?";
14510 POKE198,0:WAIT198,1:GETB$(I)
14515 IFB$(I)=CHR$(20)THEN14510
14520 PRINTB$(I):RETURN
14600 R$=CHR$(34):PRINT"00050?"R$
14610 PRINT"60?"R$
14620 PRINT"70?"R$
14630 PRINT"130IFA$="R$B$(2)R$T IJ2=-1:N1=43:N2=52:G0#4000:GF2005
14640 PRINT"140IFA$="R$B$(3)R$T IJ2=1:N1=45:N2=198:G0#4000:GF2005
14650 PRINT"150IFA$="R$B$(0)R$T IJ2=-40:N1=38:N2=126:G0#4000:GF2005
14660 PRINT"160IFA$="R$B$(1)R$T IJ2=40:N1=51:N2=197:G0#4000:GF2005
14670 PRINT"GF105000";
14680 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
15000 REM---DEUX JOUEURS---
15002 POKE829,2
15005 R$=CHR$(34)
15010 PRINT"00020?"R$":NOM DES JOUEURS 1,2
15020 PRINT"25INPUTA1$,A2$
15030 PRINT"30?"R$":J1R$
15055 PRINT"2020P2=P2-J2
15070 PRINT"GF151600";
15080 POKE198,5:FORI=631TO636:POKEI,13:NEXT:END
15160 PRINT"000205
15170 PRINT"2000
15180 PRINT"2001
15190 PRINT"2002
15200 PRINT"2003
15210 PRINT"2004
15220 PRINT"2005 :
15230 PRINT"2021
15240 PRINT"2070PF2,160:PF2+54272,3
15245 PRINT"GF105000";
15250 POKE198,10:FORI=631TO641:POKEI,13:NEXT:END
16000 REM---UN JOUEUR---
16002 POKE829,1
16005 R$=CHR$(34)
16010 PRINT"00020?"R$":NOM DU JOUEUR
16020 PRINT"25INPUTA1$
16030 PRINT"30?"R$":J1R$":A2$="R$COMMODORE 64
16040 PRINT"50?"R$
16050 PRINT"60?"R$
16055 PRINT"2020P2=P2-J2:G2=G2+1:IFG2<4T I2001
16060 PRINT"70?"R$
16070 PRINT"GF160900";
16080 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
16090 R$=CHR$(34):PRINT"000130?"PRINT"140":PRINT"150":PRINT"160
16140 PRINT"GF161600";
16150 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
16160 PRINT"000205J2=0
16170 PRINT"2000G2=0:J2=1:FFI=0TO3:O2(I)=0:N
16180 PRINT"2001K2=R/(8)*4:IF02(K2)=1T I2001
16190 PRINT"2002J2=K2(K2):O2(K2)=1
16200 PRINT"2003N1=R/(8)*256:N2=R/(8)*256
16210 PRINT"2004G0#4000
16220 PRINT"2005IFSI(,9-R/(8))<0T I2000
16230 PRINT"2021IFJ2=0T I2000
16240 PRINT"2070PF2,160:PF2+54272,3:J2=0
16245 PRINT"GF105000";
16250 POKE198,10:FORI=631TO641:POKEI,13:NEXT:END

```

↓ TRS 80

```

4996 '
4999 '
5000 '***** AFFICHAGE EXPLOSION *****'
5001 '
5005 SC=SC-50/AC=1
5020 PRINT@P1+70,EB;POKE32763,44;Y=USR(1);Y=USR(10);PRINT@P1+70,EF;
5030 TPS=TPS-1
5040 RETURN
5996 '
5999 '
6000 '***** PRESENTATION DU JEU *****'
6001 '
6002 '
6003 CLS:V0=STRING$(64,19);V10=STRING$(64,128)
6004 POKE32763,44
6005 PRINT@133,"fffff 0 RRRR M M U U L EEEEE"
6010 PRINT@197,"F 0 0 R R MM MM U U L E"
6020 PRINT@261,"FFF 0 0 RRR M M M M U U L EEE"
6030 PRINT@325,"F 0 0 R R M M M U U L E"
6040 PRINT@389,"F 0 R R M M U LLLL EEEEE"
6050 PRINT@542,"1";PRINT@605,"11";PRINT@668,"1 1";PRINT@734,"1";PRINT@796,"11111"
6055 FORI=100TO1STEP-30;Y=USR(I);NEXTI
6060 FORI=16TO0STEP-1;PRINTV0;NEXTI
6070 FORI=16TO0STEP-1;PRINTV10;NEXTI

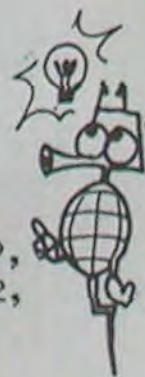
```

```

6000 PRINT#467,"I N S T R U C T I O N S"
6010 FOR I=1 TO 500: NEXT I
6100 FOR I=0 TO 15: PRINT#64 I, V0: NEXT I
6110 FOR I=0 TO 15: PRINT#64 I, V10: NEXT I
6200 '***** INSTRUCTIONS *****
6210 PRINT:PRINT:PRINT
6215 Y=USR(100)
6220 PRINT" VOUS ETES AUX COMMANDES D'UNE FORMULE 1.....":FOR I=1 TO 200: NEXT I
6225 Y=USR(100)
6230 PRINT" SI VOUS VOULEZ GAGNER, IL VA falloir VOUS BATTRE":FOR I=1 TO 200: NEXT I
6235 Y=USR(100)
6240 PRINT" POUR CELA, VOUS DISPOSEZ DES COMMANDES SUIVANTES":FOR I=1 TO 200: NEXT I
6245 Y=USR(100)
6250 PRINT" ' <--- POUR ALLER A GAUCHE ET":FOR I=1 TO 200: NEXT I
6255 Y=USR(100)
6260 PRINT" ' ---> POUR ALLER A DROITE":FOR I=1 TO 200: NEXT I
6265 FOR I=1 TO 5: Y=USR(100+RND(1)): NEXT I
6270 PRINT:PRINT
6280 PRINT" ATTENTION AUX VOITURES QUI APPARAISSENT DEVANT VOUS.":FOR I=1 TO 200: NEXT I
6285 Y=USR(100)
6290 PRINT" POUR CHAQUE ACCROCHAGE, VOUS PERDEZ 50 POINTS.":FOR I=1 TO 200: NEXT I
6295 Y=USR(100)
6300 PRINT" VOUS DISPOSEZ DE 60 UNITES DE TEMPS POUR CETTE COURSE.":FOR I=1 TO 200: NEXT I
6305 PRINT" ATTENTION, VITESSE PROGRESSIVE.":FOR I=1 TO 200: NEXT I: Y=USR(100)
6310 PRINT:PRINT:PRINT" B O N N E   C H A N C E....."
6315 POKE 32763,45
6320 Y=USR(0+RND(32000)): R0=INKEY$: IF R0="" THEN G320
6340 GOTO 140

```

```
10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 77,73,78,79,
      84,65,85,82,
      69
```



SUPER HELICO

La base ennemie doit impérativement être envahie, vous devez donc lâcher votre groupe de parachutistes au dessus des puits d'aérations de la base. Une fois cette première phase accomplie, vous devrez récupérer vos hommes dans les profondeurs des installations ennemies. Les renseignements complémentaires sont dans le programme.

Laurent BEAUDOING

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.



```
100 CALL CLEAR
110 CALL SCREEN(14)
120 PRINT "SUPERHELICO"
130 FOR I=150 TO 650 STEP 10
140 CALL SOUND(2,1,5)
150 NEXT I
160 FOR I=650 TO 150 STEP -10
170 CALL SOUND(2,1,5)
180 NEXT I
190 CALL CLEAR
200 INPUT "SAVEZ-VOUS JOUER (O/N)?":A$
210 IF A$="O" THEN 350
220 PRINT "LE BUT DU JEU EST DE LARGUER
LES 5 PARACHUTISTES DANS LES CINQ COLONN
ES QUI MENES AU SOUTERRAINS"
230 PRINT "TOUT CELA EN EVITANT LES TIR
S DE LA BASE D'EN BAS."
240 PRINT "SI LE PARACHUTISTE ATTERIT
A COTE D'UNE COLONNE,IL SERA ALORS TUE"
250 PRINT "UNE FOIS QUE TOUS LES PARRAC
HUTISTE NON TUE SONT DANS LE SOUTERRAIN,
IL FAUT BOMBARDER LE PONT BLEU"
260 PRINT "VOUS POUVEZ CASSER LES RADA
RS).APRES VOUS DEVREZ ALLEZ CHERCHER VOS
PARRACHUTISTE DANS LES SOUTERRAINS"
270 FOR I=1 TO 3000
280 NEXT I
290 PRINT "VOUS NE POUVEZ BONBARDEZ QUE
LORSQUE VOUS AVEZ LARGUER VOS 5 PARACHU
TISTES"
300 PRINT "CE JEU DE JOUE AVEC LES MANE
TTES.POUR LARGUER LES PARRA:LA MANETTE V
ERS LA GAUCHE
310 PRINT "POUR BOMBARDER :LA MANETTE V
ERS LA DROITE"
320 PRINT "(MANETTE 2)"
330 FOR I=1 TO 2000
340 NEXT I
350 Y=48
360 X=48
370 Z=48
380 U=10
390 T=10
400 U6=10
410 T6=10
420 U5=10
430 T5=10
440 U4=10
450 T4=10
460 REM -----
470 REM --- SUPERHELICO ---
480 REM -----
490 CALL CLEAR
500 RESTORE
510 RANDOMIZE
520 REM --- CARRACTERES ---
530 CALL COLOR(5,16,1)
540 CALL COLOR(6,16,1)
550 CALL COLOR(7,16,1)
560 CALL COLOR(8,16,1)
570 CALL CHAR(128,"3F0000B1C7FF0207")
580 CALL CHAR(129,"FEB0EEFB9FF20F8")
590 CALL CHAR(130,"3C7EFFB15A3C1B24")
600 CALL CHAR(131,"FFDFDDDD5555040")
610 CALL CHAR(58,"0000B04020100907")
620 CALL CHAR(59,"F8BFCF0E0C0B000")
630 CALL CHAR(60,"000001020408090E")
640 CALL CHAR(61,"F1F3F0F07030100")
650 CALL CHAR(120,"FFDFDDDD5555040")
660 CALL CHAR(113,"FFFEFAFAAAAABBBB")
670 CALL CHAR(121,"FFFEFAFAAAAABBBB")
680 CALL CHAR(114,"FFFEFAFAAAAABBBB")
690 CALL CHAR(122,"FFFEFAFAAAAABBBB")
700 CALL CHAR(115,"FFFEFAFAAAAABBBB")
710 CALL CHAR(123,"FFFEFAFAAAAABBBB")
720 CALL CHAR(116,"FFFEFAFAAAAABBBB")
730 CALL CHAR(124,"FFFEFAFAAAAABBBB")
740 CALL CHAR(117,"FFFEFAFAAAAABBBB")
750 CALL CHAR(40,"02AA1D3FDF152200")
760 CALL CHAR(41,"13AAFEFE9F4E2218")
770 CALL CHAR(42,"000000AA")
780 CALL CHAR(43,"0000000003C7E3C")
790 CALL CHAR(44,"2A2B667ADE7A3C7C")
800 CALL CHAR(144,"7F60514444445160")
810 CALL CHAR(145,"F0B80404040C0C9B")
820 CALL CHAR(146,"404041271F")
830 CALL CHAR(147,"78F0F0F030304BFC")
840 CALL CHAR(96,"000003070F1F3F3F")
850 CALL CHAR(97,"3CFFFFFFF0F0F0F0F0")
860 CALL CHAR(98,"0000C0E0F0BFCFC")
870 CALL CHAR(99,"7F7FFFFFFF7F7F")
880 CALL CHAR(100,"FFFFFFF0F0F0F0F0")
890 CALL CHAR(101,"FEFEFEFEFEFEFE")
900 CALL CHAR(102,"3F3F1F0F07030000")
910 CALL CHAR(103,"FFFFFFF0F0F0F0F0")
```

