



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

POURVU QU'IL PLEUVE !

Admettons qu'il fasse beau pendant toutes les vacances : comment allez-vous faire pour taper les quatre programmes de votre ordinateur, traduire les autres avec les tables de conversion et écrire au moins un programme pour nous l'envoyer à la rentrée ? Une seule solution : la pluie, la grisaille et le mauvais temps, un temps d'informaticien !

EDITO

Bon voilà, ça y est, c'est les vacances, mon pédalo est en double file, je me sauve. Bonnes vacances et à la rentrée.

Gérard CECCALDI

MENU

APPLE	Yathzee
Daniel FROYSSINES	Page 42
APPLE	Daedalus
L.F. RICHARD	Page 42
APPLE	Carmino
J.P. WANSEY MORTIER	Page 43
APPLE	Record1-Record2
P.COMMETS	Page 44
ATARI	Help city
Laurent POULAIN	page 37
ATARI	Labyrinthe
Philippe JACQUOT	Page 38
ATARI	Space invaders
Alain RENDERS	Page 39
ATARI	Maxipède
Michel MINET	Page 39
CANON X07	Tunnel
S.DOCZEKALSKI	Page 61
CANON X07	Calcul
Elie MADEUF	Page 61
CANON	Grand prix
Bruno POIGNANT	Page 62
CANON X07	Bombardier
Guillaume FOREST	Page 62

FX 702P	J.F. PALIERNE
FX 702P	Willy CABOURG
FX 702P	J.P. CUNNIET
FX 702P	J.D. GORIN

Olympic game	Page 58
Ariane	Page 58
Bowling	Page 58
Nostromo	Page 59

COMMODORE 64	Nicolas TAVERNIER
COMMODORE 64	J.F. KIEFFER
COMMODORE 64	Olivier BEX
COMMODORE 64	Michel JANK

Manoir	Page 27
Chochinumia	Page 28
Conversion	Page 29
Hipaint	Page 29

VIC 20	Alain DOUAL
VIC 20	Eric AUDY
VIC 20	Frédéric NACCACHE
VIC 20	Christophe RICHEGUDE

Petit fils de minos	Page 30
Quasimodo	Page 30
Tunnel et voltige	Page 31
Multifichiers	Page 31

DRAGON	Gérard DECKERS
DRAGON	Geneviève DIERS
DRAGON	Frédéric FERRAUD
DRAGON	F. GROSBOILLOT

Draggy	Page 54
Pyramide	Page 55
Ramble	Page 56
Solitaire	Page 57

HP 41	Didier VALLET
--------------	---------------

Ile	Page 9
-----	--------

HP 41	Bruno FOURTOUT
HP 41	Vincent HERLICO
HP 41	André CASTERMAN

ORIC1 et ATMOS	Michel PIPON
ORIC1 et ATMOS	Jacques GRANJON
ORIC1 et ATMOS	Sylvain GRIMAL
ORIC1 et ATMOS	Jacques CASENOVE

MZ 80	J.M. DUHEN
MZ 80	Yvan AUGER
MZ 80	Loïc MATHIEU
MZ 80	C. SARALE

PC 1211	Thierry COURBON
PC 1211	M. RACT-MUGNEROT
PC 1211	Marc BAETENS
PC 1211	Didier SIRON

PC 1500	A. ALESSANDRI
PC 1500	Alain MOREL

Sous-marin	Page 10
CADRFL-ADRFL	Page 11
MENTAL	Page 12

Corsaires	Page 5
Solitrangle	Page 6
Nibbler	Page 7
Oricubes	Page 8

Super Vrac	Page 19
Space	Page 19
Enfers	Page 20
Tennis	Page 21

Basket	Page 52
Ballavon	Page 53
Diabolic	Page 53
Pharaon	Page 53

Lettres géantes	Page 21
PAM	Page 22

PC 1500	Joel Armengaud
PC 1500	C. FOUQUET

ZX 81	F. DECROIX
ZX 81	G. BOUGI
ZX 81	M. DELAZUBERTORIEZ
ZX 81	Charles HAMEL

SPECTRUM	Henri PILLET
SPECTRUM	Luc DEBOIS
SPECTRUM	J.F. BUISSON
SPECTRUM	C. MARTINEZ-BARBOSA

TRS 80	J.L. PERNOT
TRS 80	Marc GRANCOIN
TRS 80	Philippe HENRY

Pac man	Page 22
Météors	Page 22

LDIR	Page 16
Parc fantastique	Page 17
Obstacle	Page 18
Corsaire	Page 18

Harbor 2090	Page 13
Oto kross	Page 14
Car set	Page 15
Al' bert	Page 15

Géométrie	Page 34
Avion-espion	Page 35
Cinéma	Page 35

TRS 80	F. LERMIER
---------------	------------

TI 99/4A(b.s.)	Serge DARDANT
TI 99/4A(b.s.)	Christiane PRUVOST
TI 99/4A(b.s.)	Laurent KESTELYN
TI 99/4A(b.s.)	Bruno GITTON

TI 99/4A(b.e.)	S.O.S. Robin
TI 99/4A(b.e.)	S. CHEVRON
TI 99/4A(b.e.)	Dominique ENET
TI 99/4A(b.e.)	Stéphane FERHAT

S. MESUREAU	Jérémie le grimpeur
TO 7	Frédéric AUJAS
TO 7	A. CASTINEAU
TO 7	Olivier FAURE
TO 7	Thierry SCHNEIDER

Ménotest	Page 36
----------	---------

Road race	Page 49
Licorne rouge	Page 50
Cerbère	Page 50
Ti bert	Page 51

S.O.S. Robin	Page 46
Monkey king	Page 46
Fernando Bricolo	Page 47
Super étendard	Page 48

Jérémie le grimpeur	Page 2
Secret de la pyramide	Page 2
Spiders	Page 3
Pigeon	Page 4

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 ATARI . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20. DRAGON. HEWLETT PACKARD HP 41. ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY . TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7

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

FRÉQUENTENT LES SALLES DES VENTES!



SANS LUI, IL N'A PLUS L' "R" DU TOUT !...



DOMAINE DES DIEUX ...



ALIMENTS POUR ORDINATEURS




```

00100101,4811111011,4811111110,4810010100,
4810010010,4801001010
576 DEFRG$(51)=0,6,12,94,255,158,0,0
577 DEFRG$(52)=0,0,0,94,255,158,12,6
578 DEFRG$(53)=4800000000,4800000010,481
1101010,4801001010,4801001010,4800001110,
4800000000,4800000000
579 DEFRG$(54)=4800001100,4800010010,480
0010010,4800011101,4800010001,4800010001,
48000010000,4800000000
580 DEFRG$(55)=4800011100,4800111110,480
111111,4801111111,4800001000,4800001000,
4800010000,4800010000
581 DEFRG$(56)=4801110111,4800011110,480
001100,4800011100,4800011100,4800100010,
4800100010,4800100010
590 VN=14:BN=14:CR=30:YR=1:M=0:N=1:N1=1:
N2=2:S=23:G=S:G1=14:G2=25:PA=14:PA1=30:P
42=30:J=-1:J1=1:J2=-1:K=22:A=1:B=3:X=30:
Y=20:LOCATE X,Y:PRINTGR$(7):LOCATE X,Y+2
:PRINTGR$(9)
595 LOCATE 19,1:PRINTGR$(0)GR$(1)
596 LOCATE 19,3:PRINTGR$(2)GR$(3)
597 ATTRB 0,0:LOCATE 30,0:PRINTGR$(42):L
OCATE 30,0:PRINTGR$(42):ATTRB 1,1:LOCATE
5,13:PRINTGR$(45):ATTRB 0,1:PRINTGR$(4
6):ATTRB 0,0:LOCATE BN,8:PRINTGR$(42):LO
CATE VN,3:PRINTGR$(42)
598 LOCATE G,K:PRINTGR$(42):LOCATE G1,K1
PRINTGR$(42):LOCATE G2,K1:PRINTGR$(42)
599 LOCATE PA+J,18:PRINTGR$(42):LOCATE P
A1+J1,18:PRINTGR$(42):LOCATE PA2+J2,18:P
RINTGR$(42):ATTRB 1,1:BOXF(128,20,-143,
26),3:LOCATE 16,1:PRINTGR$(33):LOCATE 16
,3:PRINTGR$(34)
600 A$=INKEY$
610 IF A$=CHR$(8) THEN A=1:GOSUB 1500:GO
TO 610
620 IF A$=CHR$(9) THEN A=2:GOSUB 1000:GO
TO 610
630 IF A$=CHR$(32) THEN GOSUB 2000:GOTO
600
640 IF A$=CHR$(11) THEN GOSUB 3010:GOTO
610
650 IF A$=CHR$(10) THEN GOSUB 3510:GOTO
610 ELSE ON M GOSUB 4000,4600,5000,5500,
5700,6000:ON N GOSUB 4100,4700,5100,5600,
5750,6000:GOTO 600
1000 'DROITE*****
1005 IF Y<3 AND X>13 AND X<21 THEN 7500
1010 IF X>37 THEN 1100
1020 LOCATE X,Y:PRINT " "
1030 LOCATE X,Y+2:PRINT " "
1040 LOCATE X+1,Y:PRINTGR$(4)
1050 LOCATE X+1,Y+2:PRINTGR$(8)
1060 ON N GOSUB 4000,4600,5000,5500,5700
,6000
1070 LOCATE X+1,Y+2:PRINTGR$(5)
1075 A3=POINT((X-1)*8,((Y+2)*8)+8):IF A3
<0-8 THEN 1080 ELSE X=X+1:GOTO 2900
1080 ON N GOSUB 4100,4700,5100,5600,5750
,6000
1090 X=X+1
1100 A$=INKEY$
1110 IF A$<>"* THEN RETURN ELSE 1005
1500 'GAUCHE*****
1510 IF X<1 THEN 1600
1520 LOCATE X,Y:PRINT " "
1530 LOCATE X,Y+2:PRINT " "
1540 LOCATE X-1,Y:PRINTGR$(7)
1550 LOCATE X-1,Y+2:PRINTGR$(8)
1560 ON N GOSUB 4000,4600,5000,5500,5700
,6000
1570 LOCATE X-1,Y+2:PRINTGR$(9)
1575 A3=POINT((X-1)*8,((Y+2)*8)+8):IF A3
<0-8 THEN 1580 ELSE LOCATE X-1,Y:PRINT
":LOCATE X-1,Y+2:PRINT " ":X=X-1:GOTO 29
00

```

```

7 CLEAR , , 7
10 CLS:SCREEN 1,7,4:CONSOLE 0,24,1
15 CONSOLE 23,24,0,2:SCREEN 0,3:ATTRB 0,
0:LOCATE 0,24:PRINT " JEREMIE LE GRIM
PEUR " :$C:CONSOLE 0,23:SCREEN 1,7:CO
NSOLE 0,24,1,0:ATTRB 1,1
100 LINE(0,32)-(184,32),-1
105 LINE(216,32)-(320,32),-1
110 LINE(0,72)-(48,72),-1
120 LINE(112,72)-(192,72),-1
125 LINE(232,72)-(320,72),-1
130 LINE(0,112)-(192,112),-1
135 LINE(232,112)-(320,112),-1
140 LINE(0,152)-(48,152),-1
145 LINE(96,152)-(320,152),-1
150 LINE(0,184)-(320,184),-1
160 FOR Y=20 TO 68 STEP 4
162 LINE(12,Y)-(20,Y),-5
164 NEXT Y
166 FOR Y=100 TO 148 STEP 4
168 LINE(12,Y)-(20,Y),-5
170 NEXT Y
172 FOR Y=140 TO 180 STEP 4
174 LINE(38,Y)-(43,Y),-5
176 NEXT Y
178 FOR Y=100 TO 148 STEP 4
180 LINE(107,Y)-(116,Y),-5
182 LINE(179,Y)-(189,Y),-5
183 LINE(267,Y)-(278,Y),-5
184 NEXT Y
190 FOR Y=20 TO 108 STEP 4
192 LINE(236,Y)-(244,Y),-5
194 LINE(299,Y)-(307,Y),-5
196 NEXT Y
200 LINE(64,33)-(64,64),1
205 LINE(96,33)-(96,64),1
210 LINE(208,0)-(208,112),1
300 DEFGR$(0)=0,0,0,1,3,3,1,7
310 DEFGR$(1)=0,0,0,128,192,192,128,224
315 DEFGR$(2)=15,23,39,35,35,46,40,8
320 DEFGR$(3)=240,232,228,196,196,116,20

```

[illegible]

```

440 DEFG#(27)=&B000000000,&B000000000,&B
1000000,&B11000000,&B01000000,&B11000000
,&B11000000,&B11000000
445 DEFG#(28)=&B11000000,&B10110000,&B
0001100,&B01000100,&B00110000,&B00110000
,&B00000000,&B000000000
450 DEFG#(29)=&B000000000,&B10111000,&B
0110000,&B10010000,&B001110000,&B00110000
,&B00110000,&B00110000
455 DEFG#(30)=&B00110000,&B00100000,&B
0100000,&B000011000,&B000001000,&B00000000
,&B00000000,&B000000000
460 DEFG#(31)=&B000101100,&B00101100,&B
0100100,&B000011100,&B000001100,&B000001100
,&B00001100,&B000010100
465 DEFG#(32)=&B00100100,&B00100100,&B
1001000,&B000011000,&B000000000,&B00000000
,&B00000000,&B000000000
470 DEFG#(33)=&B000000000,&B000000000,&B
00000000,&B000000000,&B000111000,&B00011100
,&B00001100,&B01111010
475 DEFG#(34)=&B00011000,&B00111000,&B
0111100,&B0111110,&B0111111,&B0111111
,&B00100100,&B01101100
480 DEFG#(35)=&B000000000,&B00100000,&B
0100000,&B00100001,&B00100011,&B00100011
,&B00010001,&B00000111
485 DEFG#(36)=&B00000011,&B00000011,&B
0000011,&B00010011,&B0010111,&B0010000
,&B0010000,&B000000000
490 DEFG#(37)=&B000000000,&B00000100,&B
0000100,&B10000100,&B011000100,&B11000100
,&B10001000,&B11110000
495 DEFG#(38)=&B11000000,&B11110000,&B
1100000,&B1001000,&B11110100,&B00000100
,&B00000100,&B000000000
500 DEFG#(39)=&B00000000,&B01101100,&B
1111110,&B1111110,&B00111100,&B00111000
,&B00010000,&B000000000
510 DEFG#(40)=&B000000000,&B000000000,&B
0000000,&B000000000,&B11100000,&B00010000
,&B10111100,&B01111111
520 DEFG#(41)=&B000000000,&B000000000,&B
0100000,&B01100000,&B10000000,&B00010000
,&B01110000,&B100000000
530 DEFG#(42)=&B000000000,&B01111000,&B
1111100,&B11111100,&B001111000,&B01010100
,&B10010010,&B01001001
540 DEFG#(43)=&B00111000,&B01010100,&B
1101111,&B00111111,&B000011000,&B00110100
,&B10010000,&B000100000
545 DEFG#(44)=&B10000000,&B00100000,&B
1000000,&B11000000,&B11000000,&B01100000
,&B00110000,&B000000000
550 DEFG#(45)=&B000000000,&B01110000,&B
0101000,&B10101111,&B01111111,&B00010100
,&B00100101,&B01010010
555 DEFG#(46)=&B11110000,&B000001100,&B
0110000,&B11000000,&B11000000,&B11000000
,&B000000000,&B000000000
560 DEFG#(47)=&B00000011,&B000000100,&B
00000011,&B000000011,&B000000011,&B00000001
,&B00001100,&B000000000
565 DEFG#(48)=&B00001100,&B00101010,&B
1101010,&B11111100,&B00001000,&B00001010
,&B00001001,&B000000100
570 DEFG#(49)=&B00000111,&B00110000,&B
0001000,&B00000011,&B00000011,&B00000011
,&B000000000,&B000000000
575 DEFG#(50)=&B000000000,&B00000110,&B

```

Suite page 3

```

1  *****
2  *
3  *
4  * SECRET DE LA PYRAMIDE *
5  *
6  *
7  *
8  *****
9
10 CLS:SCREEN2=0,CLEAR,0:DIMD(5):DIMC
11 (5):PH=2:PV=9:MH(1)=28:MV(1)=9:MH(2)=11:
12 MV(2)=9:LI=0:RA=12:T=GOSUB6100:GOSUB6
13 500:GOSUB5000:GOSUB4561:GOSUB4100:GOTO10
14 0
15
16 50 CLS:FORI=1TO5:D(I)=0:C(I)=0:NEXTI:PH=
17 2:PV=9:MH(1)=28:MH(2)=11:MV(2)=9
18 :D(0)=0:C(0)=2:LI=0:G$="":J$="":F=0:T
19 =0:RA=12:GOSUB6500:GOSUB6220:GOSUB5000:G
20 OSUB4561:GOSUB4100
21 0
22 99 *****
23 99 * DEPLACEMENT DU CHERCHEUR *
24 99 *****
25
26 100 T=T+1:AS=INKEY$:IFAS="" THEN 130 EL
27 SEAS=ASC(A$)
28
29 110 X=PH:Y=PV:PH=PH-(A=8)-(A=9):PV=PV+(A
30 =11)-(A=10):YL=POINT(PH#83,PV#3)
31 120 IF YL=7 THEN PH=X:PV=Y
32 121 IF SCREEN(PH,PV)=42 THEN 130
33 122 R=POINT(PH#84,PV#0+1):IF R=7 OR R=0
34 OR R=1 OR R=1 THEN 130

```



```

124 JS=J+GR*(R-2):COLOR3,0:LOCATE32,RA:
PRINTJ$;L=LEN(J$):IF L=5 THEN GOSUB 300
125 PLAYQ$P$;IF W=1 THEN DCR(1)=D(R-1)+
100#R
130 PSET(X,Y)CHR$(127),0:PSET(PH,PV)GR$(
7),1
131 COLOR3,0:LOCATE1,1:PRINT"CHRONOMETRE
":T
132 IF T/PE=INT(T/PE) THEN GOSUB 4600
134 IFPH=5 AND PV=8 THEN S0=S0+3000:GOTO
6300
135 IF PH=13 AND PV=11 THEN GOSUB 6270
138 IF T<TE THEN 100
139 '*****
140 ' DEPLACEMENT DES MONSTRES #
141 '*****
142 IF T<TE+100 THEN I=1:LOCATE3,6:PRINT
" ":GOTO145
143 LOCATE1,6:PRINT" ":I=INT(2#RND)+1
145 R=RND:IFR>.4 THEN 100
150 A=(PH*(MH(I))-<PH>MH(I)):B=(PV*(MV(I))
-(<PV>MV(I)))
151 XF=MH(I)+A:YF=MV(I)+B
152 IF POINT(XF#8+3,YF#8+3)<>7 THEN 190
153 IFB=0 THEN 161
154 R=RND:IFR>.5 THEN 161
160 IFFPOINT (MH(I)*8+3,YF*8+3)<>7 THEN X
F=MH(I):GOTO190
161 IF POINT(XF#8+3,MV(I)*8+3)<>7 THEN Y
F=MV(I):GOTO190
162 R=RND:IFR>.5 THEN 164
163 IF POINT((MH(I)-1)*8+3,MV(I)*8+3)<>7
THEN XF=MH(I)-1:YF=MV(I):GOTO190
164 IF POINT((MH(I)+1)*8+3,MV(I)*8+3)<>7
THEN XF=MH(I)+1:YF=MV(I):GOTO190
165 R=RND:IFR>.5 THEN 167
166 IF POINT(MH(I)*8+3,(MV(I)+1)*8+3)<>7
THEN XF=MH(I):YF=MV(I)+1:GOTO190
167 IF POINT(MH(I)*8+3,(MV(I)-1)*8+3)<>7
THEN XF=MH(I):YF=MV(I)-1:GOTO190
168 GOTO100
190 IFS=7 OR S=0 OR S=1 OR S=-1 THEN193
191 COLORS,0: LOCATE MH(I),MV(I):PRINTGR
$(S-2):GOTO194
193 PSET(MH(I),MV(I))CHR$(127),0
194 S=POINT(XF#8+4,YF#8+1)
195 PSET(XF,YF)GR$(5),1:IF XF=PH AND YF=
PV THEN 3000
200 MH(I)=XF#8,MV(I)=YF:GOTO100
204 '*****
205 ' AFFICHAGE DU CODE #
206 '*****
230 LOCATE31,10:PRINT" ":FORI=1
TO5
310 IF MID$(J$,I,1)=MID$(G$,I,1) THEN CO
LOR1,0:LOCATE31+1,10:PRINTMID$(J$,I,1):C
OLOR7,0:LOCATE31+1,2:PRINTMID$(J$,I,1):C
(I)=400
320 NEXTI
330 IF G$=J$ THEN GOSUB 500
400 RA=RA+1:J$="":IF RA=14 OR RA=16 THEN
GOSUB4490
410 RETURN
500 LOCATE33,11:PRINT" ":RETURN
3000 PH=2:PV=9:Z=2+1:LOCATE2*(Z-1),4:PRI
NT" ":LOCATE4F,YF:PRINT" ":XF=28:YF=9:M
H(I)=XF:MV(I)=YF
3005 IF Z=3 THEN 6290
3010 GOTO100
3997 '*****
3998 ' PRESENTATION #
3999 '*****
4100 FORI=9TO4

```

```

4110 A=INT(RND*5):A(1)=A
4120 FORJ=0TO I-1
4130 IF A(J)=A(1) THEN 4110
4140 NEXTJ
4150 G$=G$+GR$(A(I))
4160 NEXTI:AS=5:GOTO4500
4490 AS=19-RA
4500 FORJ=0TO4:FORI=1TOAS
4510 X1=INT(RND*28)+1:Y1=INT(RND*(15-L1))
+8
4520 IF SCREEN(X1,Y1)<32 THEN 4510
4530 COLORJ+2,0:LOCATEX1,Y1,0:PRINTGR$(J)
)
4540 NEXTI:NEXTJ
4560 PSET(X,Y):CHR$(127),0:RETURN
4561 COLOR1,0:LOCATE1,4:PRINTGR$(7)+" "+
GR$(7)+" "+GR$(7)
4570 COLOR1,0:LOCATE1,6:PRINTGR$(5)+" "+
GR$(5):RETURN
4600 LI=LI+1:LINE(1,24-LI)-(29,24-LI)
4602 IF PV=23-LI THEN PV=9:PH=2:SET(PH,
PV):GR$(7),1:X=PH:Y=PV
4604 IFMV(1)=23-LI THEN MV(1)=9:MH(1)=28
:PSET(MH(1),MV(1)):GR$(5),1
4605 IFMV(2)=23-LI THEN MV(2)=9:MH(2)=28
:PSET(MH(2),MV(2)):GR$(5),1
4609 LINE(1,23-LI)-(29,23-LI) "
4610 LINE(1,23-LI)-(29,23-LI):CHR$(127),7
:PLAY"40L4T3"+M1+M2$
4611 IFL1=14 THEN 6300
4630 RETURN
4996 '#####
4997 ' $ LABYRINTHE $
4998 '#####
5000 BOX(1,1)-(29,23):CHR$(127),7:RESTORE
5002 COLOR0,0:FORI=1TO5:LOCATE3+1,1,0:
PRINTGR$(45):LOCATE3+1,3,0:PRINTGR$(4
5):NEXTI
5003 P$="DODDEREPESISISISI"Q$="A0T1L4"
5010 FORJ=1TO14:READ$
5020 FORI=1TO27
5030 IFMD$(E,J,1)="1" THEN PSET(J+1,I+
0):CHR$(127),7
5040 NEXTJ:PLAY"A0L5T2"+M2$:NEXTI
5050 DATA"0000000000001001000000000000"
5060 DATA"010110000010010000001000011"
5070 DATA"000000000001110000001110000"
5080 DATA"00001110000000001110000111"
5090 DATA"11000000000000000000000000"
6000 DATA"0001000000000101011001001000"
6010 DATA"000101001001010000011100111"
6020 DATA"0000011000001000110000000100"
6030 DATA"00000000000000000001110001"
6040 DATA"000010100011100000000000101"
6050 DATA"11001010001000001001110000"
6060 DATA"000010011100000000000010001"
6070 DATA"01100000000000010000100000100"
6080 DATA"000000000100100001000000100"
6085 ATTRB1,1:COLOR1,0:LOCATE13,10:PRINT
GR$(6):ATTR0,0
6086 LOCATE20,1:PRINT"Niveau"NI
6090 RETURN
6100 INPUT"DEJOUER LE PSEUDO HASARD:ENTR"

```

```

ER UN NOMBRE PLUS PETIT QUE 100";D
6109 IFQ:100 THEN6100
6110 FORI=1TO9
6120 X=INT(RND*28)+1;Y=INT(RND*15)+8
6130 NEXTI
6140 CLS
6150 DEFGR$(1)=0,60,99,99,99,99,99,99
6160 DEFGR$(2)=0,24,24,24,24,24,24,24
6170 DEFGR$(3)=0,60,66,90,74,52,0,112
6180 DEFGR$(4)=0,30,56,104,8,62,20,34
6185 DEFGR$(5)=0,8,8,16,96,64,64,64
6196 DEFGR$(5)=56,124,214,214,254,254,17
0,170
6197 DEFGR$(6)=60,66,153,189,153,153,129
,255
6198 DEFGR$(7)=56,186,146,254,16,124,66,
198
6200 CLS:ATTRB1,1:COLOR3,0:LOCATE6,10:PR
INT"LE SECRET DE LA *LOCATES,13:PRINT"PY
RAMIDE"
6210 COLOR1,0:LOCATE2,2:PRINTGR$(5);GR$(
5):LOCATE2,0:LOCATE2,20:PRINTGR$(8):COLOR
3,0:LOCATE4,20:PRINTGR$(1):COLOR4,0:LOCA
TE6,20:PRINTGR$(2)
6215 COLOR5,0:LOCATE8,20:PRINTGR$(3):COL
OR6,0:LOCATE10,20:PRINTGR$(4)
6216 COLOR1,0:LOCATE30,2:PRINTGR$(6)
6217 LOCATE30,20:PRINTGR$(7)+GR$(7)+GR$(
7)
6220 ATTRB0,0:M1$="DODORE#M1FAF#S0S0#
LALA#SI":M2$="SILA#S0S0FA#FAMIRE#RED0#D
0":S$="03L55A1T2":FORM=1TO2:PLAYS#M2$#N
EXTM:COLOR3:RETURN
6270 ATTRB1,1:LOCATE13,10:PRINT " :50:30
00:M=1:ATTRB0,0:LOCATES,8:PRINT " :RETUR
N
6290 ATTRB1,1:LOCATE13,10:PRINTGR$(7):AT
TRB0,0:COLOR7,0:LOCATE13,1:PRINTCHR$(12
7)
6300 FOR I=1 TO5:C=C+C<I>:D=D<I>:D:NEXTI
:C=C+D+S0:F=C-T:IF F=0 THEN F=0
6305 IF F>RE(N1) THEN RE(N1)=F
6310 COLOR3,0:ATTRB1,0:LOCATES,4,0:PRINT
"SCORE :":F:LOCATE8,6,0:PRINT"RECORD:":R
E(N1):PLAY"01L20T36A1"+S1$
6320 ATTRB0,0:LOCATE2,23:INPUT"VOULEZ VO
US REJOUER?";L$
6330 IF MID$(L$,1,1)="#0" THEN 50 ELSE EN
D
6500 CLS:LOCATE10,10:PRINT"NIVEAU DE JEU
:"
6510 LOCATE13,13:PRINT"1-TRES FACILE":LO
CATE13,15:PRINT"2-FACILE":LOCATE13,17:PR
INT"3-NORMAL":LOCATE13,19:PRINT"4-DIFFIC
ILE":LOCATE13,21:PRINT"5-TRES DIFFICILE"
6515 LOCATE25,10:INPUTN1
6516 IFN1<>1ANDN1<>2ANDN1<>3 ANDN1<>4AND
N1<>5 THEN 6515
6520 PE=30*(N1=5)-45*(N1=4)-55*(N1=3)-6
0*(N1=2)-70*(N1=1):TE=-100*(N1=5)-150*(N
I=4)-200*(N1=3)-250*(N1=2)-300*(N1=1):CL
S:RETURN

```


SPIDERS

Ce jeu d'action séduisant par son graphisme évolué (environ 80 caractères définis) et par ses animations, vous conduira sur la Lune. Grâce au laser qui équipe votre module spatial vous devez détruire le maximum de vaisseaux envahisseurs en forme d'araignée qui vous attaquent en vous lançant des missiles.

Olivier FAURE

Vous disposez initialement de 5 vies mais l'ordinateur vous en donne une tous les 3000 points. Vous pilotez grâce au joystick 0 et actionnez le laser avec le bouton "action" de ce dernier.

Si vous ne disposez pas de joystick, remplacez la ligne 1080 par: 1080 AS = INKEY\$: X = X + (AS = CHR\$(8) AND X > 0) - (AS = CHR\$(9) AND X < 38): IF AS = CHR\$(32) THEN GOSUB 1290.

Dans ce cas, vous pilotez avec les flèches horizontales du clavier et actionnez le laser avec la barre d'espacement.

Ce programme dans sa version intégrale nécessite une extension mémoire (il occupe 1435 octets) mais il est possible de l'utiliser sans cette dernière en retirant les lignes: 30 à 370 et 840 à 890



```
10 ATTRB0,0:CLER,100:SCREEN4,0,4:CLS
20 LF=CHR$(10):GOSUB 30
30 DEFGR(0)=0,0,0,0,0,0,1,3
40 DEFGR(1)=1,7,31,63,127,255,255,255
50 DEFGR(2)=63,31,1,3,2,0,0,0
60 DEFGR(3)=255,255,255,255,112,0,0,0
70 DEFGR(4)=128,224,240,252,254,255,255,255
80 DEFGR(5)=0,0,0,0,0,0,128,192
90 DEFGR(6)=7,15,31,63,127,127,127,127
100 DEFGR(7)=255,131,0,0,128,128,128,128
110 DEFGR(8)=255,255,7,4,0,1,7,15
120 DEFGR(9)=255,255,255,255,240,192,240,240
130 DEFGR(10)=255,255,243,115,16,0,0,1
140 DEFGR(11)=224,240,248,252,252,254,254,254
150 DEFGR(12)=255,253,255,223,251,255,255,255
160 DEFGR(13)=192,192,192,192,225,225,225,225
170 DEFGR(14)=15,31,252,220,252,60,255,126
180 DEFGR(15)=240,240,192,0,0,3,31,63
190 DEFGR(16)=0,3,1,0,73,203,239,223
200 DEFGR(17)=254,254,255,255,255,255,255,255
210 DEFGR(18)=255,255,255,255,127,127,127,127
220 DEFGR(19)=227,225,192,192,192,0,0,0
230 DEFGR(20)=239,255,247,63,63,63,28,1
240 DEFGR(21)=61,248,160,0,0,0,0,0
250 DEFGR(22)=255,255,1,1,1,1,1,1
260 DEFGR(23)=255,255,255,254,254,254,254,254
270 DEFGR(24)=63,63,31,31,31,15,7,7
280 DEFGR(25)=0,128,248,252,252,252,252,252
290 DEFGR(26)=15,31,31,31,31,127,63,31
300 DEFGR(27)=7,31,31,31,31,127,63,31
310 DEFGR(28)=252,248,248,240,240,224,224,1
320 DEFGR(29)=3,1,0,0,0,0,0,0
330 DEFGR(30)=255,255,255,127,31,7,1,0
340 DEFGR(31)=0,0,0,0,0,2,6,31,127
350 DEFGR(32)=0,0,0,0,0,1,98,252
360 DEFGR(33)=255,254,252,248,224,128,0,0
370 DEFGR(34)=0,0,0,0,0,0,0,0
380 DEFGR(35)=1,3,1,3,1,3,3,3
390 DEFGR(36)=0,128,0,128,0,128,128,128
400 DEFGR(37)=7,30,60,124,126,255,179,5
410 DEFGR(38)=192,240,120,124,252,254,152
420 DEFGR(39)=0,0,240,111,171,126,247,1
430 DEFGR(40)=0,0,0,192,252,239,191,223
```

```
440 DEFGR(41)=0,0,0,0,0,128,240,255
450 DEFGR(42)=223,119,190,120,249,246,207,252
460 DEFGR(43)=253,223,3,253,249,4,111,247
470 DEFGR(44)=223,255,184,247,232,221,123,255
480 DEFGR(45)=224,252,255,127,191,206,251,255
490 DEFGR(46)=0,0,128,224,240,252,191,239
500 DEFGR(47)=0,0,0,0,0,0,128
510 DEFGR(48)=175,248,243,83,224,219,247,255
520 DEFGR(49)=255,7,248,222,254,0,183,123
530 DEFGR(50)=223,255,239,59,63,191,207,251
540 DEFGR(51)=230,127,239,245,223,235,127,254
550 DEFGR(52)=255,255,160,199,223,199,176,109
560 DEFGR(53)=224,240,56,188,158,31,239,243
570 DEFGR(54)=0,0,0,0,0,1,15,255
580 DEFGR(55)=0,0,0,3,63,247,253,251
590 DEFGR(56)=0,0,15,246,213,126,239,221
600 DEFGR(57)=0,0,0,0,0,0,0,1
610 DEFGR(58)=0,0,1,7,15,63,253,247
620 DEFGR(59)=7,63,255,254,253,115,223,255
630 DEFGR(60)=251,255,29,239,23,187,222,255
640 DEFGR(61)=191,251,192,191,159,32,246,239
650 DEFGR(62)=251,238,125,30,159,111,243,63
660 DEFGR(63)=7,15,28,61,121,248,247,207
670 DEFGR(64)=255,255,5,227,251,227,13,182
680 DEFGR(65)=103,254,247,175,251,215,254,127
690 DEFGR(66)=251,255,247,220,252,253,243,223
700 DEFGR(67)=255,224,31,123,127,0,237,222
710 DEFGR(68)=245,31,207,202,7,219,239,255
720 DEFGR(69)=0,0,64,64,224,64,64,0
730 DEFGR(70)=0,1,1,1,1,1,1,0
740 DEFGR(71)=3,7,61,207,10,250,130,142
750 DEFGR(72)=192,224,188,243,80,95,65,113
760 DEFGR(73)=3,71,127,15,138,242,4,6
770 DEFGR(74)=192,226,254,240,81,79,32,96
780 DEFGR(75)=0,0,64,40,110,16,11,9
790 DEFGR(76)=0,0,8,146,212,32,138,40
```

```
800 DEFGR(77)=2,36,85,11,32,37,67,51
810 DEFGR(78)=0,88,116,12,98,208,46,64
820 ' TERRE.....
830 LOCATE0,0,0:X=30:COL=Y=1:LF=FORN=1
TO 140:K=INT(RND*319):I=INT(RND*70):C=N:
20:PSET(K,T),C:NEXTN
840 LOCATE X,Y:COLOR 4,0:PRINT GR$(0):GR
$(1):COLOR 7,4:PRINT GR$(2):GR$(3):COL
OR 4,0:PRINT GR$(4):GR$(5):
850 LOCATE X,Y:PRINT LF:PRINT GR$(6):
COLOR 4,2:PRINT GR$(7):GR$(8):GR$(9):GR
$(10):COLOR 4,0:PRINT GR$(11):
860 LOCATE X,Y:PRINT LF:LF=:COLOR 4,2:
PRINT GR$(12):GR$(13):GR$(14):GR$(15):GR
$(16):COLOR 4,0:PRINT GR$(17):
870 LOCATE X,Y:PRINT LF:LF=:PRINT
GR$(18):COLOR 4,2:PRINT GR$(19):GR$(20):
GR$(21):GR$(22):COLOR 4,0:PRINT GR$(23):
880 LOCATE X,Y:PRINT LF:LF=:PRINT
INT GR$(24):COLOR 4,2:PRINT GR$(25):GR
$(26):GR$(27):COLOR 4,0:PRINT GR
$(28):
890 LOCATE X,Y:PRINT LF:LF=:PRINT
GR$(29):GR$(30):COLOR 7,4:PRINT
GR$(31):GR$(32):COLOR 4,0:PRINT GR$(33):
GR$(34):
900 ' PARTIE DROITE DE LA LUNE
910 ATTRB0,0:COL=Y=22:LIG
920 LOCATE X,Y:COLOR 3,0:PRINT GR$(39):G
R$(40):GR$(41):GR$(42):COLOR 7,0:PRINT
GR$(43):GR$(44):COLOR 3,0:PRINT GR$(45):
930 LOCATE X,Y:PRINT LF:PRINT GR$(42):
GR$(43):GR$(44):GR$(45):GR$(46):GR$(47):
GR$(48):
940 LOCATE X,Y:PRINT LF:PRINT GR$(48):
GR$(49):GR$(50):GR$(51):GR$(52):GR$(53):
GR$(54):
950 ' PARTIE GAUCHE DE LA LUNE
960 X=6:COL=Y=22:LIG
970 LOCATE X,Y:COLOR 3,0:PRINT GR$(34):G
R$(35):GR$(36):GR$(37):GR$(38):GR$(39):G
R$(40):
980 LOCATE X,Y:PRINT LF:PRINT GR$(34):
GR$(35):GR$(36):GR$(37):GR$(38):GR$(39):
GR$(40):
1000 LOCATE0,0,0:ATTRB1,1:LOCATE12,12:PR
INT"SPIDERS":PLAY"DOREMIFASOLAS":LOCATE
12,12:PRINT
1010 PLAY"OSL8DOREMIFASOL20LASID0"
1020 ' BOUCLE PRINCIPALE
1030 ATTRB0,0:X=19:ARH=10:ARH1=30:VIE=4:
C=1:REC=3000:NV=0.6
1040 IF VIE<0 THEN GOTO 1660
1050 IF SCORE=REC THEN GOSUB 1740
1060 ATTRB0,0:LOCATE1,1:PRINT"SCORE":SCD
RE:LOCATE1,3:PRINT"VIE":VIE=VIE-3:COS(
ARH*0.1)+14:ARH=ARH+X:PSET(X,20):GR$(35):
1:PSET(X+1,20):GR$(36):1:PSET(X+2,20):GR$(37):
4:PSET(X+3,20):GR$(38):4
1070 HI=3:COS(ARH*0.1)+12:ARH1=HI
1080 A=STICK(0):X=X+A*(A=7 ANDX<0)-A*(A=3 AND
X>38):IF STRIG(0)=1 AND A<1 THEN GOSUB
B 1290
1090 ARH=ARH+ARH*X AND ARH>0.4
1100 ARH1=ARH1+ARH1*X AND ARH1>0.4
1110 LOCATE0,0,0:PSET(ARH,ARV):GR$(71),C:
PSET(ARH1,ARV1):GR$(72),C
1120 PSET(ARH,ARV1):GR$(71),C:PSET(ARH1,
ARV1):GR$(72),C
1130 PSET(ARH,ARV):GR$(73),C:PSET(ARH1,AR
V1):GR$(74),C
1140 PSET(ARH,ARV1):GR$(73),C:PSET(ARH1,AR
V1):GR$(74),C
1150 IF SCORE>5000 THEN NV=0.3
1160 IF SCORE>10000 THEN NV=0.2
1170 IF RND<NV THEN GOSUB 1470
1180 HARH=ARH:HARV=ARV
1190 HARH1=ARH1:HARV1=ARV1
1200 LOCATEHARH,HARV:PRINT "
1210 LOCATEHARH1,HARV1:PRINT "
1220 PSET(HX,20):1:PSET(HX+1,20):1:PSET(HX+2,20):1:PSET(HX+3,20):1
1230 GOTO 1040
1240 FOR BH=ARV TO 20
1250 PSET(ARH1,BH+1):GR$(69),7
1260 HARH=ARH1:HARV=BH
1270 PSET(HARH+1,HARV+1):1:NEXT BH
1280 RETURN
1290 IF ABS(ARH-X)<ABS(ARH1-X) THEN L=A
RV
1300 IF ABS(ARH-X)>ABS(ARH1-X) THEN L=A
RV1
1310 PSET(ARH,ARV):GR$(71),C:PSET(ARH1,AR
V1):GR$(72),C:PSET(ARH,ARV1):GR$(73),C:PSE
T(ARH1,ARV1):GR$(74),C:LINE(8*X+7,8*20
-1)-(8*X+7,L*8+8),4:PLAY"L2DOMIS0050004S
```

```
DMID0:LINE(8*X+7,8*20-1)-(8*X+7,L*8+8),1:
8
1320 IF X=ARH OR X=ARH1 THEN GOSUB 1350
1330 IF X=ARH1 OR X=ARH1+1 THEN GOSUB 141
0
1340 PSET(ARH,ARV):1:PSET(ARH1,ARV1):1:
PSET(ARH1,ARV1):1:PSET(ARH1,ARV1):1:
RETURN
1350 ATTRB0,0:COLOR1:LOCATEARH,ARV-1:PR
INTGR$(75):LOCATEARH1,ARV:PRINTGR$(78):C
OLOR3:LOCATEARH+1,ARV-1:PRINTGR$(76):LOC
ATEARH,ARV:PRINTGR$(77)
1360 FOR T=1 TO 150:NEXT:PLAY"OIL3REL1FA
PREL2FAMIO2L1REMIL203REOIL3FADOSOL105REL
30IREL203RES0FA"
1370 COLOR0:LOCATEARH,ARV-1:PRINT "1:LOC
ATEARH+1,ARV:PRINT "1:LOCATEARH,ARV:PR
INT "1:LOCATEARH,ARV:PRINT "
1380 ATTRB1,1:COLOR1:LOCATEARH,ARV-1:PR
INTGR$(75):LOCATEARH1,ARV:PRINTGR$(78):C
OLOR3:LOCATEARH+1,ARV-1:PRINTGR$(76):LOC
ATEARH,ARV:PRINTGR$(77):FOR R=1 TO 20:N
EXT
1390 COLOR0:LOCATEARH,ARV-1:PRINT "1:LOC
ATEARH+1,ARV:PRINT "1:LOCATEARH,ARV:PR
INT "1:LOCATEARH,ARV:PRINT "
1400 C=INT(RND*6)+1:ARH=INT(RND*38):ARV=
14:SCORE=SCORE+500:RETURN
1410 ATTRB0,0:COLOR1:LOCATEARH,ARV-1:PR
INTGR$(75):LOCATEARH1,ARV:PRINTGR$(78):C
OLOR3:LOCATEARH+1,ARV-1:PRINTGR$(76):LOC
ATEARH,ARV:PRINTGR$(77)
1420 FOR T=1 TO 150:NEXT:PLAY"OIL3REL1FA
PREL2FAMIO2L1REMIL203REOIL3FADOSOL105REL
30IREL203RES0FA"
1430 COLOR0:LOCATEARH,ARV-1:PRINT "1:LOC
ATEARH+1,ARV:PRINT "1:LOCATEARH,ARV:PR
INT "1:LOCATEARH,ARV:PRINT "
1440 ATTRB1,1:COLOR1:LOCATEARH,ARV-1:PR
INTGR$(75):LOCATEARH1,ARV:PRINTGR$(78):C
OLOR3:LOCATEARH+1,ARV-1:PRINTGR$(76):LOC
ATEARH,ARV:PRINTGR$(77):FOR R=1 TO 20:N
EXT
1450 COLOR0:LOCATEARH,ARV-1:PRINT "1:LOC
ATEARH+1,ARV:PRINT "1:LOCATEARH,ARV:PR
INT "1:LOCATEARH,ARV:PRINT "
1460 C=INT(RND*6)+1:SCORE=SCORE+500:ARH1
=INT(RND*38):ARV1=14:RETURN
1470 IF RND<0.5 THEN GOTO 1550 ELSE1400
1480 W=ARH+1
1490 W=ARV+1
1500 FOR R=A TO 21
1510 PSET(W,R):GR$(69),7
1520 HW=HARH+R
1530 PSET(HW,HR):1:NEXT:IFW=X OR W=X+1
THEN GOSUB 1610
1540 RETURN
1550 A=ARV+1:W=ARH+1
1560 FOR R=A TO 21
1570 PSET(W,R):GR$(69),7
1580 HW=HARH+R
1590 PSET(HW,HR):1:NEXT:IFW=X OR W=X+1
THEN GOSUB 1610
1600 RETURN
1610 ATTRB1,1:LOCATEX-1,21:PRINTGR$(75):
GR$(76):PLAY"DIL2REFAD002L3SIFAS0"
1620 ATTRB1,1:LOCATEX-1,20:PRINTGR$(77):
GR$(78)
1630 FOR T=1 TO200:NEXT
1640 ATTRB1,1:LOCATEX-1,21:PRINT "
1650 ATTRB1,1:LOCATEX-1,20:PRINT "1:VIE
=VIE-1:RETURN
1660 ATTRB1,1:LOCATE10,12:PRINT"GAME OVE
R"
1670 PLAY"T404L96000L4800L9600RE48REL
96REL4800L9600L4800L3LA04L9600"
1680 ATTRB0,0:LOCATE0,20:PRINT"UNE AUTRE
(O,N)"
1690 AS=INKEY$
1700 IF AS="O" THEN GOTO 10
1710 IF AS="N" THEN GOTO 1730
1720 GOTO 1690
1730 CLS:END
1740 REC=REC+3000
1750 VIE=VIE+1:RETURN
```

Le numéro de la rentrée sera en vente chez votre marchand habituel le 31 Août, N° 46, 8 francs.

JEREMIE LE GRIMPEUR

Suite de la page 2

```
1500 ON N GOSUB 4100,4700,5100,5600,5750
,6000
1510 X=X-1
1520 AS=INKEY$
1530 IF AS<>"*" THEN RETURN ELSE 1510
2000 'SAUT*****
2010 IF X=27 AND Y=1 THEN 3000
2020 IF X=14 AND Y=6 THEN D1=96:E1=32:GO
TO 2400
2030 IF A=1 AND X>1 THEN 2100
2040 IF A=2 AND X<37 THEN 2200 ELSE RETU
RN
2100 LOCATE X,Y+2:PRINT "
2110 LOCATE X,Y:PRINT "
2120 LOCATE X-1,Y:PRINTGR$(13)
2130 LOCATE X-3,Y+1:PRINTGR$(14):GR$(15)
2140 MO=0:ON N GOSUB 4000,4600,5000,5500
,5700:MO=3:ON N GOSUB 4100,4700,5100,560
0,5750:MO=3:ON N GOSUB 4000,4600,5000,55
00,5700:ON N GOSUB 4100,4700,5100,5600,5
750
2150 LOCATE X-1,Y:PRINT "1:X=X-1
2160 LOCATE X-2,Y+1:PRINT "
2170 LOCATE X,Y:PRINTGR$(7)
2180 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(9)
2190 MO=0:A3=POINT(X*8,(Y+2)*8+8):IF A
3<>0 THEN ON N GOSUB 4200,4900,5200,610
0,6110,6120:RETURN ELSE 2900
2200 LOCATE X,Y+2:PRINT "
2210 LOCATE X,Y:PRINT "
2220 LOCATE X-1,Y:PRINTGR$(10)
2230 LOCATE X-1,Y+1:PRINTGR$(11):GR$(12)
2240 MO=0:ON N GOSUB 4000,4600,5000,5500
,5700,6000:ON N GOSUB 4100,4700,5100,560
0,5750,6000:MO=3:ON N GOSUB 4000,4600,50
00,5700,6000:ON N GOSUB 4100,4700,5100,5
600,5750,6000:ON N GOSUB 4100,4700,5100,5
600,5750,6000
2250 LOCATE X-1,Y:PRINT "1:X=X+1
2260 LOCATE X,Y+1:PRINT "
2270 LOCATE X,Y:PRINTGR$(4)
2280 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(5)
2290 MO=0:A3=POINT(X*8,(Y+2)*8+8):IF A
3<>0 THEN ON N GOSUB 4200,4900,5200,610
0,6110,6120:RETURN ELSE 2900
2300 LOCATE X,Y:PRINT "
2310 LOCATE X,Y+2:PRINT "
2320 LOCATE X-2,Y-1:PRINT "
2330 LOCATE X-2,Y+1:PRINT "
2340 LOCATE X-2,Y+3:PRINT "
2350 LOCATE X-3,Y:PRINTGR$(26):GR$(27)
2360 LOCATE X-1,Y+2:PRINTGR$(28)
2370 LINE(D1,E1)-(D1,E1+32),1
2440 FOR T=1 TO 80:NEXT T
```

```
2450 LOCATE X-2,Y+2:PRINT "
2460 LOCATE X-2,Y-2:PRINT "
2470 LOCATE X-3,Y+2:PRINTGR$(29)
2480 LOCATE X-3,Y+2:PRINTGR$(30)
2490 FOR T=1 TO 30:NEXT T
2492 AS=INKEY$:IF AS=CHR$(32) THEN X=X-3
:GOTO 2900
2510 LOCATE X-3,Y-1:PRINT "
2520 LOCATE X-4,Y:PRINT "
2530 LOCATE X-4,Y+2:PRINT "
2540 LOCATE X-4,Y:PRINTGR$(31)
2550 LOCATE X-4,Y+2:PRINTGR$(32)
2555 LINE(D1,E1)-(D1-15,E1+10),1
2560 LINE(D1-15,E1+10)-(D1-19,E1+28),1
2560 FOR T=1 TO 90:NEXT T
2570 AS=INKEY$
2580 IF AS=CHR$(32) THEN 2700
2585 LOCATE X-5,Y-1:PRINT "
2590 LOCATE X-5,Y:PRINT "
2595 LOCATE X-5,Y+2:PRINT "
2598 LOCATE X-6,Y+4:PRINT "
2600 LOCATE X-3,Y:PRINTGR$(29)
2605 LOCATE X-3,Y+2:PRINTGR$(30)
2610 LINE(D1,E1)-(D1-16,E1+22),1
2620 FOR T=1 TO 70:NEXT T
2630 LOCATE X-3,Y-1:PRINT "
2640 LOCATE X-4,Y:PRINT "
2650 LOCATE X-4,Y+2:PRINT "
2655 LOCATE X-3,Y:PRINTGR$(26):GR$(27)
2660 LOCATE X-1,Y+2:PRINTGR$(28)
2665 LINE(D1,E1)-(D1,E1+32),1
2670 LOCATE X-3,Y-1:PRINT "
2675 LOCATE X-4,Y:PRINT "
2676 LOCATE X-5,Y+2:PRINT "
2680 LOCATE X-1,Y:PRINTGR$(31)
2682 LOCATE X-1,Y+2:PRINTGR$(32)
2685 LINE(D1,E1)-(D1+14,E1+10),1
2687 LOCATE X-1,Y+1:PRINT "
2690 FOR T=1 TO 100:NEXT T
2695 LOCATE X+1,Y-1:PRINT "1:IF M=1 THEN
LINE(96,32)-(96,64),1:GOTO 2400 ELSE GO
TO 2400
2700 M=M+1:ON M GOTO 2710,2700
2710 BOXF(70,33)-(110,65),-8
2715 LINE(96,32)-(96,64)
2720 D1=64:E1=32:X=X-4
2730 GOTO 2400
2730 BOXF(50,33)-(75,65),-8
2740 X=X-5:LOCATE X,Y:PRINTGR$(7)
2750 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(9)
2800 LINE(64,32)-(64,64),1
2820 LINE(96,32)-(96,64),1
2830 M=1:SC=SC+1:GOSUB 6500:RETURN
2900 'CHUTE*****
2910 LOCATE X,Y-1:PRINT "
2920 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(32)
2925 LOCATE X,Y:PRINTGR$(31)
2927 IF Y=5 OR Y=10 OR Y=15 OR Y=19 THEN
```

```
LOCATE X,Y+2:PRINT "1:LOCATE X,Y:PRIN
T "1:LOCATE X-1,Y+3:PLAY"T2L1203LA":Y=Y+
1:GOTO 7000
2930 PLAY"AIT4L405LA"
2940 Y=Y+1:GOTO 2910
3000 'MONTÉE *****
3005 IF Y=16 OR Y=11 OR Y=1 THEN 3300
3010 A4=POINT(X*8,(Y+2)*8+4):IF A4=-8
THEN GOTO 3200 ELSE 3020
3020 LOCATE X,Y:PRINTGR$(16)
3030 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(17)
3040 GOSUB 3900
3050 LOCATE X,Y:PRINTGR$(18)
3060 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(19)
3070 IF M=4 THEN GOSUB 5500:FOR T=1 TO 1
5:NEXT T ELSE FOR T=1 TO 50:NEXT T
3100 LOCATE X,Y:PRINTGR$(20)
3110 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(21)
3120 Y=Y-1:IF M=4 THEN GOSUB 5600:FOR T=
1 TO 15:NEXT T ELSE FOR T=1 TO 50:NEXT T
3122 AS=INKEY$
3124 IF AS<>"*" THEN RETURN
3126 IF Y=16 OR Y=11 OR Y=1 THEN 3300
3130 LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(22)
3140 LOCATE X,Y+3:PRINTGR$(23)
3150 IF M=4 THEN GOSUB 5500:FOR T=1 TO 1
5:NEXT T ELSE FOR T=1 TO 50:NEXT T
3160 LOCATE X,Y+3:PRINT "
3170 LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(16)
3180 LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(17)
3190 Y=Y-1:IF M=4 THEN GOSUB 5600
3200 AS=INKEY$
3210 IF AS<>"*" THEN RETURN ELSE 3005
3220 AS=INKEY$
3230 IF AS<>"*" AND AS<>CHR$(11) THEN RETU
RN
3310 ON N GOSUB 4000,4600,5000,5500
3315 ON N GOSUB 4100,4700,5100,5600
3320 GOTO 3300
3500 'DESCENTE*****
3505 IF Y=6 AND X<16 OR Y=11 OR Y=16 O
R Y=20 THEN 3735
3510 A4=POINT(X*8,(Y+2)*8+12):IF A4=-8
THEN GOTO 3700 ELSE 3520
3520 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(16)
3530 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(17)
3540 GOSUB 3950
3545 LOCATE X,Y:PRINT "
3550 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(22)
3560 LOCATE X,Y+4:PRINTGR$(23)
3570 IF M=4 THEN GOSUB 5500 ELSE FOR T=1
TO 60:NEXT T
3600 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(20)
3610 LOCATE X,Y+4:PRINTGR$(21)
```

```
3620 IF M=4 THEN GOSUB 5600 ELSE FOR T=1
TO 40:NEXT T
3621 Y=Y+1
3622 AS=INKEY$
3624 IF AS<>"*" THEN RETURN
3626 IF Y=6 AND X<16 OR Y=11 OR Y=16 OR
Y=20 THEN 3735
3630 LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(18)
3640 LOCATE X,Y+3:PRINTGR$(19)
3650 IF M=4 THEN GOSUB 5500 ELSE FOR T=1
TO 50:NEXT T
3670 LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(16)
3680 LOCATE X,Y+3:PRINTGR$(17)
3690 Y=Y+1:IF M=4 THEN GOSUB 5600
3700 AS=INKEY$
3710 IF AS<>"*" THEN RETURN ELSE 3500
3735 AS=INKEY$
3740 IF AS<>"*" AND AS<>CHR$(10) THEN RETU
RN
3745 ON N GOSUB 4000,4600,5000
3750 ON N GOSUB 4100,4700,5100
3755 GOTO 3735
3800 'LONGUE CORDE
3810 LOCATE X-2,Y:PRINTGR$(26):GR$(27)
3815 LOCATE X,Y+2:PRINTGR$(28)
3820 PLAY"AO7L203DOREMIFASOLAS10004DORE
MIREMI"
3825 LOCATE X-2,Y:PRINT "
3830 LOCATE X,Y+2:PRINT "
3835 X=X-2
3840 LOCATE X,Y-1:PRINT "
3845 LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(24)
3850 LOCATE X,Y+3:PRINTGR$(25)
3852 LINE(200,0)-(200,112),1
3855 Y=Y+1
3860 AS=INKEY$
3865 IF AS=CHR$(32) AND Y=6 THEN 3870
3867 IF AS=CHR$(32) AND Y=11 THEN 3870
3870 IF AS=CHR$(32) OR Y=12 THEN 2900 E
LSE 3840
3878 LOCATE X,Y:PRINT "
3880 LOCATE X,Y+2:PRINT "
3882 X=X-2:LOCATE X,Y:PRINTGR$(7):LOCATE
X,Y+2:PRINTGR$(9):LINE(200,0)-(200,112),
1:PLAY"ADOREMIFAMIREDO1N=51SC=SC+51G
OSUB 6500:RETURN
3900 'CHOIX DU SPRGM *****
3902 IF Y<14 AND Y>7 AND X<20 THEN N=2
3905 IF Y<14 AND Y>7 AND X>30 THEN N=4
3906 IF Y<19 AND Y>14 THEN N=10
3907 IF Y<4 AND X<20 THEN N=6
3910 RETURN
```

Suite page 4

THOMSON T07

JEREMIE LE GRIMPEUR

Suite de la page 3

```

3950 'CHOIX DU SPRG *****
3952 IF Y10 AND Y13 THEN LOCATE 5,10
1:PRINT "LOCATE 5,10:PRINT" "N2=2
1:GOSUB 4700
3954 IF Y10 AND Y13 AND X10 THEN N=3
3955 IF Y10 THEN N=1
3960 RETURN
4000 'PALLIER 1 *****
4005 G=0:F=0:G1=G1+F1:G2=G2+F2:F=F1+0:F
2=0
4010 IF G<30 THEN F=1 ELSE ATTRB 0,0:LOC
ATE G,K:PRINT "G=0:ATTRB 1,1
4015 IF G1<30 THEN F1=1 ELSE ATTRB 0,0:LOC
ATE G1,K:PRINT "G1=0:ATTRB 1,1
4020 IF G2<30 THEN F2=1 ELSE ATTRB 0,0:LOC
ATE G2,K:PRINT "G2=0:ATTRB 1,1
4022 IF X=G AND M=0 OR X=G1 AND M=0 OR
X=G2 AND M=0 OR X+1=G AND A=1 AND M=0
OR X+1=G1 AND A=1 AND M=0 AND X+1=G1 O
R X+1=G2 AND M=0 AND A=1 THEN 7000
4025 RETURN
4100 'AFF PALLIER 1 *****
4105 ATTRB 0,0:LOCATE G,K:PRINT "
4110 LOCATE G,F,K:PRINTGR(42)
4115 LOCATE G1,K:PRINT "
4120 LOCATE G1,F1,K:PRINTGR(42)
4125 LOCATE G2,K:PRINT "
4130 LOCATE G2,F2,K:PRINTGR(42)
4135 ATTRB 1,1:RETURN
4200 'SAUT PALLIER 1 *****
4205 IF X=G OR X=G1 OR X=G2 THEN 7000
4210 IF X=G-1 OR X=G1-1 OR X=G2-1 THEN S
C=SC+1:GOSUB 6500:RETURN ELSE RETURN
4300 'PALLIER 3 *****
4310 IF S=23 THEN N1=1
4320 IF S=3 THEN N1=2
4322 IF S=22 THEN LINE(200,70)-(200,112)
,1
4325 IF X=S AND N2=2 THEN 7000
4326 IF N2=2 AND X+1=S OR N2=2 AND X-2=S
THEN 7000
4330 IF N2=2 THEN LOCATE 5,13:PRINT "A
TTRB 0,1:LOCATE 5,13:PRINT" "ATTRB 1,
1:N2=1
4335 SA=SA+1:IF SA=5 THEN SA=0:N2=2 ELSE
N2=1
4340 RETURN
4350 'AFF PALLIER 3 *****
4355 ON N1 GOTO 4715,4800
4715 ON N2 GOTO 4725,4750
4725 LOCATE 5,10:PRINT "LOCATE 5,10:
PRINTGR(43)GR(44)
4730 S=S-1:RETURN
4750 LOCATE 5,10:PRINT "LOCATE 5,13:PR
INTGR(45):ATTRB 0,1:LOCATE 5,13:PR
INTGR(46):S=S-1:ATTRB 1,1:PLAY"TL6A003
SOLASI"
4760 RETURN
4800 ON N2 GOTO 4810,4850
4810 LOCATE 5,10:PRINT "LOCATE 5,10:
PRINTGR(47)GR(48)
4820 S=S+1:RETURN

```

```

4850 LOCATE 5,10:PRINT "ATTRB 0,1:LOC
ATE 5,13:PRINTGR(49):ATTRB 1,1:LOCATE
5,2,13:PRINTGR(50):S=S+1:PLAY"TL6A003
SOLASI"
4860 RETURN
4900 'SAUT PALLIER 3 *****
4910 IF X=S THEN 7000 ELSE RETURN
5000 'PALLIER 4 *****
5005 PA=PA+J:PA1=PA1+J1:PA2=PA2+J2
5006 IF M=3 THEN 5010 ELSE 5007
5007 IF X=PA OR X=PA1 OR X=PA2 THEN 7000
5008 IF X+1=PA OR X+1=PA1 OR X+1=PA2 THE
N 7000
5010 IF PA=13 THEN J=1:PLAY"LT303A0S1"
5015 IF PA=32 THEN J=-1:PLAY"LT303A0FA"
5020 IF PA=18 THEN J1=1:PLAY"LT303A0D0"
5025 IF PA=38 THEN J1=-1:PLAY"LT605A1D0"
5030 IF PA=13 THEN J2=1:PLAY"LT303A0FA"
5035 IF PA=38 THEN J2=-1:PLAY"LT605A1FA"
5037 RETURN
5100 'AFF PALLIER 4 *****
5105 ATTRB 0,0:LOCATE PA,18:PRINT "LOC
ATE PA,J,18:PRINTGR(42)
5110 LOCATE PA,18:PRINT "LOCATE PA+J
1,18:PRINTGR(42)
5115 LOCATE PA2,18:PRINT "LOCATE PA2+J
2,18:PRINTGR(42)
5120 ATTRB 1,1:RETURN
5200 'AFF PALLIER 4 *****
5210 IF X=PA+J OR X=PA1+J1 OR X=PA2+J2 T
HEN 7000
5220 IF X-1=PA+J OR X-1=PA1+J1 OR X-1=PA
2+J2 OR X-2=PA+J OR X-2=PA1+J1 OR X-2=PA
2+J2 THEN SC=SC+5:GOSUB 6500:RETURN ELSE
RETURN
5300 'PALIER 5 *****
5305 IF YR=18 THEN YR=1 ELSE 5540
5310 IF CR=30 THEN CR=37 ELSE CR=30
5315 IF Y=1 THEN PLAY"03AIT2L8RET1L2MIFA
S0"
5337 IF Y3 AND X<32 THEN SC=SC+12:GOSUB
6500
5340 RETURN
5400 'AFF PALLIER 5 *****
5410 LOCATE 0,0:LOCATE CR,YR:PRINT "
5420 LOCATE CR,YR+1:PRINTGR(42)
5425 YR=YR+1:ATTRB 1,1
5430 IF CR=X AND YR=Y OR CR=X AND YR=Y+1
OR CR-1=X AND YR=Y OR CR-1=X AND YR=Y+1
OR CR+1=X AND YR=Y OR CR+1=X AND YR=Y+1
THEN 7000
5435 RETURN
5500 'PALIER 6 *****
5505 IF M=0 THEN 5710 ELSE 5715
5710 IF X=BN OR X+1=BN THEN 7000
5715 BN=BN+1
5717 IF BN=24 THEN BN=24
5718 IF BN+1=X THEN SC=SC+15:GOSUB 6500
5720 FOR T=1 TO 15:NEXT T
5725 RETURN
5750 'AFF PALLIER 6 *****
5755 ATTRB 0,0:LOCATE BN-1,8:PRINT "GR
(42)
5760 ATTRB 1,1:FOR T=1 TO 30:NEXT T
5765 RETURN

```

```

6000 'PALIER 7 *****
6005 IF X=VN AND M=0 THEN 7000
6015 IF VN<1 THEN LOCATE 1,3:PRINT "VN
=1
6020 ATTRB 0,0:LOCATE VN,3:PRINTGR(42):
"ATTRB 1,1:VN=VN-0.5:PLAY"LT2RE":RETUR
N
6100 RETURN
6110 IF X=BN THEN 7000 ELSE RETURN
6120 IF X=VN THEN 7000
6130 IF X-1=VN THEN SC=SC+30:GOSUB 6500:
RETURN
6500 'SCORE
6510 ATTRB 0,0:CONSOLE 23,24,,2:LOCATE 2
8,24:PRINTSC:CONSOLE 0,24,1,0:ATTRB 1,1:
RETURN
7000 IF X<3 THEN X=3
7002 IF X>37 THEN X=36
7004 LOCATE X-3,Y-1:PRINT "LOCATE X
-3,Y:PRINT "LOCATE X-1,Y+2:PRINTGR
(40)GR(41):FOR F=1 TO 3
7005 LOCATE 19,1:PRINTGR(0)GR(37):LOCA
TE 19,3:PRINTGR(2)GR(38):PLAY"03T4L24A
7D0T2L2A2REMIFASOLASIO4D0REMIFASOLA"
7010 LOCATE 19,1:PRINTGR(35)GR(1):LOCA
TE 19,3:PRINTGR(36)GR(3):PLAY"03T4L24A
7D0T2L2A2REMIFASOLASIO4D0REMIFASOLA"
7015 NEXT F
7020 PLAY"03T4L404D0D0D0D0REMIFASIO4D0
IMIMI"
7025 PLAY"05SILASILAD003D0RESI"
7030 CONSOLE ,,0:FOR C=6 TO 1 STEP -1
7035 COLOR C:LOCATE 24,1:PRINTGR(53)GR(
54):S"LOCATE 25,3:PRINT"PERDU":LINE(1
99,1)-(178,9),3:LINE(199,31),3:LINE(23
0,31),3:PLAY"05T2L4SILASOSOLASISILAD0":N
EXT C
7040 PLAY"03T4L40SILASOFAMIREDO04SILASO
FAMIREDO03SILASOFAMIREDO02SILASOFAMIREDO
01SILASOFAMIREDO00SILASOFAMIREDO0"
7050 FOR T=1 TO 70:NEXT T:CLR:GOTO 10
7500 'GAGNE *****
7505 LOCATE 19,1:PRINT "LOCATE 19,3:P
RINT "LINE(152,32)-(190,32),-8:LINE(1
52,32)-(152,64),0
7507 FOR Y=2 TO 20:LOCATE 20,Y-1:PRINT
"LOCATE 20,Y:PRINTGR(0)GR(1):LOCATE
20,Y+2:PRINTGR(2)GR(3):PLAY"02T4L2D0":
NEXT Y:PLAY"03T4L24AIRE"
7505 PLAY"TL4A001D0REMIFASOLASIO2D0REM
I4L6FASOLASIO3D0REMIFASOLASIO4D0REMIFASO
LASIO5D0REMIFASOLASIO"
7510 CONSOLE ,,0:ATTRB 0,0:FOR C=6 TO 1 S
TEP -1
7520 COLOR C-1:LOCATE 13,2:PRINTGR(39):
LOCATE 19,4:PRINTGR(39):LOCATE 17,5:COL
OR C:PRINTGR(39):COLOR C-1:LOCATE 11,4:
PRINTGR(39):LOCATE 18,1:PRINTGR(39):LO
CATE 21,2:PRINT GR(39):COLOR 6:LOCATE 1
5,4:PRINTGR(39):LOCATE 11,1:PRINTGR(39)
7525 PLAY"05L6T2SILASIO0SISILA":NEXT C
7530 FOR X=37 TO 0 STEP -1
7535 IF Z=51 THEN Z=52:C=1 ELSE Z=S1:C=3
7540 COLOR 4:ATTRB 1,1:LOCATE X,12:PRINT
GR(42):"ATTRB 0,0:COLOR C:PRINTGR(3
9):ATTRB"LT04T3PPP":NEXT X:COLOR 5
7550 PLAY 1,0:PLAY"03L4T3A0REMIFASOLAS
I04D0REMIFASO":LOCATE 0,12:PRINT VOUS "
PLAY"LT8PPP":ATTRB 1,1:LOCATE 0,12:PRINT
VOUS":ATTRB 1,0:PLAY"05PPPP":PRINT A

```

```

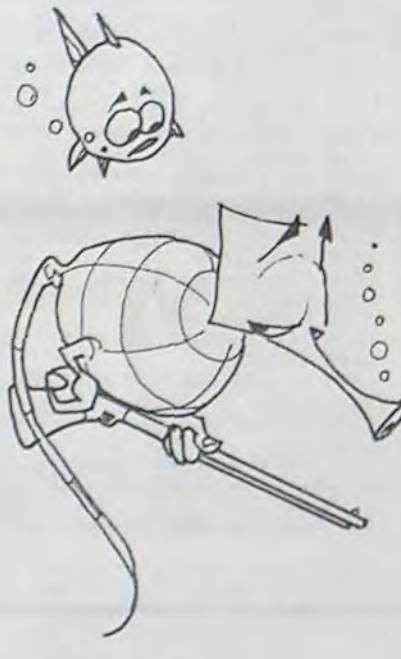
VEZ "PLAY"03PPPPPPPP":LOCATE 11,12:ATTR
B 1,1:PRINT VEZ "PLAY"05PPPPPP"
7555 ATTRB 0,0:PLAY"PPPPPP":PRINT GAGN
E":PLAY"PPPPPP":LOCATE 21,12:ATTRB 1,1:P
RINT GAGNE "
7560 PLAY"03L12S004D0D0D0D0D0D0D0D0D0
40D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0
AREMIFASOD0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0
7570 GOTO 5
13999 "AFFICHAGE DU DESSIN CHARGE ##
14000 FORI=0T0N0C-1
14010 DEFGR(1)=GR(1,1),GR(1,2),GR(1,3),
GR(1,4),GR(1,5),GR(1,6),GR(1,7),GR(1,8)
14020 ATTRB1,1:LOCATEPC(1)*2+20,PL(1)*2+
4,8:COLORCOULP(1),COULF(1):PRINTGR(1)
14030 NEXT
14040 BOXF(0,0)-(152,200),-1:DESSIN=1:GR
ILLE=0:GOTO10010
14999 "***** LIGNES DE DEFGR *****
15000 BEEP:GRILLE=0:LL=1:CLIG=1:LIG=11:X
X=0:SCREEN0,0,0:CLS:LOCATE23,0,0:ATTRB1,
0:COLOR0,1:PRINT"CREATOR":ATTRB0,0:BOXF(
0,0)-(72,79),-4:CONSOLE12,24:SCREEN4,6,0
:CLS
15005 COLOR6,0:LOCATE12,3:PRINT"LA REMIS
E EN ORDRE DES GR":LOCATE12,4:PRINT"PRE
ND PARFOIS DU TEMPS...":LOCATE12,6:PRINT
"SOYEZ PATIENT !"
15009 "***** BOUCLE DE RECLASSEMENT ****
15010 FORI=0T09:FORJ=0T09:FORGR=0T0N0C-1
15020 IFPL(GR)=I ANDPC(GR)=J THENGOSUB15
080
15030 NEXTGR:NEXTJ:CLIG=1:NEXTI
15039 "***** PLUS DE DEFGR *****
15040 PLAY"05L10D0MISO":LOCATE0,24:COLOR
1,0:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":Q=IN
PUT$(1):CONSOLE0,24
15050 SCREEN0,0,0:CLS:ATTRB1,1
15060 FORI=0T0N0C-1:FORJ=0T09:FORGR=0T0N0C-1
)2+4,0:COLORCOULP(1),COULF(1):PRINTGR(
1):NEXTI
15070 GOTO10010
15079 "***** INSCRIPTION LIGNE A LIGNE ****
15080 IFCLIG=1THENLOCATE0,24:COLOR0,1:PR
INT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":A=INPUT$(1
):SCREEN4,6:CLSELEGO015095
15090 BOXF(0,100)-(80,(1+1)*80-1),0:LOCAT
E0,11,0:COLOR6,4:PRINTMID$(STR$(10LL),2
)"LIGNE" MID$(STR$(1+1),2)" DU DESSIN
"CLIG=12:CLIG=0:LL=LL+1
15095 IFCLIG=1THENLOCATE24,LIG:COLOR6,4:
PRINT"SUITE":LIG=LIG+1
15100 LOCATEJ,1,0:COLORCOULP(GR),COULF(
GR):PRINTGR(GR):COLOR6,6:LOCATE0,LIG,0:P
RINT MID$(STR$(10LL),2)" DEFGR":"MID$(
STR$(X),2)"="
15110 FORK=1T08
15120 PRINTMID$(STR$(GR(K)),2):
15130 IFK=8THENPRINT "ELSE PRINT "":C
OLOR6,4:PRINT"COL" MID$(STR$(J),2)":
15140 NEXTK
15145 IFPOS(25THENLIG=LIG+1
15150 XX=XX+1:LL=LL+1:LIG=LIG+1:IF LIG>2
2 THEN COLOR0,1:LOCATE0,24:PRINT"APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE":Q=INPUT$(1):LIG=11:SC
REEN4,6,0:CLS
15160 RETURN
15999 "***** FIN *****
16000 BEEP:SCREEN4,6,6:CLS:PRINT"TOUJOUR
S A VOTRE SERVICE"

```

PIGEON

Vous êtes deux, un chasseur et un pigeon. Le pigeon tente de construire son nid en allant chercher des brindilles et de la nourriture, tandis que le chasseur le traque. Le mode d'emploi est dans le programme

Thierry SCHNEIDER



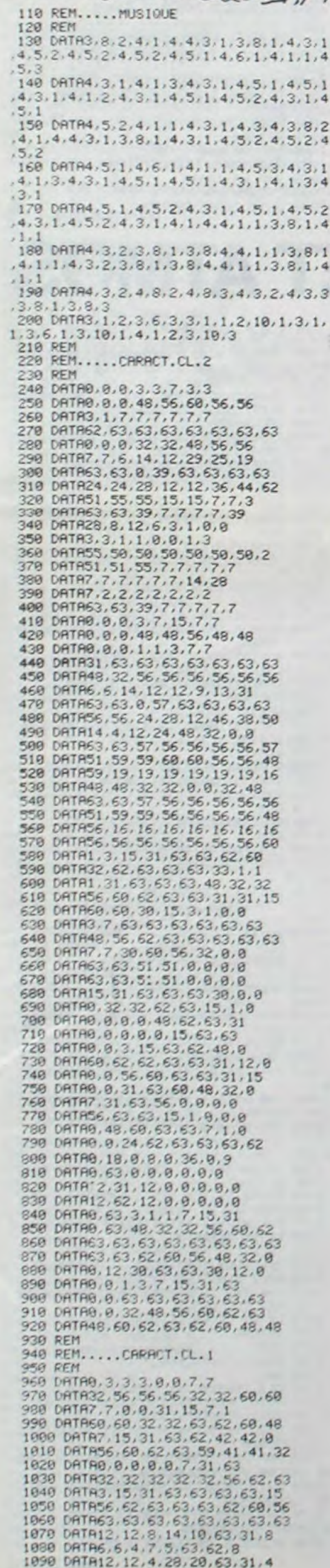
```

5 CLR:CLS
6 GOSUB 2000
7 SCREEN7,4,0
8 P=0:J=1:V=0
9 T=1:C=3
10 WX=4:WY=4:CO=3:M=19:VI=6:SC=0:S1=0:N=
19:IA=40:Y=0
11 X1=29
12 FOR A=0 TO 8:(A)=1:NEXT
15 DEFGR(0)=129,195,102,60,24,0,0,0
16 DEFGR(1)=0,0,195,255,24,0,0,0
17 DEFGR(2)=0,0,0,24,56,102,195,129
18 DEFGR(3)=0,0,195,255,24,0,0,0
19 DEFGR(4)=4,52,52,54,62,52,40,72
20 DEFGR(5)=4,14,31,31,14,4,4,4
21 DEFGR(6)=0,0,0,0,0,0,0,0
22 DEFGR(7)=0,0,0,0,0,0,0,0
23 DEFGR(8)=0,0,0,0,0,0,0,0
24 DEFGR(9)=0,0,0,0,0,0,0,0
25 DEFGR(10)=0,0,0,0,0,0,0,0
26 DEFGR(11)=0,0,0,0,0,0,0,0
27 DEFGR(12)=0,0,0,0,0,0,0,0
28 DEFGR(13)=0,0,0,0,0,0,0,0
29 DEFGR(14)=0,0,0,0,0,0,0,0
30 DEFGR(15)=0,0,0,0,0,0,0,0
31 DEFGR(16)=0,0,0,0,0,0,0,0
32 DEFGR(17)=0,0,0,0,0,0,0,0
33 DEFGR(18)=0,0,0,0,0,0,0,0
34 DEFGR(19)=0,0,0,0,0,0,0,0
35 DEFGR(20)=0,0,0,0,0,0,0,0
36 DEFGR(21)=0,0,0,0,0,0,0,0
37 DEFGR(22)=0,0,0,0,0,0,0,0
38 DEFGR(23)=0,0,0,0,0,0,0,0
39 DEFGR(24)=0,0,0,0,0,0,0,0
40 DEFGR(25)=0,0,0,0,0,0,0,0
41 DEFGR(26)=0,0,0,0,0,0,0,0
42 DEFGR(27)=0,0,0,0,0,0,0,0
43 DEFGR(28)=0,0,0,0,0,0,0,0
44 DEFGR(29)=0,0,0,0,0,0,0,0
45 DEFGR(30)=0,0,0,0,0,0,0,0
46 DEFGR(31)=0,0,0,0,0,0,0,0
47 DEFGR(32)=0,0,0,0,0,0,0,0
48 DEFGR(33)=0,0,0,0,0,0,0,0
49 DEFGR(34)=0,0,0,0,0,0,0,0
50 DEFGR(35)=0,0,0,0,0,0,0,0
51 DEFGR(36)=0,0,0,0,0,0,0,0
52 DEFGR(37)=0,0,0,0,0,0,0,0
53 DEFGR(38)=0,0,0,0,0,0,0,0
54 DEFGR(39)=0,0,0,0,0,0,0,0
55 DEFGR(40)=0,0,0,0,0,0,0,0
56 DEFGR(41)=0,0,0,0,0,0,0,0
57 DEFGR(42)=0,0,0,0,0,0,0,0
58 DEFGR(43)=0,0,0,0,0,0,0,0
59 DEFGR(44)=0,0,0,0,0,0,0,0
60 DEFGR(45)=0,0,0,0,0,0,0,0
61 DEFGR(46)=0,0,0,0,0,0,0,0
62 DEFGR(47)=0,0,0,0,0,0,0,0
63 DEFGR(48)=0,0,0,0,0,0,0,0
64 DEFGR(49)=0,0,0,0,0,0,0,0
65 DEFGR(50)=0,0,0,0,0,0,0,0
66 DEFGR(51)=0,0,0,0,0,0,0,0
67 DEFGR(52)=0,0,0,0,0,0,0,0
68 DEFGR(53)=0,0,0,0,0,0,0,0
69 DEFGR(54)=0,0,0,0,0,0,0,0
70 DEFGR(55)=0,0,0,0,0,0,0,0
71 DEFGR(56)=0,0,0,0,0,0,0,0
72 DEFGR(57)=0,0,0,0,0,0,0,0
73 DEFGR(58)=0,0,0,0,0,0,0,0
74 DEFGR(59)=0,0,0,0,0,0,0,0
75 DEFGR(60)=0,0,0,0,0,0,0,0
76 DEFGR(61)=0,0,0,0,0,0,0,0
77 DEFGR(62)=0,0,0,0,0,0,0,0
78 DEFGR(63)=0,0,0,0,0,0,0,0
79 DEFGR(64)=0,0,0,0,0,0,0,0
80 DEFGR(65)=0,0,0,0,0,0,0,0
81 DEFGR(66)=0,0,0,0,0,0,0,0
82 DEFGR(67)=0,0,0,0,0,0,0,0
83 DEFGR(68)=0,0,0,0,0,0,0,0
84 DEFGR(69)=0,0,0,0,0,0,0,0
85 DEFGR(70)=0,0,0,0,0,0,0,0
86 DEFGR(71)=0,0,0,0,0,0,0,0
87 DEFGR(72)=0,0,0,0,0,0,0,0
88 DEFGR(73)=0,0,0,0,0,0,0,0
89 DEFGR(74)=0,0,0,0,0,0,0,0
90 DEFGR(75)=0,0,0,0,0,0,0,0
91 DEFGR(76)=0,0,0,0,0,0,0,0
92 DEFGR(77)=0,0,0,0,0,0,0,0
93 DEFGR(78)=0,0,0,0,0,0,0,0
94 DEFGR(79)=0,0,0,0,0,0,0,0
95 DEFGR(80)=0,0,0,0,0,0,0,0
96 DEFGR(81)=0,0,0,0,0,0,0,0
97 DEFGR(82)=0,0,0,0,0,0,0,0
98 DEFGR(83)=0,0,0,0,0,0,0,0
99 DEFGR(84)=0,0,0,0,0,0,0,0
100 DEFGR(85)=0,0,0,0,0,0,0,0
101 DEFGR(86)=0,0,0,0,0,0,0,0
102 DEFGR(87)=0,0,0,0,0,0,0,0
103 DEFGR(88)=0,0,0,0,0,0,0,0
104 DEFGR(89)=0,0,0,0,0,0,0,0
105 DEFGR(90)=0,0,0,0,0,0,0,0
106 DEFGR(91)=0,0,0,0,0,0,0,0
107 DEFGR(92)=0,0,0,0,0,0,0,0
108 DEFGR(93)=0,0,0,0,0,0,0,0
109 DEFGR(94)=0,0,0,0,0,0,0,0
110 DEFGR(95)=0,0,0,0,0,0,0,0
111 DEFGR(96)=0,0,0,0,0,0,0,0
112 DEFGR(97)=0,0,0,0,0,0,0,0
113 DEFGR(98)=0,0,0,0,0,0,0,0
114 DEFGR(99)=0,0,0,0,0,0,0,0
115 DEFGR(100)=0,0,0,0,0,0,0,0
116 DEFGR(101)=0,0,0,0,0,0,0,0
117 DEFGR(102)=0,0,0,0,0,0,0,0
118 DEFGR(103)=0,0,0,0,0,0,0,0
119 DEFGR(104)=0,0,0,0,0,0,0,0
120 DEFGR(105)=0,0,0,0,0,0,0,0
121 DEFGR(106)=0,0,0,0,0,0,0,0
122 DEFGR(107)=0,0,0,0,0,0,0,0
123 DEFGR(108)=0,0,0,0,0,0,0,0
124 DEFGR(109)=0,0,0,0,0,0,0,0
125 DEFGR(110)=0,0,0,0,0,0,0,0
126 DEFGR(111)=0,0,0,0,0,0,0,0
127 DEFGR(112)=0,0,0,0,0,0,0,0
128 DEFGR(113)=0,0,0,0,0,0,0,0
129 DEFGR(114)=0,0,0,0,0,0,0,0
130 DEFGR(115)=0,0,0,0,0,0,0,0
131 DEFGR(116)=0,0,0,0,0,0,0,0
132 DEFGR(117)=0,0,0,0,0,0,0,0
133 DEFGR(118)=0,0,0,0,0,0,0,0
134 DEFGR(119)=0,0,0,0,0,0,0,0
135 DEFGR(120)=0,0,0,0,0,0,0,0
136 DEFGR(121)=0,0,0,0,0,0,0,0
137 DEFGR(122)=0,0,0,0,0,0,0,0
138 DEFGR(123)=0,0,0,0,0,0,0,0
139 DEFGR(124)=0,0,0,0,0,0,0,0
140 DEFGR(125)=0,0,0,0,0,0,0,0
141 DEFGR(126)=0,0,0,0,0,0,0,0
142 DEFGR(127)=0,0,0,0,0,0,0,0
143 DEFGR(128)=0,0,0,0,0,0,0,0
144 DEFGR(129)=0,0,0,0,0,0,0,0
145 DEFGR(130)=0,0,0,0,0,0,0,0
146 DEFGR(131)=0,0,0,0,0,0,0,0
147 DEFGR(132)=0,0,0,0,0,0,0,0
148 DEFGR(133)=0,0,0,0,0,0,0,0
149 DEFGR(134)=0,0,0,0,0,0,0,0
150 DEFGR(135)=0,0,0,0,0,0,0,0
151 DEFGR(136)=0,0,0,0,0,0,0,0
152 DEFGR(137)=0,0,0,0,0,0,0,0
153 DEFGR(138)=0,0,0,0,0,0,0,0
154 DEFGR(139)=0,0,0,0,0,0,0,0
155 DEFGR(140)=0,0,0,0,0,0,0,0
156 DEFGR(141)=0,0,0,0,0,0,0,0
157 DEFGR(142)=0,0,0,0,0,0,0,0
158 DEFGR(143)=0,0,0,0,0,0,0,0
159 DEFGR(144)=0,0,0,0,0,0,0,0
160 DEFGR(145)=0,0,0,0,0,0,0,0
161 DEFGR(146)=0,0,0,0,0,0,0,0
162 DEFGR(147)=0,0,0,0,0,0,0,0
163 DEFGR(148)=0,0,0,0,0,0,0,0
164 DEFGR(149)=0,0,0,0,0,0,0,0
165 DEFGR(150)=0,0,0,0,0,0,0,0
166 DEFGR(151)=0,0,0,0,0,0,0,0
167 DEFGR(152)=0,0,0,0,0,0,0,0
168 DEFGR(153)=0,0,0,0,0,0,0,0
169 DEFGR(154)=0,0,0,0,0,0,0,0
170 DEFGR(155)=0,0,0,0,0,0,0,0
171 DEFGR(156)=0,0,0,0,0,0,0,0
172 DEFGR(157)=0,0,0,0,0,0,0,0
173 DEFGR(158)=0,0,0,0,0,0,0,0
174 DEFGR(159)=0,0,0,0,0,0,0,0
175 DEFGR(160)=0,0,0,0,0,0,0,0
176 DEFGR(161)=0,0,0,0,0,0,0,0
177 DEFGR(162)=0,0,0,0,0,0,0,0
178 DEFGR(163)=0,0,0,0,0,0,0,0
179 DEFGR(164)=0,0,0,0,0,0,0,0
180 DEFGR(165)=0,0,0,0,0,0,0,0
181 DEFGR(166)=0,0,0,0,0,0,0,0
182 DEFGR(167)=0,0,0,0,0,0,0,0
183 DEFGR(168)=0,0,0,0,0,0,0,0
184 DEFGR(169)=0,0,0,0,0,0,0,0
185 DEFGR(170)=0,0,0,0,0,0,0,0
186 DEFGR(171)=0,0,0,0,0,0,0,0
187 DEFGR(172)=0,0,0,0,0,0,0,0
188 DEFGR(173)=0,0,0,0,0,0,0,0
189 DEFGR(174)=0,0,0,0,0,0,0,0
190 DEFGR(175)=0,0,0,0,0,0,0,0
191 DEFGR(176)=0,0,0,0,0,0,0,0
192 DEFGR(177)=0,0,0,0,0,0,0,0
193 DEFGR(178)=0,0,0,0,0,0,0,0
194 DEFGR(179)=0,0,0,0,0,0,0,0
195 DEFGR(180)=0,0,0,0,0,0,0,0
196 DEFGR(181)=0,0,0,0,0,0,0,0
197 DEFGR(182)=0,0,0,0,0,0,0,0
198 DEFGR(183)=0,0,0,0,0,0,0,0
199 DEFGR(184)=0,0,0,0,0,0,0,0
200 DEFGR(185)=0,0,0,0,0,0,0,0
201 DEFGR(186)=0,0,0,0,0,0,0,0
202 DEFGR(187)=0,0,0,0,0,0,0,0
203 DEFGR(188)=0,0,0,0,0,0,0,0
204 DEFGR(189)=0,0,0,0,0,0,0,0
205 DEFGR(190)=0,0,0,0,0,0,0,0
206 DEFGR(191)=0,0,0,0,0,0,0,0
207 DEFGR(192)=0,0,0,0,0,0,0,0
208 DEFGR(193)=0,0,0,0,0,0,0,0
209 DEFGR(194)=0,0,0,0,0,0,0,0
210 DEFGR(195)=0,0,0,0,0,0,0,0
211 DEFGR(196)=0,0,0,0,0,0,0,0
212 DEFGR(197)=0,0,0,0,0,0,0,0
213 DEFGR(198)=0,0,0,0,0,0,0,0
214 DEFGR(199)=0,0,0,0,0,0,0,0
215 DEFGR(200)=0,0,0,0,0,0,0,0
216 DEFGR(201)=0,0,0,0,0,0,0,0
217 DEFGR(202)=0,0,0,0,0,0,0,0
218 DEFGR(203)=0,0,0,0,0,0,0,0
219 DEFGR(204)=0,0,0,0,0,0,0,0
220 DEFGR(205)=0,0,0,0,0,0,0,0
221 DEFGR(206)=0,0,0,0,0,0,0,0
222 DEFGR(207)=0,0,0,0,0,0,0,0
223 DEFGR(208)=0,0,0,0,0,0,0,0
224 DEFGR(209)=0,0,0,0,0,0,0,0
225 DEFGR(210)=0,0,0,0,0,0,0,0
226 DEFGR(211)=0,0,0,0,0,0,0,0
227 DEFGR(212)=0,0,0,0,0,0,0,0
228 DEFGR(213)=0,0,0,0,0,0,0,0
229 DEFGR(214)=0,0,0,0,0,0,0,0
230 DEFGR(215)=0,0,0,0,0,0,0,0
231 DEFGR(216)=0,0,0,0,0,0,0,0
232 DEFGR(217)=0,0,0,0,0,0,0,0
233 DEFGR(218)=0,0,0,0,0,0,0,0
234 DEFGR(219)=0,0,0,0,0,0,0,0
235 DEFGR(220)=0,0,0,0,0,0,0,0
236 DEFGR(221)=0,0,0,0,0,0,0,0
237 DEFGR(222)=0,0,0,0,0,0,0,0
238 DEFGR(223)=0,0,0,0,0,0,0,0
239 DEFGR(224)=0,0,0,0,0,0,0,0
240 DEFGR(225)=0,0,0,0,0,0,0,0
241 DEFGR(226)=0,0,0,0,0,0,0,0
242 DEFGR(227)=0,0,0,0,0,0,0,0
243 DEFGR(228)=0,0,0,0,0,0,0,0
244 DEFGR(229)=0,0,0,0,0,0,0,0
245 DEFGR(230)=0,0,0,0,0,0,0,0
246 DEFGR(231)=0,0,0,0,0,0,0,0
247 DEFGR(232)=0,0,0,0,0,0,0,0
248 DEFGR(233)=0,0,0,0,0,0,0,0
249 DEFGR(234)=0,0,0,0,0,0,0,0
250 DEFGR(235)=0,0,0,0,0,0,0,0
251 DEFGR(236)=0,0,0,0,0,0,0,0
252 DEFGR(237)=0,0,0,0,0,0,0,0
253 DEFGR(238)=0,0,0,0,0,0,0,0
254 DEFGR(239)=0,0,0,0,0,0,0,0
255 DEFGR(240)=0,0,0,0,0,0,0,0
256 DEFGR(241)=0,0,0,0,0,0,0,0
257 DEFGR(242)=0,0,0,0,0,0,0,0
258 DEFGR(243)=0,0,0,0,0,0,0,0
259 DEFGR(244)=0,0,0,0,0,0,0,0
260 DEFGR(245)=0,0,0,0,0,0,0,0
261 DEFGR(246)=0,0,0,0,0,0,0,0
262 DEFGR(247)=0,0,0,0,0,0,0,0
263 DEFGR(248)=0,0,0,0,0,0,0,0
264 DEFGR(249)=0,0,0,0,0,0,0,0
265 DEFGR(250)=0,0,0,0,0,0,0,0
266 DEFGR(251)=0,0,0,0,0,0,0,0
267 DEFGR(252)=0,0,0,0,0,0,0,0
268 DEFGR(253)=0,0,0,0,0,0,0,0
269 DEFGR(254)=0,0,0,0,0,0,0,0
270 DEFGR(255)=0,0,0,0,0,0,0,0
271 DEFGR(256)=0,0,0,0,0,0,0,0
272 DEFGR(257)=0,0,0,0,0,0,0,0
273 DEFGR(258)=0,0,0,0,0,0,0,0
274 DEFGR(259)=0,0,0,0,0,0,0,0
275 DEFGR(260)=0,0,0,0,0,0,0,0
276 DEFGR(261)=0,0,0,0,0,0,0,0
277 DEFGR(262)=0,0,0,0,0,0,0,0
278 DEFGR(263)=0,0,0,0,0,0,0,0
279 DEFGR(264)=0,0,0,0,0,0,0,0
280 DEFGR(265)=0,0,0,0,0,0,0,0
281 DEFGR(266)=0,0,0,0,0,0,0,0
282 DEFGR(267)=0,0,0,0,0,0,0,0
283 DEFGR(268)=0,0,0,0,0,0,0,0
284 DEFGR(269)=0,0,0,0
```