```
920 CALL CHAR(104,"FCFCFBF0E0C00000")
930 CALL CHAR(148,"0001071F")
940 CALL CHAR(149,"7EDF1FF14E4E564E")
950 CALL CHAR(150,"00B0E0F8")
960 CALL CHAR(151,"1F07010000010306")
970 CALL CHAR(136,"F11FF5ADBFF993C")
980 CALL CHAR(137,"FBE0800000B0C060")
990 CALL CHAR(138,"100B04030703C2C1")
1000 CALL CHAR(139,"0000002424E742B1")
1010 CALL CHAR(140,"0B1020C0C0C043B3")
1020 CALL CHAR(141,"FFBDF0F0F0F0F0F0")
1030 CALL CHAR(142,"B0FFC2A49B9BA4C3")
1040 CALL CHAR(143,"01FF4325191925C1")
1050 CALL CHAR(44,"0000001")
1060 CALL CHAR(45,"1234132542342424")
1070 CALL CHAR(132,"FFFFFBF0E0C0B080")
1080 CALL CHAR(133,"FFFFF1F0F07030101")
1090 CALL SCREEN(2)
1100 S$="PATIENCE"
1110 GOSUB 3010
1120 CALL COLOR(2,2,2)
1130 CALL COLOR(9,2,2)
1140 CALL COLOR(12,2,2)
1150 CALL COLOR(3,2,2)
1160 CALL COLOR(10,2,2)
1170 CALL COLOR(13,2,2)
1180 CALL COLOR(4,2,2)
1190 CALL COLOR(11,2,2)
1200 CALL COLOR(14,2,2)
1210 READ N,O,P,Q
1220 IF N=0 THEN 1440
1230 CALL HCHAR(N,O,P,Q)
1240 GOTO 1210
1250 DATA 2,27,96,1,2,28,97,1,2,29,98,1,
3,27,99,1,3,28,100,1,3,29,101,1,4,27,102,
1
1260 DATA 4,28,103,1,4,29,104,1,13,13,14
4,1,13,14,145,1,14,13,146,1,14,14,147,1,
13,19,144,1
1270 DATA 13,20,145,1,14,19,146,1,14,20,
147,1,24,1,117,32,16,1,117,3,16,5,117,2,
16,8,117,4
1280 DATA 16,23,117,2,16,26,117,3,16,30,
117,3,17,1,112,3,19,1,120,2,17,6,117,1,1
7,5,113,1
1290 DATA 18,6,114,1,20,5,123,2,19,11,12
4,1,20,8,122,3,20,11,117,1,21,10,114,2,1
9,13,124,3
1300 DATA 19,16,117,1,18,16,120,1,20,13,
116,4,20,1,117,2,20,3,123,1,21,1,113,3,2
3,1,120,5
1310 DATA 23,6,117,1,22,6,123,1,23,7,124
5,23,12,117,1,23,13,122,1,22,14,123,2,2
3,14,117,2
1320 DATA 23,16,121,3,23,19,117,1,22,19,
124,1,23,20,121,5,23,25,117,3,22,25,122,
2,23,28,123,5
1330 DATA 17,8,117,1,17,9,112,3,18,8,116
1,17,13,115,1,17,19,114,2,17,23,113,1,1
7,24,117,1
1340 DATA 18,24,112,1,17,26,117,1,18,26,
116,1,17,27,115,2,17,30,114,3,19,19,124,
3,20,19,113,3
1350 DATA 20,22,124,3,21,22,116,1,20,26,
115,3,20,30,117,3,19,30,122,3,21,30,113,
3
1360 DATA 22,27,122,1,23,25,117,1,23,29,
117,1,23,12,117,1,23,7,117,1,23,4,117,1,
16,13,117,1
1370 DATA 16,14,115,5,16,19,117,2,22,25,
32,1,14,30,148,1,14,31,149,1,14,32,150,1
15,30,151,1
1380 DATA 15,31,136,1,15,32,137,1,14,1,1
38,1,14,2,139,1,14,3,140,1,15,1,141,3,14
26,138,1
1390 DATA 14,27,139,1,14,28,140,1,15,26,
141,3,15,13,141,8,14,16,142,1,14,15,141,
1,14,18,141,1
1400 DATA 14,17,143,1,24,3,83,1,24,4,67,
1,24,5,79,1,24,6,82,1,24,7,69,1,24,14,86
1,24,15,73,1
1410 DATA 24,16,69,1,15,21,132,1,15,22,1
33,1,24,20,128,1,24,21,129,1,24,22,128,1
24,23,129,1
1420 DATA 14,5,58,1,15,5,59,1,14,6,60,1,
15,6,61,1,14,23,58,1,15,23,59,1,14,24,60
1,15,24,61,1
1430 DATA 14,8,148,1,14,9,149,1,14,10,15
0,1,15,8,151,1,15,9,136,1,15,10,137,1,0,
0,0,0
1440 GOSUB 2650
1450 S$="
1460 GOSUB 3010
1470 REM VALEURS NUMERIQUES
1480 ZZZ=2
```

```
1490 A=10
1500 B=2
1510 SC=0
1520 VIE=2
1530 BOMB=9
1540 TIR=9
1550 T1=10
1560 U1=10
1570 T2=10
1580 U2=10
1590 ATTAC=1
1600 T3=10
1610 U3=10
1620 PARA=5
1630 PARAG=PARA
1640 NOR=500
1650 GOSUB 3300
1660 REM DEPLACEMENT
1670 A1=A
1680 B1=B
1690 CALL JOYST(2,E,F)
1700 IF F=4 THEN 1760
1710 IF F=-4 THEN 1790
1720 IF (E=-4)*(CHUT=0) THEN 2050
1730 IF (E=4)*(LARBOMB=0)*(PARA=0) THEN 2
310
1740 IF (E=0)*(F=0) THEN 1910
1750 REM
1760 IF A<6 THEN 1910
1770 A=A-1
1780 GOTO 1800
1790 A=A+1
1800 REM
1810 CALL HCHAR(A1,B-1,32,2)
1820 IF B=33 THEN 1830 ELSE 1840
1830 B=B-2
1840 CALL GCHAR(A,B-1,C)
1850 CALL GCHAR(A,B,D)
1860 IF (C=130)+(D=130) THEN 2760
1870 IF (C<32)+(D<32) THEN 2850
1880 CALL HCHAR(A,B,129)
1890 CALL HCHAR(A,B-1,128)
1900 GOTO 2010
1910 B=B+1
1920 CALL HCHAR(A1,B-2,32,2)
1930 IF B=33 THEN 1940 ELSE 1950
1940 B=B-2
1950 CALL GCHAR(A,B,C)
1960 CALL GCHAR(A,B-1,D)
1970 IF (C=130)+(D=130) THEN 2760
1980 IF (C<32)+(D<32) THEN 2850
1990 CALL HCHAR(A,B,129)
2000 CALL HCHAR(A,B-1,128)
2010 IF CHUT=1 THEN 2120
2020 IF LARBOMB=1 THEN 2390
2030 GOSUB 3070
2040 GOTO 1660
2050 IF PARA=0 THEN 2010
2060 CALL SOUND(100,200,10,-5,10)
2070 PARA=PARA-1
2080 G=A+1
2090 H=B
2100 CHUT=1
2110 GOTO 2010
2120 CALL GCHAR(G+1,H,1)
2130 G1=G
2140 IF J=117 THEN 2160
2150 IF I<32 THEN 2200 ELSE 2270
2160 CHUT=0
2170 XX=XX+10
2180 GOSUB 3300
2190 GOTO 2020
2200 CALL SOUND(50,-6,5)
2210 CALL HCHAR(G,H,44)
2220 CALL HCHAR(G,H,32)
2230 PARAG=PARAG-1
2240 CHUT=0
2250 GOTO 2020
2260 GOTO 2020
2270 G=G+1
2280 CALL HCHAR(G1,H,32)
2290 CALL HCHAR(G,H,130)
2300 GOTO 2020
2310 CALL SOUND(100,250,10,-5,10)
2320 BOMB=BOMB-1
2330 LARBOMB=1
2340 K=A+1
2350 K1=1
2360 L1=32
2370 L=B
2380 GOTO 2010
2390 REM
2400 REM
2410 IF L=33 THEN 2420 ELSE 2450
2420 CALL HCHAR(K1,L1,32)
```

BASIC SIMPLE

Suite de la page 8



HP 41



290 9	307 STO 22	325 X<Y	13 RCL 14	31 1 E3	49 RCL 00	67 RCL 04	85 X=Y?
291 X=0?	308 1 E-4	326 X>Y?	14 ENTER↑	32 *	50 FC? 13	68 X=Y?	86 SF 12
292 SF 15	309 FS?C 03	327 CF 08	15 ENTER↑	33 X<Y?	51 RCL 01	69 SF 12	87 X<Y
293 FS? 03	310 CHS	328 END	16 20	34 X>Y	52 X=Y?	70 X<Y	88 RCL 07
294 CHS	311 ST+ 22		17 FS? 14	35 1 E3	53 SF 12	71 RCL 06	89 X=Y?
295 RCL 22	312 XEQ "VERIF"	11:19 02/25	18 CHS	36 /	54 ISG 14	72 X=Y?	90 SF 12
296 ABS	313 FS? 10	01*LBL "VERIF"	19 -	37 +	55 GTO 00	73 SF 12	91 ISG 14
297 INT	314 GTO 77	02 FC?C 15	20 X<0?	38 STO 14	56 CF 13	74 ISG 14	92 GTO 11
298 +	315 CF 09	03 GTO 77	21 0	39*LBL 78	57 FS?C 12	75 GTO 10	93*LBL 12
299 X<0?	316 RCL 22	04 RCL 14	22 1 E3	40 FS? 03	58 XEQ 01	76 GTO 12	94 FS?C 12
300 CF 08	317 FRC	05 ENTER↑	23 /	41 GTO 00	59 RTN	77*LBL 11	95 XEQ 01
301 RCL 22	318 1 E3	06 ENTER↑	24 +	42 FS? 13	60*LBL 10	78 RCL 14	96 CF 13
302 ABS	319 *	07 1 E3	25 STO 14	43 GTO 10	61 RCL 14	79 INT	97 RTN
303 FRC	320 FRC	08 /	26 RCL 14	44 GTO 11	62 INT	80 RCL 03	98*LBL 01
304 +	321 10	09 +	27 INT	45*LBL 00	63 RCL 02	81 X=Y?	99 FS? 09
305 FS? 03	322 *	10 STO 14	28 ENTER↑	46 RCL 14	64 X=Y?	82 SF 12	100 SF 10
306 CHS	323 ABS	11 GTO 78	29 RCL 14	47 INT	65 SF 12	83 X<Y	101 SF 09
	324 4	12*LBL 77	30 FRC	48 FS? 13	66 X<Y	84 RCL 05	102 END

EXCALIBUR SPECTRUM

Vous voici replongé en plein VI siècle en Cornouailles, parmi fées, sorcières et magiciens. Dans ce moyen-âge, théâtre de tant de guerres et berceau de tant de héros légendaires tels Roland, Godefroy, Richard Cœur de Lion. Vous allez devoir, vous aussi, faire preuve de courage et d'audace.

Moi, Merlin l'Enchanteur, je vous crois digne du trône, mais avant d'y accéder, il faudra retrouver l'épée enchantée: EXCALIBUR.

Votre courage ne suffira point face aux maléfices de mon éternelle rivale, Morgane. Je vous soutiendrai donc tout au long de votre quête. Elle sera longue et parsemée d'embûches, mais une fois menée à bien vous deviendrez un héros légendaire. Bonne chance...

Christophe THUAIRE

Merlin est bien bon, mais il ne vous a pas tout dit. Il me reste donc à vous donner mes ultimes recommandations.

Vous apparaissez en bas à droite de l'écran.

Tout ce qui est bleu est mortel à tout contact.

Les maléfices de Morgane apparaissent en rouge, mais en ayant suffisamment de force, vous pouvez les ignorer.

Cette force vous sera donnée par Merlin sous forme de poudre magique (violette).

Tout arrêter prolongé vous sera fatal (arrêté, vous êtes une proie facile pour Morgane).

Pour sortir de chaque lieu, il vous faudra atteindre une certaine force, puis emprunter la sortie figurant en vert.

Les touches de déplacement sont: 7 pour la gauche, 8 pour le haut, 9 pour le bas et 0 pour la droite.

Enfin, sachez qu'il vous faudra absorber cinq doses de poudre magique pour passer sur un obstacle rouge et un minimum de quinze pour ouvrir la porte (tout ceci concernant le premier lieu, à vous de découvrir les quantités nécessaires aux lieux suivants).



```
T 1 LET H=100: LET A$="LANCELO
2 GO SUB 8600: OUT 61438,255
3 LET LV=0
4 LET G=0: GO SUB 7000: GO SU
5 3000: GO SUB 3030
6 LET X=30: LET Y=18: LET Z=2
3134
7 LET U=0
8 LET V=0
9 LET W=0
10 LET X=0
11 LET Y=0
12 LET Z=0
13 LET A=0
14 LET B=0
15 LET C=0
16 LET D=0
17 LET E=0
18 LET F=0
19 LET G=0
20 LET H=0
21 LET I=0
22 LET J=0
23 LET K=0
24 LET L=0
25 LET M=0
26 LET N=0
27 LET O=0
28 LET P=0
29 LET Q=0
30 LET R=0
31 LET S=0
32 LET T=0
33 LET U=0
34 LET V=0
35 LET W=0
36 LET X=0
37 LET Y=0
38 LET Z=0
39 LET A=0
40 LET B=0
41 LET C=0
42 LET D=0
43 LET E=0
44 LET F=0
45 LET G=0
46 LET H=0
47 LET I=0
48 LET J=0
49 LET K=0
50 LET L=0
51 LET M=0
52 LET N=0
53 LET O=0
54 LET P=0
55 LET Q=0
56 LET R=0
57 LET S=0
58 LET T=0
59 LET U=0
60 LET V=0
61 LET W=0
62 LET X=0
63 LET Y=0
64 LET Z=0
65 LET A=0
66 LET B=0
67 LET C=0
68 LET D=0
69 LET E=0
70 LET F=0
71 LET G=0
72 LET H=0
73 LET I=0
74 LET J=0
75 LET K=0
76 LET L=0
77 LET M=0
78 LET N=0
79 LET O=0
80 LET P=0
81 LET Q=0
82 LET R=0
83 LET S=0
84 LET T=0
85 LET U=0
86 LET V=0
87 LET W=0
88 LET X=0
89 LET Y=0
90 LET Z=0
91 LET A=0
92 LET B=0
93 LET C=0
94 LET D=0
95 LET E=0
96 LET F=0
97 LET G=0
98 LET H=0
99 LET I=0
100 LET J=0
101 LET K=0
102 LET L=0
103 LET M=0
104 LET N=0
105 LET O=0
106 LET P=0
107 LET Q=0
108 LET R=0
109 LET S=0
110 LET T=0
111 LET U=0
112 LET V=0
113 LET W=0
114 LET X=0
115 LET Y=0
116 LET Z=0
117 LET A=0
118 LET B=0
119 LET C=0
120 LET D=0
121 LET E=0
122 LET F=0
123 LET G=0
124 LET H=0
125 LET I=0
126 LET J=0
127 LET K=0
128 LET L=0
129 LET M=0
130 LET N=0
131 LET O=0
132 LET P=0
133 LET Q=0
134 LET R=0
135 LET S=0
136 LET T=0
137 LET U=0
138 LET V=0
139 LET W=0
140 LET X=0
141 LET Y=0
142 LET Z=0
143 LET A=0
144 LET B=0
145 LET C=0
146 LET D=0
147 LET E=0
148 LET F=0
149 LET G=0
150 LET H=0
151 LET I=0
152 LET J=0
153 LET K=0
154 LET L=0
155 LET M=0
156 LET N=0
157 LET O=0
158 LET P=0
159 LET Q=0
160 LET R=0
161 LET S=0
162 LET T=0
163 LET U=0
164 LET V=0
165 LET W=0
166 LET X=0
167 LET Y=0
168 LET Z=0
169 LET A=0
170 LET B=0
171 LET C=0
172 LET D=0
173 LET E=0
174 LET F=0
175 LET G=0
176 LET H=0
177 LET I=0
178 LET J=0
179 LET K=0
180 LET L=0
181 LET M=0
182 LET N=0
183 LET O=0
184 LET P=0
185 LET Q=0
186 LET R=0
187 LET S=0
188 LET T=0
189 LET U=0
190 LET V=0
191 LET W=0
192 LET X=0
193 LET Y=0
194 LET Z=0
195 LET A=0
196 LET B=0
197 LET C=0
198 LET D=0
199 LET E=0
200 LET F=0
201 LET G=0
202 LET H=0
203 LET I=0
204 LET J=0
205 LET K=0
206 LET L=0
207 LET M=0
208 LET N=0
209 LET O=0
210 LET P=0
211 LET Q=0
212 LET R=0
213 LET S=0
214 LET T=0
215 LET U=0
216 LET V=0
217 LET W=0
218 LET X=0
219 LET Y=0
220 LET Z=0
221 LET A=0
222 LET B=0
223 LET C=0
224 LET D=0
225 LET E=0
226 LET F=0
227 LET G=0
228 LET H=0
229 LET I=0
230 LET J=0
231 LET K=0
232 LET L=0
233 LET M=0
234 LET N=0
235 LET O=0
236 LET P=0
237 LET Q=0
238 LET R=0
239 LET S=0
240 LET T=0
241 LET U=0
242 LET V=0
243 LET W=0
244 LET X=0
245 LET Y=0
246 LET Z=0
247 LET A=0
248 LET B=0
249 LET C=0
250 LET D=0
251 LET E=0
252 LET F=0
253 LET G=0
254 LET H=0
255 LET I=0
256 LET J=0
257 LET K=0
258 LET L=0
259 LET M=0
260 LET N=0
261 LET O=0
262 LET P=0
263 LET Q=0
264 LET R=0
265 LET S=0
266 LET T=0
267 LET U=0
268 LET V=0
269 LET W=0
270 LET X=0
271 LET Y=0
272 LET Z=0
273 LET A=0
274 LET B=0
275 LET C=0
276 LET D=0
277 LET E=0
278 LET F=0
279 LET G=0
280 LET H=0
281 LET I=0
282 LET J=0
283 LET K=0
284 LET L=0
285 LET M=0
286 LET N=0
287 LET O=0
288 LET P=0
289 LET Q=0
290 LET R=0
291 LET S=0
292 LET T=0
293 LET U=0
294 LET V=0
295 LET W=0
296 LET X=0
297 LET Y=0
298 LET Z=0
299 LET A=0
300 LET B=0
301 LET C=0
302 LET D=0
303 LET E=0
304 LET F=0
305 LET G=0
306 LET H=0
307 LET I=0
308 LET J=0
309 LET K=0
310 LET L=0
311 LET M=0
312 LET N=0
313 LET O=0
314 LET P=0
315 LET Q=0
316 LET R=0
317 LET S=0
318 LET T=0
319 LET U=0
320 LET V=0
321 LET W=0
322 LET X=0
323 LET Y=0
324 LET Z=0
325 LET A=0
326 LET B=0
327 LET C=0
328 LET D=0
329 LET E=0
330 LET F=0
331 LET G=0
332 LET H=0
333 LET I=0
334 LET J=0
335 LET K=0
336 LET L=0
337 LET M=0
338 LET N=0
339 LET O=0
340 LET P=0
341 LET Q=0
342 LET R=0
343 LET S=0
344 LET T=0
345 LET U=0
346 LET V=0
347 LET W=0
348 LET X=0
349 LET Y=0
350 LET Z=0
351 LET A=0
352 LET B=0
353 LET C=0
354 LET D=0
355 LET E=0
356 LET F=0
357 LET G=0
358 LET H=0
359 LET I=0
360 LET J=0
361 LET K=0
362 LET L=0
363 LET M=0
364 LET N=0
365 LET O=0
366 LET P=0
367 LET Q=0
368 LET R=0
369 LET S=0
370 LET T=0
371 LET U=0
372 LET V=0
373 LET W=0
374 LET X=0
375 LET Y=0
376 LET Z=0
377 LET A=0
378 LET B=0
379 LET C=0
380 LET D=0
381 LET E=0
382 LET F=0
383 LET G=0
384 LET H=0
385 LET I=0
386 LET J=0
387 LET K=0
388 LET L=0
389 LET M=0
390 LET N=0
391 LET O=0
392 LET P=0
393 LET Q=0
394 LET R=0
395 LET S=0
396 LET T=0
397 LET U=0
398 LET V=0
399 LET W=0
400 LET X=0
401 LET Y=0
402 LET Z=0
403 LET A=0
404 LET B=0
405 LET C=0
406 LET D=0
407 LET E=0
408 LET F=0
409 LET G=0
410 LET H=0
411 LET I=0
412 LET J=0
413 LET K=0
414 LET L=0
415 LET M=0
416 LET N=0
417 LET O=0
418 LET P=0
419 LET Q=0
420 LET R=0
421 LET S=0
422 LET T=0
423 LET U=0
424 LET V=0
425 LET W=0
426 LET X=0
427 LET Y=0
428 LET Z=0
429 LET A=0
430 LET B=0
431 LET C=0
432 LET D=0
433 LET E=0
434 LET F=0
435 LET G=0
436 LET H=0
437 LET I=0
438 LET J=0
439 LET K=0
440 LET L=0
441 LET M=0
442 LET N=0
443 LET O=0
444 LET P=0
445 LET Q=0
446 LET R=0
447 LET S=0
448 LET T=0
449 LET U=0
450 LET V=0
451 LET W=0
452 LET X=0
453 LET Y=0
454 LET Z=0
455 LET A=0
456 LET B=0
457 LET C=0
458 LET D=0
459 LET E=0
460 LET F=0
461 LET G=0
462 LET H=0
463 LET I=0
464 LET J=0
465 LET K=0
466 LET L=0
467 LET M=0
468 LET N=0
469 LET O=0
470 LET P=0
471 LET Q=0
472 LET R=0
473 LET S=0
474 LET T=0
475 LET U=0
476 LET V=0
477 LET W=0
478 LET X=0
479 LET Y=0
480 LET Z=0
481 LET A=0
482 LET B=0
483 LET C=0
484 LET D=0
485 LET E=0