ORIC 1 ET ATMOS

Michel PIPON

Surtout, attention aux datas! La moindre erreur peut être fatale!



```

1100 DATA12,12,4,28,20,63,62,4
1110 DATA1,7,15,31,31,63,63,63
1120 DATA32,56,60,62,62,63,63,63
1130 DATA28,42,42,42,62,42,42,62
1140 DATA80,12,30,63,63,30,12,0
1150 DATA7,7,7,7,7,4,4,4
1160 DATA62,46,5,46,62,0,0,0
1170 REM
1180 REM.....CODE MACHINE
1190 REM
1200 DATA#A9,#20,#A0,#00,#91,#35,#A0,
#01,#91,#35,#A0,#28,#91,#35,#A0,#29,#91
1
1210 DATA#35,#60,#A2,#04,#A9,#20,#90,
#C3,#E0,#CA,#00,#FA,#60
1220 DATA#A0,#04,#A9,#13,#90,#C3,#E0,
#CA,#D0,#FA,#60
1230 DATA#A9,#02,#01,#35,#F0,#03,#20,
#2A,#25,#A9,#63,#91,#35,#A0,#29,#A9
1270 DATA#20,#D1,#35,#F0,#03,#20,#2A,
#85,#A9,#64,#91,#35,#60
1280 DATA#A9,#20,#00,#CA,#BE,#8D,#CB,
#BE
1290 DATA#8D,#FF,#8D,#8D,#FE,#8D,#8D,
#2B,#BE,#8D,#2A,#BE,#8D,#3F,#BE
1300 DATA#8D,#9E,#BE,#E6,#37,#A0,#00,
#91,#37,#A9,#6C,#A0,#01,#91,#37,#A0,#0
2
1310 DATA#A9,#20,#D1,#37,#F0,#03,#20,
#2A,#25,#A9,#6D,#91,#37,#A9,#20
1320 DATA#E6,#39,#A0,#00,#91,#39,#A9,
#6C,#A0,#01,#91,#39,#A0,#02
1330 DATA#A9,#20,#D1,#39,#F0,#03,#20,
#2A,#25,#A9,#6D,#91,#39,#A9,#20
1340 DATA#E6,#41,#A0,#00,#91,#41,#A9,
#6C,#A0,#01,#91,#41,#A0,#02
1350 DATA#A9,#20,#D1,#41,#F0,#03,#20,
#2A,#25,#A9,#6D,#91,#41
1360 DATA#A9,#20,#A0,#A0,#91,#37,#A9,
#6C,#A0,#A1,#91,#37,#A0,#A2
1370 DATA#A9,#20,#D1,#37,#F0,#03,#20,
#2A,#25,#A9,#6D,#91,#37,#A9,#20
1380 DATA#A0,#A0,#91,#39,#A9,#6C,#A0,
#A1,#91,#39,#A0,#A2
1390 DATA#A9,#20,#D1,#39,#F0,#03,#20,
#2A,#25,#A9,#6D,#91,#39,#A9,#20
1400 DATA#A0,#A0,#91,#41,#A9,#6C,#A0,
#A1,#91,#41,#A0,#A2
1410 DATA#A9,#20,#D1,#41,#F0,#03,#20,
#2A,#25,#A9,#6D,#91,#41
1420 DATA#C6,#43,#A0,#00,#A9,#20,#D1,
#43,#F0,#03,#20,#2A,#85,#A9,#6E,#91,#4
3
1430 DATA#A0,#01,#A9,#6F,#91,#43,#A0,
#02,#A9,#20,#91,#43
1440 DATA#C6,#45,#A0,#00,#A9,#20,#D1,
#45,#F0,#03,#20,#A0,#85,#A9,#6E,#91,#4
5
1450 DATA#A0,#01,#A9,#6F,#91,#45,#A0,
#02,#A9,#20,#91,#45
1460 DATA#C6,#47,#A0,#00,#A9,#20,#D1,
#47,#F0,#03,#20,#2A,#85,#A9,#6E,#91,#4
7
1470 DATA#A0,#01,#A9,#6F,#91,#47,#A0,
#02,#A9,#20,#91,#47
1480 DATA#A0,#A0,#A9,#20,#D1,#43,#F0,
#03,#20,#2A,#85,#A9,#6E,#91,#43,#A0,#A
1
1490 DATA#A9,#6F,#91,#43,#A0,#A2,#A9,
#20,#91,#43
1500 DATA#A0,#A0,#A9,#20,#D1,#45,#F0,
#03,#20,#2A,#85,#A9,#6E,#91,#45,#A0,#A
1
1510 DATA#A9,#6F,#91,#45,#A0,#A2,#A9,
#20,#91,#45
1520 DATA#A0,#A0,#A9,#20,#D1,#47,#F0,
#03,#20,#2A,#85,#A9,#6E,#91,#47,#A0,#A
1
1530 DATA#A9,#6F,#91,#47,#A0,#A2,#A9,
#20,#91,#47
1540 DATA#A9,#FC,#C5,#37,#B0,#04,#A9,
#DA,#85,#37
1550 DATA#A9,#FC,#C5,#39,#B0,#04,#A9,
#DA,#85,#39
1560 DATA#A9,#FC,#C5,#41,#B0,#04,#A9,
#DA,#85,#41
1570 DATA#A9,#2A,#C5,#43,#90,#04,#A9,
#4C,#85,#43
1580 DATA#A9,#2A,#C5,#45,#90,#04,#A9,
#4C,#85,#45
1590 DATA#A9,#2A,#C5,#47,#90,#04,#A9,
#4C,#85,#47
1600 DATA#A5,#F8,#C9,#09,#B0,#03,#20,
#1F,#25,#C3,#74,#90,#03,#20,#14,#25
1610 DATA#C6,#01,#04,#F0,#01,#60,#A9,
#03,#8D,#01,#04,#A0,#02,#04,#F0,#14,#A
5
1620 DATA#00,#C9,#80,#90,#06,#A9,#00,
#8D,#02,#04,#60,#20,#59,#87,#E6,#00,#0
C
1630 DATA#6C,#37,#A5,#00,#C9,#6A,#80,
#06,#A9,#01,#8D,#02,#04,#60,#20,#59,#8
7
1640 DATA#C6,#00,#4C,#6C,#87
1650 DATA#A9,#28,#A0,#00,#91,#00,#A0,
#01,#91,#00,#A0,#20,#91,#00,#A0,#23,#9
1
1660 DATA#00,#60
1670 DATA#A0,#00,#A9,#20,#D1,#00,#F0,
#03,#20,#2A,#85,#A9,#61,#91,#00
1680 DATA#A0,#01,#A9,#20,#D1,#00,#F0,
#03,#20,#2A,#85,#A9,#62,#91,#00,#A0,#2
8
1690 DATA#A9,#20,#D1,#00,#F0,#03,#20,
#2A,#25,#A9,#63,#91,#00,#A0,#29,#A9
1700 DATA#A0,#20,#D1,#00,#F0,#03,#20,#2A,
#85,#A9,#64,#91,#00,#60

```

```

1710 DATA#D, #06, #04, #8D, #65, #0C, #8D,
#80, #8C, #20, #85, #8C, #8D, #D0, #8C, #8D
1720 DATA#05, #8D, #8D, #2F, #8D, #8D, #D6,
#8D, #60
1730 DATA#A0, #08, #02, #C9, #38, #F0, #36,
#C9, #8B, #F0, #07, #C9, #9F, #F0, #1A, #4C, #F
F
1740 DATA#87, #20, #01, #85, #08, #38, #A5,
#35, #E9, #28, #85, #35, #A5, #36, #E9, #00
1750 DATA#85, #36, #20, #38, #85, #4C, #FF,
#87, #20, #01, #85, #18, #D8, #A5, #35, #69, #
8
1760 DATA#85, #35, #A5, #36, #69, #00, #85,
#36, #20, #38, #85
1770 DATA#A0, #02, #A9, #22, #85, #00, #A9,
#8C, #85, #01, #82, #14, #A9, #20, #91, #00, #
8
1780 DATA#D8, #A5, #00, #69, #28, #85, #00,
#A5, #01, #69, #00, #85, #01, #CA, #D0, #EB
1790 DATA#C5, #37, #A0, #00, #A9, #20, #D1,
#37, #F0, #03, #20, #2A, #85, #A9, #73, #91, #
7
1800 DATA#C8, #A9, #20, #91, #37, #A0, #A0,
#A9, #20, #D1, #37, #F0, #03, #20, #2A, #85, #A
9
1810 DATA#73, #91, #37, #C8, #A9, #20, #91,
#37
1820 DATA#C6, #39, #A0, #00, #A9, #20, #D1,
#39, #F0, #03, #20, #2A, #85, #A9, #73, #91, #
9
1830 DATA#C8, #A9, #20, #91, #39, #A0, #C8,
#A9, #20, #D1, #39, #F0, #03, #20, #2A, #85, #A
9
1840 DATA#73, #91, #39, #C8, #A9, #20, #91,
#39
1850 DATA#A0, #78, #A9, #20, #D1, #39, #F0,
#03, #20, #2A, #85, #A9
1860 DATA#73, #91, #39, #C8, #A9, #20, #91,
#39
1870 DATA#C6, #41, #A0, #00, #A9, #20, #D1
#41, #F0, #03, #20, #2A, #85, #A9, #73, #91, #
1
1880 DATA#C8, #A9, #20, #91, #41, #A0, #F0
#A9, #20, #D1, #41, #F0, #03, #20, #2A, #85, #
9
1890 DATA#73, #91, #41, #C8, #A9, #20, #31
#41
1900 DATA#C6, #43, #A0, #00, #A9, #20, #D1
#43, #F0, #03, #20, #2A, #85, #A9, #73, #91, #
3
1910 DATA#C8, #A9, #20, #91, #43, #A0, #C8
#A9, #20, #D1, #43, #F0, #03, #20, #2A, #85, #
9
1920 DATA#73, #91, #43, #C8, #A9, #20, #91
#43
1930 DATA#C6, #45, #A0, #00, #A9, #20, #D1
#45, #F0, #03, #20, #2A, #85, #A9, #73, #91, #
5
1940 DATA#C8, #A9, #20, #91, #45, #A0, #A0
#A9, #20, #D1, #45, #F0, #03, #20, #2A, #85, #
9
1950 DATA#73, #91, #45, #C8, #A9, #20, #91
#45
1960 DATA#C6, #47, #A0, #00, #A9, #20, #D1
#47, #F0, #03, #20, #2A, #85, #A9, #73, #91, #
7
1970 DATA#C8, #A9, #20, #91, #47, #A0, #50
#A9, #20, #D1, #47, #F0, #03, #20, #2A, #85, #
9
1980 DATA#73, #91, #47, #C8, #A9, #20, #91
#47
1990 DATA#A0, #F0, #A9, #20, #D1, #47, #F0
#03, #20, #2A, #85, #A9, #73, #91, #47, #C8, #
9
2000 DATA#20, #91, #47
2010 DATA#A0, #4A, #C5, #37, #90, #04, #A9
#68, #85, #37
2020 DATA#A9, #9A, #C5, #39, #90, #04, #A9
#8B, #85, #39
2030 DATA#A9, #8A, #C5, #41, #90, #04, #A9
#A8, #85, #41
2040 DATA#A9, #2A, #C5, #43, #90, #04, #A9
#4B, #85, #43
2050 DATA#A9, #22, #C5, #45, #90, #04, #A9
#43, #85, #45
2060 DATA#A9, #B2, #C5, #47, #90, #04, #A9
#D3, #85, #47, #CE, #05, #04, #F0, #01, #60
2070 DATA#A9, #03, #8D, #05, #04, #CE, #02
#04, #60
2080 DATA#A0, #A3, #BF, #8D, #CB, #BF, #AD
#A4, #BF, #8D, #CC, #BF, #AD, #A5, #BF, #8D, #
D
2090 DATA#BF, #AD, #A2, #BF, #8D, #CA, #BF
#60
2100 DATA#91, #00, #C8, #91, #00, #C8, #91
#00, #60, #A9, #20, #A0, #00, #20, #A8, #89, #
0
2110 DATA#20, #20, #A8, #89, #A0, #50, #20
#A8, #89, #A0, #78, #20, #A8, #89, #A0, #A0, #
0
2120 DATA#A0, #89, #60, #A9, #59, #4C, #B3
#89, #A9, #20, #D1, #00, #F0, #03, #20, #2A, #
5
2130 DATA#60, #E6, #00, #A0, #01, #20, #D2
#89, #A9, #32, #91, #00, #C8, #A9, #33, #91, #
0
2140 DATA#A0, #28, #20, #D2, #89, #A9, #34
#91, #00, #C8, #A9, #35, #91, #00, #C8, #20, #
2
2150 DATA#8A, #A9, #36, #91, #00, #A0, #50
#20, #D2, #89, #A9, #37, #91, #00, #C8, #A9, #
8
2160 DATA#91, #00, #C8, #20, #D2, #89, #A9
#39, #91, #00, #A0, #78, #20, #D2, #89, #A9, #
A
2170 DATA#91, #00, #D0, #02, #04, #C9, #01
#F0, #24, #A9, #01, #6D, #02, #04, #C8, #A9, #
B
2180 DATA#91, #00, #C8, #20, #D2, #89, #A9
#3C, #91, #00, #A0, #A1, #20, #D2, #89, #A9, #
D
2190 DATA#91, #00, #C8, #20, #D2, #89, #A9
#3E, #91, #00, #A0, #A9, #02, #20, #D2, #04, #

```

[illegible]

SOLITRIANGLE

Voici un solitaire peu banal: il est triangulaire, les pions ne sont pas tous de la même couleur, et le tirage du pion manquant est aléatoire! Un casse-tête digne d'être chinois!

Totalement compatible ORIC 1 et ATMOS.

Jacques GRANJON



```
10 DIM P(15)
15 PRINT CHR$(20) : GOSUB 4000
20 LORESO : PAPER0
25 T$="12222333344444"
30 X=20 : Y=0 : S=0 : AF=0
75 :
85 REM TABLEAU DE JEU
90 REM
100 GOSUB 1000
110 GOSUB 1500
130 FOR I=1 TO 4
140 Y=Y+5 : X=X-(2*I+1)*3
150 FORM=1 TO I+1
160 X=X+6
170 GOSUB 1000
175 GOSUB 1500
180 NEXT I
190 WAIT 100
195 REM Choix du 1er Pion enlevé
197 REM
200 W=INT(RND(1)*15+1)
210 X0=INT(P(W)/100)
220 Y0=P(W)-100*X0
230 IF SCRNX(X0,Y0)=17 THEN 200
240 PLOT X0,Y0,45
242 NP=14
245 :
250 REM ENTREE DU COUP JOUE
255 REM
260 PLOT 3,26,17
300 PLOT 4,26,"Tapez la lettre du Pion
à déplacer"
305 GETL$
310 IFL$=CHR$(27) THEN 5500
```

```
315 IF ASC(L$)<97 OR ASC(L$)>111 THEN
H00T : GOTO 305
320 DE=ASC(L$)-96
330 XD=INT(P(DE)/100)
340 YD=P(DE)-100*XD
350 IF SCRNX(XD,YD)=46 THEN SHOOT : GOTO 305
360 PLOT 19,26," de sa case arrivée"
365 GETL$
370 IFL$=CHR$(27) THEN 5500
375 IFL$="0" THEN 300
380 IF ASC(L$)<97 OR ASC(L$)>111 THEN
H00T : GOTO 305
385 AR=ASC(L$)-96
390 XA=INT(P(AR)/100)
400 YA=P(AR)-100*XA
405 :
410 REM tests de validité
420 REM
440 IF SCRNX(XA,YA)<46 THEN 600
450 IF DE=1 AND AR=13 THEN 600
460 DX=ABS(XD-XA)
470 DY=ABS(YD-YA)
480 IF DX<12 OR DX<6 OR DX=9 THEN 600
490 IF DX=12 AND DY<8 OR (DX=6 AND
DY<10) THEN 600
500 IF SCRNX(XA+XD)/2,(YA+YD)/2=46 THEN
H00T :
510 GOTO 610
520 SHOOT : GOTO 305
610 :
620 REM dessin du coup joué
630 REM
635 W=SCRNX(XD,YD)
640 PLOT XD,YD,46
650 PLOT XA,YA,W
```

```
560 PLOT(XA+XD)/2,(YA+YD)/2,46
565 SOUND 1,50,0 : PLAY 1,0,1,600
570 NP=NP+1
580 GOTO 300
590 STOP
595 :
1000 REM Choix de la couleur
1001 REM
1005 C=INT(RND(1)*LEN(T$))+1
1010 Z$=MID$(T$,C,1)
1020 T$=LEFT$(T$,C-1)+RIGHT$(T$,LEN(T$)-C)
1030 PLOT X,Y,VAL(Z$)+16
1050 RETURN
1495 :
1500 REM Reperage des 15 Pions
1510 REM
1520 S=S+1 : P(S)=100*X+Y
1530 PLOT X,Y+1,S+96
1540 RETURN
3995 :
4000 REM REGLES DU JEU
4010 REM
4015 PRINT CHR$(17)
4020 TEXT : CLS : PAPER0 : INK5
4025 ES=CHR$(27)
4030 PRINT CHR$(4) : PRINT : PRINT
4040 PRINT ES"J'SPC(12)ES"ASOLITRIANGLE
E"
4050 PRINT CHR$(4) : PRINT : PRINT
4060 PRINT : PRINT SPC(4)"Ce jeu est un
solitaire sous forme triangulaire."
4065 PRINT : PRINT SPC(4)"On a au départ
15 Pions (1 rouge, 4 verts, 5 bleus,
5 jaunes)"
4070 PRINT : PRINT SPC(4)"Le but a attei
ndre est de laisser le minimum de "
4080 PRINT : PRINT SPC(4)"Pions sur le triangle."
4090 PRINT : PRINT SPC(4)"On élimine un
Pion en le prenant"
4095 PRINT : PRINT SPC(4)"comme dans un jeu de dames"
"
5000 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT" T
APEZ SUR UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
5005 PLOT 1,23,12 : GETH$ : CLS
5010 PRINT : PRINT "Si vous laissez " : P
RINT : PRINT
5015 PRINT SPC(3)"- 2 Pions de la même
couleur, c'est déjà bien." : PRINT
5020 PRINT SPC(3)"- 1 seul Pion, c'est
très bien." : PRINT
5030 PRINT SPC(3)"- le Pion rouge uniq
uement, c'est"
5035 PRINT : PRINT "parfait" : PRINT
5040 PRINT SPC(3)"- le Pion rouge seul
, a un endroit choisi"
5050 PRINT : PRINT "a l'avance, vous êtes geni
al !!!" : PRINT
5060 PRINT : PRINT : PRINT" -> Pour annu
ler l'entrée du Pion à"
```

```
5065 PRINT : PRINT SPC(4)"tapez '0'." : PRIN
T
5070 PRINT" -> A la fin de la partie
, tapez ESC" : PRINT
5075 PLOT 8,21,1
5080 PRINT : PRINT : PRINT" APPUYEZ SUR U
NE TOUCHE POUR COMMENCER"
5090 PLOT 1,25,12 : GETH$
5095 RETURN
5495 :
5500 REM FIN DE PARTIE
5505 REM
5510 MUSIC 1,2,10,0 : PLAY 1,0,1,2000 : WA
IT 40
5520 MUSIC 1,3,7,0 : PLAY 1,0,1,3000 : WA
IT 40
5530 MUSIC 1,3,3,0 : PLAY 1,0,1,4000
5540 IF NP=2 THEN GOSUB 6000
5550 IF NP=1 THEN GOSUB 6500
5560 IF NP=2 THEN GOSUB 6500
5570 IF NP=1 THEN GOSUB 6500
5580 IF NP=1 THEN GOSUB 6500
5590 CLS
5600 PRINT : PRINT SPC(8)"UNE AUTRE PAR
TIE ?"
5610 PRINT : PRINT SPC(14)"(O/N)"
5640 GETP$
5650 IF P$="o" THEN 20
5660 IF P$="n" THEN CLS : PRINT CHR$(20) : CH
R$(17) : END
5670 GOTO 6040
5680 W=0 : GOSUB 7000
5690 CLS : AF=1
5700 PRINT SPC(12)"PARFAIT !" : PRINT
5710 IF Z=17 THEN PRINT "SI C'EST LA CASE
PREVUE, FELICITATIONS" : RETURN
5720 PRINT : PRINT SPC(4)"UN SEUL PION LAISSE, C'EST
TRES BIEN" : PRINT : PRINT "JOUE..."
5730 PRINT : WAIT 100 : PRINT SPC(8)
5740 PRINT : PRINT "... MAIS C'EST MIEUX QUAND"
"
5755 PRINT : PRINT "CE PION EST ROUGE !"
5760 PRINT : PRINT SPC(13)"ESSAYEZ..."
5765 RETURN
5780 W=0 : GOSUB 7000
5790 Z=2 : GOSUB 7000 : Z=Z
5815 CLS : AF=1
5820 IF Z=2 THEN PRINT "2 PIONS DE LA M
EME COULEUR" : BRAVO !" : RETURN
5830 PRINT "2 PIONS LAISSES, C'EST DEJA
BIEN..."
5840 PRINT : WAIT 100
5850 PRINT : PRINT "... MAIS 2 DE LA MEME COUL
EUR, C'EST"
5860 PRINT : PRINT "MIEUX"
5870 RETURN
7000 REPEAT W=0
7010 X=INT(P(W)/100)
7020 Y=P(W)-100*X
7030 Z=SCRNX(X,Y)
7040 UNTIL Z<46 : RETURN
```

CORSAIRES

Suite de la page 5

```
2310 DIM O(88),N(88),D(88)
2320 REM
2330 REM.....PRESENTATION
2340 REM
2350 TEXT : PAPER0 : INK5
2360 HIRSE : POKE 610,10 : INK0
2370 PRINT CHR$(4) : PRINT SPC(8) : CHR$(27)
"J'VEUILLEZ PATIENTER" : CHR$(4)
2380 FOR I=1 TO 88 : READ O(I),N(I),D(I) : NE
XT I
2390 FOR I=1 TO 552 : READ A : POKE 40199+I,A :
NEXT I
2400 FOR I=0 TO 167 : READ A : POKE 39688+I,A :
NEXT I
2410 FOR I=1 TO 2010 : READ A : POKE 34048+I,A :
NEXT I
2420 MHS="CDEF" : X=120 : Y=30 : GOSUB 6330
2430 MHS="GHIJ" : Y=38 : GOSUB 6330
2440 MHS="KL" : Y=46 : GOSUB 6330
2450 MHS="MNOPQR" : X=114 : Y=54 : GOSUB 6330
2460 MHS="STUVWX" : Y=62 : GOSUB 6330
2470 CLS
2480 INK 4 : PLAY 1,0,0,0
2490 FOR I=1 TO 10 : SOUND 1,1,15
NEXT I
2500 PLAY 0,0,0,0
2510 CURSET 6,110,0 : FOR J=1 TO 5 : FOR I=1 TO
7 : FILL 1,1 : NEXT I : NEXT J
2520 PZ=75 : PY=140
2530 READ A : IF A$="S" THEN 3140 ELSE 3170
2540 READ B : READY : X=PX+XX : Y=PY+YY : CU
RSET X,Y,1
2550 HT=NT+1 : IF HT>79 THEN HT=1
2560 GOTO 3130
2570 HT=NT+1 : IF HT>79 THEN HT=1
2580 IF A$="F" THEN 3250
2590 FOR I=1 TO LEN A$
2600 A=VAL("0"+MID$(A$,I,1))
2610 MA=INT(A/4) : MB=A-4*MA
2620 MB=(A-MA)/4
2630 CURNOV=MA-1 : MB=1 : I
2640 NEXT I
2650 GOTO 3130
2660 MHS="PAR N. PIPON" : X=150 : Y=190 : C=
4 : GOSUB 6420
2670 FOR NT=1 TO 79 : PLAY 1,0,6,40 : MUSIC 1,
0,NT,12 : WAIT 15 : GOTO 2670
2680 PLAY 0,0,0,0 : NEXT NT
2690 PRINT : PRINT : PRINT SPC(8) : "APPUYER
SUR UNE TOUCHE"
2700 HT=0
2710 NT=NT+1 : IF NT>79 THEN HT=1
2720 PLAY 1,0,6,40 : MUSIC 1,0,NT,12 : (N(NT),
13) : WAIT 13 : GOTO 2670
2730 INK INT(RND(1)*6)+1
2740 IF KEY$="" THEN 3310
2750 REM
2760 REM.....INITIALISATION
2770 REM
2780 NM=16 : PU=7
2790 FOR I=0 TO 9 : SC$(I)="000100" : N$(I)=
"....." : NEXT I
2800 REM
2810 REM.....MENU
2820 REM
2830 TEXT : CLS : POKE 610,10 : INK5 : PAPER0
2840 FOR I=0 TO 3 : PLOT 0,1,20 : NEXT I
2850 PLOT 10,1,10 : PLOT 10,2,10
2860 X=14 : Y=1 : C=5 : MHS="CORSAIRES" : GOS
UB 6520
2870 Y=2 : C=3 : GOSUB 6520
2880 X=5 : Y=7 : C=2 : MHS="C1 INSTRUCTION
9" : GOSUB 6520
2890 Y=9 : MHS="C3 SCORE" : GOSUB 6520
2900 Y=11 : MHS="C5 NIVEAU SONORE" : GOS
UB 6520
2910 Y=13 : MHS="C7 JEU" : GOSUB 6520
2920 PLOT 2,20,"DEPLACEMENTS"
2930 X=19 : Y=17 : C=5 : MHS="Z > GAUCHE" : G
OSUB 6520
2940 Y=19 : MHS="X > DROITE" : GOSUB 6520
2950 Y=21 : MHS="H AUT" : GOSUB 6520
2960 Y=23 : MHS="V > BAS" : GOSUB 6520
```

```
3570 PLOT 0,26,20 : NV=0
3580 VIE=3 : SC=0
3590 GETR$
3600 IF R$="I" THEN GOSUB 5940 : GOTO 3410
3610 IF R$="S" THEN GOSUB 5380 : GOTO 3410
3620 IF R$="M" THEN GOSUB 5700 : GOTO 3410
3630 IF R$="J" THEN GOSUB 5360 : GOTO 3410
3640 GOTO 3590
3650 REM
3660 REM.....JEU1
3670 REM
3680 GOSUB 6170
3690 CLS : PAPER4 : INK0
3700 FOR I=0 TO 3 : POKE 48036+I,32 : NEXT I
3710 POKE 48598,20
3720 POKE 48040,22 : POKE 48080,22
3730 POKE 48120,22 : POKE 48160,22
3740 FOR I=0 TO 39 : POKE 49000+I,17 : NEXT I
3750 POKE 49040,17 : POKE 49080,17
3760 PLOT 4,2,"ef"
3770 PLOT 4,3,"gh"
3780 C=5
3790 MHS="k k k" : X=19 : Y=1 : GOSUB 6520
3800 MHS="kkkkk" : Y=2 : GOSUB 6520
3810 MHS="k k kkkkk k k" : X=15 : Y=3 : GOS
UB 6520
3820 MHS="tu" : C=0 : X=25 : Y=2 : GOSUB 6520
3830 FOR I=1 TO 5 : PLOT 15,3+I,21 : PLOT 20,3
+I,20 : NEXT I
3840 PLOT 14,9,16 : PLOT 29,9,20
3850 MHS="pkq" : C=6 : X=20 : Y=7 : GOSUB 6520
3860 MHS="kkk" : Y=8 : GOSUB 6520
3870 PLOT 1,13,"kkkkkkkkkkkkkkkkkkkk"
3880 PLOT 24,13,"kkkkkkkkkkkkkkkkkkkk"
3890 PLOT 5,19,"ij" : PLOT 35,19,"ij"
3900 PLOT 20,17,"ij" : PLOT 32,15,"ij"
3910 IF VIE=3 THEN DOKE#35,49070 : CALL#85
30 : DOKE#35,49073 : CALL#8530
3920 IF VIE=2 THEN DOKE#35,49073 : CALL#85
30
3930 POKE 49068,8 : POKE 49108,8
3940 POKE 49067,8 : POKE 49107,8
3950 POKE 48222,114 : POKE 48298,114 : POKE
48306,114
3960 PLOT 0,13,5
3970 POKE 48481,2 : POKE 48521,2
3980 HA=48485+INT(RND(1)*30)
3990 DOKE#35,HA : CALL#8530
4000 DOKE#47,48690 : DOKE#00,HA
4010 DOKE#43,48717 : DOKE#45,48700
4020 DOKE#35,48940 : DOKE#37,48602
4030 DOKE#39,48612 : DOKE#41,48629
4040 CALL#8530
4050 POKE#400,0 : POKE#401,9 : POKE#402,1
4060 PLOT 1,25,"TABLEAU 1"
4070 PLOT 1,26,"SCORE"
4080 PLOT 15,25,10 : PLOT 15,26,10
4090 C=200
4100 C=C-1 : IF C<0 THEN 5200
4110 M=PEEK#200
4120 IF M=56 THEN WAIT 1 : GOTO 4100
4130 SC=SC-10*(M=187)
4140 B=(M=176)+(M=170)+40*(M=187)-40
*(M=159)
4150 CALL#8501
4160 DOKE#35,DEEK#35)+8
4170 CALL#8530
4180 CALL#8560
4190 IF DEEK#35<48463 THEN 4250
4200 IF PEEK#400=2 THEN 5200
4210 POKE#405,INT(RND(1))
4220 PLOT 17,25,STR$(C)+"" : CALL#898F
4230 PLOT 17,26,STR$(C)
4240 GOTO 4100
4250 REM.....GAGNE
4260 REM
4270 PLOT 14,24,7
4280 PLOT 15,24,"BONUS"
4290 PLOT 21,24,STR$(VIE*200)
4300 REPEAT
4310 PLOT 17,25,STR$(C)+""
4320 PLOT 17,26,STR$(C)+""
4330 PLOT 17,26,STR$(C)
4340 PLAY 1,0,5,3000
4350 MUSIC 1,3,4,PU
4360 PLAY 0,0,0,0
4370 C=C-1 : SC=SC+1
4380 UNTIL C<0
4390 SC=SC+VIE*200 : SC=INT(SC/10)*10
4400 PLOT 17,26,STR$(C)
```

```
4410 WAIT 500
4420 REM
4430 REM.....JEU2
4440 REM
4450 GOSUB 6170
4460 CLS : PAPER4 : INK3
4470 FOR I=0 TO 3 : POKE 48036+I,32 : NEXT I
4480 POKE 48040,22 : POKE 48080,22
4490 POKE 48120,22 : PLOT 38,2,22
4500 FOR I=0 TO 39 : POKE 49000+I,17 : NEXT I
4510 POKE 49040,17 : POKE 49080,17
4520 PLOT 3,1,"ef" : PLOT 2,1,0
4530 PLOT 3,2,"gh" : PLOT 2,2,0
4540 FOR I=2 TO 22 : PLOT 36,1,21 : NEXT I
4550 PLOT 35,23,16
4560 IF VIE=3 THEN DOKE#35,49070 : CALL#85
30 : DOKE#35,49073 : CALL#8530
4570 IF VIE=2 THEN DOKE#35,49073 : CALL#85
30
4580 POKE 49068,8 : POKE 49108,8
4590 POKE 49067,8 : POKE 49107,8
4600 MHS="ij" : X=3 : Y=23 : C=0 : GOSUB 6520
4610 PLOT 1,25,"TABLEAU 2" : PLOT 0,25,0
4620 PLOT 1,26,"SCORE" : PLOT 0,26,0
4630 PLOT 17,26,STR$(SC) : PLOT 15,25,10 : P
LOT 15,26,10
4640 DOKE#35,48563 : CALL#8530
4650 DOKE#37,48230 : DOKE#39,48300
4660 DOKE#41,48547 : DOKE#43,48690
4670 DOKE#45,48170 : DOKE#47,48575
4680 POKE#400,1 : POKE#402,100 : POKE#405
,3
4690 REM
4700 CALL#87C2
4710 WAIT 100
4720 CALL#87C2
4730 PLOT 17,25,STR$(PEEK#402))+"" :
CALL#898F
4740 IF PEEK#402=0 THEN 4760
4750 IF PEEK#400=2 THEN 5200 ELSE 4720
4760 SC=SC+VIE*500
4770 PLOT 17,26,STR$(SC) : PLOT 15,24,"BON
US" : STR$(VIE*500)
4780 WAIT 500
4790 REM
4800 REM.....JEU3
4810 REM
4820 GOSUB 6170
4830 CLS : PAPER0 : INK6
4840 FOR I=0 TO 39 : POKE 49000+I,17 : NEXT I
4850 POKE 49040,17 : POKE 49080,17 : POKE 49
068,8 : POKE 49108,8 : POKE 49067,8 : POKE 4910
7,8
4860 PLOT 1,25,"TABLEAU 3" : PLOT 0,25,0
4870 PLOT 1,26,"SCORE" : PLOT 0,26,0
4880 PLOT 15,25,10 : PLOT 15,26,10 : PLOT 34
,20,21 : PLOT 0,6,21
4890 FOR I=1 TO 5 : PLOT 1,20,21 : NEXT I
4900 FOR I=0 TO 29 : HA=RND(1)*6+17 : PLOT I,
20,HA : NEXT I
4910 FOR I=1 TO 5 : PLOT 2,13+I,"e" : NEXT I
4920 PLOT 35,18,"bcd" : PLOT 35,19,CHR$(9
5)+CHR$(95)+CHR$(95)
4930 FOR I=7 TO 19 : PLOT 1,1,9 : NEXT I : FOR I
=30 TO 33 : PLOT 1,20,16 : NEXT I
4940 IF VIE=3 THEN DOKE#35,49070 : CALL#85
30 : DOKE#35,49073 : CALL#8530
4950 IF VIE=2 THEN DOKE#35,49073 : CALL#85
30
4960 POKE 48326,91 : POKE 48353,92 : FOR I=0
TO 25 : POKE 48327+I,90 : NEXT I
4970 MHS="CDEF" : X=17 : Y=0 : C=9 : GOSUB 652
0
4980 MHS="GHIJ" : Y=1 : GOSUB 6520
4990 MHS="KL" : Y=2 : X=18 : GOSUB 6520
5000 MHS="MNOPQR" : X=16 : Y=3 : GOSUB 6520
5010 MHS="STUVWX" : Y=4 : GOSUB 6520
5020 C=0 : PLOT 17,26,STR$(SC) : POKE#400,1
: POKE#409,4
5030 POKE#405,2 : POKE#406,1 : POKE#407,1
0 : POKE#408,17 : POKE#409,1 : POKE#400,10
5040 POKE#400,6 : POKE#406,1 : POKE#407,1
0
5050 DOKE#00,48643 : DOKE#35,48340 : POKE
#403,1 : CALL#898C
5060 C=C+1
5070 HA=INT(RND(1)*15+1) : POKE#410,H+H=
5 : CALL#8864
5080 SC=SC-(PEEK#200)+176*10
5090 IF PEEK#200=176 THEN CALL#8C98 : PL
```

```
AY6,1,1,50
5100 IF PEEK#200=170 THEN CALL#8C93 : PL
AY6,1,1,50
5110 CALL#8B0D
5120 PLOT 17,25,STR$(C)+"" : CALL#898F
5130 PLOT 17,26,STR$(SC)
5140 CALL#8B0D
5150 IF PEEK#400=2 THEN CALL#898C : WAIT
50 : CALL#8981 : GOTO 5310
5160 IF PEEK#000=48670 THEN 5500
5170 PLAY 0,0,0,0 : GOTO 5060
5180 END
5190 REM
5200 REM.....ECHEC
5210 REM
5220 W=50 : PLAY 6,1,1,0
5230 SOUND 2,500,PU : WAIT 5 : SOUND 2,0,0,PU
WAIT 5
5240 SOUND 2,1000,PU : WAIT 5 : SOUND 2,0,0,PU
SOUND 4,0,PU
5250 FOR I=1 TO 30
5260 SOUND 4,INT(RND(1)*5+1),PU : SOUND
2,W,PU : W=W+1
5270 HA=INT(RND(1)*4+1) : POKE#406,16+H
A
5280 IF VIE=2 THEN PAPER4 : GOTO 5300
5290 PAPER4 : CALL#87A9
5300 NEXT I
5310 PAPER0 : SOUND 2,0,1 : SOUND 4,30,0 : PL
AY6,1,1,7000
5320 VIE=VIE-1
5330 IF VIE=0 THEN 5380
5340 ON VIE GOTO 3590,4460,4830
5350 REM
5360 REM
5370 REM
5380 REM.....SCORE
5390 REM
5400 CLS : PAPER0 : INK6
5410 MHS="CORSAIRES" : X=15 : Y=1 : C=4 : GOS
UB 6520
5420 C=5 : Y=2 : GOSUB 6520
5430 POKE 48160,20 : POKE 49040,20
5440 X=2 : PLOT 10,1,10 : PLOT 10,2,10
5450 PLOT 2,3,"SCORES"
5460 PLOT 18,3,"NOMS"
5470 FOR K=0 TO 9
5480 IF K<6 THEN C=K+1
5490 IF K<5 THEN C=K-5
5500 Y=5+K*2
5510 MHS=SC$(K)+CHR$(32)+CHR$(32)+N$(K)
: GOSUB 6520
5520 NEXT K
5530 IF SC$(C)=VAL(SC$*7) THEN 5660
5540 I=-1 : REPEAT I=1 : UNTIL SC$(C)=VAL(SC$
*I)
5550 FOR J=9 TO 1 : STEP -1 : N$(J)=N$(J-1)
: SC$(J)=SC$(J-1) : NEXT J
5560 SC$=STR$(SC)
5570 IF PEEK#400=480 THEN SC$=MID$(SC$
,2)
5580 IF LEN SC$<6 THEN SC$="0"+SC$ : GOTO
5580
5590 PLOT 2,25,SC$(SC$(I))=SC$
5600 POKE 616,25 : PRINT
5610 POKE 617,14 : PRINT "VOTRE NOM"
5620 GETA$ : INPUT#
5630 IF LEN A$>0 THEN N$(N$(32))=A$
5640 IF LEN A$>20 THEN N$(N$(32))=LEFT$(A$,20)
5650 N$(1)=N$(SC$) : GOTO 5400
5660 C=6 : X=9 : Y=25 : MHS="APPUYER SUR UN
E TOUCHE" : GOSUB 6520
5670 GETA$ : GETA$
5680 RETURN
5690 REM
5700 REM.....NIV.MUS.
5710 REM
5720 CLS : PAPER0 : INK2 : POKE 618,10
5730 PRINT : PRINT SPC(12) : CHR$(4) : CHR$(2
7) : NIVEAU SONORE : CHR$(4)
5740 X=13 : Y=15 : C=4 : MHS="REGLAGES AVEC"
: GOSUB 6520
5750 X=3 : Y=17 : MHS="LES TOUCHES FLECHE
ES LATERALES" : GOSUB 6520
5760 X=11 : Y=20 : C=2 : MHS="APPUYER ENSUI
TE" : GOSUB 6520
5770 X=7 : Y=22 : MHS="SUR LA BARRE D'ESP
ACEMENT" : GOSUB 6520
5780 PLOT 0,5,19 : PLOT 0,10,19
```

Suite page 9

ORIC 1 ET ATMOS

```

89935
89936 REM *****
89937 REM * FIN *
89938 REM *****
89939
90000 IF V<2 THEN RETURN
9100 MUSIC 1,2,8,V,T=70:GOSUB 9200
9110 MUSIC 1,2,8,V,T=70:GOSUB 9200
9120 MUSIC 1,2,8,V,T=30:GOSUB 9200
9130 MUSIC 1,2,8,V,T=80:GOSUB 9200
9140 MUSIC 1,2,11,V,T=50:GOSUB 9200
9150 MUSIC 1,2,10,V,T=35:GOSUB 9200
9160 MUSIC 1,2,10,V,T=50:GOSUB 9200
9170 MUSIC 1,2,8,V,T=35:GOSUB 9200
9180 MUSIC 1,2,8,V,T=50:GOSUB 9200
9190 MUSIC 1,2,7,V,T=40:GOSUB 9200
9195 MUSIC 1,2,8,V,T=70
9200 WAITT:MUSIC1,1,1,1:WAIT 3:RETURN
9995
9996 REM *****
9997 REM * INSTRUCTION *
9998 REM *****
9999
10000 CLS:LORES0
10010 DO=.1
10040 PRINTCHR$(4)
10050 PRINTCHR$(27)"J" * * * N I B
B L E R * * *
10060 FOR N=34 TO 4 STEP -.2
10070 C=C+1:IF C=8 THEN C=1
10080 PLOT N,1,C:PLOT N,2,C
10090 NEXT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR
$(4):INK2
10100 A$=" VOUS DEVEZ AIDER LE SE
RPENT":GOSUB 10500
10110 A$=" A RYALER TOUS LES OEU
FS":GOSUB 10500
10120 A$=" MAIS ATTENTION A NE PAS
VOUS":GOSUB 10500
10130 A$=" MANGER VOUS MEME!..
":GOSUB 10500
10140 A$=" ":GOSUB 10500:A$=" VO
S POUVEZ VOUS ARRETER":GOSUB 10500
10150 A$=" A TOUT MOMENT EN APPUYAN
T SUR ":GOSUB 10500
10160 A$=" LA BARRE D'ESPACEMEN
T":GOSUB 10500
10170 A$=" MAIS ATTENTION LE TEMPS DI
MINUE":GOSUB 10500
10180 PRINT:CHR$(128)CHR$(145)"APPUYE
R SUR UNE TOUCHE "
10480 A$=KEY$:GET A$:RETURN
10495
10496 REM *****
10497 REM * AFFICHAGE *
10498 REM *****
10499
10500 FOR N=1 TO LEN(A$)
10510 PRINTMID$(A$,N,1):WAIT 5
10520 IF PEEK(320)=132 THEN POP:CLS:W
AIT 50:RETURN
10530 NEXT
10540 PRINT:PRINT/C=C+1:IF C>7 THEN C
=1
10550 PRINTCHR$(C+128):RETURN
14995
14996 REM *****
14997 REM * REGLAGE FORCE *
14998 REM *****
14999
15000 CLS:LORES0:INK2:PRINT:PRINT
15020 A$=" LA FORCE DETERMINE L'ALO
NGEMENT":GOSUB 10500
15030 PRINT " ":A$=" INITIA
L":GOSUB 10500
15040 A$=" QUAND VOUS AUREZ REGLE VOT
'E FORCE":GOSUB 10500
15050 A$=" APPUIEZ SUR LA BARRE D'ES
PACEMENT":GOSUB 10500
15070 PLOT 4,14,"1 2 3 4 5 6 7
8 9 10"
15090 PLOT 4,16,"DEBUTANT EXPERT
FOU"
15085 IF DD>=.8 THEN DD=.8
15090 FOR X=4 TO DD*39:PLOT X,15,17:N
EXT:X=DD*39-1
15100 REPEAT
15120 A=PEEK(320)
15130 IF A=172 THEN X=X-1ELSEIF A=188
THEN X=X+1
15140 IF X<3 THEN X=3 ELSE IF X>31 TH
EN X=31
15150 DD=X/39
15160 PLOT X+1,15,17:PLOT X+2,15,16
15170 UNTIL A=132
15180 MUSIC 1,4,4,9:MUSIC 1,4,8,9:MUS
IC 1,4,4,9:MUSIC1,4,8,9:MUSIC 1,1,1,1
15190 A=0
15200 RETURN
16995
16996 REM *****
16997 REM * REGLAGE VOLUME *
16998 REM *****
16999
17000 CLS:LORES0:INK2:PRINT:PRINT:PRI
NT
17020 A$=" QUAND VOUS AUREZ REGLE L
E VOLUME ":GOSUB 10500
17040 A$=" APPUIEZ SUR LA BARRE D'ES
PACEMENT":GOSUB 10500
17070 PLOT 4,14,"1 2 3 4 5 6 7
8 9 10"
17090 PLOT 4,16,"FAIBLE MOYEN
FORT"
17090 FOR X=4 TO V*1,8+4:PLOT X,15,17
:NEXT:X=V*1,8+3
17100 REPEAT
17110 MUSIC 1,2,4,V
17120 A=PEEK(320)
17130 IF A=172 THEN X=X-1 ELSEIFA=188
THEN X=X+1
17140 IF X<3 THEN X=3 ELSE IF X>31 TH
EN X=31
17150 V=INT((X-3)/1,8)
17160 PLOT X+1,15,17:PLOT X+2,15,16
17170 UNTIL A=132
17180 MUSIC 1,4,4,9:MUSIC 1,4,8,9:MUS
IC 1,4,4,9:MUSIC1,4,8,9:MUSIC 1,1,1,1
17190 A=0
17200 RETURN
19995
19996 REM *****
19997 REM * MUSIQUE *
19998 REM *****
19999
20000 FOR N=1 TO 240:READA:NEXT
20010 PLAY 1,0,0,0
20020 FOR I=1 TO 32
20030 READR:A1,A2
20040 MUSIC 1,A1,A2,V
20050 IF PEEK(320)=132 THEN MUSIC 1,1
,1,1:WAIT 50:RETURN
20060 WAITR:NEXT
20070 MUSIC 1,1,1,1:RETURN
20100 DATA20,3,8,20,3,8,20,3,7,20,3,5
20110 DATA20,3,7,20,3,3,40,3,8,20,3,6
20120 DATA20,3,6,20,3,5,20,3,1,40,3,3
20130 DATA40,2,8,20,3,8,20,3,8,20,3,7
20140 DATA20,3,5,20,3,7,20,3,3,20,3,8
20150 DATA10,3,8,10,3,8,20,3,6,20,3,6

```


CORSAIRES

Suite de la page 6

```

5790 PLOT0,6,17:PLOT0,7,17
5800 PLOT0,8,17:PLOT0,9,17
5810 A=CHR(17)+CHR(16)
5820 FOR I=1 TO 4
5830 PLOTNM,5+1,A#NEXT
5840 PLAY1,0,0,0
5850 SOUND1,300,INT(NM/4)+5
5860 M=PEEK(200)
5870 NM=NM+(M=172)-(M=180)
5880 IFNM>37THENNM=37
5890 IFNM<2THENNM=2
5900 IFN=132THEN5910ELSE5920
5910 PU=5+INT(NM/4)
5920 PLAY0,0,0,0:RETURN
5930 REM
5940 REM....INSTRUCTIONS
5950 REM
5960 CLS:INK2
5970 X=14:Y=1:C=2:MT="INSTRUCTIONS"
GOSUB520
5980 Y=2:C=3:GOSUB520
5990 PLOT10,1,10:PLOT10,2,10
6000 C=5:X=15:Y=4:MT="TABLEAU 1"
GOSUB520
6010 PLOT1,6,"VOUS DEVEZ ARRIVER JUSQ
U'AU FORT"
6020 PLOT1,7,"EN EVITANT LES EMBARCAT
IONS INDIGENES"
6030 PLOT1,8,"LE NAVIRE GARDIEN ET LE
S RECIFS"
6040 C=5:X=15:Y=10:MT="TABLEAU 2"
GOSUB520
6050 PLOT1,12,"VOUS DEVEZ EVITER LES
BOULETS QUE "
6060 PLOT1,13,"VOUS LANCE LE FORT"
6070 C=5:X=15:Y=15:MT="TABLEAU 3"
GOSUB520
6080 PLOT1,17,"VOUS DEVEZ ARRIVER JUS
QU'AU COFFRE"
6090 PLOT1,18,"POUR CELA IL FAUT QUE
LE SOL SOIT"
6100 PLOT1,19,"D'UNE SEULE COULEUR"
6110 PLOT1,20,"ATTENTION A LA COULEUR
MORTELE"
6120 PLOT1,21,"ET AUX BOULETS DU SYST
EME DE SECURITE"
6130 C=5:X=9:Y=25:MT="APPUYER SUR UN
E TOUCHE"
GOSUB520
6140 GETA#
6150 RETURN
6160 REM
6170 REM....NIVEAU
6180 REM
6190 CLS:PAPER0:INK2:NV=NV+1
6200 POKE48480,17:POKE48680,17
6210 MT="NIVEAU"+STR(NV):X=16:Y=13
C=14:GOSUB520
6220 Y=14:GOSUB520
6230 FOR I=80 TO 88
6240 PLAY3,0,7,50
6250 MUSIC1,0(I),NK(I),PU
6260 MUSIC2,0(I)-1,NK(I),PU
6270 WAIT150(I)
6280 PLAY0,0,0,0
6290 NEXT I
6300 WAIT100
6310 RETURN
6320 REM
6330 REM....AFF.HIRES CL2
6340 REM
6350 CURSETX,Y,0
6360 FORA=1 TO LEN(MH)
6370 CHARASC(MID(MH,A,1)),0,1
6380 CURMOV0,0,0
6390 NEXTA
6400 RETURN

```



```

6410 REM
6420 REM....AFF.HIRES
6430 REM
6440 CURSETX,Y,0:FILL0,1,0
6450 FORA=1 TO LEN(MH)
6460 CURMOV0,0,0
6470 CHARASC(MID(MH,A,1)),0,1
6480 NEXT
6490 CURSETX,Y,0:FILL0,1,0
6500 RETURN
6510 REM
6520 REM....AFF.TEXT
6530 REM
6540 PLOTX-1,Y,C
6550 PLOTX,Y,MT#
6560 RETURN
6570 REM
6580 REM....GAGNE
6590 FORI=1 TO 78:PLAY1,0,6,40
6600 MUSIC1,0(I),NK(I),PU:WAIT130(I)
6610 PLAY0,0,0,0:NEXTI
6620 BO=2000-C:IFBO<0THENBO=0
6630 PLOT15,24,"BONUS"+STR(BO)
6640 SC=SC+BO:PLOT7,26,STR(SC)
6650 FORI=30 TO 33:PLOT1,20,21:NEXTI
6660 WAIT500:NV=0:GOTO3660

```

NIBBLER

Suite de la page 7

```

20160 DATA0,3,5,10,3,7,10,3,0,10,3,1
20170 DATA2,3,3,5,3,3,5,3,3,40,2,8
24995 :
24996 REM *****
24997 REM * MENU *
24998 REM *****
24999 :
25000 CLS:LORES0:INK6
25010 PRINT:PRINTCHR(4),CHR(27)"J
N I B B L E R"
25020 PRINTCHR(4):PLOT 0,1,2:PLOT 0,
2,5
25030 PRINT:PRINT "CHR(148)"TOUCH
E FONCTION "
25040 PRINT:PRINTCHR(129)" CURSEUR
DEPLACEMENT"
PRINT
25050 PRINTCHR(130)" 1
JEU NORMAL"
PRINT
25060 PRINTCHR(131)" 2
JEU RAPIDE"
PRINT
25070 PRINTCHR(133)" ESC
MENU"
PRINT
25080 PRINTCHR(134)" F
FORCE"
PRINT
25090 PRINTCHR(135)" V
VOLUME"
PRINT
25100 PRINTCHR(129)" I
INSTRUCTION"
PRINT
25110 PRINT GRIMAL SYLVAIN COPYRI
GHT 1984"
PRINT
25120 PRINT COPIE INTERDITE!"
PRINT
25130 PRINT:PRINTCHR(128):CHR(145)"A
PPUYER SUR LA TOUCHE DESIREE "
25140 AS=KEY$:GET AS
25150 IF AS="1" THEN OP=0:RESTORE:GOS
UB20000:RETURN
25160 IF AS="2" THEN OP=1:RESTORE:GOS
UB20000:RETURN
25170 IF AS="F" THEN GOSUB 15000:GOTO
25000
25180 IF AS="I" THEN GOSUB 10000:GOTO
25000
25190 IF AS="V" THEN GOSUB 17000:GOTO
25000
25200
25200 GOTO 25140
29995 :
29996 REM *****
29997 REM * AFFICHAGE DU NOM *
29998 REM *****

```

```

29999 :
30000 CLS:LORES0:INK6
30010 PRINT:PRINTCHR(4),CHR(27)"J
N I B B L E R"
30020 PRINTCHR(4):PLOT 0,1,2:PLOT 0,
2,5:GOSUB 35000
30030 PRINT:PRINT "CHR(148)"SCORE
NOM "C=RD(1)*5+1
30040 FOR I=1 TO 8:PRINTC=C+1:IF C>7
THEN C=1
30050 PRINTCHR(4):PLOT 0,1,2:PLOT 0,
2,5:GOSUB 35000
30060 PRINT:PRINT:PRINTCHR(29)
30070 PRINT"ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
Z * I . RUB END"
30080 PRINTCHR(29):PLOT 14,26,STR(S
C):X=49039:Y=68
30090 REPEAT
30100 AS=PEEK(520):IF A=56 THEN 30140
30110 POKE X,B
30120 IF A=172 THEN X=X-1 ELSE IF A=1
88 THEN X=X+1
30125 IF X>49039 THEN X=49039 ELSE IF
X<49039 THEN X=49039
30130 B=PEEK(X)
30140 POKE X,B+128
30150 IF A=132AND X<49036 THEN CALL #
F810:GOTO30170
30155 IF PEEK(520)=A THEN WAIT3
30160 UNTIL A=132 AND X>49036:GOTO305
00
30170 IF LEN(NOM*(K))<1 AND X>49032 T
HEN 30200
30180 IFX>49032THENNOM*(K)=LEFT$(NOM*
(K),LEN(NOM*(K))-1):GOTO30200
30185 IF LEN(NOM*(K))>13 THEN NOM*(K)
=LEFT$(NOM*(K),13)
30190 NOM*(K)=NOM*(K)+CHR(B)
30200 PLOT 20,26,NOM*(K)+ " "
30205 IF PEEK(520)=132 THEN 30205
30210 GOTO30170
30495 :
30496 REM *****
30497 REM * AFFICHAGE SCORE *
30498 REM *****
30499 :
30500 CLS:LORES0:INK6
30510 PRINT:PRINTCHR(4),CHR(27)"J
N I B B L E R"
30520 PRINTCHR(4):PLOT 0,1,2:PLOT 0,
2,5
30530 PRINT:PRINT "CHR(148)"SCORE
NOM "C=RD(1)*5+1
30540 FOR I=1 TO 8:C=C+1:IF C>7 THEN
C=1
30545 PRINT
30550 PRINTCHR(4):PLOT 0,1,2:PLOT 0,
2,5:GOSUB 35000
30560 PRINT:PRINT:PRINTCHR(29)
30570 PRINTCHR(128):CHR(145)"ESPACE
POUR JOUER,ESC POUR LE MENU "
30580 AS=KEY$:GET AS:SC=0:Y=0:VV=3:T=
1:ST=1:A=0
30590 IF AS=CHR(27) THEN GOSUB 25000
30600 IF AS=" " THEN GOSUB 3000:GOTO4
0
30610 GOTO 30580
34995 :
34996 REM *****
34997 REM * CLASSEMENT *
34998 REM *****
35000 FOR I=1 TO 6
35010 IF SC>SC(I) THEN 35030
35020 NEXT
35030 K=I:FOR II=1 TO 6
35040 NOM*(I)=NOM*(I+1):SC(I)=SC(I+1)
35050 NEXT
35060 SC(K)=SC:NOM*(K)=" "
35070 RETURN
39995 :
39996 REM *****

```

```

39997 REM * PRESENTATION *
39998 REM *****
39999 :
40000 CLS:PAPER0:INK3:PRINT:PRINT:PRI
NT
40020 PRINTCHR(134)" SYLVAIN GRIMAL
VOUS PRESENTE:"CHR(131)
40025 X(1)=33:Y(1)=3
40030 AS="02223333444444444444444444
44444444444433333333411411414333333"
L=23
40040 Y=3:X=33
40050 GOSUB 40500
40060 AS="02223333444444444444444444
44444444444433333333"
L=7
40070 Y=3:X=33
40080 GOSUB 40500
40090 AS="02223333444444444444444444
4444444444443333333322212141442212141444"
L=26
40100 Y=3:X=33
40110 GOSUB 40500
40120 AS="02223333444444444444444444
44333333322212141442212141444"
L=26
40130 Y(1)=3:X(1)=33:Y=3:X=33
40140 GOSUB 40500
40150 AS="02223333444444444444444444
3332222"
L=11
40160 Y=3:X=33
40170 GOSUB 40500
40180 AS="02223333444444444444444444
3332222"
L=21
40190 Y=3:X=33
40200 GOSUB 40500
40210 AS="0222233333333333333341414221
21444443333333"
L=23
40220 X=33:Y=3:L=23
40230 GOSUB 40500
40240 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRI
NT
40250 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCH
R(134)" COPYRIGHT 1984"
40260 PRINT:PRINTCHR(128)" "CHR(
145)" APPUYER SUR UNE TOUCHE "CHR(1
44)
40270 AS=KEY$:GET AS:Y=0
40490 RETURN
40495 :
40496 REM *****
40497 REM * AFFICHAGE NIBBLER *
40498 REM *****
40499 :
40500 FOR N=2 TO LEN(AS)
40505 I=1:IF I>3 THEN I=1
40510 BS=MID$(AS,N,1)
40520 IF BS="1" THEN Y=Y-1:C(N)=119
40530 IF BS="2" THEN X=X+1:C(N)=120
40540 IF BS="3" THEN Y=Y+1:C(N)=118
40550 IF BS="4" THEN X=X-1:C(N)=117
40555 POKE A(I),55:POKE A(I+1),63:POK
E A(I+2),63
40560 IF L<N THEN PLOT X(N-L),Y(N-L),
32:PLOT X(N-L+1),Y(N-L+1),C(N-L+2)+4
40570 X(N)=X:Y(N)=Y:PLOT X,Y,C(N):PLO
T X(N-1),Y(N-1),C(I)
40575 IF PEEK(520)=132 THEN Y=0:POP
RETURN
40580 NEXT
40590 RETURN
44995 :
44996 REM *****
44997 REM * INIT PRES *
44998 REM *****
44999 :
45000 FOR N=1 TO 152:READA:NEXT
45010 FOR N=47016 TO 47103:READ A:POK
EN,A:NEXT
45020 FOR I=1 TO 3:E(I)=124+I:NEXT
45030 FOR I=4 TO 6:E(I)=121+I:NEXT
45040 RETURN

```

ORIC 1 ET ATMOS

ILE

HP41 + XFUNCTION + TIME
Partez à la chasse au trésor avec votre navire, guidé par les vents. Mais attention, un galion ennemi et armé est aussi à sa recherche. Dépêchez-vous!

Didier VALLET

Jeu sur tableau 10 x 10 (gradué de 0 à 9).
Mode d'emploi:
Faire XEQ"ILE"
Il apparaît "NIVEAU?", introduire la difficulté choisie: 1,2,3 ou 4.
Au top sonore, apparaissent les coordonnées de l'île au trésor sous la forme "yx": y ordonnée, x abscisse. Notez bien sa position car vous ne la reverrez pas.
Au bip suivant, votre chère HP vous donne les coordonnées des galions (qui se déplacent aléatoirement).
Et enfin, surgissent les coordonnées de votre vaisseau, suivies de ↑ :xxx ou xx indiquant les différentes directions de vent qui peuvent vous aider.
ex: vaisseau en 43;choix du vent 9 → déplacement du vaisseau en 54.
Retour à l'étape précédente:
A vous d'arriver le premier sur l'île. Cas particuliers: le galion prend le trésor, il apparaît "TRESOR PRIS" puis "ARME EN:"
Pour gagner, il vous faut alors vous emparer de l'arme puis rattraper le Galion pour le couler, dans un temps inférieur à 4 minutes.

01+LBL "ILE"	16 FRC	31 PROMPT	46+LBL 10
02 " GENERATION"	17 STO 07	32 -	47 TIME
03 AVIEW	18 FIX 0	33 X<=0?	48 1 E4
04 SF 25	19 XEQ 10	34 GTO 95	49 *
05 15	20 STO 08	35 1 E3	50 FRC
06 PSIZE	21 XEQ 10	36 /	51 1 E2
07 FC?C 25	22 STO 10	37 1	52 *
08 GTO 15	23 XEQ 10	38 +	53 RTN
09 CLRG	24 STO 09	39 STO 06	54+LBL 11
10 CLST	25 STO 12	40 GTO 11	55 "ILE: "
11 X<>F	26+LBL 95	41+LBL 15	56 ARCL 08
12 75	27 6	42 "EFFACER MEM."	57 TONE 7
13 STO 14	28 "NIVEAU ?"	43 TONE 0	58 TONE 8
14 TIME	29 TONE 5	44 PROMPT	59 TONE 7
15 HR	30 TONE 3	45 GTO 15	60 AVIEW

61 PSE	103 TONE 2
62+LBL 12	104 X<>Y
63 DSE 14	105 DSE 00
64 FS? 30	106 FS? 30
65 GTO 66	107 GTO 20
66 "GALION: "	108 RCL IND 00
67 ARCL 09	109 X=Y?
68 TONE 1	110 GTO 14
69 AVIEW	111 RCL 10
70 "YX: "	112 ENTER↑
71 ARCL 10	113 ENTER↑
72 "↑↑: "	114 XEQ IND T
73 RCL 07	115 STO 10
74 RCL 10	116 FS? 05
75 /	117 GTO 17
76 1 E3	118 RCL 08
77 *	119 X=Y?
78 FRC	120 GTO 69
79 RCL 06	121+LBL 20
80 STO 00	122 TIME
81+LBL 13	123 1 E4
82 RCL Y	124 *
83 10	125 FRC
84 *	126 10
85 FRC	127 *
86 LASTX	128 INT
87 INT	129 RCL 09
88 ARCL X	130 ENTER↑
89 STO IND 00	131 ENTER↑
90 ISC 00	132 XEQ IND T
91 GTO 13	133 RCL 09
92 TONE 4	134 X<>Y
93 TONE 9	135 X=Y?
94 PROMPT	136 GTO 20
95 RCL 00	137 STO 09
96 INT	138 FS? 05
97 STO 00	139 GTO 19
98 "BZZ..."	140 RCL 08
99 AVIEW	141 X=Y?
100+LBL 14	142 GTO 12
101 SF 25	143 SF 05
102 SF 99	144 "TRESOR PRIS"

145 BEEP
146 TONE 8
147 TONE 7
148 AVIEW
149 XEQ 10
150 STO 11
151 "ARME EN: "
152 ARCL X
153 AVIEW
154 TONE 3
155 GTO 12
156+LBL 19
157 RCL 12
158 X=Y?
159 GTO 12
160 GTO 66
161+LBL 00
162+LBL 05
163 RTN
164+LBL 01
165 2
166 -
167+LBL 03
168 9
169 -
170 XEQ 94
171 X<> Z
172 R↑
173 XEQ 92
174 RTN
175+LBL 02
176 10
177 -
178 XEQ 92
179 RTN
180+LBL 04
181 1
182 -
183 XEQ 94
184 RCL T
185 RTN
186+LBL 06



187 1	212 X>Y?	237 X>Y?	262 XYZALM
188 +	213 RTN	238 RTN	263 GTO 20
189 XEQ 94	214 RDN	239 R↑	264+LBL 69
190 RCL T	215 RTN	240 RTN	265 "GAGNE: "
191 RTN	216+LBL 92	241+LBL 17	266 ARCL 14
192+LBL 08	217 X<0?	242 FC? 06	267 BEEP
193 10	218 FS? 30	243 GTO 18	268 TONE 9
194 +	219 RTN	244 RCL 09	269 TONE 8
195 XEQ 98	220 RDN	245 X=Y?	270 TONE 7
196 RCL Y	221 RTN	246 GTO 20	271 "↑ PTS."
197 RTN	222+LBL 94	247 GTO 69	272 PROMPT
198+LBL 09	223 STO 13	248+LBL 18	273+LBL "K"
199 2	224 10	249 RCL 11	274+LBL 66
200 +	225 /	250 X=Y?	275 "PERDU"
201+LBL 07	226 FRC	251 GTO 20	276 AVIEW
202 9	227 X<>Y	252 " ARME↑..."	277 TONE 7
203 +	228 10	253 AVIEW	278 TONE 5
204 XEQ 94	229 /	254 TONE 5	279 TONE 4
205 X<> Z	230 FRC	255 TONE 6	280 TONE 9
206 R↑	231 -	256 SF 06	281 TONE 2
207 XEQ 98	232 ABS	257 CLST	282 TONE 1
208 RCL Y	233 RCL 13	258 TIME	283 TONE 3
209 RTN	234 STO T	259 ,04	284 PROMPT
210+LBL 98	235 RDN	260 HMS+	285 .END.
211 100	236 ,9	261 "↑↑K"	

HEWLETT HP 41



Ce programme entre dans la catégorie des jeux de rôle. Vous vous mettez dans la peau d'un commandant de sous-marin auquel on a confié la mission suivante: détruire cinq objectifs ennemis placés aléatoirement sur une grille de 100 cases sur 100. Naturellement, ces objectifs sont bien défendus et vous pourrez combattre contre des destroyers, des pieuvres, ou même votre propre objectif, si jamais vous le ratez, ou faire face à certains dangers tels que des avions, des mines, du corail, des épaves piégées.

Au départ, vous êtes dans la case de coordonnées (0,0) et en surface. Votre radar vous indiquera la distance entre votre sous-marin et le 1er objectif. Lorsque vous aurez détruit votre 1er objectif alors seulement votre radar vous indiquera la distance entre votre sous-marin et le deuxième objectif et ainsi de suite, jusqu'au cinquième, où vous aurez gagné. Votre sous-marin a au départ une certaine force qui constitue en quelque sorte son espérance de vie. En effet, chaque fois que vous détruirez un objectif ou un destroyer, vous gagnerez des points. En revanche, chaque fois qu'ils riposteront ou que vous n'éviterez pas un piège, vous perdrez des points. Si vous avez une force négative, vous aurez perdu. Sachez qu'il est impossible de tricher.

Bruno FOURTOUT

Voici maintenant les fonctions des touches en mode user:

A: Affichage de la position du sous-marin et des points de force.
B: Plongée Z réduit de 10 unités à chaque fois.
C: Radar, distance (cible SM) tir possible ou pas.
D: Tir d'une torpille sur l'objectif (plongée ou surface).
E: Engage le combat avec un destroyer.
J: Surface, Z augmenté de 10 à chaque fois, si Z = 0 on ne peut faire surface: affichage de "impossible" et retour à "actions?".
H: Engage le combat contre la pieuvre.
Voici les pièges et leurs antidotes.
En surface vous pouvez rencontrer des mines, des avions, des destroyers. En plongée vous pouvez rencontrer des pieuvres géantes, du corail et des épaves piégées.

A l'affichage des messages, il faudra appuyer sur la bonne touche. Vous avez juste le temps d'une pause (1s.).
Destroyer: Plongée ou attaque, à tout moment vous pouvez cesser le combat en plongeant. Touche B à l'affichage "Destroyer".

Avions: Plongez! Réagissez vite, car ils vous ont déjà mitraillé et enlevé 5 points de force.
Mine: Appuyer sur touche de déplacement (1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9) au choix.

Corail: Surface.
Pieuvre: Engager le combat touche H pour la faire fuir. Attention elle peut revenir à l'assaut.

Il n'y a que l'épave piégée contre laquelle vous ne pouvez rien. De plus, comme la pieuvre, elle déplacera votre sous-marin de 0 à 4 cases dans le sens Nord-Est aléatoirement (grâce à la côte).
Sachez aussi que lorsque vous plongez ou que vous faites surface vous vous déplacez dans la direction du damier déplacement: Touche 8: nord. Touche 8: plongée vers le nord.

Les bords symbolisent la côte qu'il faudra impérativement éviter sinon il vous en coûtera 30 points de force.

Voici comment votre sous-marin se déplace. Après avoir assigné les labels de déplacement au pavé numérique (chaque label de déplacement porte le numéro de la touche à laquelle il faudra l'assigner) on aura:

En surface: 1: X réduit de 5, Y réduit de 5.
2: Y réduit de 10.
3: X augmenté de 5, Y réduit de 5.
4: X réduit de 10.
6: X augmenté de 10.
7: X réduit de 5, Y augmenté de 5.
8: Y augmenté de 10.
9: X augmenté de 5, Y augmenté de 5.

Remarquez que chaque touche déplace le sous-marin dans les 8 directions possibles qu'elles symbolisent, la touche 5 étant prise comme centre.

Si vous êtes en plongée: Z négatif, la direction ne change pas, mais la vitesse est divisée par 5.

ex: 6: X augmenté de 2. 9: X augmenté de 1, Y augmenté de 1.
Les déplacements en surface est très rapide et l'on peut ainsi repérer assez facilement l'endroit de l'objectif. Mais pour bien s'approcher de celui-ci pour avoir de bonnes chances de le détruire, il faudra certainement plonger.

Gains de points:

Une cible: 25 pts et 1 torpille.

Un destroyer: 35 points.

Pertes de points:

Avions: 5 puis 10 si vous ne réagissez pas.

Destroyer: 20 points à chaque fois qu'il attaque.

Mines: 15 points à chaque fois qu'elle explose.

Pieuvres: 2 points.

Corail: 25 points si vous ne faites pas surface à temps.

Epave piégée: 8 points.

Côte touchée: 30 points.

Si les cibles ripostent (lorsque vous les ratez) tout dépend de l'avance qu'elles vous causeront. Un dernier mot au sujet du programme. Il y a à certaines lignes des TONES synthétiques, obtenus à l'aide du cric. Voici comment les créer:

Il faut assigner le Oric à la touche E+. Pour cela, il faut disposer du HP 41 avec une mémoire vide. Si vous rentrez le programme avant de créer le Oric vous ne pourrez pas créer ces tones synthétiques.

Remarques: Effacer toute la mémoire de la HP 41. Instructions: Eteindre la HP. La rallumer en gardant pressé la touche ←. Affichage: Memory Lost.

Remarque: Faire deux assignations. Instructions: ASN BEEP E+, ASN PACK E+.

Remarques: Faire Cat 1 R/S tout de suite après, instructions: mode programme. Affichage OO Reg 45. Instruction: ENTER...Affichage ENTER ↑. Instructions: GTO, affichage OO Reg 45. Instructions: Cat 1 et R/S, affichage END. Instructions: mode alpha.

A chaque BST Attendre l'affichage, Instructions ←, affichage: 4094 ENTER ↑. Instruction: BST, affichage 4093 ENTER ↑. Instructions: BST, affichage: 0. Instructions: BST, affichage 4091 LBL 00. Instructions BST, affichage: 4090 BEEP. Instructions: ←, affichage: 4089 LBL 03. Instructions: ←, affichage: 4088 LBL 08.

Vous êtes en mode, instructions C, affichage: 4089 tC. Instructions: mode calcul, Cat 1 et R/S.

Le cric est assigné, instructions: Xeq "Cp".

Création d'un tone synthétique.

Mode programme: 1, RCL ind 16, RCL ind 31, fonction suffixe.

Faire BST deux fois pour positionner le pointeur sur RCC ind 16.

Mode calcul, mode user E+ affichage de XROM 05.03. Mode calcul, mode programme ←, SST, ←, ← puis SST. respecter scrupuleusement ces instructions.

Tone: Tone M, fonction suffixe: RDN.

Tone Y, fonction suffixe: PI les autres tones sont normaux.

Tone 0 ou label 65, fonction suffixe: COS.

Tone 9 au label N, fonction suffixe: SIN.

Tone 0 au label H, fonction suffixe: Clx.

Tone 9 au label 00 (fin du programme SM), fonction suffixe: SIN.

Tone 7 dans le programme X au label P, fonction suffixe: % CH.

Un dernier mot, ce jeu comprend deux programmes. Le premier SM, le second d'analyse X. Après avoir rentrer ces deux programmes en size 000, faire size 019. Il reste juste deux octets, stocker un nombre entre 0 et 1 dans la mémoire 00 et faire Xeq SM puis attendre le message Action?. Là, passez en mode user et jouez. pour faire une autre partie faire "CLRG" puis restocker un nombre dans la mémoire 00 puis Xeq SM.

01*LBL "SM"	54 PSE	107*LBL 12	160 RCL 13	213 3	266 FS? 11	319 ST- 13	372 3
02 1	55 FIX 1	108 2	161 X#0?	214 STO 15	267 GTO 53	320 GTO IND 15	373 X<=Y?
03 STO 18	56 GTO "Z"	109 ST- 12	162 GTO 18	215 RCL 13	268 FS? 15	321*LBL J	374 GTO 28
04 1.01	57*LBL 80	110 XEQ 50	163 5	216 X#0?	269 GTO 54	322 FS? 05	375 RCL 14
05 STO 14	58 FS? 05	111 GTO 13	164 ST+ 11	217 GTO 22	270 FS? 06	323 GTO 51	376 2
06*LBL 75	59 GTO 51	112*LBL 06	165 ST+ 12	218 5	271 GTO 55	324 FS? 09	377 X<=Y?
07 XEQ 99	60 FS? 11	113*LBL "6"	166 XEQ 60	219 ST- 12	272 FS? 09	325 GTO 57	378 GTO 29
08 100	61 GTO 53	114 XEQ 05	167*LBL 19	220 ST+ 11	273 GTO 57	326 FS? 11	379 XEQ 99
09 *	62 FS? 15	115 6	168 100	221 XEQ 60	274 RTN	327 GTO 53	380 .14
10 INT	63 GTO 54	116 STO 15	169 RCL 11	222*LBL 23	275*LBL 60	328 FS? 15	381 X<Y?
11 STO IND 14	64 FS? 06	117 RCL 13	170 X#Y?	223 100	276 XEQ 99	329 GTO 54	382 GTO 91
12 ISG 14	65 GTO 55	118 X#0?	171 GTO "K"	224 RCL 11	277 11	330 0	383 GTO 92
13 GTO 75	66 FS? 09	119 GTO 14	172 100	225 X#Y?	278 *	331 RCL 13	384*LBL 27
14 10	67 GTO 57	120 10	173 RCL 12	226 GTO "K"	279 5	332 X<Y?	385 XEQ 99
15 STO 16	68 RTN	121 ST+ 11	174 X#Y?	227 RCL 12	280 +	333 GTO 37	386 .9
16 50	69*LBL 00	122 XEQ 60	175 GTO "K"	228 X<0?	281 SF IND X	334 "IMPOSSIBLE"	387 X<Y?
17 STO 17	70*LBL "8"	123*LBL 15	176 GTO "Z"	229 GTO "K"	282 FS?C 10	335 AVIEW	388 GTO 91
18*LBL "Z"	71 XEQ 05	124 RCL 11	177*LBL 18	230 GTO "Z"	283 GTO "M"	336 GTO "Z"	389 GTO 92
19 RCL 17	72 0	125 100	178 1	231*LBL 22	284 FS?C 14	337*LBL 37	390*LBL 28
20 X<0?	73 STO 15	126 X#Y?	179 ST+ 11	232 1	285 GTO "M"	338 "SURFACE"	391 XEQ 99
21 GTO "P"	74 RCL 13	127 GTO "7"	180 ST+ 12	233 ST+ 11	286 FS? 11	339 AVIEW	392 .6
22 SF 19	75 X#0?	128 GTO "K"	181 XEQ 50	234 ST- 12	287 GTO "L"	340 CF 06	393 X<Y?
23 "ACTION ?"	76 GTO 10	129*LBL 14	182 GTO 19	235 XEQ 50	288 FS? 15	341 10	394 GTO 91
24 TONE 7	77 10	130 2	183*LBL 07	236 GTO 23	289 GTO "M"	342 ST+ 13	395 GTO 92
25 PROMPT	78 ST+ 12	131 ST+ 11	184*LBL "7"	237*LBL 01	290 FS?C 13	343 GTO IND 15	396*LBL 29
26*LBL C	79 XEQ 60	132 XEQ 50	185 XEQ 05	238*LBL "1"	291 GTO "M"	344*LBL 99	397 XEQ 99
27 FS? 00	80*LBL 11	133 GTO 15	186 7	239 XEQ 05	292 CF IND X	345 RCL 00	398 .35
28 GTO "V"	81 RCL 12	134*LBL 04	187 STO 15	240 1	293 RTN	346 PI	399 X<Y?
29 XEQ 00	82 100	135*LBL "4"	188 RCL 13	241 STO 15	294*LBL 50	347 +	400 GTO 91
30 XEQ "X"	83 X#Y?	136 XEQ 05	189 X#0?	242 RCL 13	295 XEQ 99	348 X#2	401*LBL 92
31 "DIST.:"	84 GTO "Z"	137 4	190 GTO 20	243 X#0?	296 11	349 FRC	402 "TIR RATE"
32 ARCL 14	85 GTO "K"	138 STO 15	191 5	244 GTO 24	297 *	350 STO 00	403 AVIEW
33 AVIEW	86*LBL 10	139 RCL 13	192 ST+ 12	245 5	298 5	351 RTN	404 TONE 0
34 PSE	87 2	140 X#0?	193 ST- 11	246 ST- 11	299 +	352*LBL D	405 TONE 0
35 GTO "Z"	88 ST+ 12	141 GTO 16	194 XEQ 60	247 ST- 12	300 SF IND X	353 CF 00	406 TONE 0
36*LBL A	89 XEQ 50	142 10	195*LBL 21	248 XEQ 60	301 FS? 06	354 XEQ 00	407*LBL 91
37 FS? 09	90 GTO 11	143 ST- 11	196 100	249*LBL 25	302 GTO "0"	355 RCL 16	408 "TOUCHEE"
38 GTO 57	91*LBL 02	144 XEQ 60	197 RCL 12	250 RCL 11	303 FS?C 08	356 X#0?	409 AVIEW
39 FS? 00	92*LBL "2"	145*LBL 17	198 X#Y?	251 X<0?	304 GTO "U"	357 GTO 65	410 TONE C
40 GTO "V"	93 XEQ 05	146 RCL 11	199 GTO "K"	252 GTO "K"	305 FS? 09	358 RCL 14	411 25
41 XEQ 00	94 2	147 X<0?	200 RCL 11	253 RCL 12	306 GTO "S"	359 7	412 ST+ 17
42 FIX 0	95 STO 15	148 GTO "K"	201 X<0?	254 X<0?	307 CF IND X	360 X<Y?	413 1
43 "X:"	96 RCL 13	149 GTO "Z"	202 GTO "K"	255 GTO "K"	308 RTN	361 GTO 49	414 ST+ 16
44 ARCL 11	97 X#0?	150*LBL 16	203 GTO "Z"	256 GTO "Z"	309*LBL B	362 "TORPILLE TIRÉE"	415 "BOUM"
45 "Y:"	98 GTO 12	151 2	204*LBL 20	257*LBL 24	310 FS? 05	363 AVIEW	416 AVIEW
46 ARCL 12	99 10	152 ST- 11	205 1	258 1	311 GTO 51	364 XEQ 00	417 BEEP
47 "Z:"	100 ST- 12	153 XEQ 50	206 ST+ 12	259 ST- 11	312 FS? 06	365 1	418 GTO "Y"
48 ARCL 13	101 XEQ 60	154 GTO 17	207 ST- 11	260 ST- 12	313 GTO 55	366 ST- 16	419*LBL 49
49 AVIEW	102*LBL 13	155*LBL 09	208 XEQ 50	261 XEQ 50	314 "PLONGEE"	367 RCL 14	420 "TROP LOIN"
50 PSE	103 RCL 12	156*LBL "9"	209 GTO 21	262 GTO 25	315 AVIEW	368 5	421 AVIEW
51 "FORCE="	104 X<0?	157 XEQ 05	210*LBL 03	263*LBL 05	316 CF 11	369 X<=Y?	422 GTO "Z"
52 ARCL 17	105 GTO "K"	158 9	211*LBL "3"	264 CF 05	317 CF 15	370 GTO 27	423*LBL "V"
53 AVIEW	106 GTO "Z"	159 STO 15	212 XEQ 05	265 CF 00	318 10	371 RCL 14	424 "RIPOSTE"
							425 AVIEW
							426 XEQ 00
							427 RCL 14
							428 3
							429 X<=Y?
							430 GTO 41
							431 XEQ 99
							432 .1
							433 X<=Y?
							434 GTO 76
							435 GTO 77
							436*LBL 41
							437 XEQ 99
							438 .3
							439 X<=Y?
							440 GTO 76
							441*LBL 77
							442 "RIPOSTE RATEE"
							443 AVIEW
							444 TONE 0
							445 TONE 0
							446 GTO 71
							447*LBL 76
							448 XEQ 99
							449 .4
							450 X<=Y?
							451 GTO 43
							452 "PETITE AVARIE"
							453 AVIEW
							454 TONE Y
							455 10
							456 ST- 17
							457 RCL 17
							458 X<0?
							459 GTO "P"
							460 GTO 71
							461*LBL 43
							462 "GROSSE AVARIE"
							463 AVIEW
							464 TONE 1
							465 TONE 1



CADRPL-ADRFL

Créer et gérer vos fichiers: rien de plus simple avec cet ensemble de deux programmes (super) utilitaires.