486 LET F=0
487 LET G=0
488 LET H=0
489 LET I=0
490 LET J=0
491 LET K=0
492 LET L=0
493 LET M=0
494 LET N=0
495 LET O=0
496 LET P=0
497 LET Q=0
498 LET R=0
499 LET S=0
500 LET T=0
501 LET U=0
502 LET V=0
503 LET W=0
504 LET X=0
505 LET Y=0
506 LET Z=0
507 LET A=0
508 LET B=0
509 LET C=0
510 LET D=0
511 LET E=0
512 LET F=0
513 LET G=0
514 LET H=0
515 LET I=0
516 LET J=0
517 LET K=0
518 LET L=0
519 LET M=0
520 LET N=0
521 LET O=0
522 LET P=0
523 LET Q=0
524 LET R=0
525 LET S=0
526 LET T=0
527 LET U=0
528 LET V=0
529 LET W=0
530 LET X=0
531 LET Y=0
532 LET Z=0
533 LET A=0
534 LET B=0
535 LET C=0
536 LET D=0
537 LET E=0
538 LET F=0
539 LET G=0
540 LET H=0
541 LET I=0
542 LET J=0
543 LET K=0
544 LET L=0
545 LET M=0
546 LET N=0
547 LET O=0
548 LET P=0
549 LET Q=0
550 LET R=0
551 LET S=0
552 LET T=0
553 LET U=0
554 LET V=0
555 LET W=0
556 LET X=0
557 LET Y=0
558 LET Z=0
559 LET A=0
560 LET B=0
561 LET C=0
562 LET D=0
563 LET E=0
564 LET F=0
565 LET G=0
566 LET H=0
567 LET I=0
568 LET J=0
569 LET K=0
570 LET L=0
571 LET M=0
572 LET N=0
573 LET O=0
574 LET P=0
575 LET Q=0
576 LET R=0
577 LET S=0
578 LET T=0
579 LET U=0
580 LET V=0
581 LET W=0
582 LET X=0
583 LET Y=0
584 LET Z=0
585 LET A=0
586 LET B=0
587 LET C=0
588 LET D=0
589 LET E=0
590 LET F=0
591 LET G=0
592 LET H=0
593 LET I=0
594 LET J=0
595 LET K=0
596 LET L=0
597 LET M=0
598 LET N=0
599 LET O=0
600 LET P=0
601 LET Q=0
602 LET R=0
603 LET S=0
604 LET T=0
605 LET U=0
606 LET V=0
607 LET W=0
608 LET X=0
609 LET Y=0
610 LET Z=0
611 LET A=0
612 LET B=0
613 LET C=0
614 LET D=0
615 LET E=0
616 LET F=0
617 LET G=0
618 LET H=0
619 LET I=0
620 LET J=0
621 LET K=0
622 LET L=0
623 LET M=0
624 LET N=0
625 LET O=0
626 LET P=0
627 LET Q=0
628 LET R=0
629 LET S=0
630 LET T=0
631 LET U=0
632 LET V=0
633 LET W=0
634 LET X=0
635 LET Y=0
636 LET Z=0
637 LET A=0
638 LET B=0
639 LET C=0
640 LET D=0
641 LET E=0
642 LET F=0
643 LET G=0
644 LET H=0
645 LET I=0
646 LET J=0
647 LET K=0
648 LET L=0
649 LET M=0
650 LET N=0
651 LET O=0
652 LET P=0
653 LET Q=0
654 LET R=0
655 LET S=0
656 LET T=0
657 LET U=0
658 LET V=0
659 LET W=0
660 LET X=0
661 LET Y=0
662 LET Z=0
663 LET A=0
664 LET B=0
665 LET C=0
666 LET D=0
667 LET E=0
668 LET F=0
669 LET G=0
670 LET H=0
671 LET I=0
672 LET J=0
673 LET K=0
674 LET L=0
675 LET M=0
676 LET N=0
677 LET O=0
678 LET P=0
679 LET Q=0
680 LET R=0
681 LET S=0
682 LET T=0
683 LET U=0
684 LET V=0
685 LET W=0
686 LET X=0
687 LET Y=0
688 LET Z=0
689 LET A=0
690 LET B=0
691 LET C=0
692 LET D=0
693 LET E=0
694 LET F=0
695 LET G=0
696 LET H=0
697 LET I=0
698 LET J=0
699 LET K=0
700 LET L=0
701 LET M=0
702 LET N=0
703 LET O=0
704 LET P=0
705 LET Q=0
706 LET R=0
707 LET S=0
708 LET T=0
709 LET U=0
710 LET V=0
711 LET W=0
712 LET X=0
713 LET Y=0
714 LET Z=0
715 LET A=0
716 LET B=0
717 LET C=0
718 LET D=0
719 LET E=0
720 LET F=0
721 LET G=0
722 LET H=0
723 LET I=0
724 LET J=0
725 LET K=0
726 LET L=0
727 LET M=0
728 LET N=0
729 LET O=0
730 LET P=0
731 LET Q=0
732 LET R=0
733 LET S=0
734 LET T=0
735 LET U=0
736 LET V=0
737 LET W=0
738 LET X=0
739 LET Y=0
740 LET Z=0
741 LET A=0
742 LET B=0
743 LET C=0
744 LET D=0
745 LET E=0
746 LET F=0
747 LET G=0
748 LET H=0
749 LET I=0
750 LET J=0
751 LET K=0
752 LET L=0
753 LET M=0
754 LET N=0
755 LET O=0
756 LET P=0
757 LET Q=0
758 LET R=0
759 LET S=0
760 LET T=0
761 LET U=0
762 LET V=0
763 LET W=0
764 LET X=0
765 LET Y=0
766 LET Z=0
767 LET A=0
768 LET B=0
769 LET C=0
770 LET D=0
771 LET E=0
772 LET F=0
773 LET G=0
774 LET H=0
775 LET I=0
776 LET J=0
777 LET K=0
778 LET L=0
779 LET M=0
780 LET N=0
781 LET O=0
782 LET P=0
783 LET Q=0
784 LET R=0
785 LET S=0
786 LET T=0
787 LET U=0
788 LET V=0
789 LET W=0
790 LET X=0
791 LET Y=0
792 LET Z=0
793 LET A=0
794 LET B=0
795 LET C=0
796 LET D=0
797 LET E=0
798 LET F=0
799 LET G=0
800 LET H=0
801 LET I=0
802 LET J=0
803 LET K=0
804 LET L=0
805 LET M=0
806 LET N=0
807 LET O=0
808 LET P=0
809 LET Q=0
810 LET R=0
811 LET S=0
812 LET T=0
813 LET U=0
814 LET V=0
815 LET W=0
816 LET X=0
817 LET Y=0
818 LET Z=0
819 LET A=0
820 LET B=0
821 LET C=0
822 LET D=0
823 LET E=0
824 LET F=0
825 LET G=0
826 LET H=0
827 LET I=0
828 LET J=0
829 LET K=0
830 LET L=0
831 LET M=0
832 LET N=0
833 LET O=0
834 LET P=0
835 LET Q=0
836 LET R=0
837 LET S=0
838 LET T=0
839 LET U=0
840 LET V=0
841 LET W=0
842 LET X=0
843 LET Y=0
844 LET Z=0
845 LET A=0
846 LET B=0
847 LET C=0
848 LET D=0
849 LET E=0
850 LET F=0
851 LET G=0
852 LET H=0
853 LET I=0
854 LET J=0
855 LET K=0
856 LET L=0
857 LET M=0
858 LET N=0
859 LET O=0
860 LET P=0
861 LET Q=0
862 LET R=0
863 LET S=0
864 LET T=0
865 LET U=0
866 LET V=0
867 LET W=0
868 LET X=0
869 LET Y=0
870 LET Z=0
871 LET A=0
872 LET B=0
873 LET C=0
874 LET D=0
875 LET E=0
876 LET F=0
877 LET G=0
878 LET H=0
879 LET I=0
880 LET J=0
881 LET K=0
882 LET L=0
883 LET M=0
884 LET N=0
885 LET O=0
886 LET P=0
887 LET Q=0
888 LET R=0
889 LET S=0
890 LET T=0
891 LET U=0
892 LET V=0
893 LET W=0
894 LET X=0
895 LET Y=0
896 LET Z=0
897 LET A=0
898 LET B=0
899 LET C=0
900 LET D=0
901 LET E=0
902 LET F=0
903 LET G=0
904 LET H=0
905 LET I=0
906 LET J=0
907 LET K=0
908 LET L=0
909 LET M=0
910 LET N=0
911 LET O=0
912 LET P=0
913 LET Q=0
914 LET R=0
915 LET S=0
916 LET T=0
917 LET U=0
918 LET V=0
919 LET W=0
920 LET X=0
921 LET Y=0
922 LET Z=0
923 LET A=0
924 LET B=0
925 LET C=0
926 LET D=0
927 LET E=0
928 LET F=0
929 LET G=0
930 LET H=0
931 LET I=0
932 LET J=0
933 LET K=0
934 LET L=0
935 LET M=0
936 LET N=0
937 LET O=0
938 LET P=0
939 LET Q=0
940 LET R=0
941 LET S=0
942 LET T=0
943 LET U=0
944 LET V=0
945 LET W=0
946 LET X=0
947 LET Y=0
948 LET Z=0
949 LET A=0
950 LET B=0
951 LET C=0
952 LET D=0
953 LET E=0
954 LET F=0
955 LET G=0
956 LET H=0
957 LET I=0
958 LET J=0
959 LET K=0
960 LET L=0
961 LET M=0
962 LET N=0
963 LET O=0
964 LET P=0
965 LET Q=0
966 LET R=0
967 LET S=0
968 LET T=0
969 LET U=0
970 LET V=0
971 LET W=0
972 LET X=0
973 LET Y=0
974 LET Z=0
975 LET A=0
976 LET B=0
977 LET C=0
978 LET D=0
979 LET E=0
980 LET F=0
981 LET G=0
982 LET H=0
983 LET I=0
984 LET J=0
985 LET K=0
986 LET L=0
987 LET M=0
988 LET N=0
989 LET O=0
990 LET P=0
991 LET Q=0
992 LET R=0
993 LET S=0
994 LET T=0
995 LET U=0
996 LET V=0
997 LET W=0
998 LET X=0
999 LET Y=0
1000 LET Z=0
1001 LET A=0
1002 LET B=0
1003 LET C=0
1004 LET D=0
1005 LET E=0
1006 LET F=0
1007 LET G=0
1008 LET H=0
1009 LET I=0
1010 LET J=0
1011 LET K=0
1012 LET L=0
1013 LET M=0
1014 LET N=0
1015 LET O=0
1016 LET P=0
1017 LET Q=0
1018 LET R=0
1019 LET S=0
1020 LET T=0
1021 LET U=0
1022 LET V=0
1023 LET W=0
1024 LET X=0
1025 LET Y=0
1026 LET Z=0
1027 LET A=0
1028 LET B=0
1029 LET C=0
1030 LET D=0
1031 LET E=0
1032 LET F=0
1033 LET G=0
1034 LET H=0
1035 LET I=0
1036 LET J=0
1037 LET K=0
1038 LET L=0
1039 LET M=0
1040 LET N=0
1041 LET O=0
1042 LET P=0
1043 LET Q=0
1044 LET R=0
1045 LET S=0
1046 LET T=0
1047 LET U=0
1048 LET V=0
1049 LET W=0
1050 LET X=0
1051 LET Y=0
1052 LET Z=0
1053 LET A=0
1054 LET B=0
1055 LET C=0
1056 LET D=0
1057 LET E=0
1058 LET F=0
1059 LET G=0
1060 LET H=0
1061 LET I=0
1062 LET J=0
1063 LET K=0
1064 LET L=0
1065 LET M=0
1066 LET N=0
1067 LET O=0
1068 LET P=0
1069 LET Q=0
1070 LET R=0
1071 LET S=0
1072 LET T=0
1073 LET U=0
1074 LET V=0
1075 LET W=0
1076 LET X=0
1077 LET Y=0
1078 LET Z=0
1079 LET A=0
1080 LET B=0
1081 LET C=0
1082 LET D=0
1083 LET E=0
1084 LET F=0
1085 LET G=0
1086 LET H=0
1087 LET I=0
1088 LET J=0
1089 LET K=0
1090 LET L=0
1091 LET M=0
1092 LET N=0
1093 LET O=0
1094 LET P=0
1095 LET Q=0
1096 LET R=0
1097 LET S=0
1098 LET T=0
1099 LET U=0
1100 LET V=0
1101 LET W=0
1102 LET X=0
1103 LET Y=0
1104 LET Z=0
1105 LET A=0
1106 LET B=0
1107 LET C=0
1108 LET D=0
1109 LET E=0
1110 LET F=0
1111 LET G=0
1112 LET H=0
1113 LET I=0
1114 LET J=0
1115 LET K=0
1116 LET L=0
1117 LET M=0
1118 LET N=0
1119 LET O=0
1120 LET P=0
1121 LET Q=0
1122 LET R=0
1123 LET S=0
1124 LET T=0
1125 LET U=0
1126 LET V=0
1127 LET W=0
1128 LET X=0
1129 LET Y=0
1130 LET Z=0
1131 LET A=0
1132 LET B=0
1133 LET C=0
1134 LET D=0
1135 LET E=0
1136 LET F=0
1137 LET G=0
1138 LET H=0
1139 LET I=0
1140 LET J=0
1141 LET K=0
1142 LET L=0
1143 LET M=0
1144 LET N=0
1145 LET O=0
1146 LET P=0
1147 LET Q=0
1148 LET R=0
1149 LET S=0
1150 LET T=0
1151 LET U=0
1152 LET V=0
1153 LET W=0
1154 LET X=0
1155 LET Y=0
1156 LET Z=0
1157 LET A=0
1158 LET B=0
1159 LET C=0
1160 LET D=0
1161 LET E=0
1162 LET F=0
1163 LET G=0
1164 LET H=0
1165 LET I=0
1166 LET J=0
1167 LET K=0
1168 LET L=0
1169 LET M=0
1170 LET N=0
1171 LET O=0
1172 LET P=0
1173 LET Q=0
1174 LET R=0
1175 LET S=0
1176 LET T=0
1177 LET U=0
1178 LET V=0
1179 LET W=0
1180 LET X=0
1181 LET Y=0
1182 LET Z=0
1183 LET A=0
1184 LET B=0
1185 LET C=0
1186 LET D=0
1187 LET E=0
1188 LET F=0
1189 LET G=0
1190 LET H=0
1191 LET I=0
1192 LET J=0
1193 LET K=0
1194 LET L=0
1195 LET M=0
1196 LET N=0
1197 LET O=0
1198 LET P=0
1199 LET Q=0
1200 LET R=0
1201 LET S=0
1202 LET T=0
1203 LET U=0
1204 LET V=0
1205 LET W=0
1206 LET X=0
1207 LET Y=0
1208 LET Z=0
1209 LET A=0
1210 LET B=0
1211 LET C=0
1212 LET D=0
1213 LET E=0
1214 LET F=0
1215 LET G=0
1216 LET H=0
1217 LET I=0
1218 LET J=0
1219 LET K=0
1220 LET L=0
1221 LET M=0
1222 LET N=0
1223 LET O=0
1224 LET P=0
1225 LET Q=0
1226 LET R=0
1227 LET S=0
1228 LET T=0
1229 LET U=0
1230 LET V=0
1231 LET W=0
1232 LET X=0
1233 LET Y=0
1234 LET Z=0
1235 LET A=0
1236 LET B=0
1237 LET C=0
1238 LET D=0
1239 LET E=0
1240 LET F=0
1241 LET G=0
1242 LET H=0
1243 LET I=0
1244 LET J=0
1245 LET K=0
1246 LET L=0
1247 LET M=0
1248 LET N=0
1249 LET O=0
1250 LET P=0
1251 LET Q=0
1252 LET R=0
1253 LET S=0
1254 LET T=0
1255 LET U=0
1256 LET V=0
1257 LET W=0
1258 LET X=0
1259 LET Y=0
1260 LET Z=0
1261 LET A=0
1262 LET B=0
1263 LET C=0
1264 LET D=0
1265 LET E=0
1266 LET F=0
1267 LET G=0
1268 LET H=0
1269 LET I=0
1270 LET J=0
1271 LET K=0
1272 LET L=0
1273 LET M=0
1274 LET N=0
1275 LET O=0
1276 LET P=0
1277 LET Q=0
1278 LET R=0
1279 LET S=0
1280 LET T=0
1281 LET U=0
1282 LET V=0
1283 LET W=0
1284 LET X=0
1285 LET Y=0
1286 LET Z=0
1287 LET A=0
1288 LET B=0
1289 LET C=0
1290 LET D=0
1291 LET E=0
1292 LET F=0
1293 LET G=0
1294 LET H=0
1295 LET I=0
1296 LET J=0
1297 LET K=0
1298 LET L=0
1299 LET M=0
1300 LET N=0
1301 LET O=0
1302 LET P=0
1303 LET Q=0
1304 LET R=0
1305 LET S=0
1306 LET T=0
1307 LET U=0
1308 LET V=0
1309 LET W=0
1310 LET X=0
1311 LET Y=0
1312 LET Z=0
1313 LET A=0
1314 LET B=0
1315 LET C=0
1316 LET D=0
1317 LET E=0
1318 LET F=0
1319 LET G=0
1320 LET H=0
1321 LET I=0
1322 LET J=0
1323 LET K=0
1324 LET L=0
1325 LET M=0
1326 LET N=0
1327 LET O=0
1328 LET P=0
1329 LET Q=0
1330 LET R=0
1331 LET S=0
1332 LET T=0
1333 LET U=0
1334 LET V=0
1335 LET W=0
1336 LET X=0
1337 LET Y=0
1338 LET Z=0
1339 LET A=0
1340 LET B=0
1341 LET C=0
1342 LET D=0
1343 LET E=0
1344 LET F=0
1345 LET G=0
1346 LET H=0
1347 LET I=0
1348 LET J=0
1349 LET K=0
1350 LET L=0
1351 LET M=0
1352 LET N=0
1353 LET O=0
1354 LET P=0
1355 LET Q=0
1356 LET R=0
1357 LET S=0
1358 LET T=0
1359 LET U=0
1360 LET V=0
1361 LET W=0
1362 LET X=0
1363 LET Y=0
1364 LET Z=0
1365 LET A=0
1366 LET B=0
1367 LET C=0
1368 LET D=0
1369 LET E=0
1370 LET F=0
1371 LET G=0
1372 LET H=0
1373 LET I=0
1374 LET J=0
1375 LET K=0
1376 LET L=0
1377 LET M=0
1378 LET N=0
1379 LET O=0
1380 LET P=0
1381 LET Q=0
1382 LET R=0
1383 LET S=0
1384 LET T=0
1385 LET U=0
1386 LET V=0
1387 LET W=0
1388 LET X=0
1389 LET Y=0
1390 LET Z=0
1391 LET A=0
1392 LET B=0
1393 LET C=0
1394 LET D=0
1395 LET E=0
1396 LET F=0
1397 LET G=0
1398 LET H=0
1399 LET I=0
1400 LET J=0
1401 LET K=0
1402 LET L=0
1403 LET M=0
1404 LET N=0
1405 LET O=0
1406 LET P=0
1407 LET Q=0
1408 LET R=0
1409 LET S=0
1410 LET T=0
1411 LET U=0
1412 LET V=0
1413 LET W=0
1414 LET X=0
1415 LET Y=0
1416 LET Z=0
1417 LET A=0
1
```




TO 7