Vincent HERLICO

Configuration: HP 41C + module X FUNCTION + Module mémoire.
HP 41CV + X Function. Facultatif: 1 ou 2 X mémoire.
Imprimante pour option H et I.
CADRFL: crée ou complète un fichier d'adresse.
Si vous voulez créer un nouveau fichier oui(o) à la question NV FL?
Puis donner la taille désirée (Taille FL?) -FL NM? demande le nom du fichier de travail.
Ensuite, il suffit de rentrer vos réponses aux questions: NOM?
DATE? ADR? TEL? AUTRE? Rentrer les renseignements par groupe de 24 caractères (taille de l'afficheur de la 41) Si vous ne voulez pas remplir une des rubriques faire R/S sans taper de lettre.
Si vous avez fini de remplir une rubrique, faites de même à la question + CHRS? Pour créer un autre enregistrement taper (O) à la question Autre record? Sinon taper (N).
ADRFL: Utilisation du fichier d'adresse.
ADRFL permet d'utiliser le fichier d'adresse. Après avoir donné le nom du fichier et que PRET se soit affiché, diverses options sont possibles:

A: Choix d'un enregistrement à l'aide des premiers caractères de l'une des rubriques (Tel, nom, adr, date, autres).
B: NOM.
C: DATE.
D: ADRESSE.
E: TELEPHONE.
F: RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES
G: Imprime ou affiche les rubriques.
I: Fin du programme, supprime les assignations (A à J).
H: Imprime ou affiche tout le fichier.
J: Aide, affiche chaque touche et sa fonction.
Pour l'utilisation de ce programme un overlay avec les fonctions de chaque touche est très utile.

REMARQUES:
CADRFL: Si vous imprimez le fichier adresse par LBL 00 GETREC PRA GTO à chaque rubrique est séparée de la suivante par un caractère différent. Ce sont des bornes qui permettent au programme de sélectionner les différentes rubriques. Un enregistrement complet se présente sous la forme:

NOM*** DATE*** ADR*** TEL*** AUTRE
*** 254*** 253*** 252*** 251

Pour éviter tout octet inutile, la borne n'est pas insérée si la rubrique est vide.

ADRFL: Si vous utilisez un overlay vous pouvez sensiblement raccourcir le programme en supprimant le sous-programme AIDE des lignes 146 à 176. N'oubliez pas de supprimer les lignes 42.43.44 et 296.297 et de remplacer le GTO 10 de la ligne 50 par un GTO 05. Le registre 00 sert de pointeur, il indique le numéro de l'enregistrement en cours. Il est modifié par les options A et I.
Pour une raison de rapidité j'utilise des labels globaux (A à J). Pour les programmer il faut disposer de l'affectation code décimal 1205.00 qui apparaît sous la forme XROM 52.00. Il suffit alors de faire XEQ TB en mode calcul puis de passer en mode programme et de faire XROM 52.00 pour obtenir LBL TB et ainsi de suite. Si vous n'avez pas cette assignation vous pouvez changer le nom des labels alors n'oubliez pas de changer les lignes 15 à 42 en conséquence.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.



14:59 21.01	41 X<>Y	82 XEQ 11	26 PASH	67*LBL "B"	108 ATOX	149 AVIEW	190 X=0?	227 *INCONNU	264 SF 25
01*LBL "CADRFL"	42 APPCHR	83 *AUTRE REC?"	27 *E"	68*LBL 01	109 1	150 GETKEY	191 RTN	228 FC? 01	265 SEEKPT
02 CF 00	43 GTO 02	84 AVIEW	28 15	69 RCL 00	110 -	151 *B=NOM"	192*LBL 20	229 TONE 1	266 FC?C 25
03 *NV FL?"	44*LBL 12	85 41	29 PASH	70 STO 01	111 XTOA	152 AVIEW	193 6	230 FC? 01	267 RTN
04 AVIEW	45 XEQ 11	86 GETKEY	30 *F"	71 CLA	112 251	153 GETKEY	194 X<>Y	231 GTO 05	268 STO 00
05 42	46 GTO 07	87 X*Y?	31 21	72 255	113 X*Y?	154 *C=DATE"	195 X<Y?	232 RTN	269 XEQ 12
06 GETKEY	47*LBL 11	88 GTO 00	32 PASH	73 XTOA	114 GTO 09	155 AVIEW	196 GTO 21	233*LBL "C"	270 SF 25
07 X*Y?	48 RCLPT	89 AOFF	33 *G"	74 GTO 06	115 RCL 00	156 GETKEY	197 -	234*LBL 12	271 RCL 00
08 GTO 00	49 1 E-3	90 CLD	34 22	75*LBL "C"	116 SEEKPT	157 *D=ADR"	198 CHS	235 SF 01	272 GTO 16
09 SF 00	50 -	91 CLX	35 PASH	76*LBL 14	117 POSFL	158 AVIEW	199 ASHF	236 CLA	273*LBL "I"
10 *TL FL?"	51 SEEKPT	92 END	36 *H"	77 254	118 X<0?	159 GETKEY	200 GTO 20	237 XEQ 01	274 CF 27
11 PROMPT	52 RCL 2		37 23	78 GTO 07	119 GTO 06	160 *E=TEL"	201*LBL 21	238 FC?C 00	275 *AU REVOIR"
12*LBL 08	53 1		38 PASH	79*LBL "D"	120 INT	161 AVIEW	202 ATOX	239 AVIEW	276 AVIEW
13 *FL NM ?"	54 DELCHR		39 *I"	80*LBL 11	121 RCL 00	162 GETKEY	203 RDN	240 CLA	277 CLA
14 AON	55 RTN		40 24	81 253	122 X*Y?	163 *F=DIVERS"	204 DSE X	241 XEQ 14	278 11
15 PROMPT	56*LBL 07	15:01 21.01	41 PASH	82 GTO 07	123 GTO 06	164 AVIEW	205 GTO 21	242 FC?C 00	279 PASH
16 AOFF	57 X<>Y	01*LBL "ADRFL"	42 *J"	83*LBL "E"	124 LASTX	165 GETKEY	206 FC? 01	243 AVIEW	280 12
17 FS? 00	58 CLA	02 .	43 25	84*LBL 03	125 STO 02	166 *G=P.ENR"	207 GTO 05	244 CLA	281 PASH
18 CRFLAS	59 XTOA	03 X<>F	44 PASH	85 252	126 RCL 01	167 AVIEW	208 RTN	245 XEQ 11	282 13
19 .	60 APPCHR	04 SF 27	45 *PRET"	86 GTO 07	127 SEEKPT	168 GETKEY	209*LBL 09	246 FC?C 00	283 PASH
20 SEEKPTA	61 RTN	05 SIZE?	46*LBL 05	87*LBL "F"	128 -	169 *H=P.FL"	210 RCL 01	247 AVIEW	284 14
21 GTO 00	62*LBL 00	06 3	47 0	88*LBL 04	129 1 E3	170 AVIEW	211 SEEKPT	248 CLA	285 PASH
22*LBL 01	63 *NOM?"	07 X*Y?	48 X<>F	89 251	130 *	171 GETKEY	212*LBL 17	249 XEQ 03	286 15
23 AVIEW	64 XEQ 01	08 PSIZE	49 PROMPT	90*LBL 07	131*LBL 18	172 *I=FIN"	213 GETREC	250 FC?C 00	287 PASH
24 CLA	65 X=0?	09 *ADRFL NM?"	50 GTO 10	91 RCL 00	132 25	173 AVIEW	214 FS? 17	251 AVIEW	288 21
25 AON	66 GTO 00	10 AON	51*LBL "A"	92 SEEKPT	133 X*Y?	174 GETKEY	215 GTO 22	252 CLA	289 PASH
26 STOP	67 APPREC	11 PROMPT	52*LBL 00	93 X<>Y	134 GTO 19	175 *J=AIDE"	216 FC? 01	253 XEQ 04	290 22
27 AOFF	68 254	12 AOFF	53 *CHRS?"	94 CLA	135 X<>Y	176 GTO 05	217 GTO 05	254 FC?C 00	291 PASH
28 ALENG	69 XEQ 02	13 .	54 AON	95 XTOA	136 24	177*LBL 08	218 RTN	255 AVIEW	292 23
29 RTN	70 *DATE?"	14 SEEKPTA	55 PROMPT	96 POSFL	137 -	178 SF 00	219*LBL 22	256 CF 01	293 PASH
30*LBL 03	71 253	15 *A"	56 AOFF	97 X<0?	138 GETREC	179 FS? 01	220 FS? 01	257 CF 25	294 24
31 XEQ 01	72 XEQ 03	16 11	57 0	98 GTO 08	139 SF 04	180 RTN	221 AVIEW	258 RTN	295 PASH
32 X=0?	73 *ADR?"	17 PASH	58 SEEKPT	99 INT	140 FS? 01	181 CF 00	222 FC? 01	259*LBL "H"	296 25
33 GTO 12	74 252	18 *B"	59 POSFL	100 RCL 00	141 AVIEW	182 GTO 15	223 PROMPT	260 -1	297 PASH
34 X<>Y	75 XEQ 03	19 12	60 X<0?	101 X*Y?	142 FC? 01	183*LBL 19	224 GTO 17	261*LBL 16	298 END
35 APPCHR	76 *TEL?"	20 PASH	61 GTO 15	102 GTO 08	143 PROMPT	184 GETREC	225*LBL 15	262 1	
36*LBL 02	77 251	21 *C"	62 RCLPT	103 LASTX	144 CF 04	185 X<>Y	226 SF 00	263 +	
37 *+CHRS?"	78 XEQ 03	22 13	63 INT	104 1 E-3	145 GTO 18	186 ALENG			
38 XEQ 01	79 *AUTRE?"	23 PASH	64 STO 00	105 +	146*LBL "J"	187 -			
39 X=0?	80 250	24 *D"	65 *?"	106 STO 01	147*LBL 10	188 AROT			
40 GTO 07	81 XEQ 03	25 14	66 GTO 05	107*LBL 06	148 *A=CHOIX"	189 CHS			

HEWLETT HP 41

SOUS-MARIN

Suite de la page 10

503*LBL "L"	524 5	547 PSE	570 TONE 0	593 -20	616 *DECHARGE ELECTR"	639 X*Y?	662 FS? 05
504 SF 11	525 ST- 17	548 CF 06	571 XEQ 63	594 X*Y?	617 *FIQUE"	640 GTO 31	663 GTO 51
505 CF 19	526 SF 15	549*LBL 55	572 *AIE TOUCHE"	595 GTO 31	618 AVIEW	641 GTO 52	664 FS? 15
506 *UN DESTROYER"	527 TONE 9	550 25	573 AVIEW	596 GTO *S"	619 TONE 1	642*LBL 63	665 GTO 54
507 AVIEW	528 TONE 9	551 ST- 17	574 TONE 8	597*LBL 31	620 2	643 XEQ 99	666 FS? 06
508 PSE	529 TONE 9	552 *COQUE OUVERTE"	575 RCL 17	598 *TU IMPOSES"	621 ST- 17	644 5	667 GTO 55
509 CF 11	530 *DES AVIONS"	553 AVIEW	576 X<0?	599 AVIEW	622 XEQ 99	645 *	668 FS? 09
510*LBL 53	531 AVIEW	554 PSE	577 GTO *P"	600 PSE	623 .6	646 INT	669 GTO 57
511 20	532 PSE	555 RCL 17	578 GTO *2"	601 OFF	624 X<Y?	647 ST+ 11	670 FS? 19
512 ST- 17	533*LBL 54	556 X<0?	579*LBL "S"	602*LBL H	625 GTO 52	648 ST+ 12	671 GTO *2"
513 *IL ATTAQUE"	534 10	557 GTO *P"	580 CF 19	603 FS? 00	626 *ELLE S EN VA"	649 CF 09	672 *FEU"
514 AVIEW	535 ST- 17	558 GTO *0"	581 *UNE PIEUVRE"	604 GTO *V"	627 AVIEW	650 100	673 AVIEW
515 XEQ 00	536 *TU ES TOUCHE"	559*LBL "U"	582 AVIEW	605 FS? 11	628 BEEP	651 RCL 11	674 CF 11
516 *GROS DEGATS"	537 AVIEW	560 *EPAVE PIEGEE"	583 XEQ 63	606 GTO 53	629 GTO *2"	652 X*Y?	675 XEQ 00
517 AVIEW	538 XEQ 00	561 AVIEW	584 SF 09	607 FS? 15	630*LBL 52	653 GTO *K"	676 XEQ 99
518 TONE 8	539 RCL 17	562 TONE 1	585 PSE	608 GTO 54	631 *ELLE REVIENT"	654 100	677 .6
519 RCL 17	540 X<0?	563 TONE 1	586*LBL 57	609 FS? 05	632 AVIEW	655 RCL 12	678 X*Y?
520 X<0?	541 GTO *P"	564 TONE 1	587 10	610 GTO 51	633 XEQ 63	656 X*Y?	679 GTO 58
521 GTO *P"	542 GTO *N"	565 8	588 ST- 13	611 FS? 06	634 PSE	657 GTO *K"	680 *A COTE"
522 GTO *L"	543*LBL "0"	566 ST- 17	589 *TU PLONGES"	612 GTO 55	635 10	658 RTN	681 AVIEW
523*LBL "H"	544 SF 06	567 *BOUM"	590 AVIEW	613 FS? 19	636 ST- 13	659*LBL E	682 GTO 53
	545 *DU CORAIL"	568 AVIEW	591 PSE	614 GTO *2"	637 RCL 13	660 FS? 00	
	546 AVIEW	569 TONE 5	592 RCL 13	615 CF 09	638 -20	661 GTO *V"	

Suite page 12

MENTAL

Calcul à gogo avec votre HP 41: rien dans les mains, rien dans les poches... Tout dans la tête! Un programme particulièrement bien fait.

André CASTERMAN

Matériel: HP41C + Un module mémoire ou quadri, ou HP41 CV + X-FUNCTIONS, ou HP41 CX.
Nombre de registres: 65. Nombre de lignes: 233. SIZE: 013.
Mode d'emploi:
- Entrez le programme et faites un SIZE 013.
- Exécutez le programme: XEQ MENTAL.
- ALEA?: Entrer une valeur comprise entre 0 et 1, si vous ne désirez pas de musique, appuyez sur CHS. Ne jamais appuyer sur R/S.
- LIMITE?: Entrez un nombre qui servira de limite au calcul. (50 par exemple), toujours sans appuyer sur R/S.
- COUPS?: Entrez un nombre qui correspondra au nombre de calculs à exécuter pour chaque opération.
- - + * /PRS?: Appuyez sur l'une des touches suivantes:
- : soustraction + : addition

* : multiplication
/ : division
P : Puissance carrée
R : Racines carrées
S : Synthèse des six opérations précédentes.
Remarques:
1) Réfléchir avant d'entrer votre réponse car après avoir tapé le premier chiffre, il ne reste plus que deux secondes (instructions PSE).
2) La ligne 58 a été créée grâce à la programmation synthétique, cette ligne est facilement remplaçable par quatre autres lignes:
"FAUX,C"
39
XTOA
"I-EST" (append)

17:45	15.04	25 CLX	50 X=Y?	75 100	100 RCL 06	125 RCL 05	150 RCL 01	175 STO 10		
01*LBL "MENTAL"		26 STO 00	51 XEQ 26	76 *	101 +	126 RCL 06	151 2	176 XEQ 06		
02*LBL 08		27 RCL 02	52 FC?C 02	77 RCL 02	102 STO 04	127 *	152 /	177 10		
03 FIX 0		28 1 E3	53 XEQ 20	78 /	103 *-	128 STO 04	153 STO 10	178 *		
04 SF 26		29 /	54 RCL 09	79 INT	104 ASTO 07	129 *X	154 XEQ 09	179 41		
05 CF 29		30 1	55 RCL 04	80 ARCL X	105 RTN	130 ASTO 07	155 RCL 06	180 +		
06 "ALEA ?"		31 +	56 X=Y?	81 "I-2"	106*LBL 51	131 RTN	156 X+2	181 STO 12		
07 XEQ 05		32 STO 03	57 SF 01	82 AVIEW	107 SF 07	132*LBL 01	157 STO 04	182 SF 25		
08 X=0?		33 "-+*/PRS ?"	58 "FAUX,C'EST "	83 TONE 9	108 RCL 01	133 SF 07	158 "CARRE de "	183 XEQ IND 12		
09 CF 26		34 AVIEW	59 ARCL 04	84 PSE	109 STO 10	134 RCL 01	159 RTN	184 FS? 07		
10 X=0?		35 GETKEY	60 FS? 01	85 GTO 00	110 XEQ 10	135 2	160*LBL 52	185 RTN		
11 GTO 08		36 STO 08	61 "CORRECT"	86*LBL 05	111 RCL 05	136 /	161 SF 07	186 91		
12 ABS		37*LBL 07	62 AVIEW	87 CF 22	112 RCL 06	137 STO 10	162 RCL 01	187 RCL 12		
13 STO 11		38 CLA	63 PSE	88 AVIEW	113 -	138 XEQ 10	163 2	188 X=Y?		
14 "LIMITE ?"		39 0	64 1	89*LBL 16	114 STO 04	139 RCL 06	164 /	189 XEQ 43		
15 XEQ 05		40 STO 07	65 FS? 01	90 PSE	115 "-"	140 STO 04	165 STO 10	190 101		
16 X=0?		41 X<F	66 ST+ 00	91 FC?C 22	116 ASTO 07	141 RCL 05	166 XEQ 09	191 X=Y?		
17 GTO 08		42 SF 25	67 ISG 03	92 GTO 16	117 RTN	142 STO 06	167 RCL 06	192 XEQ 52		
18 STO 01		43 CLD	68 GTO 07	93 RTN	118*LBL 71	143 *	168 STO 04	193 RTN		
19 "COUPS ?"		44 XEQ IND 08	69 CLA	94*LBL 61	119 SF 07	144 STO 05	169 X+2	194*LBL 20		
20 XEQ 05		45 CF 25	70 ARCL 00	95 SF 07	120 RCL 01	145 "-"	170 STO 06	195 CLA		
21 X=0?		46 FC?C 07	71 "I SUR "	96 RCL 01	121 2	146 ASTO 07	171 "RACINE de "	196 ARCL 05		
22 GTO 08		47 GTO 00	72 ARCL 02	97 STO 10	122 /	147 RTN	172 RTN	197 "I "		
23 STO 02		48 0	73 "I : "	98 XEQ 10	123 STO 10	148*LBL 43	173*LBL 53	198 ARCL 07		
24*LBL 00		49 RCL 07	74 RCL 00	99 RCL 05	124 XEQ 10	149 SF 07	174 7	199 "I "		



Suite de la page 11

SOUS-MARIN



683*LBL 58		17 SORT	39 GTO 06	61 X=0?	83 RCL 12	105 "PERISCOPE TROP "	127 0
684 "IL EXPLOSE"		18 STO 14	40 GTO 05	62 GTO 04	84 -	106 "H-COURT"	128 STO IND 10
685 AVIEW		19 7	41*LBL 02	63 RCL 11	85 X+2	107 AVIEW	129 2
686 BEEP		20 X<Y?	42 RCL 05	64 -	86 +	108 GTO "Z"	130 ST+ 10
687 35		21 GTO 06	43 X=0?	65 X+2	87 SORT	109*LBL "P"	131 RCL 10
688 ST+ 17		22 GTO 05	44 GTO 03	66 RCL 08	88 STO 14	110 "SM TROP ATTEINT"	132 11
689 GTO "Z"		23*LBL 01	45 RCL 11	67 RCL 12	89 7	111 AVIEW	133 X=Y?
690*LBL 00		24 RCL 03	46 -	68 -	90 X<Y?	112 PSE	134 GTO "Z"
691 TONE 9		25 X=0?	47 X+2	69 X+2	91 GTO 06	113 "TU COULES"	135 "FANTASTIQUE"
692 TONE 9		26 GTO 02	48 RCL 06	70 +	92*LBL 05	114 AVIEW	136 AVIEW
693 TONE 9		27 RCL 11	49 RCL 12	71 SORT	93 "TIR POSSIBLE"	115 TONE 7	137 BEEP
694 TONE 9		28 -	50 -	72 STO 14	94 AVIEW	116 OFF	138 "TU PASSES"
695 TONE 9		29 X+2	51 X+2	73 7	95 TONE 9	117*LBL "K"	139 AVIEW
696 TONE 9		30 RCL 04	52 +	74 X<Y?	96 TONE 8	118 "COTE TOUCHEE"	140 PSE
697 TONE 9		31 RCL 12	53 SORT	75 GTO 06	97 RTN	119 AVIEW	141 " " ANTRAL"
698 TONE 9		32 -	54 STO 14	76 GTO 05	98*LBL 06	120 TONE 5	142 AVIEW
699 TONE 9		33 X+2	55 7	77*LBL 04	99 "RIEN EN VUE"	121 "VOIE D EAU"	143 END
700 TONE 9		34 +	56 X<Y?	78 RCL 09	100 AVIEW		
701 END		35 SORT	57 GTO 06	79 RCL 11	101 TONE 3		
		36 STO 14	58 GTO 05	80 -	102 TONE 3		
		37 7	59*LBL 03	81 X+2	103 RTN		
		38 X<Y?	60 RCL 07	82 RCL 10	104*LBL 07		

HEWLETT HP 41

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 :

Luc DEBOIS

```

1 LET G=0
10 PAPER 0: BORDER 0: CLS
15 FOR F=1 TO 10
16 LET H=INT (RAND*22)
17 POKE 23892,0
18 INK INT (RAND*5)+1
20 PRINT TAB H," "
T TAB H," "
25 PRINT TAB H," "
RINT TAB H," "
25 PRINT TAB H," "
26 IF F=0 THEN RETURN
30 NEXT F
40 DATA 0,1,2,3,4,3,2,1,0,1,2,
3,4,3,2,1,0,1,2,3,4
50 FOR F=1 TO 17: READ A: BEEP
60 NEXT F
70 FOR F=10 TO 0 STEP -1: BEEP
80 IF F NEXT F
90 CLS
92 LET A$="LUC DE BOIS present
e.
100 FOR F=1 TO LEN A$
110 INK 5: PRINT TAB F+5;A$(F);
: BEEP 0.03,10
120 NEXT F
125 INK 3: LET H=20: LET G=1: P
RINT AT 3,0," GO SUB 20
130 LET A$="OTOKRO3333!!!!!"
140 FOR F=1 TO LEN A$
150 INK 3: PRINT AT F+3,F;A$(F)
160 BEEP 0.03,F
170 NEXT F
170 GO SUB 1000
180 PRINT TAB 10," INK 1,""; IN
K 5," REGLES "
190 PRINT : PRINT : PRINT
200 PRINT INK 4," ON A TOUJOURS
AFFIRME QUE LES "JEUX LES PLUS
SOUVENT REPRIIS, PAR LES CREATEU
RS SONT CEUX QUI "ONT POUR BUT,
LA DESTRUCTION D' "UNE HORDE O
U N'AVANCISSERS "FEROCES" (A
N'AVANCISSERS!!!!) "ATTENDRATS TOU
UTEFIS AJOUTER QU'AU PALMARIS D
U PLUS GRAND NOMBRE"
210 INK 4: PRINT "DE VERSIONS,C
'EST NI UN " INK 3:"SPACEINU
RADERO " INK 4," NI UN " INK 3:
" GALAXIAN " INK 4," QUI "RAFLE
TOUTES LES MEDAILLES "D'OR M
IS "DEUX VIDEOS "EN DES PLUSANCIE
R DE VOITURES!!!! INK 5," LA COURS
220 GO SUB 1000
230 INK 5: PRINT "VOUS NE TROUV
EZ CE JEU "
235 PRINT
240 PRINT "IL FALLAIT DONC,POUR
ROMPRE LA "MONOTONIE (MAIS SUR
TOUT POUR "ALLIER LA LENTEUR
AU RAPIDE "EN CHANGER QUELQUES
TYPES."
250 PRINT
260 PRINT INK 3;"ENFIN VOILA LE
JEU..."
270 GO SUB 1000
280 INK 2: PRINT "LE JEU SE DIV
ISE EN DEUX PHASES:"
290 PRINT "TOUT D'ABORD:"
300 PRINT
310 PRINT INK 5;"LA CLASIFICATI
ON:" PRINT INK 4,"
310 PRINT : PRINT "C'EST UNE EP
REUVE CONTRE LA "MONTE" "LE
JOUVEUR DEURA EFFECTUER," INK 4,"
3200KM," INK 2," DANS UN TEMPS
LIMITE"

```

```

020 PRINT "TOUT EN RALENTISSANT
DANS LES "VIRAGES (3A VOITURE
SE DEPORTE," UNES VITESSES TROP
IMPORTANTE)" LA DEURA AUSSI EVI-
TER LES "FLAQUES D'HUILES..."
330 PRINT "CHACQUE ACCIDENT LUI
FAISANT "PERDRE DU TEMPS (PROPO-
RTIONNEL "A SA VITESSE)
340 PRINT "S IL REUSSIT CETTE PR-
EMIERE ETAPEIL PASSE ALORS A LA..
350 GO SUB 1000
360 PRINT "DEUXIEME PHASE:"
370 INK 6; PRINT; INK
4;"LE RALLYE/CROSS"; PRINT; PRI-
NT "MALGRE LA VITESSE AFFREUSEME-
NT "LENTE (ON EST POURTANT A 20
0K/M) C'EST ICI QUE RESIDE TOUT
L'"INTERET OU JEU"
380 PRINT "EN EFFET, LE JOUEUR P-
OURRA SE "RETROUVER DANS TOUTES
CES "SITUATIONS"
390 GO SUB 1000
400 INK 6; PRINT; INK 4; INVERSE
1;"CONDITION NORMALE"
410 PRINT; PRINT "LA PISTE EST
DELIMITEE PAR DES "INK 4;"**"
INK 5;"LA DIRECTION EST STABL-
E A "N'IMPORTE QUELLE VITESSE"
420 PRINT "LE JOUEUR N'A QU'A
EVITER LES "AUTRES VOITURES"
430 GO SUB 1000
440 PRINT INK 4; INVERSE 1;"NEI-
G"
450 PRINT; PRINT "EN PLUS DES
AUTRES DIFFICULTES "LE JOUEUR E-
ST OBLIGE DE TOUJOURS RETRABLER SA
DIRECTION CAR DES "QU'IL TOUR-
NE LA VOITURE "DERAPE ET CONTINU-
E SON CHEMIN UNE FOIS LA TOUCHE
ACHEE..."
455 PRINT
460 PRINT "LA PISTE EST DELIMIT-
EE PAR DES"; INVERSE 1; INK 7;"
*"
470 GO SUB 1000
480 PRINT INK 4; INVERSE 1;"NUI-
T"; PRINT
490 PRINT "CETTE SITUATION PEUT
SURVENIR "AUSSI BIEN AVEC LA N-
EGIE QUE "NORMALEMENT"; PRINT;
PRINT "LE JOUEUR N'A PLUS A EVI-
TER LES "AUTRES VOITURES, MAIS I-
L NE VOIT "DANS LA LUMIERE DE S-
ES PHARES "QU'UNE SEULE PORTI-
N DE LA PISTE"
500 GO SUB 1000
510 PRINT INK 4; INVERSE 1;"RIU-
IERE"; PRINT
520 PRINT "LE VOITURE DEURA TRA-
VERSER LE "PONT A UNE SEULE VO-
IE (GARE AU "VERGLAS...)"
530 GO SUB 1000
540 PRINT INK 4; INVERSE 1;"STA-
TION ESSENCE"
550 PRINT; PRINT "EN EFFET LE
CARBURANT "PEUT FAIRE PEU LA PEU",
MAIS SI IL NE REUSE QUE 10% "LE
N'AVERTISSEUR SONORE RESENT "LE
JOUEUR DEURA SE RAVITAILLER" "L-
E PLUS RAPIDEMENT A UNE STATION"
560 PRINT; PRINT "IL LUI FAUDRA
ALORS DEBOITER "PUIS RALENTIR
A UNE VITESSE DE "80K/M (MAX) P-
UIS SE POSITIONNER "SUR UNE DES
DEUX CASES "INK 6;"STOP"; INK
3;"DEVANT LA STATION"
570 GO SUB 1000
580 PRINT INK 4; INVERSE 1;"MUT-
VOITURES"; PRINT
590 PRINT "UNE DIFFICULTE S'AJO-
UTE AU JEU "PROPORTIONNELLEMENT

```

```

600 GO SUB 1000
610 INK 6; PRINT "VOILA POUR LE
JEU"; PRINT; PRINT; PRINT
620 PRINT INK 3; "LES ACTIONS DU
JOUEUR SONT:"
630 PRINT; PRINT INK 2;"5"; IN
K 6; "-----VERS LA GAUCHE"; PRI
NT INK 2;"3"; INK 6; "-----VERS
LA DROITE"; PRINT INK 2;"6"; IN
K 6; "-----DECELERER"; PRINT I
NK 2;"7"; INK 6; "-----ACCELERE
R"
640 GO SUB 1000
650 PRINT "SANS LES 'REM', LE PR
OG. FAIT "A PEU PRES "; INK 4;
"300 LIGNES"
660 PRINT; PRINT INK 2; FLASH
1;"ATTENTION!!!"; "LES REGLES NE
SONT PAS INCLUSES"; "DANS LE PRO
GRAMME"
670 GO SUB 1000
680 INK 5; PRINT AT 10,5;"DEMAR
REZ VOTRE MAGNETO."
690 LOAD "OTOKROSS"
1000 PRINT #1; "          <PRESSEZ UN
E TOUCHE>"
1010 IF INKEY$("<") THEN GO TO 10
10
1020 IF INKEY$="" THEN GO TO 102
0
1025 CLS
1027 PRINT
1030 RETURN

```

```

100  *****
110  OTOKROSSSSS
120  ECRIS SUR
130  SPECTRUM 48 KO
140  PAR
150  LUC DE BOIS
160  *****
170  REM il est preferable, pour
180  accélérer un peu plus le jeu, de
190  supprimer tous les REM
200  Ca. gr. 8-----M

```

```

150 REM                                     G-----Q
160 REM
170 REM ATTENTION IMPORTANT
180 INK 2
190 RESTORE : GO SUB 2000
490 PAPER 0: BORDER 0 CLS
500 REM ██████ CLASSIFICATION ████
510 GO SUB 3000
760 REM █████ INITIALISATIONS █████

770 LET h$="" : LET hs=0
780 LET k:=0; LET daja=0: LET v
i-10: LET vs=* * * *
790 PAPER 0: BORDER 0: CLS : LE
h+10: LET v=15: LET augm=1: DI
k+(3) DM c(3) LET fuel=700
LE u=10: L0=10: LET neigs=0
LET n=0: LET stat=0: LET tour=
0: LET bouo=
799 REM PRESENTATION ██████████
800 FOR i=1 TO 21: PRINT AT i,1
0: INK 4: "*"AT i,20:"*",NEXT
i:PRINT AT 12,i:INK 7:*****
810 LET nuit=0
820 PRINT AT U,V+1:INK 2:"":
GO SUB 3500: GO SUB 3500
830 GO SUB 9900
836 REM PUKEU
839 REM POKUE 23592=scroll
840 POKE 23592
850 IF stat=1 THEN LET tour=tou
r+1: IF tour=30 THEN LET tour=0
LET stat=0: PRINT AT 20,h+o+2:
INK 7:*****: LET o=o+5
856 IF "tour=20 THEN PRINT AT 18
h+o+5:INK 5:""AT 19,h+o+3:P
PAPER 7:INK 2:"" : INK 5: PAPER
2:""AT 20,h+o+3:INK 2: PAPER
7,"" : INK 5: PAPER 0;""AT 2
l+h+o+5:""
860 LET s=INT (RND*3)-1
870 LET h=h+(s*(stat=0))
890 IF h>29 THEN LET h=29-o
900 IF h<2 THEN LET h=2
910 IF nuit=u+1 THEN PRINT AT U+1
v-2:""AT U+1,v+1:""AT U+1

```

```

V-1;" "AT U+2,V-3;" "AT U
/2,V+3;" "AT U,V-1;" "AT U,V+1
920 PRINT AT U-1,V-1;"
925 REM TEST MUT SOLIDE
930 IF nuIt=0 AND ATTR (U,V)=5
THEN GO SUB 8000
940 IF ATTR (U,V)=5 THEN GO SUB
4000
950 IF ATTR (U,V)=55 AND vi=80
THEN GO SUB 7000
960 IF SCREENS (U,V)="*" THEN G
O SUB 4000
970 LET d$="*"+("*" AND nuIt<1)
980 PRINT AT U,V, INK 2;"
990 IF U=19 THEN PRINT AT U+1,V
INK 6;"AT U+2,V-1;"
1000 PRINT AT 21,0
1005 REM DECODERS
1010 PRINT TAB h; INK 4+(neige+3
); INVERSE neige;d$; INVERSE 0;
1020 IF AND(.85 AND nuIt=0) THEN
LET p1$=AND(.0-3)+2*h: PRINT TAB
p1$; INK 5;"21 LET s0$=s0$+p1$
11: IF s0$=4 THEN LET s0$=1
1030 PRINT TAB h+0+(stat+5);(t0
U<(10)); INK 4+(neige+3); INVERS
E neige;d$; INVERSE 0; (" AN
O tour);10); INVERSE neige;(d$ AN
O tour);10); INVERSE 0;
1040 IF u19 AND (ATTR (20,h-s)=
5 OR ATTR (20,h-s+1)=5) THEN GO
SUB 4000
1050 IF U=19 THEN PRINT AT 20,h-
s;"
1060 PRINT AT 20,h-s+1; INK 5;k$; k$
"; INK 3;AT 0,24;vi;" k$/k$
1065 PRINT AT 0,13; INK 2;v$
1069 REM TEST TOUCHES
1070 LET i$=KEY$
1090 IF i$="8" THEN LET ne=1
1100 IF i$="5" THEN LET ne=-1
1110 IF neige=0 THEN LET v=v+ne:
LET ne=0: GO TO 1120
1120 IF neige=1 THEN LET v=v+ne
1130 IF i$="7" THEN LET vi=vi+25
: PRINT AT U-2,V, INK 7;"0" FOR
k=50-V/10 TO 40-V/10: BEEP
0.03-(vi/10000);k: NEXT k: PRINT
AT U-2,V,
1140 IF i$="6" THEN LET vi=vi-20
: FOR k=40+vi/10 TO -50+vi/10 S
TEP -1: BEEP 0.03-(vi/10000);k:
NEXT k
1150 IF vi>200 THEN LET vi=200
1160 IF nuIt=1 THEN GO TO 1150
1170 LET k=INT (AND*5): IF k=4 A
ND stat<1 THEN LET o=0-1
1180 REM HAZARD
1190 LET t=INT (AND*100)
1192 IF t>7 THEN GO TO 1260
1195 REM PLUS NEIGE
1200 IF t=0 AND neige=1 THEN LET
neige=0
1205 REM NUIT
1210 IF t=1 AND u=10 AND stat=0
THEN LET u=19: LET v=h+3: PAPER
0: CLS: PRINT AT 10,10: FLASH 1
: INK 6:"ALLUMEZ VOS PHARES": F
LASH 1 TO 50: NEXT f: FLASH 0: F
LASH 1: LET o=8: PRINT AT U-10
,V
1215 REM PLUS NUIT
1220 IF (t=2 OR t=3) AND u=19 T
HEN LET nuIt=0: LET neige=0: LET
u=10: PAPER 0: CLS: PRINT AT 10
,10: FLASH 1: INK 6:"ETEIGNEZ-LE
S": FOR f=1 TO 50: NEXT f: FLASH
0: GO SUB 5130
1225 REM ESSENCE
1230 IF t=4 AND h+5<31 AND nuIt
=0 THEN LET stat=1: PRINT AT 10
,h+2: FLASH 1: INK 6:"STATION"
: FLASH 0
1235 REM NEIGE
1240 IF (t=5 OR t=6) AND neige=0
THEN LET neige=1
1245 REM RUIRE
1250 IF t=7 AND nuIt=0 AND neige
=0 THEN GO SUB 2500
1260 LET k$=k$+(vi/10)
1270 FOR f=0 TO 200-V: NEXT f
1280 LET f$=f$+f$-INT (vi/100)
1290 REM PUISE FUEL
1295 IF f$=50 THEN GO TO 1310
1300 BEEP f$/(100)
1305 REM MUT VOITURES
1310 LET b0$=INT (AND*10000/k$)
: IF b0$=0 THEN LET op1$=INT (AND
+2)-1: IF b0p1$=0 THEN LET fog
$=INT (AND+2)-1: LET b0p1$=b0p1$
-1: LET c0p1$=c0p1$+fog$
: PRINT AT b0p1$+2,c0p1$+fog$;"
: AT b0p1$+1,c0p1$+1: INK 6;"
: LET fog$=c0p1$+1: INK 6;"
1320 FOR f=1 TO 3: LET b(f)=b(f)
-1: NEXT f
1330 GO TO 840
1399 REM CARAC. GRAPH.

```

Suite page 16

Suite de la page 13

```

8220 LET PP=95: LET HH=3: INK 2:
FLASH 1: LET LL=1: LET Z$="IL F
AUT DU RENFORT": GO SUB 8400: H
FOR I=1 TO 32: BEEP 1,40: RANDOM
8230 PR 328: NEXT I
8230 FLASH 0: CLS: RETURN
8320 REM grapeau
8325 PAPER 7: BORDER 5: CLS
8330 FOR I=1 TO 19 STEP 3: PRINT
PAPER 3:AT I,0: "AT I,30:"
,AT I+1,0: "AT I+1,30:" "A
T I+2,0: "AT I+2,30:" "NEX
T I
8340 PRINT AT 20,0: PAPER 3:"
,AT
0,0:"
8350 FOR I=1 TO 19 STEP 3: POKE
57254,I: PRINT AT I,2: PAPER 2:"
8360 LET h=USR 57250: NEXT I
8370 PRINT INK 7: PAPER 1: BRIGHT
1:AT I,2: "AT 2,2:
v$:AT 3,2:v$
8380 FOR I=3 TO 9 STEP 2: PRINT
INK 7: BRIGHT 1: PAPER 1:AT I,2:
w$:AT I+1,2:v$: NEXT I
8390 RETURN
8400 REM caracteres agrandis
8405 LET x$=(255-8*LL*LEN Z$)/2
8410 LET I=23306: POKE X$,POK
E I+1,pp: POKE I+2,LL: POKE I+3,
HH: POKE I+4,0: LET I=I+4: LET U
=LEN Z$
8415 FOR N=1 TO UU: POKE I+N,COD
E Z$(N): NEXT N
8420 POKE I+UU+1,255: LET UU=USR
55600: RETURN
8500 REM initialisation
8505 LET yj=14: LET yd=14: LET x
=15: LET xd=5: LET tir=0: LET ty
=1: LET yd=0: LET yj=0: LET y1
=INT (RAND*10+2): LET x+29: LET
yd=15: LET x=0: LET t=2: LET vag
=0: LET pause=10
8510 RETURN

```

```

8515 REM initialisation score
8520 LET b$="0": LET g$="+"
8530 LET score=0: LET t$="00000"
    LET top0=0: LET snt$=""
8540 LET v$="* * * * *": LET u
8550 RETURN * * * * *
8560 REM Chargement des adresses
des variables basic dans les ro
utines machine
8510 GO SUB 8500: GO SUB 8515
8520 LET j=PEEK 23627+256*PEEK 2
3628
8530 RESTORE 8540
8540 DATA 4,42,4,53,4,113,11,53,
11,72,11,110,11,221,11,260,11,27
0,18,103,28,188,25,237,33,61,33,2,
0,133,133,42,188,42,214,42,317,49
8550 DATA 159,49,17,95,49,203,43,217,
8560 DATA 345,56,353,63,186,63,226,83,75,
6,70,121,70,163,70,233,70,297,77
,266,83,170,83,304,89,283,89,288
,99,174,99,308,109,280
8550 FOR i=1 TO 43
8560 READ a,b: LET g=INT ((j+a)/
256): LET f=j-g*256
8570 POKE (b+5900),f: POKE (b+5
901),g: NEXT i
9000 SAVE "harbor2090",LINE 9030
E SAVE "har"CODE 56568,7944: SAV
E "car"CODE USR "a21+256"
9020 GO SUB 9100: GO TO 1000
9030 LOAD "har"CODE: LOAD "car"
CODE
9040 GO SUB 9080: GO TO 1000
9080 REM presentation du jeu
9085 GO SUB 8500: GO SUB 8515
9100 BRIGHT 1: FLASH 0: PAPER 0:
BORDER 5:CLS
9110 LET PP=16: LET HH=2: LET LL
=1: INK 2: LET Z$="POURRIEZ-VOUS
CHANGER LE COURS": GO SUB 8400
9120 LET PP=32: LET Z$="DE L'HIS
TOIRE,SI LA PATROUILLE ": GO SUB
8400: LET PP=48: LET Z$="DU TEM
P VOUS ENVOYAIT DANS": GO SUB 8
400
9130 LET PP=64: INK 3: LET Z$="L
'ENFER DE PEARL-HARBOR ?": GO SU
B 8400: BEEP 2,3: BEEP .2,3: BE
EP .2,3: BEEP .7,9
9140 LET PP=96: INK 3: LET Z$="V
ous disposez des moyens ultra-":
GO SUB 8400: LET PP=112: LET Z$
="sophistiques que vous offre le
": GO SUB 8400
9150 LET PP=130: LET Z$="*** 2
1 ème SIECLE ***": GO SUB 8400
9160 LET PP=15: INK 2: LET Z$="L
'ENNEMI N°2 A VANTAGE ": GO
SUB 8400: LET PP=41: LET Z$="O
E LA SURPRISE MAIS IL RESTE": GO
SUB 8400
9170 LET PP=57: LET Z$="REDOUTA

```

```

LE PAR LE NOMBRE 1: GO SUB 8400
LET PP=75: FLASH 1: LET Z$="A
V03 COMMANDES ...CAR VOICI...":
GO SUB 8400
9180 LET PP=103: INK 4: LET MH=3
LET Z$="PEARL-HARBOR 2090": GO
SUB 8400: GO SUB 9988: BRIGHT 0:
FLASH 0: CLS
9190 PAPER 0: INK 500: LET b$=9$: PRINT
PAPER 0: INK 0: " pressez EN
TER si vous ne " souhai
tez pas changer le nom "
9200 INPUT INK 3: "VOTRE NOM , CO
MMANDANT": g$: CLS : IF g$="" THE
N LET g$=b$
9205 LET xb=10: LET m=50: PRINT
INK 0: AT 42,xb+2: " "
9210 LET score=0: LET sou=4: LET
phase=1: LET coup=0
9220 INPUT INK 1: FLASH 1: "NIVEAU
UDE DE DIFFICULTE (1 a 6) ": f: LET
k=10
9230 IF f>=5 THEN LET s=0: GO TO
9270
9240 IF f>=3 THEN LET s=1: GO TO
9270
9250 LET s=2
9270 POKE $5981, (10*(6-f)+1)
9280 LET f=USR $6584
9290 PRINT FLASH 1: INK 7: AT 20,
20: "TOP "
9300 IF g$=b$ THEN GO TO 9450
9400 PRINT FLASH 1: INK 2: AT 3,7:
"VOULEZ-VOUS LIRE LES": AT 4,7:
"Y= "Y" OR INKEY$="Y" IF INKE
Y$="Y" OR INKEY$="Y" THEN GO SUB
9500: GO TO 9450
9410 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
THEN PRINT INK 0: FLASH 0: AT 3,
5: " ": AT
4,5: " ":
GO TO 9450
9420 GO TO 9400
9450 LET D=15: PRINT OVER 1: FLA
SH 0: BRIGHT 1: PAPER 0: INK 5: A
T 15,1: "
9455 "PRINT FLASH 0: INK 5: AT 14,
1: "AT 14,1: "AT 14,3: "
9460 FOR i=0 TO 30: REPEAT .005,f+
AND=10.5: PRINT INK 5: BRIGHT 1:
OVER 1: AT 14,5: " ": NEXT i
9500 RETURN
9500 PRINT INK 4: FLASH 0: AT 2,7:
"vous devez proteger la": AT 3,7:
"flotte yankee jusqu' ": AT 4,7:
"son arrivee au point "
9510 PRINT INK 4: BRIGHT 0: AT 6,
7: "COMMANDES": AT 8,9: " tir et
arre": AT 9,9: " descende": AT 10
9: "montee": INK 7: AT 11,9: "at
tenton,pour un vo ": AT 12,9: "st
a l'ennemi,touche "
9515 GO SUB 9995
9520 LET D=14: PAUSE 1: PAUSE 0:
GO SUB 7800

```

```

9630 PRINT INK 4; AT 3,7; "tout va
issseau ennemi"; AT 4,7; "survolant
le G.G."; AT 5,7; "sera detruit p
ar la DCA"; AT 6,7; "mais vous dev
ez a tout "; AT 7,7; "prix l'inter
cepter car "; AT 8,7; "les munition
ns du port "; AT 9,7; "sont limit
ees"
9635 GO SUB 9995
9640 PRASE 0; GO SUB 7500
9650 PRINT INK 1; AT 3,7; "survei
lez le compte "; AT 4,7; "de ces mu
nitions: "; AT 5,7; "
au depart "; AT 7,7; "attenti
on aussi, vous "; AT 8,7; "n'avez
que 4 soucoupes "; AT 9,7; "et que
lques avaries a "; AT 10,7; "votr
e flotte suffiront "; AT 11,7; "
a la couler"
9660 PRINT INVERSE 1; AT 12,8; "B
ONNE CHANCE !"; GO SUB 9995; PAU
SE
9670 PRINT INK 4; AT 15,28; "N";
PRINT OVER 1; INK 2; AT 15,28; "/"
9675 PRINT BRIGHT 1; INK 1; AT 15
,x6; "15"
9680 FOR I=3 TO 13
9690 PRINT INK 6; AT 1,29; "1"
9700 FOR J=27 TO 7 STEP -2
9710 PRINT OVER 1; INK 6; AT 1,j;
BEEP .005,10; BEEP .005,
6; PRINT INK 2; AT 1,j; "1"
9720 NEXT J
9730 PRINT OVER 1; INK 2; AT 1,7;
"1"
9740 NEXT I
9750 RETURN
9950 REM musique WAGNER
DATA .5,-13,-25,-18,.5,-13,-
1,-9,1,-13,.5,-9,-25,-13,-9,-2
1,-9,1,-9,.5,-6,-25,-13,-9,-2
1,-5,-14,.5,-9,-25,-14,-9,-21,1,-2
5,-14
9980 REM musique BEETHOVEN
DATA .2,7,2,7,2,5,7,3,3
2,2,.05,.2,7,2,7,2,5,7,3,3
3,2,.05,.05,.2,7,2,7,2,5,8,3,3
3,2,4,7
9985 REM chant de bataille
DATA 2,9,7,8,10,-60,2,6,2,7,1
0,9,7,10,2,-60,5,10,1,-60,4,14,1,6
0,2,19,2,6,2,-60,2,6,2,7,2,6,7,3
,9,1,2,-60,3,11,-20,10,2,1,-60,2,7
9,2,2,-60,2,7,3,1,-20,10,2,11,2,1,
-60,2,2,2,2,9,1,-60,3,9,3,2,1,1
9985 RESTORE 9987 FOR I=1 TO 45
READ a,b IF a=4 THEN FOR f=1
TO a BEEP .03,b NEXT f GO TO
9990
9990 BEEP 4/10,b
9990 NEXT I RETURN
9995 PRINT FLASH 1; INK 3; AT 13,
; pressez ENTER; RETURN
9995

```


Enfin de quoi personnaliser vos programmes grâce à ce petit utilitaire vous permettant d'utiliser, en permanence deux jeux de caractères (le standard et celui défini dans le programme).

Le programme est tapé en Basic, ce qui permet de modifier aisément chaque caractère redéfini. En effet, les lignes 32 à 127 correspondent aux numéros des codes ASCII.

Pour intégrer cet utilitaire à un programme, on le sauvegarde sous la forme d'un bloc d'octets, par un SAVE "CAR SET" CODE 64583, 784.

Cette deuxième table de caractères a été francisée par l'apport des caractères suivants: é → 38, à → 64, è → 92, ç → 123, → 124, ù → 125, œ → 126.

RANDOMIZE USR 65353 donne la nouvelle table de caractères.

RANDOMIZE USR 65360 replace sur la table d'origine.

Ces deux petites routines servent à modifier la variable-système CHARS (octets 23606/23607) et évitent de faire deux POKE à chaque changement de matrice.

Adaptation sur un spectrum 16Ko:

On peut placer les 784 octets à partir de l'adresse 31815. La première routine n'étant pas relogeable, il faut la modifier de la façon suivante: 25 DATA 23,123.

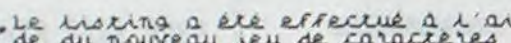
La ligne 25 contient les octets à placer dans CHARS; ici (31561), CHARS pointant 256 octets avant le début de la matrice ((31815-256) + 2 (les deux octets de la ligne 25, hors matrice) = 3161).

```
160 DATA 42,71,124,...: LD HL, (31815),...
```

RANDOMIZE USR 32586 place sur la nouvelle matrice.

RANDOMIZE USR 32593 retourne à la matrice en mémoire morte.

Après avoir fait un RUN on peut charger ses programmes favoris et les faire "tourner" avec la nouvelle matrice (on dirait que ce ne sont plus les mêmes!) à condition qu'ils ne dépassent pas le début de la zone d'implantation de la matrice (64583) ou ne contiennent pas un CLEAR supérieur à cette adresse.



```

0 88 DATA 0,194,36,24,24,36,195,
89 DATA 0,130,68,40,16,16,56,0
90 DATA 0,126,68,8,16,34,126,0
91 DATA 0,30,16,16,16,16,30,0
92 DATA 32,16,56,68,120,64,191
,0
93 DATA 0,120,8,8,8,8,120,0
94 DATA 0,16,58,84,16,16,58,0
95 DATA 0,0,0,0,0,0,255
96 DATA 0,26,34,120,32,34,126
0
97 DATA 0,0,60,68,68,68,191,0
98 DATA 0,32,32,60,34,98,191,0
99 DATA 0,0,30,32,32,96,159,0
100 DATA 0,2,2,30,34,98,159,0
101 DATA 0,0,56,68,120,64,191,0
102 DATA 0,15,16,28,48,80,144,0
103 DATA 0,32,68,68,68,68,191,0
104 DATA 0,32,68,68,68,68,191,0
105 DATA 0,8,0,8,40,72,135,0
106 DATA 0,8,0,8,4,72,75,48
107 DATA 0,32,32,60,34,108,163,
0
108 DATA 0,16,16,16,48,80,143,0
109 DATA 0,0,232,84,84,84,87,0
110 DATA 0,0,120,164,36,36,39,0
111 DATA 0,0,14,17,49,81,142,0
112 DATA 0,0,30,17,17,62,80,144
113 DATA 0,0,112,144,144,122,16
,56
114 DATA 0,32,56,40,8,8,7,0
115 DATA 0,0,8,24,40,68,248,0
116 DATA 0,16,60,16,48,80,143,0
117 DATA 0,0,34,34,34,98,159,0
118 DATA 0,0,199,68,40,40,16,0
119 DATA 0,0,199,84,84,84,40,0
120 DATA 0,0,136,4,140,198,0
121 DATA 0,0,100,16,36,31,58,0
122 DATA 0,0,124,72,16,32,127,0
123 DATA 0,30,32,32,96,159,8,12
124 DATA 16,40,0,0,0,0,0,0
125 DATA 16,8,34,34,34,98,159,0
126 DATA 0,36,0,0,0,0,0,0
127 DATA 50,66,153,161,161,153,
66,60
130 REM XXXXXXXX la variable
131 name CHARXX
150 FOR A=0 TO 13: READ A: FOX
65353 A, J: NEXT A
155 REM USR 65353 (nouveau jeu)
XUSR 65360 (retour normal) X
160 DATA 42,71,252,34,54,92,201
170 REM Ligne 160: XLXD ML, (645
83) XLXD (23606), HLXXRETX
180 DATA 42,126,61,34,54,92,201
190 REM Ligne 180: XLXD ML, (157
44) XLXD (23606), HLXXRETX
210 PRINT "Vous disposez des car-
actères de votre jeu de caractères."
220 PRINT "Vous obtenez les ca-
ractères suivants:
1, INVERSE 1, "RANDOMISE USR 65
353"
230 RANDOMISE USR 65353
240 PRINT "Voici nouveau table-
au est un peu "français" puisque
"Al vous permet d'obtenir (sans
recours aux UDG) les caractères su-
vivants:"

```

```

250 PRINT "INX 2: ", INX 0, "INX 0, ",  

  A la place de ", RANDOMIZE US  

R 65360: PRINT "A ", RANDOMIZE US  

260 RANDOMIZE USR 65353: PRINT  

  "INX 2: ", INX 0, "A la plac  

e de ", RANDOMIZE USR 65360: PR  

INT "A ",  

270 RANDOMIZE USR 65353: PRINT  

  "INX 2: ", INX 0, "A la plac  

e de ", RANDOMIZE USR 65360: PR  

INT "mode INVERSE FLASH 0, ",  

  "INVERSE 0, FLASH 0, ",  

  YMBOL SHIFT),  

280 RANDOMIZE USR 65353: PRINT  

  "INX 2: ", INX 0, "A la plac  

e de ", RANDOMIZE USR 65360: PR  

INT "A (A ),  

290 PRINT "TAB 5: Appuyez sur  

300 INPUT INKEY$: IF INKEY$="A"  

  OR INKEY$="a" THEN GO TO 320  

310 GO TO 300  

320 CLS: RANDOMIZE USR 65353:  

PRINT "INX 2: ", INX 0, "A la  

place de ", RANDOMIZE USR 653  

60: PRINT "A ",  

330 RANDOMIZE USR 65353: PRINT  

  "INX 2: ", INX 0, "A la plac  

e de ", RANDOMIZE USR 65360: PR  

INT "A ",  

340 PRINT "EX: PRINT: OVER 1: ",  

  "RANDOMIZE USR 65353: PRINT  

  "RANDOMIZE USR 65360: PRINT  

  CHR$(8), "RANDOMIZE USR 6535  

3: PRINT "Vous donne  

USR 1: CHR$(8),  

350 PRINT "INX 2: ", INX 0, "A  

la place de ", RANDOMIZE US  

R 65360: PRINT  

360 RANDOMIZE USR 65353: PRINT  

  "Pour revenir aux caractères du  

  spectre, faites ", INVERSE 1;  

  INX 1: RANDOMIZE USR 65360:  

370 PRINT "Tous vos programmes  

  peuvent fonctionner avec cette  

  A la place de caractères réservés  

  à l'exception de ceux qui compo  

  sent un "CLEAR supérieur à 64  

  580. "Un NEU n'affecte pas le  

  programme."  

380 INPUT "Voulez-vous revoir l  

  e mode d'emploi ? ", AS  

390 IF AS="1" THEN GO TO 380  

400 IF AS(1)="0" OR AS(1)="0" T  

HEN GO TO 420  

410 CLS: PRINT AT 10,0; "Voulez  

  -vous charger ", "un programme ?  

  INPUT AS  

420 IF AS="1" THEN GO TO 410  

430 IF AS(1)="0" OR AS(1)="0" T  

HEN GO TO 450  

440 STOP  

450 PRINT AT 15,0; "Nom du progr  

  amme"  

460 INPUT BS: IF BS=" " THEN GO  

  TO 460  

470 PRINT AT 17,0; BS  

480 PRINT AT 20,7; INX 1, INVER  

  SE 1, FLASH 1; "Appuyez sur PLAY"  

490 LOAD BS

```

Une adaptation très réussie du Q'BERT d'ATARI pour votre Spectrum. Rien de plus énervant que d'échouer au premier niveau? Patience, un peu d'entraînement et de stratégie vous permettront de profiter réellement de ce logiciel.

Mode d'emploi inclus dans le programme.

N.B.: Si vous "sauvez" votre programme avec un GOTO 9999, avant de l'enregistrer, vous profiterez d'un démarrage automatique!

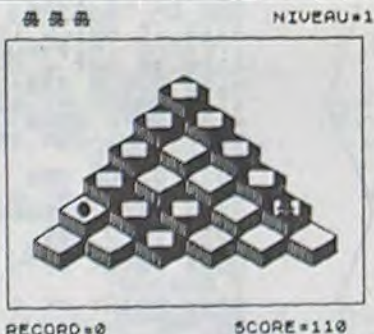
```

ECRIURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE:          CARACTERE:

 29 ... 'PROGRAMME PRINCIPAL'
124 ... 'CHANGEMENT DE COULEUR'
169 ... 'BOULE'
229 ... 'SERPENT'
294 ... 'PERDU'
330 ... 'ENTER'
354 ... 'VARIABLES'
394 ... 'ROUTINE CONTINUATION'
395 ... 'ENTER'
434 ... 'DESSIN ECRAN'
479 ... 'COUVERTURE'
529 ... 'INSTRUCTIONS'
999 ... 'MUSIQUE'
9999 ... 'GRAPHIQUES'
9044 ... 'PYRAMIDE VIDE'
9079 ... 'PYRAMIDE PEINTE'

```



```

15 GO SUB 480: GO SUB 9000: GO
SUB 1000
10 LET r=NOT PI: GO SUB 530:
GO SUB 390
15 GO SUB 355
20 RANDOMIZE: GO SUB 9030
25 GO SUB 365: GO SUB 405: GO
SUB 9070
29 REM *****
30 IF n1=1 THEN LET n1=1: LET
v1=v1+1: FOR i=1 TO 8: FOR j=2
TO 7: PRINT INK j;AT 3,13:"BONUS
":DEEP .005,i:DEEP .005,j*2:
NEXT j:NEXT i:LET sc=sc+1000
35 LET i=n1-5
40 GO SUB 65
45 IF n1<5 OR n1>7 THEN GO SUB
170
50 IF n1=5 THEN GO SUB 230
55 PRINT INK 7;AT 21,24;sc
60 GO TO 30
65 PRINT PAPER 8; INK 3;AT v,x
;
70 IF POINT (m,n)=0 THEN LET s
=csc+10: FOR i=20 TO 40 STEP 5:
DEEP .005,i: NEXT i: LET cu=cu+1
: GO SUB 125: IF cu=21 THEN GO T
O 115
75 LET v=v1: LET v=x
80 IF INKEY$="8" AND x=15+(5-e
t)+2 OR INKEY$="7" AND x=5+e+2
OR INKEY$="6" AND e=0 OR INKEY$
="5" AND e=0 THEN GO TO 295
85 IF INKEY$="8" THEN LET v=v-
2: LET x=x+2: LET e=e+1: LET m
=m+10: LET n=n+10
90 IF INKEY$="7" THEN LET v=v-
2: LET x=x-2: LET e=e+1: LET m
=m+10: LET n=n+10
95 IF INKEY$="5" THEN LET v=v+
2: LET x=x-2: LET e=e-1: LET m
=m+10: LET n=n-10
100 IF INKEY$="6" THEN LET v=v+
2: LET x=x+2: LET e=e-1: LET m
=m+10: LET n=n-10
105 PRINT PAPER 8; INK 3;AT v,x
;
110 IF v<v AND v<y<x THEN PRINT
PAPER 8;AT v,y;"
115 IF cu=21 THEN GO SUB 1000:
LET sc=csc+100: LET n1=n1+1: GO T
O 20
120 RETURN
125 REM *****
125 IF x=5+e+2 AND v<5 THEN G
O TO 150
130 IF x=15+(5-e)+2 AND v<5 T
HEN GO TO 160
135 IF v=5 THEN PRINT PAPER 1;
INK 5;AT v-1,x;"":AT v,x-1;"
";PAPER 6;"":PAPER 1;"":AT v
+1,x;"":RETURN
140 PRINT PAPER 1; INK 6;AT v-1
+1,x;"":AND x=15+(5-e)+2+
1;"":AND x=1+5-e+1+2;"":AT v,x-1
;"":PAPER 1;"":
AND x=15+(5-e)+2+1;"":AND x=
15+(5-e)+2;"":AT v+1,x;"":
145 RETURN

```

```

180 PRINT PAPER 1; INK 6; AT v-1
181 X; AT v,x-1; PAPER 6;
182 PAPER 1; AT v+1,x;
185 RETURN
190 PRINT PAPER 1; INK 6; AT v-1
191 X; AT v,x-1; PAPER 6;
192 PAPER 1; AT v+1,x;
195 RETURN
199 REM ROUTINE
170 IF u=1 THEN GO TO 215
175 LET z=INT (RAND*2)
180 PRINT PAPER 6; INK 2; AT a,
181 b;
185 IF v=a AND x=c THEN GO TO 2
190 LET b=a; LET d=c
195 LET a=a+2; LET c=c+(2 AND z
200) -(2 AND z+1)
200 PRINT PAPER 6; INK 2; AT a,c
201 b,d;
205 IF a=v AND c=x THEN GO TO 2
210 IF a=17 THEN LET u=PI/PI: L
211 ET z=INT (RAND*21)+5
215 IF u=1 THEN LET q=0-1
220 IF u=0 AND u=0 THEN LET u=N
221 LET a=VAL "5"; LET c=VAL "15"
225 RETURN
230 REM ROUTINE
235 IF n1>6 THEN LET f=n1-9
235 PRINT PAPER 6; INK 4; AT 0,q
240 IF (AND*7)>f+1 THEN RETURN
245 LET p=0; LET r=3
250 IF 0=v AND q<x THEN LET 0=0
251 LET q=q+1
255 IF 0=v AND q<x THEN LET 0=0
256 LET q=q-2
260 IF 0=v AND q<x THEN LET 0=0
261 LET q=q-2
265 IF 0=v AND q<x THEN LET 0=0
266 LET q=q+2
270 IF 0<p AND q<r THEN FOR L
275 TO 9 STEP 3: BEEP .1,L: NEXT
275 PRINT PAPER 6; INK 4; AT 0,q
280 PRINT PAPER 6; AT p,r; " "
285 IF 0=v AND q=x THEN GO TO 2
290 RETURN
294 REM ROUTINE
295 BEEP .8,0: BEEP .1,-2: BEEP
300 .1,-4: BEEP .05,4
305 LET vi=v1-1
305 IF a=v AND c=x THEN PRINT P
305 APER 6; INK 3; AT v,x; a; INK 5; A
310 T v-1,x+1,d; FOR (i=0 TO -40 STE
311 P .1: BEEP .005,L: NEXT L: GO TO
320
320 IF 0=v AND q=x AND n1>4
325 N PRINT PAPER 6; INK 3; AT v,x; a;
330 INK 5; AT v-1,x+1,d; FOR (i=0 T
335 O -40 STEP -1: BEEP .005,L: NEXT
340 L: GO TO 320
345 IF x=15+(5-et)*2 OR x=5+et*
350 2 OR et=0 THEN PRINT PAPER 6; AT
355 v,x; " " FOR L=-10 TO -45 STEP

```

```

1: BEEP .1; L: BEEP .1; L+2: NEXT
L: PRINT FLASH 1; AT 3,9;"CHUTE
MORTELE"; PAUSE 40; FLASH 0
320 IF VI=0 THEN GO TO 330
325 GO TO 20
330 PRINT PAPER 1; INK 5; AT 16,"
2:"Pressez MATERE pour continuer";
IF SCORE THEN LET re=score; PRINT
INK 7; AT 21,7;re
335 PRINT PAPER 2; INK 7; FLASH
1; AT 7,10;"JEU TERMINE"
340 FOR I=1 TO 200 STEP 10: BEE
P.01 INT (I/.5); NEXT I
345 IF INKEY$="" THEN GO TO 340
350 FLASH 0; GO TO 15
354 REM NIVEAU 1
355 LET SC=NOT PI: LET VI=VAL
4:" LET n=PI/PI
360 RETURN
365 LET a=VAL "5": LET c=VAL "1
5:" LET cu=NOT PI: LET g=cu
370 LET m=VAL "110": LET n=VAL
"87": LET o=c: LET s=a
375 LET u=cu: LET v=VAL "13": L
EX
380 LET et=PI/PI
385 LET as="": LET bs="": L
ET cs="": LET ds="": AND
390 RETURN
394 REM SORTIR DE CONTINUATION
395 PRINT H1;" Pressez MATERE p
our continuer";
400 PAUSE 0: RETURN
404 REM ENTRER EN JEU
405 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: C
LS
410 PLOT 15,15: DRAW 0,145: DRA
W 225,0: DRAW 0,-145: DRAW -225,
0
415 FOR I=3 TO VI+(VI-1) STEP 2
PRINT INK 3; AT 0,(I-.5)"NEXT
420 PRINT INK 7; AT 0,23;"NIVEAU
="; AT 21,0;"RECORD="; re; AT 21
18;"SCORE="; sc
425 PRINT AT 4,15;" "; AT 5,14;"
"; AT 6,13;" ";
430 PRINT AT 7,12;" "; AT
6,11;" ";
435 PRINT AT 2,10;" ";
AT 10,9;" ";
440 PRINT AT 11,8;" ";
445 PRINT AT 12,7;" ";
450 PRINT AT 13,6;" ";
455 PRINT AT 14,5;" ";
460 PRINT AT 15,4;" ";
465 PRINT AT 16,4;" ";
470 PRINT AT 17,5;" ";
475 RETURN
479 REM COMPTAGE DES POINTS
480 BORDER 5: PAPER 2: INK 6: C
LS
485 PRINT AT 21,0;"
RANDOMIZE USR
280
490 PRINT AT 21,0;"
RANDOMIZE USR
3280
495 PRINT AT 21,0;"
RANDOMIZE USR
280
500 PRINT AT 21,0;"
RANDOMIZE USR
280
505 PRINT AT 21,0;"
RANDOMIZE USR
3280
510 PRINT AT 21,0;"
RANDOMIZE USR
3280
515 FOR I=1 TO 11: RANDOMIZE USR

```

```

3280: NEXT L
5200 PRINT AT 11,6;"TOUT VA TR
E S BIEN"; INK 0; AT 20,4;"O CESA
R MARTINEZ-BARBOSA"
525 RETURN
529 REM "*****"
530 BORDER 5: PAPER 5: INK 0: C
L 5
535 FOR L=0 TO 11: PRINT PAPER
2; AT L, 5:
540 NEXT L
540 PRINT AT 0,2;"Il faut condu
ire notre ami par-dessus tous les
cubes, qui changent de couleur
, en évitant les boules qui tomb
ent et le serpent qui suit AL BERT
partout. Faites attention de ne p
as tomber de l'apyramide, vous
perdriez une vie."
545 PRINT AT 13,2;"Vous gagnez
10 points par échange et 100
points extra chaque fois que v
ous complétez unépyramide. Aprè
s 10 niveaux sans fautes, vous a
urez en bonus 1000 points et une
vie supplémentaire"
550 PRINT PAPER 2, INK 6; AT 8,2
2; 7, 6; AT 9,6;"TOUCHES DE
"/"; AT 10,7;"CONTROLE
"/"; AT 11,22;"6"
555 PRINT PAPER 2, INK 0; AT 10,
1; "5" FOR L=20 TO 40 STEP 5:
BEEP .005, L: NEXT L
560 RETURN
999 REM "*****"
1000 BEEP .1, 12: BEEP .1, 9: BEEP
.1, 7: BEEP .1, 6: PRAUSE 10
1005 BEEP .1, 9: BEEP .15, 7: BEEP
.05, 5: BEEP .1, 4: BEEP .1, 2: BE
EP .1, 0: BEEP .1, 0: PRAUSE 15
1010 BEEP .1, 12, 5: PRAUS .1, 9: BEEP
.1, 7: BEEP .1, 5: PRAUS .1, 9: BEEP
.105 BEEP .2, 9: BEEP .2, 7: BEEP
.2, 5: BEEP .4, 7
1020 RETURN
9999 REM "*****"
9000 RESTORE 9010: FOR L=USR "K"
TO USR "U"+7: READ J: POKE L, J:
NEXT L
9005 RETURN
9010 DATA 234,58,14,3,0,0,0,0,17
1,220,176,192,0,0,0,0
9015 DATA 3,6,14,14,30,51,65,2
55,14,252,255,162,244,14,255,252
5,11,11,19,15,216,252
9020 DATA 31,63,56,31,143,96,63,
15,252,255,15,231,243,56,248,240
9025 DATA 3,5,11,15,15,15,7,3,19
2,224,240,240,240,240,224,192
9030 DATA 15,15,9,11,63,2,26,30,
224,224,32,96,248,126,176,240
9035 DATA 15,15,9,11,63,2,26,30,
224,224,32,96,248,126,176,240
9035 RESTORE 9045 FOR L=USR "a"
TO USR "j"+7: READ J: POKE L, J:
NEXT L
9040 RETURN
9044 REM "*****"
9045 DATA 0,0,0,0,3,12,48,192,0
0,0,0,192,48,12,3
9050 DATA 3,12,48,192,192,176,17
2,171,192,48,12,3,2,15,58,213
9055 DATA 170,170,170,170,234,58
14,3,192,176,172,171,170,170,1
6,170
9060 DATA 3,13,58,213,170,213,17
0,213,170,85,170,65,171,92,176,1
92
9065 DATA 234,58,14,3,2,13,56,21
3,171,220,176,192,192,176,172,17
1
9070 RESTORE 9080: FOR L=USR "a"
TO USR "j"+7: READ J: POKE L, J:
NEXT L
9075 RETURN
9079 REM "*****"
9080 DATA 0,0,0,0,3,15,63,255,0,
0,192,240,252,255
9085 DATA 3,15,63,255,255,191,17
5,171,192,240,252,255,254,253,25
0,213
9090 DATA 170,170,170,170,234,25
0,254,255,255,191,175,171,170,17
0,170,170
9095 DATA 255,253,255,213,170,21
3,170,213,170,85,170,65,171,98,1
01,255
9100 DATA 234,250,254,255,254,25
3,258,213,174,223,191,255,255,19
1,171
9099 SAVE "AL BERT" LINE 1

```

SPECTRUM

PARC FANTASTIQUE

Ce qui devrait être une petite promenade sans histoire tourne vite à la randonnée et même à l'épouvante quand un tigre mangeur d'homme vous guette ou que Lucky Luke vous défie en duel. Plus question de rebrousse chemin, il ne vous reste plus qu'à tenter d'échapper aux flèches empoisonnées et autres zombies agressifs...

Parviendrez-vous à la sortie?

Vos chances sont minces, mais vous pouvez toujours abandonner.

G. BOUGI

Toutes les instructions de jeu sont dans le programme. Bonne chance!



ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE	CARACTERES
130	... (D) ... (A) ...
135	... ENTREE, SUD, EST ...
140	... ENTREE, ET PERDEZ TOUT ESPOIR ...
145	... 0 ... 1 ... 2 ... 3 ...
150	... D ... A ...
155	... N ... S ... E ...
160	... FLECHES ...
165	... ZOMBIES ...
170	... LE DURE ...
175	... ATTENDEZ LE SIGNAL ...
180	... 10 SECONDES ...
185	... FAUX ...
190	... LE GOUFFRE ...
195	... 0 ... 5 ... 10 ... 15 ... 20 ...
200	... 25 ... 30 ...
205	... REUSSIT ...
210	... SPLAT ...
215	... LE TESTE-MEMOIRE ...
220	... FAUX ...
225	... TIGRE MANGEUR D'HOMMES ...
230	... L'OGRE VANITEUX ...
235	... FAUX ...
240	... CHACALS ...
245	... 1 ... 6 ...
250	... LE TRICHEUR ASSASSIN ...
255	... DES ...
260	... A ... B ...
265	... PLUS ...
270	... MOINS ...
275	... LE FANATIQUE DES NOMBRES ...
280	... PERDU ...
285	... VOUS TOMBEZ DANS UN PRECIPICE ...
290	... JAMAIS ...
295	... UNE SAGE DECISION ...

```
2 SLOW
4 GOTO 20
5 LET E$=INKEY$
6 IF E$="" THEN GOTO 5
7 RETURN
8 FOR T=1 TO L-INT (L/N/6)
9 NEXT T
10 RETURN
11 DIM B(3)
12 LET J1=0
13 LET J2=J1
14 LET J3=J1
15 LET U1=J1
16 LET U2=J1
17 LET TT=0
18 LET AA=0
19 LET PE=9520
20 LET A$="PARC FANTASTIQUE"
21 LET B$=""
22 LET C$=""
```

```
100 LET U$=C$+C$
110 LET O$=""
```

```
120 LET D$=""
130 PRINT TAB 7;A$;TAB 7;B$;AT
140 PRINT TAB 7;C$;TAB 7;D$;AT
150 PRINT TAB 7;E$;TAB 7;F$;AT
160 PRINT TAB 7;G$;TAB 7;H$;AT
170 PRINT TAB 7;I$;TAB 7;J$;AT
180 PRINT TAB 7;K$;TAB 7;L$;AT
190 PRINT TAB 7;M$;TAB 7;N$;AT
200 PRINT TAB 7;O$;TAB 7;P$;AT
210 PRINT TAB 7;Q$;TAB 7;R$;AT
220 PRINT TAB 7;S$;TAB 7;T$;AT
230 PRINT TAB 7;U$;TAB 7;V$;AT
240 PRINT TAB 7;W$;TAB 7;X$;AT
250 PRINT TAB 7;Y$;TAB 7;Z$;AT
260 PRINT TAB 7;[ $;TAB 7;] $;AT
270 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
280 PRINT TAB 7;~ $;TAB 7;~ $;AT
290 PRINT TAB 7;^ $;TAB 7;^ $;AT
300 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
310 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
320 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
330 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
340 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
350 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
360 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
370 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
380 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
390 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
400 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
410 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
420 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
430 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
440 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
450 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
460 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
470 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
480 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
490 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
500 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
510 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
520 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
530 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
540 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
550 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
560 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
570 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
580 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
590 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
600 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
610 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
620 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
630 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
640 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
650 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
660 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
670 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
680 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
690 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
700 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
710 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
720 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
730 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
740 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
750 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
760 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
770 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
780 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
790 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
800 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
810 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
820 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
830 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
840 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
850 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
860 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
870 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
880 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
890 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
900 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
910 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
920 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
930 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
940 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
950 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
960 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
970 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
980 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
990 PRINT TAB 7;_ $;TAB 7;_ $;AT
```

```
440 IF E$="S" OR E$="B" THEN LE
T A=A+33
450 IF E$="N" OR E$="H" THEN LE
T A=A-33
460 LET B=B+1
470 IF PEEK (C+A)=0 THEN GOTO 9
500
480 IF A=428 AND PEEK (C+A)=166
THEN GOTO 9700
490 LET D=20-N+2
500 IF A=400 AND A=428 THEN LET
D=16-N+INT (RAND*2)+1
510 IF A=323 OR A=502 THEN LET
D=200
520 LET E=INT (RAND*4)+1
530 IF E=9 THEN GOTO 400
540 IF E=8 AND B<7+N THEN GOTO
800
550 LET PP=INT (RAND*2)
560 GOTO 720
570 LET E=E+1
580 IF E=9 THEN LET E=1
590 IF E=J1 OR E=J2 OR E=J3 THE
N GOTO 710
600
610 LET J3=J2
620 LET J2=J1
630 LET J1=E
640 GOTO E+1000
650
660 CLS
670 PRINT AT 10,3;"RETOUR A LA
CASE DEPART."
680 LET L=125
690 GOSUB AA
700 GOTO 200
710 LET F$="FLECHES EMPOISONNEES"
720
910 LET G$="ESSAI"
920 LET T$="I"
930 CLS
940 GOTO 8005
1000 IF PP THEN GOTO 1500
1010 LET F$="BOULET"
1020 LET F=139
1030 GOTO 8020
1040 PRINT TAB 10;"IF FUSE"
1050 PRINT TAB 10;"LUCKY LUKE VO
US DEFIE..."
1060 PRINT TAB 10;"ATTENTEZ LE 10
PUIS..."
1070 PRINT TAB 10;"TIREZ LE PREMIE
R SINON..."
1080 FOR I=1 TO 7
1090 PRINT AT 15,14-I;" ";TAB I+
14;" "
1100 IF I=7 THEN GOTO 1600
1110 FOR F=1 TO 10
1120 NEXT F
1130 PRINT AT 15,14-I;" ";TAB I+
14;" "
1140 NEXT I
1150 IF INKEY$="" THEN GOTO 170
1600 PRINT AT 12,13;"SI"
1610 FOR I=1 TO 5-N
1620 IF INKEY$="" THEN GOTO 167
1630
1640 NEXT I
1650 PRINT AT 15,8;"-----"
1660 GOTO PE
1670 PRINT AT 15,8;"-----"
1680 GOTO 220
1700 PRINT AT 12,10;"LE TRICHEUR"
1710 PRINT AT 12,10;"A
T 15,2;"VOUS ETES JUGE, ET PENDU
1720
1730 GOTO PE
2000 IF PP THEN GOTO 2500
2010 PRINT "Epreuve du Mathemat
icien fou..."
2020 PRINT B$+B$(1 TO 14)
2030 PRINT AT 3,4;"VOUS DEVEZ AD
DITIONNER"
2040 PRINT AT 5,3;"LES NOMBRES
DE LA SERIE"
2050 PRINT AT 7,4;"CI-DESSOUS EN
MOINS DE"
2060 PRINT AT 9,5;"10 SECONDES
MAXIMUM"
2070 PRINT AT 12,3;"ET SI VOUS T
ROUPEZ TROP..."
2080 PRINT TAB 3;B$+B$(1 TO 8)
2090 LET X$=""
2100 LET H$=""
2110 LET H=INT (RAND*3)+1
2120 FOR I=1 TO 1+H+2*N
2130 IF I=1+H+2*N THEN LET H$=""
2140 LET X$=X$+STR$ (INT (RAND*9)
+1)+H$
2150 NEXT I
2160 PRINT AT 16,5;X$;"="
2170 POKE 16436,255
2180 POKE 16437,255
2190 INPUT K
2200 LET P=(PEEK 16436)+256*PEEK
16437
2210 CLS
2220 LET X$=STR$ VAL X$
2230 IF K<>VAL X$ THEN GOTO 2340
2240 PRINT "CORRECT..."
2250 LET L=95
2260 GOSUB AA
2270 IF P<65000 THEN GOTO 2320
2280 PRINT "VOUS ECHAPPEZ A LA M
ORT..."
2290 GOTO 220
2300 PRINT "MAIS VOUS AVEZ MIS T
ROP DE TEMPS"
2310 GOTO 2370
2320 PRINT "Bonne chance..."
2330 LET L=82
2340 GOSUB AA
2350 PRINT "LA REponse ETait ";X
$
2360
2370 LET L=110
2380 GOSUB AA
2390 PRINT "PREPAREZ-VOUS A RE
JOINDRE..."
2400 GOTO PE
2410 PRINT TAB 10;"LE GOUFFRE"
2420 PRINT "POUR TRAVERSER,
VOUS DEVEZ ACCROCHER VOTRE CO
RDE AU PITON ROCHER. A COMBIEN
DE METRES?"
2430 LET X=12+INT (RAND*18)
2440 PRINT AT 10,0;"---0---";TAB 0;
" ";TAB X;
2450 FOR I=11 TO 19
2460 PRINT " ";TAB X-1;U$(1
TO 32);
2470 NEXT I
2480 PRINT "0"
2490
2500 IF NOT N THEN GOTO 2570
```

```
2550 FOR I=0 TO 4-N
2560 NEXT I
2570 PRINT AT 21,0;0$
2580 INPUT XX
2590 IF XX<6 OR XX>30 THEN GOTO
2600
2610 FOR I=3 TO XX-1
2620 PRINT AT 10,I;"-0-"
2630 NEXT I
2640 IF X<>XX THEN GOTO 2650
2650 GOTO 220
2660 PRINT AT 10,0;0$( TO XX+2)
2670 FOR I=10 TO 20
2680 PRINT AT I,5;" ";TAB 5
2690
2700 NEXT I
2710 PRINT AT 21,5;"Bonne chance"
2720 GOTO 9520
2730 PRINT "LE TESTE-MEMOIRE"
2740
2750 PRINT TAB 3;B$+B$(1 TO 8)
2760 PRINT AT 5,1;"MEMORISEZ LA
SERIE SUIVANTE"
2770 LET I$=""
2780 FOR M=1 TO 3+N
2790 LET I$=I$+" "+CHR$ (38+INT
(RAND*26))
2800 NEXT M
2810 PRINT AT 21,5;"Bonne chance"
2820 GOTO 9520
2830
2840 PRINT "LE TESTE-MEMOIRE"
2850
2860 PRINT TAB 3;B$+B$(1 TO 8)
2870 PRINT AT 5,1;"MEMORISEZ LA
SERIE SUIVANTE"
2880 LET I$=""
2890 FOR M=1 TO 3+N
2900 LET I$=I$+" "+CHR$ (38+INT
(RAND*26))
2910 NEXT M
2920 PRINT AT 21,5;"Bonne chance"
2930 GOTO 9520
2940
2950 PRINT "LE TESTE-MEMOIRE"
2960
2970 PRINT TAB 3;B$+B$(1 TO 8)
2980 PRINT AT 5,1;"MEMORISEZ LA
SERIE SUIVANTE"
2990 LET I$=""
3000 FOR M=1 TO 3+N
3010 LET I$=I$+" "+CHR$ (38+INT
(RAND*26))
3020 NEXT M
3030 PRINT AT 21,5;"Bonne chance"
3040 GOTO 9520
3050
3060 PRINT "LE TESTE-MEMOIRE"
3070
3080 PRINT TAB 3;B$+B$(1 TO 8)
3090 PRINT AT 5,1;"MEMORISEZ LA
SERIE SUIVANTE"
3100 LET I$=""
3110 FOR M=1 TO 3+N
3120 LET I$=I$+" "+CHR$ (38+INT
(RAND*26))
3130 NEXT M
3140 PRINT AT 21,5;"Bonne chance"
3150 GOTO 9520
3160
3170 NEXT Q
3180 PRINT "BIEN JOUE, C'EST
JUSTE..."
3190 GOTO 220
3200 CLS
3210 PRINT "Faux, la lettre etai
t ";I$(Q-28)+2)
3220 GOTO PE
3230 LET F$="TIGRE MANGEUR D'HOM
ME"
3240
4015 LET U$=""
4020 PRINT TAB 9;"LES PORTES";TA
B 9;B$(1 TO 10)
4030 PRINT "DERRIERE UNE DE
CES PORTES, IL Y A UN ";F$
4040 PRINT "Ouvrez une porte p
our continuer"
4050 FOR Q=1 TO 8
4060 PRINT TAB 2;U$;TAB 12;U$;TA
B 22;U$
4070 NEXT Q
4080 PRINT "TAB 4;1;TAB 14;2;TA
B 24;3"
4090 LET R=INT (RAND*3)+1
4100 GOSUB TT
4110 IF E$="" OR E$="3" THEN GO
TO 4170
4120 PRINT AT 19,10;VAL E$-6;CHR
$(CODE E$+128)
4130 FOR T=1 TO 3
4140 FOR T=1 TO 10 STEP -1
4150 PRINT AT T,(S-1)+10+2;"
4205 IF T=14 AND S=R THEN PRINT
AT T,(R-1)+10+2;"TIGRE"
4210 NEXT T
4220 NEXT S
4230 LET L=88
4240 GOSUB AA
4250 IF VAL E$=R THEN GOTO 9600
4260 PRINT AT 20,7;"VOUS ECHAPPE
Z AU ";TAB 4;F$
4270 GOTO 220
4280 PRINT TAB 7;"CODE ALPHABETI
QUE";TAB 7;B$(1 TO 15)
4290 PRINT "DITES-LUI SON NOM
(SINON VOUS SEREZ MIS EN PIECE
SANS DETACHEES) UN ECLAIR U
OUS LE SOUFFLE";TAB 8;"REGARDEZ
BIEN"
4300 LET U=15-(2*N)+INT (RAND*4+N)
4310 LET U=12-(4*N)+INT (RAND*7+N)
4320 LET U=INT (RAND*8)+24-8*N
4330 IF U=U1 OR U=U2 THEN GOTO 5
100
4340 LET U2=U1
4350 LET U1=U
4360 IF U=0 THEN LET F$="FREDERI
CK"
4370 IF U=1 THEN LET F$="ARCHIBA
LD"
4380 IF U=2 THEN LET F$="REGINAL
D"
4390 IF U=3 THEN LET F$="WINSTON"
4400 IF U=4 THEN LET F$="WILLIAM"
4410 IF U=5 THEN LET F$="CYRIL"
4420 IF U=6 THEN LET F$="DECIL"
4430 IF U=7 THEN LET F$="CHARLES"
4440 IF U=8 THEN LET F$="JUPITER"
4450 IF U=9 THEN LET F$="NARCISS
E"
4460 IF U=10 THEN LET F$="RODRIG
UEZ"
4470 IF U=11 THEN LET F$="ABRAHA
M"
4480 IF U=12 THEN LET F$="ANTHEL
ME"
4490 IF U=13 THEN LET F$="DIETR
ICH"
4500 IF U=14 THEN LET F$="EDOUAR
D"
4510 IF U=15 THEN LET F$="VICTOR
IEN"
4520 IF U=16 THEN LET F$="JULIEN"
4530 IF U=17 THEN LET F$="ANDREU
S"
4540 IF U=18 THEN LET F$="CYRIL"
4550 IF U=19 THEN LET F$="CESAR"
4560 IF U=20 THEN LET F$="MARCEL"
4570 IF U=21 THEN LET F$="NESTOR"
4580 IF U=22 THEN LET F$="PACOME"
4590 IF U=23 THEN LET F$="JUSTE"
4600 IF U=24 THEN LET F$="REX"
4610 IF U=25 THEN LET F$="JO"
4620 IF U=26 THEN LET F$="PAUL"
4630 IF U=27 THEN LET F$="JEFF"
4640 IF U=28 THEN LET F$="CLAUDE"
4650 IF U=29 THEN LET F$="ERIC"
4660 IF U=30 THEN LET F$="RENE"
4670 LET L=80
4680 GOSUB AA
4690 PRINT AT U,U;F$
4700 FOR T=1 TO 7-(2*N)
4710 NEXT T
4720 PRINT AT U,U;" "
4730 CLS
4740 PRINT "QUEL EST MON NOM ?"
4750 INPUT K$
4760 CLS
4770 LET L=40
4780 PRINT "OER..."
4790 GOSUB AA
4800 PRINT "UM..."
4810 GOSUB AA
4820 PRINT "ERR..."
4830 PRINT "CA ETRE..."
4840 GOSUB AA
```

```
4850 IF K$<>F$ THEN GOTO 5390
4860 PRINT "JUSTE"
4870 GOTO 220
4880 PRINT "RIP..."
4890 GOSUB AA
4900 PRINT "CRACK..."
4910 GOSUB AA
4920 PRINT "SQUASH"
4930 GOTO PE
4940 LET F$="MARCEL"
4950 LET F=149
4960 FAST
4970 PRINT "VOUS ETES ENTOURE"
4980
4990 PRINT "TAPEZ UN NOMBRE EN
TRES ET ";TAB 7;"POUR LES DET
AIRE"
5000 LET L$="INT (RAND*8)+1"
5010 LET X$=STR$ VAL L$
5020 LET Y$=STR$ VAL L$
5030 LET Z$=STR$ VAL L$
5040 LET A1=F
5050 LET A2=F
5060 LET A3=F
5070 LET B1=107
5080 LET B2=115
5090 LET B3=123
5100 LET B4=131
5110 LET B5=139
5120 LET B6=147
5130 LET B7=155
5140 LET B8=163
5150 LET B9=171
5160 LET B0=179
5170 LET B1=187
5180 LET B2=195
5190 LET B3=203
5200 LET B4=211
5210 LET B5=219
5220 LET B6=227
5230 LET B7=235
5240 LET B8=243
5250 LET B9=251
5260 LET B0=259
5270 LET B1=267
5280 LET B2=275
5290 LET B3=283
5300 LET B4=291
5310 LET B5=299
5320 LET B6=307
5330 LET B7=315
5340 LET B8=323
5350 LET B9=331
5360 LET B0=339
5370 LET B1=347
5380 LET B2=355
5390 LET B3=363
5400 LET B4=371
5410 LET B5=379
5420 LET B6=387
5430 LET B7=395
5440 LET B8=403
5450 LET B9=411
5460 LET B0=419
5470 LET B1=427
5480 LET B2=435
5490 LET B3=443
5500 LET B4=451
5510 LET B5=459
5520 LET B6=467
5530 LET B7=475
5540 LET B8=483
5550 LET B9=491
5560 LET B0=499
5570 LET B1=507
5580 LET B2=515
5590 LET B3=523
5600 LET B4=531
5610 LET B5=539
5620 LET B6=547
5630 LET B7=555
5640 LET B8=563
5650 LET B9=571
5660 LET B0=579
5670 LET B1=587
5680 LET B2=595
5690 LET B3=603
5700 LET B4=611
5710 LET B5=619
5720 LET B6=627
5730 LET B7=635
5740 LET B8=643
5750 LET B9=651
5760 LET B0=659
5770 LET B1=667
5780 LET B2=675
5790 LET B3=683
5800 LET B4=691
5810 LET B5=699
5820 LET B6=707
5830 LET B7=715
5840 LET B8=723
5850 LET B9=731
5860 LET B0=739
5870 LET B1=747
5880 LET B2=755
5890 LET B3=763
5900 LET B4=771
5910 LET B5=779
5920 LET B6=787
5930 LET B7=795
5940 LET B8=803
5950 LET B9=811
5960 LET B0=819
5970 LET B1=827
5980 LET B2=835
5990 LET B3=843
6000 LET B4=851
6010 LET B5=859
6020 LET B6=867
6030 LET B7=875
6040 LET B8=883
6050 LET B9=891
6060 LET B0=899
6070 LET B1=907
6080 LET B2=915
6090 LET B3=923
6100 LET B4=931
6110 LET B5=939
6120 LET B6=947
6130 LET B7=955
6140 LET B8=963
6150 LET B9=971
6160 LET B0=979
6170 LET B1=987
6180 LET B2=995
6190 LET B3=1003
6200 LET B4=1011
6210 LET B5=1019
6220 LET B6=1027
6230 LET B7=1035
6240 LET B8=1043
6250 LET B9=1051
6260 LET B0=1059
6270 LET B1=1067
6280 LET B2=1075
6290 LET B3=1083
6300 LET B4=1091
6310 LET B5=1099
6320 LET B6=1107
6330 LET B7=1115
6340 LET B8=1123
6350 LET B9=1131
6360 LET B0=1139
6370 LET B1=1147
6380 LET B2=1155
6390 LET B3=1163
6400 LET B4=1171
6410 LET B5=1179
6420 LET B6=1187
6430 LET B7=1195
6440 LET B8=1203
6450 LET B9=1211
6460 LET B0=1219
6470 LET B1=1227
6480 LET B2=1235
6490 LET B3=1243
6500 LET B4=1251
6510 LET B5=1259
6520 LET B6=1267
6530 LET B7=1275
6540 LET B8=1283
6550 LET B9=1291
6560 LET B0=1299
6570 LET B1=1307
6580 LET B2=1315
6590 LET B3=1323
6600 LET B4=1331
6610 LET B5=1339
6620 LET B6=1347
6630 LET B7=1355
6640 LET B8=1363
6650 LET B9=1371
6660 LET B0=1379
6670 LET B1=1387
6680 LET B2=1395
6690 LET B3=1403
6700 LET B4=1411
6710 LET B5=1419
6720 LET B6=1427
6730 LET B7=1435
6740 LET B8=1443
6750 LET B9=1451
6760 LET B0=1459
6770 LET B1=1467
6780 LET B2=1475
6790 LET B3=1483
6800 LET B4=1491
6810 LET B5=1499
6820 LET B6=1507
6830 LET B7=1515
6840 LET B8=1523
6850 LET B9=1531
6860 LET B0=1539
6870 LET B1=1547
6880 LET B2=1555
6890 LET B3=1563
6900 LET B4=1571
6910 LET B5=1579
6920 LET B6=1587
6930 LET B7=1595
6940 LET B8=1603
6950 LET B9=1611
6960 LET B0=1619
6970 LET B1=1627
6980 LET B2=1635
6990 LET B3=1643
7000 LET B4=1651
7010 LET B5=1659
7020 LET B6=1667
7030 LET B7=1675
7040 LET B8=1683
7050 LET B9=1691
7060 LET B0=1699
7070 LET B1=1707
7080 LET B2=1715
7090 LET B3=1723
7100 LET B4=1731
7110 LET B5=1739
7120 LET B6=1747
7130 LET B7=1755
7140 LET B8=1763
7150 LET B9=1771
7160 LET B0=1779
7170 LET B1=1787
7180 LET B2=1795
7190 LET B3=1803
7200 LET B4=1811
7210 LET B5=1819
7220 LET B6=1827
7230 LET B7=1835
7240 LET B8=1843
7250 LET B9=1851
7260 LET B0=1859
7270 LET B1=1867
7280 LET B2=1875
7290 LET B3=1883
7300 LET B4=1891
7310 LET B5=1899
7320 LET B6=1907
7330 LET B7=1915
7340 LET B8=1923
7350 LET B9=1931
7360 LET B0=1939
7370 LET B1=1947
7380 LET B2=1955
7390 LET B3=1963
7400 LET B4=1971
7410 LET B5=1979
7420 LET B6=1987
7430 LET B7=1995
7440 LET B8=2003
7450 LET B9=2011
7460 LET B0=2019
7470 LET B1=2027
7480 LET B2=2035
7490 LET B3=2043
7500 LET B4=2051
7510 LET B5=2059
7520 LET B6=2067
7530 LET B7=2075
7540 LET B8=2083
7550 LET B9=2091
7560 LET B0=2099
7570 LET B1=2107
7580 LET B2=2115
7590 LET B3=2123
7600 LET B4=2131
7610 LET B5=2139
7620 LET B6=2147
7630 LET B7=2155
7640 LET B8=2163
7650 LET B9=2171
7660 LET B0=2179
7670 LET B1=2187
7680 LET B2=2195
7690 LET B3=2203
7700 LET B4=2211
7710 LET B5=2219
7720 LET B6=2227
7730 LET B7=2235
7740 LET B8=2243
7750 LET B9=2251
7760 LET B0=2259
7770 LET B1=2267
7780 LET B2=2275
7790 LET B3=2283
7800 LET B4=2291
7810 LET B5=2299
7820 LET B6=2307
7830 LET B7=2315
7840 LET B8=2323
7850 LET B9=2331
7860 LET B0=2339
7870 LET B1=2347
7880 LET B2=2355
7890 LET B3=2363
7900 LET B4=2371
7910 LET B5=2379
7920 LET B6=2387
7930 LET B7=2395
7940 LET B8=2403
7950 LET B9=2411
7960 LET B0=2419
7970 LET B1=2427
7980 LET B2=2435
7990 LET B3=2443
8000 LET B4=2451
8010 LET B5=2459
8020 LET B6=2467
8030 LET B7=2475
8040 LET B8=2483
8050 LET B9=2491
8060 LET B0=2499
8070 LET B1=2507
8080 LET B2=2515
8090 LET B3=2523
8100 LET B4=2531
8110 LET B5=2539
8120 LET B6=2547
8130 LET B7=2555
8140 LET B8=2563
8150 LET B9=2571
8160 LET B0=2579
8170 LET B1=2587
8180 LET B2=2595
8190 LET B3=2603
8200 LET B4=2611
8210 LET B5=2619
8220 LET B6=2627
8230 LET B7=2635
8240 LET B8=2643
8250 LET B9=2651
8260 LET B0=2659
8270 LET B1=2667
8280 LET B2=2675
8290 LET B3=2683
8300 LET B4=2691
8310 LET B5=2699
8320 LET B6=2707
8330 LET B7=2715
8340 LET B8=2723
8350 LET B9=2731
8360 LET B0=2739
8370 LET B1=2747
8380 LET B2=2755
8390 LET B3=2763
8400 LET B4=2771
8410 LET B5=2779
8420 LET B6=2787
8430 LET B7=2795
8440 LET B8=2803
8450 LET B9=2811
8460 LET B0=2819
8470 LET B1=2827
8480 LET B2=2835
8490 LET B3=2843
8500 LET B4=2851
8510 LET B5=2859
8520 LET B6=2867
8530 LET B7=2875
8540 LET B8=2883
8550 LET B9=2891
8560 LET B0=2899
8570 LET B1=2907
8580 LET B2=2915
8590 LET B3=2923
8600 LET B4=2931
8610 LET B5=2939
8620 LET B6=2947
8630 LET B7=2955
8640 LET B8=2963
8650 LET B9=2971
8660 LET B0=2979
8670 LET B1=2987
8680 LET B2=2995
8690 LET B3=3003
8700 LET B4=3011
8710 LET B5=3019
8720 LET B6=3027
8730 LET B7=3035
8740 LET B8=3043
8750 LET B9=3051
8760 LET B0=305
```


OBSTACLES

Devinez ce qui vous bouche le passage? Des zo, des zobst, des zobstacles! Tenez le plus longtemps possible!

Michel DELAZUBERTORIEZ

Mode d'emploi:

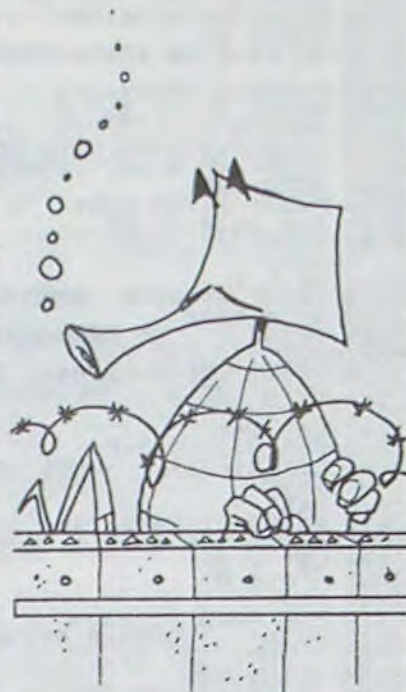
Après avoir heurté un obstacle, vous aurez le choix entre: M → Pour revenir au menu, R → Pour visualiser les records de chaque niveau, une autre touche → Pour recommencer une autre partie (sauf BREAK).

Dans le jeu, vous ne pouvez utiliser qu'une seule et unique touche, celle du 0 (à ne pas confondre avec O). Elle vous servira à changer de direction chaque fois que vous appuierez dessus. Mais votre déplacement s'effectuera toujours en diagonale.

Si par malheur vous avez appuyé sur la touche BREAK, vous pouvez toujours revenir dans le programme sans effacer vos précieux records en tapant: GOTO 428 puis NEW LINE.

Vous taperez bien évidemment le choix que vous voudrez; M, R ou une autre touche pour jouer.

N.B.: Les niveaux entre 15 et 20 sont les meilleurs.



ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE: CARACTERES:
3000 REM PRESENTATION
3001 ... "OBSTACLE"
3002 ... "MENU"
3003 ... "VOUS DEVEZ"
3004 ... "EVITER TOUS LES"
3005 ... "OBSTACLES."
3006 ... "APPUIEZ SUR UNE"
3007 ... "TOUCHE."
3008 ... "POUR JOUER."
3009 ... "APPUIEZ SUR:"
3010 ... "0 POUR CHANGER:"
3011 ... "DE DIRECTION."
3012 ... "R POUR VOIR LES"
3013 ... "RECORDS."
3014 ... "M POUR REVENIR"
3015 ... "AU MENU."

```
4 PRINT AT 10,8;"UN INSTANT,S
UP:
5 GOSUB 100
6 GOSUB 3000
7 GOSUB 2000
8 GOSUB 200
9 GOSUB 200
10 GOSUB 200
11 GOSUB 200
12 GOSUB 200
13 GOSUB 200
14 GOSUB 200
15 GOSUB 200
16 GOSUB 200
17 GOSUB 200
18 GOSUB 200
19 GOSUB 200
20 GOSUB 200
21 GOSUB 200
22 GOSUB 200
23 GOSUB 200
24 GOSUB 200
25 GOSUB 200
26 GOSUB 200
27 GOSUB 200
28 GOSUB 200
29 GOSUB 200
30 GOSUB 200
31 GOSUB 200
32 GOSUB 200
33 GOSUB 200
34 GOSUB 200
35 GOSUB 200
36 GOSUB 200
37 GOSUB 200
38 GOSUB 200
39 GOSUB 200
40 GOSUB 200
41 GOSUB 200
42 GOSUB 200
43 GOSUB 200
44 GOSUB 200
45 GOSUB 200
46 GOSUB 200
47 GOSUB 200
48 GOSUB 200
49 GOSUB 200
50 GOSUB 200
51 GOSUB 200
52 GOSUB 200
53 GOSUB 200
54 GOSUB 200
55 GOSUB 200
56 GOSUB 200
57 GOSUB 200
58 GOSUB 200
59 GOSUB 200
60 GOSUB 200
61 GOSUB 200
62 GOSUB 200
63 GOSUB 200
64 GOSUB 200
65 GOSUB 200
66 GOSUB 200
67 GOSUB 200
68 GOSUB 200
69 GOSUB 200
70 GOSUB 200
71 GOSUB 200
72 GOSUB 200
73 GOSUB 200
74 GOSUB 200
75 GOSUB 200
76 GOSUB 200
77 GOSUB 200
78 GOSUB 200
79 GOSUB 200
80 GOSUB 200
81 GOSUB 200
82 GOSUB 200
83 GOSUB 200
84 GOSUB 200
85 GOSUB 200
86 GOSUB 200
87 GOSUB 200
88 GOSUB 200
89 GOSUB 200
90 GOSUB 200
91 GOSUB 200
92 GOSUB 200
93 GOSUB 200
94 GOSUB 200
95 GOSUB 200
96 GOSUB 200
97 GOSUB 200
98 GOSUB 200
99 GOSUB 200
100 GOSUB 200
101 GOSUB 200
102 GOSUB 200
103 GOSUB 200
104 GOSUB 200
105 GOSUB 200
106 GOSUB 200
107 GOSUB 200
108 GOSUB 200
109 GOSUB 200
110 GOSUB 200
111 GOSUB 200
112 GOSUB 200
113 GOSUB 200
114 GOSUB 200
115 GOSUB 200
116 GOSUB 200
117 GOSUB 200
118 GOSUB 200
119 GOSUB 200
120 GOSUB 200
121 GOSUB 200
122 GOSUB 200
123 GOSUB 200
124 GOSUB 200
125 GOSUB 200
126 GOSUB 200
127 GOSUB 200
128 GOSUB 200
129 GOSUB 200
130 GOSUB 200
131 GOSUB 200
132 GOSUB 200
133 GOSUB 200
134 GOSUB 200
135 GOSUB 200
136 GOSUB 200
137 GOSUB 200
138 GOSUB 200
139 GOSUB 200
140 GOSUB 200
141 GOSUB 200
142 GOSUB 200
143 GOSUB 200
144 GOSUB 200
145 GOSUB 200
146 GOSUB 200
147 GOSUB 200
148 GOSUB 200
149 GOSUB 200
150 GOSUB 200
151 GOSUB 200
152 GOSUB 200
153 GOSUB 200
154 GOSUB 200
155 GOSUB 200
156 GOSUB 200
157 GOSUB 200
158 GOSUB 200
159 GOSUB 200
160 GOSUB 200
161 GOSUB 200
162 GOSUB 200
163 GOSUB 200
164 GOSUB 200
165 GOSUB 200
166 GOSUB 200
167 GOSUB 200
168 GOSUB 200
169 GOSUB 200
170 GOSUB 200
171 GOSUB 200
172 GOSUB 200
173 GOSUB 200
174 GOSUB 200
175 GOSUB 200
176 GOSUB 200
177 GOSUB 200
178 GOSUB 200
179 GOSUB 200
180 GOSUB 200
181 GOSUB 200
182 GOSUB 200
183 GOSUB 200
184 GOSUB 200
185 GOSUB 200
186 GOSUB 200
187 GOSUB 200
188 GOSUB 200
189 GOSUB 200
190 GOSUB 200
191 GOSUB 200
192 GOSUB 200
193 GOSUB 200
194 GOSUB 200
195 GOSUB 200
196 GOSUB 200
197 GOSUB 200
198 GOSUB 200
199 GOSUB 200
200 GOSUB 200
201 GOSUB 200
202 GOSUB 200
203 GOSUB 200
204 GOSUB 200
205 GOSUB 200
206 GOSUB 200
207 GOSUB 200
208 GOSUB 200
209 GOSUB 200
210 GOSUB 200
211 GOSUB 200
212 GOSUB 200
213 GOSUB 200
214 GOSUB 200
215 GOSUB 200
216 GOSUB 200
217 GOSUB 200
218 GOSUB 200
219 GOSUB 200
220 GOSUB 200
221 GOSUB 200
222 GOSUB 200
223 GOSUB 200
224 GOSUB 200
225 GOSUB 200
226 GOSUB 200
227 GOSUB 200
228 GOSUB 200
229 GOSUB 200
230 GOSUB 200
231 GOSUB 200
232 GOSUB 200
233 GOSUB 200
234 GOSUB 200
235 GOSUB 200
236 GOSUB 200
237 GOSUB 200
238 GOSUB 200
239 GOSUB 200
240 GOSUB 200
241 GOSUB 200
242 GOSUB 200
243 GOSUB 200
244 GOSUB 200
245 GOSUB 200
246 GOSUB 200
247 GOSUB 200
248 GOSUB 200
249 GOSUB 200
250 GOSUB 200
251 GOSUB 200
252 GOSUB 200
253 GOSUB 200
254 GOSUB 200
255 GOSUB 200
256 GOSUB 200
257 GOSUB 200
258 GOSUB 200
259 GOSUB 200
260 GOSUB 200
261 GOSUB 200
262 GOSUB 200
263 GOSUB 200
264 GOSUB 200
265 GOSUB 200
266 GOSUB 200
267 GOSUB 200
268 GOSUB 200
269 GOSUB 200
270 GOSUB 200
271 GOSUB 200
272 GOSUB 200
273 GOSUB 200
274 GOSUB 200
275 GOSUB 200
276 GOSUB 200
277 GOSUB 200
278 GOSUB 200
279 GOSUB 200
280 GOSUB 200
281 GOSUB 200
282 GOSUB 200
283 GOSUB 200
284 GOSUB 200
285 GOSUB 200
286 GOSUB 200
287 GOSUB 200
288 GOSUB 200
289 GOSUB 200
290 GOSUB 200
291 GOSUB 200
292 GOSUB 200
293 GOSUB 200
294 GOSUB 200
295 GOSUB 200
296 GOSUB 200
297 GOSUB 200
298 GOSUB 200
299 GOSUB 200
300 GOSUB 200
301 GOSUB 200
302 GOSUB 200
303 GOSUB 200
304 GOSUB 200
305 GOSUB 200
306 GOSUB 200
307 GOSUB 200
308 GOSUB 200
309 GOSUB 200
310 GOSUB 200
311 GOSUB 200
312 GOSUB 200
313 GOSUB 200
314 GOSUB 200
315 GOSUB 200
316 GOSUB 200
317 GOSUB 200
318 GOSUB 200
319 GOSUB 200
320 GOSUB 200
321 GOSUB 200
322 GOSUB 200
323 GOSUB 200
324 GOSUB 200
325 GOSUB 200
326 GOSUB 200
327 GOSUB 200
328 GOSUB 200
329 GOSUB 200
330 GOSUB 200
331 GOSUB 200
332 GOSUB 200
333 GOSUB 200
334 GOSUB 200
335 GOSUB 200
336 GOSUB 200
337 GOSUB 200
338 GOSUB 200
339 GOSUB 200
340 GOSUB 200
341 GOSUB 200
342 GOSUB 200
343 GOSUB 200
344 GOSUB 200
345 GOSUB 200
346 GOSUB 200
347 GOSUB 200
348 GOSUB 200
349 GOSUB 200
350 GOSUB 200
351 GOSUB 200
352 GOSUB 200
353 GOSUB 200
354 GOSUB 200
355 GOSUB 200
356 GOSUB 200
357 GOSUB 200
358 GOSUB 200
359 GOSUB 200
360 GOSUB 200
361 GOSUB 200
362 GOSUB 200
363 GOSUB 200
364 GOSUB 200
365 GOSUB 200
366 GOSUB 200
367 GOSUB 200
368 GOSUB 200
369 GOSUB 200
370 GOSUB 200
371 GOSUB 200
372 GOSUB 200
373 GOSUB 200
374 GOSUB 200
375 GOSUB 200
376 GOSUB 200
377 GOSUB 200
378 GOSUB 200
379 GOSUB 200
380 GOSUB 200
381 GOSUB 200
382 GOSUB 200
383 GOSUB 200
384 GOSUB 200
385 GOSUB 200
386 GOSUB 200
387 GOSUB 200
388 GOSUB 200
389 GOSUB 200
390 GOSUB 200
391 GOSUB 200
392 GOSUB 200
393 GOSUB 200
394 GOSUB 200
395 GOSUB 200
396 GOSUB 200
397 GOSUB 200
398 GOSUB 200
399 GOSUB 200
400 GOSUB 200
401 GOSUB 200
402 GOSUB 200
403 GOSUB 200
404 GOSUB 200
405 GOSUB 200
406 GOSUB 200
407 GOSUB 200
408 GOSUB 200
409 GOSUB 200
410 GOSUB 200
411 GOSUB 200
412 GOSUB 200
413 GOSUB 200
414 GOSUB 200
415 GOSUB 200
416 GOSUB 200
417 GOSUB 200
418 GOSUB 200
419 GOSUB 200
420 GOSUB 200
421 GOSUB 200
422 GOSUB 200
423 GOSUB 200
424 GOSUB 200
425 GOSUB 200
426 GOSUB 200
427 GOSUB 200
428 GOSUB 200
429 GOSUB 200
430 GOSUB 200
431 GOSUB 200
432 GOSUB 200
433 GOSUB 200
434 GOSUB 200
435 GOSUB 200
436 GOSUB 200
437 GOSUB 200
438 GOSUB 200
439 GOSUB 200
440 GOSUB 200
441 GOSUB 200
442 GOSUB 200
443 GOSUB 200
444 GOSUB 200
445 GOSUB 200
446 GOSUB 200
447 GOSUB 200
448 GOSUB 200
449 GOSUB 200
450 GOSUB 200
451 GOSUB 200
452 GOSUB 200
453 GOSUB 200
454 GOSUB 200
455 GOSUB 200
456 GOSUB 200
457 GOSUB 200
458 GOSUB 200
459 GOSUB 200
460 GOSUB 200
461 GOSUB 200
462 GOSUB 200
463 GOSUB 200
464 GOSUB 200
465 GOSUB 200
466 GOSUB 200
467 GOSUB 200
468 GOSUB 200
469 GOSUB 200
470 GOSUB 200
471 GOSUB 200
472 GOSUB 200
473 GOSUB 200
474 GOSUB 200
475 GOSUB 200
476 GOSUB 200
477 GOSUB 200
478 GOSUB 200
479 GOSUB 200
480 GOSUB 200
481 GOSUB 200
482 GOSUB 200
483 GOSUB 200
484 GOSUB 200
485 GOSUB 200
486 GOSUB 200
487 GOSUB 200
488 GOSUB 200
489 GOSUB 200
490 GOSUB 200
491 GOSUB 200
492 GOSUB 200
493 GOSUB 200
494 GOSUB 200
495 GOSUB 200
496 GOSUB 200
497 GOSUB 200
498 GOSUB 200
499 GOSUB 200
500 GOSUB 200
501 GOSUB 200
502 GOSUB 200
503 GOSUB 200
504 GOSUB 200
505 GOSUB 200
506 GOSUB 200
507 GOSUB 200
508 GOSUB 200
509 GOSUB 200
510 GOSUB 200
511 GOSUB 200
512 GOSUB 200
513 GOSUB 200
514 GOSUB 200
515 GOSUB 200
516 GOSUB 200
517 GOSUB 200
518 GOSUB 200
519 GOSUB 200
520 GOSUB 200
521 GOSUB 200
522 GOSUB 200
523 GOSUB 200
524 GOSUB 200
525 GOSUB 200
526 GOSUB 200
527 GOSUB 200
528 GOSUB 200
529 GOSUB 200
530 GOSUB 200
531 GOSUB 200
532 GOSUB 200
533 GOSUB 200
534 GOSUB 200
535 GOSUB 200
536 GOSUB 200
537 GOSUB 200
538 GOSUB 200
539 GOSUB 200
540 GOSUB 200
541 GOSUB 200
542 GOSUB 200
543 GOSUB 200
544 GOSUB 200
545 GOSUB 200
546 GOSUB 200
547 GOSUB 200
548 GOSUB 200
549 GOSUB 200
550 GOSUB 200
551 GOSUB 200
552 GOSUB 200
553 GOSUB 200
554 GOSUB 200
555 GOSUB 200
556 GOSUB 200
557 GOSUB 200
558 GOSUB 200
559 GOSUB 200
560 GOSUB 200
561 GOSUB 200
562 GOSUB 200
563 GOSUB 200
564 GOSUB 200
565 GOSUB 200
566 GOSUB 200
567 GOSUB 200
568 GOSUB 200
569 GOSUB 200
570 GOSUB 200
571 GOSUB 200
572 GOSUB 200
573 GOSUB 200
574 GOSUB 200
575 GOSUB 200
576 GOSUB 200
577 GOSUB 200
578 GOSUB 200
579 GOSUB 200
580 GOSUB 200
581 GOSUB 200
582 GOSUB 200
583 GOSUB 200
584 GOSUB 200
585 GOSUB 200
586 GOSUB 200
587 GOSUB 200
588 GOSUB 200
589 GOSUB 200
590 GOSUB 200
591 GOSUB 200
592 GOSUB 200
593 GOSUB 200
594 GOSUB 200
595 GOSUB 200
596 GOSUB 200
597 GOSUB 200
598 GOSUB 200
599 GOSUB 200
600 GOSUB 200
601 GOSUB 200
602 GOSUB 200
603 GOSUB 200
604 GOSUB 200
605 GOSUB 200
606 GOSUB 200
607 GOSUB 200
608 GOSUB 200
609 GOSUB 200
610 GOSUB 200
611 GOSUB 200
612 GOSUB 200
613 GOSUB 200
614 GOSUB 200
615 GOSUB 200
616 GOSUB 200
617 GOSUB 200
618 GOSUB 200
619 GOSUB 200
620 GOSUB 200
621 GOSUB 200
622 GOSUB 200
623 GOSUB 200
624 GOSUB 200
625 GOSUB 200
626 GOSUB 200
627 GOSUB 200
628 GOSUB 200
629 GOSUB 200
630 GOSUB 200
631 GOSUB 200
632 GOSUB 200
633 GOSUB 200
634 GOSUB 200
635 GOSUB 200
636 GOSUB 200
637 GOSUB 200
638 GOSUB 200
639 GOSUB 200
640 GOSUB 200
641 GOSUB 200
642 GOSUB 200
643 GOSUB 200
644 GOSUB 200
645 GOSUB 200
646 GOSUB 200
647 GOSUB 200
648 GOSUB 200
649 GOSUB 200
650 GOSUB 200
651 GOSUB 200
652 GOSUB 200
653 GOSUB 200
654 GOSUB 200
655 GOSUB 200
656 GOSUB 200
657 GOSUB 200
658 GOSUB 200
659 GOSUB 200
660 GOSUB 200
661 GOSUB 200
662 GOSUB 200
663 GOSUB 200
664 GOSUB 200
665 GOSUB 200
666 GOSUB 200
667 GOSUB 200
668 GOSUB 200
669 GOSUB 200
670 GOSUB 200
671 GOSUB 200
672 GOSUB 200
673 GOSUB 200
674 GOSUB 200
675 GOSUB 200
676 GOSUB 200
677 GOSUB 200
678 GOSUB 200
679 GOSUB 200
680 GOSUB 200
681 GOSUB 200
682 GOSUB 200
683 GOSUB 200
684 GOSUB 200
685 GOSUB 200
686 GOSUB 200
687 GOSUB 200
688 GOSUB 200
689 GOSUB 200
690 GOSUB 200
691 GOSUB 200
692 GOSUB 200
693 GOSUB 200
694 GOSUB 200
695 GOSUB 200
696 GOSUB 200
697 GOSUB 200
698 GOSUB 200
699 GOSUB 200
700 GOSUB 200
701 GOSUB 200
702 GOSUB 200
703 GOSUB 200
704 GOSUB 200
705 GOSUB 200
706 GOSUB 200
707 GOSUB 200
708 GOSUB 200
709 GOSUB 200
710 GOSUB 200
711 GOSUB 200
712 GOSUB 200
713 GOSUB 200
714 GOSUB 200
715 GOSUB 200
716 GOSUB 200
717 GOSUB 200
718 GOSUB 200
719 GOSUB 200
720 GOSUB 200
721 GOSUB 200
722 GOSUB 200
723 GOSUB 200
724 GOSUB 200
725 GOSUB 200
726 GOSUB 200
727 GOSUB 200
728 GOSUB 200
729 GOSUB 200
730 GOSUB 200
731 GOSUB 200
732 GOSUB 200
733 GOSUB 200
734 GOSUB 200
735 GOSUB 200
736 GOSUB 200
737 GOSUB 200
738 GOSUB 200
739 GOSUB 200
740 GOSUB 200
741 GOSUB 200
742 GOSUB 200
743 GOSUB 200
744 GOSUB 200
745 GOSUB 200
746 GOSUB 200
747 GOSUB 200
748 GOSUB 200
749 GOSUB 200
750 GOSUB 200
751 GOSUB 200
752 GOSUB 200
753 GOSUB 200
754 GOSUB 200
755 GOSUB 200
756 GOSUB 200
757 GOSUB 200
758 GOSUB 200
759 GOSUB 200
760 GOSUB 200
761 GOSUB 200
762 GOSUB 200
763 GOSUB 200
764 GOSUB 200
765 GOSUB 200
766 GOSUB 200
767 GOSUB 200
768 GOSUB 200
769 GOSUB 200
770 GOSUB 200
771 GOSUB 200
772 GOSUB 200
773 GOSUB 200
774 GOSUB 200
775 GOSUB 200
776 GOSUB 200
777 GOSUB 200
778 GOSUB 200
779 GOSUB 200
780 GOSUB 200
781 GOSUB 200
782 GOSUB 200
783 GOSUB 200
784 GOSUB 200
785 GOSUB 200
786 GOSUB 200
787 GOSUB 200
788 GOSUB 200
789 GOSUB 200
790 GOSUB 200
791 GOSUB 200
792 GOSUB 200
793 GOSUB 200
794 GOSUB 200
795 GOSUB 200
796 GOSUB 200
797 GOSUB 200
798 GOSUB 200
799 GOSUB 200
800 GOSUB 200
801 GOSUB 200
802 GOSUB 200
803 GOSUB 200
804 GOSUB 200
805 GOSUB 200
806 GOSUB 200
807 GOSUB 200
808 GOSUB 200
809 GOSUB 200
810 GOSUB 200
811 GOSUB 200
812 GOSUB 200
813 GOSUB 200
814 GOSUB 200
815 GOSUB 200
816 GOSUB 200
817 GOSUB 200
818 GOSUB 200
819 GOSUB 200
820 GOSUB 200
821 GOSUB 200
822 GOSUB 200
823 GOSUB 200
824 GOSUB 200
825 GOSUB 200
826 GOSUB 200
827 GOSUB 200
828 GOSUB 200
829 GOSUB 200
830 GOSUB 200
831 GOSUB 200
832 GOSUB 200
833 GOSUB 200
834 GOSUB 200
835 GOSUB 200
836 GOSUB 200
837 GOSUB 200
838 GOSUB 200
839 GOSUB 200
840 GOSUB 200
841 GOSUB 200
842 GOSUB 200
843 GOSUB 200
844 GOSUB 200
845 GOSUB 200
846 GOSUB 200
847 GOSUB 200
848 GOSUB 200
849 GOSUB 200
850 GOSUB 200
851 GOSUB 200
852 GOSUB 200
853 GOSUB 200
854 GOSUB 200
855 GOSUB 200
856 GOSUB 200
857 GOSUB 200
858 GOSUB 200
859 GOSUB 200
860 GOSUB 200
861 GOSUB 200
862 GOSUB 200
863 GOSUB 200
864 GOSUB 200
865 GOSUB 200
866 GOSUB 200
867 GOSUB 200
868 GOSUB 200
869 GOSUB 200
870 GOSUB 200
871 GOSUB 200
872 GOSUB 200
873 GOSUB 200
874 GOSUB 200
875 GOSUB 200
876 GOSUB 200
877 GOSUB 200
878 GOSUB 200
879 GOSUB 200
880 GOSUB 200
881 GOSUB 200
882 GOSUB 200
883 GOSUB 200
884 GOSUB 200
885 GOSUB 200
886 GOSUB 200
887 GOSUB 200
888 GOSUB 200
889 GOSUB 200
890 GOSUB 200
891 GOSUB 200
892 GOSUB 200
893 GOSUB 200
894 GOSUB 200
895 GOSUB 200
896 GOSUB 200
897 GOSUB 200
898 GOSUB 200
899 GOSUB 200
900 GOSUB 200
901 GOSUB 200
902 GOSUB 200
903 GOSUB 200
904 GOSUB 200
905 GOSUB 200
906 GOSUB 200
907 GOSUB 200
908 GOSUB 200
909 GOSUB 200
910 GOSUB 200
911 GOSUB 200
912 GOSUB 200
913 GOSUB 200
914 GOSUB 200
915 GOSUB 200
916 GOSUB 200
917 GOSUB 200
918 GOSUB 200
919 GOSUB 200
920 GOSUB 200
921 GOSUB 200
922 GOSUB 200
923 GOSUB 200
924 GOSUB 200
925 GOSUB 200
926 GOSUB 200
927 GOSUB 200
928 GOSUB 200
929 GOSUB 200
930 GOSUB 200
931 GOSUB 200
932 GOSUB 200
933 GOSUB 200
934 GOSUB 200
935 GOSUB 200
936 GOSUB 200
937 GOSUB 200
938 GOSUB 200
939 GOSUB 200
940 GOSUB 200
941 GOSUB 200
942 GOSUB 200
943 GOSUB 200
944 GOSUB 200
945 GOSUB 200
946 GOSUB 200
947 GOSUB 200
948 GOSUB 200
949 GOSUB 200
950 GOSUB 200
951 GOSUB 200
952 GOSUB 200
953 GOSUB 200
954 GOSUB 200
955 GOSUB 200
956 GOSUB 200
957 GOSUB 200
958 GOSUB 200
959 GOSUB 200
960 GOSUB 200
961 GOSUB 200
962 GOSUB 200
963 GOSUB 200
964 GOSUB 200
965 GOSUB 200
966 GOSUB 200
967 GOSUB 200
968 GOSUB 200
969 GOSUB 200
970 GOSUB 200
971 GOSUB 200
972 GOSUB 200
973 GOSUB 200
974 GOSUB 200
975 GOSUB 200
976 GOSUB 200
977 GOSUB 200
978 GOSUB 200
979 GOSUB 200
980 GOSUB 200
981 GOSUB 200
982 GOSUB 200
983 GOSUB 200
984 GOSUB 200
985 GOSUB 200
986 GOSUB 200
987 GOSUB 200
988 GOSUB 200
989 GOSUB 200
990 GOSUB 200
991 GOSUB 200
992 GOSUB 200
993 GOSUB 200
994 GOSUB 200
995 GOSUB 200
996 GOSUB 200
997 GOSUB 200
998 GOSUB 200
999 GOSUB 200
1000 GOSUB 200
```

CORSAIRE

CORSAIRE : vous devez localiser et couler votre ennemi. Seulement voilà, vos boulets sont en nombre limité, il existe un maelström et la carte des terres, la votre et celle de votre adversaire, ne se dévoile que peu à peu en fonction de vos tentatives de mouvement. En comparant les deux cartes affichées sur deux parties différentes de l'écran, vous pourrez sûrement localiser votre ennemi.

Mode d'emploi inclus dans le programme.

Charles HAMEL



ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE: CARACTERES:
35 REM TIR
50 REM CATASTROPHE
75 ... "FREGATE COULEE"
76 ... "BOULETS ="
81 ... "RATE"
100 REM MUT CORSAIRE
105 ... "PERDU PLUS DE MOUVEMENT"
300 REM CATASTROPHE
350 ... "VOUS ETES PERDU CORPS"
400 REM MUT FREGATE
605 ... "FREGATE PERDUE CORPS"
606 ... "ET BIENS"
REM REGLES
825,880,910 ... "FAIRE NEWLINE"
900 ... "TROIS"
1000 REM DESSIN
1050 REM

SUPER VRAC



Voici un programme complet qui va permettre aux amateurs du MOT MYSTERIEUX ou MOT SECRET de trouver ce mot sans aucune difficulté et surtout sans s'abimer les yeux. Avant de donner plus d'explications, il est nécessaire de rappeler la règle de ce jeu, que l'on trouve de plus en plus dans les magazines de jeux et dans les autres journaux.

Règle 1: dans la grille, des lettres sont placées dans un désordre apparent. Un grand nombre de mots (donnés avec la grille) sont dissimulés dans tous les sens (horizontalement, verticalement, en diagonale, de gauche à droite, de droite à gauche, de bas en haut et de haut en bas). Parfois, une même lettre fait partie de plusieurs mots. Il faut découvrir ces mots et, dès que

l'on en trouve un, encercler dans la grille les lettres qui composent le mot et le barrer dans la liste alphabétique donnée. Une fois que tous les mots de la liste ont été trouvés, les lettres qui n'ont pas servi forment le mot secret dont une définition nous est généralement donnée.

Jean Marc DUHEN

Ce programme permet à l'utilisateur de rentrer des dimensions variables du tableau qui peut être, cette fois ci, soit carré soit rectangulaire. Après avoir donné deux pages d'explications et avoir demandé à l'utilisateur de rentrer les dimensions du tableau et le tableau lui-même, l'ordinateur affiche le menu. Le choix 1 permet de visualiser à tout moment la grille initialement rentrée. Le choix 2 per-

met de visualiser cette même grille mais seulement avec les mots qui ont été trouvés lors des recherches. Les caractères n'appartenant à aucun de ces mots sont remplacés par des "-". Les choix 3 et 4 permettent de faire des modifications de la grille. Le choix 5 permet de rentrer les mots à rechercher dans la grille. Le nombre de ces mots ne pouvant dépasser 255. Le choix 6 permet de faire la recherche des mots dans la grille. Si un mot est trouvé, l'ordinateur l'affiche ainsi que sa case initiale et sa direction. Un mot ne pouvant bien sûr apparaître plusieurs fois dans la grille. Le choix 7 permet d'initialiser la grille recherchée, c'est-à-dire d'annuler toutes les recherches (la grille initiale étant conservée). Le choix 8 permet, comme son nom l'indique de changer la grille. Les dimensions sont alors redemandées, ainsi que la nouvelle grille. Les dimensions vont de 1, 1 à 18, 18 ce qui est largement suffisant pour les problèmes posés.



```
90 REM *****
100 REM
110 REM PRESENTATION
120 REM
130 DIM MOTS(255),MOT2$(19,19),S$(19)
140 PRINT " "
150 PRINT " "
160 PRINT " "
170 PRINT " "
180 PRINT " "
190 PRINT " "
200 PRINT "*****":
210 AS="MOTS MYSTERIEUX"
220 FOR T=1 TO 15
230 PRINT MID$(AS,T,1):
240 MUSIC "A"
250 NEXT T
260 PRINT " "
270 PRINT " Ce programme recherche dans un "
280 PRINT " tableau à deux dimensions un ensemble "
290 PRINT " de mots. Ces mots sont dissimulés dans "
300 PRINT " tous les sens : horizontalement, verticalement, "
310 PRINT " en diagonale, de gauche à droite, de droite à gauche, "
320 PRINT " de bas en haut, de haut en bas, et de bas en haut. "
330 PRINT " "
340 GOSUB 1260
350 PRINT " "
360 PRINT " La dimension, le tableau, les mots "
370 PRINT " sont rentrés par l'utilisateur au "
380 PRINT " début du programme. "
390 PRINT " L'ordinateur affiche la case initiale "
400 PRINT " et la direction des mots trouvés. "
410 PRINT " "
420 PRINT " "
430 PRINT " "
440 PRINT " "
450 PRINT " "
460 PRINT " "
470 GOSUB 1260
480 PRINT " "
490 PRINT " "
500 PRINT " Dimension du tableau : "
510 INPUT " "
520 INPUT " "
530 GOTO 540
540 IF N=0 THEN GOTO 550
550 IF (N=1) * (N=18) * (P=1) * (P=18) GOTO 610
560 PRINT " Erreur les dimensions du tableau "
570 PRINT " doivent être comprises entre : 1 et 18. "
580 PRINT " - Recommencez - "
590 PRINT " "
600 GOTO 500
610 PRINT " Entrez le tableau par ligne de "
620 PRINT " caractères : "
630 PRINT " "
640 BL$=""
650 FOR T=1 TO P
660 PRINT "Ligne n° "
670 IF T<10 THEN PRINT " "
680 INPUT S$(T)
690 S$(T)=S$(T)+LEFT$(BL$,N-LEN(S$))
700 NEXT T
710 GOSUB 1260
720 DIM DIR(9)
730 REM
740 REM INITIALISATION DES DIRECTIONS
750 REM
760 DIR(1)=0:DIR(2)=1:DIR(3)=1:DIR(4)=0:DIR(5)=1:
```

```
DIR(6)=-1:DIR(7)=1
770 DIR(8)=-1:DIR(9)=0
780 PRINT " "
790 PRINT " --- MENU --- "
800 PRINT " 1) Edition de la grille initiale "
810 PRINT " 2) Edition de la grille recherchée "
820 PRINT " 3) Modification d'une ligne "
830 PRINT " 4) Modification d'un caractère "
840 PRINT " 5) Entree des mots à rechercher "
850 PRINT " 6) Recherche des mots dans la grille "
860 PRINT " 7) Initialisation de la grille "
870 PRINT " 8) Changement de grille "
880 INPUT " "
890 IF REP<0 GOTO 930
900 PRINT " "
910 GOSUB 2590
920 GOTO 930
930 ON REP GOSUB 960,1060,1330,1500,1690,1920,2590
940 GOTO 780
950 END
960 PRINT " --- GRILLE --- "
970 PRINT " "
980 FOR T=1 TO N
990 IF T<10 THEN PRINT " "
1000 PRINT " "
1010 NEXT T
1020 PRINT " "
1030 PRINT " "
1040 FOR T=1 TO N
1050 PRINT " "
1060 NEXT T
1070 PRINT " "
1080 PRINT " "
1090 FOR T=1 TO N-1
1100 PRINT " "
1110 NEXT T
1120 PRINT " "
1130 FOR T=1 TO P
1140 IF T<10 THEN PRINT " "
1150 PRINT " "
1160 PRINT " "
1170 FOR S=1 TO N
1180 IF (GF=1) * (MOT2$(T,S)<>"URAI") THEN PRINT " "
1190 PRINT MID$(S$(T),S,1):
1200 NEXT S
1210 PRINT " "
1220 NEXT T
1230 GOSUB 1260
1240 GF=0
1250 RETURN
1260 REM
1270 REM Routine de continuation
1280 REM
1290 PRINT " Tapez sur une touche pour continuer -- "
1300 GET A$
1310 IF A$="" THEN 1300
1320 RETURN
1330 REM
1340 REM ROUTINE DE MODIFICATION
1350 REM D'UNE LIGNE
1360 REM
1370 PRINT " "
1380 PRINT " Quelle ligne voulez vous modifier ? "
1390 INPUT " "
1400 IF (A=1) * (A<P) THEN 1440
1410 PRINT " --- ERREUR RECOMMENCEZ --- "
1420 FOR T=1 TO 500:NEXT
```

```
1430 GOTO 1370
1440 PRINT " Ancienne ligne : "
1450 INPUT " Nouvelle ligne : "
1460 IF LEN(S$(A))>A GOTO 1480
1470 S$(A)=S$(A)+LEFT$(BL$,N-LEN(S$(A)))
1480 GOSUB 1260
1490 RETURN
1500 REM
1510 REM ROUTINE DE MODIFICATION DE
1520 REM CARACTERES
1530 REM
1540 PRINT " "
1550 PRINT " Entrez les coordonnées du caractère "
1560 PRINT " à modifier : "
1570 INPUT " "
1580 INPUT " "
1590 IF (X<1) * (X>P) * (Y<1) * (Y>N) GOTO 1630
1600 PRINT " --- ERREUR RECOMMENCEZ --- "
1610 FOR T=1 TO 500:NEXT
1620 GOTO 1540
1630 PRINT " Ancien caractère : "
1640 INPUT " Nouveau caractère : "
1650 CR$=LEFT$(S$(X),N)
1660 S$(X)=LEFT$(CR$,X-1)+A$+RIGHT$(CR$,N-X)
1670 GOSUB 1260
1680 RETURN
1690 REM
1700 REM ENTREE DES MOTS A RECHERCHER
1710 REM DANS LA GRILLE
1720 REM
1730 PRINT " "
1740 PRINT " Entrez les mots à rechercher dans la "
1750 PRINT " grille, pour finir tapez le caractère "
1760 PRINT " - " seul.
1770 PRINT " "
1780 NMOT=0
1790 NMOT=NMOT+1
1800 PRINT " Mot n° "
1810 INPUT " "
1820 IF (NMOT=NMOT) * (NMOT=255) GOTO 1840
1830 GOTO 1790
1840 GOSUB 1260
1850 RETURN
1860 REM
1870 REM EDITION DE LA GRILLE RECHERCHEE
1880 REM
1890 GF=1
1900 GOSUB 960
1910 RETURN
1920 REM
1930 REM RECHERCHE DES MOTS DANS LA
1940 REM GRILLE
1950 REM
1960 PRINT " --- PATIENTEZ --- "
1970 REM
1980 REM NB=INDICE COURANT DES MOTS
1990 REM NMOT=NUMERO DE MOTS A CHERCHER
2000 REM J=INDICE COURANT VERTICAL
2010 REM K=INDICE COURANT HORIZONTAL
2020 REM W=INDICE COURANT DES DIRECTIONS
2030 REM LO=LONGUEUR DU MOT COURANT
2040 REM MOT=TABLEAU CONTENANT LES MOTS A CHERCHER
2050 REM S=TABLEAU DEFINISSANT LA GRILLE
2060 REM
2070 IF NMOT=0 GOTO 2230
2080 FOR NB=1 TO NMOT
2090 FOR J=1 TO P
2100 FOR K=1 TO N
```

```
2110 LO=LEN(MOT$(NB))
2120 IF LO<1 THEN 2170
2130 BOOL$="URAI"
2140 GOSUB 2250
2150 NEXT K,J,NB
2160 GOTO 2230
2170 FOR W=1 TO 8
2180 H=DIR(W)
2190 U=DIR(W+1)
2200 BOOL$="URAI"
2210 GOSUB 2250
2220 NEXT W,K,J,NB
2230 GOSUB 1260
2240 RETURN
2250 REM
2260 REM RECHERCHE PROPREMENT DITE
2270 REM
2280 TEST1=J+LO+H
2290 TEST2=K+LO+U
2300 X=J+V=K
2310 IF (TEST1<0) * (TEST1>P+1) * (TEST2<0) * (TEST2>N+1) THEN 2390
2320 I=1
2330 IF (BOOL$<>"URAI") * (I<LO) GOTO 2400
2340 IF MID$(S$(X),I,1)<>MID$(MOT$(NB),I,1) GOTO 2390
2350 X=X+H
2360 V=V+U
2370 I=I+1
2380 GOTO 2330
2390 BOOL$="FAUX"
2400 IF (BOOL$<>"URAI") THEN 2570
2410 PRINT " Mot : "
2420 PRINT " "
2430 IF LO=1 GOTO 2490
2440 IF H=-1 THEN PRINT " "
2450 IF H=1 THEN PRINT " "
2460 IF U=1 THEN PRINT " "
2470 IF U=-1 THEN PRINT " "
2480 GOTO 2590
2490 PRINT " "
2500 PRINT " "
2510 X=J+V=K
2520 FOR T=1 TO LO
2530 MOT2$(X,V)=MOT$(NB)+MID$(S$(X),T,1)
2540 X=X+H
2550 V=V+U
2560 NEXT T
2570 IF NB=10 GOSUB 1260
2580 RETURN
2590 REM
2600 REM INITIALISATION DE LA GRILLE
2610 REM
2620 FOR J=1 TO P
2630 FOR K=1 TO N
2640 MOT2$(J,K)="FAUX"
2650 NEXT K,J
2660 RETURN
2670 REM
2680 REM AUTEUR = JEAN-MARC DUHEN
2690 REM
```

SPACE

Une belle promenade dans le cosmos en évitant les astéroïdes. Le chemin menant à votre destination est cerné d'embûches: prudence!

Yann AUGER

Faites RUN si vous voulez prendre en compte les records, c'est-à-dire les mettre au fichier. Si vous faites RUN, l'ordinateur vous demande de mettre le magnéto en 25 (le programme n'allant que jusqu'à 15) pour ouvrir le fichier.

```
2 PRINT " MAGNETO EN 25 "
3 OPEN "RECORD"
4 INPUT " R4,R5,R6,R7,P5,P6,P7 "
5 CLOSE
6 RR=0
10 PRINT " "
11 POKE 10407,0
20 TEMPO 2
30 MUSIC "D2"
40 M$="ABAB"
50 T$="THE SPACES"
60 FOR I=1 TO 10
70 PRINT MID$(T$,I,1):
80 MUSIC M$
90 NEXT I
100 PRINT " "
110 GOSUB 2000
120 PRINT " VOUS ETES A BORD D'UN VAISSEAU QUE VOUS "
130 PRINT " PLOTEZ A TRAVERS DES ASTEROIDES. "
140 PRINT " "
150 PRINT " "
160 PRINT " "
170 PRINT " "
180 PRINT " "
190 PRINT " "
200 PRINT " "
210 PRINT " "
220 PRINT " "
230 PRINT " "
240 PRINT " "
250 PRINT " "
260 PRINT " "
270 PRINT " "
280 PRINT " "
290 PRINT " "
300 PRINT " "
310 PRINT " "
320 PRINT " "
330 PRINT " "
340 PRINT " "
350 PRINT " "
360 PRINT " "
370 PRINT " "
380 PRINT " "
390 PRINT " "
400 PRINT " "
410 PRINT " "
420 PRINT " "
430 PRINT " "
440 PRINT " "
450 PRINT " "
460 PRINT " "
470 PRINT " "
480 PRINT " "
490 PRINT " "
500 PRINT " "
510 PRINT " "
520 PRINT " "
530 PRINT " "
540 PRINT " "
550 PRINT " "
560 PRINT " "
570 PRINT " "
580 PRINT " "
590 PRINT " "
600 PRINT " "
610 PRINT " "
620 PRINT " "
630 PRINT " "
640 PRINT " "
650 PRINT " "
660 PRINT " "
670 PRINT " "
680 PRINT " "
690 PRINT " "
700 PRINT " "
710 PRINT " "
720 PRINT " "
730 PRINT " "
740 PRINT " "
750 PRINT " "
760 PRINT " "
770 PRINT " "
780 PRINT " "
790 PRINT " "
800 PRINT " "
810 PRINT " "
820 PRINT " "
830 PRINT " "
840 PRINT " "
850 PRINT " "
860 PRINT " "
870 PRINT " "
880 PRINT " "
890 PRINT " "
900 PRINT " "
910 PRINT " "
920 PRINT " "
930 PRINT " "
940 PRINT " "
950 PRINT " "
960 PRINT " "
970 PRINT " "
980 PRINT " "
990 PRINT " "
1000 PRINT " "
1010 PRINT " "
1020 PRINT " "
1030 PRINT " "
1040 PRINT " "
1050 PRINT " "
1060 PRINT " "
1070 PRINT " "
1080 PRINT " "
1090 PRINT " "
1100 PRINT " "
1110 PRINT " "
1120 PRINT " "
1130 PRINT " "
1140 PRINT " "
1150 PRINT " "
1160 PRINT " "
1170 PRINT " "
1180 PRINT " "
1190 PRINT " "
1200 PRINT " "
1210 PRINT " "
1220 PRINT " "
1230 PRINT " "
1240 PRINT " "
1250 PRINT " "
1260 PRINT " "
1270 PRINT " "
1280 PRINT " "
1290 PRINT " "
1300 PRINT " "
1310 PRINT " "
1320 PRINT " "
1330 PRINT " "
1340 PRINT " "
1350 PRINT " "
1360 PRINT " "
1370 PRINT " "
1380 PRINT " "
1390 PRINT " "
1400 PRINT " "
1410 PRINT " "
1420 PRINT " "
1430 PRINT " "
1440 PRINT " "
1450 PRINT " "
1460 PRINT " "
1470 PRINT " "
1480 PRINT " "
1490 PRINT " "
1500 PRINT " "
1510 PRINT " "
1520 PRINT " "
1530 PRINT " "
1540 PRINT " "
1550 PRINT " "
1560 PRINT " "
1570 PRINT " "
1580 PRINT " "
1590 PRINT " "
1600 PRINT " "
1610 PRINT " "
1620 PRINT " "
1630 PRINT " "
1640 PRINT " "
1650 PRINT " "
1660 PRINT " "
1670 PRINT " "
1680 PRINT " "
1690 PRINT " "
1700 PRINT " "
1710 PRINT " "
1720 PRINT " "
1730 PRINT " "
1740 PRINT " "
1750 PRINT " "
1760 PRINT " "
1770 PRINT " "
1780 PRINT " "
1790 PRINT " "
1800 PRINT " "
1810 PRINT " "
1820 PRINT " "
1830 PRINT " "
1840 PRINT " "
1850 PRINT " "
1860 PRINT " "
1870 PRINT " "
1880 PRINT " "
1890 PRINT " "
1900 PRINT " "
1910 PRINT " "
1920 PRINT " "
1930 PRINT " "
1940 PRINT " "
1950 PRINT " "
1960 PRINT " "
1970 PRINT " "
1980 PRINT " "
1990 PRINT " "
2000 PRINT " "
2010 PRINT " "
2020 PRINT " "
2030 PRINT " "
2040 PRINT " "
2050 PRINT " "
2060 PRINT " "
2070 PRINT " "
2080 PRINT " "
2090 PRINT " "
2100 PRINT " "
2110 PRINT " "
2120 PRINT " "
2130 PRINT " "
2140 PRINT " "
2150 PRINT " "
2160 PRINT " "
2170 PRINT " "
2180 PRINT " "
2190 PRINT " "
2200 PRINT " "
2210 PRINT " "
2220 PRINT " "
2230 PRINT " "
2240 PRINT " "
2250 PRINT " "
2260 PRINT " "
2270 PRINT " "
2280 PRINT " "
2290 PRINT " "
2300 PRINT " "
2310 PRINT " "
2320 PRINT " "
2330 PRINT " "
2340 PRINT " "
2350 PRINT " "
2360 PRINT " "
2370 PRINT " "
2380 PRINT " "
2390 PRINT " "
2400 PRINT " "
2410 PRINT " "
2420 PRINT " "
2430 PRINT " "
2440 PRINT " "
2450 PRINT " "
2460 PRINT " "
2470 PRINT " "
2480 PRINT " "
2490 PRINT " "
2500 PRINT " "
2510 PRINT " "
2520 PRINT " "
2530 PRINT " "
2540 PRINT " "
2550 PRINT " "
2560 PRINT " "
2570 PRINT " "
2580 PRINT " "
2590 PRINT " "
2600 PRINT " "
2610 PRINT " "
2620 PRINT " "
2630 PRINT " "
2640 PRINT " "
2650 PRINT " "
2660 PRINT " "
2670 PRINT " "
2680 PRINT " "
2690 PRINT " "
2700 PRINT " "
2710 PRINT " "
2720 PRINT " "
2730 PRINT " "
2740 PRINT " "
2750 PRINT " "
2760 PRINT " "
2770 PRINT " "
2780 PRINT " "
2790 PRINT " "
2800 PRINT " "
2810 PRINT " "
2820 PRINT " "
2830 PRINT " "
2840 PRINT " "
2850 PRINT " "
2860 PRINT " "
2870 PRINT " "
2880 PRINT " "
2890 PRINT " "
2900 PRINT " "
2910 PRINT " "
2920 PRINT " "
2930 PRINT " "
2940 PRINT " "
2950 PRINT " "
2960 PRINT " "
2970 PRINT " "
2980 PRINT " "
2990 PRINT " "
3000 PRINT " "
3010 PRINT " "
3020 PRINT " "
3030 PRINT " "
3040 PRINT " "
3050 PRINT " "
3060 PRINT " "
3070 PRINT " "
3080 PRINT " "
3090 PRINT " "
3100 PRINT " "
3110 PRINT " "
3120 PRINT " "
3130 PRINT " "
3140 PRINT " "
3150 PRINT " "
3160 PRINT " "
3170 PRINT " "
3180 PRINT " "
3190 PRINT " "
3200 PRINT " "
3210 PRINT " "
3220 PRINT " "
3230 PRINT " "
3240 PRINT " "
3250 PRINT " "
3260 PRINT " "
3270 PRINT " "
3280 PRINT " "
3290 PRINT " "
3300 PRINT " "
3310 PRINT " "
3320 PRINT " "
3330 PRINT " "
3340 PRINT " "
3350 PRINT " "
3360 PRINT " "
3370 PRINT " "
3380 PRINT " "
3390 PRINT " "
3400 PRINT " "
3410 PRINT " "
3420 PRINT " "
3430 PRINT " "
3440 PRINT " "
3450 PRINT " "
3460 PRINT " "
3470 PRINT " "
3480 PRINT " "
3490 PRINT " "
3500 PRINT " "
3510 PRINT " "
3520 PRINT " "
3530 PRINT " "
3540 PRINT " "
3550 PRINT " "
3560 PRINT " "
3570 PRINT " "
3580 PRINT " "
3590 PRINT " "
3600 PRINT " "
3610 PRINT " "
3620 PRINT " "
3630 PRINT " "
3640 PRINT " "
3650 PRINT " "
3660 PRINT " "
3670 PRINT " "
3680 PRINT " "
3690 PRINT " "
3700 PRINT " "
3710 PRINT " "
3720 PRINT " "
3730 PRINT " "
3740 PRINT " "
3750 PRINT " "
3760 PRINT " "
3770 PRINT " "
3780 PRINT " "
3790 PRINT " "
3800 PRINT " "
3810 PRINT " "
3820 PRINT " "
3830 PRINT " "
3840 PRINT " "
3850 PRINT " "
3860 PRINT " "
3870 PRINT " "
3880 PRINT " "
3890 PRINT " "
3900 PRINT " "
3910 PRINT " "
3920 PRINT " "
3930 PRINT " "
3940 PRINT " "
3950 PRINT " "
3960 PRINT " "
3970 PRINT " "
3980 PRINT " "
3990 PRINT " "
4000 PRINT " "
4010 PRINT " "
4020 PRINT " "
4030 PRINT " "
4040 PRINT " "
4050 PRINT " "
4060 PRINT " "
4070 PRINT " "
4080 PRINT " "
4090 PRINT " "
4100 PRINT " "
4110 PRINT " "
4120 PRINT " "
4130 PRINT " "
4140 PRINT " "
4150 PRINT " "
4160 PRINT " "
4170 PRINT " "
4180 PRINT " "
4190 PRINT " "
4200 PRINT " "
4210 PRINT " "
4220 PRINT " "
4230 PRINT " "
4240 PRINT " "
4250 PRINT " "
4260 PRINT " "
4270 PRINT " "
4280 PRINT " "
4290 PRINT " "
4300 PRINT " "
4310 PRINT " "
4320 PRINT " "
4330 PRINT " "
4340 PRINT " "
4350 PRINT " "
4360 PRINT " "
4370 PRINT " "
4380 PRINT " "
4390 PRINT " "
4400 PRINT " "
4410 PRINT " "
4420 PRINT " "
4430 PRINT " "
4440 PRINT " "
4450 PRINT " "
4460 PRINT " "
4470 PRINT " "
4480 PRINT " "
4490 PRINT " "
4500 PRINT " "
4510 PRINT " "
4520 PRINT " "
4530 PRINT " "
4540 PRINT " "
4550 PRINT " "
4560 PRINT " "
4570 PRINT " "
4580 PRINT " "
4590 PRINT " "
4600 PRINT " "
4610 PRINT " "
4620 PRINT " "
4630 PRINT " "
4640 PRINT " "
4650 PRINT " "
4660 PRINT " "
4670 PRINT " "
4680 PRINT " "
4690 PRINT " "
4700 PRINT " "
4710 PRINT " "
4720 PRINT " "
4730 PRINT " "
4740 PRINT " "
4750 PRINT " "
4760 PRINT " "
4770 PRINT " "
4780 PRINT " "
4790 PRINT " "
4800 PRINT " "
4810 PRINT " "
4820 PRINT " "
4830 PRINT " "
4840 PRINT " "
4850 PRINT " "
4860 PRINT " "
4870 PRINT " "
4880 PRINT " "
4890 PRINT " "
4900 PRINT " "
4910 PRINT " "
4920 PRINT " "
4930 PRINT " "
4940 PRINT " "
4950 PRINT " "
4960 PRINT " "
4970 PRINT " "
4980 PRINT " "
4990 PRINT " "
5000 PRINT " "
5010 PRINT " "
5020 PRINT " "
5030 PRINT " "
5040 PRINT " "
5050 PRINT " "
5060 PRINT " "
5070 PRINT " "
5080 PRINT " "
5090 PRINT " "
5100 PRINT " "
5110 PRINT " "
5120 PRINT " "
5130 PRINT " "
5140 PRINT " "
5150 PRINT " "
5160 PRINT " "
5170 PRINT " "
5180 PRINT " "
5190 PRINT " "
5200 PRINT " "
5210 PRINT " "
5220 PRINT " "
5230 PRINT " "
5240 PRINT " "
5250 PRINT " "
5260 PRINT " "
5270 PRINT " "
5280 PRINT " "
5290 PRINT " "
5300 PRINT " "
5310 PRINT " "
5320 PRINT " "
5330 PRINT " "
5340 PRINT " "
5350 PRINT " "
5360 PRINT " "
5370 PRINT " "
5380 PRINT " "
5390 PRINT " "
5400 PRINT " "
5410 PRINT " "
5420 PRINT " "
5430 PRINT " "
5440 PRINT " "
5450 PRINT " "
5460 PRINT " "
5470 PRINT " "
5480 PRINT " "
5490 PRINT " "
5500 PRINT " "
5510 PRINT " "
5520 PRINT " "
5530 PRINT " "
5540 PRINT " "
5550 PRINT " "
5560 PRINT " "
5570 PRINT " "
5580 PRINT " "
5590 PRINT " "
5600 PRINT " "
5610 PRINT " "
5620 PRINT " "
5630 PRINT " "
5640 PRINT " "
5650 PRINT " "
5660 PRINT " "
5670 PRINT " "
5680 PRINT " "
5690 PRINT " "
5700 PRINT " "
5710 PRINT " "
5720 PRINT " "
5730 PRINT " "
5740 PRINT " "
5750 PRINT " "
5760 PRINT " "
5770 PRINT " "
5780 PRINT " "
5790 PRINT " "
5800 PRINT " "
5810 PRINT " "
5820 PRINT " "
5830 PRINT " "
5840 PRINT " "
5850 PRINT " "
5860 PRINT " "
5870 PRINT " "
5880 PRINT " "
5890 PRINT " "
5900 PRINT " "
5910 PRINT " "
5920 PRINT " "
5930 PRINT " "
5940 PRINT " "
5950 PRINT " "
5960 PRINT " "
5970 PRINT " "
5980 PRINT " "
5990 PRINT " "
6000 PRINT " "
6010 PRINT " "
6020 PRINT " "
6030 PRINT " "
6040 PRINT " "
6050 PRINT " "
6060 PRINT " "
6070 PRINT " "
6080 PRINT " "
6090 PRINT " "
6100 PRINT " "
6110 PRINT " "
6120 PRINT " "
6130 PRINT " "
6140 PRINT " "
6150 PRINT " "
6160 PRINT " "
6170 PRINT " "
6180 PRINT " "
6190 PRINT " "
6200 PRINT " "
6210 PRINT " "
6220 PRINT " "
6230 PRINT " "
6240 PRINT " "
6250 PRINT " "
6260 PRINT " "
6270 PRINT " "
6280 PRINT " "
6290 PRINT " "
6300 PRINT " "
6310 PRINT " "
6320 PRINT " "
6330 PRINT " "
6340 PRINT " "
6350 PRINT " "
6360 PRINT " "
6370 PRINT " "
6380 PRINT " "
6390 PRINT " "
6400 PRINT " "
6410 PRINT " "
6420 PRINT " "
6430 PRINT " "
6440 PRINT " "
6450 PRINT " "
6460 PRINT " "
6470 PRINT " "
6480 PRINT " "
6490 PRINT " "
6500 PRINT " "
6510 PRINT " "
6520 PRINT " "
6530 PRINT " "
6540 PRINT " "
6550 PRINT " "
6560 PRINT " "
6570 PRINT " "
6580 PRINT " "
6590 PRINT " "
6600 PRINT " "
6610 PRINT " "
6620 PRINT " "
6630 PRINT " "
6640 PRINT " "
6650 PRINT " "
6660 PRINT " "
6670 PRINT " "
6680 PRINT " "
6690 PRINT " "
6700 PRINT " "
6710 PRINT " "
6720 PRINT " "
6730 PRINT " "
6740 PRINT " "
6750 PRINT " "
6760 PRINT " "
6770 PRINT " "
6780 PRINT " "
6790 PRINT " "
6800 PRINT " "
6810 PRINT " "
6820 PRINT " "
6830 PRINT " "
6840 PRINT " "
6850 PRINT " "
6860 PRINT " "
6870 PRINT " "
6880 PRINT " "
6890 PRINT " "
6900 PRINT " "
6910 PRINT " "
6920 PRINT " "
6930 PRINT " "
6940 PRINT " "
6950 PRINT " "
6960 PRINT " "
6970 PRINT " "
6980 PRINT " "
6990 PRINT " "
7000 PRINT " "
7010 PRINT " "
7020 PRINT " "
7030 PRINT " "
7040 PRINT " "
7050 PRINT " "
7060 PRINT " "
7070 PRINT " "
7080 PRINT " "
7090 PRINT " "
7100 PRINT " "
7110 PRINT " "
7120 PRINT " "
7130 PRINT " "
7140 PRINT " "
7150 PRINT " "
7160 PRINT " "
7170 PRINT " "
7180 PRINT " "
7190 PRINT " "
7200 PRINT " "
7210 PRINT " "
7220 PRINT " "
7230 PRINT " "
7240 PRINT " "
7250 PRINT " "
7260 PRINT " "
7270 PRINT " "
7280 PRINT " "
7290 PRINT " "
7300 PRINT " "
7310 PRINT " "
7320 PRINT " "
7330 PRINT " "
7340 PRINT " "
7350 PRINT " "
7360 PRINT " "
7370 PRINT " "
7380 PRINT " "
7390 PRINT " "
7400 PRINT " "
7410 PRINT " "
7420 PRINT " "
7430 PRINT " "
7440 PRINT " "
7450 PRINT " "
7460 PRINT " "
7470 PRINT " "
7480 PRINT " "
7490 PRINT " "
7500 PRINT " "
7510 PRINT " "
7520 PRINT " "
7530 PRINT " "
7540 PRINT " "
7550 PRINT " "
7560 PRINT " "
7570 PRINT " "
7580 PRINT " "
7590 PRINT " "
7600 PRINT " "
7610 PRINT " "
7620 PRINT " "
7630 PRINT " "
7640 PRINT " "
7650 PRINT " "
7660 PRINT " "
7670 PRINT " "
7680 PRINT " "
7690 PRINT " "
7700 PRINT " "
7710 PRINT " "
7720 PRINT " "
7730 PRINT " "
7740 PRINT " "
7750 PRINT " "
7760 PRINT " "
7770 PRINT " "
7780 PRINT " "
7790 PRINT " "
7800 PRINT " "
7810 PRINT " "
7820 PRINT " "
7830 PRINT " "
7840 PRINT " "
7850 PRINT " "
7860 PRINT " "
7870 PRINT " "
7880 PRINT " "
7890 PRINT " "
7900 PRINT " "
7910 PRINT " "
7920 PRINT " "
7930 PRINT " "
7940 PRINT " "
7950 PRINT " "
7960 PRINT " "
7970 PRINT " "
7980 PRINT " "
7990 PRINT " "
8000 PRINT " "
8010 PRINT " "
8020 PRINT " "
8030 PRINT " "
8040 PRINT " "
8050 PRINT " "
8060 PRINT " "
8070 PRINT " "
8080 PRINT " "
8090 PRINT " "
8100 PRINT " "
8110 PRINT " "
8120 PRINT " "
8130 PRINT " "
8140 PRINT " "
8150 PRINT " "
8160 PRINT " "
8170 PRINT " "
8180 PRINT " "
8190 PRINT " "
8200 PRINT " "
8210 PRINT " "
8220 PRINT " "
8230 PRINT " "
8240 PRINT " "
8250 PRINT " "
8260 PRINT " "
8270 PRINT " "
8280 PRINT " "
8290 PRINT " "
8300 PRINT " "
8310 PRINT " "
8320 PRINT " "
8330 PRINT " "
8340 PRINT " "
8350 PRINT " "
8360 PRINT " "
8370 PRINT " "
8380 PRINT " "
8390 PRINT " "
8400 PRINT " "
8410 PRINT " "
8420 PRINT " "
8430 PRINT " "
8440 PRINT " "
8450 PRINT " "
8460 PRINT " "
8470 PRINT " "
8480 PRINT " "
8490 PRINT " "
8500 PRINT " "
8510 PRINT " "
8520 PRINT " "
8530 PRINT " "
8540 PRINT " "
8550 PRINT " "
8560 PRINT " "
8570 PRINT " "
8580 PRINT " "
8590 PRINT " "
8600 PRINT " "
8610 PRINT " "
8620 PRINT " "
8630 PRINT " "
8640 PRINT " "
8650 PRINT " "
8660 PRINT " "
8670 PRINT " "
8680 PRINT " "
8690 PRINT " "
8700 PRINT " "
8710 PRINT " "
8720 PRINT " "
8730 PRINT " "
8740 PRINT " "
8750 PRINT " "
8760 PRINT " "
8770 PRINT " "
8780 PRINT " "
8790 PRINT " "
8800 PRINT " "
8810 PRINT " "
8820 PRINT " "
8830 PRINT " "
8840 PRINT " "
8850 PRINT " "
8860 PRINT " "
8870 PRINT " "
8880 PRINT " "
8890 PRINT " "
8900 PRINT " "
8910 PRINT " "
8920 PRINT " "
8930 PRINT " "
8940 PRINT " "
8950 PRINT " "
8960 PRINT " "
8970 PRINT " "
8980 PRINT " "
8990 PRINT " "
9000 PRINT " "
9010 PRINT " "
9020 PRINT " "
9030 PRINT " "
9040 PRINT " "
9050 PRINT " "
9060 PRINT " "
9070 PRINT " "
9080 PRINT " "
9090 PRINT " "
9100 PRINT " "
9110 PRINT " "
9120 PRINT " "
9130 PRINT " "
9140 PRINT " "
9150 PRINT " "
9160 PRINT " "
9170 PRINT " "
9180 PRINT " "
9190 PRINT " "
9200 PRINT " "
9210 PRINT " "
9220 PRINT " "
9230 PRINT " "
9240 PRINT " "
9250 PRINT " "
9260 PRINT " "
9270 PRINT " "
9280 PRINT " "
9290 PRINT " "
9300 PRINT " "
9310 PRINT " "
9320 PRINT " "
9330 PRINT " "
9340 PRINT " "
9350 PRINT " "
9360 PRINT " "
9370 PRINT " "
9380 PRINT " "
9390 PRINT " "
9400 PRINT " "
9410 PRINT " "
9420 PRINT " "
9430 PRINT " "
9440 PRINT " "
9450 PRINT " "
9460 PRINT " "
9470 PRINT " "
9480 PRINT " "
9490 PRINT " "
9500 PRINT " "
9510 PRINT " "
9520 PRINT " "
9530 PRINT " "
9540 PRINT " "
9550 PRINT " "
9560 PRINT " "
9570 PRINT " "
9580 PRINT " "
9590 PRINT " "
9600 PRINT " "
9610 PRINT " "
9620 PRINT " "
9630 PRINT " "
9640 PRINT " "
9650 PRINT " "
9660 PRINT " "
9670 PRINT " "
9680 PRINT " "
9690 PRINT " "
9700 PRINT " "
9710 PRINT " "
9720 PRINT " "
9730 PRINT " "
9740 PRINT " "
9750 PRINT " "
9760 PRINT " "
9770 PRINT " "
9780 PRINT " "
9790 PRINT " "
9800 PRINT " "
9810 PRINT " "
9820 PRINT " "
9830 PRINT " "
9840 PRINT " "
9850 PRINT " "
9860 PRINT " "
9870 PRINT " "
9880 PRINT " "
9890 PRINT " "
9900 PRINT " "
9910 PRINT " "
9920 PRINT " "
9930 PRINT " "
994
```


Lorsque vous êtes descendu à moins cent mètres (modification possible ligne 400), vous faites connaissance avec la deuxième partie du jeu nettement moins facile: vous devez toucher les cartes et les ronds sans toucher les points d'exclamation sinon vous perdez une vie. Dépêchez-vous d'atteindre 4000 points, on vous offrira une vie supplémentaire.

La touche → de commande du curseur vous permet un déplacement d'une position vers la droite.

La touche ← de commande du curseur vous permet un déplacement d'une position vers la gauche.

La touche ↑ de commande du curseur vous permet un déplacement de 2 positions vers la droite.
La touche ↓ de commande du curseur vous permet un déplacement de 2 positions vers la gauche.
Les deux premières touches permettent de passer sans danger au dessus d'un point d'exclamation (modification possible aux lignes 1400 à 1440).
La touche espace permet d'arrêter à tout moment le jeu jusqu'à ce que vous réappuyiez sur cette touche.

```

      CB CB   CB CB   FEC
BC8C9 CB   CB CB   CB FC8CB9C9":COLOR,,3
1590 CURSOR 10,13:PRINT "F5C8CB9 CB   C
    F5C8CB9 F5C8CB9
B   CB CB   CB CB   CB CB
        CB CB CID5CID5,C8CB8 C8CB8CB9
                CB CB   CB CB   C
BE9                                FEC8CB9 CID5
    FEC8CB9 C8FE9"
1600 CURSOR 10,19:PRINT "VOTRE SCORE EST
    ":SC
1610 CURSOR 8,21:PRINT "LE MEILLEUR SCOR
E ETAIT":ST
1620 FOR C=0 TO 39
1630 COLOR C,19,1:COLOR C,21,3
1640 NEXT C
1650 IF ST<SC THEN ST=SC:GOTO 1670
1660 GOTO 1700
1670 CURSOR 2,23:PRINT "VOTRE SCORE EST
LE MEILLEUR SCORE ??"
1680 FOR T=0 TO 39
1690 COLOR T,23,1:NEXT T
1700 FOR A=0 TO 2000
1710 NEXT A
1720 FOR B=0 TO 25'
1730 PRINT "B"
1740 NEXT B
1750 GOTO 70
1760 LIMIT #FED0
1770 POKE# #FED1,ZZ
1780 POKE# #FED3,SX
1790 POKE# #FED5,RR
1800 POKE# #FED7,P2
1810 POKE# #FED9,DD
1820 SC#=STR$(SC)
1830 L1=0
1840 LL=LEN(SC#)
1850 IF SC=0 THEN LL=9:L1=1
1860 POKE# #FEDB,LL
1870 IF L1=1 THEN GOTU 1950
1880 S3=#1:S2=-1:GOTO 1900
1890 S3=S3+#2
1900 S2=S2+2:S1#=MID$(SC#,S2,2)
1910 S1=VAL(S1#)
1920 POKE# #FEDF+S3,S1
1930 IF S2>=LL THEN GOTU 1950
1940 GOTO 1890
1950 ST#=STR$(ST)
1960 L3=0
1970 L2=LEN(ST#)
1980 IF ST=0 THEN L2=9:L3=1
1990 POKE# #FEDD,L2
2000 IF L3=1 THEN GOTO 2080
2010 S5=#1:S4=-1:GOTO 2030
2020 S5=S5+#2
2030 S4=S4+2:S1#=MID$(ST#,S4,2)
2040 S1=VAL(S1#)
2050 POKE# #FEEA+S5,S1
2060 IF S4>=L2 THEN GOTO 2080
2070 GOTO 2020
2080 CLR
2090 Z2=PEEK# (#FED1)
2100 SX=PEEK# (#FED3)
2110 P2=PEEK# (#FED7)
2120 LL=PEEK# (#FEDB)
2130 DD=PEEK# (#FED9)
2140 RR=PEEK# (#FED5)
2150 L2=PEEK# (#FEDD)
2160 IF LL=9 THEN GOTO 2250
2170 S3=#1:GOTO 2190
2180 S3=S3+#2
2190 S2=S2+2:S1=PEEK# (#FEEF+S3)
2200 S1#=STR$(S11:SC#-SC#+S1#
2210 IF S2>=LL THEN GOTO 2230
2220 GOTO 2180
2230 SC#=LEFT$(SC#,LL)
2240 SC=VAL(SC#)
2250 IF L2=9 THEN GOTO 2340
2260 S5=#1:GOTO 2280
2270 S5=S5+#2
2280 S4=S4+2:S1=PEEK# (#FEEA+S5)
2290 S1#=STR$(S11:ST#-ST#+S1#
2300 IF S4>=L2 THEN GOTO 2320
2310 GOTO 2270
2320 ST#=LEFT$(ST#,L2)
2330 ST=VAL(ST#)
2340 IF P2=0 THEN GOTO 2380
2350 CURSOR 22,16:PN NI "ATTENTION ?"
2360 CURSOR 18,18:PRINT "CA VA REPARIIR
?"
2370 FOR UU=0 TO 500:NEXT UU
2380 GOTO 1130
2390 GET B#
2400 IF ASC(B#)=32 THEN RETURN
2410 GOTO 2390

```

```

1545 PRINT "M MAGNETO EN 22"
1550 WOPEN:"RECORD"
1560 PRINT T R4,R5,R6,R7,P5*,P6*,P7*
1570 CLOSE
1575 PRINT "M"
1580 END
1600 RI=VAL(T$)
1610 IF R4=0 THEN R4=R1:GOTO 1630
1620 IF R4>R1 THEN R4=R1
1630 T1$="000000"
1640 T=0
1650 R=R4
1660 GOSUB 1900
1670 R4=R
1680 PRINT "BBBBBBBBBBBBBBRECORD + ";
( T$,3,2);"";
1690 PRINT MID$(T$,5,2);""
1700 T=T+T$
1710 R2=R2+VAL(T$)
1720 R=R2
1730 GOSUB 1900
1740 T1$=T$
1750 R2=R
1760 PRINT "BBBBBBBBBTEMP'S TOTAL + ";MID
( T$,3,2);"";
1765 PRINT MID$(T1$,5,2);""
1770 PRINT "RECORDS";
1780 R=R5:P=P5:GOSUB 1820:R5=R
1790 R=R6:P=P6:GOSUB 1820:R6=R

```

SHARP MZ 700

```

1800 R=R:P$="7":GOSUB 1820:R=R
1810 RETURN
1820 IF R=0 THEN RETURN
1830 GOSUB 1900
1840 PRINTTAB(B);P$;TAB(24);"+ ";MID$(T$,3,2);"";MID$(T$,5,2);""
1850 RETURN
1900 IF R/100-INT(R/100),.59 THEN R=R+40
1910 IF R<10 THEN A$="00000":GOTO1950
1920 IF R<10000000 A$="0000":GOTO1950
1930 IF R<1000000000 A$="000":GOTO1950
1940 IF R<10000000000 A$="00":GOTO1950
1950 T$=A$+STR$(R)
1960 RETURN
2000 MUSIC="E4R0E2R0ABRIE3A"C2A4R4"
2010 RETURN
2100 M$="R1D1R0D1R0D2"
2110 MUSIC="D2",M$,M$,M$,M$
2120 RETURN

```

SHARP MZ 80

TENNIS

Tennis tout l'été, sans équipement et pour pas cher, voilà ce que vous propose votre MZ 799. Super non ?

Christophe SARALE

Mode d'emploi:
Déplacement: joueur de gauche : Z (↓) et N (↑), joueur de droite: curseur.
Remise en jeu de la balle: Joueur de gauche: A, joueur de droite: L.



```
80 COLOR,,7,0:CLS
70 TEMPO 7
80 MUSIC"ASEACBGEARAR"
90 FOR T=0 TO 8
100 READ A:COLOR,,INT(7*RNDRND(1))+1,0
110 FOR J=1 TO 35
120 PRINTMID$(A$,J,1);
130 FOR TE=0 TO 20:NEXT TE
140 NEXT J
150 PRINT:NEXT T
160 MUSIC"C704EFC7R3F4ED"
170 CURSOR0,20:PRINT(4,0) "VOULEZ-VOUS F
AIRE UNE PARTIE DE TENNIS ?"
180 GET A$
190 IF A$="O" THEN220
200 IF A$="N" THENEND
210 GOTO100
220 CLS:GOSUB 1150
230 REM Variables
240 X1=2:Y1=24
250 X2=26:Y2=24
260 XB=4:YB=25
270 XD=1:YD=0
280 J1=-1:J2=38
290 REM Dessin
300 COLOR,,7,0:CLS
310 FOR X=0 TO 78
320 SET X,3:SET X,45
330 NEXT X
340 FOR Y=3 TO 45
350 SET 0,Y:SET 78,Y
360 NEXT Y
370 SET X1,Y1-1:SET X1,Y1:SET X1,Y1+1
380 SET X2,Y2-1:SET X2,Y2:SET X2,Y2+1
390 REM déplacement des raquettes
```

```
400 GET A$
410 IF A$="" THEN470
420 IF A$="D" THEN GOTO 720
430 IF A$="Q" THEN GOTO 740
440 IF A$="Z" THEN GOTO 760
450 IF A$="N" THEN GOTO 780
460 SET XB,YB
470 REM Déplacement de la balle
480 RESET XB,YB
490 XB=XB+XD:YB=YB+YD
500 IF YB=4 THENYD=1
510 IF YB=44THENYD=-1
520 REM Dessin de la balle
530 SET XB,YB
540 REM Balle renvoyée par une raquette
550 IF XB=3 THEN580
560 IF XB=75 THEN530
570 GOTO600
580 IF YB=Y1-1 THENYD=-1:GOTO620
590 IF YB=Y1 THENYD=0:GOTO620
600 IF YB=Y1+1 THENYD=1:GOTO620
610 GOTO680
620 XD=1:GOTO680
630 IF YB=Y2-1 THENYD=-1:GOTO670
640 IF YB=Y2 THENYD=0:GOTO670
650 IF YB=Y2+1 THENYD=1:GOTO670
660 GOTO680
670 XD=-1
680 REM Points
690 IF (XB=1)+(XB=77)THEN800
700 GOTO390
710 REM Dessin des raquettes
720 IF Y2=43 THEN470
730 RESET X2,Y2-1:Y2=Y2+1:SET X2,Y2+1:GO
```

```
T0470
740 IF Y2=5 THEN470
750 RESET X2,Y2+1:Y2=Y2-1:SET X2,Y2-1:GO
T0470
760 IF Y1=43 THEN470
770 RESET X1,Y1-1:Y1=Y1+1:SET X1,Y1+1:GO
T0470
780 IF Y1=5 THEN470
790 RESET X1,Y1+1:Y1=Y1-1:SET X1,Y1-1:GO
T0470
800 REM Comptage des points
810 IF (XB)13+(XB=77) THEN390
820 MUSIC"ARE":RESET XB,YB
830 IF XB=1 THENJ2=J2-1:IF J2=28 THEN920
840 IF XB=77 THEN880
850 CURSORJ2,0:PRINT(5,0)"FO":XB=75:YB=2
5:DX=-1:DY=0
860 GET A$:IF A$="L"THEN390
870 GOTO850
880 J1=J1+1:IF J1=9 THEN1020
890 CURSORJ1,0:PRINT(5,0)"FO":XB=3:YB=25
:DX=1:DY=0
900 GET A$:IF A$="A" THEN390
910 GOTO900
920 REM Un joueur a perdu
930 FOR T=0 TO 2000:NEXT T
940 RESET X1,Y1:RESET X1,Y1-1:RESET X1,Y
1+1
950 SET X2,Y2,6:SET X2,Y2-1,6:SET X2,Y2+
1,6
960 FOR TE=0 TO 1000:NEXT TE
970 CLS:COLOR,,6,0
980 CURSOR 6,0:PRINT"Le GAGNANT est ";J2
$
990 CURSOR 10,14:PRINT(2,0)"SCORE: ";J1+
1;" ";38-J2
1000 FOR T=0 TO 2000:NEXT T:GOTO1090
1010 FOR T=0 TO 2000:NEXT T
1020 RESET X2,Y2:RESET X2,Y2-1:RESET X2,
Y2+1
1030 SET X1,Y1,6:SET X1,Y1-1,6:SET X1,Y1
+1,6
1040 FOR TE=0 TO 1000:NEXT TE
1050 CLS:COLOR,,6,0
1060 CURSOR 6,0:PRINT"Le GAGNANT est ";J
1$
1070 CURSOR 10,14:PRINT(2,0)"SCORE: ";J1
+1;" ";38-J2
1080 FOR T=0 TO 2000:NEXT T
1090 CLS
1100 CURSOR10,12:PRINT(5,0)"UNE AUTRE PA
RTIE ?"
```

```
1110 GET A$
1120 IF A$="O" THEN J=1:GOTO 220
1130 IF A$="N" THENEND
1140 GOTO1110
1150 REM Affichage du jeu
1160 COLOR,,6,0:CURSOR0,12:INPUT" NOM DU
JOUEUR DE GAUCHE ";J1$
1170 CLS
1180 COLOR,,2,0:CURSOR0,12:PRINT" NOM D
E L'ADVERSAIRE DE ";J1$;" ";INPUTJ2$
1190 CLS
1200 IF J=1 THEN 1300
1210 CURSOR10,0:PRINT(6,0)"POUR VOUS DEP
LAGER:"
1220 CURSOR10,10:PRINT(5,0)J1$;"2(4) et
M(1)"
1230 CURSOR12,20:PRINT(7,0)J2$;"CURSEUR
"
1240 FOR T=0 TO 5000:NEXT T
1250 CLS
1260 CURSOR 0,10:PRINT(2,0)"POUR RENDUVE
R LA BALLE APRES UN POINT"
1270 CURSOR0,12:PRINT(5,0)J1$;"CURSOR 31
,12:PRINT(6,0)"---"A"
1280 CURSOR0,14:PRINT(6,0)J2$;"CURSOR 31
,14:PRINT(5,0)"---"L"
1290 FOR T=0 TO 4000:NEXT T
1300 CLS:CURSOR0,12:PRINT"ETES-VOUS PRET
?"
1310 GET A$:IF A$="O" THEN1310
1320 CLS
1330 RETURN
1340 REM DATA presentation
1350 DATA " ***** "
1360 DATA " * * * * * "
1370 DATA " * * * * * "
1380 DATA " * * * * * "
1390 DATA " * * * * * "
1400 DATA " * * * * * "
1410 DATA " * * * * * "
1420 DATA " * * * * * "
1430 DATA " * * * * * "
```

SHARP MZ 700

LETTRES GEANTES

La possibilité d'imprimer des lettres géantes dans le sens vertical sur l'imprimante du PC 1500 est très intéressante, mais on peut regretter que la taille des lettres devienne alors disproportionnée par rapport à la largeur du trait, l'impression de caractères gras étant impossible.