```

1051 ***** LECTURE DES FORMES *****
1052
1060 FOR I=1 TO 6
1070 READ A(I),B(I),L(I),M(I)
1080 NEXT I
1085 READ C
1090 RETURN
1100 DATA 32,32,7,7,32,32,2,2,32,32,4,4,
32,32,1,1,32,32,7,7,32,32,0,0,4,
1110 DATA 45,8,7,0,47,8,7,0,84,8,7,0,45,
7,0,61,8,7,0,43,8,7,0,3
1120 DATA 128,0,7,0,32,0,7,0,129,130,7,0,
32,32,7,0,144,141,0,7,128,8,7,0,5
1130 DATA 35,8,7,0,38,0,7,0,35,8,7,0,90,
8,7,0,62,8,7,0,48,8,7,0,2
1140 DATA 153,8,0,7,153,8,0,7,151,8,0,7,
152,8,0,7,150,8,0,7,136,8,0,7,1
1150 DATA 132,8,0,7,132,8,0,7,128,8,7,0,
133,8,7,0,129,8,7,0,130,8,7,0,1
1160 DATA 146,8,0,7,149,8,0,7,147,8,0,7,
146,8,0,7,148,8,0,7,129,8,0,7,3
1170 DATA 156,8,7,0,154,8,7,0,156,8,7,0,
155,8,7,0,157,8,7,0,158,8,7,0,2
1180 DATA 60,8,7,0,62,8,7,0,135,8,7,0,60,
8,7,0,134,8,7,0,136,8,7,0,3
1190 DATA 137,8,7,0,138,8,7,0,132,132,7,0,
0,143,142,7,0,137,8,7,0,140,182,7,0,4
1200 DATA 88,73,7,1,88,86,7,1,88,88,7,1,
73,88,7,1,88,73,7,1,86,88,7,1,4
1210 DATA 79,73,7,1,79,79,7,1,86,79,7,1,
79,73,7,1,73,79,7,1,73,73,7,1,3
1220 DATA 73,86,7,1,86,86,7,1,86,73,7,1,
73,73,7,1,73,88,7,1,73,86,7,1,5
1230 DATA 73,46,7,1,46,73,7,1,45,73,7,1,
73,46,7,1,73,73,7,1,73,45,7,1,3
1240 DATA 84,86,7,1,72,86,7,1,86,86,7,1,
73,84,7,1,73,76,7,1,84,86,7,1,5
1250 DATA 45,73,7,1,73,73,7,1,73,45,7,1,
45,45,7,1,45,73,7,1,46,73,7,1,4
1260 DATA 73,62,7,1,60,73,7,1,62,73,7,1,
73,60,7,1,73,73,7,1,73,62,7,1,5
1270 DATA 86,46,7,1,88,46,7,1,86,73,7,1,
86,46,7,1,46,86,7,1,73,86,7,1,3
1280 DATA 135,134,7,1,134,135,7,1,134,13,
4,7,1,135,135,7,1,62,134,7,1,135,134,7,1,
5
1290 DATA 76,73,7,1,76,86,7,1,86,76,7,1,
76,76,7,1,76,73,7,1,73,76,7,1,4
1300 DATA 100,8,7,5,112,8,7,5,113,8,7,5,

```

109, 8, 7, 5, 112, 8, 7, 5, 113, 8, 7, 5, 3
1310 DATA 113, 8, 7, 5, 112, 8, 7, 5, 113, 8, 7, 5, 3
109, 8, 7, 5, 112, 8, 7, 5, 98, 8, 7, 5, 2
1320 DATA 98, 8, 7, 5, 113, 8, 7, 5, 100, 8, 7, 5, 1
12, 8, 7, 5, 113, 8, 7, 5, 98, 8, 7, 5, 5
1330 DATA 112, 8, 7, 5, 100, 8, 7, 5, 112, 8, 7, 5, 1
100, 8, 7, 5, 98, 8, 7, 5, 113, 8, 7, 5, 2
1340 DATA 100, 8, 7, 5, 181, 8, 7, 5, 178, 8, 7, 5, 1
183, 8, 7, 5, 184, 8, 7, 5, 180, 8, 7, 5, 5
1350 DATA 181, 8, 7, 5, 178, 8, 7, 5, 180, 8, 7, 5, 1
181, 8, 7, 5, 184, 8, 7, 5, 183, 8, 7, 5, 3
1360 DATA 178, 8, 7, 5, 184, 8, 7, 5, 179, 8, 7, 5, 1
180, 8, 7, 5, 178, 8, 7, 5, 181, 8, 7, 5, 4
1370 DATA 183, 8, 7, 5, 178, 8, 7, 5, 184, 8, 7, 5, 1
79, 8, 7, 5, 183, 8, 7, 5, 181, 8, 7, 5, 4
1380 DATA 184, 8, 7, 5, 184, 8, 7, 5, 183, 8, 7, 5, 1
178, 8, 7, 5, 181, 8, 7, 5, 179, 8, 7, 5, 1
1390 DATA 179, 8, 7, 5, 180, 8, 7, 5, 181, 8, 7, 5, 1
178, 8, 7, 5, 179, 8, 7, 5, 184, 8, 7, 5, 4
1400 DATA 167, 162, 6, 8, 162, 166, 6, 8, 168, 16
2, 6, 8, 167, 162, 6, 8, 167, 163, 6, 8, 162, 167, 6
8, 3
1410 DATA 168, 162, 6, 8, 162, 169, 6, 8, 162, 16
8, 6, 8, 167, 163, 6, 8, 168, 163, 6, 8, 168, 162, 6
8, 5
1420 DATA 163, 169, 6, 8, 163, 166, 6, 8, 163, 16
9, 6, 8, 169, 163, 6, 8, 166, 162, 6, 8, 162, 166, 6
8, 2
1430 DATA 162, 169, 6, 8, 163, 169, 6, 8, 162, 16
6, 6, 8, 162, 169, 6, 8, 168, 162, 6, 8, 168, 163, 6
8, 3
1440 DATA 163, 166, 6, 8, 163, 166, 6, 8, 166, 16
3, 6, 8, 167, 163, 6, 8, 169, 163, 6, 8, 166, 162, 6
8, 1
1450 DATA 167, 165, 6, 8, 163, 166, 6, 8, 166, 16
5, 6, 8, 167, 162, 6, 8, 166, 162, 6, 8, 167, 165, 6
8, 5
1460 DATA 164, 167, 6, 8, 167, 162, 6, 8, 164, 16
7, 6, 8, 167, 163, 6, 8, 162, 168, 6, 8, 164, 169, 6
8, 2
1470 DATA 164, 169, 6, 8, 169, 162, 6, 8, 162, 16
8, 6, 8, 162, 166, 6, 8, 164, 169, 6, 8, 169, 162, 6
8, 4
1480 DATA 165, 169, 6, 8, 165, 169, 6, 8, 169, 16
3, 6, 8, 168, 163, 6, 8, 163, 166, 6, 8, 163, 168, 6
8, 1
1490 DATA 165, 168, 6, 8, 163, 169, 6, 8, 165, 16
6, 6, 8, 163, 167, 6, 8, 165, 168, 6, 8, 169, 163, 6
8, 4
1500 DATA 175, 170, 7, 4, 178, 174, 7, 4, 176, 17
8, 7, 4, 175, 170, 7, 4, 175, 171, 7, 4, 178, 175, 7
4, 3
1510 DATA 174, 170, 7, 4, 178, 177, 7, 4, 178, 17
6, 7, 4, 175, 171, 7, 4, 176, 171, 7, 4, 176, 178, 7
4, 5
1520 DATA 171, 177, 7, 4, 171, 174, 7, 4, 171, 17
7, 7, 4, 177, 171, 7, 4, 174, 178, 7, 4, 178, 174, 7
4, 2
1530 DATA 178, 177, 7, 4, 171, 177, 7, 4, 178, 17
4, 7, 4, 178, 177, 7, 4, 176, 178, 7, 4, 176, 171, 7
4, 3

```

1540 DATA 171,174,7,4,171,174,7,4,174,17
1,7,4,175,171,7,4,177,171,7,4,174,170,7,
4,1
1550 DATA 175,173,7,4,171,174,7,4,174,17
3,7,4,175,170,7,4,174,170,7,4,175,173,7,
4,5
1560 DATA 172,175,7,4,175,170,7,4,172,17
5,7,4,175,171,7,4,170,176,7,4,172,177,7,
4,2
1570 DATA 172,177,7,4,177,170,7,4,170,17
1,7,4,170,174,7,4,172,177,7,4,177,170,7,
4,4
1580 DATA 173,177,7,4,173,177,7,4,177,17
1,7,4,176,171,7,4,171,174,7,4,171,176,7,
4,1
1590 DATA 173,176,7,4,171,177,7,4,173,17
4,7,4,171,175,7,4,173,176,7,4,177,171,7,
4,4
5000 PRINT CHR$(127)
50000 READ A$
52000 LOCATE 12,12:COLOR 2,7:PRINT A$
53000 END
60000 '
60001 '**** DEFINITION DES FORMES ***
60002 '
60005 DEFGR$(0)= 255,255,195,195,195,195
,255,255
60010 DEFGR$(1)= 255,255,192,192,192,192
,255,255
60020 DEFGR$(2)= 255,255,3,3,3,3,255,255
60030 DEFGR$(3)= 0,0,0,120,96,24,7,255
60040 DEFGR$(4)= 255,255,195,195,195,195
,195,195
60050 DEFGR$(5)= 195,195,195,195,195,195
,255,255
60060 DEFGR$(6)= 0,0,24,36,66,129,0,0
60070 DEFGR$(7)= 0,0,129,66,36,24,0,0
60080 DEFGR$(8)= 24,36,66,129,129,66,36,
24
60090 DEFGR$(9)= 255,131,133,137,145,161
,193,255
60100 DEFGR$(10)= 255,193,161,145,137,13
3,131,255
60110 DEFGR$(11)= 255,129,129,129,129,12
9,129,255
60120 DEFGR$(12)= 255,240,140,131,128,12
8,128,255
60130 DEFGR$(13)= 0,0,0,0,0,192,240,252
60140 DEFGR$(14)= 255,15,49,193,1,1,1,25
5
60150 DEFGR$(15)= 255,128,128,128,131,14
0,240,255
60160 DEFGR$(16)= 128,192,240,252,255,25
5,255,255
60180 DEFGR$(18)= 192,192,192,192,192,19
2,255,255
60190 DEFGR$(19)= 255,255,3,3,3,3,3,3
60200 DEFGR$(20)= 3,3,3,3,3,3,255,255
60210 DEFGR$(21)= 255,255,192,192,192,19
2,192,192
60220 DEFGR$(22)= 248,132,130,129,129,13

```

```

8,132,248
60230 DEFGR$(23)= 255,129,129,129,129,66
,36,24
60240 DEFGR$(24)= 31,33,65,129,129,65,33
,31
60250 DEFGR$(25)= 24,36,66,129,129,129,1
29,255
60260 DEFGR$(26)= 255,255,24,24,24,24,24
,24
60270 DEFGR$(27)= 3,3,3,255,255,3,3,3
60280 DEFGR$(28)= 24,24,24,24,24,24,255,
255
60290 DEFGR$(29)= 192,192,192,255,255,19
2,192,192
60300 DEFGR$(30)= 195,195,195,255,255,19
5,195,195
60310 DEFGR$(31)= 24,24,24,24,24,24,24,2
4
60320 DEFGR$(32)= 8,8,8,8,8,8,24,24
60330 DEFGR$(33)= 8,8,8,255,255,8,8,8
60340 DEFGR$(34)= 96,96,96,96,96,124,124
,124
60350 DEFGR$(35)= 6,6,6,6,6,62,62,62
60360 DEFGR$(36)= 124,124,124,96,96,96,9
6,96
60370 DEFGR$(37)= 62,62,62,6,6,6,6,6
60380 DEFGR$(38)= 8,255,255,7,7,7,8,8
60390 DEFGR$(39)= 8,255,255,224,224,8,8,
8
60400 DEFGR$(40)= 8,8,224,224,224,255,25
5,8
60410 DEFGR$(41)= 8,8,7,7,7,255,255,8
60420 DEFGR$(42)= 96,96,96,96,96,118,118
,118
60430 DEFGR$(43)= 6,6,6,6,118,118,118
60440 DEFGR$(44)= 118,118,118,96,96,96,9
6,96
60450 DEFGR$(45)= 118,118,118,6,6,6,6,6
60460 DEFGR$(46)= 8,255,255,8,7,7,7,8
60470 DEFGR$(47)= 8,255,255,8,224,224,22
4,8
60480 DEFGR$(48)= 8,224,224,224,8,255,25
5,8
60490 DEFGR$(49)= 8,7,7,7,8,255,255,8
60500 DEFGR$(50)= 27,27,24,24,24,24,216,
216
60510 DEFGR$(51)= 216,216,24,24,24,24,27
,27
60520 DEFGR$(52)= 219,219,24,24,24,24,24
,24
60530 DEFGR$(53)= 24,24,24,24,24,219,2
19
60540 DEFGR$(54)= 255,1,1,1,193,49,13,25
5
60550 DEFGR$(55)=216,216,24,24,24,24,216
,216
60560 DEFGR$(56)=27,27,24,24,24,24,27,27
60600 RETURN

```

Ce programme permet de comprendre le fonctionnement d'une multiplication à la grecque. Cette façon différente d'aborder la multiplication peut provoquer une réflexion sur le système opératoire utilisé pour une multiplication traditionnelle. Pour effectuer la multiplication, on place les bons produits dans les cases et on ajoute les colonnes. À la mise en titre défile le titre rock. Un écran de propositions est proposé par l'ordinateur pour non. TREE. Lorsque l'élève

les cases adéquates, ensuite on ajoute les résultats dans les diagonales.

À la mise en route par RUN, le titre défile sur un petit air de rock. Un ou des exemples sont proposés, répondre à la question par O ou pour oui, N ou non. Ne pas frapper ENTREE.

Lorsque l'on résout l'opération,

le cadre est pré-tracé, quand le point d'interrogation clignote, frapper le bon chiffre, on a droit à 3 essais par chiffre. A la troisième erreur, le bon chiffre s'affiche en bleu ciel. A chaque erreur la sirène retentit. Si l'on ne fait aucune erreur, on a droit à un air de musique connu.