Ce programme permet de s'affranchir de cette limitation, et d'écrire toutes sortes de caractères gras ou élargis avec une grande facilité. Le principe est simple: chaque lettre est imprimée plusieurs fois en étant décalée à chaque fois de 0,2mm, en largeur aussi bien qu'en hauteur. Il est possible de choisir indépendamment l'épaisseur de la lettre en largeur et en hauteur, ce qui permet de nombreux effets. Notons toutefois que le nombre total d'impressions est égal au nombre d'impressions en largeur multiplié par le nombre d'impressions en hauteur, ce qui augmente considérablement le temps d'exécution; ainsi, pour imprimer une lettre dont l'épaisseur dans tous les sens serait quintuple de la normale, il faudrait 25 fois plus de temps que pour l'impression d'une lettre normale.

Le programme permet un grand nombre de facilités: on peut introduire un message entier avant de l'imprimer (jusqu'à plus de 700 caractères sans extension mémoire); tous les caractères peuvent être utilisés, et même certains qui ne sont pas accessibles par le clavier; du reste, on dispose de 36 tailles de caractères et non seulement 10 (la taille 36 est la plus grosse qui puisse être imprimée sans que certains caractères soient tronqués). Le texte peut être modifié à volonté avant l'impression.

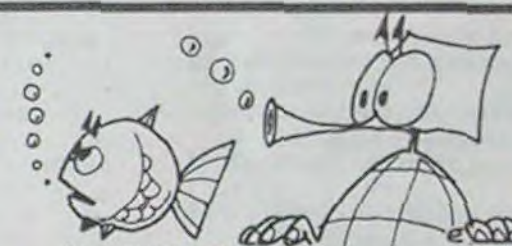
R.ALESSANDRI

Le PC 1500 commence par demander la taille des caractères, entre 1 et 36 (il est possible d'aller jusqu'à 255, mais les caractères ne pourront plus être imprimés en entier); ensuite, il demande l'épaisseur (nombre d'impressions en hauteur) puis la largeur et le décalage par rapport au milieu du papier (il n'est pas nécessaire de répondre si l'on désire un décalage nul, le texte étant alors

parfaitement centré quelle que soit la taille des caractères). A chaque demande, le programme indique la limite à ne pas dépasser pour une impression correcte (il est par exemple absurde de vouloir imprimer en épaisseur triple un caractère de taille 1, le résultat étant parfaitement illisible). Après cela, le texte peut être introduit. Les touches SMALL et SHIFT s'utilisent normalement, et les caractères introduits apparaissent à droite de l'écran, et décalés à chaque fois. La longueur du texte n'est limitée que par la taille de la mémoire disponible (et la longueur du papier). Les touches d'édition < et > permettent de déplacer le texte et ainsi, de modifier un caractère: le caractère qui sera modifié est celui qui se trouve immédiatement après le dernier caractère affiché. Notons qu'après s'être ainsi déplacé à volonté, on doit retourner à la position initiale avant d'imprimer le texte: en effet, le texte ne s'imprime que jusqu'au dernier caractère affiché. Par ailleurs, il n'est pas possible d'utiliser les touches d'insertion ou d'effacement, mais une astuce permet d'y remédier: si l'on appuie sur la touche DEF, un caractère d'insertion s'inscrit, mais ne sera pas imprimé; si on le met à la place d'un autre caractère, celui-ci sera donc effacé. D'autre part, on peut introduire de tels caractères dans le texte de temps en temps pour pouvoir ensuite effectuer des insertions sans trop de difficultés. Ce programme fait souvent appel à des POKE qu'il est intéressant d'expliquer. Les lignes 2 à 7 correspondent à la demande des différents paramètres. La ligne 8 initialise les indicateurs SHIFT et SMALL par un POKE & 704E. Le programme débute toujours en mode majuscule. L'état de ces deux indicateurs sera ensuite mémorisé dans les variables W et V. L'adresse & 7864 contient la partie haute de l'adresse du dernier octet disponible, qui dépend des extensions mémoires. Le texte sera mémorisé en descendant à partir de cette adresse, à la place normalement réservée aux mémoires. Les lignes 9 à 11 initialisent le SHIFT et permettent d'introduire l'introduction d'un caractère, puis d'appeler l'impression du texte (lignes 40 et suivantes) si la touche enfoncée est ENTER. Les lignes 12 à 13: appel du défilement du texte dans un sens ou dans l'autre si l'on a appuyé sur < ou >. Ligne 14: mémorisation des caractères correspondant aux touches de réservation. Ligne 15: appel du sous-programme "changement de couleur". Ligne 16 et 17: modification des indicateurs après appui sur SHIFT ou SMALL. Lignes 18 à 24: transformation des caractères pour le mode SHIFT. Ligne 30: mémorisation d'un caractère d'insertion. Ligne 32: abandon (touche OFF). Ligne 33: mise en mémoire du dernier caractère introduit. Ligne 40 à 42: impression. Lignes 45 à 47: décalage de l'affichage. Lignes 50 et 51: changement de couleur. Ligne 60 à 62: contrôle de l'affichage.

! " # \$ % & () < > ^ v π √ @ ; , : ? . = + - * / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ~ ¥

L M N O P Q R S T U V W X
4 5 6 7 8 9



```
2: "WAIT 0:CLS
:Z=9:GRAPH:
ROTATE 1: INPUT
" DIMENSION (1
A 36) ?":Z
3:Z=INT ABS Z:
POKE &79F4,Z:
PRINT "EPAISSE
UR (1 A";Z-(Z
3))*(Z-(3-1));
": INPUT Y
4:CLS:Y=ABS Y:X
=Y:PRINT "LARG
EUR (1 A";Z);
": INPUT X
5:CLS:X=ABS X:
GOSUB 50
6:U=0:PRINT "DEC
ALAGE (";-100+
Z*(3-INT (Y/2);
A";100-Z*(3-
INT (Y/2));
": INPUT U
7:GLCURSOR (100-
Z*(3-INT (Y/2)+
U,0):SORGN
8:CLS:POKE &704
E,PEEK &704E
AND &F5:PAUSE
" TEXTE ?":Z=
PEEK &7864*256
:W=1
9:U=-1
10:Z$=INKEY$:IF
Z$=""GOTO 10
11:BEPP J:POKE &7
04E,PEEK &704E
AND &F0:IF ASC
Z$=13GOTO 40
12:IF ASC Z$=8
GOTO 45
13:IF ASC Z$=12
GOTO 47
14:IF ASC Z$<23
AND ASC Z$>16
LET Z$=CHR$ (
ASC Z$+16)
15:IF ASC Z$=9
GOSUB 50:GOTO
9
16:IF ASC Z$=1LET
U=U:POKE &704
E,PEEK &704E+2
*(U-1):GOTO 10
17:IF ASC Z$=2LET
W=W:POKE &704
E,PEEK &704E+8
*(W-1):GOTO 10
18:IF Z$>"0"IF W
XULET Z$=CHR$
(ASC Z$+32)
19:IF U=0GOTO 25
20:IF Z$="("LET Z
$=")"
21:IF Z$=")"LET Z
$="("
22:IF Z$="~"LET Z
$="~"
23:IF (Z$>"")AND
Z$<"")OR (Z$=
"~")LET Z$=
CHR$ (ASC Z$+1
6)
24:IF Z$="~"LET Z
$="~"
25:IF ASC Z$=31
LET Z$=CHR$ 92
26:IF ASC Z$=10
LET Z$=" "
27:IF ASC Z$=11
LET Z$=" "
28:IF ASC Z$=24
LET Z$=CHR$ &7
E
29:IF Z$="~"IF U
LET Z$="~"
30:IF ASC Z$=25
PRINT PEEK &78
64*256-Z:GOTO
9
31:IF ASC Z$=27
LET Z$=CHR$ 39
32:IF ASC Z$=15
TEXT:END
33:POKE Z-1,ASC Z
$:GOSUB 60:
GOTO 9
40:FOR U=PEEK &78
64*256-1TO 2
STEP -1
41:IF PEEK U<39
FOR U=1TO X:
FOR W=1TO Y:
GLCURSOR (W-1,
U-1):LPRINT
CHR$ PEEK U:
NEXT W:NEXT U:
SORGN
GLCURSOR (-Y+1,
-X):SORGN
42:NEXT U:GOTO 8
45:Z=Z+2
47:GOSUB 60:GOTO
9
50:W=0:INPUT "COU
LEUR (0 A 3) ?
":W:IF ABS (W-
2)>2GOTO 50
51:COLOR W:W=-1:
CLS:RETURN
60:CLS:Z=Z-1:U=
PEEK &7864*256
-Z:IF U>26LET
U=26
61:FOR U=26TO -2
7+U:CURSOR -U-
1:PRINT CHR$
PEEK (Z+U+26):
IF INKEY$ LET
U=Z+U
62:NEXT U:RETURN
```

STATUS 1

1278

SHARP PC 1500

PAM



L'utilisateur de ce programme peut avoir une Mev CE 151 mais il dimensionnera A\$ (39) x 80 au lieu de 99. Ce programme est basé sur le fait que, pour obtenir un bon dessin animé il faut le créer image par image, et repasser ensuite le tout à la vitesse désirée. Ici, une image est représentée par la variable A\$ qui contient 40 caractères hexadécimaux, 7C 2B 7F 5A etc...

Une image est donc une matrice de 7 points. Tout se fait en mode DEF et par 3 touches INKEY afin de ne pas perturber l'écran lorsque l'on dessine. On utilise le principe abscisse/ordonnée (abs. de 1 à 40, ord. de 1 à 7).

Dessiner point par point est long et fastidieux, mais le programme comprend 10 routines qui facilitent grandement le travail: montée ou descente du dessin en cours, totalement ou partiellement de la droite vers la gauche ou l'inverse. Matrice de contrôle avec transfert

```
10: CLEAR : DIM A$(99): B=0
100: "USING "****
: WAIT 0:
G:CURSOR 45:
G:PRINT 127:
G:CURSOR 86:
G:PRINT 127:
CURSOR 22:
PRINT B:CURSOR
0:PRINT "
110: CURSOR 0: INPUT
abs="": A=A+4
5:PRINT "
120: CURSOR 0: INPUT
ord="": 0: IF 0>
0:LET 0=2*(0-1)
125: IF 0<0 THEN 140
130: BEEP 1: G:CURSOR
A: G:PRINT 00R
POINT A: GOTO 1
00
140: BEEP 2: IF
POINT A+0>=0
G:CURSOR A:
G:PRINT POINT A
-2*(ABS 0-1)
150: GOTO 100
200: "A" BEEP 2: 20, 1
00: D=205: INPUT
"Wait": X
202: WAIT X: GOTO 10
00
205: FOR I=46 TO 85:
GOTO 210
206: FOR I=85 TO 46
```

total ou partiel, droite gauche ou l'inverse, étalonnage 5 par 5 pour le repère d'abscisses sur la matrice de contrôle, etc...

Un tableau de ces routines est donné. La plupart des routines sont sonorisées différemment.

Alain MOREL

Avec l'imprimante CE 150, on peut faire des dessins de grande taille. Lorsque le programme PAM est entré, on merge le programme DES. C'est une sorte de HARDCOPY, voir l'exemple du dessin.

Important: Bien que DES soit mergé, on peut modifier n'importe quelle ligne des deux programmes sans aucun problème car ils n'ont aucun numéro de ligne en commun.

Le dessin peut être d'abord fait à la main puis entré par PAM. Lorsque tout est terminé on modifie la ligne 2140 en rajoutant GOSUB L avant NEXT I. DEF SPACE et la CE 150 font le reste.

B étant la variable, indice de A\$, il convient de la mettre à la bonne valeur. Si un dessin comprend deux parties de 12 variables chacune, comme c'est le cas dans l'exemple fourni en mode RUN on fera B = 11 pour la première partie (A\$ (0) à A\$ (11) = 12 matrices).

Le dessin que je vous ai envoyé est en deux parties. Mais pourquoi pas 3 ou plus!

Avec le programme PAM + DES, il y a des tas d'astuces que je ne citerai pas, ce serait trop long. Mais n'importe quel utilisateur peut

les découvrir autant que moi.

On appellera M la matrice initiale de dessin et m la matrice de contrôle.

= : Dessine point par point suivant abscisse et ordonnée (abs. de 1 à 40 et ord. de 1 à 7). Pour supprimer un point, entrer abs.normale mais ord.négatif. Ex: abs = 20, ord. = -3. Matrice M. REM: les touches INKEY → et ← ont leur attente sonorisée par un cliquetis.

A: Fait monter le dessin dans M. Demande un WAIT pour la rapidité → : montée à partir de la gauche. ← : Montée à partir de la droite. * : Stop la montée et Retour à =.

V: Idem DEFA mais DESCENTE → , ← , * : Idem mais descente.

M: transfert de M dans m. demande un WAIT si m n'est pas vide il y a superposition. → : transfert de gauche à droite. ← : transfert de droite à gauche. * : stoppe le transfert et retour à =.

N: Transfert de m dans M. Egalement superposition.

S: Efface le contenu de M. demande abscisse → Efface de gauche à droite. ← : efface de droite à gauche.

B: Efface totalement m.

J: Crée un repère d'abscisse 5 par 5 dans m.

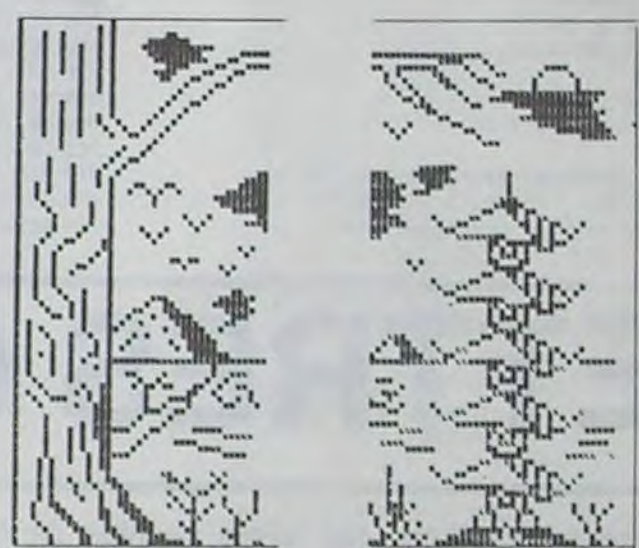
X: Trace une droite dans M. demande les 2 abscisses et l'ordonnée.

D: Trace une droite verticale dans M. demande les deux ordonnées et l'abscisse.

Z: Traduit et transfère le dessin de M dans A\$ (B).

SPACE: Génère le dessin animé dans m. * : stoppe le dessin animé et retour à =.

Remarque: Le nombre inscrit à droite de l'écran est la valeur de B, soit celle de l'indice de A\$ disponible.



PROGRAMME COMPLE-
MENTAIRE A MERGER
AVEC LE PROG. PRIN
-CIPAL POUR CREER
DES DESSINS DE
GRANDE TAILLE SUR
UNE OU PLUSIEURS
BANDES PAPIER....

```
3000: "L" GRAPH :
SORGN : E=1
3100: FOR X=0 TO 6:
E=E*2: IF X=0
LET E=1
```

PAC MAN

Comme son nom le laisse deviner, il s'agit d'une version du célèbre jeu "revue et corrigée" pour le PC 1500, ce qui suppose quelques modifications.

Joel ARMENGAUD

Pour entrer le programme:

Faire en mode PRO, NEW & 3C22 (module 8 Ko nécessaire).

Entrer le programme BASIC sans changer les numéros des lignes (attention aux données en hexadécimal).

Faire RUN pour charger le programme en langage machine. Si le message PROGRAMME PRET ne s'affiche pas, vérifiez les lignes une à une.

Désormais, Def J lance le programme. Vous dirigez alors grâce aux touches F1(haut), D(bas), F5(gauche) et F6(droite) le point clignotant, en haut à gauche du premier cadran. A droite de celui-ci, deux PAC MEN partent à votre poursuite d'une façon plus ou moins distraite, pour ne pas rendre votre tâche trop difficile.

Le but est bien sûr de réaliser tout le parcours, ce que l'on vérifie grâce à la deuxième partie de l'affichage qui représente les points restant à effacer. Un beep est émis lorsque vous y êtes parvenu: la difficulté est alors un peu augmentée selon la progression suivante:

Premier parcours: vitesse lente, vitesse moyenne.

Deuxième parcours: vitesse moyenne, vitesse rapide.

```
10:CLS : ON ERROR
GOTO 260
20:Z=PEEK &78B8*2
56+PEEK &78B9+
1
30:A=STATUS 2:
POKE A,&58,&38
,&5A,&C5,&8E,&
ED,&95,&81,&3,&
51,&9E,&0,&5C,&2
3C,&91,&C,&89,&
4
40:POKE A+18,&5E,
&22,&91,&12,&9
A
50:CALL STATUS 2,
Z
60:WAIT 0:PRINT "
ATTENDEZ UN MO
MENT"
70:A=0:FOR I=238C
5TD 3C21:A=A+
PEEK I:NEXT I
80:WAIT :IF A<10
8500BEEP 5,255
:PRINT "ERREUR
DANS LES DONN
EES":END
90:PRINT "PROGRAM
ME PRET":END
100:"J" WAIT 99
110:IF PEEK &3C20<
>F&BPRINT "ERR
EUR":END
120:A=0:CALL &38C5
,A
```

```
F9E1B0D78D1808
B15ED78D280890
BCCD3
380:"F05ACCD7BE3B4
69119B5008E2FC
CD3F05ACCD58E3
846ED78D280880
6931585018E1AC
CD7FD
390:"5A8309CCD58E3
B4691118E09CCD
3BE3B468500810
2B50248784A08F
DCAD3A4D84885F
D0ABA
400:"395D58785AFEF
54AEAFDCA2A5AE
2A4D9FDDAF5F55
AF2FDDA4AD324F
DCAF5F5565550
8550A
410:"BE3BD3CCE88E3
BD99A48744A005
8775A506A9855C
D8888059AF9041
21A944C008B0C4
C0189
420:"040581049AD9C
3E41868026A024
8784AF04536890
405168801F9A4D
82844880F6C008
B0544
430:"FD18F99AFD18B
E38C6910C9AFD8
8BE3B77FD1AFD8
8BE3B77FD1A849
689020416FDAA2
AFD08
440:"BEF5DDFD2AA4D
909098325A72B0
48104248D012A2
4FDEC9AFD8CCF
0BE3B852A948E3
B85FB
450:"2083038DFF0D1
8042A14FB20830
3BDFD01AFD989
41A2A58006800C
D5004FD1AFD0C5
80068
460:"00142AC05FD08
AFDCAF02A9AFD0A
828B5406A07A68
B03D5880624FD2
A9AFD88844877F
90F8B
470:"01FBFD0A9A844
877080E9A848DF
F4877090E9A003
6363086868023
A3A002D0202A0
A3A00
480:"7272405A5A022
E2E203635008E6
000360228E200
A5003A000F485
8E103626002E2
02A28
490:"035940D6000E2
802F800
```

METEORS

Détruisez les météorites qui se cachent (on se demande où, d'ailleurs!) à l'intérieur de votre PC 1500. Oeil de lynx et nerfs d'acier sont indispensables pour réussir. A vos claviers!

Christophe FOUQUET

Maniement du vaisseau spatial:

La touche R (comme rotation) permet au vaisseau de tourner sur lui-même de façon à pouvoir orienter le laser vers le météorite.

La touche 5 permet le tir.

La touche 1 permet le déplacement latéral du vaisseau à condition que le canon du laser soit orienté vers la gauche.

La touche 9 a la même fonction que 1, mais vers la droite.

La touche H (comme hyperspace) efface le vaisseau spatial et le remplace à un endroit quelconque de l'afficheur. Mais, vous pouvez aussi bien disparaître à jamais dans l'espace, vous entendrez alors une petite musique macabre. L'utilisation de l'hyperspace est limitée à 4 fois.

De même, pour échapper au météorite, vous pouvez aller à une des extrémités de l'afficheur, grâce aux touches 1 et 9 pour réapparaître à l'extrémité opposée. On ne peut utiliser cette solution que deux fois dans la partie sinon vous disparaîtrez dans l'espace.

Au début du jeu, on vous demande le niveau qui est en fait la rapidité du jeu. Au niveau 0 il faut avoir de bons réflexes et prendre des décisions rapides. A la fin du jeu, le programme vous indique le nombre de météorites abattus et vous attribue un grade, ou un commentaire sur votre pilotage.

```
10:"METEORS" CLEAR
: INPUT "NIVEAU
20 a 0 ?":D
WAIT 0
20: DIM A$(3): 14:
DIM M$(0): 26:
RANDOM
30: S1=112.00: 105:
M1=82. RE=93
40: A$(0)="6C7E137
E6C": A$(1)="36
361C36361C08":
A$(3)="081C363
61C3636"
50: A$(2)="1B3F643
F1B": PAUSE
60: P=RND 12+5: N=
RND 3
70: PM=RND 25: 2+Z+
1
80: I=INKEY$ : P=P
-(I$="1" AND N=
3): (I$="9" AND
N=1)
90: IF P<0 AND X<2
LET P=25: X=X+1
```

```
WAIT 99:PRINT
"SCORE":S: "M
ETEORITES":25"
290: IF S>=20:LET M$(
0)="UDUS DEVE
NEZ COMMANDANT
"
300: IF (S<20) AND (
S>15):LET M$(0)=
"VOUS ETES UN
BON PILOTE!"
310: IF (S<16) AND (
S>10):LET M$(0)=
"PAS MAL MAIS
IMPRECIS..."
320: IF S<=10:LET M$(
0)="EXPULSION
DE L'ESCADRIL
LE"
330:CLS
340:FOR L=155TO 0
STEP -1:WAIT 0
:G:CURSOR L:
PRINT M$(0):
NEXT L:GOTO 10
350:CLS :C=C+1:IF
C>4PAUSE "plus
assez d'energie"
:PAUSE "pou
r l'hyperspace"
:RETURN
360:PAUSE "*****
HYPER-ESPACE"
"****"
370:P=P+RND 25-RND
25:IF P>0AND P
<25:RETURN
380:BEEP 2,00,300:
BEEP 1,00,90:
BEEP 1,00,200:
BEEP 1,01,300:
BEEP 1,RE,90:
BEEP 1,RE,270
390:BEEP 1,00,90:
BEEP 1,00,270:
BEEP 1,S1,90:
BEEP 1,DO,540
400:CLS :WAIT 0:
FOR L=155TO 0
STEP -1:
G:CURSOR L:
PRINT "((vous
vous etes per
du))":NEXT L
410:FOR L=50TO 0
STEP -1:BEEP 1
:L,L:NEXT L:
GOTO 10
```

SHARP PC 1500

Patois basic

L'adaptation d'un programme d'un ordinateur X sur un ordinateur Y n'est pas toujours chose aisée. A priori, presque tous les ordinateurs individuels sont programmables en basic, langage théoriquement standardisé.

En réalité, et le basic par lui-même n'est pas en cause, chaque ordinateur possède son basic "étendu" qui reste très différent des autres. Pour les mordus du langage machine, aucune solution de ce type n'est envisageable, et pour cause. Bien entendu, remarques et ajouts seront les bienvenus afin de compléter petit à petit ce panorama des patois basic.



Copyright Hebdogiciel

ATARI

La seule instruction Basic un peu particulière, c'est TRAP: lors d'une erreur, TRAP dérouté l'exécution jusqu'à la ligne spécifiée. (Equivalent de ON ERROR GOTO).

SON:

Une seule instruction sonore: SOUND C, P, D, V Produit un son où C représente le canal, P la période, D la distorsion et V le volume.

GRAPHIQUES: GRAPHICS (ou GR):

Exemples: GRAPHICS 8: graphiques mode 8 avec écran partagé.
GRAPHICS 8 + 16: mode 8, plein écran.
GRAPHICS 8 + 32: n'effacera pas l'écran.
GRAPHICS 8 + 16 + 32: Combinaison des deux précédentes.

COLOR:

Dans les modes graphiques 3 à 11, cette instruction sélectionne le registre couleur qui sera utilisé dans l'instruction PLOT.

SETCOLOR X, Y, Z:

Attribue au registre X la couleur Y et la luminance Z, avec 0 EX E3, 0 EY E15, 0 EZ E14, nombres pairs seulement pour Z.

PLOT X,Y:

Affiche un point ou un caractère aux coordonnées X, Y.

LOCATE X, Y, D:

Permet de relire dans la mémoire écran le contenu d'une case spécifiée en X, Y et range le résultat dans D.

DRAWTOP:

Trace une ligne entre la dernière position du curseur et le point de coordonnées X, Y.

GESTION DES PADDLES ET JOYSTICK:

PADDLE (0):

Donne la position du bouton de la commande à molette 0.

PTRIG:

A 0 si le bouton "fire" du paddle est enfoncé, à 1 sinon.

STICK:

Donne l'état du joystick 0.

STRIG:

A 0 si le bouton "fire" du joystick est enfoncé, à 1 sinon.

APPLE II

ORGANISATION DU GRAPHISME ET DU TEXTE:

Trois mode d'utilisation de l'écran:

- Texte
- Graphisme basse résolution
- Graphisme haute résolution

Chaque mode graphique peut être total (tout l'écran) ou mixé avec du texte (4 dernières lignes).

Il y a deux pages de texte et deux pages graphiques.

Texte: 24 lignes, 40 colonnes.
TEXT Sélectionne le texte
HOME Efface l'écran.
VTAB Tabulation verticale
HTAB Tabulation horizontale

Basse résolution 40 lignes, 40 colonnes.
16 couleurs.

GR Sélectionne le graphisme
COLOR= Sélectionne la couleur
PLOT Dessine un point
HLIN Trace une horizontale
VLIN Trace une verticale

Haute résolution Page 1: 280*160 points
Page 2: 280*192 points

HGR Sélectionne page 1
HGR2 Sélectionne page 2
HCOLOR Sélectionne la couleur
HPLOT Dessine un ou plusieurs points

POKE ET PEEK COURANTS:

POKE 32,G Fixe la marge gauche de l'écran à la valeur g
POKE 33,I Fixe la longueur de la ligne d'écran à la valeur I.
POKE 34,H Fixe la 1^{ère} ligne de l'écran à la valeur h.
POKE 35,B Fixe la dernière ligne d'écran à la valeur b.
POKE 36,H Amène le curseur en position horizontale ch.
POKE 37,CV Amène le curseur en position verticale cv.

POKE -16304,0
POKE -16303,0
POKE -16302,0

POKE -16301,0

POKE -16300,0
POKE -16299,0
POKE -16298,0

POKE -16297,0

POKE 216,0 Nettoie la fenêtre d'écran (home)
POKE 216,255 Restaure le flag pour onerr goto.
POKE -16368,0 Prépare le clavier pour une lecture.
PEEK(-16384) Teste si un touche a été enfoncée.
CH=PEEK(36) Lecture de la position horizontale du curseur.
CV=PEEK(37) Lecture de la position verticale du curseur.
X=PEEK(-16336) Produit un "clik" sur le haut-parleur.
X=PEEK(-16287) Lecture du bouton de la manette 0.
X=PEEK(-16286) Lecture du bouton de la manette 1.
X=PEEK(218)+PEEK(219)*256 X contient le numéro de la ligne où a eu lieu l'erreur.
X=PEEK(222) Lecture du code de l'erreur.

APPEL DE SOUS-PROGRAMMES EN ROM:

CALL -936 Nettoie la fenêtre d'écran (home)
CALL -958 Nettoie l'écran à partir de la position du curseur.
CALL -868 Nettoie la ligne à partir de la position du curseur.
CALL -922 Emet un saut de ligne.
CALL -912 "Enroule" la page de texte (scroll).
CALL -1994 Nettoie 20 lignes de la page 1 graphique basse résolution.
CALL -1998 Nettoie la page 1 graphique basse résolution.
CALL 62446 Nettoie la page graphique haute résolution courante (noir).
CALL 62458 Nettoie la page graphique haute résolution (couleur).

PARTICULARITES:

CALL Appel d'une routine en assembleur.

CLEAR Réinitialise les variables.
DRAW Dessine une figure codée.
FLASH L'affichage passe en mode flash.
GET Saisie d'un caractère au clavier (sans return).
HIMEM: Limite supérieure de la mémoire de l'utilisateur (protection).
LOMEM: Limite inférieure de la mémoire utilisateur (protection).
NORMAL L'affichage passe en mode normal.
PDL Lecture de la position de la manette de jeu.
POS Lecture de la position horizontale du curseur.
RND Nombre aléatoire de 0 à 1.
RND(0) redonne le dernier nombre.
RND(1) nouveau nombre.
RND(-1) redonne la même séquence

ROT= Angle de rotation d'une figure (draw).
SCALE= Taille d'une figure (draw).
SCRN Basse résolution, donne la couleur du point.
SPEED Fixe la vitesse d'affichage des caractères.
USR Appel d'un programme en assembleur avec passage d'un paramètre.
XDRAW Efface une figure prédéfinie

OPERATEURS LOGIQUES:

>1 Donne vrai code 1
=5 Donne vrai code 1
<1 Donne faux code 0

DIVERS:

- L'apple (sauf l'apple 2E) ne possède pas de minuscules.
- Les caractères ne sont pas redéfinissables directement.
- L'apple ne possède pas de processeur pour la synthèse du son. Les routines sont écrites en assembleur.
L'adresse 768 (300 en hexa) est souvent l'adresse de début d'un programme en assembleur (son, dessins...) car c'est une zone inutilisée par le basic.
- Les figures (shape) utilisées avec draw, xdraw etc sont codées sous une forme spéciale: elles devront être redessinées.

ORIC 1

GENERALITES:

STORE et RECALL (ATMOS uniquement): sauvegarde et lecture des variables.

POP:

Dépèle la première adresse d'un GOSUB lors d'un RETURN.

PULL:

Dépèle la dernière adresse d'un REPEAT lors d'un UNTIL.

WAIT X:

Interrompt l'exécution d'un programme durant X centièmes de seconde.

DOKE X, HHLL:

Equivalent de POKE X,LL et POKE X + 1,HH.

? DEEK(X):

Equivalent de ? PEEK(X) + 256* PEEK(X + 1).

LOMEM:

Fixe le plancher des variables.

HIMEM:

Fixe le plafond des variables.

GRAB:

Récupère la place occupée par la haute résolution au profit des variables.

RELEASE:

Rend la place prise par GRAB.

GET:

Interrompt le programme jusqu'à ce qu'une touche soit enfoncée.

HEX\$ (Y):

Fournit l'équivalent hexa du nombre Y.

KEY\$:

Fournit le code ASCII de la touche enfoncée.

BASSE RESOLUTION:

L'écran est divisé en 28 lignes de 40 colonnes. La première ligne est la ligne des statuts (réservée aux messages systèmes: searching, loading...).

La première colonne est réservée à la mémoire couleur de la ligne et la deuxième est réservée à la couleur d'encre.

Il existe trois écrans basse résolution: TEXT, LORES 0 et LORES 1. Dans les deux premiers, les caractères sont normaux, alors que le troisième utilise les Prestels (pavés géométriques). Les deux premiers sont très semblables.

PLOT X, Y, Z:

Place aux coordonnées X, Y le caractère Z. Si Z est supérieur à 32, c'est un caractère normal, sinon c'est un attribut (double hauteur, couleur, clignotement...).

PAPER X (X entre 0 et 7): détermine la couleur de fond.

INK X (X entre 0 et 7): détermine la couleur de l'encre.

SCRN (X,Y):

Fournit le caractère contenu aux coordonnées X, Y.

PRINT (ATMOS uniquement):

Similaire à PLOT, mais le curseur suit.

HAUTE RESOLUTION:

Accès par HIRE. L'écran comporte 240 * 200 points.

CURSET X, Y, Z:

Place le curseur graphique aux coordonnées X, Y. Z définit la couleur.

Z = 0: couleur de fond.

Z = 1: couleur d'encre.

Z = 2: inversion vidéo.

Z = 3: curseur invisible.

CURMOV X, Y, Z:

Déplacement relatif du curseur, sans tracé, de X points vers la droite et de Y points vers le bas. Z: voir plus haut.

DRAW X, Y, Z:

Déplacement relatif du curseur, avec tracé (couleur déterminée par Z, voir plus haut).

CIRCLE X, Z:

Trace un cercle dont le centre est la dernière position du curseur, X représentant le rayon et Z la couleur.

PATTERN X:

Permet de tracer en pointillé.

FILL X, Y, Z:

Remplit l'écran à partir du curseur sur 6 * X pixels à droite, Y pixels en bas de l'attribut Z. Sert particulièrement à introduire des couleurs.

CHAR:

Place un caractère aux coordonnées du curseur.

MUSIQUE:

Sons prédéfinis:

EXPLODE: produit un bruit d'explosion.

SHOOT: produit un bruit de coup de feu.

ZAP: son laser.

PING: ping.

MUSIC C,O,N,V:

Produit une note de musique. C représente le canal, O l'octave, N la note et V le volume.

SOUND C, T, V:

Produit un bruit. C représente le canal, T le ton et V le volume.

PLAY M, S,E,D:

Lorsque le volume de SOUND ou de MUSIC est à 0, cette commande sert à déterminer l'enveloppe (E) et la durée (D). M détermine le nombre de canaux de musique et S le nombre de canaux de son.

LES ADRESSES STRATEGIQUES.

Elles sont données ici sous leur forme la plus usitée: en effet, l'Oric acceptant indifféremment les nombres en décimal et en hexa, il appartient au programmeur de décider quelle forme est la plus facile à retenir.

ORIC-1

FB10: son produit par le clavier.

555: RESET

F89B: régénère les caractères reconfigurés

E6CA, # ED01, # F960: inhibe la scrutation du clavier.

E804, # E807: la rétablit

616 adresse du curseur

48000-49119: adresses de l'écran basse résolution

40960-49119: adresses de l'écran haute résolution

208, # 209: codage des touches

18: accès à la ligne des statuts

CODES DE CONTROLES FREQUENTS.

CHR\$ (4): double hauteur.

CHR\$ (6): bascule le son du clavier.

CHR\$ (11): remonte le curseur.

CHR\$ (17): fait disparaître le curseur.

CHR\$ (20): bascule majuscules/minuscules.

CHR\$ (27): escape.

COMMODORE 64

TI\$ et TI: Horloge en temps réel. TI\$ = "100530" met l'horloge à 10 heures, 5 minutes et 30 secondes.

OPEN, CLOSE:

Ouvre et ferme un fichier. En général, 1 représente le port cassette, 4 l'imprimante et 8 le lecteur de disquettes.

CMD4:

Envoie toutes les sorties sur le port 4 (Equivalent de PR# 4 sur Apple).

GET:

Prend un caractère au clavier. Si rien n'est tapé, la valeur est nulle.

SYS:

Equivalent de CALL, appel d'un sous-programme en langage machine.

WAIT X, Y, Z:

Suspend l'exécution du programme jusqu'à ce que le contenu de X soit égal à Z et à Y.

ECRAN:

La mémoire écran est contenue entre les adresses 1024 et 2023. Entre 55296 et 56295 se trouvent les mille adresses qui contiennent la valeur de chaque caractère.

646: Contient la couleur de l'écriture.

53280: Contient la couleur de la bordure d'écran.

53281: Contient la couleur de fond de l'écran.

650: Sert à la répétition des touches. Lorsque l'octet est à 0, seul la barre d'espace et les curseurs se répètent; à 127, rien ne se répète, et à 128 tout se répète.

De 43 à 46 se trouvent les pointeurs de début et de fin du Basic. Dans les instructions PRINT, les caractères inversés servent à déplacer les curseurs ou à définir une couleur.

SON:

De 54272 à 54296 se trouvent les adresses qui contiennent les caractéristiques du son émis pour les trois voix.

54296: Volume (de 0 à 15).

VOIX 1: 54278: Maintient et relâche de la note.

54277: Attaque et décroissance de la note.

54276: Forme de l'onde.

17: triangulaire.

33: dents de scie.

65: carrée.

129: Bruit blanc.

54273: Haute fréquence de la note.

54272: Basse fréquence de la note.

Dans le cas d'une onde carrée, on utilise 54274 et 54275.

VOIX II: Mêmes adresses + 7.

VOIX III: Mêmes adresses + 14.

SPRITES:

53248: Début de la zone mémoire allouée au composant gérant les sprites.

53269: Octet contenant le numéro des sprites utilisés, avec le code suivant: 1 = sprite 1, 2 = sprite 2, 3 = sprites 1 + 2, 4 = sprite 3...

2040 à 2047: zone allouée aux pointeurs de sprites.

64* N: zone mémoire où sera stocké le dessin du sprite.

47 registres sont utilisés à partir de l'adresse 53248.

53248: coordonnée X.

53249: coordonnée Y.

53277: taille suivant X.

53278: taille suivant Y.

53279 à 53286: couleur des sprites de 0 à 7.

La rudimentarité du basic du CBM 64 explique l'emploi fréquent du langage machine.

FX 702 P

Le langage Basic utilisé par le CASIO FX 702 P, l'un des ordinateurs de poche le plus performant, en fait surtout une machine destinée aux étudiants et aux scientifiques, quoiqu'il constitue également un excellent moyen de débiter dans l'informatique. Ce Basic est actuellement l'un des plus rapides existant sur ces petites machines. Par rapport au Basic standard, il incorpore beaucoup de fonctions statistiques très performantes et des opérations passibles sur chaîne de caractères.

1) Fonctions statistiques :

X, Y STAT → rentre un couple de données destinées à un traitement statistique
MX ou MY → donne la moyenne des X ou des Y
SX ou SY → donne la somme des X ou des Y
SX2 ou SY2 → donne la somme des X² ou des Y²
SXY → donne la somme des produits XY
CNT → indique le nombre de couples X, Y rentrés
SDX → donne l'écart type des X
SDY → donne l'écart type des Y
SDXN → donne l'écart type standard des X
SDYN → donne l'écart type standard des Y
SAC → remet à zéro les variables statistiques.

2) Fonctions scientifiques :

SGNX = SIGNX → donne +1 ou -1 selon le signe de X
SQRX = X puissance 1/2 → donne la racine carrée de X
FRACA = A-INT(A) → donne la partie fractionnaire de A
AHCX = arc cosinus hyperbolique = LOG (X+(X²-1)^{1/2})
AHSX = arc sinus hyperbolique = LOG (X+(X²+1)^{1/2})
AHTX = arc tangente hyperbolique = LOG ((1+X)/(1-X))/2
HSNX = sinus hyperbolique = (EXPX-EXP(-X))/2
HCSX = cosinus hyperbolique = (EXPX+EXP(-X))/2

HTNX = tangente hyperbolique = -2*EXP(-X)/(EXPX+EXP(-X))+1

LOGX = logarithme décimal de X

LNx = logarithme népérien de X

RND (X) : arrondit à X Chiffres la partie fonctionnaire de X. A ne pas confondre avec RND (X) du Basic standard qui génère un nombre aléatoire compris entre 0 et X.

DEG (DD, MM, SS) : convertit les degrés, minutes, secondes en degrés décimaux.

DMS (DD.DDDD) : convertit les degrés décimaux en degrés, minutes, secondes.

RPC X,Y : convertit des coordonnées cartésiennes (X,Y) en coordonnées polaires (R,O)

PRC R,O : convertit des coordonnées polaires (RO) en coordonnées cartésiennes (X,Y)

X! : calcule la factorielle de X

Toutes ces fonctions absentes du Basic standard peuvent néanmoins être programmées facilement.

3) Particularités de certaines instructions :

Le Basic CASIO possède quelques particularités d'orthographe et de syntaxe qu'il est bon de connaître pour la transcription des programmes écrits pour tourner sur le FX 702 P.

IF...; = IF...THEN

IF...THEN = IF...THEN GOTO

GSBX = GOSUBX

PRT = PRINT

RET = RETURN

INP = INPUT

INP "...";X = PRINT "...";INPUT X

PRT ###;A = PRINT USING ###;A

PRT CRS 9;A = PRINT TAB (9);A

WAIT X détermine la durée de l'affichage (=PAUSE)

RAN# = RND(1) génère un nombre aléatoire entre 0 et 1. A noter que l'instruction RANDOMIZE n'existe pas dans le Basic CASIO.

MID (X,Y) = MID\$(X,Y) extrait Y caractères à partir de la position X dans la variable - chaîne de caractères S

KEX = INKEYS

↑ = élévation à une puissance quelconque

≠ <> → différent de

≥ > = → supérieur ou égal à

≤ < = → inférieur ou égal à

E symbole de l'exposant en notation scientifique

VAC efface toutes les mémoires

GSB#2 ou GOTO#2 envoie au début du programme ou du sous-programme dans la zone mémoire numéro 2. Rappelons que la mémoire du Casio peut contenir 10 programmes indépendants qui peuvent néanmoins s'appeler l'un l'autre.

4) Instructions spécifiques :

Quelques instructions spécifiques augmentent considérablement les possibilités du 702 P. Ce sont celles qui pilotent le lecteur de cassette qui sont également programmables. Ainsi est-il possible de créer des fichiers de programmes et de données à accès séquentiel sur cassette magnétique.

PUT = sauvegarde des données sur bande magnétique

GET = lecture de données enregistrées sur bande magnétique.

LOAD #0"XX" : charge dans le Casio zone 0 le programme "XX" enregistré sur bande magnétique.

5) Modes programmables

Il faut enfin rappeler que différents modes de fonctionnement peuvent aussi être intégrés dans la programmation.

MODE 4 → Les calculs d'angles se font en degrés

MODE 5 → Les calculs d'angles se font en radians

MODE 6 → Les calculs d'angles se font en grade

MODE 7 → met en marche l'imprimante

MODE 8 → arrête l'imprimante

6) Conclusion

Cette énumération des différentes particularités du Basic Casio devrait permettre à chacun de récupérer pour son propre matériel, les programmes qui fonctionnent sur cet ordinateur de poche.

TI 99/4A

Le Texas possède un basic particulièrement différent des autres ordinateurs individuels. La gestion spécifique du graphisme et la richesse des fonctions du TI basic et du basic étendu nous imposent de traiter cet ordinateur en 2 parties.

Nous n'avons pas, volontairement, précisé les différences entre le basic simple ou TI basic et le basic étendu : le basic étendu regroupe à peu près toutes les caractéristiques du basic simple.

Organisation du graphisme et du texte :

Le Texas utilise une page de texte de 24 lignes sur 32 colonnes utilisable en graphisme basse et haute résolution à l'aide de caractères que l'on peut redéfinir.

Il existe 16 couleurs dont la "couleur" transparente.

Tant que la couleur d'un caractère n'a pas été définie, le caractère est en noir sur fond transparent.

Le Texas utilise pour tout ce qui concerne le graphisme des sous-programmes fermés (sous-programmes systèmes prédéfinis) que l'on appelle au moyen de l'instruction CALL.

Il est possible de définir des "lutins" ou sprite, qui sont des formes de couleur dont on peut contrôler le mouvement (vitesse horizontale et verticale). Lors de l'utilisation des SPRITES, l'écran est comparable à une grille de 192 lignes sur 256 colonnes. 28 lutins peuvent coexister sur l'écran, avec des tailles différentes. Chaque lutin est animé d'un mouvement absolument indépendant du programme : on peut travailler en basic pendant qu'un lutin traverse l'écran.

Instructions gérant le graphisme :

CALL CHAR (CC, CF) permet de définir un caractère graphique. CC = CODE du caractère, CF = DESSIN du nouveau caractère. Chaque caractère est représenté par une matrice de 8*8 cases. Chaque rangée est représentée par un octet, une case pleine étant notée 1 et une case vide par 0. Après codage en hexadécimale, on obtient CF, qui est une liste de 8 nombres hexadécimaux sur 2 caractères (total 16 chiffres hexa). Si CF comporte plus de 16 chiffres hexadécimaux, le dessin est codé sur 2 (ou 3, 4...) caractères.

CALL CHARPAT (CC, CH\$)

Renvoie (dans CH\$) sous forme de chaîne de caractères binaires le motif du caractère de code CC (inverse de CALL CHAR).

CALL CHARSET

Réinitialise les caractères de codes 32 à 95 à leurs couleurs et motifs standards.

CALL CLEAR

Efface tout l'écran (CLS, HOME...).

CALL COINC

Détecte la coïncidence de 2 lutins (#L). La coïncidence n'implique pas le chevauchement : 2 lutins coïncident si leurs coins supérieurs gauches sont à l'intérieur du seuil de tolérance (T). N contient -1 s'il y a coïncidence, 0 sinon.

CALL COINC (#L, R, C, T, N)

CALL COINC (ALL, N)

CALL COLOR (#L, C)

CALL COLOR (JC, C, CF)

CALL DELSPRITE (#L)

CALL DELSPRITE (ALL)

CALL DISTANCE (#L, #L, N)

CALL DISTANCE (#L, R, C, N)

CALL GCHAR (R, C, N)

CALL HCHAR (R, C, CC)

CALL LOCATE (#L, R, C)

CALL MAGNIFY (FG)

CALL MOTION (#L, VH, VV)

CALL POSITION (#L, R, C)

CALL SCREEN (CC)

CALL SPRITE (#L, VC, CL, R, C, CH, CC)

CALL VCHAR (R, C, CC)

Le Basic du TEXAS est relativement puissant et les appels à des sous-programmes en langage machine ou à des PEEK et POKE sont pratiquement inexistantes.

Détecte la coïncidence entre un lutin (#L) et un point repère par sa rangée (R) et sa colonne (C). (T) = tolérance, N = 1 ou 0 si coïncidence ou non.

Détecte la coïncidence entre 2 lutins quelconques. N = 1 ou 0 si coïncidence ou non.

Fixe la couleur pour un lutin. (Le fond est toujours transparent).

Fixe la couleur d'un jeu de caractères (JC), (C) = couleur du dessin, (CF) = couleur du fond.

Suppression de lutins (#L).

Suppression de tous les lutins.

Donne le carré de la distance entre 2 lutins, dans (N).

Donne le carré de la distance entre 1 lutin et 1 point de coordonnée (R) et (C).

Lit le caractère situé en (R), (C) et renvoie son code ASCII dans (N).

Affiche un caractère au point situé en ligne (R) et colonne (C), avec répétition éventuelle horizontalement. (CC) est le code du caractère.

Permet de positionner un lutin (#L) au point de coordonnée (R), (C).

Permet de spécifier la dimension des lutins. (FG) est le facteur de grossissement. (1 par défaut).

Spécifie la vitesse horizontale (VH) et la vitesse verticale (VV) d'un lutin (#L). Une vitesse négative fait reculer le lutin et lorsque le lutin approche du bord de l'écran, il disparaît pour réapparaître à la position correspondante du côté opposé.

Renvoie la position du lutin.

Change la couleur de l'écran et la fixe à la couleur (CC).

Permet de créer un lutin (#L). (VC) est le code du caractère utilisé pour définir un lutin, (CL) sa couleur, (R), (C) la ligne et la colonne, (VH) et (VC) les vitesses horizontale et verticale.

Place un caractère de code CC au point de coordonnées (R) et (C) et le répète éventuellement verticalement.

Les instructions suivantes couvrent pratiquement toutes les particularités du TEXAS.

CALL SOUND (D, F, V)

permet la production de son, avec D =

Durée, F = Fréquence et V = Volume

La durée est en millième de secondes, la fréquence correspond à la fréquence de la note (da = 110) et le volume varie de 0 à 30

Instructions spécifiques :

MAX (N1, N2)

donne la plus grande valeur des deux nombres N1 et N2

MIN (N1, N2)

donne la plus petite des deux valeurs N1 et N2

PI

donne le nombre PI avec 11 décimales (PI = 3.14159265359)

POS (CH1, CH2, N)

donne la première position du premier caractère de la chaîne 2 dans la chaîne 1

La recherche débute à la position spécifiée par N. POS donne 0 si la chaîne n'est pas trouvée.

CALL KEY (T, VR, VS)

Affecte à VR (variable de retour) le code de la touche pressée.

La valeur affectée dépend de la touche spécifiée. Si la touche vaut 0, l'entrée est acceptée de tout le clavier et la valeur de VR est le code ASCII de la touche pressée -1. Si la touche vaut 1, l'entrée est acceptée de la gauche du clavier, si elle vaut 2 de la droite.

La variable VS (STATUT) contient 0 si aucune touche n'a été pressée, -1 si la touche pressée est la même que la précédente, 1.

Si une nouvelle touche a été pressée.

CALL JOYST (T, RX, RY)

renvoie la position des leviers de la manette de jeu, ou RX est en position X, RY la position Y et T le numéro du levier.

CALL SAY (CH, CD)

permet de prononcer des chaînes de mots CH lorsque le synthétiseur de parole est connecté.

CALL SPGET (CH, CHR)

effectue la conversion de la chaîne CH en chaîne CHR prononçable par le synthétiseur.

RANDOMIZE N

Réinitialise le générateur de nombres aléatoires. Si N est présent, la même séquence de nombres aléatoires est produite.

RND

Donne le prochain nombre aléatoire, qui est supérieur à 0 et inférieur à 1.

RPT\$ (CH, N)

permet de créer une chaîne qui est n fois la chaîne CH.

DISPLAY

affiche des données à l'écran.

IMAGE

permet de définir un format d'affichage pour l'impression avec USING.

OPTION BASE

permet de spécifier le plus petit indice de chaque matrice. L'option par défaut est 0.

SUB

appel à un sous-programme avec liste de paramètres.

SUBEND

Fin d'un sous-programme.

SUBEXIT

permet de quitter un sous-programme avant sa fin par SUBEND.

DRAGON

Le DRAGON 32 est riche en instructions graphiques. Il possède en effet trois modes de graphiques: texte (16 lignes, 32 colonnes), basse résolution (16 X 32 ou 32 X 64) avec un jeu de caractères graphiques prédéfinis (code 128 à 255) et haute résolution (128 X 96, 192 X 128 ou 256 X 192).

9 couleurs sont disponibles: noir, vert, jaune, bleu, rouge, blanc, cyan, magenta, orange (numérotées de 0 à 8).

TEXTE:

CLSC:

Nettoie l'écran (couleur C)

PRINT :

Tabulation (PRINT AT,LOCATE)

Basse résolution.

SET X,Y,C:

Allume le point (X,Y) dans la couleur C

RESET X,Y:

Eteint le point (X,Y)

Haute résolution.

La haute résolution est utilisable en même temps que la basse résolution. Il est possible de sélectionner le nombre de pages (8 au plus) afin de réaliser une animation graphique.

CLEAR X:

Réserve X page graphique.

MODE M,P:

M (mode) spécifie le type de résolution.

M varie de 0 à 4:

M = 0 écran 128 x 96 (1 page).

M = 1 écran 128 x 96 (2 pages).

M = 2 écran 192 x 128 (2 pages).

M = 3 écran 192 x 128 (4 pages).

M = 4 écran 256 x 192 (4 pages).

P spécifie la page de départ.

SCREEN T, G:

T = type, G = gamme de couleur, T = 0 pour le graphisme basse résolution et le texte, T = 1 pour la Haute résolution, G sélectionne les couleurs en fonction du mode (PMODE).

SCREEN permet de sélectionner l'écran texte ou graphique.

PCLS : efface l'écran.

PSET (X,Y,C):

Allume un point en Haute résolution.

PRESET (X,Y) : éteint.

LINE (X1,Y1) - (X2,Y2),PSET,BE ou BF:

Trace un rectangle plein (BF) ou vide (B). (X1,Y1) et (X2,Y2) représentent les coordonnées des deux points en diagonale.

PAINT (X,Y),C,b:

Permet de peindre une forme débutant en (X,Y) avec la couleur C, jusqu'à la bordure de couleur b.

SON ET MUSIQUE.

SOUND P,D:

P (de 1 à 255) règle le ton (DO cinquième = 89). D (de 1 à 255) précise la durée (D = 16 donne 11). Cette instruction provoque l'émission d'un son de tonalité P et de durée D.

PLAY A\$:

Permet la production de musique (note de la gamme).

INSTRUCTIONS PARTICULIERES.

FIX (X) :

Partie entière de X.

INT (X) :

Arrondit à l'entier le plus petit.

POINT(X,Y):

Vérifie si le point (X,Y) est allumé (basse résolution).

PPOINT (X,Y):

Comme POINT en haute résolution.

RND(X):

Donne un entier au hasard entre 0 et X si X = 0, le nombre est compris entre 0 et 1.

HEX\$ (X):

Donne une chaîne de caractères équivalente (en base 16) au nombre X.

STRINGS\$ (N,C):

Donne une chaîne de N caractères de code ASCII C ou des caractères entre guillemets.

INSTR(P,\$\$,T\$):

Scrute \$\$ à partir de la position P. Si T\$ est dans \$\$, donne la position de T\$, sinon 0.

TITLER:

Donne la valeur du chronomètre (comprise entre 0 et 65535).

Copyright Hebdogiciel



Suite
page 59



GALAXIAN ▼



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 !



JUNGLE HUNT ▼



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

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 bombes ? Aussi dur de gagner que sur l'original même avec le scanner !



MS. PAC-MAN

La petite amie de PAC-MAN a beau avoir une 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 !

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'étiez 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 !

STARGATE

Plus rapide, plus difficile que DEFENDER, presque injouable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus sournois 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 !



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 bûches de sable. Dur, dur !



JOUST

A califourchon sur une autruche, une lance à la main, vous combattez les bucardiers 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 !



POLE POSITION

D'abord les essais pour savoir où sera placée votre bolide sur la grille de départ, puis c'est la course proprement dite, virages serrés, crissements de pneus et accidents avec voitures en flamme ! Graphisme, couleurs et trois dimensions, la star des jeux de cafés ! Trois niveaux de difficulté, deux vitesses et des compteurs partout !



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

TABLEAU 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)				375		375		345		345		345	
APPLE II (DISK)	380	430	400	430	400	435	380	435	380	400	405	405	405

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

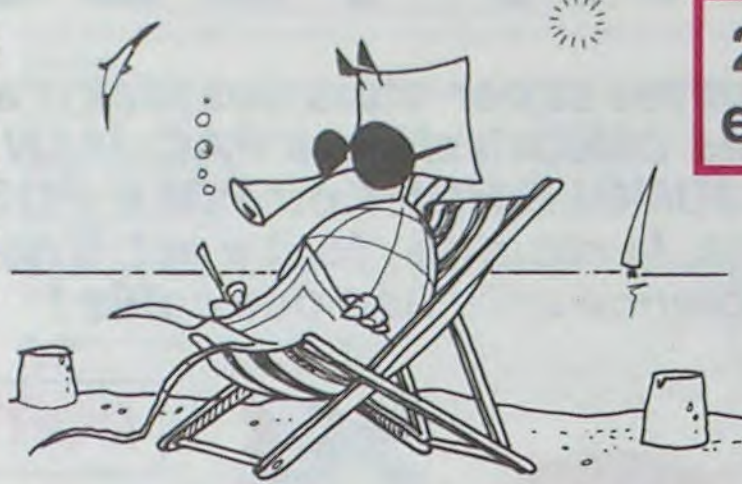
Nom/Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____

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.

NOUS AVONS BESOIN DE VOUS!

Remplissez et renvoyez-nous ce questionnaire, cela nous permettra de faire un hebdo encore plus attrayant pour la rentrée; c'est déjà vous qui écrivez les programmes et qui votez pour les gagnants des deux concours, c'est un peu normal que nous fassions connaissance et que vous nous donniez votre avis, non ? Et pour ne pas vous faire travailler pour rien, nous tirerons au sort 40 questionnaires qui gagneront une machine à calculer Casio ou un des logiciels du Soft-parade.



Ce questionnaire est destiné à un usage interne, il servira à améliorer les prochains numéros d'HEBDOGICIEL. Il est confidentiel et ne sera pas diffusé, sous aucune forme que ce soit. Vous pouvez, si vous le désirez, remplir le bon de participation ci-dessous et participer au tirage au sort sans répondre au questionnaire. Des bons de participations sont également disponibles en écrivant à la rédaction. Si vous voulez que votre questionnaire reste anonyme, ne remplissez pas le bon de participation mais répondez au questionnaire et renvoyez-le nous, ça nous rendra bigrement service.

20 MACHINES A CALCULER et 20 LOGICIELS A GAGNER.

QUELLES AUTRES REVUES D'INFORMATIQUE LISEZ-VOUS ?

	De temps en temps	Souvent	Régulièrement
Sciences et vie micro			
Micro 7			
Micro systemes			
Micro-ordinateurs			
Micro et robots			
List			
36.000 micros			
L'ordinateur individuel			
Votre ordinateur			
Tilt			
L'ordinateur personnel			
O1 informatique			
Pom's			
Golden			
99 magazine			
Ordi-5			
La commode			
Trace			
Autre, lequel			

COMBIEN DE LOGICIELS POSSEDEZ-VOUS ?

Logiciels de jeux tapés par vous-même	
Logiciels de jeux du commerce achetés	
Logiciels de jeux du commerce copiés	
Logiciels utilitaires tapés	
Logiciels utilitaires achetés	
Logiciels utilitaires copiés	
Logiciels professionnels tapés	
Logiciels professionnels achetés	
Logiciels professionnels copiés	

QUEL EST VOTRE AVIS SUR LES RUBRIQUES D'HEBDOGICIEL ?

	BON	MOYEN	NUL
Edito			
Concours			
Vote par les lecteurs			
Hippobus			
Programmes			
Page pédagogique			
Soft-parade			
Logiciel de la semaine			
Petites annonces			
Annonce de nouveaux matériels			
Mise en page			
Format du journal			

QUELLES SONT LES RUBRIQUES QUE VOUS AIMERIEZ VOIR RAJOUTEES A HEBDOGICIEL ?

Formation au basic	
Formation à l'assembleur	
Formation à un autre langage, lequel	
Une autre rubrique, laquelle	
Une autre rubrique, laquelle	

D'UNE FACON GENERALE QUEL EST VOTRE AVIS SUR HEBDOGICIEL ?

CONTINUEREZ-VOUS A LIRE HEBDOGICIEL ?

Oui, régulièrement	
Oui, de temps en temps	
Peut-être	
Non, pourquoi	

QUI ETES-VOUS ?

Sexe masculin	
Sexe féminin	
Votre âge	

SI VOUS ETES ELEVE OU ETUDIANT,

votre classe	
l'activité professionnelle de vos parents	

SI VOUS TRAVAILLEZ,

votre profession	
votre secteur d'activité	
votre niveau d'études	
votre niveau de rémunération annuelle	

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT.

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:

CODE POSTAL:

SI JE GAGNE UN LOGICIEL AU TIRAGE AU SORT,
JE CHOISIS DANS LE SOFT PARADE LE LOGICIEL
SUIVANT:

QUESTIONNAIRE LECTEURS

DEPUIS QUAND LISEZ-VOUS HEBDOGICIEL ?

Depuis le premier numéro	
Depuis le numéro (précisez le N°)	
C'est la première fois que je le lis	

LISEZ-VOUS REGULIEREMENT HEBDOGICIEL ?

Oui, toutes les semaines	
Oui, tous les 15 jours	
Oui, au moins une fois par mois	
C'est la première fois que je le lis	
Non, je ne le lis que de temps en temps	

COMMENT AVEZ-VOUS CONNU HEBDOGICIEL ?

Par un stand du Sicob	
Par un stand de Micro-Expo	
Par Sciences et vie Micro	
Par Micro 7	
Par 36.000 Micros de Microtel	
Par un autre journal, lequel	
Par une émission de Télé, laquelle	
Par une émission de Radio, laquelle	
Par des amis	
A l'école, au lycée, à l'université	
Dans votre activité professionnelle	
En le découvrant chez le marchand	
Par un autre moyen, lequel	

OU VOUS ETES-VOUS PROCURE CE NUMERO ?

Je l'ai acheté dans un kiosque	
Je l'ai acheté dans une maison de la presse	
Je suis abonné	
C'est le journal de mon club d'informatique	
C'est le journal de l'école	
C'est le journal d'un ami	
C'est une photocopie	
Je l'ai eu par un autre moyen, lequel	

OU ACHETEZ VOUS HEBDOGICIEL ?

Toujours au même endroit	
N'importe où	
Je le trouve très facilement	
Je le trouve difficilement	
Où habitez-vous, ville et département	

QUI LIT VOTRE HEBDOGICIEL ?

Je suis le seul à le lire	
Une autre personne	
Plusieurs personnes, combien	

QUE FAITES-VOUS DES PROGRAMMES D'HEBDOGICIEL ?

Je les tape toutes les semaines	
Je les tape régulièrement	
Je les garde pour les taper plus tard	

DEPUIS COMBIEN DE TEMPS TAPEZ-VOUS DES PROGRAMMES INFORMATIQUES ?

Plus de 2 ans	
De 1 à 2 ans	
Plus de 6 mois	
Moins de 6 mois	

SUR QUEL MATERIEL TRAVAILLEZ-VOUS ?

Sur du matériel qui m'appartient	
Sur du matériel que l'on m'a prêté	
Sur le matériel de mon école	
Sur le matériel de mon club d'informatique	
Sur le matériel de mon lieu de travail	

SUR QUEL ORDINATEUR TRAVAILLEZ-VOUS ?

Marque	
Modèle	

ENVISAGEZ-VOUS D'ACHETER UN ORDINATEUR ?

Non	
Oui, quelle marque, quel modèle	

ENVISAGEZ-VOUS DE CHANGER VOTRE ORDINA- TEUR ?

Non	
Oui, pour quelle marque, quel modèle	

POSSEDEZ-VOUS DES EXTENSIONS POUR VOTRE CONSOLE ?

Non	
Oui, Lecteur de cassettes, marque et modèle	
Télévision noir et blanc, marque et modèle	
Télévision couleurs, marque et modèle	
Moniteur noir et blanc, marque et modèle	
Moniteur couleurs, marque et modèle	
Un lecteur de disquettes, marque et modèle	
Deux lecteurs de disquettes, marque et modèle	
Imprimante thermique, marque et modèle	
Imprimante graphique, marque et modèle	
Imprimante à impacts, marque et modèle	
Imprimante à marguerite, marque et modèle	
Modem, marque et modèle	
Autres, lesquels, marque et modèle	

ET ENVISAGEZ-VOUS D'ACHETER DES EXTEN- SIONS ?

Non	
Oui, d'ici à fin octobre 1984	
Oui, d'ici à la fin de l'année 1984	
Oui, dans le premier trimestre 1985	
Oui, plus tard	

Si oui, quels seront vos achats ?	
Lecteur de cassettes, marque et modèle	
Télévision noir et blanc, marque et modèle	
Télévision couleurs, marque et modèle	
Moniteur noir et blanc, marque et modèle	
Moniteur couleurs, marque et modèle	
Un lecteur de disquettes, marque et modèle	
Deux lecteurs de disquettes, marque et modèle	
Imprimante thermique, marque et modèle	
Imprimante graphique, marque et modèle	
Imprimante à impacts, marque et modèle	
Imprimante à marguerite, marque et modèle	
Modem, marque et modèle	
Autres, lesquels, marque et modèle	

QUELS PROGRAMMES D'HEBDOGICIEL TAPEZ- VOUS ?

Les programmes pour mon ordinateur	
Je les tape tel quel	
Je les améliore	
J'adapte les programmes des autres ordinateurs	
Je travaille seul	
Je travaille avec d'autres personnes	

QUEL EST VOTRE NIVEAU ?

Débutant	
Amateur initié	
Amateur éclairé	
Professionnel	

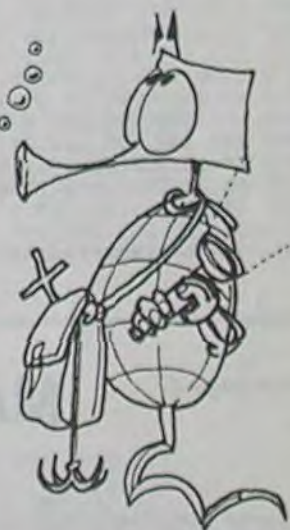
QUEL LANGAGE CONNAISSEZ-VOUS ?

	Débutant	Chevronné	Professionnel
Aucun			
Basic			
Pascal			
Forth			
Logo			
Assembleur			
Fortran			
Cobol			
LSE			
Autre, lequel			

COMMODORE 64

Nicolas TAVERNIER.

Vous disposez à l'écran d'un radar qui vous indique ce qui se trouve dans les quatre pièces adjacentes. la sortie est l'une de ces 64 pièces, et elle est symbolisée par une croix.

[illegible]

```

3130 FORN=120T0170:POKEV+1,N:POKEV,163-((N-119)*.86)
3140 NEXT:CH=CH+1:IFCH=4THEN4830
3150 FORN=170T085TEP-1:POKEV+1,N:POKEV+7,N+30:NEXT
3160 C1=INT(RND(1)*8):C2=INT(RND(1)*8)
3170 IF(A(C1,C2))<0THEN3160
3180 X=C1:Y=C2:LA=0:GOSUB3830
3190 POKEV,163:POKEV+1,120:POKEV+6,120:POKEV+7,200:
POKEV+21,8:RETURN
3200 POKEV+21,8:GOSUB5810
3210 C1=INT(RND(1)*8):C2=INT(RND(1)*8)
3220 IF(A(C1,C2))<0THEN3210
3230 A(C1,C2)=6:LA=0:GOTO3190
3240 REM UN VAMPIRE
3250 V=53248:POKE2044,37:POKEV+21,10+(CX*16)
3260 GOSUB5090:GOSUB5350
3270 IFCX=0THEN4830
3280 FORN=100T0255:POKEV+3,N:NEXT:GOSUB5090
3290 POKEV+21,8:POKEV+2,230:POKEV+3,100
3300 CX=0
3310 C1=INT(RND(1)*8):C2=INT(RND(1)*8)
3320 IF(A(C1,C2))<0THEN3310
3330 A(C1,C2)=4:RETURN
3340 V=53248:POKE2044,36:POKEV+21,12+(GR*16)
3350 FORN=120T0163:POKEV+6,N:NEXT
3360 FORN=200T0255:POKEV+7,N:NEXT:GOSUB5190
3370 IFGR=1THEN3390
3380 GOTO4830
3390 FORN=255T0200STEP-1:POKEV+7,N:NEXT
3400 FORN=163T0120STEP-1:POKEV+6,N:NEXT
3410 GR=0
3420 C1=INT(RND(1)*8):C2=INT(RND(1)*8)
3430 IF(A(C1,C2))<0THEN3420
3440 A(C1,C2)=5:POKEV+21,9:RETURN

```

Suite page 28

Suite page 28

28

Ce programme sert à effectuer des conversions de nombres binaires, décimaux et hexadécimaux. Il affiche toutes les explications nécessaires à son fonctionnement. La longueur des nombres à entrer n'est pas limitée: vous pouvez aussi bien entrer un nombre de 2 caractères qu'un nombre de 9 ou 10 caractères. les caractères entrés sont contrôlés: vous ne pouvez pas, par exemple, rentrer d'autres caractères que 1 ou 0 en mode binaire.

```

10 POKES3280,11:POKE53281,12
15 PRINT"#####PROGRAMME DE CONVERSION"SPC(16)"-BASE 2 -BASE 10 -BASE 16
20 PRINT"#####VOUS POUVEZ EFFECTUER TOUTES CES          CONVERSIONS : "
25 PRINT"#####-> DECIMAL    ==> HEXADECIMAL"
30 PRINT"#####-> DECIMAL    ==> BINAIRE"
35 PRINT"#####-> BINAIRE    ==> HEXADECIMAL"
40 PRINT"#####-> BINAIRE    ==> DECIMAL"
45 PRINT"#####-> HEXADECIMAL ==> DECIMAL"
50 PRINT"#####-> HEXADECIMAL ==> BINAIRE"
55 PRINT"#####AVANT D'ENTRER LE NOMBRE SUR LEQUEL"
60 PRINT"#####VOUS VOLEZ EFFECTUER UNE CONVERSION"
65 PRINT"#####INDIQUEZ AU PROGRAMME LA NATURE DE CE"
70 PRINT"#####NOMBRE EN APPUYANT SUR:"
75 PRINT"#####O_U _ POUR BINAIRE"
80 PRINT"#####O_D _ POUR DECIMAL"
85 PRINT"#####O_H _ POUR HEXADECIMAL"
90 PRINT"#####FRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
95 GET# IF#=""THEN95
100 PRINT" "

```

```

105
110 REM ***** MENU - CHOIX *****
115
120 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
125 PRINT "          VOTRE #CHOIX : ( ) / "
130 PRINT "XXXXXX"
135 CLR : NH#=""0123456789ABCDEF"
140 GET# : IF#=""THEN140
145 IF A#="H"THEN100
150 IF A#="D"THEN205
155 IF A#="B"THEN305
160 GOTO140
165
170 REM ***** CONV HEXA-DEC-BIN *****
175
180 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
185 GET# : IF#=""THEN185
190 IF#=CHR$(13)THEN205
195 IF(ASC(A#)<48ORASC(A#)>57)AND(ASC(A#)
    <65ORASC(A#)>70)THEN185
200 H#=#+A# : PRINT "XXXXXXXX"TAB(23)H# : GOTO185
205 FORI=0TOLEN(H#)-1
210   FORJ=0TO15
215     IF MID$(H#,I+1,1)=MID$(NH#,J+1,1)THENND=
        ND+J*(16<(LEN(H#)-1-I)) : J=0 : GOTO225
220 NEXTJ
225 NEXTI
230 PRINT "XXXXXXXX==>% DECIMAL ==>"ND
235 GOSUB 410
240 PRINT "XXXXXXXX==>% BINAIRE ==>"NB$
245 GOTO 120
250
255 REM ***** CONV DEC-BIN-HEXA *****
260
265 GOSUB300
270 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
275 ND=D1 : GOSUB470
280 PRINT "XXXXXXXX==>% HEXADECIMAL ==>"H$
285 GOTO120
290
295 REM ***** CONV BIN-DEC-HEXA *****
300
305 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
310 GET# : IF#=""THEN310
315 IF A#=CHR$(13) THEN 330
320 IF A#<"0" AND A#<"1" THEN 310

```

```

325 NB$=NB$+R$: PRINT "*****TAB(23)+NB$ GOTO310
330 FORI=0 TO LEN(NB$)-1
335 ND=ND+VAL(MID$(NB$,LEN(NB$)-1,1))*211
340 NEXTI
345 PRINT "*****DECIMAL R$=>"ND
350 GOTO470
355 PRINT "*****HEXADECIMAL R$=>"H$
360 GOTO120
365
370 REM ***** S/P CONV. DEC=>BIN *****
375
380 PRINT "***** NOMBRE DECIMAL R$=>"ND$=""
385 GETR$ IF R$="" THEN385
390 IF R$=CHR$(13) THEN405
395 IF R$="0" OR R$="." THEN385
400 ND$=ND$+R$ PRINT "*****TAB(23)+ND$ GOTO385
405 ND=VAL(ND$)-DI=ND
410 IF ND=0 THEN NB$="" RETURN
415 IF DI=(211) THEN N=N+1 GOTO415
420 N=N-1
425 FORI=NTOSTEP-1
430 Z=INT(ND/(211))
435 ND=ND-Z*(211)
440 NB$=NB$+MID$(STR$(Z),2)
445 NEXT
450 RETURN
455
460 REM ***** S/P CONV. DEC=>HEXA *****
465
470 N=0
475 IF ND=0 THEN NB$="" RETURN
480 IF ND=(1611) THENR$=R$+1 GOTO480
485 N=N-1
490 FORI=NTOSTEP-1
495 Z=INT(ND/(1611))
500 ND=ND-Z*(1611)
505 H$=H$+MID$(NR$,Z+1,1)
510 NEXTI
515 RETURN
520
525 REM *****

```

Suite de la page 28



Le numéro de la rentrée sera en vente chez votre marchand habituel le 31 Août. N° 46. 8 francs.

```

4320 R1=X:R2=Y+1:IFR2>7THEN4350
4330 GOSUB4320
4340 REM
4350 FORI=1TO7:M=M+8
4360 FORT=0TO7:POKEM+T,0:NEXTT,I
4370 RETURN
4380 POKEM,0:POKEM+1,36:POKEM+2,24:POKEM+3,255:POKEM+4,126:POKEM+5,60
4390 POKEM+6,36:POKEM+7,0:M=M+8:RETURN
4400 POKEM,0:POKEM+1,0:POKEM+2,34:POKEM+3,127:POKEM+4,221:POKEM+5,137
4410 POKEM+6,123:POKEM+7,0:M=M+8:RETURN
4420 POKEM,0:POKEM+1,0:POKEM+2,60:POKEM+3,36:POKEM+4,102:POKEM+5,102
4430 POKEM+6,165:POKEM+7,165:M=M+8:RETURN
4440 POKEM,24:POKEM+1,24:POKEM+2,126:POKEM+3,126:POKEM+4,24:POKEM+5,24
4450 POKEM+6,24:POKEM+7,24:M=M+8:RETURN
4460 POKEM,24:POKEM+1,70:POKEM+2,176:POKEM+3,140:POKEM+4,2:POKEM+5,1
4470 POKEM+6,1:POKEM+7,0:M=M+8:RETURN
4480 POKEM,60:POKEM+1,102:POKEM+2,66:POKEM+3,66:POKEM+4,102:POKEM+5,126
4490 POKEM+6,126:POKEM+7,126:M=M+8:RETURN
4500 POKEM,123:POKEM+1,66:POKEM+2,36:POKEM+3,24:POKEM+4,24:POKEM+5,36
4510 POKEM+6,66:POKEM+7,123:M=M+8:RETURN
4520 Y=Y:X=X+1
4530 IFX>7THEN4580
4540 V=53248:FORN=128TO255:POKEV+6,N:NEXT
4550 POKEV+16,8:FORN=0TO35:POKEV+6,N:NEXT
4560 POKEV+16,0:FORN=35TO120:POKEV+6,N:NEXT
4570 GOSUB5240:RETURN
4580 X=X-1:GOSUB5290
4590 RETURN
4600 X=X-I:Y=Y
4610 IFX<0THEN4660
4620 V=53248:POKE2043,33:FORN=128TO35STEP-1:POKEV+6,N:NEXT
4630 POKEV+16,8:FORN=35TO0STEP-.5:POKEV+6,N:NEXT
4640 POKEV+16,0:FORN=255TO120STEP-.5:POKEV+6,N:NEXT
4650 POKE2043,32:GOSUB5240:RETURN
4660 X=X+1:Y=Y:GOSUB5290:RETURN
4670 X=X:Y=Y-1
4680 IFX<0THEN4740
4690 V=53248:FORN=128TO163:POKEV+6,N:NEXT
4700 FORN=200TO193STEP-.5:POKEV+7,N:NEXT
4710 FORN=255TO200STEP-.5:POKEV+7,N:NEXT
4720 FORN=163TO120STEP-1:POKEV+6,N:NEXT
4730 GOSUB5240:RETURN
4740 X=X:Y=Y+1:GOSUB5290:RETURN
4750 X=X:Y=Y+1
4760 IFY>7THEN4820
4770 V=53248:FORN=128TO163:POKEV+6,N:NEXT
4780 FORN=200TO255:POKEV+7,N:NEXT
4790 FORN=193TO200STEP.5:POKEV+7,N:NEXT
4800 FORN=163TO120STEP-.5:POKEV+6,N:NEXT
4810 GOSUB5240:RETURN
4820 X=X:Y=Y-1:GOSUB5290:RETURN
4830 REM PERDU
4840 V=54272:POKEVV+6,0:POKEVV+23,0:POKEVV+24,15:POKEVV+5,237:POKE53269,0
4850 POKEVV+2,200:POKEVV+3,0
4860 AA=55:BB=42
4870 POKEVV+1,60:POKEVV+4,65
4880 FORNN=1TO12
4890 POKEVV+1,AA
4900 FORMM=1TO300:NEXTMM
4910 POKEVV+1,BB
4920 FORMM=1TO300:NEXTMM
4930 IFNN=6THENAA=53:BB=40
4940 NEXTNN:POKEVV+4,0
4950 POKE53272,21:POKE53265,27
4960 PRINT"#####VOULEZ VOUS REJOUER ?"
4970 GETA:IFA#=""THEN4970
4980 IFA#="0"THENRUN
4990 POKE53280,14:POKE53281,6:PRINT"II"
5000 END
5010 VV=54272:POKEVV+23,0:POKEVV+24,15
5020 POKEVV+6,0:POKEVV+5,205
5030 POKEVV+1,40+INT(2*RND(0))
5040 POKEVV+4,33
5050 FORNN=1TO200:POKEVV+1,40+INT(2*RND(0))
5060 FORMM=1TO10:NEXTMM
5070 NEXTNN:POKEVV+4,0
5080 RETURN
5090 VV=54272:POKEVV+23,0:POKEVV+24,15
5100 POKEVV+6,0:POKEVV+5,9
5110 POKEVV+4,17
5120 FORNN=0TO140STEP4:POKEVV+1,NN:NEXTNN
5130 POKEVV+4,0:POKEVV+5,74
5140 FORNN=1TO120:NEXTNN
5150 POKEVV+4,17
5160 FORNN=100TO120:POKEVV+1,NN:NEXTNN
5170 FORNN=120TO0STEP-.4:POKEVV+1,NN:NEXTNN
5180 POKEVV+4,0:RETURN
5190 VV=54272:POKEVV+23,0:POKEVV+24,15
5200 POKEVV+6,0:POKEVV+5,12
5210 POKEVV+1,20:POKEVV+4,129
5220 FORNN=1TO2500:NEXTNN
5230 POKEVV+4,0:RETURN
5240 VV=54272:POKEVV+23,0:POKEVV+24,15
5250 POKEVV+6,0:POKEVV+5,31
5260 POKEVV+1,180:POKEVV+4,33
5270 FORNN=1TO100:NEXTNN
5280 POKEVV+4,0:RETURN
5290 VV=54272:POKEVV+23,0:POKEVV+6,240
5300 POKEVV+1,4:POKEVV+5,0:POKEVV+4,33
5310 FORNN=1024TO512STEP-8
5320 POKEVV+1,NN/256:POKEVV+4,NN/256
5330 NEXTNN
5340 POKEVV+4,0:RETURN
5350 VV=54272:POKEVV+24,31:POKEVV+6,0:POKEVV+22,10
5360 POKEVV+6,0:POKEVV+22,10
5370 FORMM=1TO10
5380 POKEVV+1,24:POKEVV+5,51
5390 POKEVV+4,129:FORNN=1TO50
5400 POKEVV+4,0:FORNN=1TO100
5410 POKEVV+1,16:POKEVV+5,21
5420 POKEVV+4,129:FORNN=1TO40
5430 POKEVV+4,0:FORNN=1TO200
5440 NEXTMM:RETURN
5450 PRINT"#####VOUS AVEZ PERDU"
5460 PRINT"POKE44,64:POKE44,64"
5470 PRINT"#####IL FAUT RE"
5480 END

```



Ce programme crée de nouvelles commandes en Basic qui simplifient l'utilisation du "HI-Résolution"-mode. Dans ce mode, on a 320 X 200 points, qu'on peut allumer ou éteindre. Le point (X0,Y0) se trouve en haut de l'écran, à gauche. le programme est écrit entièrement en langage machine. Il occupe les adresses COOOH jusqu'à 02C0H (49152-49856).

Michel JANK

Mode d'emploi:
 Syntaxe des nouvelles commandes: x variant entre 0 et 319, y variant entre 0 et 199.
 !GRAPH: l'ordinateur se trouve en mode "HI-Res".
 !TEXT: l'ordinateur se retrouve en mode normal.
 !CLR: cette commande éteint tous les 64000 points.
 !COLOR a: cette commande met les couleurs du fond et des points.
 a = couleur fond + 16 couleur points. Exemple a = 29 : COLOR 29. Couleur fond = 13: vert clair et couleur points = 16: blanc = 29.
 !SET x,y Allumer un point des coordonnées x et y.
 !RESET x,y Eteindre un point de coordonnées x et y.
 !RVS inversion de tous les points.
 !GSAVE "NOM",a SAVE resp. LOAD d'une image.
 !CLOAD "NOM",a a = 1: cassette, a = 8: disquette.
 Attention, quand il arrive une erreur dans le mode "HI-RES", (par ex. SYNTAX ERROR ou OVERFLOW ERROR), vous ne pouvez pas lire ce qui se trouve écrit sur l'écran. Frappez ensuite: SHIFT CLR et !TEXT pour revenir en mode normal. Après un listing, vous devez trouver l'erreur vous-même. Quand vous ne trouvez pas l'erreur, écarter les commandes !GRAPH et !COLOR. Laisser maintenant passer le programme encore une fois. Le programme se déroule maintenant sans passer dans le mode "HI-RES"; ce qui vous donne l'erreur.
 Si ça ne fonctionne pas la première fois, ne vous découragez pas. Vérifiez si vous n'avez pas oublié le signe "!".

```

60 REM      ENTREE DU PROGRAMME
70 S=0:RESTORE:FOR I=49152TO49856
80 READ X:=S+X*POKE1.X
90 NEXT
100 IFS<0>83298THEI20
110 SYS49152:NEW
120 PRINT"ERREUR DANS DATAS":STOP
1000 REM    DATAS DU PROGRAMME
1001 DATA169,12,141,8,3,169,192,141,9,3,96,234,32,115,0,201,33,240,7,32,121
1002 DATA0,76,231,167,234,76,119,193,234,234,234,234,173,17,208,141,112,193
1003 DATA173,24,208,141,113,193,169,59,241,17,208,169,24,141,24,208,162,16
1004 DATA96,234,234,160,0,162,32,132,253,134,254,152,234,145,253,200,208,251
1005 DATA230,254,202,208,246,96,234,234,234,32,158,183,160,0,169,4,132,253
1006 DATA133,254,138,162,4,145,253,200,208,251,230,254,202,208,246,96,169
1007 DATA0,169,32,132,253,133,254,162,32,177,253,73,255,145,253,200,208,247
1008 DATA230,254,202,208,246,96,169,128,44,169,0,133,151,234,234,234,32,235
1009 DATA183,224,200,176,238,165,21,201,1,144,0,208,238,165,28,201,64,176
1010 DATA234,138,74,74,74,10,168,185,255,192,141,115,193,185,0,193,141,116
1011 DATA193,138,41,7,24,109,115,193,141,115,193,165,20,41,248,141,114,193
1012 DATA234,169,0,109,115,193,133,253,169,32,109,116,193,133,254,24,165,253
1013 DATA109,114,193,133,253,165,254,101,21,133,254,165,20,41,7,73,7,178,189
1014 DATA49,193,160,0,36,151,16,5,73,255,49,253,44,17,253,145,253,96,0,8,64
1015 DATA1,128,2,192,3,0,5,64,6,128,7,192,8,0,10,64,11,128,12,192,13,0,15
1016 DATA64,16,128,17,192,18,0,20,64,21,128,22,192,23,0,25,64,26,128,27,192
1017 DATA28,0,39,1,2,4,8,16,32,64,128,234,234,234,32,212,225,162,0,160,64
1018 DATA169,0,133,253,169,32,133,254,169,253,133,185,76,216,255,234,234,234
1019 DATA32,212,225,169,1,133,185,169,0,76,213,255,169,27,141,17,208,169,21
1020 DATA141,24,208,76,68,229,234,234,155,21,96,1,0,0,234,32,115,0,201,67
1021 DATA240,28,201,7,240,66,201,82,208,3,76,15,194,201,83,208,3,76,87,194
1022 DATA201,84,240,3,76,164,194,76,116,194,32,115,0,201,79,240,3,76,8,175
1023 DATA32,115,0,201,76,240,3,76,8,175,32,115,0,201,176,240,3,76,8,175,32
1024 DATA115,0,32,81,192,234,234,234,76,174,167,32,115,0,201,147,240,11,201
1025 DATA149,240,16,201,82,240,21,76,8,175,32,115,0,32,82,193,76,174,167,32
1026 DATA115,0,32,57,193,76,174,167,32,115,0,201,65,240,3,76,8,175,32,115
1027 DATA0,201,80,240,3,76,8,175,32,115,0,201,72,240,3,76,8,175,32,30,192
1028 DATA32,115,0,76,174,167,32,115,0,201,69,240,26,201,86,240,3,76,8,175
1029 DATA32,115,0,201,83,240,3,76,8,175,32,109,192,32,115,0,76,174,167,32
1030 DATA115,0,201,83,240,3,76,8,175,32,115,0,201,69,240,3,76,8,175,32,115
1031 DATA0,201,84,240,3,76,8,175,32,115,0,32,134,192,76,174,167,32,115,0,201
1032 DATA69,240,3,76,8,175,32,115,0,201,84,240,3,76,8,175,32,115,0,32,137
1033 DATA192,76,174,167,32,115,0,201,69,240,3,76,8,175,32,115,0,201,89,240
1034 DATA3,76,8,175,32,115,0,201,84,240,3,76,8,175,32,97,193,32,115,0,76,174
1035 DATA167,234,234,234,234,234,234,234,234,201,156,240,3,76,8,175,32
1036 DATA115,0,201,71,240,3,76,8,175,32,60,192,32,115,0,76,174,167,234,234
1037 DATA234

```



COMMODORE 64

Suite page 31



DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

REVENDEURS
NOUS POUVONS VOUS FOURNIR TOUS LES LOGICIELS DE CETTE PAGE A UN TARIF PREFERENTIEL. N'HE-SITEZ PAS A NOUS CONTACTER AU : 16 (1) 294.28.50.