```

1 CLEAR 600:CLS:SCREEN7,0,5
2 PRINT" Pour commencer appuyer sur une
   touche."
3 IF INKEYS<>"" THEN 3
4 IF INKEYS==" THEN X=RND:GOTO 4 ELSE C
   LS
5 DIM A(8),B(8),R(10),P(5,5),T(8),C(2)
6 PHS=" MULTIPLICATION A LA GRECQUE
   "GOSUB 5000:COLOR 7,0
7 COLOR3:PRINT:PRINT" Tu as droit a 3 e
   ssais par chiffre."PRINT"A 3 erreurs j'
   ecris le resultat en ";:COLOR6:PRINT"ble
   u."COLOR3:PRINT:PRINT"Si tu ne connais
   pas tres bien la multi-plication a la g
   recque, je te propose des exemples."COLOR 7
8 IF ES=0 THEN PRINT:PRINT:PRINT"
   Veux-tu un exemple? "ELSE PRINT"Autr
   e":PRINT"exemple?"
9 GOSUB 7000:PRINT#5
10 IF NS="N" OR NS=="n" THEN CLS:EF=1 EL
   SE EF=0:ES=1:CLS
11 COLOR 3:PRINT:PRINT"Choix 1:tu fixes
   tes nombres."PRINT"Choix 2:je tire au
   sort les nombres."PRINT"CHOIX 3:FIN."C
   OLOR 7:PRINT
12 PRINT:PRINT" 1 ou 2 ou 3 ? ";
   NS=""
13 NS=INPUT$(1):PRINT#5
14 M=VAL(NS):IF M<1 OR M>3 THEN PLAY"DO"
   :PRINT:GOTO 12
15 CLS:ON M GOTO 18,30,735
18 PRINT:COLOR 3:PRINT"Entre 2 nombres d
   e 4 chiffres maximum."COLOR 7:PRINT
19 PRINT"(Separe les 2 nombres par une v
   rgule.)":INPUT" ";A,B
20 IF A/9999 OR B/9999 OR A<0 OR B<0 OR I
   NT(A)<A OR INT(B)<B THENPRINT:GOTO 18
22 CLS:GOTO 40
39 CLS
40 A=INT(RND*(1999+1)):B=INT(RND*(1999+1)
41 AS=STR$(A):BS=STR$(B)
42 C=LEN(AS)-1:L=LEN(BS)-1
44 FOR I=1 TO C+L+1:TS(I)=""A(I)=0:B(I)=0
   :NEXT I
45 AS=MID$(AS,2,C):BS=MID$(BS,2,L)
50 GOSUB 2000
52 LOCATE 0,4,0:PRINT"Je travaille.."
55 FOR I=1 TO C+L+1:MID$(AS,C+1-I,1):A
   (I)=VAL(AS(I)):NEXT I
60 FOR I=1 TO L+1:MID$(BS,L+1-I,1):B
   (I)=VAL(BS(I)):NEXT I
80 K=C+L+GOSUB 1000
100 REM Placer A et b
105 REM #####
108 LOCATE 0,4,0:PRINT"
110 ATTRBI,1
120 COLOR6,0
130 FOR I=C TO 1 STEP -1
140 LOCATE 16+(C-I)*4,4,0
150 PRINTAS(I)
160 NEXT I
170 FOR J=1 TO L
180 LOCATE 16+C*4,8+(J-1)*4,0
190 PRINTBS(L-J+1)
200 NEXT J
205 LOCATE 16+C*4,4,0:PRINT"X"
210 REM Placer les produits partiels.
215 REM #####
220 FOR I=1 TO C
230 FOR J=1 TO L
240 P(I,J)=A(I)*B(J)
250 NEXT J
260 NEXT I
265 CL=3:COLORCL:ATTB0,0

```

```

270 FOR I=0 TO L-1
280 FOR J=C TO 1 STEP -1
290 CO=14+(C-J)*4:LI=7+4*I
295 C(2)=INT(P(J,L-1)/10)
300 F=C(2):IF EF=1 THEN GOSUB 6000
302 F$=MID$(STR$(F),2,1)
305 LOCATE CO+1,LI,0:PRINTF$
310 CO=16+(C-J)*4:LI=8+4*I
315 F=P(J,L-1)-10*(C(2):IF EF=1 THEN GOSUB 6000
318 F$=MID$(STR$(F),2,1)
320 LOCATE CO+1,LI,0:PRINT F$
330 NEXT J
340 NEXT I
350 REM Sp placer le resultat.
355 REM #####
360 REM Ligne du bas.
365 REM -----
368 CL=1:COLOR CL
390 FOR I=0 TO C-1
400 CO= 11+(C-I)*4:LI=7+4*I
405 F$=T$(1+I):F=VAL(F$)
410 IF EF=1 THEN GOSUB 6000
415 LOCATE CO,LI,0:PRINTF$
420 NEXT I
440 REM Colonne de gauche.
445 REM -----
450 FOR I=L TO 1 STEP -1
460 CO=12:LI=4+I*4
465 F$=T$(C+L-I+1):F=VAL(F$)
470 IF EF=1 THEN GOSUB 6000
472 F$=MID$(STR$(F),2,1):'Indispensable
au cas ou f$=""
475 LOCATE CO+1,LI,0:PRINTF$
480 NEXT I
490 COLOR 7,0
505 LOCATE 0,0,0
600 REM Impression du resultat.
605 REM #####
610 LOCATE 0,10,0:COLOR 5,0
620 PRINTA:"x";B
630 E$=""
640 PRINTLEFT$(E$,C$):" = "
650 PRINT LEFT$(E$,INT(C+L-1)/2);P$
652 BOX(0,79)-(C+L+5)*8-2,106)
655 COLOR 7,0
660 IF EF=1 THEN LOCATE 0,17,0:PRINTC$:"
erreur":IF CE>1 THEN PRINT$." ELSE PR
INT$"
670 IF CE=0 THEN IF EF=1 THEN GOSUB 0000
710 LOCATE 0,21,0
715 IF EF=0 THEN 8
720 PRINT"Une autre ?":N$=""
725 GOSUB 7000
730 IF N$="o" OR N$="O" THEN CLS:CE=0:IF
EF=0 THEN 8 ELSE GOTO 11
735 CONSOLE 0:CLS
740 ATTRBI,1:COLOR 3:LOCATE 9,10:PRINT"A
u revoir.":COLOR 7:ATTRB0,0:LOCATE 0,23:
END
1000 REM Sp Chiffres.
1005 REM #####
1008 IF A0B<999999 THEN P$=STR$(A0B):LO=
LEN(P$)-1:P$=MID$(P$,2,LO):K=L0:GOTO 109
0
1010 BC=INT(B/100):BU=B-100*BC
1020 P1=A0BC:P2=A0BU
1030 P3=INT(P2/100):P4=P2-P3*100
1040 P5=P1+P3
1050 P5$=MID$(STR$(P5),2,6)
1060 P4$=MID$(STR$(P4),2,2)
1070 IF P4(10 THEN P4$="0"+P4$
1080 P5$=P5+P4$
1085 IF A0B(10*(C+L-1) THEN K=C+L-1

```