HEBDOGICIEL SOFTWARE

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

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

SOFT-PARADE

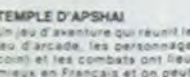


Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !



ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)

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



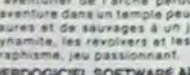
TEMPLE D'APSHAI

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



HEBDOGICIEL SOFTWARE 12 programmes de jeu pour COMMODORE 64 N°1

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



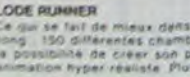
AXIS ASSASSIN

C'est en trois dimensions, ce grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jouable) le plus rapide.



AZTEC

L'aventurier de l'arche perdue, c'est vous ! Un superbe jeu mêlant l'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade où vous pouvez utiliser la dynamique, les réflexes et les machettes que vous avez trouvées. Bon graphique, jeu passionnant.



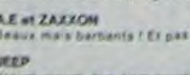
HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1

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



CHOPFLIFTER

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



LODE RUNNER

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



HEBDOGICIEL SOFTWARE 12 programmes de jeu pour CANON X-07 N°1

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



ARCHON

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



BUGABOO

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

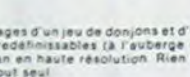


QUEST



HEBDOGICIEL SOFTWARE 12 programmes de jeu pour APPLE II/II+ N°1

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



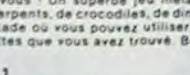
TIME ZONE

Le monde, six disquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace temps de 400 millions d'années avant JC. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bête à Clocopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !



MASK OF THE SUN

Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario. Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fulgurant. Au secours ! En anglais, de course.



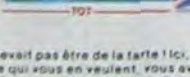
MANOIR DU DR GENIUS

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



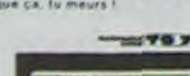
HARD HAT MACK

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



PILOT

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



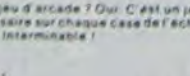
PACMAN & MRS PACMAN

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



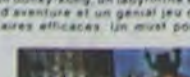
PINBALL CONSTRUCTION

Mesquigne ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les coils, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'incandescence. ... Tilt !



HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1

Rapide, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! Achetez pas, bonjour les dégâts !



HEBDOGICIEL SOFTWARE 12 programmes de jeu pour TI-99 4/A N°1

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



TEXAS INSTRUMENT T-100

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



HEBDOGICIEL SOFTWARE 12 programmes de jeu pour TI-99 4/A N°2

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



SIMULATEURS DE VOL AND C°

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

CHOCOS DES MULTINATIONALES et MANAGER

Votre pied c'est le tic, le business, la bourse et les comptes d'exploitation ? Ces logiciels sont faits pour vous !

HUBERT

Bonne version de O'bert et pas chère du tout.

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°1

Des jeux de réflexion comme Toad, Puzzle ou Solitaire, en passant par les classiques Poker, Omaha ou Cesse-brique aux jeux d'arcade comme Bomber, Missile et Missus impossible, il vous faudra de longues heures pour essayer ces douze jeux et des semaines pour en venir à bout. Si vous êtes fatigués, demandez vous avec une partie de Pêche ou avec Achille et sa taupe.

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°2

Le basic attendu du Texas est présent, et cela se voit dans les deux programmes de ce logiciel : Mister Frog, Commando, Bowling et Crocodile savent non rien à enlever aux modules dont ils s'inspirent. Roland Garros vous permettra de monter au filet, de faire des smashes et de devenir le champion de tennis, le monde nous envoie la Grande Bouffe, Monkscha, Mortelle randonnée, Tunnel, Superman et Romeo et Juliette sont des créations originales et nous vous laissons la surprise de leur découverte. C'est un très joli jeu d'aventure à l'échelle.

ZAXXON

Beaux mais barbant ! Et pas donné !

JEEP

Vroom-vroom, bon-bon-tyum sur la route. Bien fichu et marrant !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1

Cette petite machine n'a pas fini de nous étonner, voilà qu'elle rivalise avec les grandes : un mur de briques, un donkey-kong, un labyrinthin en trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un génial jeu de l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces, un mot pour 150 francs.

BUGABOO SPECTRUM

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

QUEST DISKETTES

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

JEEP

Vroom-vroom, bon-bon-tyum sur la route. Bien fichu et marrant !

SINDICA ZX Spectrum

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

LONICIELS

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

UNICITE NOMADES

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

LE CHATEAU DU DIABLE

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

Modèle I ou III. Dessinez sans problème et sans crayon des formes géométriques en deux ou trois dimensions, c'est facile. Un TRS 80 et ce programme suffiront! Un mode d'emploi, très simple d'ailleurs, est dans le programme.

```
16 CLS:PRINT0276,"G E O M E T R I E":PRINT:PRINT
17 PRINT"CE PROGRAMME VOUS PERMETTRA DE VOIR ET DE CALCULER QUELQUES FIGURES
GEOMETRIQUES"
```



FIGURES

```

146 INPUT "UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
147 IFC=1THEN139ELSE22
148 CLS:PRINT@20,"SURFACE D'UN TORE.."
149 PRINT@223,"!"*PRINT@297,"!"*PRINT@415,"!"*PRINT@543,"!"*PRINT@585,"*-")*PRI
NTE607,"!----->"
150 PRINT@651,"k"*PRINT@671,"!" r"
151 GOSUB340
152 IFZ1=24THEN259
153 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE....S=4*3.1415C2*k*r"
154 INPUT"ENTRER k ET r AVEC LA MEME UNITE";K,A#;R,A#
155 S=4*3.1415C2*K*R
156 PRINT"LA SURFACE EST DE "S;A#;"C2=4*3.1415*"K"*R
157 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
158 IFC=1THEN143ELSE22
159 CLS:PRINT@20,"SURFACE D'UNE PARABOLE.."
160 PRINT@82,"Y":PRINT@95,CHR$(160)+CHR$(176)+CHR$(184)+STRING$(4,188)
161 PRINT@145,"!"*PRINT@154,CHR$(176)+CHR$(188)+CHR$(188)+STRING$(10,191)*PRINTE
210,"!"*PRINT@214,CHR$(160)+CHR$(184)+CHR$(190)+STRING$(14,191)*PRINT@274,"!"*PR
INT@277,CHR$(184)+STRING$(17,191)*PRINT@338,"!"*PRINT@340,CHR$(170)+STRING$(18,1
91)
162 PRINT@399,"----> X"
163 PRINT@466,"!"*PRINT@530,"!"*PRINT@594,"!"*PRINT@658,"!"
164 GOSUB366
165 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE.....S=X*Y*(2/3)"
166 INPUT"ENTRER X ET Y AVEC LA MEME UNITE";X,A#;Y,A#
167 S=(2/3)*X*Y
168 PRINT"LA SURFACE EST DE "S;A#;"C2=";X;"*";Y;"*(2/3)"
169 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
170 IFC=1THEN159ELSE22
171 CLS:PRINT@20,"SURFACE D'UN TRAPEZE.."
172 PRINT@157,"A":PRINT@232,"---":PRINT@298,"!"*PRINT@362,"!"*PRINT@426,"!"*PR
INT@490,"!"*PRINT@534,"!"*PRINT@618,"!"*PRINT@682,"-"*PRINT@731,"B"
173 GOSUB372
174 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE....S=h*(A+B)/2)"
175 INPUT"ENTRER A B ET h AVEC LA MEME UNITE";A,A#;B,A#;H,A#
176 S=h*(A+B)/2
177 PRINT"LA SURFACE EST DE "S;A#;"C2=";H;"*(("A;"+"B");)/2)"
178 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
179 IFC=1THEN171ELSE22
180 CLS:PRINT@20,"SURFACE D'UN TRIANGLE.."
181 PRINT@406,"a":PRINT@735,"b"
182 GOSUB381
183 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE....S=(A*B)/2"
184 INPUT"ENTRER a ET b AVEC LA MEME UNITE";A,A#;B,A#
185 S=(A*B)/2
186 PRINT"LA SURFACE EST DE "S;A#;"C2="(A;"B");/2)"
187 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
188 IFC=1THEN180ELSE22
189 CLS:PRINT@20,"SURFACE D'UNE ELLIPSE.."
190 PRINT@414,"i-----":PRINT@478,"!" a:"PRINT@542,"! b"
PRINT@606,"!"*PRINT@670,"!"
191 GOSUB386
192 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE....S=3.1416*a*b"
193 INPUT"ENTRER a ET b AVEC LA MEME UNITE";A,A#;B,A#
194 S=3.1415*A*B
195 PRINT"LA SURFACE EST DE "S;A#;"C2=3.1415*"A;"*";B"
196 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
197 IFC=1THEN189ELSE22
198 CLS:PRINT@20,"VOLUME D'UN CUBE.."
199 PRINT@463,"a":PRINT@730,"a":GOSUB392
200 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE...V=a*a*a"
201 INPUT"ENTRER a AVEC L'UNITE";A,A#
202 V=A^3
203 PRINT"LE VOLUME EST DE "V;A#;"C3=";A;"*";A;"*";A"
204 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
205 IFC=1THEN198ELSE22
206 CLS:PRINT@20,"VOLUME D'UN PARALLELEPIPEDE.."
207 PRINT@281,"A":PRINT@435,"H":PRINT@731,"B"
208 GOSUB406
209 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE....S=H*A*B"
210 INPUT"ENTRER H A ET B AVEC LA MEME UNITE";H,A#;A,A#;B,A#
211 V=H*A*B
212 PRINT"LE VOLUME EST DE "V;A#;"C3=";H;"*";A;"*";B"
213 INPUT"UN AUTRE CALCU TAPER 1 SINON 0";C
214 IFC=1THEN206ELSE22
215 CLS:PRINT@20,"VOLUME D'UN CYLINDRE.."
216 GOSUB297
217 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE...V=H*(3.1415*R*R)"
218 INPUT"ENTRER H ET R AVEC LA MEME UNITE";H,A#;R,A#
219 V=H*3.1415*R^2
220 PRINT"LE VOLUME EST DE "V;A#;"C3=";H;"*(3.1415*"R;"*";R);)"
221 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
222 IFC=1THEN215ELSE22
223 CLS:PRINT@20,"VOLUME D'UNE SPHERE.."
224 GOSUB283
225 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE ....V=(4/3)*3.1415*R^3"
226 INPUT"ENTRER R AVEC L'UNITE ";R,A#
227 V=(4/3)*3.1415*R^3
228 PRINT"LE VOLUME EST DE "V;A#;"C3=(4/3)*3.1415*"R;"*";R;"*";R;"^3"
229 INPUT"UN AUTRE CALCUL 1 SINO 0";C
230 IFC=1THEN223ELSE22
231 CLS:PRINT@20,"VOLUME D'UNE PYRAMIDE.."
232 GOSUB420
233 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE ....V=(h*b*b)/3"
234 INPUT"ENTRER b ET h AVEC LA MEME UNITE";B,A#;H,A#
235 V=(H*B*B)/3
236 PRINT"LE VOLUME EST DE "V;A#;"C3="(H;"B;"*";B);)/3"
237 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
238 IFC=1THEN231ELSE22
239 CLS:PRINT@20,"VOLUME D'UN CONE .."
240 GOSUB440
241 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE ....V=(h*pi*r*r)/3"
242 INPUT"ENTRER h ET r AVEC LA MEME UNITE";H,A#;R,A#
243 V=(H*3.1415*R^2)/3
244 PRINT"LE VOLUME EST DE "V;A#;"C3="(H;"R;"*";R);"^2"/3"
245 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
246 IFC=1THEN239ELSE22
247 CLS:PRINT@20,"VOLUME D'UNE ZONE SPHERIQUE.."
248 PRINT@287,"a"
249 GOSUB120
250 PRINT@542,"b"
251 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE...V=(3.1415*h/6)*(
(3*a^2)+(3*b^2)+h^2))"
252 INPUT"ENTRER h a ET b AVEC L'UNITE";H,A#;A,A#;B,A#
253 V=(3.1415*H/6)*(3*A^2+(3*B^2)+(H^2))
254 PRINT"LE VOLUME EST DE "V;A#;"C3=(3.1415*"H;"*/6 *(
(3*"A;"^2)+(3*"B;"^2)+H^2))"
255 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
256 IFC=1THEN247ELSE22
257 CLS:PRINT@20,"VOLUME D'UN TORE.."
258 GOSUB149
259 PRINT@769,"VOICI LA FORMULE.....V=2*3.1415C2*r*k*C2
260 INPUT"ENTER r ET k AVEC LA MEME UNITE";R,A#;K,A#
261 V=2*3.1415C2*R*K^2
262 PRINT"LE VOLUME EST DE "V;A#;"C3=2*3.1415C2*"R"*K"C2"
263 INPUT"UN AUTRE CALCUL TAPER 1 SINON 0";C
264 IFC=1THEN257ELSE22
265 F=R:PRINT@403,"A":PRINT@429,"a":PRINT@596,"a":PRINT@736,"b"
266 FORV=43TO98:GETCX,V:NEXTV

```

```

267 X=86:FOR=BT030:SET(X,Y):NEXTX
268 Y=30:FORX=36T040STEP-1:SET(X,Y):NEXTX
269 X=43:FORY=30T080STEP-1:SET(X,Y):NEXTX
270 RETURN
271 PRINT836,"a":PRINT839,"b":PRINT844,"b":PRINT8672,"a"
272 Y=7:FORX=16T0113:SET(X,Y):NEXTX
273 X=113:FORY=7T029:SET(X,Y):NEXTX
274 Y=29:FORX=113T0165STEP-1:SET(X,Y):NEXTX
275 X=16:FORY=29T075STEP-1:SET(X,Y):NEXTX
276 RETURN
277 PRINT8415,"#----->":PRINT8484,"n"
278 FORG=8T06.28STEP0.050
279 X=COS(G)*20:Y=SIN(G)*10
280 SET(64+X,19+Y)
281 NEXTG
282 RETURN
283 PRINT8415,"#----->":PRINT8427,"n"
284 FORG=8T06.28STEP0.050
285 X=COS(G)*20:Y=SIN(G)*10
286 SET(64+X,19+Y)
287 NEXTG
288 FORG=8T0 3.14 STEP0.050
289 X=COS(G)*20:Y=SIN(G)*5
290 SET(64+X,19+Y)
291 NEXTG
292 FORG=3.14T06.28STEP0.1
293 X=COS(G)*20:Y=SIN(G)*5
294 SET(64+X,19+Y)
295 NEXTG
296 RETURN
297 PRINT8221,"n #----->":PRINT8236,"---":PRINT8301,"!":PRINT8365,"!":PRINT84
29,"! h":PRINT8493,"!":PRINT8557,"!":PRINT8620,"---"
298 FORG=8T06.28STEP0.05
299 X=COS(G)*20:Y=SIN(G)*5
300 SET(64+X,19+Y)
301 NEXTG
302 FORG=8T03.14STEP0.05
303 X=COS(G)*20:Y=SIN(G)*5
304 SET(64+X,29+Y)
305 NEXTG
306 FORG=3.14T06.28STEP0.1
307 X=COS(G)*20:Y=SIN(G)*5
308 SET(64+X,29+Y)
309 NEXTG
310 FORG=10 T028
311 SET(83,G):SET(44,G)
312 NEXTG
313 RETURN
314 FORN=1T070
315 READ X,Y
316 IFN=70THENSET(X,Y)
317 NEXTN
318 DATA13,34,14,33,14,32,109,34,109,33,109,32
319 DATA15,31,15,30,15,29,108,31,108,30,108,29
320 DATA16,28,17,27,17,26,18,25,107,28,106,27,106,26,105,25
321 DATA19,24,20,23,21,22,22,21,23,21,104,24,103,23,102,22,101,21,100,21
322 DATA24,20,25,19,26,19,27,18,28,18,29,17,30,17,31,16,32,16,33,16
323 DATA99,20,98,19,97,19,96,18,95,18,94,17,93,17,92,16,91,16,90,16
324 DATA94,15,35,15,36,15,37,14,38,14,39,14,40,13,41,13,42,13,43,13
325 DATA89,15,88,15,87,15,86,14,85,14,84,14,83,13,82,13,81,15,80,13
326 FORM=44T051:FORV=79T072STEP-1
327 SET(W,12):SET(V,12)
328 NEXTV:NEXTM
329 FORM=32T071
330 SET(W,11)
331 NEXTW
332 RETURN
333 PRINT8227,"-----" :PRINT8276,CHR$(176)+CHR$(176)+STRING$(4,188)
+STRING$(18,191)+STRING$(4,188)+CHR$(176)+CHR$(176)
334 PRINT8310,"!":PRINT8335,CHR$(160)+CHR$(176)+CHR$(188)+STRING$(25,1
91)+CHR$(189)+CHR$(188)+CHR$(176)
335 PRINT8374,"! h":PRINT8396,CHR$(160)+CHR$(184)+CHR$(190)+STRING$(32,191)+CHR$(
189)+CHR$(180)+CHR$(144):PRINT8438,"!"
336 PRINT8468,STRING$(38,131):PRINT8500,"---":PRINT8680,"n":PRINT8735,"#-----
>")
337 RESTORE
338 GOSUB314
339 GOTO142
340 FORG=8T06.28STEP0.1
341 X=COS(G)*10:Y=SIN(G)*5
342 SET(20+X,29+Y)
343 NEXT
344 FORG=8T06.28STEP0.1
345 X=COS(G)*10:Y=SIN(G)*5
346 SET(187+X,29+Y)
347 NEXT
348 RESTORE
349 FORN=1T0177:READX,Y:IFN=71THENSET(X,Y)
350 NEXT
351 DATA20,23,21,22,22,22,23,22,23,21,24,21,25,21,26,20,27,20,28,20
352 DATA29,20,30,19,31,19,32,19,33,19,34,18,35,18,36,18,37,18
353 DATA38,17,39,17,40,17,41,17,42,17,43,17,44,16,45,16,46,16
354 DATA47,16,48,16,49,16,50,16,51,16,52,16,53,16,54,16,55,16,56,16
355 DATA34,26,35,26,36,25,37,25,38,25,39,24,40,24,41,24,42,24
356 DATA43,24,44,23,45,23,46,23,47,23,48,23,49,23,50,23,51,23,52,23
357 DATA96,27,95,27,94,26,93,26,92,26,91,25,90,25,89,25,88,25
358 DATA87,24,86,24,85,24,84,24,83,24,82,23,81,23,80,23,79,23
359 DATA78,23,77,23,187,23,186,23,185,22,184,22,183,21,182,21
360 DATA181,21,180,20,99,20,98,20,97,19,96,19,95,19,94,19
361 DATA93,18,92,18,91,18,90,18,89,17,88,17,87,17,86,17,85,17
362 DATA84,17,83,16,82,16,81,16,80,16,79,16,78,16,77,16,76,16
363 FORZ=75T052STEP-1:SET(Z,15):NEXTZ
364 FORZ=76T051STEP-1:SET(Z,22):NEXTZ
365 RETURN
366 FORG=1.57T04.71STEP0.02
367 X=COS(G)*45:Y=SIN(G)*15
368 SET(85+X,18+Y)
369 X=85+X:Y=18+Y
370 NEXT
371 RETURN
372 FORX=36T077:SET(X,18):NEXTX
373 FORX=19T082:SET(X,30):NEXTX
374 Z=(36-19)/(30-18)
375 FORY=18T038
376 X=36-INT(Z*(Y-18)):SET(X,Y):NEXTX
377 Z=(76-82)/(30-18)
378 FORY=18T038
379 X=76-INT(Z*(Y-18)):SET(X,Y):NEXTX
380 RETURN
381 FORX=50T075:SET(X,30):NEXTX
382 FORY=5T030:SET(X,5):NEXTX
383 X=50:Y=5
384 FORN=8T025:SET(X,Y):X=X+1:Y=Y+1:NEXTN
385 RETURN
386 FORG=8T06.28STEP0.02
387 X=COS(G)*45:Y=SIN(G)*15
388 SET(60+X,18+Y)
389 X=60+X:Y=18+Y
390 NEXT
391 RETURN
392 FORX=33T070:SET(X,13):NEXTX
393 FORX=40T077:SET(X,6):NEXT
394 FORX=33T070:SET(X,31):NEXT
395 FORX=40T077STEP2:SET(X,24):NEXT
396 FORY=13T031:SET(33,Y):NEXT
397 FORY=13T031:SET(70,Y):NEXT
398 FORY=6T024STEP2:SET(40,Y):NEXT
399 FORY=6T024:SET(77,Y):NEXT
400 A=40:B=6:C=77:D=6:E=77:F=24:G=40:H=24
401 FORS=1T07
402 SET(A,B):SET(C,D):SET(E,F):SET(G,H)
403 A=A-1:B=B+1:C=C-1:D=D+1:E=E-1:F=F+1:G=G-1:H=H+1
404 NEXTS
405 RETURN
406 FORX=25T0180:SET(X,6):NEXTX
407 FORX=18T030:SET(X,13):NEXTX
408 FORX=18T030:SET(X,31):NEXTX
409 FORX=25T0180STEP2:SET(X,24):NEXTX
410 FORY=13T031:SET(18,Y):NEXTX
411 FORY=13T031:SET(93,Y):NEXTX
412 FORY=6T024STEP2:SET(25,Y):NEXTX

```



35

MEMOTEST

Combien parmi nous peuvent-ils se vanter d'avoir une mémoire infallible ? Très peu, sans doute. Mais nombreux sont ceux qui, au contraire, se plaignent de n'avoir AUCUNE mémoire. On distingue généralement chez l'être humain deux sortes de mémoires: la mémoire immédiate et la mémoire à long terme. Selon Roger MEETHAM, la première apparaît dans notre ap-

titude à répéter une suite de chiffre dès la première audition, la longueur de cette suite étant la même pour chacun d'entre nous. Laissant de côté la mémoire à long terme, nous ne nous occuperons aujourd'hui que de la mémoire immédiate, et nous allons essayer de la tester.

Francis LERMIER



Ce programme n'est qu'un jeu, disons-le tout de suite. L'ordinateur va faire apparaître à l'écran une suite de chiffres: d'abord 1, puis deux, puis trois, etc... jusqu'à trente. Après chaque apparition, la séquence ne restera visible que quelques secondes. Il faudra bien vite vous la mettre en tête, puis la répéter à l'ordinateur. Si vous ne vous êtes pas trompé, vous marquerez autant de points qu'il y avait de chiffres dans la séquence, et l'ordinateur vous proposera la même suite, mais avec un chiffre de plus.

Cet exercice est plus simple que celui évoqué par R. MEETHAM, puisque seul le dernier chiffre vous sera tout à fait étranger, et vous devriez pouvoir recomposer une séquence de huit à douze chiffres sans trop de problèmes. Mais au delà, il vous faudra sans doute un peu d'entraînement. Et comme aucun jeu n'est totalement innocent, vous vous surprendrez bien vite à chercher des trucs comme: grouper les chiffres par trois ou quatre, détecter les chiffres remarquables par leur fréquence ou leur absence... Bref, vous vous initierez (si ce n'est déjà fait) à la mnémotechnie, comme monsieur JOURDAIN faisant de la prose... Tout naturellement! Et si, à la fin de la partie, vous

n'avez pas vraiment le sentiment d'avoir amélioré votre mémoire, j'ose espérer toutefois, que vous aurez passé un bon moment. Encore un mot, aucune des personnes auxquelles j'ai proposé ce petit jeu n'a pu recomposer une suite de trente chiffres. Peut-être y arriverez-vous?

```
10 CLEAR 200 : CLS : PRINT CHR$(23) : RANDOM
20 PRINT @ 472, "MEMOTEST"
30 PRINT @ 404, STRING$(12,131) : PRINT @ 532, STRING$(12,131)
40 FOR X = 15764 TO 15828 STEP 64 : POKE X, 191 : POKE X + 22, 1
50 : NEXT
50 PRINT @ 900, "JE VOUS EXPLIQUE LE JEU " :
60 INPUT X$ : IF LEFT$(X$,1) = "O" THEN 90
70 IF LEFT$(X$,1) = "N" THEN 100
80 PRINT @ 980, " (OUI OU NON) " : GOTO 60
90 PRINT @ 980, " ALLONS-Y. " : GOSUB 540 : GOTO 470
100 PRINT @ 980, " FRIMEUR !! " : GOSUB 540
110 CLS : PRINT CHR$(23)
120 PRINT @ 128, "Combien etes-vous (1 à 4) " : INPUT J : ON J
GOTO 130, 140, 140, 140 : GOTO 120
130 PRINT @ 256, "Votre nom : " : INPUT N$(1) : GOTO 160
140 PRINT @ 256, "Vos noms : "
150 FOR N = 1 TO J : INPUT N$(N) : NEXT
160 PRINT @ 594, "merci." : GOSUB 540
170 FOR N = 1 TO J : S(N) = 0 : NEXT
180 CLS : PRINT CHR$(23) : PRINT @ 0, N$(1) : PRINT @ 32, N$(2)
: PRINT @ 832, N$(3) : PRINT @ 864, N$(4)
190 FOR X = 320 TO 768 STEP 128 : PRINT @ X, STRING$(32,131) :
: NEXT
200 FOR M = 1 TO 3 : PRINT @ 272, CHR$(30) : READ M$(M) : PRI
NT @ 272, M$(M) : GOSUB 540 : GOSUB 540
210 FOR N = 1 TO J
220 J$ = "" : PRINT @ 272, CHR$(30) : PRINT @ 384, CHR$(30)
:
230 PRINT @ 272, N$(N) : " JOUE " :
240 FOR C = 1 TO 30
250 J1$ = CHR$( RND ( 10 ) + 47 )
```

LISTE DES PRINCIPALES VARIABLES

```
J : NOMBRE DE JOUEURS
N : INDICES DES JOUEURS (DE 1 A J)
N$(N) : Noms des JOUEURS
S(N) : SCORES DES JOUEURS
M : COMPTEUR DE MANCHES
M$(M) : INTITULES DES MANCHES, LUS EN DATA ("Premiere
manche", "deuxieme manche", "la belle")
C : NOMBRE DE CHIFFRES CONTENUS DANS LA SEQUENCE
J0 : SUITE DE CHIFFRES PROPOSES PAR L'ORDINATEUR
J1$ : CHIFFRE AJOUTE A LA SEQUENCE PAR L'ORDINATEUR,
APRES UNE REPONSE EXACTE
J2$ : REPONSE DU JOUEUR
T,T1 : VARIABLES SERVANT DANS LES BOUCLES DE TEMPORISATION
```

```
260 J$ = J$ + J1$
270 PRINT @ 384, J$ :
280 PRINT @ 640, CHR$(30) : PRINT @ 536, CHR$(30) : GOSUB
550
290 IF C ( ) 1 THEN 310
300 PRINT @ 536, "ON Y VA " : INPUT X$ : PRINT @ 576, STRING$(
32,131) :
310 PRINT @ 384, STRING$(C,191) :
320 PRINT @ 536, CHR$(30) : PRINT @ 536, "A VOUS : " :
330 PRINT @ 640, : INPUT J2$ : PRINT @ 704, STRING$(32,131) :
340 IF J2$ = J$ THEN PRINT @ 536, "GAGNE !" : GOSUB 410 : GOS
UB 540 : GOTO 360
350 IF J2$ ( ) J$ THEN PRINT @ 536, "PERDU !" : PRINT @ 384, J
$ : GOSUB 540 : GOTO 370
360 NEXT C
370 NEXT N
380 NEXT M
390 PRINT @ 272, CHR$(30) : PRINT @ 272, : INPUT "UNE AUTRE
PARTIE " : X$ : RESTORE : IF LEFT$(X$,1) = "O" THEN 170
400 CLS : PRINT CHR$(23) : PRINT @ 464, "A LA PROCHAINE." : GOS
UB 540 : GOTO 570
410 S(N) = S(N) + C
420 ON N GOTO 430, 440, 450, 460
430 PRINT @ 64, S(N) : RETURN
440 PRINT @ 96, S(N) : RETURN
450 PRINT @ 896, S(N) : RETURN
460 PRINT @ 928, S(N) : RETURN
470 CLS
480 PRINT @ 73, "MEMOTEST vous permet d'entraîner votre mémoire."
490 PRINT @ 197, "Je vous presente, pendant quelques secondes, u
ne sequence de un, deux, trois... jusqu'a 30 chiffres."
500 PRINT @ 325, "Je cache ensuite cette sequence, et vous devez
la reconstituer de memoire."
510 PRINT @ 453, "Si vous reussissez, vous marquez des points, e
t j'ajoute un chiffre. Si vous tenez jusqu'a 30, vous etes vraie
nt tres fort."
520 PRINT @ 581, "J'accepte jusqu'a quatre joueurs, pour deux ma
nches et la belle."
530 PRINT @ 777, "Si vous etes pret(e)(s), tapez 'ENTER'"
: INPUT X : GOTO 110
540 FOR T = 1 TO 500 : NEXT : RETURN
550 T1 = C : IF T1 ( 4 THEN T1 = 4
560 FOR T = 1 TO 200 * T1 : NEXT : RETURN
570 CLS : END
580 DATA PREMIERE MANCHE,DEUXIEME MANCHE,LA BELLE
```

GEOMETRIE

Suite de la page 34

```
413 FOR Y=67024 TO 67024 : SET(X,1) : NEXT Y
414 A=25 : B=6 : C=100 : D=6 : E=25 : F=24 : G=100 : H=24
415 FOR S=1 TO 7
416 SET(A,B) : SET(C,D) : SET(E,F) : SET(G,H)
417 A=A-1 : B=B+1 : C=C-1 : D=D+1 : E=E-1 : F=F+1 : G=G-1 : H=H+1
418 NEXT S
419 RETURN
420 PRINT @ 103, "I" : PRINT @ 247, "I" : PRINT @ 311, "I"
: PRINT @ 375, "I" : h"
421 PRINT @ 439, "I" : PRINT @ 503, "I" : PRINT @ 564, "I" : PRINT @ 608, "I"
422 T(1)=63 : T(2)=63 : T(3)=63 : T(4)=63 : T(5)=37 : T(6)=51 : T(7)=103 : T(8)=89 : U(1)=4 : U(2)
=4 : U(3)=4 : U(4)=4 : U(5)=33 : U(6)=25 : U(7)=25 : U(8)=33 : W(1)=103 : W(2)=89 : W(3)=51 : W(4)=3
7 : W(5)=51 : W(6)=103 : W(7)=89 : W(8)=37
423 Z(1)=25 : Z(2)=33 : Z(3)=25 : Z(4)=33 : Z(5)=25 : Z(6)=25 : Z(7)=33 : Z(8)=33
424 FOR D=1 TO 3 : XA=T(D) : YA=U(D) : XB=W(D) : YB=Z(D)
425 GOSUB 847
426 NEXT D
427 X=XA : Y=YB : SET(X,Y)
428 IF XA<XB THEN XI=1 ELSE XI=-1
429 IF YA<YB THEN YI=1 ELSE YI=-1
430 DX=ABS(XA-XB) : DY=ABS(YA-YB)
431 IF DX<DY THEN SE440
432 CU=DX/2
433 FOR I=1 TO DX
434 X=X+XI : CU=CU+DY
435 IF CU>=DY THEN SE440
436 CU=CU-DY : Y=Y+YI
437 SET(X,Y)
438 NEXT I
439 RETURN
440 CU=DY/2
441 FOR I=1 TO DY
442 Y=Y+YI : CU=CU+DX
443 IF CU>=DX THEN SE440
444 CU=CU-DX : X=X+XI
445 SET(X,Y)
446 NEXT I
447 RETURN
448 PRINT @ 103, "I" : PRINT @ 247, "I" : PRINT @ 311, "I"
: PRINT @ 375, "I" : PRINT @ 439, "I" : PRINT @ 503, "I" : PRINT @ 564, "I" : PRINT @ 608, "I"
449 T(1)=63 : U(1)=4 : W(1)=103 : Z(1)=25 : T(2)=63 : U(2)=4 : W(2)=89 : Z(2)=33
450 FOR D=1 TO 3 : XA=T(D) : YA=U(D) : XB=W(D) : YB=Z(D)
451 GOSUB 847
452 NEXT D
453 FOR G=0.001 TO 0.28 STEP 0.03
454 X=CU : Y=CU : SET(X,Y) : SINK(X,Y)
455 SET(X,Y) : SINK(X,Y)
456 NEXT G
457 RETURN
```



CINEMA

Suite de la page 35

```
515 GOSUB 800
520 PRINT @ 153, CHR$(23) : I
525 GOSUB 800
530 C=2 : P1=P1+C : LO=LEN(R1$(I))
540 CLS
545 GOSUB 800
550 ON I GOSUB 1000,2000,3000,4000,5000,6000,7000,8000,9000,10000
560 IF C=1 THEN PO$="POINT" ELSE PO$="POINTS"
570 PRINT @ 770, CHR$(31) : GOSUB 800 : PRINT "POUR" : C/PO$
580 PRINT " " :
585 GOSUB 800
590 FOR J=1 TO LO
600 PRINT @ 128, CHR$(J,1) :
610 GOSUB 820
620 NEXT J
625 PRINT
630 INPUT RE$
```

```
635 IF RIGHT$(RE$,1) = " " RE$=LEFT$(RE$,LO)
640 IF RE$=R1$(I) PO=PO+C : GOTO 715
650 PRINT @ 902, LO, "???" :
655 GOSUB 800
660 IF C=2 C=1 : GOTO 540
670 PRINT @ 898, CHR$(31) :
680 FOR J=1 TO LO
690 PRINT @ 128, CHR$(J,1) :
700 GOSUB 820
710 NEXT J
715 GOSUB 800
720 PRINT @ 900, LO, R2$(I) :
725 GOSUB 800
730 IF PO=1 OR PO=0 PO$="POINT" ELSE PO$="POINTS"
740 PRINT @ 128, "PO,PO$ : SUR" : P1
745 GOSUB 800
750 NEXT I
760 CLS
770 PRINT @ 456, CHR$(23) : "VOUS AVEZ " : PO : " SUR " : P1
780 GOTO 780
790 ***** BOUCLES DE TEMPORISATION *****
800 FOR L=1 TO 500 : NEXT L : RETURN
810 FOR L=1 TO 1000 : NEXT L : RETURN
820 FOR L=1 TO 25 : NEXT L : RETURN
830 D1$=INKEY$
840 D2$=INKEY$ : IF D2$="" GOTO 860
850 IF ASC(D2$)>13 GOTO 860
860 RETURN
900 ***** TITRES DE FILMS *****
901 DATA "LES QUATRE CENTS COUPS", "DE FRANCOIS TRUFFAUT"
902 DATA "UNE ETOILE EST NEE", "DE GEORGE CUKOR"
903 DATA "LE TRAIN SIFFLERA TROIS FOIS", "DE FRED ZINNEBMAN"
904 DATA "LE MILLION", "DE RENE CLAIR"
905 DATA "FAHRENHEIT 451", "DE FRANCOIS TRUFFAUT"
906 DATA "LES 39 MARCHES", "D'ALFRED HITCHCOCK"
907 DATA "Z", "DE COSTA-GAVRAS"
908 DATA "YOYO", "DE PIERRE ETIAX"
909 DATA "CRIS ET CHUCHOTEMENTS", "DE INGMAR BERGMAN"
910 DATA "HUIT ET DEMI", "DE FEDERICO FELLINI"
990 ***** SOUS-PROGRAMMES FILMS *****
1000 IF C=1 PRINT @ 128, "PETIT CONSEIL : ESSAYEZ DE LES COMPTER !!!" : GOSUB 810 :
PRINT @ 128, CHR$(30)
1010 BO$=" BOUM "
1020 FOR M=1 TO 400
1025 HA=RND(1012)
1030 PRINT @ 128, BO$ :
1040 NEXT M
1045 GOSUB 800
1050 LE$="... .."
1060 RETURN
1999 *****
2000 FOR M=1 TO 25
2010 HA=RND(319)
2020 PRINT @ 128, CHR$(42) :
2030 NEXT M
2035 GOSUB 810
2040 HA=RND(319)
2050 IF PEEK(15360+HA)=42 GOTO 2040
2060 IF C=2 GOTO 2140
2070 PRINT @ 706, "ATTENTION !!!" :
2075 GOSUB 810
2080 FOR M=1 TO 14
2090 PRINT @ 128, CHR$(91) :
2100 GOSUB 820
2110 PRINT @ 128, CHR$(32) :
2120 GOSUB 820
2130 NEXT M
2140 PRINT @ 128, CHR$(42) :
2145 GOSUB 810
2150 LE$="... .."
2160 RETURN
2999 *****
3000 FOR M=512 TO 575
3010 PRINT @ 128, CHR$(176) :
3020 PRINT @ 128, CHR$(131) :
3030 NEXT M
3040 FOR M=577 TO 639 STEP 2
3050 PRINT @ 128, CHR$(149) :
```

Le numéro de la rentrée sera en vente chez votre marchand habituel le 31 Août, N° 46, 8 francs.



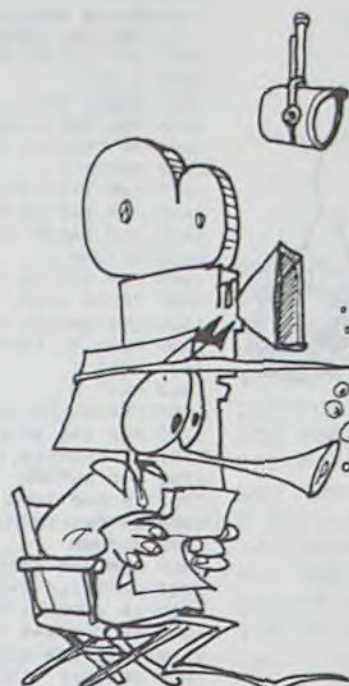
Suite page 37

TANDY TRS 80

CINEMA

Suite de la page 36

Le numéro de la rentrée sera en vente chez votre marchand habituel le 31 Août, N° 46, 8 francs.



```

5000 NEXT M
5005 IF C=1 : GOSUB 800 : PRINT@448,"CA, CE N'EST PAS UNE ECHELLE !!!"
5010 GOSUB 810
5015 PRINT@448,CHR$(30)
5020 TR#=""
5025 FOR M=1 TO 2
5030 FOR M1=1 TO 10
5035 TR#=TR#+CHR$(191)
5040 NEXT M1
5045 TR#=TR#+CHR$(140)
5050 NEXT M
5055 T1#=""
5060 TR#=""
5065 TR#=""
5070 TR#=""
5075 TR#=""
5080 TR#=""
5085 TR#=""
5090 TR#=""
5095 TR#=""
5100 TR#=""
5105 TR#=""
5110 TR#=""
5115 TR#=""
5120 TR#=""
5125 TR#=""
5130 TR#=""
5135 TR#=""
5140 TR#=""
5145 TR#=""
5150 TR#=""
5155 TR#=""
5160 TR#=""
5165 TR#=""
5170 TR#=""
5175 TR#=""
5180 TR#=""
5185 TR#=""
5190 TR#=""
5195 TR#=""
5200 TR#=""
5205 TR#=""
5210 TR#=""
5215 TR#=""
5220 TR#=""
5225 TR#=""
5230 TR#=""
5235 TR#=""
5240 TR#=""
5245 TR#=""
5250 TR#=""
5255 TR#=""
5260 TR#=""
5265 TR#=""
5270 TR#=""
5275 TR#=""
5280 TR#=""
5285 TR#=""
5290 TR#=""
5295 TR#=""
5300 TR#=""
5305 TR#=""
5310 TR#=""
5315 TR#=""
5320 TR#=""
5325 TR#=""
5330 TR#=""
5335 TR#=""
5340 TR#=""
5345 TR#=""
5350 TR#=""
5355 TR#=""
5360 TR#=""
5365 TR#=""
5370 TR#=""
5375 TR#=""
5380 TR#=""
5385 TR#=""
5390 TR#=""
5395 TR#=""
5400 TR#=""
5405 TR#=""
5410 TR#=""
5415 TR#=""
5420 TR#=""
5425 TR#=""
5430 TR#=""
5435 TR#=""
5440 TR#=""
5445 TR#=""
5450 TR#=""
5455 TR#=""
5460 TR#=""
5465 TR#=""
5470 TR#=""
5475 TR#=""
5480 TR#=""
5485 TR#=""
5490 TR#=""
5495 TR#=""
5500 TR#=""
5505 TR#=""
5510 TR#=""
5515 TR#=""
5520 TR#=""
5525 TR#=""
5530 TR#=""
5535 TR#=""
5540 TR#=""
5545 TR#=""
5550 TR#=""
5555 TR#=""
5560 TR#=""
5565 TR#=""
5570 TR#=""
5575 TR#=""
5580 TR#=""
5585 TR#=""
5590 TR#=""
5595 TR#=""
5600 TR#=""
5605 TR#=""
5610 TR#=""
5615 TR#=""
5620 TR#=""
5625 TR#=""
5630 TR#=""
5635 TR#=""
5640 TR#=""
5645 TR#=""
5650 TR#=""
5655 TR#=""
5660 TR#=""
5665 TR#=""
5670 TR#=""
5675 TR#=""
5680 TR#=""
5685 TR#=""
5690 TR#=""
5695 TR#=""
5700 TR#=""
5705 TR#=""
5710 TR#=""
5715 TR#=""
5720 TR#=""
5725 TR#=""
5730 TR#=""
5735 TR#=""
5740 TR#=""
5745 TR#=""
5750 TR#=""
5755 TR#=""
5760 TR#=""
5765 TR#=""
5770 TR#=""
5775 TR#=""
5780 TR#=""
5785 TR#=""
5790 TR#=""
5795 TR#=""
5800 TR#=""
5805 TR#=""
5810 TR#=""
5815 TR#=""
5820 TR#=""
5825 TR#=""
5830 TR#=""
5835 TR#=""
5840 TR#=""
5845 TR#=""
5850 TR#=""
5855 TR#=""
5860 TR#=""
5865 TR#=""
5870 TR#=""
5875 TR#=""
5880 TR#=""
5885 TR#=""
5890 TR#=""
5895 TR#=""
5900 TR#=""
5905 TR#=""
5910 TR#=""
5915 TR#=""
5920 TR#=""
5925 TR#=""
5930 TR#=""
5935 TR#=""
5940 TR#=""
5945 TR#=""
5950 TR#=""
5955 TR#=""
5960 TR#=""
5965 TR#=""
5970 TR#=""
5975 TR#=""
5980 TR#=""
5985 TR#=""
5990 TR#=""
5995 TR#=""
6000 TR#=""
6005 TR#=""
6010 TR#=""
6015 TR#=""
6020 TR#=""
6025 TR#=""
6030 TR#=""
6035 TR#=""
6040 TR#=""
6045 TR#=""
6050 TR#=""
6055 TR#=""
6060 TR#=""
6065 TR#=""
6070 TR#=""
6075 TR#=""
6080 TR#=""
6085 TR#=""
6090 TR#=""
6095 TR#=""
6100 TR#=""
6105 TR#=""
6110 TR#=""
6115 TR#=""
6120 TR#=""
6125 TR#=""
6130 TR#=""
6135 TR#=""
6140 TR#=""
6145 TR#=""
6150 TR#=""
6155 TR#=""
6160 TR#=""
6165 TR#=""
6170 TR#=""
6175 TR#=""
6180 TR#=""
6185 TR#=""
6190 TR#=""
6195 TR#=""
6200 TR#=""
6205 TR#=""
6210 TR#=""
6215 TR#=""
6220 TR#=""
6225 TR#=""
6230 TR#=""
6235 TR#=""
6240 TR#=""
6245 TR#=""
6250 TR#=""
6255 TR#=""
6260 TR#=""
6265 TR#=""
6270 TR#=""
6275 TR#=""
6280 TR#=""
6285 TR#=""
6290 TR#=""
6295 TR#=""
6300 TR#=""
6305 TR#=""
6310 TR#=""
6315 TR#=""
6320 TR#=""
6325 TR#=""
6330 TR#=""
6335 TR#=""
6340 TR#=""
6345 TR#=""
6350 TR#=""
6355 TR#=""
6360 TR#=""
6365 TR#=""
6370 TR#=""
6375 TR#=""
6380 TR#=""
6385 TR#=""
6390 TR#=""
6395 TR#=""
6400 TR#=""
6405 TR#=""
6410 TR#=""
6415 TR#=""
6420 TR#=""
6425 TR#=""
6430 TR#=""
6435 TR#=""
6440 TR#=""
6445 TR#=""
6450 TR#=""
6455 TR#=""
6460 TR#=""
6465 TR#=""
6470 TR#=""
6475 TR#=""
6480 TR#=""
6485 TR#=""
6490 TR#=""
6495 TR#=""
6500 TR#=""
6505 TR#=""
6510 TR#=""
6515 TR#=""
6520 TR#=""
6525 TR#=""
6530 TR#=""
6535 TR#=""
6540 TR#=""
6545 TR#=""
6550 TR#=""
6555 TR#=""
6560 TR#=""
6565 TR#=""
6570 TR#=""
6575 TR#=""
6580 TR#=""
6585 TR#=""
6590 TR#=""
6595 TR#=""
6600 TR#=""
6605 TR#=""
6610 TR#=""
6615 TR#=""
6620 TR#=""
6625 TR#=""
6630 TR#=""
6635 TR#=""
6640 TR#=""
6645 TR#=""
6650 TR#=""
6655 TR#=""
6660 TR#=""
6665 TR#=""
6670 TR#=""
6675 TR#=""
6680 TR#=""
6685 TR#=""
6690 TR#=""
6695 TR#=""
6700 TR#=""
6705 TR#=""
6710 TR#=""
6715 TR#=""
6720 TR#=""
6725 TR#=""
6730 TR#=""
6735 TR#=""
6740 TR#=""
6745 TR#=""
6750 TR#=""
6755 TR#=""
6760 TR#=""
6765 TR#=""
6770 TR#=""
6775 TR#=""
6780 TR#=""
6785 TR#=""
6790 TR#=""
6795 TR#=""
6800 TR#=""
6805 TR#=""
6810 TR#=""
6815 TR#=""
6820 TR#=""
6825 TR#=""
6830 TR#=""
6835 TR#=""
6840 TR#=""
6845 TR#=""
6850 TR#=""
6855 TR#=""
6860 TR#=""
6865 TR#=""
6870 TR#=""
6875 TR#=""
6880 TR#=""
6885 TR#=""
6890 TR#=""
6895 TR#=""
6900 TR#=""
6905 TR#=""
6910 TR#=""
6915 TR#=""
6920 TR#=""
6925 TR#=""
6930 TR#=""
6935 TR#=""
6940 TR#=""
6945 TR#=""
6950 TR#=""
6955 TR#=""
6960 TR#=""
6965 TR#=""
6970 TR#=""
6975 TR#=""
6980 TR#=""
6985 TR#=""
6990 TR#=""
6995 TR#=""
7000 TR#=""
7005 TR#=""
7010 TR#=""
7015 TR#=""
7020 TR#=""
7025 TR#=""
7030 TR#=""
7035 TR#=""
7040 TR#=""
7045 TR#=""
7050 TR#=""
7055 TR#=""
7060 TR#=""
7065 TR#=""
7070 TR#=""
7075 TR#=""
7080 TR#=""
7085 TR#=""
7090 TR#=""
7095 TR#=""
7100 TR#=""
7105 TR#=""
7110 TR#=""
7115 TR#=""
7120 TR#=""
7125 TR#=""
7130 TR#=""
7135 TR#=""
7140 TR#=""
7145 TR#=""
7150 TR#=""
7155 TR#=""
7160 TR#=""
7165 TR#=""
7170 TR#=""
7175 TR#=""
7180 TR#=""
7185 TR#=""
7190 TR#=""
7195 TR#=""
7200 TR#=""
7205 TR#=""
7210 TR#=""
7215 TR#=""
7220 TR#=""
7225 TR#=""
7230 TR#=""
7235 TR#=""
7240 TR#=""
7245 TR#=""
7250 TR#=""
7255 TR#=""
7260 TR#=""
7265 TR#=""
7270 TR#=""
7275 TR#=""
7280 TR#=""
7285 TR#=""
7290 TR#=""
7295 TR#=""
7300 TR#=""
7305 TR#=""
7310 TR#=""
7315 TR#=""
7320 TR#=""
7325 TR#=""
7330 TR#=""
7335 TR#=""
7340 TR#=""
7345 TR#=""
7350 TR#=""
7355 TR#=""
7360 TR#=""
7365 TR#=""
7370 TR#=""
7375 TR#=""
7380 TR#=""
7385 TR#=""
7390 TR#=""
7395 TR#=""
7400 TR#=""
7405 TR#=""
7410 TR#=""
7415 TR#=""
7420 TR#=""
7425 TR#=""
7430 TR#=""
7435 TR#=""
7440 TR#=""
7445 TR#=""
7450 TR#=""
7455 TR#=""
7460 TR#=""
7465 TR#=""
7470 TR#=""
7475 TR#=""
7480 TR#=""
7485 TR#=""
7490 TR#=""
7495 TR#=""
7500 TR#=""
7505 TR#=""
7510 TR#=""
7515 TR#=""
7520 TR#=""
7525 TR#=""
7530 TR#=""
7535 TR#=""
7540 TR#=""
7545 TR#=""
7550 TR#=""
7555 TR#=""
7560 TR#=""
7565 TR#=""
7570 TR#=""
7575 TR#=""
7580 TR#=""
7585 TR#=""
7590 TR#=""
7595 TR#=""
7600 TR#=""
7605 TR#=""
7610 TR#=""
7615 TR#=""
7620 TR#=""
7625 TR#=""
7630 TR#=""
7635 TR#=""
7640 TR#=""
7645 TR#=""
7650 TR#=""
7655 TR#=""
7660 TR#=""
7665 TR#=""
7670 TR#=""
7675 TR#=""
7680 TR#=""
7685 TR#=""
7690 TR#=""
7695 TR#=""
7700 TR#=""
7705 TR#=""
7710 TR#=""
7715 TR#=""
7720 TR#=""
7725 TR#=""
7730 TR#=""
7735 TR#=""
7740 TR#=""
7745 TR#=""
7750 TR#=""
7755 TR#=""
7760 TR#=""
7765 TR#=""
7770 TR#=""
7775 TR#=""
7780 TR#=""
7785 TR#=""
7790 TR#=""
7795 TR#=""
7800 TR#=""
7805 TR#=""
7810 TR#=""
7815 TR#=""
7820 TR#=""
7825 TR#=""
7830 TR#=""
7835 TR#=""
7840 TR#=""
7845 TR#=""
7850 TR#=""
7855 TR#=""
7860 TR#=""
7865 TR#=""
7870 TR#=""
7875 TR#=""
7880 TR#=""
7885 TR#=""
7890 TR#=""
7895 TR#=""
7900 TR#=""
7905 TR#=""
7910 TR#=""
7915 TR#=""
7920 TR#=""
7925 TR#=""
7930 TR#=""
7935 TR#=""
7940 TR#=""
7945 TR#=""
7950 TR#=""
7955 TR#=""
7960 TR#=""
7965 TR#=""
7970 TR#=""
7975 TR#=""
7980 TR#=""
7985 TR#=""
7990 TR#=""
7995 TR#=""
8000 TR#=""
8005 TR#=""
8010 TR#=""
8015 TR#=""
8020 TR#=""
8025 TR#=""
8030 TR#=""
8035 TR#=""
8040 TR#=""
8045 TR#=""
8050 TR#=""
8055 TR#=""
8060 TR#=""
8065 TR#=""
8070 TR#=""
8075 TR#=""
8080 TR#=""
8085 TR#=""
8090 TR#=""
8095 TR#=""
8100 TR#=""
8105 TR#=""
8110 TR#=""
8115 TR#=""
8120 TR#=""
8125 TR#=""
8130 TR#=""
8135 TR#=""
8140 TR#=""
8145 TR#=""
8150 TR#=""
8155 TR#=""
8160 TR#=""
8165 TR#=""
8170 TR#=""
8175 TR#=""
8180 TR#=""
8185 TR#=""
8190 TR#=""
8195 TR#=""
8200 TR#=""
8205 TR#=""
8210 TR#=""
8215 TR#=""
8220 TR#=""
8225 TR#=""
8230 TR#=""
8235 TR#=""
8240 TR#=""
8245 TR#=""
8250 TR#=""
8255 TR#=""
8260 TR#=""
8265 TR#=""
8270 TR#=""
8275 TR#=""
8280 TR#=""
8285 TR#=""
8290 TR#=""
8295 TR#=""
8300 TR#=""
8305 TR#=""
8310 TR#=""
8315 TR#=""
8320 TR#=""
8325 TR#=""
8330 TR#=""
8335 TR#=""
8340 TR#=""
8345 TR#=""
8350 TR#=""
8355 TR#=""
8360 TR#=""
8365 TR#=""
8370 TR#=""
8375 TR#=""
8380 TR#=""
8385 TR#=""
8390 TR#=""
8395 TR#=""
8400 TR#=""
8405 TR#=""
8410 TR#=""
8415 TR#=""
8420 TR#=""
8425 TR#=""
8430 TR#=""
8435 TR#=""
8440 TR#=""
8445 TR#=""
8450 TR#=""
8455 TR#=""
8460 TR#=""
8465 TR#=""
8470 TR#=""
8475 TR#=""
8480 TR#=""
8485 TR#=""
8490 TR#=""
8495 TR#=""
8500 TR#=""
8505 TR#=""
8510 TR#=""
8515 TR#=""
8520 TR#=""
8525 TR#=""
8530 TR#=""
8535 TR#=""
8540 TR#=""
8545 TR#=""
8550 TR#=""
8555 TR#=""
8560 TR#=""
8565 TR#=""
8570 TR#=""
8575 TR#=""
8580 TR#=""
8585 TR#=""
8590 TR#=""
8595 TR#=""
8600 TR#=""
8605 TR#=""
8610 TR#=""
8615 TR#=""
8620 TR#=""
8625 TR#=""
8630 TR#=""
8635 TR#=""
8640 TR#=""
8645 TR#=""
8650 TR#=""
8655 TR#=""
8660 TR#=""
8665 TR#=""
8670 TR#=""
8675 TR#=""
8680 TR#=""
8685 TR#=""
8690 TR#=""
8695 TR#=""
8700 TR#=""
8705 TR#=""
8710 TR#=""
8715 TR#=""
8720 TR#=""
8725 TR#=""
8730 TR#=""
8735 TR#=""
8740 TR#=""
8745 TR#=""
8750 TR#=""
8755 TR#=""
8760 TR#=""
8765 TR#=""
8770 TR#=""
8775 TR#=""
8780 TR#=""
8785 TR#=""
8790 TR#=""
8795 TR#=""
8800 TR#=""
8805 TR#=""
8810 TR#=""
8815 TR#=""
8820 TR#=""
8825 TR#=""
8830 TR#=""
8835 TR#=""
8840 TR#=""
8845 TR#=""
8850 TR#=""
8855 TR#=""
8860 TR#=""
8865 TR#=""
8870 TR#=""
8875 TR#=""
8880 TR#=""
8885 TR#=""
8890 TR#=""
8895 TR#=""
8900 TR#=""
8905 TR#=""
8910 TR#=""
8915 TR#=""
8920 TR#=""
8925 TR#=""
8930 TR#=""
8935 TR#=""
8940 TR#=""
8945 TR#=""
8950 TR#=""
8955 TR#=""
8960 TR#=""
8965 TR#=""
8970 TR#=""
8975 TR#=""
8980 TR#=""
8985 TR#=""
8990 TR#=""
8995 TR#=""
9000 TR#=""
9005 TR#=""
9010 TR#=""
9015 TR#=""
9020 TR#=""
9025 TR#=""
9030 TR#=""
9035 TR#=""
9040 TR#=""
9045 TR#=""
9050 TR#=""
9055 TR#=""
9060 TR#=""
9065 TR#=""
9070 TR#=""
9075 TR#=""
9080 TR#=""
9085 TR#=""
9090 TR#=""
9095 TR#=""
9100 TR#=""
9105 TR#=""
9110 TR#=""
9115 TR#=""
9120 TR#=""
9125 TR#=""
9130 TR#=""
9135 TR#=""
9140 TR#=""
9145 TR#=""
9150 TR#=""
9155 TR#=""
9160 TR#=""
9165 TR#=""
9170 TR#=""
9175 TR#=""
9180 TR#=""
9185 TR#=""
9190 TR#=""
9195 TR#=""
9200 TR#=""
9205 TR#=""
9210 TR#=""
9215 TR#=""
9220 TR#=""
9225 TR#=""
9230 TR#=""
9235 TR#=""
9240 TR#=""
9245 TR#=""
9250 TR#=""
9255 TR#=""
9260 TR#=""
9265 TR#=""
9270 TR#=""
9275 TR#=""
9280 TR#=""
9285 TR#=""
9290 TR#=""
9295 TR#=""
9300 TR#=""
9305 TR#=""
9310 TR#=""
9315 TR#=""
9320 TR#=""
9325 TR#=""
9330 TR#=""
9335 TR#=""
9340 TR#=""
9345 TR#=""
9350 TR#=""
9355 TR#=""
9360 TR#=""
9365 TR#=""
9370 TR#=""
9375 TR#=""
9380 TR#=""
9385 TR#=""
9390 TR#=""
9395 TR#=""
9400 TR#=""
9405 TR#=""
9410 TR#=""
9415 TR#=""
9420 TR#=""
9425 TR#=""
9430 TR#=""
9435 TR#=""
9440 TR#=""
9445 TR#=""
9450 TR#=""
9455 TR#=""
9460 TR#=""
9465 TR#=""
9470 TR#=""
9475 TR#=""
9480 TR#=""
9485 TR#=""
9490 TR#=""
9495 TR#=""
9500 TR#=""
9505 TR#=""
9510 TR#=""
9515 TR#=""
9520 TR#=""
9525 TR#=""
9530 TR#=""
9535 TR#=""
9540 TR#=""
9545 TR#=""
9550 TR#=""
9555 TR#=""
9560 TR#=""
9565 TR#=""
9570 TR#=""
9575 TR#=""
9580 TR#=""
9585 TR#=""
9590 TR#=""
9595 TR#=""
9600 TR#=""
9605 TR#=""
9610 TR#=""
9615 TR#=""
9620 TR#=""
9625 TR#=""
9630 TR#=""
9635 TR#=""
9640 TR#=""
9645 TR#=""
9650 TR#=""
9655 TR#=""
9660 TR#=""
9665 TR#=""
9670 TR#=""
9675 TR#=""
9680 TR#=""
9685 TR#=""
9690 TR#=""
9695 TR#=""
9700 TR#=""
9705 TR#=""
9710 TR#=""
9715 TR#=""
9720 TR#=""
9725 TR#=""
9730 TR#=""
9735 TR#=""
9740 TR#=""
9745 TR#=""
9750 TR#=""
9755 TR#=""
9760 TR#=""
9765 TR#=""
9770 TR#=""
9775 TR#=""
9780 TR#=""
9785 TR#=""
9790 TR#=""
9795 TR#=""
9800 TR#=""
9805 TR#=""
9810 TR#=""
9815 TR#=""
9820 TR#=""
9825 TR#=""
9830 TR#=""
9835 TR#=""
9840 TR#=""
9845 TR#=""
9850 TR#=""
9855 TR#=""
9860 TR#=""
9865 TR#=""
9870 TR#=""
9875 TR#=""
9880 TR#=""
9885 TR#=""
9890 TR#=""
9895 TR#=""
9900 TR#=""
9905 TR#=""
9910 TR#=""
9915 TR#=""
9920 TR#=""
9925 TR#=""
9930 TR#=""
9935 TR#=""
9940 TR#=""
9945 TR#=""
9950 TR#=""
9955 TR#=""
9960 TR#=""
9965 TR#=""
9970 TR#=""
9975 TR#=""
9980 TR#=""
9985 TR#=""
9990 TR#=""
9995 TR#=""

```

TANDY TRS 80

HELP CITY

Recueillez les pluies acides qui menacent la paisible Help City.

Laurent POULAIN

Attendre un moment que le tableau change.
Une fois changé, pressez START après avoir lu les explications.
Votre but: attraper les météorites qui descendent car sinon, ils détruisent le mur protecteur. Celui-ci étant percé, un seul météore passant par ce trou suffit pour détruire la ville. Au bout de 30 météores attrapés, il y a un nouveau danger à surmonter: un météore vert qui ne peut être arrêté que par vous et ne se contentera pas de détruire une brique du mur, mais une colonne et la ville. Pour attraper tous ces météorites servez-vous des manettes pour guider Harry, le sympathique petit bonhomme qui porte un baquet, et servez-vous aussi de la "trajectoire courbe" (quand Harry disparaît du côté gauche de l'écran il réapparaît du côté droit et vice-versa). Une fois la partie terminée, appuyer sur START pour rejouer. Bonne chance!



```

10 GRAPHICS 2+16
15 ? #61"DES METEORES ATTAQUENT VOTRE VILLE
20 ? #61"VOTRE MISSION EST DE LES ARRETER AVANT QU'ILS NE TRANSPERSENT LE MUR P
ROTECTEUR NE DETRUISENT LA VILLE"
25 IF PEEK(53279)=6 THEN 30
27 GOTO 25
30 GRAPHICS 5+16
35 REM *****
37 GOSUB 4000
40 COLOR 1
45 PLOT 0,40:DRAWTO 79,40
47 COLOR 2
50 PLOT 0,41:DRAWTO 79,41
53 COLOR 3
55 PLOT 0,42:DRAWTO 79,42
65 REM *****
67 SC=0:P=0:A=0:B1=0:B2=0
70 GO=0:W=0:W1=0:W2=0
80 IF A=1 THEN 260
90 A=A+1
100 G1=RND(0)*79:W1=1
110 IF A=2 THEN 200
120 A=A+1
130 G2=RND(0)*79:W2=1
140 GOSUB 4110
145 B2=B2+1
150 IF B2=30 THEN 200
160 COLOR 1:PLOT 02,W2
170 COLOR 0:PLOT 02,W2-1
180 W2=W2+1
185 LOCATE 02,W2,V
190 IF V<0 THEN COLOR 0:PLOT 02,W2-1:PLOT 02,W2:SOUND 1,72,10,8:FOR ZX=0 TO 10:
NEXT ZX:SOUND 1,0,0,0:GOTO 130
193 IF PEEK(53252)<0 AND W2=35 AND W2=39 THEN 196
194 GOTO 199
196 COLOR 0:PLOT 02,W2-1:POKE 53278,0:SOUND 1,72,12,8:FOR ZX=0 TO 10:NEXT ZX:SO
ND 1,0,0,0:SC=SC+25:P=P+1
198 GOTO 130
199 IF W2=46 THEN 1900
200 B1=B1+1
210 IF B1=15 THEN 260
220 COLOR 1:PLOT 01,W1
230 COLOR 0:PLOT 01,W1-1
240 W1=W1+1
245 LOCATE 01,W1,S
250 IF S<0 THEN COLOR 0:PLOT 01,W1-1:PLOT 01,W1:SOUND 1,72,10,8:FOR ZX=0 TO 10:
NEXT ZX:SOUND 1,0,0,0:GOTO 100
253 IF PEEK(53252)<0 AND W1=35 AND W1=39 THEN 256
254 GOTO 259
256 COLOR 0:PLOT 01,W1-1:POKE 53278,0:SOUND 1,72,12,8:FOR ZX=0 TO 10:NEXT ZX:SO
ND 1,0,0,0:SC=SC+25:P=P+1
258 GOTO 100
259 IF W1=46 THEN 1900
260 COLOR 1:PLOT 00,W0
270 COLOR 0:PLOT 00,W0-1
280 W0=W0+1
285 LOCATE 00,W0,X
290 IF X<0 THEN COLOR 0:PLOT 00,W0-1:PLOT 00,W0:SOUND 1,72,10,8:FOR ZX=0 TO 10:
NEXT ZX:SOUND 1,0,0,0:GOTO 70
293 IF PEEK(53252)<0 AND W0=35 AND W0=39 THEN 295
294 GOTO 298
295 COLOR 0:PLOT 00,W0-1:POKE 53278,0:SOUND 1,72,12,8:FOR ZX=0 TO 10:NEXT ZX:SO
ND 1,0,0,0:SC=SC+25:P=P+1
297 GOTO 70
298 IF W0=46 THEN 1900

```

```

320 IF P>30 THEN 360
330 IF P=30 THEN 350
340 GOTO 140
350 BN=RND(0)*41+19:W=1:H=255
360 SOUND 1,96,10,4
370 COLOR 2:PLOT BN,W
380 COLOR 0:PLOT BN,W-1
390 COLOR 2:PLOT BN,W+1
400 COLOR 0:PLOT BN,W
410 IF PEEK(53252)<0 AND W=34 AND W=40 THEN 430
420 GOTO 450
430 COLOR 0:PLOT BN,W+0:PLOT BN,W+1:POKE 53278,0
435 SOUND 1,0,0,0
440 SOUND 1,121,4,8:SC=SC+100:P=0:GOTO 140
450 IF W=45 THEN 1900
460 W=W+2:H=H+1:P=P+1
470 GOTO 140
1900 POKE 54279,0
1910 POKE 559,0
1920 POKE 53277,0
1930 POKE 53248,0
1970 POKE 704,0
2000 FOR X=15 TO 0 STEP -1
2005 GRAPHICS 11
2007 SETCOLOR 4,1,0
2010 SOUND 1,29,8,X
2015 SETCOLOR 4,X,0
2020 FOR Y=0 TO 20:NEXT Y
2035 NEXT X
2040 GRAPHICS 4+16
2049 FOR Z=0 TO 150:NEXT Z
2060 GRAPHICS 2+16
2070 ? #61"
2080 ? #61"
2090 ? #61" game over"
3000 ? #61"
3005 ? #61"
3007 ? #61"
3010 ? #61" SCORE: *ISC
3011 IF SC=RE THEN RE=SC
3012 ? #61"
3013 ? #61" record: *IRE
3015 IF PEEK(53279)=6 THEN RESTORE :GOTO 30
3017 GOTO 3015
3020 REM *****
4000 B=PEEK(106)-40
4005 Z=120
4010 POKE 559,62
4020 POKE 54279,8
4025 POKE 704,54
4030 POKE 53277,3
4040 POKE 53248,2
4050 I=8*256+1024
4055 FOR X=175 TO 190
4060 READ T
4070 POKE I+X,T
4080 NEXT X
4090 DATA 129,129,255,153,153,90,60,24,24,60,102,66,66,66,66
4110 C=STICK(0)
4190 IF C<>11 THEN 4220
4195 SOUND 1,72,5,8:SOUND 1,0,0,0
4200 Z=Z-5
4210 POKE 53248,2
4215 IF Z<33 THEN Z=220
4220 IF C<>7 THEN 4250
4225 SOUND 1,72,5,8:SOUND 1,0,0,0
4230 Z=Z+5
4240 POKE 53248,2
4245 IF Z=220 THEN Z=30
4250 RETURN
4300 REM *****
5000 GRAPHICS 2+16
5010 ? #61"*****
5020 ? #61"
5030 ? #61" help-city
5040 ? #61" by
5050 ? #61" laurent poulain
5060 ? #61"*****
5140 FOR ZX=0 TO 200:NEXT ZX
5150 GOTO 10

```



ATARI

LABYRINTHE

Ce programme, pour ATARI 800, est construit autour du thème classique du labyrinthe.

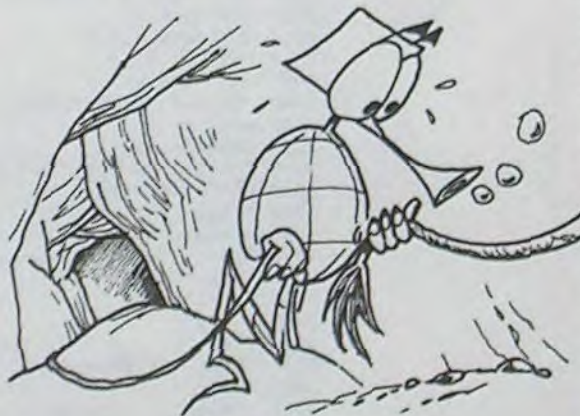
Philippe JACQUOT

Il propose deux versions du même jeu:

- L'une pour un joueur solitaire où il s'agit simplement de sortir d'un labyrinthe dessiné aléatoirement, où entrée et sortie sont également disposées au hasard, en un nombre minimum de coup, et en se déplaçant à l'aide du joystick.
- L'autre, basée sur le même schéma, mais où deux joueurs doivent dévaliser pour atteindre la sortie le premier en prenant en compte le fait que si l'on s'approche juste à côté de son adversaire celui-ci peut nous croquer et l'emporter.



```
100 REM *** PRESENTATION ***
101 GRAPHICS 2+16
102 POSITION 15,4: ? #6,"LABYRINTHE"
103 FOR H=1 TO 1000:NEXT H
200 REM *** SELECTION ***
201 GRAPHICS 0
202 SETCOLOR 2,0,0
203 CHOIX=1:CX=2
204 POKE 752,1:POSITION 2,8: ? "CE PROGRAMME VOUS OFFRE DEUX SERVICES"
205 POSITION 2,10: ? "1/UN JEU POUR UNE PERSONNE"
206 POSITION 2,12: ? "2/UN JEU A DEUX PERSONNES"
207 POKE 53279,0
208 FOR H=1 TO 40:NEXT H
209 POSITION 2,15: ? "POUR OBTENIR LE JEU "ICX:" PRESSEZ SELECT"
210 POSITION 2,17: ? "POUR COMMENCER LE JEU "ICHOIX:" PRESSEZ START"
211 IF PEEK(53279)=5 AND CHOIX=1 THEN CX=CHOIX:CHOIX=2:GOTO 207
212 IF PEEK(53279)=5 AND CHOIX=2 THEN CX=CHOIX:CHOIX=1:GOTO 207
213 IF PEEK(53279)=6 THEN GOTO 300
214 GOTO 211
300 REM *** INITIALISATION ***
301 DIM X(1),Y(1),PT(1),B(1)
302 X(0)=11:Y(0)=INT(RND(0)*11)*5+11:PT(0)=0:B(0)=2:N=0:PT(1)=0
303 TROU=INT(RND(0)*11)*5+10
304 DIM V(29,12):DIM H(28,13)
305 IF CHOIX=1 THEN GOTO 400
306 X(1)=11:Y(1)=INT(RND(0)*11)*5+11:B(1)=1:IF Y(1)<Y(0)+5 AND Y(1)>Y(0)-5 THEN
N GOTO 306
307 P=INT(RND(0)*2):N=N+1
308 DIM A(1):A(0)=10:A(1)=91
400 REM *** TRACE ***
401 GRAPHICS 7
402 SETCOLOR 2,0,0
403 COLOR 2
404 PLOT 10,10:DRAWTO 10,70:DRAWTO 150,70:DRAWTO 150,10:DRAWTO 10,10
405 DU=0:GOTO 407
406 IF C=0 AND W<2 THEN COLOR 0:PLOT A,B
407 IF DU<2 THEN A=INT(RND(0)*28)*5+10:B=10:GOTO 412
408 IF DU<4 THEN A=INT(RND(0)*28)*5+10:B=70:GOTO 412
409 IF DU<6 THEN A=10:B=INT(RND(0)*12)*5+10:GOTO 412
410 IF DU<8 THEN A=150:B=INT(RND(0)*12)*5+10:GOTO 412
411 A=INT(RND(0)*29)*5+10:B=INT(RND(0)*13)*5+10
412 COLOR 2
413 POSITION A,B:GET #6,W:PLOT A,B:C=-1
414 DU=DU+1:IF DU=65 THEN GOTO 419
415 T=0:C=C+1
416 K=INT(RND(0)*4)+1
417 IF K<1 OR K>4 THEN GOTO 416
418 ON K GOTO 500,600,700,800
419 POKE 752,1: ? " VOICI LE LABYRINTHE." :GOTO 900
500 REM *** DROITE ***
501 IF A>150 THEN GOTO 503
502 POSITION A+5,B:GET #6,Z:IF Z<2 THEN DRAWTO A+5,B:A=A+5:GOTO 415
503 T=T+1
504 IF T<4 THEN GOTO 600
505 GOTO 406
600 REM *** GAUCHE ***
601 IF A<10 THEN GOTO 603
602 POSITION A-5,B:GET #6,Z:IF Z<2 THEN DRAWTO A-5,B:A=A-5:GOTO 415
603 T=T+1
604 IF T<4 THEN GOTO 700
605 GOTO 406
700 REM *** BAS ***
701 IF B>70 THEN GOTO 703
702 POSITION A,B+5:GET #6,Z:IF Z<2 THEN DRAWTO A,B+5:B=B+5:GOTO 415
703 T=T+1
704 IF T<4 THEN GOTO 800
705 GOTO 406
800 REM *** HAUT ***
801 IF B<10 THEN GOTO 803
802 POSITION A,B-5:GET #6,Z:IF Z<2 THEN DRAWTO A,B-5:B=B-5:GOTO 415
803 T=T+1
804 IF T<4 THEN GOTO 500
805 GOTO 406
900 REM *** MEMORISATION ***
901 REM *** MURS VERTICAUX ***
902 FOR I=10 TO 150 STEP 5
903 FOR J=12 TO 67 STEP 5
904 POSITION I,J:GET #6,T
905 V((I-5)/5,(J-7)/5)=T
906 NEXT J
907 NEXT I
908 REM *** MURS HORIZONTAUX ***
909 FOR J=10 TO 70 STEP 5
910 FOR I=12 TO 147 STEP 5
911 POSITION I,J:GET #6,T
912 H((I-7)/5,(J-5)/5)=T
913 NEXT I
914 NEXT J
1000 REM *** EXPLICATIONS ***
1001 GRAPHICS 0
1002 SETCOLOR 2,0,0
1003 POKE 752,1
1004 IF CHOIX=2 THEN GOTO 1008
1005 POSITION 2,9: ? "VOUS AVEZ 180 COUPS MAXIMUM POUR
1006 POSITION 2,12: ? "SURVEILLER VOTRE LIGNE DE VIE!"
1007 GOTO 1012
1008 POSITION 2,8: ? "VOUS AVEZ CHACUN 300 COUPS MAXIMUM
1009 POSITION 2,10: ? "SURVEILLER VOTRE LIGNE DE VIE!"
1010 POSITION 2,12: ? "NE VOUS APPROCHEZ CEPENDANT PAS TROP DE VOTRE ADVERSAIRE."
1011 POSITION 2,14: ? "IL NE DEMANDE QU'A VOUS CROQUER!"
1012 FOR H=1 TO 1000:NEXT H
1100 REM *** DEPLACEMENTS ***
1101 GRAPHICS 7
1102 SETCOLOR 2,0,0
1103 GOSUB 1600
1104 COLOR 2
1105 PLOT 150,TROU+5:DRAWTO 150,70:DRAWTO 10,70:DRAWTO 10,10:DRAWTO 150,10:DRAWTO
O 150,TROU
1106 IF CHOIX=1 THEN POKE 752,1: ? "DEPLACEZ VOUS A L'AIDE DE LA MANETTE"
1107 IF CHOIX=1 AND PT(0)>180 THEN GOTO 2000
1108 IF CHOIX=2 AND PT(0)>300 AND PT(1)>300 THEN GOTO 2000
1109 IF CHOIX=2 AND X(0)=X(1) AND Y(0)=Y(1) THEN GOTO 2200
1110 GOSUB 1700
1111 IF CHOIX=2 THEN ? CHR$(125):POKE 752,1: ? "JOUEUR "IP+1:" DEPLACEZ VOUS A L'
AIDE DE LA MANETTE"
1112 FOR Q=0 TO N
1113 COLOR B(0):PLOT X(0),Y(0):DRAWTO X(0)+3,Y(0)+3:PLOT X(0)+3,Y(0):DRAWTO X(0)
,Y(0)+3:NEXT Q
1114 FOR H=1 TO 75:NEXT H
1115 PT(1)=PT(0)+1
1116 ON STICK(P) GOTO 1116,1116,1116,216,1116,1116,1300,1116,1116,1500,1116
,1400,1200,1116
1117 FOR Q=1 TO 20:SOUND 0,98,10,4:NEXT Q:SOUND 0,0,0,0:COLOR 2:PLOT UA,UB:DRAWTO
O UC,UD
1118 GOTO 2300
1200 REM *** HAUT ***
1201 IF H((X(P)-6)/5,(Y(P)-6)/5)=2 THEN UA=X(P)-1:UB=Y(P)-1:UC=X(P)+4:UD=Y(P)-1:
```



ATTEINDRE LA SORTIE.

POUR ATTEINDRE LA SORTIE.

```
GOTO 1117
1202 GOSUB 2400:Y(P)=Y(P)-5:GOTO 1118
1300 REM *** DROITE ***
1301 IF X(P)=146 AND Y(P)=TROU+1 THEN GOTO 1800
1302 IF V((X(P)-1)/5,(Y(P)-6)/5)=2 THEN UA=X(P)+4:UB=Y(P)+4:UC=X(P)+4:UD=Y(P)+4:
GOTO 1117
1303 GOSUB 2400:X(P)=X(P)+5:GOTO 1118
1400 REM *** BAS ***
1401 IF H((X(P)-6)/5,(Y(P)-1)/5)=2 THEN UA=X(P)-1:UB=Y(P)+4:UC=X(P)+4:UD=Y(P)+4:
GOTO 1117
1402 GOSUB 2400:Y(P)=Y(P)+5:GOTO 1118
1500 REM *** GAUCHE ***
1501 IF V((X(P)-6)/5,(Y(P)-6)/5)=2 THEN UA=X(P)-1:UB=Y(P)-1:UC=X(P)-1:UD=Y(P)+4:
GOTO 1117
1502 GOSUB 2400:X(P)=X(P)-5:GOTO 1118
1600 REM *** LIGNES DE VIE ***
1601 IF CHOIX=2 THEN GOTO 1607
1602 COLOR 1
1603 FOR I=37 TO 124:PLOT I,1:NEXT I
1604 FOR I=2 TO 5:PLOT 124,I:NEXT I
1605 FOR I=124 TO 37 STEP -1:PLOT I,6:NEXT I
1606 RETURN
1607 FOR Q=0 TO 1
1608 COLOR B(0)
1609 FOR I=A(0) TO A(0)+59
1610 PLOT I,1:DRAWTO I,5
1611 NEXT I
1612 NEXT Q
1613 RETURN
1700 REM *** DETERMINATION DU JEU ***
1701 IF CHOIX=2 THEN GOTO 1703
1702 P=0:RETURN
1703 IF P=0 THEN P=1:GOTO 1705
1704 IF P=1 THEN P=0
1705 RETURN
1800 REM *** VICTOIRE ***
1801 GRAPHICS 2+16
1802 IF CHOIX=1 THEN POSITION 2,4: ? #6,"BRAVO"
1803 IF CHOIX=2 THEN POSITION 2,4: ? #6,"BRAVO JOUEUR "IP+1
1804 POSITION 2,5: ? #6,"VOUS ETES SORTI!"
1805 RESTORE 1900
1806 FOR Z=1 TO 7
1807 READ TOTO
1808 FOR H=1 TO 50
1809 SOUND 0,TOTO,10,4
1810 NEXT H
1811 NEXT Z
1812 SOUND 0,0,0,0
1813 GRAPHICS 2+16
1814 POSITION 2,4: ? #6,"IL VOUS A FALLU "PT(P):" DEPLACEMENTS!"
1815 FOR H=1 TO 400:NEXT H
1816 IF CHOIX=2 THEN GOTO 1820
1817 IF PT(0)<100 THEN GOSUB 1829:GOTO 1821
1818 IF PT(0)<150 THEN GOSUB 1830:GOTO 1821
1819 IF PT(0)<180 THEN GOSUB 1831:GOTO 1821
1820 DIM MES$(79):MES$="" PRETEZ DONC VOTRE CARTE A VOTRE INFORTUNE
CAMARADE!
1821 GRAPHICS 2+16
1822 POSITION 2,2: ? #6,"MESSAGE DU CHEF DE L'EXPEDITION"
1823 FOR I=1 TO LEN(MES$)-14
1824 POSITION 12,5: ? #6,MES$(I,I+14)
1825 FOR H=1 TO 15:NEXT H
1826 NEXT I
1827 IF CHOIX=2 THEN GOSUB 2500
1828 GOTO 2600
1829 DIM MES$(80):MES$="" IL EST INTERDIT D'UTILISER UN BULLDOZER P
OUR ABATTRE LES MURS! ":RETURN
1830 DIM MES$(75):MES$="" AVEC L'ITINERAIRE DE DELESTAGE IL Y A MOI
NS DE BOUCHONS! ":RETURN
1831 DIM MES$(74):MES$="" NE CHERCHEZ PLUS,VOUS AVEZ OUBLIE VOS LUN
ETTES AU CAMP! ":RETURN
1900 DATA 230,217,193,182,162,144,128
2000 REM *** DEFAITE ***
2001 GRAPHICS 2+16
2002 IF CHOIX=1 THEN POSITION 2,5: ? #6,"DEJA PLUS DE 180 DEPLACEMENTS!"
2003 IF CHOIX=2 THEN POSITION 2,5: ? #6,"DEJA PLUS DE 300 DEPLACEMENTS!"
2004 FOR H=1 TO 400:NEXT H
2005 GRAPHICS 2+16
2006 IF CHOIX=1 THEN POSITION 2,5: ? #6,"VOTRE TEMERITE VOUS A PERDU!"
2007 IF CHOIX=2 THEN POSITION 2,5: ? #6,"ESSAYEZ DONC TOUS DEUX LA PLOMBERIE!"
2008 RESTORE 2100
2009 FOR Z=1 TO 10
2010 READ TOTO
2011 FOR H=1 TO 70
2012 SOUND 0,TOTO,10,4
2013 NEXT H
2014 NEXT Z
2015 SOUND 0,0,0,0
2016 GOSUB 2500
2017 GOTO 2600
2100 DATA 72,76,72,76,72,76,72,76,72,76
2200 REM *** CHEVAUCHEMENT ***
2201 GRAPHICS 2+16
2202 POSITION 1,4: ? #6,"VOILA UNE VICTOIRE"
2203 POSITION 1,5: ? #6,"BIEN PEU GLORIEUSE"
2204 POSITION 1,6: ? #6,"POUR VOUS JOUEUR "IP+1
2205 RESTORE 1900
2206 SOUND 1,102,8,2
2207 FOR Z=1 TO 7
2208 READ TOTO
2209 FOR H=1 TO 50
2210 SOUND 0,TOTO,10,3
2211 NEXT H
2212 NEXT Z
2213 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
2214 DIM MES$(79):MES$="" TOUS LES MOYENS SONT ILS VRAIMENT BONS PO
UR GAGNER?
2215 GRAPHICS 2+16
2216 POSITION 2,2: ? #6,"MESSAGE DU CHEF DE L'EXPEDITION"
2217 FOR I=1 TO LEN(MES$)-14
2218 POSITION 12,6: ? #6,MES$(I,I+14)
2219 FOR H=1 TO 15:NEXT H
2220 NEXT I
2221 GOTO 2600
2300 REM *** PERTE DE VITALITE ***
2301 IF CHOIX=2 THEN GOTO 2305
2302 IF PT(0)<88 AND PT(0)>0 THEN COLOR 0:PLOT 36+PT(0),6:GOTO 1107
2303 IF PT(0)>88 AND PT(0)<93 THEN COLOR 0:PLOT 124,5-(PT(0)-89):GOTO 1107
2304 COLOR 0:PLOT 124-(PT(0)-93),1:GOTO 1107
2305 IF PT(P)/5=INT(PT(P)/5) THEN COLOR 0:PLOT A(P),5:A(P)=A(P)+1:GOTO 1107
2306 COLOR 0:PLOT A(P),PT(P)-5*INT(PT(P)/5):GOTO 1107
2400 REM *** CHANGEMENT DE POSITION ***
2401 COLOR 0:PLOT X(P),Y(P):DRAWTO X(P)+3,Y(P)+3:PLOT X(P)+3,Y(P):DRAWTO X(P),Y(
P)+3:RETURN
2500 REM *** SOLUTION ***
2501 GRAPHICS 7
2502 SETCOLOR 2,0,0
2503 POKE 752,1
2504 SOUND 1,204,10,2
2505 FOR Q=0 TO N
2506 COLOR B(0):PLOT X(0),Y(0):DRAWTO X(0)+3,Y(0)+3:PLOT X(0)+3,Y(0):DRAWTO X(0)
,Y(0)+3
2507 NEXT Q
2508 ? CHR$(125): ? "MALCHANCEUX CANDIDAT REGARDEZ OU VOUS EN ETES ARRIVE!"
2509 FOR I=1 TO 29
2510 FOR J=1 TO 13
2511 FOR K=1 TO 5:SOUND 0,76,10,3:NEXT K:SOUND 0,0,0,0
2512 IF J=13 THEN GOTO 2514
2513 IF V(1,J)=2 THEN COLOR 1:PLOT 5*I+5,5*J+5:DRAWTO 5*I+5,5*J+10
2514 IF I=29 THEN GOTO 2516
2515 IF H(1,J)=2 THEN COLOR 1:PLOT 5*I+5,5*J+5:DRAWTO 5*I+10,5*J+5
2516 NEXT J
2517 NEXT I
2518 SOUND 1,0,0,0
2519 COLOR 2:PLOT 150,TROU:DRAWTO 150,TROU+5
2520 FOR H=1 TO 1500:NEXT H
2521 RETURN
2600 REM *** REPRISE DU JEU ***
2601 GRAPHICS 0
2602 SETCOLOR 2,0,0
2603 POKE 752,1
2604 POSITION 2,10: ? "POUR ENTAMER UNE NOUVELLE PARTIE APPUYER SUR LE BOUTO
N ROUGE DU PREMIER STICK."
2605 IF STICK(0)<0 THEN GOTO 2604
2606 RUN
```



Le numéro de la rentrée
sera en vente chez votre
marchand habituel le 31
Août, N° 46, 8 francs.