```

1090 FOR I=1 TO K
1095 J=K+1-I
1100 T$(I)=MID$(P$,J,1)
1105 IF T$(K)="* THEN T$(K)="0"
1110 NEXT I
2000 REM Sp Cadre.
2002 REM #####
2005 COLOR 7,0
2010 FOR I=0 TO L
2020 FOR J=0 TO C-1
2030 BOX(116+J*32,16+I*32)-(148+J*32,48+I*32)
2040 NEXT J:NEXT I
2050 FOR I=1 TO L
2060 FOR J=0 TO C-1
2070 LINE(116+(J+1)*32,16+I*32)-(116+J*32,48+I*32)
2100 NEXT I
2110 FOR I=1 TO L
2120 FOR J=0 TO C-1
2130 LINE(116+(J+1)*32,16+I*32)-(116+J*32,48+I*32)
2140 NEXT J:NEXT I
2200 RETURN
5000 REM SP DEFILE TITRE.
5005 REM -----
5010 L=LEN(PH$)
5012 A$="DODODIMISOSOLALAO4D0D003LALASOS
0MIMI
5013 PLAY"T503A2L12"
5015 MUS$=A$+A$+A$
5030 COLOR 4,0
5040 FOR I=0 TO 37
5045 LOCATE 0,0,0
5050 PRINTLEFT$(PH$,40)
5055 PLAYMID$(MUS$,2*I+1,2)
5060 PH$=RIGHT$(PH$,L-1)+LEFT$(PH$,1)
5100 NEXT I
5110 CONSOLE 2
5130 RETURN
6000 REM SP CLIGNOTEMENT,INTERROGATION.
6010 REM #####
6015 ER=0
6030 IF INKEY$:IF R$="" THEN 6060
6040 IF ASC(R$)<48 OR ASC(R$)>57 THEN 60
60
6045 R=VAL(R$)
6050 IF R= THEN RETURN ELSE PLAY"T104A2
L48D0LAF$":ER=ER+1:CE=CE+1
6055 IF ER>2 THEN COLOR 6,0:RETURN
6060 LOCATE CO+1,LI,0:COLOR 0:PRINT"?"
6070 LOCATE CO+1,LI,0:COLOR CL:PRINT"?"
6080 GOTO 6030
6090 RETURN
6090 REM SP INTERROGATION OUI OU NON.
7010 REM #####
7015 N$=INPUT$(1)
7030 IF N$<>"0" AND N$<>"o" AND N$<>"N"
AND N$<>"n" THEN PLAY"D0":PRINT"(Oui ou
non !)":GOTO 7015
7040 RETURN
0000 REM SP MUSIQUE.
0010 REM #####
0015 PLAY"O4T5A0"
0020 A1$="L12FAFAFAS0"
0030 B1$="L24LASO"
0040 C1$="L12FALASOS0"
0050 D$="L48FA"
0060 E$="L12SOSOS0S0"
0070 F$="L24RERE"
0080 G$="L12SOFAMIRE"
0090 H$="L48D0"
0100 M2$=E$+F$+G$+H$
0110 M1$=A1$+B1$+C1$+D$
0120 PLAY M1$+M1$
0130 PLAY M2$+M1$+"L12D0"
0140 RETURN

```

Quelques logiciels VIFI-NATHAN à l'épreuve.
LA RONDE DES CHIFFRES (Vifi Nathan pour TO7).

Trois jeux sur une cassette dont le but est de familiariser des enfants de 4-6 ans avec les chiffres et nombres de zéro à neuf. Le premier jeu "LA GRANDE ROUE" est en fait une animation graphique bien conçue destinée à présenter les chiffres. L'enfant n'a pas à intervenir, il est spectateur. Le deuxième jeu "LE TRAIN" propose, suivant le terme employé par la notice, un contrôle (déjà?!). Des animaux ou objets sortent d'un chaqueau. A l'enfant d'en indiquer le nombre. Il faut noter qu'il peut bénéficier d'une aide.

Le troisième jeu "L'ASCENSEUR" propose une situation fort intéressante. L'enfant tient un rôle, celui de groom qui gère l'ascenseur d'un immeuble. Il doit se repérer en comptant les étages et prendre quelques décisions dans des situations précises (panne, surcharge).

De cet ensemble nous retiendrons essentiellement "L'ASCENSEUR" qui par sa qualité de présentation, d'animation et d'imagination a vraiment séduit les enfants qui l'ont testé (élève de CP, 6 ans). L'intérêt éducatif de ce jeu dépasse largement le cadre d'une banale jonglerie sur la numération. Ce jeu offre à l'enfant de tenir un rôle, d'agir, de prendre des responsabilités.

La GRANDE ROUE et LE TRAIN, par contre, présentent moins d'interaction et il paraît dommage que ce logiciel veuille prendre à sa charge toute une progression sur la numération. Il aurait été plus intéressant d'avoir trois bons jeux similaires à "L'ASCENSEUR" s'inscrivant dans une démarche plus générale faite d'un ensemble d'activités menées parallèlement à l'utilisation du micro-ordinateur.

Un logiciel qui nous paraît valable pour les enfants entrevus par les producteurs. Son utilisation restant subordonnée à la richesse d'activités annexes.

F. DONNETTE et P. WUCHNER

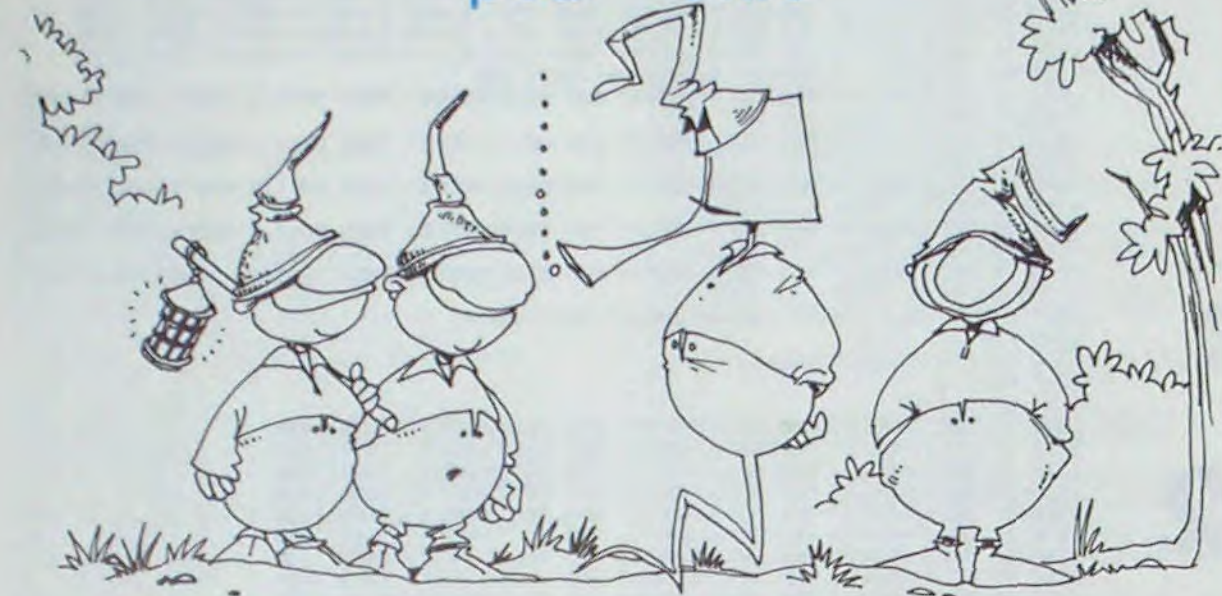
à la semaine prochaine ●●●

19

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Hobbits ...

pour ORIC



Les Hobbits sont plus petits que les nains barbus, et ils n'ont pas de barbe, ni de pouvoirs magiques. Ils sont en tout cas plus beaux que les ignobles Trolls, mais moins beaux que les Elfes. Ils ne volent pas, contrairement aux Rocs, ils ont su rester dynamiques, pas comme Gollum. Les ours obéissent à Beorn, mais pas les Hobbits. Un peu plus loin, à Lake Town, il y a quelques humains. Mais vous n'êtes pas l'un d'eux. Vous êtes un Hobbit. Vous êtes Bilbo. Vous devez tuer Smog pour reconquérir la cité des nains, en remettant le trésor dans le coffre de votre maison. Ça vous rappelle quelque chose? Tolkien, oui. C'est un logiciel de jeu sur ORIC, entièrement en Anglais. Et conversationnel, alors anglophobes et Tolkienophobes, tant pis pour vous ! Melbourne

House, qui édite le jeu, a fait breveter deux procédés de programmation: l'ANIMATION, et l'ANIMTALK. L'ANIMATION, c'est l'action complète en temps réel. C'est à dire que si vous vous asseyez devant votre écran sans rien faire, dans le processeur, des êtres se battent, se parlent, bougent... de temps en temps, on trouve des cadavres qui jonchent le sol... L'ANIMTALK, c'est l'estimation de l'agressivité du comportement. Si vous dites (en ENGLISH, bien sûr!) "DIS A ELROND "BONJOUR ELROND", Elrond aura un préjugé favorable à votre endroit. Mais si vous lui dites "BONJOUR, DONNE MOI A MANGER, ET DECHIFFRE CETTE CARTE, S'IL TE PLAÎT" (car c'est possible), Elrond pensera que vous êtes bien barbant! Vous pouvez casser une porte, mais vous pouvez

la casser vicieusement, ça ira deux fois plus vite, mais cela témoignera de votre nervosité, et vos amis s'écarteront de vous... Plus de 500 mots, vous avez déjà vu mieux? Et ils varient suivant l'état où on se trouve: lorsqu'on a trop bu de vin, l'ordinateur parle comme "cha..." On peut aussi garder une trace de tout ce qui se passe sur imprimante, sauvegarder une partie en cours, connaître son score à tout moment, se diriger avec les flèches. Et pour les supporters de Tolkien, sachez que le jeu "colle" au livre à l'octet près! La touche finale: avec la casquette, vous recevez en cadeau... le livre en Anglais, illustré! Et que la lumière soit... (sur la Comté!).

Michel DESANGLES



Allez, tant pis, un peu d'autosatisfaction, nous vous passons la lettre de J. Pierre LALEVEE qui a gagné le concours George LECLERE/HEBDOGICIEL.

J. Pierre LALEVEE
Lure, le 29 juin 1984
1. Rue de Verdun
70200 LURE à Hébdogiciel
Shift Editions
27, R. du Gal Foy
75008 PARIS

Madame,
Monsieur,
J'ai appris, avec la joie que vous imaginez, ma réussite - espérée mais inattendue - au concours HEBDOGICIEL. Je me permets donc, par la présente, de remercier votre journal; et de vous demander en même temps d'être mon père-pasle auprès de l'ensemble des membres du jury du concours. Qu'ils soient tous remerciés de l'intérêt qu'ils ont porté à mon travail, malgré ses imperfections. Je remercie en particulier Georges Leclerc, président du jury; Hébdogiciel et Shift Editions pour leur accueil et leur soutien; ainsi que l'ensemble des sociétés ayant participé à la dotation du concours comme ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à la réalisation de ce concours. Que tous soient remerciés.
Je vous prie d'agréer, l'expression de mes sentiments les meilleurs.

APPLE II	Comptabilité
Franck CORNIQUET	Page 17
CANON X07	X07 Car
Gérald BOUQUET	Page 3
FX 702P	Petits chevaux
Georges HALVADJIAN	Page 14
COMMODORE 64	Tron
B. GUINEBERTIERE	Page 12
VIC 20	Chasseur Spatial
Marc RIOUX	Page 8
DRAGON	Yahtzee
Eric WILHEIM	Page 19
HECTOR	Bataille navale
Marc BARON	Page 4
HP 41	Combat
B. VITELLE	Page 3
ORIC 1	Cosmotic
Jérôme DENOT	Page 1
MZ700	Super tiercé
Loïc MATHIEUX	Page 4
PC 1251	Labyrinthe hanté
P. Jérôme JEHEL	Page 6
PC 1500	Poker
François DELBOS	Page 19
ZX 81	Mocroisés
Gérard BILLON	Page 2
SPECTRUM	Excalibur
Christophe THUAIRE	Page 14
TRS 80	Formule 1
Dominique BAILLEUL	Page 8
TI99/4A(b.s.)	Super Hélico
Laurent BEAUDOING	Page 13
TI99/4A(b.e)	Alerte rouge
Pascal TROYAT	Page 6
TO 7	Pous-Pous
Christian MOLLET	Page 17

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoîte PICAUD
Responsable Informatique :
Pierrie 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.

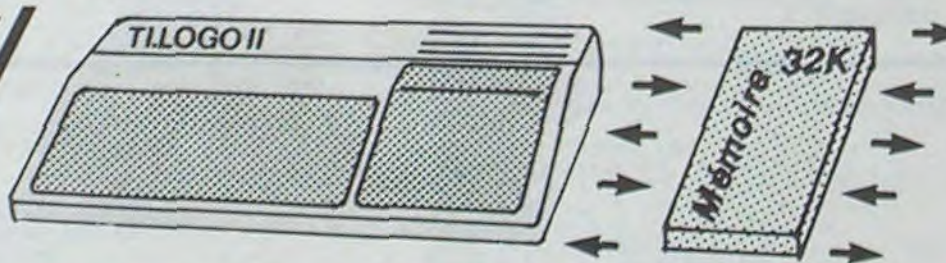
PETITES ANNONCES GRATUITES

Voir page 9

la Règle à Calcul

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

PROMOTION



LOGO SUR TEXAS : Extension 32 K TI-LOGO II } 1.995 F

TEXAS INSTRUMENTS

ACCESSOIRES TI 99/4	PRIX TTC
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 RADIOLA + Câble compris	496,00
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + câble compris	350,00

* PROGRAMMATION SUR DISQUETTES :

Carte P. code (nécess. Pascal)	1.800,00
* UCSD Pascal Compiler	600,00
* UCSD Pascal Linker	600,00
* UCSD Pascal Editor	600,00
* Imprimante TI 99/4 par centronix	3.000,00
* Fichier d'adresses	415,00
* Aide à la programmation 2	206,00
* Aide à la programmation 3	206,00

Imprimante Seikosha GP 100	2.300,00
Interface parallèle TI/99 - GP 100 [externe]	1.090,00

* 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 en cours de fabrication	
• Extended basic	
Mémoire extension 32 K extérieure TI LOGO II	1.200,00
[extension 32 K indispensable]	795,00
Basic par soi-même	75,00
Aide à la programmation	75,00

ORGANISATION	
Conseil financier	75,00
Gestion fichier	375,00
Gestion rapports	375,00
Statistics	206,00
Ti calc	415,00
Gestion privée	415,00
MODULES EDUCATION	
Addition-Substraction I	147,00
Addition-Substraction II	147,00
Addition-Carion	147,00
Division-démolition	147,00
Early Reading	147,00
Meteor multiplication	147,00
Multiplication I	147,00
Multiplication II	206,00
MODULES LOISIRS	
Connect four	147,00
Munch Man	252,00

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 track	252,00
Jaw breaker	252,00
Treasure Island	252,00

PROGRAMMES MAGNARD :

La ponctuation en Français	99,00
Diviseurs PGCD - PPCM	99,00

PROGRAMMES VIFI NATHAN :

Carotte malicieuse	175,00
Comp. et mult.	125,00
Mots croisés vol. 1	125,00
Mots croisés vol. 2	125,00

PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :

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

HEBDOGICIELS SOFTWARE	
TI N° 1 Basic simple K7 : 12 jeux	150,00
TI N° 2 Basic étendu : 12 jeux	150,00
TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu	90,00

MODULES ROMOX

Ant eater	390,00
Rotor Raiders	390,00
Hen Pecked	390,00
Princess and frog	390,00

MODULES FUNWARE

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

NOUVEAU : DEUX MAGNIFIQUES JEUX HAUTE RÉOLUTION SUR CARTOUCHE

Microsurgeon :	252,00
Devenez un chirurgien expert en apprenant la médecine sans dommage pour le patient.	

Moonsweeper :	252,00
Un fabuleux jeu d'arcades intergalactiques. En orbite autour de Saturne vous vous heurtez au vaisseau ennemi.	

LA PROMOTION DE LA SEMAINE

LUNAR LANDER 2	
Jeux de simulation de vols spatiaux avec 25 étapes K7 Basic étendu	95,00



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 2/7/1984

Nom
Prenom
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.