A cartoon illustration of a submarine. A shark is perched on top of the conning tower. The submarine is firing a torpedo from its bow. There are several starburst symbols around the submarine, suggesting movement or action. The drawing is done in a simple, sketchy style.

Alain RENDERS

Ce programme a été élaboré sur
ATARI 600, mais il tourne sur
ATARI 800, 600 XL et 800 XL.

```

280 RT=PEEK(106):IF RT/2=(INT(RT/2)) THEN RT=RT-8
290 POKE 89,RT:POKE 88,0:CHR$(125):POKE 89,RT+3:CHR$(125):POKE 106,RT:GRAPHICS 18:POKE 756,(RT+4)
295 ? #6:? #6;" & space &"
300 ? #6:? #6;" ' INVADERS '":? #6:? #6:? #6:? #6;" BY a. renders "
310 FOR I=8 TO 39:READ X:POKE (RT+4)*256+I+32,X:SOUND 0,I,10,6:NEXT I
320 FOR I=40 TO 71:READ X:POKE (RT+6)*256+I,X:SOUND 0,I,10,6:NEXT I
330 FOR I=72 TO 87:POKE (RT+6)*256+I-72,0:SOUND 0,I,10,10:NEXT I
340 FOR I=88 TO 511:J=PEEK(57344+I):POKE (RT+6)*256+I,J:POKE (RT+4)*256+I,J:SOUND 0,I,10,6:NEXT I
342 SOUND 0,0,0,0
343 FOR A=0 TO 500:NEXT A
344 PRINT "u":GRAPHICS 18
345 POSITION 5,0:? #6;"INVADERS"
346 ? #6:? #6;" sortez de votre"
347 ? #6;" cacheette a gauche"
348 ? #6;" de l'ecran pour"
349 ? #6;" allez combatre les":? #6:? #6;" ENVAHISSEURS!"
350 SOUND 0,0,0,0:? #6:? #6:? #6;" appuyez sur start"
352 FOR B=0 TO 15:SOUND 1,89,B,B:NEXT B
353 IF PEEK(53279)=6 THEN 355
354 GOTO 352
355 SOUND 0,0,0,0
356 GRAPHICS 1:POKE 559,0:DH=PEEK(560)+PEEK(561)*256+5:DL=DH-1
360 POKE 89,RT+2:POKE 88,128:POKE 752,1:? #6:"POKE DH+25,6:POKE 708,52:POKE 709,132:POKE 710,8:POKE 711,84
370 DIM BL$(128),D$(1),F$(INT(ADR(D$)/1024)+1)*1024-ADR(D$)-1,PM$(384),M$(128),P$(128),P1$(128),P2$(128)
380 DIM BOM$(6),SH$(6):BL$=CHR$(0):BL$(128)=CHR$(0):BL$(2)=BL$:P$=BL$:M$=BL$:SP=88
390 FOR I=1 TO 6:READ K,Y,D:P$(97+I,97+I)=CHR$(K):SH$(I,I)=CHR$(Y):BOM$(I,I)=CHR$(D):NEXT I
400 P1$=BL$:P2$=BL$:P1$(12)=P$:P2$=P1$:POKE 53249,170:POKE 53250,156:POKE 704,196:POKE 707,76
410 BP=10:POKE 53254,100:HP=128:POKE 53248,PH:POKE 54279,ADR(PM$)/256:POKE 623,1:POKE 53277,3
420 POKE DH,PEEK(89):POKE DL,128:POKE 559,46:BR=1:HT=0:D=-1:POKE 756,RT+4
430 ? #6:CHR$(125):FOR J=0 TO 3:POSITION 0,J*2:FOR I=1 TO 6:? #6:CHR$(5+32*J+J*4*(J+1)):" ";NEXT I:NEXT J:RETURN
440 DATA 60,126,255,165,255,126,0,0,60,126,215,215,126,255,129,102,24,60,126,235,255,255,65,0
445 DATA 195,126,255,153,221,255,65,65,0,0,0,90,0,0,0,0,60,126,86,126,60,62,34,54
450 DATA 24,60,126,215,255,255,130,0,195,66,126,255,153,187,255,65
460 DATA 24,1,0,24,1,0,24,0,0,60,0,0,126,0,192,255,0,192

```

ATARI


```

73 IF A=5 THEN Q=Q+1:R=R+1
77 LOCATE Q,R,Z:IF Z=1 THEN X$=",COLLISION!":GOTO 2000
78 IF PEEK(19)>60 THEN X$=",5 MINUTES !":GOTO 2000
79 B=A:IF S=190 THEN S=0
80 S=S+1:W=W+1:X(S)=Q:Y(S)=R:COLOR 9:PLOT Q,R
81 IF Z=3 THEN 90
82 IF N=1 THEN SOUND 0,0,0,0
83 IF W=190+U+1 THEN W=S
85 COLOR 0:PLOT X(W-U),Y(W-U):GOTO 26
90 SOUND 0,226,10,15:F=F-1:U=U+2:T=T+5:? :? T;A$:? :IF
95 SOUND 0,0,0,0:GOTO 26
100 POKE 19,0:U=0:J=J+475:S=0:W=0:X(S)=Q:Y(S)=R:H=9:K=2
900 IF G=5 THEN G=0:GOTO 35
910 G=5:GOTO 35
1000 GRAPHICS 2+16:SETCOLOR 4,3,5:SETCOLOR 0,5,15
1010 POSITION 6,5:? #6;"MAXIPEDE":POSITION 6,6:? #6;"_
#6;"C.MM 1984"
1015 DATA 659,2,523,1,659,2,513,1,698,1,659,1,587,1,659
2,523,1,698,1,587,1,659,2,523,9
1020 RESTORE :FOR I=1 TO 17:READ M,N
1030 SOUND 0,31960/M+1,14,5:SOUND 1,31960/M/1.4,14,5
1040 FOR II=1 TO N#4:IF PEEK(53279)=6 OR STRIG(0)=0 THE
,0,0:GOTO 10
1050 NEXT II:SETCOLOR 0,16*RND(0),16*RND(0):NEXT I:GOTO

```

Michel MINET

Pour recommencer une partie pendant son déroulement, appuyez sur START. Si vous désirez couper le son pendant que vous jouez, appuyez sur OPTION. Si après 30 secondes vous n'avez pas appuyé, ATARI revient à l'écran d'introduction du jeu.

```

73 IF A=5 THEN Q=Q+1:R=R+1
77 LOCATE Q,R,Z:IF Z=1 THEN X$=" ,COLLISION!":GOTO 2000
78 IF PEEK(19)>60 THEN X$=" ,5 MINUTES !":GOTO 2000
79 B=A:IF S=190 THEN S=0
80 S=S+1:W=W+1:X(S)=Q:Y(S)=R:COLOR 9:PLOT Q,R
81 IF Z=3 THEN 90
82 IF N=1 THEN SOUND 0,0,0,0
83 IF W=190+U+1 THEN W=S
85 COLOR 0:PLOT X(W-U),Y(W-U):GOTO 26
90 SOUND 0,226,10,15:F=F-1:U=U+2:T=T+5:? :? T;A$:? :IF T>J THEN 100
95 SOUND 0,0,0,0:GOTO 26
100 POKE 19,0:U=0:J=J+475:S=0:W=0:X(S)=Q:Y(S)=R:H=9:K=20:GOTO 95
900 IF G=5 THEN G=0:GOTO 35
910 G=5:GOTO 35
1000 GRAPHICS 2+16:SETCOLOR 4,3,5:SETCOLOR 0,5,15
1010 POSITION 6,5:? #6;"MAXIPEDE":POSITION 6,6:? #6;"_____":POSITION 10,11:?
#6;"C.MM 1984"
1015 DATA 659,2,523,1,659,2,513,1,698,1,659,1,587,1,659,2,523,1,659,2,523,1,659,
2,523,1,698,1,587,1,659,2,523,9
1020 RESTORE :FOR I=1 TO 17:READ M,N
1030 SOUND 0,31960/M+1,14,5:SOUND 1,31960/M/1.4,14,5
1040 FOR II=1 TO N*4:IF PEEK(53279)=6 OR STRIG(0)=0 THEN SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0
,0,0:GOTO 10
1050 NEXT II:SETCOLOR 0,16*NRND(0),16*NRND(0):NEXT I:GOTO 1020
2000 ? :? T;A$:X$:?
2005 FOR I=1 TO 10:SETCOLOR 4,11,9:SOUND 0,255,10,15:GOSUB 3000:SETCOLOR 4,0,0:S
OUND 0,0,0,0:GOSUB 3000:NEXT I
2010 DATA 131,3,131,2,131,1,131,3,165,2,147,1,147,2,131,1,131,2,126,1,131,3
2020 RESTORE 2010:FOR I=1 TO 11:READ M,N
2030 FOR II=9 TO 9 STEP -1:SOUND 0,31960/M,14,11:SOUND 1,31960/M/3,14,11:NEXT II
2040 FOR II=1 TO N*50:NEXT II:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:NEXT I
2290 POKE 19,0
2300 IF PEEK(53279)=6 OR STRIG(0)=0 THEN RUN
2305 IF PEEK(19)>9 THEN RUN
2310 GOTO 2300
3000 FOR II=0 TO 25:NEXT II:RETURN
4000 DATA 162,1,162,1,144,1,128,1,128,1,144,1,128,1,144,1,162,1,162,1,144,1,128,
1,128,2,144,1,144,2
4020 RESTORE 4000:FOR I=1 TO 15:READ M,N:FOR II=8 TO 0 STEP -1
4030 SOUND 0,M/4,10,II:SOUND 1,M/3,10,II:FOR II=1 TO N:NEXT II:NEXT I
4040 NEXT I:RETURN
5000 DATA 120,108,96,120,108,96,120,120,108,96,81,91,96,91,108,128,120,108
5010 DATA 128,120,108,128,128,108,96,91,96,108,96,120,999

```

ATARI

UTILISATION DES MICRO-ORDINATEURS DE POCHE EN MILIEU SCOLAIRE

Un grand nombre d'Enseignants nous ont fait part de leur intérêt pour l'utilisation des micro-ordinateurs de poche en complément des ordinateurs dont sont pourvus les Etablissements. En effet, il paraît intéressant de disposer "d'outils" individuels qui permettent aux élèves d'acquérir les bases nécessaires pour une meilleure compréhension de l'informatique, et

ceci à travers la programmation en langage BASIC. Un produit, tel que le PB 100 de CASIO, est un véritable "système d'initiation individuel à la programmation". Il permet aux professeurs de diriger les élèves afin que ceux-ci puissent utiliser ces systèmes de poche pour un "entraînement". Il est bien entendu que l'ordinateur de l'Etablissement

prendra le relais lorsqu'il s'agit de travail concernant en particulier la gestion de fichiers et l'édition en général. Les domaines d'utilisation sont extrêmement variés: techniques, gestion... L'investissement est faible puisque le PB 100 de CASIO est vendu moins de 750 F. Si la capacité des mémoires d'un tel produit est évidemment réduite, les

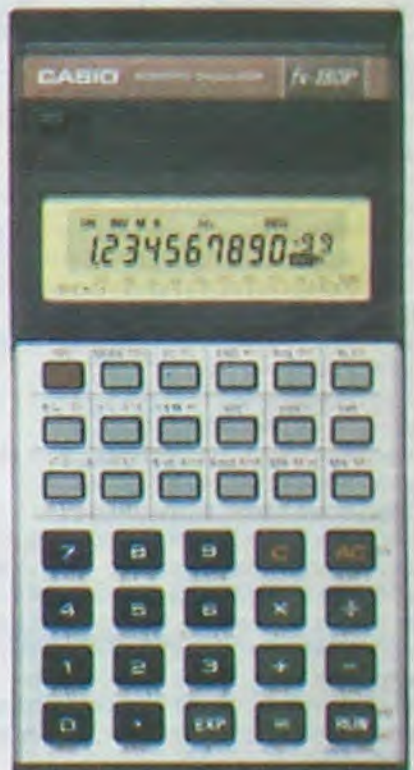


instructions BASIC constituant le tronc commun de tous les langages BASIC, sont présentés sur cet appareil. Le PB 100 est également connectable sur magnétophone et imprimante. Il permet ainsi de constituer

des bibliothèques de logiciels personnels, ou au niveau d'une classe. Afin de vous aider pour une meilleure connaissance de ce type de matériel, il est possible d'organiser des réunions d'information sur "l'utilisa-

tion d'un micro-poche en milieu scolaire". Ces réunions seront animées par Monsieur Marc FERRAND, Professeur de Mathématiques et spécialiste d'Informatique.

PROGRAMMABLES ET CALCUL SCIENTIFIQUE.



La première étape de l'utilisation de calculatrice en milieu scolaire est constituée en général par l'utilisation de calculatrices scientifiques (type FX 82 de CASIO). Toutefois, certains modèles sont également programmables et permettent une initiation à la démarche algorithmique.

Le Professeur, en charge de matières de mathématiques, de physique, de mécanique, etc... dispose là d'un véritable outil pédagogique permettant de faire découvrir à travers des exemples concrets les différents phénomènes et lois mathématiques, physiques...

La calculatrice scientifique programmable FX 180 P de CASIO dispose non seulement de toutes les fonctions mathématiques classiques, y compris les fonctions statistiques, mais elle dispose également d'une capacité de mémoire de programmation de 38 pas de programme auxquels s'ajoutent 8 mémoires.

(L'ensemble de ces mémoires étant non volatile.)

Un livre intitulé "STRATEGIE POUR LE CALCUL SCIENTIFIQUE" a été édité afin de permettre aux professeurs et aux élèves d'acquérir une meilleure connaissance de l'utilisation de la FX 82 et de la FX 180 P.

Vous pouvez l'obtenir gratuitement chez les distributeurs CASIO. Liste disponible en écrivant à NOBLET SA (178 rue du Temple 75139 PARIS CEDEX 03) ou à HEBDOGICIEL.

loriciels
N° 1 du Logiciel Français pour Micro Familiaux

présente:
L'Aigle d'Or

"Tout simplement le meilleur programme du genre sur Oric et Atmos!"

LORICIELS,
plus de 40 titres disponibles, pour:
ORIC 1, ATMOS, COMMODORE 64,
VIC 20, SPECTRUM, ZX81, SEGA-YENO,

ORIC 1 ATMOS
SEGA-YENO
SC 3000



REVERSI CHAMPION 140 F
Un programme de réflexion de très haut niveau. Ce jeu d'OTHELLO est d'excellente qualité et avec ses nombreux niveaux de jeu vous battra à tous les coups. Agréé par la fédération française.

ORIC 1 ATMOS
ZX 81 16 K



CROCKY 120 F
Enfin une superbe version en langage machine, graphique et sonore, du jeu des gloutons poursuivis par les fantômes. La force du jeu, et le volume sont modulables. Un jeu très entraînant, où il vous faudra beaucoup d'adresse, car la difficulté va croissant. La meilleure adaptation pour l'ORIC du célèbre jeu d'Arcades.

ORIC 1
ATMOS



EDEUR MUSICAL 95 F
Voilà l'outil dont rêvait le musicien qui est caché en vous. Ce programme permet, grâce à son Editeur, de créer sa propre musique sur trois voies. Pour cela, un clavier est représenté sur l'écran, et un doigt appuie sur les touches souhaitées. Une fois votre œuvre créée, il est possible de la modifier de la sauvegarder...

COMMODORE
64



BOUNZY 120 F
Vous vous trouvez à l'intérieur d'un labyrinthe à plusieurs niveaux. A chacun de ces étages, se trouvent des trésors. Votre but, les prendre tous; mais attention, vous n'êtes pas seul! Des mutants, gardiens des trésors, sont là pour vous empêcher. Son et graphisme excellent! Un jeu entièrement en langage machine.

VIC 20



VIC TRON 95 F
Un jeu qui se joue à deux, entièrement en langage machine, avec un joystick, et le clavier. Une course éperdue dans l'espace, où deux motos stellaires endiablées laissent derrière elles une trace, pour enfermer l'adversaire. Un jeu d'action, où il faut beaucoup de nerfs.

Disponibles chez votre
Revendeur le plus proche,
ou retourner le Bon de
Commande ci-contre à:

loriciels

160, rue Legendre 75017 PARIS
Tél.: (1) 627.43.59

BON DE COMMANDE

Cochez la case correspondant à votre choix

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ C.P. _____

Tél. _____ Date _____

Signature: _____

Paiement à adresser avec le bon de commande

☐ chèque bancaire ☐ C.C.P.

Cochez la case correspondant au type de matériel désiré.

ORIC 1 / ATMOS ☐ ZX 81 ☐ SEGA SC 3000 ☐ COMMODORE 64 ☐ VIC 20 ☐

DEMANDE DE CATALOGUE

(joindre 2 timbres à 2 francs pour participation aux frais d'envoi)

Titre	P.U.	Nbre	Total
L'Aigle d'Or	180 F		
Reversi Champion	140 F		
Editeur Musical	95 F		
Crocky	120 F		
Bounzy	120 F		
Vic Tron	95 F		
Frais de port			15 Frs

Prix Total T.T.C. _____

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

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

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

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

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

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

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

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

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

ART. 7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris.
ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

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

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

HEBDOGICIEL : 27, rue du Général 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.

● 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 : BIORYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

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

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

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes utilisez obligatoirement la vitesse de 500 bands, même sur un modèle III.

Dans tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bands et non, en particulier, la vitesse de 1500 bands du modèle III.

	N° 41	N° 42	N° 43	N° 44	N° 45
APPLE II	K7, DISK	YAHTSEE	DAEDALUS	CARMINO	RECORDS
ATARI	ENTREPRISE	HELP CITY	LABYRINTHE	SPACE INVADERS	MAXIPEDE
CANON X-07	BLACK JACK	TUNNEL	CALCUL	GRAND PRIX	BOMBARDIER
FX 702-P	LASER 03	OLYMPIC GAME	ARIANE	BOWLING	NOSTROMO
COM 64	FLIPPER PONG	MANOIR	CHOCHINUMIA	CONVERSION	HIPAIN
VIC 20	DEDALE	MINOS	QUASIMODO	TUNNEL, VOLTIGE	FICHIERS
DRAGON	C.A.O.	DRAGGY	PYRAMIDE	RAMBLE	SOLITAIRE
HP 41	PLOTH	ILE	SOUS-MARIN	CADRFL-ADRFL	MENTAL
ORIC 1	AIGLON	CORSAIRES	SOLITRIANGLE	NIBBLER	ORICUBES
PC 12 II	MEMOIRE	BASKET	BALLAVON	DIABOLIC	PHARAON
PC 1500	LABYRINTHE	LETTRES GEANTES	PAM	PAC MAN	METEORS
SPECTRUM	DESSIN	HARBOR 2090	OTO KROSS	CAR SET	AL* BERT
MZ 80	JEU DE LA VIE	SUPER VRAC	SPACE	ENFERS	TENNIS
ZX 81	GAMORD	LDIR	PARC	OBSTACLE	CORSAIRE
TRS 80	CADAVRE EXQUIS	GEOMETRIE	AVION-ESPION	CINEMA	MEMO TEST
TI 99/4 A (basic simple)	JEU TOPOLOGIQUE	ROAD RACE	LICORNE ROUGE	CERBERE	TI-BERT
TI 99/4 A (basic étendu)	DONJON, DRAGON	S.O.S. ROBIN	MONKEY KING	FERNANDO	ETANDARD, EXOCET
TO 7	DIAMANTS	JEREMIE	PYRAMIDE	SPIDERS	PIGEON

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 8
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT
50 DATA 76,79,71,73,67,73,69,76
60 END
```



DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 6 SEPTEMBRE, MINUIT.

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).

- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 6 septembre à minuit.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 6 septembre minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

YAHTZEE

Ce programme au graphisme superbe (regardez la photo d'écran) tourne sur APPLE ou APPLE IIe, sans manette de jeux.

Les règles du jeu sont dans le programme et l'utilisation est à la fois simple et astucieuse. Vous jouez contre l'ordinateur et avec un peu de réflexion, vous devriez gagner. Les dés en sont jetés!

Daniel FROYSSINES

Mode d'emploi:

Entrez d'abord le programme de création de la table des formes (fastidieux, mais nécessaire!), puis le programme YAHZEE. Toutes les indications nécessaires au bon déroulement du jeu sont dans le programme.

```

0 LOMEM: 24576: HIMEM: 32767: UN =
1: ZE = 0: SIX = 6: REM YAHTS
EE APPLE II.FRAYSSINES D
1 PRINT CHR$(4); "BLOODYAM, A#80
00"
3 AD = 36864: LG = 48: FOR I = AD TO
AD + LG - UN: READ D: POKE I
, D: NEXT
4 DATA 165, 31, 41, 127, 168, 166, 26
, 173, 48, 192, 202, 208, 5, 166, 26
, 173, 48, 192, 165, 31, 240, 16, 13
, 208, 13, 168, 48, 5, 198, 26, 152
, 208, 5, 230, 26, 41, 127, 168, 198
, 28, 208, 224, 198, 29, 16, 220, 96
, 0
5 DATA COPYRIGHT <F> <D>, 23/05
/84, THANKS -ETSL-, VOULEZ VOUS
LA REGLE DU JEU (O/N) -->
6 DATA
*****
*,* YAHTZEE *,*
*,* ***** LE BUT
DU JEU EST DE REMPLIR UNE GR
ILLE DE LA FACON LA PLUS REN
TABLE SELON LES DES OBTENUS.
LA SAVOIR DUE
7 DATA CASE AS = TOTAL DE TOUS L
ES 1, CASE DEUX = TOTAL DE TO
US LES 2, CASE TROIS = TOTAL
DE TOUS LES 3, CASE QUATRE =
TOTAL DE TOUS LES 4, CASE CIN
Q = TOTAL DE TOUS LES 5, CASE

```

```

SIX = TOTAL DE TOUS LES 6, M
OITIE SUPERIEURE
8 DATA MOITIE, INFIEURE, BREL
AN (3 DES IDENTIQUES) = TOTA
L DES DES, FULL (3 ET 2 DES ID
ENTIQUES) = 25 PTS, CARRE (4 D
ES IDENTIQUES) = TOTAL DES D
ES, PETITE SUITE (SUITE DE 4
DES) = 30 PTS, GRANDE SUITE (
SUITE DE 5 DES) = 40 PTS
9 DATA YAHTZEE (5 DES IDENT
IQUES) = 50 PTS, CHANCE = TO
TAL DES DES, PRESSEZ UNE TOUC
HE --> *,* VOUS POUVEZ RETIRER
CHACUN DES SORTIS, * VOUS NE
POUVEZ RETIRER CHACUN DES O
UE 2 FOIS, * POUR SELECTIONNE
R LE DES A CHANGER
10 DATA SE DEPLACER JUSQU'AU D
ES PAR LES FLECHES, * APPUYER
SUR RETURN POUR LE RECOURVIR
R (REVERSIBLE), * DESCENDRE J
USQU'A VOIR APPARAÎTRE "TERM
INE", * APPUYER SUR <ESC> SI
VOUS ETES SERVI SINON <SPACE>
11 DATA REMARQUE, -----
--UN CARRE PEUT SE METTRE DA
NS LE BRELAN LA CHANCE, LA
GRANDE SUITE DANS LA PETITE
SUITE .... PRIME, -----, * SI

```

```

TOTAL DE LA MOITIE SUPERIEUR
E DEPASSE 63 = PRIME+35
12 DATA * A CHACUN YAHTZEE SUP
PLEMENTAIRE PLACE = PRIME+100,
APPUYER SUR UNE TOUCHE -->
15 POKE 232, 0: POKE 233, 128: ROT=
ZE: SCALE = UN: HCOLOR = 3
16 HGR2: GOSUB 35000
17 HGR2
18 HPLLOT 9, 12 TO 238, 12: FOR I =
13 TO 79 STEP + 11: HPLLOT 9
, 1 TO 238, 1: NEXT: HPLLOT 9
, 80 TO 238, 80: HPLLOT 9, 88 TO
238, 88
22 FOR I = 89 TO 159 STEP + 10:
HPLLOT 9, 1 TO 238, 1: NEXT: HPLLOT
9, 160 TO 238, 160: HPLLOT 9, 16
8 TO 238, 168: HPLLOT 9, 169 TO
238, 169: HPLLOT 9, 179 TO 238,
179: HPLLOT 9, 12 TO 9, 179
25 FOR I = 103 TO 169 STEP + 22
: HPLLOT 1, 0 TO 1, 179: NEXT:
FOR I = 170 TO 171: HPLLOT 1
, 0 TO 1, 179: NEXT: FOR I =
172 TO 238 STEP + 22: HPLLOT
1, 0 TO 1, 179: NEXT: HPLLOT 1
03, 0 TO 238, 0
35 FOR I = UN TO 6: J = J + 1: DRAW
I AT J, 5: NEXT: DRAW 6 AT 9
1, 5: D = 57: FOR I = 19 TO 80

```

```

STEP + 11: D = D + UN: DRAW
D AT 90, 1: NEXT: GOTO 50
41 REM -----
42 F = ASC ( MID$( V$, FF, UN))
43 IF F = > 39 AND F < = 63 THEN
F = F - 6: RETURN
44 IF F = > 65 AND F < = 90 THEN
F = F - 58: RETURN
45 NE = UN: RETURN
46 REM -----
47 FOR FF = UN TO LEN (V$)
48 GOSUB 41: IF NE = UN THEN NE =
ZE: NEXT
49 X = MG + (FF * SIX): DRAW F AT
X, Y: NEXT: RETURN
50 REM -----
51 MG = 10
52 FOR Y = 19 TO 74 STEP + 11: READ
V$: GOSUB 47: NEXT
53 V$ = "DEUX": Y = 30: GOSUB 47
54 V$ = "TOTAL (PRIME+35)": Y = 8
4: SIX = 5: GOSUB 47
55 SIX = 6
56 FOR Y = 95 TO 155 STEP + 10:
READ V$: GOSUB 47: NEXT
57 SIX = 5
58 V$ = "TOTAL (PRIME+100)": Y =
164: SIX = 5: GOSUB 47
59 SIX = 6: V$ = "TOTAL GENERAL":
Y = 174: GOSUB 47
60 Y = 7
61 FOR MG = 101 TO 147 STEP + 2
3: READ V$: GOSUB 47: NEXT
62 Y = 5
63 FOR MG = 107 TO 153 STEP + 2
3: READ V$: GOSUB 47: NEXT
64 Y = 7
65 FOR MG = 170 TO 216 STEP + 2
3: READ V$: GOSUB 47: NEXT
66 Y = 5
67 FOR MG = 176 TO 222 STEP + 2
3: READ V$: GOSUB 47: NEXT
68 DATA AS, DEUX, TROIS, QUATRE, CIN
Q, SIX, BRELAN, CARRE, FULL, PETI
TE SUITE, GRANDE SUITE, YAHTIE
E, CHANCE, 1, 2, 3, ER, ME, ME, 1, 2,
3, ER, ME, ME
69 DIM AS(2), DE(2), TR(2), QU(2), C
I(2), SI(2), BR(2), CA(2), FU(2)
, PS(2), GS(2), YA(2), CH(2), MI
(2), MS(2), TG(2), AD(5), ND(5)
100 GOTO 30000
300 TS = 24: IF SI(1) = ZE AND CA
(1) = ZE THEN GOSUB 11000: ON
CH GOTO 340, 350
310 IF CA(1) = ZE THEN CA(1) = T
S: FOP : Y = 104: GOTO 10500
320 IF SI(1) = ZE THEN SI(1) = T
S: FOP : Y = 74: GOTO 10500
330 RETURN
340 SI(1) = TS: FOP : Y = 74: GOTO
10500

```

```

350 CA(1) = TS: FOP : Y = 104: GOTO
10000
400 TS = 20: IF CI(1) = ZE AND CA
(1) = ZE THEN GOSUB 11000: ON
CH GOTO 440, 450
410 IF CA(1) = ZE THEN CA(1) = T
S: FOP : Y = 104: GOTO 10000
420 IF CI(1) = ZE THEN CI(1) = T
S: FOP : Y = 63: GOTO 10500
430 RETURN
440 CI(1) = TS: FOP : Y = 63: GOTO
10500
450 CA(1) = TS: FOP : Y = 104: GOTO
10000
500 TS = 18: IF SI(1) = ZE AND BR
(1) = ZE THEN GOSUB 11000: ON
CH GOTO 540, 550
510 IF SI(1) = ZE THEN SI(1) = T
S: FOP : Y = 74: GOTO 10500
520 IF BR(1) = ZE THEN BR(1) = T
S: FOP : Y = 104: GOTO 10000
530 RETURN
540 SI(1) = TS: Y = 74: FOP : GOTO
10500
550 BR(1) = TS + INT ( RND (1) *
12) + 2: FOP : Y = 94: GOTO 1
0000
600 TS = 16: IF QU(1) = ZE AND CA
(1) = ZE THEN GOSUB 11000: ON
CH GOTO 640, 650
610 IF QU(1) = ZE THEN QU(1) = T
S: FOP : Y = 52: GOTO 10500
620 IF CA(1) = ZE THEN CA(1) = T
S: FOP : Y = 104: GOTO 10000
630 RETURN
640 QU(1) = TS: Y = 52: FOP : GOTO
10500
650 CA(1) = TS: Y = 104: FOP : GOTO
10000
700 TS = 15: IF CI(1) = ZE AND BR
(1) = ZE THEN GOSUB 11000: ON
CH GOTO 740, 750
710 IF CI(1) = ZE THEN CI(1) = T
S: Y = 63: FOP : GOTO 10500
720 IF BR(1) = ZE THEN BR(1) = T
S + INT ( RND (1) * 12) + 2
: FOP : Y = 94: GOTO 10000
730 RETURN
740 CI(1) = TS: Y = 63: FOP : GOTO
10500
750 BR(1) = TS + INT ( RND (1) *
12) + 2: Y = 94: FOP : GOTO 1
0000
800 TS = 12: IF TR(1) = ZE AND BR
(1) = ZE AND CA(1) = ZE THEN
CH = INT ( RND (1) * 3) + U
N: ON CH GOTO 850, 860, 870

```

Suite page 43

DAEDALUS

Le cadre de ce jeu est un labyrinthe (entièrement aléatoire) de 15 cases sur 15 (dessiné en 3 dimensions dans une matrice de 120 points sur 120). Le but du jeu est de découvrir un trésor et de le rapporter à la surface. Cependant, le trésor se trouve dans un coffre fermé à clef. Préalablement il vous faudra trouver la clef qui se trouve en la possession d'un vieux gardien que l'ordinateur déplace de façon aléatoire à travers les couloirs.

Louis François RICHARD

Pour vous aider, vous disposez de 50 points de vie (qui baisseront lorsque d'héides monstres vous blesseront) et surtout, de gemmes magiques que vous découvrirez sur les cadavres des monstres. Il existe 5 sortes de gemmes:

- 1) Les gemmes blanches vous renseignent sur la distance vous séparant du trésor (ne servent qu'une fois).
 - 2) Les vertes donnent la distance à l'escalier et ne servent qu'une fois.
 - 3) Les rouges permettent de retrouver quelques points de vie (une utilisation).
 - 4) Les pourpres ne s'usent jamais et vous donnent, chaque fois que vous le désirez la distance entre le vieux gardien et vous.
 - 5) Les jaunes n'ont aucun pouvoir.
- Les touches à utiliser pour jouer sont: S pour avancer, A pour tourner à gauche, D pour tourner à droite, RETURN pour frapper un monstre, I pour l'inventaire de vos gemmes et U un nombre de 1 à 5 pour utiliser une gemme.

```

5 LOMEM: 27500: VTAB 23
10 DIM C(17,17,4): XA = INT ( RND
(1) * 15) + 1: YA = INT ( RND
(1) * 15) + 1: HP = 50: G$ = "
GEMMES": H$(1) = "BLEUE": H$(
2) = "VERTE": H$(3) = "ROUGE"
: H$(4) = "POURPRE": H$(5) = "
JAUNE"
15 XG = INT ( RND (1) * 15 + 1):
YG = INT ( RND (1) * 15 + 1)
20 FOR I = 0 TO 16: FOR J = 1 TO
4: C(0, I, J) = 1: C(16, I, J) = 1
: C(1, 0, J) = 1: C(1, 16, J) = 1:
NEXT: NEXT
25 FOR Y = 1 TO 15: FOR X = 1 TO
15: C(X, Y, 1) = INT ( RND (1)
+ .41): C(X, Y, 2) = INT ( RND
(1) + .41): C(X, Y, 3) = C(X, Y
- 1, 1): C(X, Y, 4) = C(X - 1, Y, 2)
: NEXT: NEXT
30 FOR I = 1 TO 15: C(1, 15, 1) = 1
: C(15, 1, 2) = 1: NEXT
35 X = 5: Y = 5: DI = 1: HOME: VTAB
23: HGR: HCOLOR = 7: HPLLOT 8
0, 40 TO 80, 159 TO 200, 159 TO
200, 40 TO 80, 40
40 GOTO 175
45 POKE - 16368, 0: INVERSE: IF
RND (1) > .92 THEN GOSUB 4
50
50 IF X = XA AND Y = YA AND F =
0 AND CL = 1 THEN F = 1: PRINT
CHR$(7); "LE COFFRE DU TRES
OR EST LA..."
55 IF X = XA AND Y = YA AND F =
0 AND CL = 0 THEN INVERSE:
PRINT CHR$(7); "LE TRESOR
EST LA..."
MAIS VOUS N'AVEZ PAS LA CL
EF !
60 IF X = 5 AND Y = 5 AND F = 1 THEN
INVERSE: PRINT CHR$(7);
CHR$(7); "ENFIN !"

```

```

VOUS ETES RESSORTI !
... ET AVEC LE TRESOR !
*: GOTO 495
65 IF X = 5 AND Y = 5 THEN: INVERSE
: PRINT "VOUS ETES A L'ESCAL
IER"
70 IF X = XG AND Y = YG THEN INVERSE
: PRINT "VOUS AVEZ DECOUVERT
LE VIEUX GARDIEN. VOUS LE
TUEZ ET VOLEZ LA CLEF !"
: CL = 1
75 NORMAL: Z = PEEK (- 16384):
IF Z < > 196 AND Z < > 21
1 AND Z < > 193 AND Z < >
201 AND Z < > 213 GOTO 75
80 IF Z = 196 THEN DI = DI + 1: PRINT
"VOUS TOURNÉZ A DROITE": IF
DI > 4 THEN DI = 1
85 IF Z = 193 THEN DI = DI - 1: PRINT
"VOUS TOURNÉZ A GAUCHE": IF
DI < 1 THEN DI = 4
90 DI = RND (1) * 102 = RND (1)
95 IF Z = 211 THEN XG = XG + 1: IF
DI > .8 THEN XG = XG - 2
100 IF Z = 211 THEN YG = YG + 1:
IF DI > .8 THEN YG = YG - 2
105 IF XG > 15 THEN XG = 1
110 IF XG < 1 THEN XG = 15
115 IF YG < 1 THEN YG = 15
120 IF YG > 15 THEN YG = 1
125 IF Z = 211 AND C(X, Y, DI) = 0
AND DI = 1 THEN Y = Y + 1: PRINT
"VOUS AVANCEZ": GOTO 160
130 IF Z = 211 AND C(X, Y, DI) = 0
AND DI = 2 THEN X = X + 1: PRINT
"VOUS AVANCEZ": GOTO 160
135 IF Z = 211 AND C(X, Y, DI) = 0
AND DI = 3 THEN Y = Y - 1: PRINT
"VOUS AVANCEZ": GOTO 160
140 IF Z = 211 AND C(X, Y, DI) = 0
AND DI = 4 THEN X = X - 1: PRINT
"VOUS AVANCEZ": GOTO 160
145 IF Z = 211 AND C(X, Y, DI) = 1
THEN PRINT "OH, UN MUR !" CHR$(
7)

```

```

150 IF Z = 201 THEN INVERSE: PRINT
"INVENTAIRE": NORMAL: PRINT
G(1); G$: " BLEUES": GOSUB 500
: PRINT G(2); G$: " VERTES": GOSUB
500: PRINT G(3); G$: " ROUGES":
GOSUB 500: PRINT G(4); G$: "
POURPRES": GOSUB 500: PRINT
G(5); G$: " JAUNES"
155 IF Z = 213 THEN GOSUB 505
160 HCOLOR = 4
165 HPLLOT 81, 56 TO 199, 56: HPLLOT
81, 80 TO 199, 80: HPLLOT 81, 12
0 TO 199, 120: HPLLOT 81, 144 TO
199, 144: HPLLOT 81, 41 TO 120,
80 TO 120, 120 TO 81, 158: HPLLOT
199, 41 TO 160, 80 TO 160, 120 TO
199, 158: HPLLOT 96, 56 TO 96, 1
44: HPLLOT 184, 56 TO 184, 144
HCOLOR = 7
170 IF DI < > 1 THEN GOTO 245
175 IF C(X, Y, 4) = 1 THEN HPLLOT
81, 41 TO 96, 56 TO 96, 144 TO
81, 158
185 IF C(X, Y, 2) = 1 THEN HPLLOT
199, 41 TO 184, 56 TO 184, 144 TO
199, 158
190 IF C(X, Y, 4) = 0 AND C(X - 1,
Y, 1) = 1 THEN HPLLOT 81, 56 TO
96, 56 TO 96, 144 TO 81, 144
195 IF C(X, Y, 2) = 0 AND C(X + 1,
Y, 1) = 1 THEN HPLLOT 199, 56 TO
184, 56 TO 184, 144 TO 199, 144
200 IF C(X, Y, 1) = 1 THEN HPLLOT
96, 56 TO 184, 56 TO 184, 144 TO
96, 144 TO 96, 56: GOTO 45
205 IF C(X, Y + 1, 1) = 1 THEN HPLLOT
120, 80 TO 160, 80 TO 160, 120 TO
120, 120 TO 120, 80
210 IF C(X, Y + 1, 2) = 1 THEN HPLLOT
184, 56 TO 160, 80 TO 160, 120 TO
184, 144 TO 184, 56
215 IF C(X, Y + 1, 2) = 0 AND C(X +
1, Y + 1, 1) = 1 AND C(X, Y, 2)
= 1 OR C(X + 1, Y + 1, 3) = 1
) THEN HPLLOT 160, 80 TO 184,
80 TO 184, 120 TO 160, 120 TO
160, 80
220 IF C(X + 1, Y + 1, 1) = 1 AND
C(X, Y, 2) = 0 AND C(X + 1, Y, 1
) = 0 AND C(X, Y + 1, 2) = 0 THEN
HPLLOT 199, 80 TO 160, 80 TO 1
60, 120 TO 199, 120
225 IF C(X, Y + 1, 4) = 1 THEN HPLLOT
96, 56 TO 120, 80 TO 120, 120 TO
96, 144 TO 96, 56
230 IF C(X, Y + 1, 4) = 0 AND C(X -
1, Y + 1, 1) = 1 AND C(X, Y, 4)
= 1 OR C(X - 1, Y + 1, 3) = 1
) THEN HPLLOT 96, 80 TO 120, 8
0 TO 120, 120 TO 96, 120 TO 96
, 80
235 IF C(X, Y + 1, 4) = 0 AND C(X -
1, Y + 1, 1) = 1 AND C(X, Y, 4)
= 0 AND C(X - 1, Y + 1, 3) = 0 THEN
HPLLOT 81, 80 TO 120, 80 TO 12
0, 120 TO 81, 120
240 GOTO 45
245 IF DI < > 2 THEN GOTO 310
250 IF C(X, Y, 1) = 1 THEN HPLLOT
81, 41 TO 96, 56 TO 96, 144 TO
81, 158
255 IF C(X, Y, 3) = 1 THEN HPLLOT
199, 41 TO 184, 56 TO 184, 144 TO
199, 158
260 IF C(X, Y, 1) = 0 AND C(X, Y +
1, 2) = 1 THEN HPLLOT 81, 56 TO
96, 56 TO 96, 144 TO 81, 144
265 IF C(X, Y, 3) = 0 AND C(X, Y -
1, 2) = 1 THEN HPLLOT 199, 56 TO
184, 56 TO 184, 144 TO 199, 144
270 IF C(X, Y, 2) = 1 THEN HPLLOT
96, 56 TO 184, 56 TO 184, 144 TO
96, 144 TO 96, 56: GOTO 45
275 IF C(X + 1, Y, 2) = 1 THEN HPLLOT
120, 80 TO 160, 80 TO 160, 120 TO
120, 120 TO 120, 80
280 IF C(X + 1, Y, 3) = 1 THEN HPLLOT
184, 56 TO 160, 80 TO 160, 120 TO
184, 144 TO 184, 56
285 IF C(X + 1, Y, 3) = 0 AND C(X +
1, Y - 1, 2) = 1 AND C(X, Y, 3)
= 1 OR C(X + 1, Y - 1, 2) = 1 THEN
HPLLOT 160, 80 TO 184, 80 TO 1
84, 120 TO 184, 120 TO 160, 120
TO 160, 80

```

```

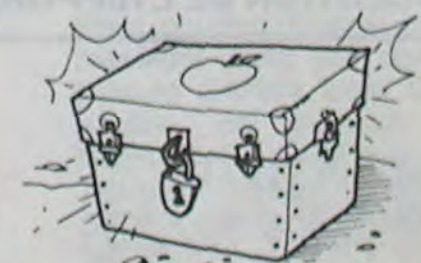
290 IF C(X + 1, Y - 1, 2) = 1 AND
C(X, Y, 3) = 0 AND C(X + 1, Y -
1, 4) = 0 AND C(X + 1, Y, 3) =
0 THEN HPLLOT 199, 80 TO 160,
80 TO 160, 120 TO 199, 120
295 IF C(X + 1, Y, 1) = 1 THEN HPLLOT
96, 56 TO 120, 80 TO 120, 120 TO
96, 144 TO 96, 56
300 IF C(X + 1, Y, 1) = 0 AND C(X +
1, Y - 1, 2) = 1 AND C(X, Y, 1)
= 1 OR C(X + 1, Y + 1, 4) = 1
) THEN HPLLOT 96, 80 TO 120, 8
0 TO 120, 120 TO 96, 120 TO 96
, 80
305 IF C(X, Y, 1) = 0 AND C(X + 1,
Y + 1, 4) = 0 AND C(X + 1, Y, 1
) = 0 AND C(X + 1, Y + 1, 2) =
1 THEN HPLLOT 81, 80 TO 120, 8
0 TO 120, 120 TO 81, 120
310 IF DI < > 3 THEN GOTO 380
315 IF C(X, Y, 2) = 1 THEN HPLLOT
81, 41 TO 96, 56 TO 96, 144 TO
81, 158
320 IF C(X, Y, 4) = 1 THEN HPLLOT
199, 41 TO 184, 56 TO 184, 144 TO
199, 158
325 IF C(X, Y, 2) = 0 AND C(X + 1,
Y, 3) = 1 THEN HPLLOT 81, 56 TO
96, 56 TO 96, 144 TO 81, 144
330 IF C(X, Y, 4) = 0 AND C(X - 1,
Y, 3) = 1 THEN HPLLOT 199, 56 TO
184, 56 TO 184, 144 TO 199, 144
335 IF C(X, Y, 3) = 1 THEN HPLLOT
96, 56 TO 184, 56 TO 184, 144 TO
96, 144 TO 96, 56: GOTO 45
340 IF C(X, Y - 1, 3) = 1 THEN HPLLOT
120, 80 TO 160, 80 TO 160, 120 TO
120, 120 TO 120, 80
345 IF C(X, Y - 1, 4) = 1 THEN HPLLOT
184, 56 TO 160, 80 TO 160, 120 TO
184, 144 TO 184, 56
350 IF C(X, Y - 1, 4) = 0 AND C(X -
1, Y - 1, 3) = 1 AND C(X, Y, 4)
= 1 OR C(X - 1, Y - 1, 3) = 1 THEN
HPLLOT 160, 80 TO 184, 80 TO 1
84, 120 TO 160, 120 TO 160, 80
355 IF C(X - 1, Y - 1, 3) = 1 AND
C(X, Y, 4) = 0 AND C(X - 1, Y -
1, 4) = 0 AND C(X, Y - 1, 4) =
0 THEN HPLLOT 199, 80 TO 160,
80 TO 160, 120 TO 199, 120
360 IF C(X, Y - 1, 2) = 1 THEN HPLLOT
96, 56 TO 120, 80 TO 120, 120 TO
96, 144 TO 96, 56
365 IF C(X, Y - 1, 2) = 0 AND C(X +
1, Y - 1, 3) = 1 AND C(X, Y, 2)
= 1 OR C(X + 1, Y - 1, 1) = 1
) THEN HPLLOT 96, 80 TO 120, 8
0 TO 120, 120 TO 96, 120 TO 96
, 80
370 IF C(X, Y - 1, 2) = 0 AND C(X +
1, Y - 1, 3) = 1 AND C(X, Y, 2) =
0 AND C(X + 1, Y - 1, 1) = 0 THEN
HPLLOT 81, 80 TO 120, 80 TO 12
0, 120 TO 81, 120
375 GOTO 45
380 IF DI < > 4 THEN GOTO 45
385 IF C(X, Y, 3) = 1 THEN HPLLOT
81, 41 TO 96, 56 TO 96, 144 TO
81, 158
390 IF C(X, Y, 1) = 1 THEN HPLLOT
199, 41 TO 184, 56 TO 184, 144 TO
199, 158
395 IF C(X, Y, 3) = 0 AND C(X, Y -
1, 4) = 1 THEN HPLLOT 81, 56 TO
96, 56 TO 96, 144 TO 81, 144
400 IF C(X, Y, 1) = 0 AND C(X, Y +
1, 4) = 1 THEN HPLLOT 199, 56 TO
184, 56 TO 184, 144 TO 199, 144
405 IF C(X, Y, 4) = 1 THEN HPLLOT
96, 56 TO 184, 56 TO 184, 144 TO
96, 144 TO 96, 56: GOTO 45
410 IF C(X - 1, Y, 4) = 1 THEN HPLLOT
120, 80 TO 160, 80 TO 160, 120 TO
120, 120 TO 120, 80
415 IF C(X - 1, Y, 1) = 1 THEN HPLLOT
184, 56 TO 160, 80 TO 160, 120 TO
184, 144 TO 184, 56
420 IF C(X - 1, Y, 1) = 0 AND C(X -
1, Y + 1, 4) = 1 AND C(X, Y, 1)
= 1 OR C(X, Y + 1, 4) = 1 THEN
HPLLOT 160, 80 TO 184, 80 TO 1
84, 120 TO 184, 120 TO 160, 120
TO 160, 80

```

```

425 IF C(X - 1, Y + 1, 4) = 1 AND
C(X, Y, 1) = 0 AND C(X - 1, Y +
1, 2) = 0 AND C(X - 1, Y, 1) =
0 THEN HPLLOT 199, 80 TO 160,
80 TO 160, 120 TO 199, 120
430 IF C(X - 1, Y, 3) = 1 THEN HPLLOT
96, 56 TO 120, 80 TO 120, 120 TO
96, 144 TO 96, 56
435 IF C(X - 1, Y, 3) = 0 AND C(X -
1, Y - 1, 4) = 1 AND C(X, Y, 3)
= 1 OR C(X, Y - 1, 4) = 1 THEN
HPLLOT 96, 80 TO 120, 80 TO 12
0, 120 TO 96, 120 TO 96, 80
440 IF C(X - 1, Y - 1, 4) = 1 AND
C(X - 1, Y - 1, 2) = 0 AND C(X
, Y, 3) = 0 AND C(X - 1, Y, 3) =
0 THEN HPLLOT 81, 80 TO 120, 8
0 TO 120, 120 TO 81, 120
445 GOTO 45
450 INVERSE: PRINT CHR$(7); "U
N HIDEUX GRABIN SE JETTE SUR
VOUS !": NORMAL
455 FOR I = 1 TO 1500: NEXT: PRINT
"> IL VOUS FRAPPE...": POKE
- 16368, 0
460 IF RND (1) > .75 THEN PRINT
"ET TOUCHE !": HP = HP - INT
( RND (1) * 5): IF HP < 0 THEN
INVERSE: PRINT "VOUS ETES
MORT !": GOTO 495
465 IF RND (1) < .75 THEN PRINT
"ET RATE !":
470 IF PEEK (- 16384) < > 141
GOTO 470
475 PRINT "VOUS LE FRAPPEZ...":
IF RND (1) < .6 THEN PRINT
"ET RATEZ !": GOTO 455
480 INVERSE: PRINT "ET LE TUEZ
!": NORMAL
485 PRINT "IL VOUS RESTE "HP":
POINTS DE VIE": FOR I = 1 TO
2000: NEXT
490 PRINT "IL POSSEDE UNE GEMME
DE COULEUR "I": Z = INT ( RND
(1) * 5) + 1: PRINT H$(Z); G(
Z) = G(Z) + 1: RETURN
495 GOTO 495
500 FOR I = 1 TO 1500: NEXT: RETURN
505 Z = PEEK (- 16384): GE = Z -
176: IF GE < 0 OR GE > 5 GOTO
505
510 IF G(GE) < 1 THEN PRINT "AU
CUNE GEMME DE CETTE COULEUR
!": RETURN
515 IF GE = 4 THEN PRINT "LE VI
EUX GARDIEN EST A "I": INT ( SOR
((X - XG) * (X - XG) + (Y -
YG) * (Y - YG) + 2 * RND (1
))) " CASES"
520 IF GE < > 4 THEN G(GE) = G(
GE) - 1
525 IF GE = 1 THEN PRINT "LE TR
ESOR EST A "I": INT ( SOR ((X -
XA) * (X - XA) + (Y - YA) *
(Y - YA))) " CASES"
530 IF GE = 2 THEN PRINT "L'ESC
ALIER EST A "I": INT ( SOR ((X
- 5) * (X - 5) + (Y - 5) *
(Y - 5))) " CASES"
535 IF GE = 3 THEN HP = HP + INT
( RND (1) * 4) + 1: PRINT "V
OUS AVEZ A PRESENT "HP": PO
INTS DE VIE"
540 RETURN
545 REM -----

```



APPLE II

CARMINO

Ce jeu est un casse-tête où il s'agit d'effacer un dessin créé aléatoirement par l'ordinateur à l'aide d'un motif choisi par le joueur.

J.P.VANSEYMORTIER

Mode d'emploi:

Les joysticks et les boutons poussoirs sont utilisés pour manipuler les motifs. Il y a 1500 dessins différents par motif et le problème possède toujours une solution. L'ordinateur assure le décompte du temps et du nombre de coups, ainsi que des meilleurs scores (sur fichier). Il est possible de définir ses propres motifs en réalisant une autre table de formes.



```
5 REM CARMINO+SHAPES
10 DATA 10,10,24,0,72,0,18,1,220,1,166,2
  ,114,3,72,4
20 DATA 26,5,233,5,181,6,135,7,63,63,24
  ,62,36,60,54
30 DATA 36,60,54,62,36,36,55,54,54,39
  ,36,36,55,54,54
40 DATA 39,36,36,55,54,54,39,36,36,60,54
  ,54,54,62,36,36
50 DATA 36,60,54,54,54,62,0,0,45,45,45,4
  ,5,45,45,45
60 DATA 45,53,63,63,63,63,63,63,63,63
  ,55,45,45,45,45
70 DATA 45,45,45,45,45,53,63,63,63,63
  ,63,63,63,63,55
80 DATA 45,45,45,45,45,45,45,45,53,63
  ,63,63,63,63
90 DATA 63,63,63,55,45,45,45,45,45,45
  ,45,45,53,63,63
100 DATA 63,63,63,63,63,63,63,55,45,45
  ,45,45,45,45,45
110 DATA 45,53,63,63,63,63,63,63,63,63
  ,3,55,45,45,45
120 DATA 45,45,45,45,45,53,63,63,63,63
  ,63,63,63,63,55
130 DATA 45,45,45,45,45,45,45,45,45,53
  ,63,63,63,63,63
140 DATA 63,63,63,55,45,45,45,45,45,45
  ,45,45,53,63,63
150 DATA 63,63,63,63,63,63,63,55,45,45
  ,45,45,45,45,45
160 DATA 45,53,63,63,63,63,63,63,63,63
  ,63,63,63,63,55
170 DATA 45,45,45,45,45,53,63,63,63,63
  ,63,63,63,63,47
180 DATA 0,0,54,54,54,54,54,54,54,54
  ,54,54,54,54
190 DATA 54,54,54,54,54,46,36,36,36,36
  ,36,36,36,36
200 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,36,44
  ,54,54,54,54,54
210 DATA 54,54,54,54,54,54,54,54,54,54
  ,54,54,46,36,36
220 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,36,36
  ,36,36,36,36
230 DATA 36,44,54,54,54,54,54,54,54,54
  ,54,54,54,54
240 DATA 54,54,54,54,54,46,36,36,36,36
  ,36,36,36,36
250 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,36,44
  ,54,54,54,54
260 DATA 54,54,54,54,54,54,54,54,54,54
  ,54,54,46,36,36
270 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,36,36
  ,36,36,36,36
280 DATA 36,44,54,54,54,54,54,54,54,54
  ,54,54,54,54
290 DATA 54,54,54,54,54,46,36,36,36,36
  ,36,36,36,36
300 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,36,60
  ,0,45,45,45,45
310 DATA 53,63,63,63,63,55,45,45,45,45
  ,45,45,53,63,63
320 DATA 45,45,45,45,45,53,63,63,63,55
  ,45,45,45,45,45
330 DATA 63,63,63,55,45,45,45,45,53,63
  ,63,63,63,55,45
340 DATA 45,45,45,45,45,45,45,45,53,63
  ,63,63,63,63
350 DATA 63,55,45,45,45,45,45,45,45,45
  ,45,45,53,63,63
360 DATA 63,63,63,63,63,55,45,45,45,45
  ,45,45,45,45,45
```

```
370 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63,55,4
  ,5,45,45,45,45
380 DATA 45,45,45,53,63,63,63,63,63,63
  ,63,63,55,45,45
390 DATA 45,45,45,45,45,45,45,53,63,63
  ,63,63,63,63
400 DATA 63,55,45,45,45,45,53,63,63,63
  ,63,55,45,45,45
410 DATA 53,63,63,63,55,45,45,45,45,5
  ,3,63,63,63,55
420 DATA 45,45,45,45,53,63,63,63,55,4
  ,5,45,45,53,63
430 DATA 63,63,63,55,0,0,54,54,54,54
  ,54,54,54,46
440 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,44,5
  ,4,54,54,54,54
450 DATA 54,54,54,46,36,36,36,36,36,36
  ,6,36,36,44,54
460 DATA 54,54,54,54,54,54,46,36,36,36
  ,6,36,36,36,36
470 DATA 36,44,54,54,54,54,54,54,54,5
  ,4,46,36,36,36
480 DATA 36,36,36,36,36,44,54,54,54,5
  ,4,54,54,54,46
490 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,172,
  ,146,146,146,54,54
500 DATA 54,46,36,36,36,36,44,54,54,54
  ,5,4,46,36,36,36
510 DATA 44,54,54,54,46,36,36,36,36,4
  ,4,54,54,54,46
520 DATA 36,36,36,36,44,54,54,54,46,3
  ,6,36,36,36,44,54
530 DATA 54,54,54,46,36,36,36,44,54,5
  ,4,54,54,46,36,36
540 DATA 36,36,44,54,54,54,46,36,36,3
  ,6,36,44,54,54
550 DATA 54,46,36,36,36,44,54,54,54,5
  ,4,46,36,36,36
560 DATA 44,0,54,54,54,54,54,54,54,54
  ,46,36,36,36,36
570 DATA 36,36,36,36,36,44,54,54,54,5
  ,4,54,54,54,46
580 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,44,5
  ,4,54,54,54,54
590 DATA 54,54,54,46,36,36,36,36,36,36
  ,6,36,36,44,54
600 DATA 54,54,54,54,54,54,46,36,36,36
  ,6,36,36,36,36
610 DATA 36,44,54,54,54,54,54,54,54,5
  ,4,46,36,36,36
620 DATA 36,36,36,36,116,146,146,146,
  ,146,146,146,54,54
630 DATA 54,57,36,36,36,36,53,54,54,54
  ,5,4,37,36,36,36
640 DATA 53,54,54,54,37,36,36,36,36,5
  ,3,54,54,54,37
650 DATA 36,36,36,53,54,54,54,54,37,3
  ,6,36,36,223,219
660 DATA 219,219,219,219,27,54,54,54,54
  ,62,36,36,36,60,54
670 DATA 54,54,54,62,36,36,36,60,54,5
  ,4,54,54,62,36,36
680 DATA 36,36,60,54,54,54,62,36,36,36
  ,6,36,60,54,54
690 DATA 54,62,36,36,36,36,52,0,54,54
  ,54,46,36,36,36
700 DATA 36,44,54,54,54,46,36,36,36,36
  ,6,44,54,54,54
710 DATA 46,36,36,36,44,54,54,54,54,4
  ,6,36,36,36,44
720 DATA 54,54,54,54,46,36,36,36,116,
  ,146,146,146,54,54
730 DATA 54,46,36,36,36,36,44,54,54,5
```

```
4,46,36,36,36,36
740 DATA 44,54,54,54,46,36,36,36,36,4
  ,54,54,54,46
750 DATA 36,36,36,36,44,54,54,54,46,3
  ,6,36,36,116,146
760 DATA 146,146,54,54,54,46,36,36,36
  ,36,44,54,54,54
770 DATA 46,36,36,36,44,54,54,54,4
  ,6,36,36,36,44
780 DATA 54,54,54,46,36,36,36,36,44,5
  ,4,54,54,46,36
790 DATA 36,36,36,116,146,146,146,54,54
  ,54,46,36,36,36
800 DATA 44,54,54,54,46,36,36,36,36,4
  ,4,54,54,54,46
810 DATA 36,36,36,44,54,54,54,46,3
  ,6,36,36,44,54
820 DATA 54,54,54,46,36,36,36,36,52,0,54
  ,54,54,46,36
830 DATA 36,36,44,54,54,54,54,46,36,3
  ,6,36,44,54,54
840 DATA 54,54,46,36,36,36,44,54,54,5
  ,4,54,46,36,36
850 DATA 36,44,54,54,54,46,36,36,36,36
  ,6,44,54,54,54
860 DATA 54,54,54,54,46,36,36,36,36,36
  ,6,36,36,36,44
870 DATA 54,54,54,54,54,54,54,46,36
  ,6,36,36,36,36
880 DATA 36,36,44,54,54,54,54,54,54,5
  ,4,54,46,36,36
890 DATA 36,36,36,36,36,36,44,54,54,5
  ,4,54,54,54,54
900 DATA 54,46,36,36,36,36,36,36,36,36
  ,6,44,54,54,54
910 DATA 54,54,54,54,46,36,36,36,36,36
  ,6,36,36,36,116
920 DATA 146,146,146,146,146,146,36,36
  ,6,36,44,54,54,54,46
930 DATA 36,36,36,36,44,54,54,54,46,36
  ,6,36,36,44,54
940 DATA 54,54,46,36,36,36,36,44,54,5
  ,4,54,46,36,36
950 DATA 36,36,44,54,54,54,38,0,54,54
  ,54,46,36,36
960 DATA 36,36,44,54,54,54,46,36,36,36
  ,6,36,44,54,54
970 DATA 54,46,36,36,36,36,44,54,54,5
  ,4,46,36,36,36
980 DATA 44,54,54,54,46,36,36,36,1
  ,24,1,32,36,36
990 DATA 36,53,54,54,54,37,36,36,36,36
  ,6,53,54,54,54
1000 DATA 37,36,36,36,53,54,54,54,54
  ,37,36,36,36,53
1010 DATA 54,54,54,37,36,36,36,53,54
  ,54,54,54,37,36
1020 DATA 36,36,53,54,54,54,37,36,36
  ,36,36,53,54,54
1030 DATA 54,54,37,36,36,36,53,54,54
  ,54,54,37,36,36
1040 DATA 36,53,54,54,54,37,36,36,36
  ,36,53,54,54,54
1050 DATA 79,50,54,54,54,37,36,36,36
  ,36,53,54,54,54
1060 DATA 37,36,36,36,53,54,54,54,54
  ,37,36,36,36,53
1070 DATA 54,54,54,37,36,36,36,53,54
  ,54,54,54,37,36
1080 DATA 36,36,36,7,0,54,54,54,46,36
  ,36,36,44,54
1090 DATA 54,54,46,36,36,36,44,54,54
  ,54,54,46,36,36
1100 DATA 36,36,44,54,54,54,54,46,36,36
  ,36,36,44,54,54
1110 DATA 54,46,36,36,36,124,1,32,36,36
  ,36,36,53,54,54
1120 DATA 54,54,37,36,36,36,53,54,54
  ,54,54,37,36,36
1130 DATA 36,53,54,54,54,37,36,36,36
  ,36,53,54,54,54
1140 DATA 37,36,36,36,53,54,54,54,54
  ,79,50,54,54,54
1150 DATA 37,36,36,36,53,54,54,54,54
  ,37,36,36,36,53
1160 DATA 54,54,54,37,36,36,36,53,54
  ,54,54,54,37,36
1170 DATA 36,36,53,54,54,54,37,36,36
  ,36,36,223,219,219
1180 DATA 147,146,146,18,54,54,54,54,62
  ,36,36,36,60,54,54
1190 DATA 54,54,62,36,36,36,60,54,54
  ,54,54,62,36,36
1200 DATA 36,60,54,54,54,62,36,36,36
  ,60,54,54,54
1210 DATA 62,36,36,36,44,0,209
  ,1220 DATA CHR$(4):AD=3328
1230 FOR I = 0 TO 1927
1240 READ X:POKE AD+I,X
1250 NEXT I
1260 PRINT D:"BSAVE CARMINO+SHAPES,A332
  ,L1927"
```

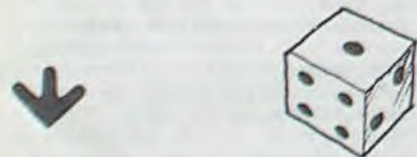
```
5 DIM SC(10)
10 TEXT:HOME:PRINT CHR$(4)
  "BLOADCARMINO+SHAPES,A85000"
20 POKE 232,0:POKE 233,96
30 GOSUB 10000
35 ND = 9
40 GOSUB 11000
42 CLEAR:TEXT:HOME:ND = 9:GOSUB
  18000:GOSUB 20000
45 H = INT ( RND (1) * 5 + 1):IF
  H = 3 OR H = 4 THEN 45
47 HOME: HGR2: HGR: HCOLOR= H
50 H$LOT 0,0:CALL 62454:X0 = 23
  0:Y0 = 80:D = 2
60 SCALE= 1:ROT= 0
70 GOSUB 12000
75 VTAB 23:PRINT "Taper une tou
  che pour terminer la partie
  et stopper le chronometre":
80 GOSUB 15000
90 GOSUB 17000
100 GOSUB 14000
110 GOTO 80
500 GOSUB 16000
510 GOTO 42
8090 REM SCORES REPERES POUR LE
  S COMMENTAIRES
9000 N1 = 9800:N2 = 9670:N3 = 957
  0:N4 = 9300:N5 = 8930:N6 = 8
  450: RETURN
9010 N1 = 8750:N2 = 8210:N3 = 716
  0:N4 = 5780:N5 = 3380:N6 = 2
  60: RETURN
9020 N1 = 8210:N2 = 7160:N3 = 578
  0:N4 = 4050:N5 = 1920:N6 = -
  1580: RETURN
9999 REM PRESENTATION
10000 HOME:VTAB 10:POKE 32,3
10010 FLASH:PRINT
10020 PRINT "*****"
10030 PRINT "*****"
10040 PRINT "*****"
10050 PRINT "*****"
10060 PRINT "*****"
10070 PRINT "*****"
10090 NORMAL:PRINT:PRINT
10100 PRINT "J.P Vanseymortier
  le 11/2/83"
10110 FOR T = 0 TO 3000: NEXT:POKE
  32,0
10120 RETURN
11000 SPEED= 150:PRINT:PRINT
  :PRINT "Le but du jeu est d
  'effacer une figure":
11010 PRINT "donnee a l'aide d'u
  n motif choisi."
11020 PRINT:PRINT "** CHOIX DU
  MOTIF:"
11030 PRINT:PRINT "Le butto
  n(1) fait defiler les motifs"
11040 PRINT "Le bouton(0) enr
  egistre votre choix"
11050 PRINT:PRINT:PRINT "P
  OSE DU MOTIF:"
11060 PRINT:PRINT "Le joyst
  ick deplace le motif"
11070 PRINT "Le bouton(1) fai
  t tourner le motif"
11080 PRINT "Le bouton(0) pre
  sse prend le motif"
11090 PRINT "Le bouton(0) rel
  ache pose le motif"
11100 PRINT "Le nombre de cou
  ps s'affiche au bas"
11110 PRINT "de l'ecran."
11120 PRINT "Pour terminer la
  partie taper une "
11130 PRINT "touche"
11140 PRINT:PRINT "TAPER UN
  E TOUCHE POUR CONTINUER"
11145 PRINT "(taper <1> pour ini
  tialiser le fichier)":
11150 GET R$:SPEED= 255
11155 IF R$ = "I" THEN GOSUB 21
  000
11160 RETURN
11199 REM CHOIX DU MOTIF
12000 IF PEEK ( - 16286) > 127 THEN
  D = D + 1
12005 IF D > 10 THEN D = 2
```

Suite page 44

APPLE II

YATHZEE

Suite de la page 42



```
810 IF TR(1) = ZE THEN TR(1) = T
  S:Y = 41:POP:GOTO 10500
820 IF BR(1) = ZE THEN BR(1) = T
  S:Y = 94:POP:GOTO 10000
830 IF CA(1) = ZE THEN CA(1) = T
  S:Y = 104:POP:GOTO 10000
840 RETURN
850 BR(1) = INT ( RND (1) * 12) +
  2:TS:Y = 94:POP:GOTO 10
  000
860 TR(1) = TS:Y = 41:POP:GOTO
  10500
870 CA(1) = TS:Y = 104:POP:GOTO
  10000
900 TS = 8:IF DE(1) = ZE THEN DE
  (1) = TS:Y = 30:POP:GOTO
  10500
920 IF CA(1) = ZE THEN CA(1) = T
  S:Y = 104:POP:GOTO 10000
930 RETURN
1000 ZZX = ( RND (1) * 10) + UN
  1001 ON ZZX GOTO 1010,1020,1030,
  1040,1050,1100,1150,1200,125
  0,1300
1005 ZZX = (( RND (1) * 6) + UN) *
  5
1006 IF AS(1) = ZE AND ZZX = 5
  THEN 1050
1007 IF DE(1) = ZE AND ZZX = 10
  THEN 1100
1008 RETURN
1010 IF CA(1) < > ZE THEN 1500
1011 GOSUB 1005
1015 CA(1) = ZZX:Y = 104:V% = STR$
  (CA(1)):GOSUB 47:GOTO 1700
1020 IF BR(1) < > ZE THEN 1500
1021 GOSUB 1005
1022 BR(1) = ZZX:Y = 94:V% = STR$
```

```
(BR(1)):GOSUB 47:GOTO 1700
1030 IF FU(1) < > ZE THEN 1500
1031 GOSUB 1005
1032 FU(1) = ZZX:Y = 114:V% = STR$
  (FU(1)):GOSUB 47:GOTO 1700
1040 IF CH(1) < > ZE THEN 1500
1041 GOSUB 1005
1042 CH(1) = ZZX:Y = 154:V% = STR$
  (CH(1)):GOSUB 47:GOTO 1700
1050 IF AS(1) < > ZE THEN 1500
1060 AS(1) = 5:Y = 19:V% = STR$
  (AS(1)):GOSUB 47:TM = 5:GOTO
  1600
1100 IF DE(1) < > ZE THEN 1500
1110 DE(1) = 10:Y = 30:V% = STR$
  (DE(1)):GOSUB 47:TM = 10:GOTO
  1600
1150 IF TR(1) < > ZE THEN 1500
1160 TR(1) = 15:Y = 41:V% = STR$
  (TR(1)):GOSUB 47:TM = 15:GOTO
  1600
1200 IF OU(1) < > ZE THEN 1500
1210 OU(1) = 20:Y = 52:V% = STR$
  (OU(1)):GOSUB 47:TM = 20:GOTO
  1600
1250 IF CI(1) < > ZE THEN 1500
1260 CI(1) = 25:Y = 63:V% = STR$
  (CI(1)):GOSUB 47:TM = 25:GOTO
  1600
1300 IF SI(1) < > ZE THEN 1500
1310 SI(1) = 30:Y = 74:V% = STR$
  (SI(1)):GOSUB 47:TM = 30:GOTO
  1600
1500 GOTO 6010
1600 V% = STR$ (MS(1)):Y = 84:HCOLOR
  = ZE:GOSUB 47:HCOLOR = 3:MS(1) = M
  S(1) + TM:V% = STR$ (MS(1)):
  :GOSUB 47:GOTO 1800
1700 TM = ZZX:V% = STR$ (MI(1)):
  Y = 164:HCOLOR = ZE:GOSUB 4
  7:HCOLOR = 3:MI(1) = MI(1) +
  TM:V% = STR$ (MI(1)):GOSUB
  47:GOTO 1800
1800 V% = STR$ (MI(1)):HCOLOR =
  ZE:Y = 174:GOSUB 47:HCOLOR =
  3:TM(1) = TM(1) + TS + TM:V% =
  STR$ (TG(1)):GOSUB 47:RETUR
```

```
VA(1) = TS:Y = 144:GOTO 100
  00
5040 IF TS = 50 AND VA(1) = TS THEN
  TS = 100:GOTO 1000
5050 IF TS > = 40 AND TS < = 4
  1 AND GS(1) = ZE THEN TS = 4
  0:GS(1) = TS:Y = 134:GOTO 1
  0000
5060 IF TS > = 24 AND TS < = 2
  6 AND FU(1) = ZE THEN TS = 2
  5:FU(1) = 25:Y = 114:GOTO 1
  0000
5070 IF TS > = 29 AND TS < = 3
  1 AND PS(1) = ZE THEN TS = 3
  0:PS(1) = TS:Y = 124:GOTO 1
  0000
5080 ON TS GOSUB 5100,5100,5100,
  5100,5100,5100,300,400,500,6
  00,700,800,900
5090 NEXT
5095 IF I = 5 THEN 6000
5100 T = TS
5105 TS = ( INT ( RND (1) * 4) +
  UN) * TS
5110 ON T GOTO 5120,5140,5160,51
  80,5200,5220
5120 IF AS(1) = ZE THEN AS(1) =
  TS:Y = 19:POP:GOTO 10500
5130 RETURN
5140 IF DE(1) = ZE THEN DE(1) =
  TS:Y = 30:POP:GOTO 10500
5150 RETURN
5160 IF TR(1) = ZE THEN TR(1) =
  TS:Y = 41:POP:GOTO 10500
5170 RETURN
5180 IF OU(1) = ZE THEN OU(1) =
  TS:Y = 52:POP:GOTO 10500
5190 RETURN
5200 IF CI(1) = ZE THEN CI(1) =
  TS:Y = 63:POP:GOTO 10500
5210 RETURN
5220 IF SI(1) = ZE THEN SI(1) =
  TS:Y = 74:POP:GOTO 10500
5230 RETURN
6000 IF CH(1) < > ZE THEN 6010
6001 IF TS > = 30 THEN 6010
6002 CH(1) = TS:Y = 154:GOTO 100
  00
6010 IF VA(1) < > UN AND VA(
  1) = ZE THEN VA(1) = UN:Y =
  144:TS = ZE:GOTO 10000
6020 IF GS(1) < > UN AND GS(
  1) = ZE THEN Y = 134:TS = ZE
  :GS(1) = UN:GOTO 10000
6030 IF CA(1) < > UN AND CA(
  1) = ZE THEN Y = 104:TS = ZE
```

```
:CA(1) = UN:GOTO 10000
6040 IF PS(1) < > UN AND PS(
  1) = ZE THEN Y = 124:TS = ZE
  :PS(1) = UN:GOTO 10000
6050 IF AS(1) < > UN AND AS(
  1) = ZE THEN Y = 19:TS = ZE:
  AS(1) = UN:GOTO 10500
6060 IF FU(1) < > UN AND FU(
  1) = ZE THEN Y = 114:TS = ZE
  :FU(1) = UN:GOTO 10000
6070 IF BR(1) < > UN AND BR(
  1) = ZE THEN Y = 94:TS = ZE:
  BR(1) = UN:GOTO 10500
6080 IF DE(1) < > UN AND DE(
  1) = ZE THEN Y = 30:TS = ZE:
  DE(1) = UN:GOTO 10500
6090 IF TR(1) < > UN AND TR(
  1) = ZE THEN Y = 41:TS = ZE:
  TR(1) = UN:GOTO 10500
6092 IF OU(1) < > UN AND OU(
  1) = ZE THEN Y = 52:TS = ZE:
  OU(1) = UN:GOTO 10500
6094 IF CI(1) < > UN AND CI(
  1) = ZE THEN Y = 63:TS = ZE:
  CI(1) = UN:GOTO 10500
6096 IF SI(1) < > UN AND SI(
  1) = ZE THEN Y = 74:TS = ZE:
  SI(1) = UN:GOTO 10500
6098 IF CH(1) = ZE THEN TS = INT
  ( RND (1) * 29) + UN:Y = 15
  4:CH(1) = TS:GOTO 10000
10000 V% = STR$ (TS):GOSUB 47
10100 V% = STR$ (MI(1)):Y = 164:
  HCOLOR = ZE:GOSUB 47:HCOLOR =
  3
10120 MI(1) = MI(1) + TS:V% = STR$
  (MI(1)):GOSUB 47
10130 V% = STR$ (TG(1)):Y = 174:
  HCOLOR = ZE:GOSUB 47:HCOLOR =
  3
10140 TG(1) = TG(1) + TS:V% = STR$
  (TG(1)):GOSUB 47:RETURN
10500 V% = STR$ (TS):GOSUB 47
10600 V% = STR$ (MS(1)):Y = 84:HCOL
  R = ZE:GOSUB 47:HCOLOR = 3
10620 MS(1) = MS(1) + TS
10621 IF MS(1) > = 63 AND MS =
  ZE THEN MS = UN:MS(1) = MS(1
  ) + 35:TS = TS + 35
10622 V% = STR$ (MS(1)):GOSUB 4
  7
10630 V% = STR$ (TG(1)):HCOLOR =
  ZE:Y = 174:GOSUB 47:HCOLOR =
  3
10640 TG(1) = TG(1) + TS:V% = STR$
  (TG(1)):GOSUB 47:RETURN
```

```
11000 CH = INT ( RND (1) * 2) +
  UN:RETURN
20000 HCOLOR = ZE: DRAW 64 AT 4,Y
  :HCOLOR = 3: RETURN
20005 A = PEEK ( - 16384) - 128
20010 IF A = 21 THEN POKE - 16
  368,0:GOTO 20050
20020 IF A = 8 THEN POKE - 163
  68,0:GOTO 20100
20030 IF A = 13 THEN POKE - 16
  368,0:GOTO 20150
20040 GOTO 20005
20050 GOSUB 20000
20060 IF Y = 74 THEN Y = 84:Y1 =
  10
20070 IF Y = 154 THEN Y = 8:Y1 =
  11
20080 Y = Y + Y1
20090 DRAW 64 AT 4,Y:GOTO 20005
21000 GOSUB 20000
21010 IF Y = 19 THEN Y = 164:Y1 =
  10
21020 IF Y = 94 THEN Y = 85:Y1 =
  11
21030 Y = Y - Y1
21040 DRAW 64 AT 4,Y:GOTO 20005
21050 HCOLOR = ZE: DRAW 64 AT 4,Y
  :HCOLOR = 3: RETURN
21000 FOR I = UN TO 51:Y = INT (
  RND (1) * SIX) + UN:AD(I) =
  T: NEXT:GOTO 27000
21500 T = INT ( RND (1) * SIX) +
  UN:RETURN
22000 A = PEEK ( - 16384) - 128
22001 IF A = 27 AND TE = UN AND
  C = 5 THEN 22700
22002 IF A = 32 THEN 22400
22005 IF A > ZE AND TE = UN THEN
  22600
22010 IF A = 8 THEN TE = ZE:GOTO
  22100
22020 IF A = 21 THEN TE = ZE:GOTO
  22200
22030 IF A = 13 THEN TE = ZE:GOTO
  22300
22050 GOTO 22000
22100 POKE - 16368,0:IF C =
```


RECORD1-RECORD2

Ce programme permet de gérer un fichier à accès direct (longueur d'un enregistrement = 100 octets) qui contient tous les renseignements relatifs au record établi par l'utilisateur pour un jeu donné. (Nom du recordman, date, score). Ce programme est axé sur une utilisation simple pour chacun.

Philippe COMMETS

Pour adapter ce programme aux APPLE II, et APPLE II+, il suffira lors de son entrée au clavier de remplacer toutes les lettres minuscules par des lettres majuscules. Une autre modification s'impose aussi: seul l'APPLE IIe possédant la touche DEL, il est nécessaire de rectifier le programme aux lignes n° 5190 et 5200 de la façon suivante:

```
10 REM *****
15 REM *
20 REM * CREATION *
25 REM * DU *
30 REM * FICHIER RECORD *
35 REM *
40 REM *****
45 REM * FICH. ACCES DIRECT *
50 REM * LONGUEUR = 100 *
55 REM *****
60 REM
65 D$ = CHR$(4)
70 PRINT D$:"OPEN RECORD.FICH,L1
  00"
75 PRINT D$:"WRITE RECORD.FICH,R
  0"
80 PRINT "0"
85 PRINT D$:"CLOSE RECORD.FICH"
90 PRINT D$:"LOCK RECORD.FICH"
95 END

1 REM *****
2 REM *
3 REM * RECORD *
4 REM *
5 REM *****
6 REM * Auteur : Ph.Commets *
7 REM * Matériel : Apple IIe *
8 REM *****
10 CLEAR : HOME
20 INVERSE : HTAB 17: PRINT SPC(
  8): PRINT : HTAB 17: PRINT "
  RECORD ": HTAB 17: PRINT SPC(
  8): NORMAL
30 VTAB 5: HTAB 1: PRINT "Sommai
  re": PRINT "-----"
40 VTAB 10: HTAB 1
50 PRINT "Créer une fiche record
  .....(1)": PRINT
60 PRINT "Modifier une fiche rec
  ord.....(2)": PRINT
70 PRINT "Accéder à une fiche re
  cord.....(3)": PRINT
80 PRINT "Accéder à toutes les f
  iches record.....(4)": PRINT
90 PRINT "Supprimer une fiche re
  cord.....(5)": PRINT
95 PRINT "Sortir du programme...
  .....(6)": PRINT
100 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "Quel
  est votre choix ?": GET CH
  $
110 IF ASC(CH$) < 49 OR ASC(CH$)
  > 54 THEN GOTO 100
120 HOME
130 CH$ = VAL(CH$)
140 ON CH GOSUB 1000,2000,3000,4
  000,5000,6000
150 RUN
195 REM *****
196 REM *
197 REM * CREATION DE FICHES *
198 REM *
199 REM *****
1000 HOME:D$ = CHR$(4)
1010 HTAB 10: PRINT "CREATION D'
  UNE FICHE": PRINT "-----"
1020 VTAB 4: HTAB 1: PRINT "Nom
  du jeu (en majuscules s.v.p.)
  ": PRINT : INPUT NJ$
1030 GOSUB 7000
1040 IF FLAG = 1 THEN FLAG = 0: GOTO
  1020
1050 PRINT D$:"OPEN RECORD.FICH,
  L100"
1060 PRINT D$:"READ RECORD.FICH,
  R":I
1070 INPUT NJ$:N = VAL(NJ$)
1080 IF N = 0 THEN GOTO 1130
1090 FOR I = 1 TO N
1100 PRINT D$:"READ RECORD.FICH,
  R":I
1110 INPUT T$: IF T$ = NJ$ THEN
  VTAB 14: HTAB 4: PRINT "Jeu
  déjà présent dans le fichier
  r.":FD = 1: GOTO 1280
1120 NEXT I
1130 PRINT D$:"CLOSE RECORD.FICH
  "
1140 PRINT : PRINT "Nom du dete
  neur du record ": PRINT : INPUT
  NR$: PRINT
1150 VTAB 12: HTAB 1: PRINT "Dat
```

5190 FLASH:VTAB11:PRINT SPC(40):" * CONFIRMER L'EFFACE-
MENT PAR < ESC >..." : SPC(40):NORMAL.
Mettre des blancs à la place des *.
5200 X = PEEK(-16384):POKE-16368,0:IF X > 27 THEN 5200
En ce qui concerne l'utilisation de ce programme, il est nécessaire à
chaque utilisateur, avant la toute première utilisation du programme
RECORD, de lancer l'exécution du programme qui crée le fichier
utilisé par RECORD. Sans cela, il serait impossible de faire fonction-
ner RECORD.

L'utilisation de RECORD est très simple. Un menu est proposé au
départ à l'utilisateur. Il comporte toutes les opérations nécessaires à
la gestion complète du fichier contenant les jeux.
En ce qui concerne la création d'une fiche, après avoir demandé le
nom du jeu à l'utilisateur, l'ordinateur vérifie dans le fichier si le nom
donné n'existe pas déjà; ceci afin d'éviter toute source d'erreur (2
fiches différentes pour le même jeu). Par la suite, l'ordinateur ques-

```
2320 VTAB 6: PRINT "Valeurs actu
  ellement enregistrées ": PRINT
  "-----": PRINT : PRINT : PRINT
  "Recordman : ":NJ$: PRINT "D
  ate : ":DS$: PRINT "Sco
  re : ":IS$: PRINT "
2330 VTAB 14
2340 PRINT "Modifications à appo
  rter ": PRINT "-----": PRINT : PRINT
2350 PRINT "Voulez-vous : "
2360 PRINT " 1. modifier le nom
  du recordman"
2370 PRINT " 2. modifier la dat
  e du record"
2380 PRINT " 3. modifier le sco
  re atteint"
2390 PRINT " 4. enregistrer la
  nouvelle fiche"
2400 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "Opt
  ion choisie : ": GET DS$: IF
  ASC(DS$) < 49 OR ASC(DS$) >
  52 THEN 2400
2410 VTAB 13: CALL - 958: VTAB
  18: HTAB 1:O = VAL(DS$)
2420 IF O = 1 THEN INPUT "Nouve
  au nom : ":NJ$:
2430 IF O = 2 THEN INPUT "Nouve
  lle date : ":DS$:
2440 IF O = 3 THEN INPUT "Nouve
  au score : ":IS$:
2450 IF O < 4 THEN VTAB 5: CALL
  - 958: VTAB 6: HTAB 1: GOTO
  - 2320
2460 VTAB 19: HTAB 3: PRINT "fic
  he en cours de modification
  ...."
2470 PRINT D$:"UNLOCK RECORD.FIC
  H"
2480 PRINT D$:"OPEN RECORD.FICH,
  L100"
2490 PRINT D$:"WRITE RECORD.FICH
  ,R":I
2500 PRINT T$(NO): PRINT NJ$: PRINT
  DS$: PRINT IS$
2510 PRINT D$:"CLOSE RECORD.FICH
  "
2520 PRINT D$:"LOCK RECORD.FICH"
2530 VTAB 18: CALL - 958: VTAB
  19: HTAB 13: PRINT "fiche mo
  difiée ."
2540 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "Tap
  ez <RETURN> pour continuer .
  ...": WAIT - 16384,128: POKE
  - 16368,0
2550 RETURN
2994 REM *****
2995 REM *
2996 REM * ACCES A UNE FICHE *
2997 REM * PARTICULIERE *
2998 REM *
2999 REM *****
3000 HOME:D$ = CHR$(4)
3010 HTAB 6: PRINT "ACCES A UNE
  FICHE PARTICULIERE": PRINT "
  -----"
3020 PRINT D$:"OPEN RECORD.FICH,
  L100"
3030 PRINT D$:"READ RECORD.FICH"
3040 INPUT N: DIM T$(N)
3050 FOR K = 1 TO N
3060 PRINT D$:"READ RECORD.FICH,
  R":K
3070 INPUT T$(K)
3080 NEXT K
3090 PRINT D$:"CLOSE RECORD.FICH
  "
3100 POKE 33,26: POKE 32,7: POKE
  34,3: VTAB 4
3110 FOR K = 1 TO N
3120 HTAB 1: PRINT "<K>": HTAB
  7: PRINT T$(K)
3130 IF PEEK(37) = 21 AND K <
  N THEN WAIT - 16384,128: POKE
  - 16368,0: HOME
3140 NEXT K
3150 POKE 33,40: POKE 32,0: POKE
  34,0
3160 VTAB 23: HTAB 1: INPUT "Num
  ero du jeu concerne : ":NO
3170 IF NO < 1 OR NO > N THEN GOTO
```

tionne l'utilisateur au sujet de la date d'homologation du RECORD.
Celle-ci doit être donnée suivant le format j/mm/aa, c'est à dire, que
l'utilisateur doit répondre à la question posée en tapant deux chiffres
représentant le jour, puis le caractère / (slash), puis deux chiffres
représentant le mois, puis à nouveau /, puis les deux derniers chiffres
représentant l'année.

Exemple: 28/02/84 pour le 28 Février 1984.

Notez aussi que l'utilisateur peut répondre à la question "score ob-
tenu" par une chaîne de caractères, par exemple: "28000 points ni-
veau 6".

Ces petites précisions étant apportées, sachez que l'utilisation de ce
programme s'explique d'elle-même, étant donnée la simplicité et la
présence de menus clairs à l'intérieur du programme.



```
5020 PRINT D$:"OPEN RECORD.FICH,
  L100"
5030 PRINT D$:"READ RECORD.FICH"
5040 INPUT N: DIM T$(N)
5050 FOR K = 1 TO N
5060 PRINT D$:"READ RECORD.FICH,
  R":K
5070 INPUT T$(K)
5080 NEXT K
5090 PRINT D$:"CLOSE RECORD.FICH
  "
5100 POKE 33,26: POKE 32,7: POKE
  34,3: VTAB 4
5110 FOR K = 1 TO N
5120 HTAB 1: PRINT "<K>": HTAB
  7: PRINT T$(K)
5130 IF PEEK(37) = 21 AND K <
  N THEN WAIT - 16384,128: POKE
  - 16368,0: HOME
5140 NEXT K
5150 POKE 33,40: POKE 32,0: POKE
  34,0
5160 VTAB 23: HTAB 1: INPUT "Num
  ero du jeu concerne : ":NO
5170 IF NO < 1 OR NO > N THEN GOTO
  5160
5180 HOME : I = 1
5190 FLASH : VTAB 11: PRINT SPC(
  40):" * CONFIRMER L'EFFACEMENT
  PAR < DEL > ..." : SPC(40)
  : NORMAL
5200 X = PEEK(-16384):POKE
  16368,0: IF X < 127 THEN 5200
5210 HOME
5220 VTAB 12: HTAB 10: PRINT "Ef
  facement en cours ..."
5230 PRINT D$:"UNLOCK RECORD.FIC
  H"
5240 PRINT D$:"OPEN RECORD.FICH,
  L100"
5250 IF NO = N THEN GOSUB 5330
5260 IF NO < N THEN GOSUB 53
  70
5270 PRINT D$:"CLOSE RECORD.FICH
  "
5280 PRINT D$:"LOCK RECORD.FICH"
5290 HOME : VTAB 12: HTAB 13: PRINT
  "Fiche supprimée."
5300 VTAB 24: PRINT "Tapez <RETU
  RN> pour continuer...": GET
  RS$
5310 RETURN
5320 REM *** CAS OU NO=N ***
5330 PRINT D$:"WRITE RECORD.FICH
  ,R":O
5340 PRINT STR$(N - 1)
5350 RETURN
5360 REM *** CAS OU NO<N ***
5370 PRINT D$:"READ RECORD.FICH,
  R":NO + 1
5380 INPUT T$,NR$,DR$,SC$
5390 PRINT D$:"WRITE RECORD.FICH
  ,R":NO
5400 PRINT T$: PRINT NR$: PRINT
  DR$: PRINT SC$
5410 NO = NO + 1
5420 IF NO < N THEN GOTO 537
  0
5430 GOSUB 5330
5440 RETURN
5450 REM *****
5451 REM *
5452 REM * FIN D' UTILISATION *
5453 REM *
5454 REM *****
5455 HOME
5456 CLEAR
5457 NEW
5458 REM *****
5459 REM * CLIGNOTEMENT *
5460 REM *****
5461 FOR K = 1 TO LEN(NJ$)
5470 IF ASC(MID$(NJ$,K,1)) <
  97 THEN NEXT K
5480 IF K > LEN(NJ$) THEN RETURN
5490 FOR TT = 1 TO 5
5500 VTAB 12: HTAB 7: PRINT "EN
  MAJUSCULES, S.V.P."
5510 FOR T = 0 TO 200: NEXT T
5520 VTAB 12: HTAB 7: PRINT SPC(
  28)
5530 FOR T = 0 TO 200: NEXT T
5540 NEXT T
5550 RETURN
5560 REM *****
5561 REM * TRAITEMENT DATES *
5562 REM *****
5563 IF LEN(DR$) < 8 OR MID$(
  DR$,3,1) < 1 OR MID$(DR$,6,1) <
  1 THEN FLAG = 1
5570 RETURN
5580 RETURN
```

CARMINO

Suite de la page 43

```
12010 XDRAW D AT X,Y: FOR T =
  0 TO 150: NEXT : XDRAW D AT
  X,Y
12020 IF PEEK(-16287) > 127 THEN
  GOSUB 13000: ROT = 0: XDRAW
  D AT X,Y: RETURN
12030 GOTO 12000
12099 REM TRACE DU DESSIN A EFF
  ACER
13000 POKE - 16299,0: POKE - 1
  6302,0: FOR T = 1 TO 15
13010 X = INT(RND(1) * 25) +
  100
13020 Y = INT(RND(1) * 25) +
  65
13030 R = INT(RND(1) * 4) * 1
  6
13040 GOSUB 14000
13050 NEXT : POKE - 16300,0: POKE
  - 16301,0
13060 R = 0: RETURN
13099 REM IMPRESSION DU MOTIF
14000 IF R = 0 THEN EX = 0: EY =
  0
14010 IF R = 16 THEN EX = 1: EY =
  0
14020 IF R = 32 THEN EX = 1: EY =
  1
14030 IF R = 48 THEN EX = 0: EY =
  1
14040 ROT = R:K = INT((X + 5) /
```

```
TE) / (RE + 1))
16031 IF S > SC(D - 1) THEN GOSUB
  19000: GOTO 16060
16032 INVERSE : IF S > N1 THEN A
  $ = "VOUS ETES UN CHAMPION"
  "": GOTO 16048
16034 IF S > N2 THEN A$ = "BIEN
  JOUE,MAIS ON PEUT FAIRE MIE
  UX": GOTO 16048
16036 IF S > N3 THEN A$ = "PAS
  MAL,ENTRAINEZ-VOUS POUR AMEL
  IORER": GOTO 16048
16038 IF S > N4 THEN A$ = "TRES
  MOYEN,SOYEZ PLUS ATTENTIF": GOTO
  16048
16040 IF S > N5 THEN A$ = "J'AI
  VU PIRE QUAND UN DEPUTE Y A
  JOUE!": GOTO 16048
16042 IF S < N6 THEN A$ = "VOUS
  N'AVEZ PAS DU COMPRENDRE LE
  JEU?": GOTO 16048
16048 VTAB 21: PRINT A$
16050 NORMAL : VTAB 22: PRINT "
  Votre score est de": INVERSE
  : PRINT S: "POINTS": NORMAL
16060 PRINT : PRINT "Voulez-vous
  refaire une partie?":
16070 GET R$: IF R$ = "O" THEN RETURN
16080 IF R$ < "N" THEN GOTO
  16070
16090 HOME : VTAB 21: HTAB 1
16100 PRINT "Alois salut !! et a
  la prochaine fois..."
16110 END
```

```
16999 REM DEPLACEMENT ROTATION
  ET POSE DU MOTIF
17000 X = PDL(0):Y = PDL(1)
17005 IF Y > 150 THEN Y = 150
17010 ROT = R
17020 XDRAW 1 AT X,Y: XDRAW D AT
  X,Y
17030 FOR T = 1 TO 150: NEXT : IF
  PEEK(-16286) > 127 THEN
  R = R + 16
17040 IF R = 64 THEN R = 0
17060 XDRAW 1 AT X,Y: XDRAW D AT
  X,Y
17070 IF PEEK(-16287) < 127 AND
  X > 5 AND Y > 5 THEN M = M +
  1: RETURN
17080 TS = TS + .40: GOSUB 22000:
  GOTO 17000
17999 REM LECTURE DU FICHIER SC
  ORE
18000 D$ = CHR$(4): PRINT CHR$(
  13)
18010 PRINT D$:"OPENSORE"
18020 PRINT D$:"READSCORE"
18030 FOR X = 1 TO NO: INPUT SC(
  X): NEXT
18040 PRINT D$:"CLOSESCORE"
18050 RETURN
18999 REM ECRITURE D'UN NOUVEAU
  SCORE
19000 D$ = CHR$(4):SC(D - 1) =
  S
19010 VTAB 21: FLASH : PRINT "BR
  AVO!! VOUS AVEZ LE NOUVEAU
  RECORD": NORMAL : PRINT "Vou
```

APPLE II

```
s marquez "IS" points!!"
19020 PRINT D$:"OPENSORE"
19030 PRINT D$:"DELETESORE"
19040 PRINT D$:"OPENSORE"
19045 PRINT D$:"WRITESORE"
19050 FOR X = 1 TO NO: PRINT SC(
  X): NEXT
19060 PRINT D$:"CLOSESCORE"
19070 RETURN
19999 REM AFFICHAGE DES MEILLEU
  RS SCORES
20000 HOME : HTAB 5: VTAB 1
20010 PRINT "M E I L L E U R S
  S C O R E S"
20020 FOR X = 1 TO NO
20030 PRINT : HTAB 12: PRINT "
  MOTIF "X": "": ISC(X)
20040 NEXT : VTAB 23: PRINT "POU
  R CONTINUER TAPER UNE TOUCHE
  ": GET R$: RETURN
20999 REM INITIALISATION DU FIC
  HIER
21000 D$ = CHR$(4): PRINT CHR$(
  13)
21010 PRINT D$:"OPENSORE"
21020 PRINT D$:"DELETESORE"
21030 PRINT D$:"OPENSORE"
21040 PRINT D$:"WRITESORE"
21050 FOR X = 1 TO NO:SC(X) = 0:
  PRINT SC(X): NEXT
21060 PRINT D$:"CLOSESCORE"
21070 RETURN
22000 TE = INT(TS): HTAB 30: VTAB
  21: PRINT TE: "": RETURN
```


YATHZEE

Suite de la page 43

```

22200 POKE - 16368,0: HCOLOR= 2
E: DRAW 72 AT X,Y: HCOLOR= 3
IF C = 5 THEN 22250
22210 C = C + 1: Y = Y + 1: GOTO 22
321: DRAW 72 AT X,Y: GOTO 22
000
22250 SIX = 5: V# = "TERMINE": MG =
240: Y = 5: GOSUB 47: Y = - 4
+ C * 32: X = 259: TE = UN:
SIX = 6: GOTO 22000
22300 POKE - 16368,0: IF ND(C) =
ZE THEN ND(C) = UN: GOTO 223
50
22310 ND(C) = ZE: HCOLOR= ZE: DRAW
71 AT X,Y: HCOLOR= 3: ND = ND
- UN: F = AD(C) + 64: DRAW F
AT X,Y: GOTO 22000
22350 DRAW 71 AT X,Y: ND = ND + U
N: GOTO 22000
22400 POKE - 16368,0: V# = "TERM
INE": Y = 5: SIX = 5: MG = 240:
HCOLOR= 0: GOSUB 47: X = 259
: Y = - 4 + (C * 32): SIX = 6
: HCOLOR= 3: IF TE = UN AND
C = 5 THEN 22420
22415 GOTO 22000
22420 TE = ZE: FOR I = UN TO 5: Y =
- 4 + (I * 32): DRAW 71 AT
259,Y: NEXT I: RETURN
22600 HCOLOR= 0: V# = "TERMINE": Y
= 5: SIX = 5: MG = 240: GOSUB
47: HCOLOR= 3
22610 TE = ZE: C = ZE: X = 259: GOTO
22200
22700 POKE - 16368,0: V# = "TERM
INE": Y = 5: SIX = 5: MG = 240:
HCOLOR= 0: GOSUB 47: HCOLOR=
3: SIX = 6: POP: GOTO 30060
25000 Y = 19: Y1 = 11: DRAW 64 AT
4,Y: GOSUB 20005
27000 X = UN: H = ZE: Z = ZE
27010 FOR J = UN TO 5
27015 H = AD(J): H = J
27020 FOR I = J TO 5
27030 IF H < AD(I) THEN H = AD(I)
: H = I
27040 NEXT
27050 Z = AD(H): AD(H) = AD(J): AD
(J) = Z

```

```

27060 NEXT
28000 FOR I = UN TO 5
28001 A = 60
28002 FOR L = UN TO 5
28003 POKE 26,40: POKE 29,200: POKE
31,0: CALL 36864: A = A - 40
28004 FOR J = A TO 50: NEXT I: NEXT
L
28005 POKE 26,200: POKE 29,30: POKE
31,180: CALL 36864
28010 F = AD(I) + 64: Y = Y + 32: HCOLO
R = 0: DRAW 71 AT 259,Y: HCOLOR= 3
28100 DRAW F AT 259,Y: NEXT I: RETURN
29000 TH = AD(1) + AD(2) + AD(3) +
AD(4) + AD(5): RETURN
29100 V# = STR$ (TH): GOSUB 47
29110 V# = STR$ (MI(2)): Y = 164:
HCOLOR= 0: GOSUB 47: HCOLOR=
3: MI(2) = MI(2) + TH: V# = STR$
(MI(2)): GOSUB 47: GOTO 3200
0
30000 FOR MA = UN TO 3
30001 BR(2) = - UN: CA(2) = - UN
: FU(2) = - UN: PS(2) = - UN
: GS(2) = - UN: YA(2) = - UN
: CH(2) = - UN: AS(1) = ZE: DE
(1) = ZE: TR(1) = ZE: OU(1) =
ZE: CI(1) = ZE: SI(1) = ZE: BR(
1) = ZE: CA(1) = ZE: FU(1) = Z
E: PS(1) = ZE: GS(1) = ZE: YA(1
) = ZE: CH(1) = ZE
30002 MG = 148 + (MA * 23)
30003 TG(1) = ZE: TG(2) = ZE: MI(1)
= ZE: MI(2) = ZE: MS(1) = ZE:
MS(2) = ZE: MS = ZE: MS(0) = Z
E: FOR I = UN TO 6: DD(I) = Z
E: NEXT
30004 FOR CC = UN TO 13
30005 Y = - 4: GOSUB 21000
30006 FOR NC = UN TO 3
30007 IF NC = UN THEN 30010
30008 Y = - 4: GOSUB 27000
30009 IF NC = 3 THEN 30060
30010 X = 259: Y = 28: C = UN: DRAW
72 AT X,Y: GOSUB 22000
30020 FOR I = UN TO 5
30030 IF ND(I) = UN THEN GOSUB
21500: AD(I) = T: ND(I) = ZE
30040 NEXT
30050 NEXT
30060 Y = 19: Y1 = 11: DRAW 64 AT
4,Y: GOSUB 20005
30061 TM = ZE
30062 MG = 148 + (MA * 23)
30065 IF AD(1) = AD(2) AND AD(2)
= AD(3) AND AD(3) = AD(4) AND
AD(4) = AD(5) AND YA(2) < >

```

```

- UN AND YA(2) < > ZE THEN
ZZ = Y: V# = STR$ (MI(2)): Y =
164: HCOLOR= ZE: GOSUB 47: HCOLOR
= 3: MI(2) = MI(2) + 100: V# = STR$
(MI(2)): GOSUB 47: Y = ZZ
30066 MG = 148 + (MA * 23)
30070 IF Y1 = 10 THEN 31000
30071 ZZ = Y / 11
30072 FOR I = UN TO 5
30073 IF AD(1) = ZZ THEN TM = T
M + AD(1)
30074 NEXT
30075 IF DD(ZZ) < > ZE THEN 30
060
30076 DD(ZZ) = TM
30100 V# = STR$ (TH): GOSUB 47
30110 V# = STR$ (MS(2)): HCOLOR=
0: Y = 84: GOSUB 47: HCOLOR=
3
30115 MS(2) = MS(2) + TM
30116 IF MS(0) = ZE AND MS(2) >
= 63 THEN MS(2) = MS(2) + 3
: MS(0) = UN
30120 MG = 148 + (MA * 23): V# = STR$
(MS(2)): GOSUB 47
30500 GOTO 32000
31000 ZZ = (Y / 10) - 8
31010 ON ZZ GOTO 31020,31100,31
150,31200,31250,31300,31400
31020 IF BR(2) < > - UN THEN 3
0060
31030 IF AD(1) = AD(2) AND AD(2)
= AD(3) THEN 31070
31040 IF AD(2) = AD(3) AND AD(3)
= AD(4) THEN 31070
31050 IF AD(3) = AD(4) AND AD(4)
= AD(5) THEN 31070
31060 BR(2) = ZE: TM = ZE: GOTO 29
100
31070 GOSUB 29000: BR(2) = TM: GOTO
29100
31100 IF CA(2) < > - UN THEN 3
0060
31110 IF AD(1) = AD(2) AND AD(2)
= AD(3) AND AD(3) = AD(4) THEN
31140
31120 IF AD(2) = AD(3) AND AD(3)
= AD(4) AND AD(4) = AD(5) THEN
31140
31130 CA(2) = ZE: TM = ZE: GOTO 29
100
31140 GOSUB 29000: CA(2) = TM: GOTO
29100
31150 IF FU(2) < > - UN THEN 3
0060
31160 IF AD(1) = AD(2) AND AD(2)
= AD(3) AND AD(4) = AD(5) THEN
31190

```

```

31170 IF AD(1) = AD(2) AND AD(3)
= AD(4) AND AD(4) = AD(5) THEN
31190
31180 FU(2) = ZE: TM = ZE: GOTO 2
9100
31190 FU(2) = 25: TM = 25: GOTO 29
100
31200 IF PS(2) < > - UN THEN 3
0060
31210 IF AD(1) = UN = AD(2) AND
AD(2) = UN = AD(3) AND AD(3)
= UN = AD(4) THEN 31240
31220 IF AD(2) = UN = AD(3) AND
AD(3) = UN = AD(4) AND AD(4)
= UN = AD(5) THEN 31240
31221 IF AD(1) = AD(2) AND AD(2)
= UN = AD(3) AND AD(3) = UN
= AD(4) AND AD(4) = UN = AD
(5) THEN 31240
31223 IF AD(1) = UN = AD(2) AND
AD(2) = UN = AD(3) AND AD(3)
= AD(4) AND AD(4) = UN = AD
(5) THEN 31240
31230 PS(2) = ZE: TM = ZE: GOTO 29
100
31240 PS(2) = 30: TM = 30: GOTO 29
100
31250 IF GS(2) < > - UN THEN 3
0060
31260 IF AD(1) = UN = AD(2) AND
AD(2) = UN = AD(3) AND AD(3)
= UN = AD(4) AND AD(4) = UN
= AD(5) THEN 31280
31270 GS(2) = ZE: TM = ZE: GOTO 29
100
31280 GS(2) = 40: TM = 40: GOTO 29
100
31300 IF YA(2) < > - UN THEN 3
0060
31310 IF AD(1) = AD(2) AND AD(2)
= AD(3) AND AD(3) = AD(4) AND
AD(4) = AD(5) THEN 31360
31350 YA(2) = ZE: TM = ZE: GOTO 29
100
31360 YA(2) = 50: TM = 50: GOTO 29
100
31400 IF CH(2) < > - UN THEN 3
0060
31410 GOSUB 29000: CH(2) = TM: GOTO
29100
32000 Y = 174: HCOLOR= 0: V# = STR$
(TG(2)): GOSUB 47: TG(2) = MI
(2) + MS(2): V# = STR$ (TG(2)

```

```

: HCOLOR= 3: GOSUB 47
32020 GOSUB 22420
32025 MG = 78 + (MA * 23): GOSUB
5000
32030 NEXT CC
32040 NEXT MA
32050 HOME: CALL - 1229: HTAB
1: VTAB 10: PRINT "VOULEZ VO
US REJOUER (O/N) ?": GET R$: PRINT
R$
32060 IF R$ < > "O" AND R$ < >
"N" THEN 32050
32070 IF R$ = "O" THEN RUN
32080 IF R$ = "N" THEN HOME: END
35000 REM -PRESENTATION
35010 FOR Y = 40 TO 60 STEP + 1
0: READ V$: GOSUB 47: NEXT
35500 Y = 170: MG = 50: READ V$: GOSUB
47: GET R$: PRINT R$: IF R$ <
> "O" AND R$ < > "N" THEN
35500
35510 IF R$ = "N" THEN FOR I =
UN TO 42: READ V$: NEXT I: RETURN
35520 HGR2
36010 Y = 5: MG = 100: FOR I = UN TO
5: READ V$: Y = Y + 5: GOSUB
47: NEXT
36020 Y = 40: MG = 0: FOR I = 1 TO
2: READ V$: Y = Y + 7: GOSUB
47: NEXT: Y = 65: MG = 50: READ
V$: GOSUB 47
36030 SIX = 5: Y = 70: MG = 65: FOR
I = 1 TO 6: READ V$: Y = Y +
6: GOSUB 47: NEXT: Y = 80: MG
= 0: READ V$: GOSUB 47: Y =
90: READ V$: GOSUB 47
36040 Y = 140: READ V$: GOSUB 47:
Y = 150: READ V$: GOSUB 47: Y
= 130: MG = 65: FOR I = UN TO
7: READ V$: Y = Y + 6: GOSUB
47: NEXT: Y = 188: MG = 30: READ
V$: GOSUB 47: GET R$: PRINT
R$: HGR2
36050 Y = 20: MG = ZE: FOR I = UN TO
8: READ V$: Y = Y + 10: GOSUB
47: NEXT: Y = 98: FOR I = UN
TO 3: READ V$: Y = Y + 6: GOSUB
47: NEXT: Y = 140: READ V$: GOSUB
47: Y = 144: READ V$: GOSUB 4
7
36060 Y = 149: READ V$: GOSUB 47:
Y = 155: READ V$: GOSUB 47: Y
= 188: MG = 30: READ V$: GOSUB
47: GET R$: PRINT R$: RETURN

```

Table des formes

```

BRUN
2 REM TABLE DATA TABLE FORME
3 UN = 1
4 AD = 32768 : LG = 2764 : FOR I = AD
TO AD + LG - UN : READ D : POKE I , D
: NEXT
7 DATA 72,0,147,0,182,0,227,0,26,1,72,
1,134,1,191,1,203,1,215,1,227,1,240,1,
1,2,14,2,26,2,39,2,49,2,60,2,73,2,82,2
8 DATA 95,2,108,2,121,2,134,2,147,2,16
0,2,172,2,183,2,193,2,203,2,217,2,230,
2,240,2,254,2,1,3,8,3,15,3,33,3,44,3,4
8,3
9 DATA 54,3,57,3,65,3,79,3,88,3,100,3,
112,3,126,3,139,3,150,3,160,3,173,3,18
6,3,189,3,193,3,202,3,211,3,221,3,229,
3,252,3
10 DATA 23,4,50,4,78,4,106,4,140,4,174
4,254,4,97,5,203,5,76,6,215,6,112,7,1
07,10,0,146,210,219,35,92,33,93,44,92,
45,93,226,36
11 DATA 93,63,94,39,92,39,95,60,93,109
,9,93,45,93,55,95,63,94,47,93,149,0,14
6,210,219,39,93,60,93,44,92,44,92,231,
13,94,45,93,45,93
12 DATA 37,92,172,27,94,55,95,28,92,22
8,191,54,94,81,49,93,46,94,55,94,45,93
,60,95,255,3,0,28,92,227,36,95,47,94,4
5,94,54,95,60,95
13 DATA 45,94,46,94,55,93,55,95,54,95,
108,73,73,192,28,93,49,93,61,95,55,93,
46,93,62,92,39,92,39,92,37,95,44,92,39
,93,44,93,62,94
14 DATA 18,0,55,93,63,92,54,93,63,94,4
5,95,55,93,62,95,44,92,37,93,36,92,45,
92,63,92,63,95,39,93,45,93,37,95,45,93
,62,94,47,93
15 DATA 45,93,60,95,63,95,146,0,217,27
,88,32,93,39,93,60,93,53,93,44,94,37,9
3,46,93,45,95,39,94,55,94,243,30,95,62
,94,61,95,62,94
16 DATA 53,93,52,95,119,9,88,36,95,46,
93,46,92,53,93,36,93,37,93,52,94,54,95
,60,94,92,88,88,88,0,27,95,63,94,45,93
,55,95,46,94
17 DATA 47,94,45,93,45,93,37,93,36,92,
62,94,55,95,63,95,27,92,36,92,20,93,53
,92,27,92,60,94,36,93,93,44,94,37,9
3,46,92,53,93
18 DATA 53,93,36,95,191,146,0,45,92,28
,95,191,46,95,54,93,73,36,0,63,92,44,9
3,173,30,93,242,63,95,36,0,9,88,28,95,
191,54,94,41,93
19 DATA 5,32,0,9,92,28,95,63,94,54,94,
45,93,5,32,0,61,95,39,92,45,93,61,95,6
3,94,54,94,45,93,45,0,61,95,39,92,45,9
3,61,95
20 DATA 63,94,54,94,6,0,41,94,62,95,63
,88,36,92,41,93,45,0,45,92,52,94,54,95
,219,36,93,39,92,6,0,36,95,45,95,54,94
,46,95,63
21 DATA 0,33,92,47,93,55,94,246,63,88,
36,0,63,92,52,94,54,93,73,28,92,9,12,
92,0,192,51,94,54,93,45,93,5,0,38,92,2
27,54,94,110
22 DATA 9,92,36,95,37,92,0,28,92,51,94
,54,93,73,60,93,36,92,4,0,27,92,12,93,
173,54,94,59,95,7,32,4,0,63,92,44,93,1
73,30,95
23 DATA 63,95,49,94,6,0,14,94,33,88,22
8,63,95,50,94,14,93,5,0,53,93,34,88,22
4,63,95,54,93,55,94,6,0,173,30,95,63,9
2,8,92,99
24 DATA 45,93,5,0,36,95,47,93,45,95,55
,94,54,94,0,192,51,94,118,45,93,32,92,
36,0,192,51,94,14,94,97,12,92,36,0,52,
94,59,94,36
25 DATA 92,108,9,94,54,94,60,93,0,28,9
2,115,14,94,243,77,225,28,92,97,4,0,47
,93,12,92,223,51,94,113,54,0,12,92,61,
95,247,180,18,93
26 DATA 52,93,45,92,4,0,36,94,0,18,92,
35,92,12,92,0,18,92,33,92,28,92,0,36,9
4,46,92,12,94,178,28,95,38,95,23,92,40
,92,28,92
27 DATA 0,36,94,54,94,36,93,61,95,63,9
3,0,50,95,178,0,63,93,45,93,7,0,18,94,
0,30,94,99,12,92,97,4,0,12,92,63,95,50
,94,14

```

```

28 DATA 92,46,93,5,32,36,0,36,94,47,94
,54,93,63,93,0,45,88,28,95,191,86,62,9
3,45,93,5,0,45,88,28,95,191,22,94,41,9
3,5,32,0
29 DATA 42,93,39,94,38,95,63,92,12,92,
41,94,6,0,173,30,95,63,93,4,56,36,93,4
5,93,5,0,173,30,95,63,88,44,95,100,45,
93,0,30,94
30 DATA 100,12,92,61,95,63,93,0,173,30
,95,63,88,12,92,99,45,93,242,6,0,61,95
,7,32,41,93,21,94,246,63,95,7,0,176,6,
0,176,246,6
31 DATA 0,27,92,97,30,94,115,14,94,0,5
6,95,45,93,181,63,95,63,0,9,95,56,88,2
1,93,186,23,95,0,12,92,59,95,178,74,6,
0,223,35,92
32 DATA 100,45,93,45,93,21,94,54,94,54
,94,59,95,63,95,63,88,36,92,0,195,32,8
8,45,93,45,93,50,94,54,94,246,39,88,22
,95,63,95,63,88
33 DATA 36,92,36,92,12,93,0,76,32,88,1
73,54,94,54,94,30,95,63,95,39,88,22,95
,7,32,36,92,36,92,41,93,45,93,0,192,35
,88,191,54,94
34 DATA 54,93,249,118,45,93,45,92,176,
45,88,36,92,36,95,107,228,63,95,63,95,
0,220,32,88,191,54,94,54,93,249,118,45
,93,45,92,176,45,88,36
35 DATA 92,36,95,107,228,63,95,63,95,0
,27,92,32,88,191,54,94,54,93,249,118,4
5,93,45,92,176,45,88,36,92,31,93,33,92
,31,93,33,92,59,95
36 DATA 63,95,7,0,45,93,61,92,39,95,62
,92,37,95,60,95,63,93,53,93,54,94,46,9
3,45,95,62,94,55,92,60,94,62,92,62,95
,5,0,36,94
37 DATA 55,95,53,93,38,93,44,95,52,95,
63,95,219,219,219,36,92,36,92,36,92,97
,12,92,41,93,45,93,45,93,45,93,45,93,4
5,93,170,21,93,50
38 DATA 94,54,94,54,94,54,94,54,94,54,
94,243,30,94,59,95,63,95,63,95,63,95,6
3,95,63,95,56,88,7,56,32,92,36,92,36,9
2,4,0,219,219
39 DATA 219,219,36,92,36,92,36,92,97,1
2,92,41,94,146,62,94,47,94,53,92,44,94
,44,95,100,24,88,193,40,93,45,93,45,93
,45,93,45,93,21,93
40 DATA 170,21,94,54,94,54,94,54,94,54
,94,54,94,30,94,243,30,95,196,72,24,92
,39,95,37,93,52,93,62,93,61,94,63,94,1
54,145,63,95,63,95
41 DATA 63,95,63,95,63,95,224,28,92,35
,92,36,92,36,92,4,0,36,94,55,95,53,93,
38,93,44,95,108,73,73,36,92,36,92,2
28,28,92,227,183
42 DATA 18,94,53,93,55,95,60,94,53,92,
60,95,37,92,67,24,88,1,56,63,95,63,95,
63,95,63,95,191,23,95,186,54,94,54,94,
54,94,54,94,54
43 DATA 94,118,14,94,113,101,24,88,193
,60,92,47,92,37,94,53,95,45,95,182,146
,45,93,45,93,45,93,45,93,45,93,40,88,5
,40,32,92,36,92,36
44 DATA 92,36,0,219,219,219,219,36,92,
36,92,36,92,97,12,92,41,94,146,62,94,94
,7,93,37,94,61,94,63,93,38,92,44,92,24,
88,193,40,93,45,93
45 DATA 45,93,45,93,45,93,173,21,93,17
0,223,27,94,55,95,45,94,47,94,44,92,61
,92,77,49,94,54,94,54,94,54,94,54,94,2
46,30,94,243,39,88
46 DATA 67,193,60,92,47,92,37,94,53,93
,55,95,60,94,214,138,58,95,63,95,63,95
,63,95,63,95,7,56,56,88,7,40,73,33,95
,45,92,61,92,39
47 DATA 94,47,94,63,95,211,36,92,36,92
,36,0,36,94,55,95,53,93,38,93,44,95,10
8,73,73,73,36,92,36,92,228,28,92,227,1
83,18,94,53,93,55
48 DATA 95,38,95,44,95,47,92,28,88,193
,8,88,63,95,63,95,63,95,63,95,63,95,18
6,23,95,106,73,62,94,47,94,45,92,61,92
,55,94,254,219,36
49 DATA 92,54,94,54,94,54,94,54,94,54,
94,14,94,113,14,93,68,216,8,92,39,95,3
7,93,52,94,37,94,61,94,150,18,93,45,93
,45,93,45,93,45
50 DATA 93,45,88,5,40,40,88,223,27,92,

```

YATHZEE	1ER	2ME	3ME	1ER	2ME	3ME	TERMINE
AS				3			
DEUX	8						
TROIS							
QUATRE				8			
CINQ	5			20			
SIX	24			24			
TOTAL (PRIME +65)	37			55			
BRELAN	18						
CARRE	24						
FULL				25			
PETITE SUITE				30			
GRANDE SUITE	40			40			
YATHZEE							
CHANCE	24						
TOTAL (PRIME +100)	106			95			
TOTAL GENERAL	143			150			



Soyez sûr de vos réflexes...et de votre coup d'oeil!
Mode d'emploi inclus dans le programme.

```

100 NOM$="T1-99/4A" :: RECO=1000 :: CALL
CHARSET
110 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(14):: FOR
I=2 TO 7 :: CALL COLOR(I,05,2):: NEXT I
:: CALL COLOR(13,10,2):: CALL COLOR(12,0
2,15):: H=0
120 SC=0 :: VIE=4 :: KL=0 :: VIT=30 :: C
O=10 :: CAR=130 :: ECRAN=8 :: TABL=1
130 CALL DELSPRITE(#4)
140 CALL COLOR(8,2,2)
150 CALL COLOR(9,13,13)
160 CALL COLOR(10,12,12)
170 CALL MAGNIFY(2)
180 REM
190 REM CHAR
200 REM
210 CALL CHAR(130,"42E7FFFFF7E3C1B1000000
000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000")
220 CALL CHAR(136,"00000003BF83B1F1F1FOFO
703010602000000000000000OF0FBFCFEFFFD2OC04
000")
230 CALL CHAR(140,"0103030103070F1B1B030
303060C0CE80C0C080C0EOFOBCC0C0C060303
03B")
240 CALL CHAR(103,"FFFFFFFFFFFFFFF")
250 CALL CHAR(126,"FFC0C0C0FFF181818")
260 CALL CHAR(112,"0003OA06211BOFO303070
F1F3F3F000000C0506084DBF0C0C0EOFOFBFCFC0
000")
270 CALL CHAR(110,"FFFFFFFFFFFFFFF")
280 REM
290 REM INTRODUCTION
300 REM
310 CALL HCHAR(2,08,130,21):: CALL HCHAR
(21,08,130,21):: CALL VCHAR(2,8,130,20)::
CALL VCHAR(2,28,130,20)
320 FOR I=9 TO 27 :: CALL VCHAR(3,1.94,1
9):: NEXT I
330 DISPLAY AT(17,15)SIZE(3):"PAR" :: DI
SPLAY AT(19,8)SIZE(17):"STEPHANE"*CHEVRO
N"
340 DISPLAY AT(24,11):"PRESSER*TIR"
350 CALL SPRITE(#1,83,13,30,120,#2,48,11
,30,135,#3,83,13,30,150)
360 CALL SPRITE(#4,66,13,60,135,#5,48,11
,75,120,#6,82,13,60,105)
370 CALL SPRITE(#7,73,11,75,150,#8,78,13
,60,165)
380 RESTORE 440
390 FOR SD=1 TO 69
400 CALL KEY(1,A,B):: IF B<>0 THEN 530
410 READ N,M :: CALL SOUND(N-20,M,5)
420 NEXT SD
430 FOR JK=1 TO 1000 :: NEXT JK :: GO TO
380
440 DATA 500,330,250,440,250,494,250,554
,250,587,250,554,250,494,250,440,250,415
,1000,370,500,370,500,370
450 DATA 500,330,500,440,500,440,500,415
,1500,440,500,330,250,440,250,494,250,55
4,250,587,250,554,250,494
460 DATA 250,440,250,415
470 DATA 1000,370,500,370,500,370,500,33
0,500,440,500,440,500,415,1500,440,500,5
54
480 DATA 500,554,500,554,500,554,500,440
,1000,494,500,494,500,494,250,440,250,49
4,250,554,250,587,250,554
490 DATA 250,494,250,440,125,415,125,370
500 DATA 1500,415,500,330,250,440,250,49
4,250,554,250,587,250,554,250,494,250,44
0,250,415
510 DATA 1000,370,500,370,500,370,500,33
0,500,440,500,440,500,415
520 DATA 1500,440
530 DISPLAY AT(24,1):""
540 FOR L=1 TO 8

```

```

550 RANDOMIZE
560 A=INT(RND*20-10)+1 :: B=INT(RND*30-15)+1
570 IF A<=4 AND B<=4 THEN 550
580 CALL MOTION(1,A,B) :: NEXT I
590 ZZ=0 :: FOR N=1 TO B :: CALL POSITION(N,N,YY,XX) :: IF XX<10 OR XX>246 OR YY<10 OR YY>183 THEN CALL DELSPRITE(N) :: ZZ=ZZ+1
600 NEXT N :: IF ZZ=B THEN 640 ELSE 590
610 REM
620 REM REGLE DU JEU
630 REM
640 CALL CLEAR
650 CALL SCREEN(2) :: DISPLAY AT(1,12) :: "===== " :: DISPLAY AT(2,12) :: "TABLEAU 1 " :: DISPLAY AT(3,12) :: "===== "
660 DISPLAY AT(5,4) :: CHR$(130) :: "--> 100PTS"
670 DISPLAY AT(7,1) :: "MARIANNE EST ENFERME E DANGS " :: DISPLAY AT(9,1) :: "LE CHATEAU DE L'OISEAU NOIR."
680 DISPLAY AT(10,3) :: "AIDER ROBIN A LA DELIVRER ET " :: DISPLAY AT(13,1) :: "A GAGNER SON COEUR..."
690 DISPLAY AT(15,1) :: "LE BUT DU JEU EST D ARRETER " :: DISPLAY AT(17,1) :: "LES COEURS QUI TOMBENT,MAIS"
700 DISPLAY AT(19,1) :: "ATTENTION LE VENT PEUT SE " :: DISPLAY AT(21,1) :: "LEVER ET DEVIER LEUR " :: DISPLAY AT(23,1) :: "TRAJECTOIRE..."
710 DISPLAY AT(24,18) :: "PRESSER TIR"
720 CALL KEY(1,A,B) :: IF B<1 THEN 720
730 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2) :: DISPLAY AT(1,12) :: "===== " :: DISPLAY AT(2,12) :: "TABLEAU 1 "
740 DISPLAY AT(3,12) :: "===== "
750 DISPLAY AT(7,1) :: "NOMBRE DE VIES: 4 " :: DISPLAY AT(10,1) :: "IL VOUS SERA RAJOUTE UNE VIE " :: DISPLAY AT(12,1) :: "TOUS LES 5000 PTS."
760 DISPLAY AT(15,1) :: "UN BONUS VOUS SERA ATTRIBUE " :: DISPLAY AT(17,1) :: "TOUS LES 30 COEURS..."
770 DISPLAY AT(19,1) :: "SI VOTRE SCORE DEPASSE 10000 " :: DISPLAY AT(21,1) :: "PTS LE TABLEAU SUIVANT " :: DISPLAY AT(23,1) :: "APPARAÎTRA."
780 DISPLAY AT(24,18) :: "PRESSER TIR"
790 CALL KEY(1,A,B) :: IF B<1 THEN 790
800 CALL CLEAR
810 DISPLAY AT(1,1) :: "* DES LE TABLEAU 2 UN AUTRE " :: DISPLAY AT(3,1) :: "TABLEAU APPARAÎTRA TOUS " :: DISPLAY AT(5,1) :: "LES 5000 PTS.."
820 DISPLAY AT(8,1) :: "TABLEAU 2 " :: DISPLAY AT(9,1) :: "===== "
830 DISPLAY AT(11,4) :: "1 " :: DISPLAY AT(13,4) :: "2 " :: DISPLAY AT(15,4) :: "3 " :: DISPLAY AT(17,4) :: "4 " :: DISPLAY AT(19,4) :: "5 " :: DISPLAY AT(21,4) :: "6 "
840 DISPLAY AT(17,4) :: "4 " :: DISPLAY AT(19,4) :: "5 " :: DISPLAY AT(21,4) :: "6 "
850 DISPLAY AT(24,9) :: "PRESSER TIR"
860 CALL KEY(1,A,B) :: IF B<1 THEN 860 ELSE CALL CLEAR
870 FOR I=1 TO B :: CALL COLOR(I,5,1) :: NEXT I
880 DISPLAY AT(1,2) :: "SCORE " :: SC :: DISPLAY AT(1,17) :: "RECORD " :: RECO
890 DISPLAY AT(2,2) :: "VIES " :: VIE
900 DISPLAY AT(2,17) :: "NOM "
910 CALL SCREEN(1)
920 REM

```

```

930 REM CHATEAU
940 REM
950 FOR I=3 TO 32 :: CALL VCHAR(11,1,126
,11):: NEXT I
960 FOR I=15 TO 19 :: CALL VCHAR(17,1,11
0,5):: NEXT I :: CALL HCHAR(16,16,110,3)
:: CALL HCHAR(15,17,110)
970 CALL VCHAR(15,9,110,5):: CALL VCHAR(
14,11,110,5):: CALL VCHAR(14,23,110,3)::
CALL VCHAR(15,25,110,5)
980 CALL VCHAR(14,3,32,8):: CALL VCHAR(1
6,4,32,6):: CALL VCHAR(16,31,32,6):: CAL
L VCHAR(14,32,32,8)
990 FOR I=3 TO 7 :: CALL VCHAR(5,1,126,6
):: NEXT I :: FOR I=15 TO 19 :: CALL VCH
AR(5,1,126,6):: NEXT I :: FOR I=28 TO 32
:: CALL VCHAR(5,1,126,6)
1000 NEXT I :: CALL VCHAR(6,5,110,4)::
ALL VCHAR(6,30,110,4)
1010 FOR I=3 TO 32 :: CALL VCHAR(22,1,10
3,3):: NEXT I
1020 FOR I=3 TO 7 STEP 2 :: CALL HCHAR(4
,1,126):: NEXT I
1030 FOR I=28 TO 32 STEP 2 :: CALL HCHAR
(4,1,126):: NEXT I
1040 FOR I=15 TO 19 STEP 2 :: CALL HCHAR
(4,1,126):: NEXT I
1050 FOR I=9 TO 27 STEP 2 :: CALL HCHAR(
10,1,126):: NEXT I
1060 REM
1070 REM PREMIER TABLEAU
1080 REM
1090 CALL MAGNIFY(4):: CALL SPRITE(1,14
0,05,160,112,12,112,14,55,162,0,4,14,136
,2,0,1,117)
1100 FOR J=1 TO 30
1110 DISPLAY AT(1,7)SIZE(7):SC
1120 IF KL>5000 THEN VIE=VIE+1 :: IF KL>
5000 THEN KL=0
1130 DISPLAY AT(1,23)SIZE(7):RECO
1140 DISPLAY AT(2,7)SIZE(2):VIE
1150 RANDOMIZE
1160 ANG=INT(RND*2+1):: IF ANG=1 THEN AN
G=0 :: GOTO 1180
1170 CALL SOUND(4250,-6,29)
1180 B=INT(RND*61*ANG)-30*ANG
1190 ANG=1
1200 CALL SPRITE(13,CAR,CO,80,INT(RND*19
3+1),10,8)
1210 CALL JOYST(1,H,V):: IF H=4 THEN H=V
IT
1220 CALL KEY(0,K,ST):: IF K=68 THEN H=V
IT
1230 IF H=-4 THEN H=-VIT
1240 IF K=83 THEN H=-VIT
1250 CALL MOTION(1,0,H):: H=0 :: CALL J
OYST(1,H,V):: CALL KEY(0,K,ST):: IF H=0
AND ST=0 THEN CALL MOTION(1,0,0)
1260 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1320
1270 CALL POSITION(13,00,WW):: IF 00<192
THEN 1210
1280 CALL POSITION(11,ZZ,XX):: IF (WW-XX
<19)*(WW-XX)-8) THEN 1320
1290 CALL DELSPRITE(13):: CALL MOTION(1
,0,0):: VIE=VIE-1 :: CALL SCREEN(07):: F
OR F=0 TO 25 STEP 5
1300 CALL SOUND(-200,-5,F):: NEXT F :: C
ALL SCREEN(SCRAN):: IF VIE=0 THEN 1530
1310 GOTO 1340
1320 CALL DELSPRITE(13):: CALL MOTION(1
,0,0):: SC=SC+100 :: KL=KL+100
1330 FOR F=0 TO 30 STEP 6 :: CALL SOUND(
-300,1500,F):: NEXT F
1340 DISPLAY AT(1,7)SIZE(7):SC :: IF KL>
5000 THEN VIE=VIE+1 :: IF KL>5000 THEN K
L=0
1350 IF TABL=1 AND SC=10000 THEN 1630
1360 IF TABL=2 AND SC=15000 THEN 1710
1370 IF TABL=3 AND SC=20000 THEN 1790
1380 IF TABL=4 AND SC=25000 THEN 1870
1390 IF TABL=5 AND SC=30000 THEN 1950
1400 DISPLAY AT(2,7)SIZE(3):VIE
1410 NEXT J
1420 V=2^(1/12):: FOR B=25 TO 1 STEP -1
:: CALL SOUND(-40,440*V^B,1):: NEXT B
1430 BONUS=1000
1440 SC=SC+BONUS
1450 KL=KL+BONUS
1460 DISPLAY AT(24,19):"BONUS":BONUS ::
CALL SOUND(20,-1,0)
1470 FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I
1480 CALL HCHAR(24,3,103,30)
1490 GOTO 1100
1500 REM
1510 REM PERDU & FIN
1520 REM
1530 CALL SCREEN(5):: CALL DELSPRITE(ALL
):: FOR I=1 TO 30 STEP 3 :: CALL SOUND(1
00,-3,1):: NEXT I
1540 CALL SPRITE(14,136,2,160,117,0,-10)
1550 CALL COLOR(10,14,14)
1560 DISPLAY AT(2,7)SIZE(2):VIE

```

```

1570. FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1)
1580. IF SC/RECD THEN DISPLAY AT(12,05)SI
ZE(10):"VOTRE NOM:" :: ACCEPT AT(12,16)S
ZE(10)BEEP VALIDATE(UALPHA):NOM#
1590. IF SC/RECD THEN RECD=SC
1600. DISPLAY AT(24,7)SIZE(18):"PRESSER U
NE TOUTE"
1610. CALL KEY(0,R,T):: IF T<1 THEN 1610
ELSE 110
1620. REM
1630. REM TABLEAU 2
1640. REM
1650. TABL=2 :: VIT=25 :: CAR=130 :: CO=0
B :: ECRAN=16
1660. CALL CHAR(130,"1B3C7E5A7E667E2A")
1670. CALL PATTERN(#3,130)
1680. GOSUB 2050
1690. GOTO 870
1700. REM
1710. REM TABLEAU 3
1720. REM
1730. TABL=3 :: VIT=20 :: CAR=130 :: CO=0
7 :: ECRAN=02
1740. CALL CHAR(130,"060A362A322EEEE0")
1750. CALL PATTERN(#3,130)
1760. GOSUB 2050
1770. GOTO 870
1780. REM
1790. REM TABLEAU 4
1800. REM
1810. TABL=4 :: VIT=15 :: CO=02 :: ECRAN=
0B :: CAR=130
1820. CALL CHAR(130,"3C427E080808B3B8")
1830. CALL PATTERN(#3,130)
1840. GOSUB 2050
1850. GOTO 870
1860. REM
1870. REM TABLEAU 5
1880. REM
1890. TABL=5 :: VIT=10 :: CAR=130 :: CO=6
:: ECRAN=16
1900. CALL CHAR(130,"0010101010103B7E")
1910. CALL PATTERN(#3,130)
1920. GOSUB 2050
1930. GOTO 870
1940. REM
1950. REM TABLEAU 6
1960. REM
1970. TABL=6 :: VIT=5 :: CAR=130 :: CO=7
:: ECRAN=0B
1980. CALL CHAR(130,"110A1C1E3970E0C0")
1990. CALL PATTERN(#3,130)
2000. GOSUB 2050
2010. GOTO 870
2020. REM
2030. REM INTRO D'UN TABLEAU
2040. REM
2050. CALL CLEAR :: FOR I=1 TO 4 :: CALL
DELSPRITE(#1)
2060. NEXT I
2070. CALL SCREEN(02)
2080. J=2^(1/12):: FOR A=1 TO 25 :: CALL
SOUND(-40,220*J^A,1):: NEXT A
2090. FOR DE=7 TO 12
2100. CALL SPRITE(#DE,CAR,INT(RND*13)+3,1
94,1)
2110. NEXT DE
2120. SP=7
2130. FOR TOUR=1 TO 3
2140. FOR R=0 TO 360 STEP 15
2150. A=R*PI/180
2160. X=90+80*COS(A)*1
2170. Y=110-80*COS(A)
2180. CALL SOUND(50,-3,0):: CALL LOCATE(#
SP,X,Y):: SP=SP+1 :: IF SP>12 THEN SP=7
2190. NEXT R
2200. NEXT TOUR
2210. FOR DELAI=1 TO 700 :: NEXT DELAI
2220. FOR A=7 TO 12 :: CALL DELSPRITE(#A)
:: NEXT A
2230. CALL CLEAR
2240. CALL SCREEN(2)
2250. DISPLAY AT(1,12):"*****" :: DIS
PLAY AT(2,12):"TABLEAU":TABL :: DISPLAY
AT(3,12):"*****"
2260. DISPLAY AT(6,3):CHR$(130):" --> 100
PTS"
2270. DISPLAY AT(9,1):"MEME REGLE DUE POU
R LE" :: DISPLAY AT(11,1):"TABLEAU":TABL
-1:"MAIS ATTENTION"
2280. DISPLAY AT(13,1):"LA VITESSE DE ROB
IN DIMINUE" :: DISPLAY AT(16,1):"A COEUR
VAILLANT RIEN D'"
2290. DISPLAY AT(18,1):"IMPOSSIBLE" :: DI
SPLAY AT(20,06):"...BONNE CHANCE..."
2300. DISPLAY AT(24,18):"PRESSER TIR"
2310. CALL KEY(1,A,B):: IF B<1 THEN 2310
2320. CALL CLEAR :: RETURN

```

MONKEY KING

Vous, Mario petit charpentier italien, venez de voir sous vos yeux, ravir votre fiancée par le terrible Monkey King. Votre but? Sauver votre amie malgré les tonneaux que lance Monkey King sur votre route. Mode d'emploi inclus dans le programme.

```

140 CALL CLEAR
150 CALL MAGNIFY(3)
160 CALL SCREEN(2)
170 ON ERROR 200
180 CALL INIT : = CALL LOAD(~3107B,10)
190 GOTO 210
200 CALL ERR(F,F)
210 SC=0 :: DI=0 :: BO=500
220 FOR I=3 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1)::
NEXT I
230 DISPLAY AT(6,1):"*****"
*****
240 DISPLAY AT(8,10):"MONKEY KING"
250 DISPLAY AT(10,14):"PAR :"
260 DISPLAY AT(12,9):"DOMINIQUE ENET"
270 DISPLAY AT(14,1):"*****"
*****
280 DISPLAY AT(24,5):"PATIENTE UN INSTA
NT"
290 CALL CHAR(33,"COCOCOFFFFCOCOCO",35,"
303030F0F0303030")!CHELLE
300 CALL CHAR(36,"0000000000000000000000
F7EFFFE7E3C000000000000000000000000000
00"): TONNEAU
310 CALL CHAR(42,"FFFFBF1422418FFF","43,"
00000001000000","44,"0000008000000000","45,

```

```

, "0000000000181B00"):: CALL COLOR(2,14,1
)
320 CALL CHAR(46, "36777F7F3E1C1C08")
330 CALL CHAR(60, "070F000B07030F0F0B0B03
03020606070E0E0000E0C0B0F0E0B090F070000
00")!MARIO 1 ->
340 CALL CHAR(91, "3C5A993C7EFFFF")
350 CALL CHAR(92, "070F000B07030F0F0B0B03
031E1E100000E00000E0C0B0F0E0B0B0C040C0C0
E0")!MARIO 2 ->
360 CALL CHAR(196, "0007000000703010F0701D9
0F0E000000E0F00D0E0C0F0F0D0D0C0C0406060
E0")!MARIO 1 <-
370 CALL CHAR(100, "0007000000703010507090
10101010103E0F0B0B0E0C0F0FBE0E0E0E03CB0B
4B0")!MARIO 2 <-
380 CALL CHAR(104, "0103000030B090F0703030
20606000000B0C0000C0D090FDE0C0C0D40404d66
060")!MARIO 1
390 CALL CHAR(108, "3F1F1F1F1F1F3001F1F1
11511F1F1F3FF0F8FBFBFBFBFBFBFBFBFBFBFB
BFC")! BIDON D'huile
400 CALL CHAR(112, "0000002020A050F0F0D0F0
E05030000000040B090ACD0B02050F0F06d00000
000")! BOULE DE FEU
410 CALL CHAR(116, "00384404b8100010")

```

```

420 1'G0RILLE
430 CALL CHAR(128,"0000303030F3B4b40",129
    ,"004422111080b09",130,"10100804043B203
    F",131,"0000000000F3F7F7F")
440 CALL CHAR(132,"FF7F91B0A0A040233C",133
    ,"201F000dC03030C",134,"1F2020202020C00
    0",135,"00000000F0FCFEFE")
450 CALL CHAR(136,"FF9E1B505002C43C",137
    ,"04FB00000030C0G03",138,"F0404040404030
    0",139,"00C0C0C0F01C0202",140,"0222444BB
    B106090")
460 CALL CHAR(141,"080B1020201C04FC")
470 CALL CLEAR
480 FOR I=1 TO 10 :: CALL COLOR(I,1,2)::
    NEXT I
490 CALL COLOR(1,8,1,2,14,1,3,11,1,4,11,
    1,11,14,1,13,10,1,14,10,1):: FOR I=5 TO
    8 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
500 PRINT TAB(14):CHR$(131):CHR$(135)
510 PRINT TAB(13):CHR$(128):CHR$(132):CH
    R$(136):CHR$(139)
520 PRINT TAB(13):CHR$(129):CHR$(133):CH
    R$(137):CHR$(140)
530 PRINT TAB(13):CHR$(130):CHR$(134):CH
    R$(138):CHR$(141)
540 PRINT "*****"
550 FOR I=1 TO 12 :: PRINT "
    # "I" :: NEXT I
560 ! MUSIQUE
570 DATA 110,800,123,300,131,400,110,500
    ,165,-800,162,-800,165,-800,162,-800,165
    ,-800
580 DATA 162,-800,165,-800,162,-800,165,
    -800
590 FOR NOTE=1 TO 13 (561)
600 READ NO,DUR (56)
610 CALL SOUND(DUR,NO,0)(56b)
620 NEXT NOTE (561)
630 FOR DEL=1 TO 300 :: NEXT DEL
640 DISPLAY BEEP AT(3,11):"30 METRES"
650 FOR DELAI=1 TO 600 :: NEXT DELAI
660 CALL CLEAR
670 CALL REGLES
680 FOR COUL=1 TO 14 :: CALL COLOR(COUL,
    2,1):: NEXT COUL
690 PRINT " SCORE:0 "
700 PRINT " "
710 PRINT " "

```

```

720 PRINT "          "
730 PRINT "          "
740 PRINT "          "
750 PRINT "*****"
760 PRINT "          "
770 PRINT "          "
780 PRINT "          "
790 PRINT "*****"
800 PRINT "          "
810 PRINT "          "
820 PRINT "          "
830 PRINT "*****"
840 PRINT "          "
850 PRINT "          "
860 PRINT "          "
870 PRINT "*****"
880 PRINT "pr          "
890 PRINT "In          "
900 PRINT "no          "
910 PRINT "*****"
920 FOR I=11 TO 23 STEP 4 : CALL HCHAR(
1,1,42,32): NEXT I
930 CALL HCHAR(4,3,128): CALL HCHAR(5,3
,129): CALL HCHAR(6,3,130)
940 CALL HCHAR(3,4,131): CALL HCHAR(4,4
,132): CALL HCHAR(5,4,133)
950 CALL HCHAR(6,4,134): CALL HCHAR(3,5
,135): CALL HCHAR(4,5,136)
960 CALL HCHAR(5,5,137): CALL HCHAR(6,5
,138): CALL HCHAR(4,6,139)
970 CALL HCHAR(5,6,140): CALL HCHAR(6,6
,141)
980 CALL COLOR(1,8,1,2,14,1,3,1,1,4,1,1
,1,9,1,1,1,10,6,1,11,7,1,13,10,1,14,10,1)
990 FOR COUL=5 TO 8 : CALL COLOR(COUL,1
,6,1): NEXT COUL
1000 DISPLAY BEEP AT(24,2): "PRESSER ":"
"1,C": """" " POUR COMMENCER"
1010 CALL KEY(0,K,S): IF S=0 THEN 1010
1020 IF K=99 THEN 1050 ELSE IF K>67 THE
N 1010
1030 DISPLAY BEEP AT(13,5)SIZE(18):"RELE
VER ALPHA LOCK"
1040 GOTO 1010
1050 DISPLAY AT(13,5)SIZE(18):""
1060 DISPLAY AT(24,1):""
1070 DO=500

```


Stéphane FERHAT

```
FCB1000000")
240 CALL CHAR(118,"F0F0F0E0E0E0F8F8")
250 CALL CHAR(98,"3C7EFFE7E7FF7F3C003C7E
FFA679557500183C5A996666E7304847239CC6A
3C")
260 CALL CHAR(96,"3C3C3C3C3C3C3C3C")
270 CALL CHAR(40,"81FFB18181FFB181",42,"
FFFFFFFFFFFFFFFF")
280 CALL CHAR(33,"FF18244281FF0000",34,"
AA55AA55AA55AA55",36,"5A5A3C1818181818")
290 CALL CHAR(35,"182442423C000000")
300 CALL CHAR(120,"00003C7E7EFF187E",121
,"00007CFFCE04040")
310 CALL CHAR(123,"2224242422428281BD425
A422466A518")
320 CALL CLEAR::CALL DELSPRITE(ALL)::
FOR T=5 TO 8::CALL COLOR(T,8,1)::NEXT
T
330 REM -----
1 er tableau ---
-----
340 CALL HCHAR(21,1,33,32)::CALL HCHAR(
17,1,33,32)::CALL HCHAR(13,1,33,32)::C
ALL HCHAR(9,1,33,32)
350 CALL HCHAR(3,9,33,16)::CALL VCHAR(1
8,4,40,3)::CALL VCHAR(14,4,40,3)
360 CALL VCHAR(10,4,40,3)
370 CALL HCHAR(4,1,33,32*2)
380 DISPLAY AT(10,1):"(kjkjkjkjkjkjkjkj
kjkjkjkjkjk)"
390 DISPLAY AT(14,1):"j(kjkjk
kjkjkjkjkjkjkjkjkjk)"
```

Remarque: Pendant l'inter-tableau, si on vous dérange, vous pouvez arrêter la partie quand le rideau violet descend en appuyant sur la barre d'espace:une pause musicale retentit. Pour repartir, appuyer.

```

390 DISPLAY AT(18,1):"k(kjkjkjkjkjkjkjkjk
jkkjkjkjkjk"
400 DISPLAY AT(1,1):" FERNANDO
BRICOLE " :: IF CRE=-1 THEN 930
410 DISPLAY AT(1,1)SIZE(3):RPT$( "g",CRE
);
420 DISPLAY AT(3,1)SIZE(6):HI :: DISPLAY
AT(3,23)SIZE(6):SC
430 DISPLAY AT(7,2)SIZE(1):"? "
440 CALL COLOR(9,7,1,2,6,1,1,14,1,10,3,1
,3,16,1,4,16,1,11,1,1)
450 RESTORE 100
460 READ TP,FR :: ON FR GOTO 470,490,510
,450
470 CALL SOUND(100,TP,1,TP+2,2,TP+3,3)::
CALL SOUND(100,165,1,196,1,262,1)
480 GOTO 530
490 CALL SOUND(100,TP,1,TP+2,2,TP+4,3)::
CALL SOUND(100,175,1,220,1,262,1)
500 GOTO 530
510 CALL SOUND(100,TP,1,TP+2,2,TP+4,3)::
CALL SOUND(100,190,1,247,1,294,1)
520 GOTO 530
530 DISPLAY AT(23,4):"PRESSEZ C FOUR COM
MENCER" :: CALL KEY(0,K,S)
540 IF K=67 THEN 560
550 GOTO 570
560 CALL SOUND(200,220,0):: DISPLAY AT(2
3,4):"DEVEROUILLER ALPHA LOOK " :: FOR T
=1 TO 500 :: NEXT T :: GOTO 460
570 IF K=99 THEN 590

```

```

es
760 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL COLOR(#1,
71):: FOR T=500 TO 210 STEP -15 :: CALL S
OUND(-4,T,0,T+1,0,T+2,0):: NEXT T
770 IF CRE=0 THEN 930
780 CRE=CRE-1 :: DISPLAY AT(1,14)SIZE(3)
::RPT$( "q",CRE):
790 GOTO 610
800 IF V=3 THEN 850
810 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL LOCATE(#1
,F,24):: CALL DELSPRITE(#2,#3,#4)
820 FOR T=F TO F-31 STEP -1 :: CALL LOCA
TE(#1,T,24):: NEXT T :: SC=SC+250 :: GOS
UB 1890
830 CALL MOTION(#1,0,-15):: FOR T=1 TO 1
91 :: NEXT T :: CALL MOTION(#1,0,0)
840 V=V+1 :: ON V GOTO 860,880,900,850
850 GOSUB 1030 :: GOTO 1080
860 CALL SPRITE(#2,98,3,120,20,0,7*LE,#3
,98,3,120,110,0,7*LE,#4,98,3,120,170,0,7
*LE):: F=F120
870 GOTO 640
880 CALL SPRITE(#2,99,11,88,30,0,5*LE,#3
,99,11,88,100,0,5*LE,#4,99,11,88,180,0,5
*LE):: F=F88
890 GOTO 640
900 CALL SPRITE(#2,100,15,55,1,0,9*LE,#3
,100,15,55,100,0,9*LE,#4,100,15,55,180,0
,9*LE):: F=F57
910 GOTO 640
920 REM fin

```

Suite page 48

Suite de la page 46

```

1090 CALL SPRITE(#1,60,16,161,32)
1090 CALL SPRITE(#2,36,7,161,100,#3,36,7,161,200)
1100 CALL SPRITE(#4,36,7,129,50,#5,36,7,129,180)
1110 CALL SPRITE(#6,36,7,97,110,#7,36,7,97,210)
1120 CALL SPRITE(#8,36,7,65,40,#9,36,7,65,120,#10,36,7,65,190)
1130 CALL MOTION(#2,0,-8-DI,#3,0,-8-DI)
1140 CALL MOTION(#4,0,10+DI,#5,0,10+DI)
1150 CALL MOTION(#6,0,-12-DI,#7,0,-12-DI)
1160 CALL MOTION(#8,0,9+DI,#9,0,9+DI,#10,0,9+DI)
1170 DISPLAY SIZE(7)AT(1,8):SC
1180 CALL KEY(1,K,5):: IF K=18 THEN CALL SAUT
1190 CALL MOTION(#1,0,0):: B0=B0-1
1200 CALL COINC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC ::
1210 CALL JOYST(1,X,Y)
1220 IF X=4 THEN 1240 ELSE IF X=-4 THEN 1260 ELSE IF Y=4 THEN 1280
1230 GOTO 1180
1240 CALL PATTERN(#1,92):: CALL MOTION(#1,0,10):: CALL COINC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC
1250 CALL PATTERN(#1,60):: GOTO 1180
1260 CALL PATTERN(#1,100):: CALL MOTION(#1,0,-10):: CALL KEY(1,K,5):: IF S=18 THEN CALL SAUT
1270 CALL PATTERN(#1,96):: GOTO 1180
1280 CALL COINC(#1,161,206,3,TOL):: IF TOL<=1 THEN 1330
1290 CALL PATTERN(#1,104):: CALL COINC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC :: GOTO 1080
1300 CALL MOTION(#1,-10,0):: FOR D=1 TO 250 :: NEXT D :: CALL MOTION(#1,0,0)
1310 CALL COINC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC :: GOTO 1080
1320 CALL LOCATE(#1,129,206):: SC=SC+25 :: GOTO 1170
1330 CALL COINC(#1,130,24,5,TOL):: IF TOL<=1 THEN 1380
1340 CALL PATTERN(#1,104):: CALL COINC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC :: GOTO 1080
1350 CALL MOTION(#1,-10,0):: FOR D=1 TO 250 :: NEXT D :: CALL MOTION(#1,0,0)
1360 CALL COINC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC :: GOTO 1080
1370 CALL LOCATE(#1,97,24):: SC=SC+50 :: GOTO 1170
1380 CALL COINC(#1,99,206,5,TOL):: IF TOL<=1 THEN 1430
1390 CALL PATTERN(#1,104):: CALL COINC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC :: GOTO 1080
1400 CALL MOTION(#1,-10,0):: FOR D=1 TO 250 :: NEXT D :: CALL MOTION(#1,0,0)
1410 CALL COINC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC :: GOTO 1080
1420 CALL LOCATE(#1,65,206):: SC=SC+75 :: GOTO 1170
1430 CALL COINC(#1,67,48,5,TOL):: IF TOL<=1 THEN 1480
1440 CALL PATTERN(#1,104):: CALL COINC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC :: GOTO 1080
1450 CALL MOTION(#1,-10,0):: FOR D=1 TO 250 :: NEXT D :: CALL MOTION(#1,0,0)
1460 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SPRITE(#1,60,16,32,49)
1470 CALL HCHAR(4,9,46):: CALL HCHAR(3,8,46)
1480 SC=SC+250 :: DISPLAY AT(1,8)SIZE(7):$C

```

```

1490 RESTORE 1500
1500 DATA 220,200,247,200,294,200,30000,
100,220,200,247,200,196,200
1510 FOR NOTE=1 TO 7 :: READ NO,DUR :: C
ALL SOUND(DUR,NO,0):: NEXT NOTE
1520 FOR SON=196 TO 400 STEP 10 :: CALL
SOUND(-500,SON,0):: NEXT SON
1530 DI=DI+1 :: IF BO<0 THEN 1590
1540 DISPLAY AT(2,1)SIZE(5):"BONUS"
1550 BON=INT(BO/10)
1560 FOR BONUS=0 TO 80 STEP 10 :: CALL S
OUND(1,550,0):: DISPLAY AT(1,8)SIZE(7):S
C+BONUS :: NEXT BONUS
1570 SC=SC+BON*10
1580 DISPLAY SIZE(5)AT(2,1)::""
1590 FOR DEL=1 TO 500 :: NEXT DEL
1600 CALL HCHAR(4,9,32)
1610 CALL HCHAR(3,8,32)
1620 GOTO 1070
1630 SUB SAUT
1640 CALL SOUND(1,330,0):: CHO=0
1650 CALL JOYST(1,X,Y)
1660 FOR SA=-14 TO -8
1670 CALL MOTION(#1,SA,X*1.5):: CALL COI
NC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC
:: GOTO 1740
1680 NEXT SA
1690 CALL MOTION(#1,0,0)
1700 FOR SA=8 TO 14
1710 CALL MOTION(#1,SA,X*1.5):: CALL COI
NC(ALL,COIN):: IF COIN=-1 THEN CALL CHOC
:: GOTO 1740
1720 NEXT SA
1730 CALL MOTION(#1,0,0)
1740 SUBEND
1750 SUB CHOC
1760 NC=NC+2
1770 CALL MOTION(#1,0,0)
1780 CALL COLOR(#1,9)
1790 FOR M=1 TO 10 :: CALL PATTERN(#1,10
4):: CALL PATTERN(#1,60):: CALL PATTERN(
#1,104):: CALL PATTERN(#1,96)
1800 NEXT M :: CALL COLOR(#1,7)
1810 FOR MUS=900 TO 400 STEP -25 :: CALL
SOUND(10,MUS,0):: NEXT MUS
1820 CALL SOUND(250,387,0):: CALL SOUND(
450,520,0)
1830 CALL COLOR(#1,16)
1840 CALL DELSPRITE(ALL)
1850 IF NC<7 THEN 1930
1860 DISPLAY AT(13,5)SIZE(19):"ENCORE UN
E PARTIE T"
1870 CALL KEY(2,K,S):: IF S=0 THEN 1870
ELSE IF K=15 THEN CALL CLEAR :: END
1880 IF K<>6 THEN 1870
1890 DISPLAY AT(2,17):""#b"b"b"b"
1900 DISPLAY AT(3,17):""#acacac"
1910 DISPLAY SIZE(19)AT(13,5):""
1920 RUN 1070
1930 CALL SPRITE(#1,60,16,161,32)
1940 CALL SPRITE(#2,36,7,161,100,#3,36,7
,161,200)
1950 CALL SPRITE(#4,36,7,129,50,#5,36,7,
129,180)
1960 CALL SPRITE(#6,36,7,97,110,#7,36,7,
97,180)
1970 CALL SPRITE(#8,36,7,65,40,#9,36,7,6
5,120,#10,36,7,65,190)
1980 CALL HCHAR(2,27-NC,32,2):: CALL HCH
AR(3,27-NC,32,2)
1990 CALL MOTION(#2,0,-8,#3,0,-8)
2000 CALL MOTION(#4,0,10,#5,0,10)
2010 CALL MOTION(#6,0,-12,#7,0,-12)
2020 CALL MOTION(#8,0,9,#9,0,9,#10,0,9)
2030 SUBEND
2040 SUB REGLES
2050 DISPLAY BEEP AT(12,2):"VOULEZ VOUS
LES REGLES T"
2060 CALL KEY(0,K,S)
2070 IF S=0 THEN 2060
2080 IF K=78 OR K=110 THEN CALL CLEAR ::
GOTO 2980
2090 IF K<>79 AND K<>111 THEN 2060
2100 CALL CLEAR
2110 PRINT " * * * * * "
"
2120 PRINT " * * * * * "
"

```

```

* 2130 PRINT " * * * * *
2140 PRINT " * * * * *
2150 PRINT " * * * * *
2160 PRINT
2170 PRINT
2180 PRINT
2190 PRINT " * * * * *
2200 PRINT " * * * * *
2210 PRINT " * * * * *
2220 PRINT " * * * * *
2230 PRINT : : : :
2240 FOR DELAI=1 TO 1000 :: NEXT DELAI
2250 CALL CLEAR
2260 PRINT "*****
"
2270 PRINT "!!
"
2280 PRINT "!! MONKEY KING
"
2290 PRINT "!! *****
"
2300 PRINT "!!
"
2310 PRINT "!! MARIO:LE PAUVRE PETIT
"
2320 PRINT "!!
"
2330 PRINT "!! CHARPENTIER ITALIEN VIT:
"
2340 PRINT "!!
"
2350 PRINT "!! SA BELLE ENLEVEE PAR UN:
"
2360 PRINT "!!
"
2370 PRINT "!! HIDEUX GORILLE.
"
2380 PRINT "!!
"
2390 PRINT "!! CELUI CI A JUCHE CELLE
"
2400 PRINT "!!
"
2410 PRINT "!! LA AU SOMMET D'UN
"
2420 PRINT "!!
"
2430 PRINT "!! ECHAFAUDAGE.
"
2440 PRINT "!!
"
2450 PRINT "!!
"
2460 PRINT "!! PRESSEZ UNE TOUCHE POUR:
"
2470 PRINT "!! CONTINUER
"
2480 PRINT "*****
"
2490 CALL MUSIQUE
2500 PRINT "*****
"
2510 PRINT "!!
"
2520 PRINT "!! VOUS DEVEZ DONC GUIDER !!
"
2530 PRINT "!!
"
2540 PRINT "!! LE PAUVRE MARIO A
"
2550 PRINT "!!
"
2560 PRINT "!! L'AIDE DE VOTRE MANETTE:
"
2570 PRINT "!!
"
2580 PRINT "!! DE JEU
"
2590 PRINT "!!
"
2600 PRINT "!! VOUS POUVEZ ALLER: A
"
2610 PRINT "!!
"
2620 PRINT "!! DROITE A GAUCHE
"

```

```

2630 PRINT "!"
"
2640 PRINT "!" EN HAUT MAIS VOUS NE "
"
2650 PRINT "!" "
"
2660 PRINT "!" POUVEZ PAS DESCENDRE. "
"
2670 PRINT "!" "
"
2680 PRINT "!" "
"
2690 PRINT "!" POUR CONTINUER PRESSER "
"
2700 PRINT "!" UNE TOUCHE "
"
2710 PRINT "!" "
"
2720 PRINT "*****"
"
2730 CALL MUSIQUE
2740 PRINT "*****"
"
2750 PRINT "!" "
"
2760 PRINT "!" POUR SAUTER PAR DESSUS "
"
2770 PRINT "!" "
"
2780 PRINT "!" LES TONNEAUX PRESSER : "
"
2790 PRINT "!" "
"
2800 PRINT "!" .FEU. "
"
2810 PRINT "!" "
"
2820 PRINT "!" UN BONUS EST ATTRIBUE A"
"
2830 PRINT "!" "
"
2840 PRINT "!" CHAQUE FOIS QUE MARIO "
"
2850 PRINT "!" "
"
2860 PRINT "!" DELIVRE SA FIANCEE. "
"
2870 PRINT "!" "
"
2880 PRINT "!" CELUI CI EST ATTRIBUE "
"
2890 PRINT "!" "
"
2900 PRINT "!" EN FONCTION DU TEMPS "
"
2910 PRINT "!" "
"
2920 PRINT "!" ATTENDU PAR LA CAPTIVE "
"
2930 PRINT "!" "
"
2940 PRINT "!" PRESSER UNE TOUCHE POUR"
"
2950 PRINT "!" COMMENCER "
"
2960 PRINT "*****"
"
2970 CALL MUSIQUE
2980 SUBEND
2990 SUB MUSIQUE
3000 RESTORE 3010
3010 DATA 147,500,165,200,175,200,165,75
147,75,220,200,220,75,220,75
3020 DATA 233,500,262,120,294,120,262,12
0,233,120,220,120,175,120,220,250
3030 DATA 196,400,220,120,233,120,220,12
0,196,120,175,140,175,75
3040 DATA 147,100,165,200,165,100,139,50
0,147,200,147,200
3050 FOR SN=1 TO 29
3060 READ SON,DUR
3070 CALL SOUND(DUR+100,SON,5,SON-SN,10)
3080 CALL KEY(0,K,S): IF B<>0 THEN 3110
3090 NEXT SN
3100 GOTO 3000
3110 CALL CLEAR
3120 SUBEND

```


Imaginez-vous pilotant un Super Etendard équipé de missiles air-air "Magic" et de deux Exocets. La base argentine n'est plus qu'un lointain souvenir, et vous pensez déjà à l'attaque. Mais auparavant, il va falloir vous ravitailler en vol (tableau1), sous peine de vous écraser en mer faute de carburant. La Navy a détecté votre présence, les Sea-Harriers attaquent: détruisez-les! Si vous déjouez ce rideau défensif, vous survolerez la Navy. Larguez vos Exocets sur les objectifs, mais attention à la DCA et aux contre-mesures électroniques du H.M.S. Sheffield. Ensuite si vous vous en tirez, essayez d'atterrir à Port Stanley.

Comment: Votre vitesse décroît régulièrement, vous pouvez augmenter cette décélération en manoeuvrant le S.E. de gauche à droite et vice-versa. Vous pouvez accélérer en pressant le bouton de tir (éviter de manoeuvrer dans le même temps). Un message vous indique si vous pouvez atterrir, ou si vous devez accélérer ou ralentir. Pour atterrir, abaisser la manette vers le bas (contrairement à un véritable avion). Vous disposez en tout de trois avions, chaque destruction fait repartir au tableau 1, une fois le troisième avion détruit, le tableau des six meilleurs scores apparaît.

[illegible]

```

000000000000000000000000000000000040EBC04000000000
000")
530 CALL CHAR(140,"0000FFFFFFFFFFFFFF")::
CALL CHAR(141,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
540 REM PROGRAMME PRINCIPAL
550 RANDOMIZE
560 CALL CLEAR
570 H1,CPT,PT,H,CPT1=0 :: AV=4
580 CALL SCREEN(4)
590 CALL COLOR(1,5,6)
600 CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
610 CALL HCHAR(22,1,33,32)
620 FOR I=4 TO 8 :: CALL COLOR(I,2,6)::
NEXT I
630 FOR I=3 TO 4 :: CALL COLOR(1,9,6)::
NEXT I
640 CALL COLOR(14,3,2):: CALL COLOR(13,1
6,2)
650 DISPLAY AT(23,1):"KEROZENE: PDIN
TS":PT
660 DISPLAY AT(24,1):"AVIONS:"
670 DISPLAY AT(24,11):"MAGIC:12"
680 DISPLAY AT(24,20):"EXOCET:2"
690 CALL MAGNIFY(3)
700 CALL SPRITE(#1,96,15,INT(RND*150)+10
,120,#2,96,15,INT(RND*150)+10,32)
710 AV=AV-1 :: DISPLAY AT(24,8)SIZE(2):A
V
720 IF AV=0 THEN 870
730 CALL CHAR(104,"00000000q000fF0000ff0
304e123CC00000000000000fB145F43FFb000000
000")
740 CALL CHAR(108,"704B444241FFB0FF407B0
70102BCFB000000000000B0FFB02B03FC040B0B1
01F")
750 AL=INT(RND*70)+32
760 CALL SPRITE(#3,108,2,AL,224,#4,104,2
,AL,239)
770 CALL SPRITE(#5,100,2,96,16)::
780 CALL SPRITE(#26,124,1,AL+15,222)
790 CALL TABLEAU1(FUEL,PT,N,AV)
800 IF N=1 THEN N=0 :: GOTO 580
810 CALL TABLEAU2(FUEL,PT,N)
820 IF N=1 THEN N=0 :: CALL DELSPRITE(#3
, #4): :: GOTO 580
830 CALL TABLEAU3(FUEL,PT,N,EXO,H,CPT1,H
1)
840 IF N=1 THEN N=0 :: GOTO 580
850 CALL TABLEAU4(PT,N)
860 CALL CLEAR :: GOTO 580
870 REM ** TABLEAU DES SCORES **
880 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL CHAREST
890 FOR I=5 TO 8 :: CALL COLOR(I,14,2)::
NEXT I
900 CALL COLOR(1,16,2,2,16,2,3,13,2,4,13
,2)
910 CALL SCREEN(2)
920 FOR I=1 TO 5
930 IF PT>VAL(SC(I))THEN 960
940 NEXT I
950 GOTO 1010

```

[illegible]

```

1400 DISPLAY AT(4,1)SIZE(8)::"VITESSE:"
1410 VIT=990 :: BS=10000
1420 BS=BS-50 :: VIT=VIT-5 :: DISPLAY AT(4,1)SIZE(4)::VIT :: IF VIT<420 THEN DISPLA
Y AT(B,2)SIZE(8)::"RALENTIR":: GOTO 1
450
1430 IF VIT<250 THEN 1520
1440 IF VIT>360 THEN DISPLAY AT(B,2)SIZ
E(8)::"ACCELER" ELSE DISPLAY AT(B,2)SIZ
E(8)::"ATTERRIR"
1450 IF VIT<700 THEN 1470 ELSE SPEED=VI
T/50
1460 FOR I=4 TO 6 :: CALL MOTION(W,SPEE
D/I,O,WI+S,SPEED/I,O,0):: NEXT I
1470 CALL JOYST(2,X,Y):: CALL KEY(Z,S,T)
:: CALL SOUND(-1000,120,Z,INT((110+VIT/I
O)+110,-7,4))
1480 IF X<>0 THEN CALL MOTION(W,I,0,2*X)
:: VIT=VIT-20
1490 IF T<>0 THEN VIT=VIT+20
1500 IF Y=0 THEN 1420
1510 DISPLAY AT(B,2)SIZE(8)BEEP:"CONTAC
T."
1520 IF VIT<360 OR VIT>420 THEN CALL PAT
TERN(W,I,112):: N=1 :: GOTO 1630
1530 FOR DEC=SPEED TO 0 STEP -10
1540 CALL JOYST(2,X,Y):: IF X<>0 THEN CA
LL MOTION(W,I,O,INT(DEC/40)*X/4)
1550 CALL POSITION(W,I,Y,I,X):: IF X1<80
OR X1>140 THEN CALL MOTION(W,I,0,0):: CAL
L PATTERN(W,I,112):: GOTO 1630
1560 FOR I=4 TO 6 :: CALL MOTION(W,I,INT(
DEC/I),O,WI+S,INT(DEC/I),O):: NEXT I ::
NEXT DEC
1570 DISPLAY AT(4,1)SIZE(3)::"000"
1580 CALL MOTION(W,I,0,0)
1590 DISPLAY AT(14,12)SIZE(7)::"BONUS:"
1600 FOR I=1 TO 10 :: DISPLAY AT(16,12)SI
ZE(5)BEEP:BS :: FOR J=1 TO 50 :: NEXT J
:: DISPLAY AT(16,12)SIZE(5):: " " ::
NEXT I
1610 PT=PT+BS :: DISPLAY AT(24,22)::PT
1620 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I :: GOTO 16
40
1630 CALL SOUND(1100,110,2,-6,3):: CALL
DELSRITE(ALL)
1640 SUBEND
1650 REM MARINE G.B
1660 SUB TABLEAUZ(FUEL,PT,N,EXO,H,CPT1,H
1)
1670 EXO=2 :: D=1 :: CD=136 :: CPT=CPT1
1680 CALL CHAR(104,"000000000000000c040bf0
07fc4020130c0000000020f0fb70cf7fe50c3dc0
000d")
1690 CALL CHAR(108,"000d10307038387C7C7C
FFFBF3F4f0f00000000000000020f850ff7C7BF0
EOC0")
1700 CALL CHAR(136,"0000000000000000000000
00140AFF7F3f00000000000000000000002038fBFE
FFCh")
1710 IF CPT=4 THEN CD=104
1720 IF CPT=5 THEN CD=108 ELSE CD=136

```

Suite page 49

 Suite de la page 47

```

R " " : FOR T=1 TO 500 : NEXT T
940 IF SC=HI THEN 950 ELSE 970
950 FOR T=1 TO 7 : CALL SOUND(100,110,1
,700,1): HI=SC : DISPLAY AT(3,1)SIZE(6
):HI : DISPLAY AT(23,1):" BEST
- SCORE " :
960 CALL SOUND(100,110,0): NEXT T
970 DISPLAY AT(23,1):" VOULEZ-VOUS REJ
QUER O N "
980 CALL KEY(0,K,S): IF S=0 THEN 980
990 IF K=111 THEN CRE=2 : LE=1 : SC=0
: CALL DELSPRITE(ALL): GOTO 410
1000 IF K=110 THEN CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL CLEAR : STOP
1010 GOTO 980
1020 REM inter
tableaux
1030 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR T=1 TO 24
: CALL MCHAR(T,1,40,32): NEXT T
1040 CALL KEY(0,K,S): IF K=32 THEN GOSU
B 1980
1050 FOR T=1 TO 24 : CALL MCHAR(T,1,33
,32): NEXT T : FOR T=1 TO 24 : CALL MC
HAR(T,1,32,32): NEXT T : RETURN
1060 REM -----
2 eme tableaux -----
1070 CALL CHAR(106,"FFB0BF87C020f00F01
FDB13E408000")
1080 FOR T=3 TO 31 STEP 5 : CALL VCHAR(
1,T,106,24): CALL VCHAR(1,T+1,107,24):
NEXT T
1090 FOR T=8 TO 24 STEP 5 : CALL VCHAR(
10,T,32,11): CALL VCHAR(10,T+1,32,11):
NEXT T
1100 CALL MCHAR(13,4,33,3): CALL MCHAR(
13,23,33,8): CALL VCHAR(14,6,40,11): C
ALL VCHAR(14,26,40,11)
1110 CALL MCHAR(7,1,34,32): CALL MCHAR(
8,1,32,32*4): CALL MCHAR(12,1,32,32)
1120 CALL MCHAR(10,1,33,3): CALL MCHAR(
12,5,63,1)
1130 CALL SPRITE(#3,35,15,60,50,0,-5-LE
, #4,35,15,60,150,0,-5-LE)
1140 CALL SPRITE(#5,98+INT(RND*3)+1,11,2
50,200,-3-LE,0)
1150 CALL SPRITE(#1,34,16,88,200)
1160 CALL COINC(ALL,CRA): IF CRA=-1 THE
N 1360
1170 CALL KEY(1,K,S): IF K=18 THEN 1190

```

```

1180 GOTO 1160
1190 FOR T=-17 TO 0 :: CALL MOTION(#1,T,0)
000:: CALL COINC(ALL,CA):: IF CA=-1 THEN
1240
1200 NEXT T
1210 FOR T=0 TO 15 :: CALL MOTION(#1,T,0)
:: CALL COINC(#1,#5,13,CA):: IF CA=-1 T
HEN 1340
1220 NEXT T :: CALL MOTION(#1,0,0):: GOTO
0 1150
1230 GOTO 1170
1240 CALL SPRITE(#1,36,16,64,200,0,-5-LE)
:: CALL MOTION(#5,0,0)
1250 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN 1270
1260 GOTO 1250
1270 CALL MOTION(#1,A,B):: IF B>53 OR
B<24 THEN 1340
1280 FOR T=0 TO 21 :: CALL MOTION(#1,T,0)
:: NEXT T :: CALL MOTION(#1,0,0)
1290 FOR T=10 TO 12 :: CALL HCHAR(T,1,32,3)
:: CALL HCHAR(T+1,1,33,3)
1300 NEXT T
1310 FOR M=B TO 1 STEP -3 :: CALL LOCATE
(1,8B,M):: CALL PATTERN(#1,103):: FOR T
=1 TO 30 :: NEXT T :: CALL PATTERN(#1,105)
:: NEXT T
1320 NEXT M
1330 SC=SC+1000 :: CALL MOTION(#1,0,0)::
GOTO 1390
1340 FOR T=A TO 240 STEP 2 :: CALL LOCATE
(#1,T,B):: NEXT T
1350 CRE=CRE-1 :: GOSUB 1030 :: GOTO 1320
1360 CALL MOTION(#5,0,0,#1,0,0):: FOR T=
200 TO 110 STEP -2 :: CALL SOUND(100,-5,0,T,0):: NEXT T
1370 CRE=CRE-1 :: GOSUB 1030 :: GOTO 1320
1380 REM -----
3 eme tableau -- -----
-----
1390 GOSUB 1030
1400 CALL CHAR(110,"020F3E3E3E3E0F02")
1410 FOR T=1 TO 31 STEP 5 :: CALL VCHAR(10,T,106,14)
:: CALL VCHAR(10,T+1,107,14)
:: NEXT T
1420 CALL VCHAR(1,3,33,24):: CALL VCHAR(1,2,33,24):: CALL HCHAR(23,1,33,96)
1430 CALL VCHAR(1,32,40,24):: CALL VCHAR(1,4,40,24):: CALL HCHAR(24,4,63)
1440 CALL SPRITE(#7,36,16,1+8,24)
1450 D=0
1460 FOR T=88 TO 176 STEP 16 :: D=0+1 ::
CALL SPRITE(#0,42,16,T,230):: NEXT T

```

```

1470 CALL SPRITE(#10,110,7,10,150,0,13,
#11,110,8,22,250,0,-15,#12,110,11,35,100,
0,15)
1480 CALL SPRITE(#13,110,14,47,120,0,-17
,#14,110,6,59,20,0,*20,#15,110,9,70,180
,0,16)
1490 REM
1500 I=INT(RND*6)+1 :: CALL SOUND(150,-5
,0): CALL MOTION(#1,0,-70)
1510 CALL MOTION(#7,0,0)
1520 FOR T=1 TO 7 :: CALL COINC(ALL,CAR)
:: IF CAR=-1 THEN 1560
1530 CALL POSITION(#7,A,B):: IF A>185 TH
EN SC=SC+500*LE :: GOTO 1590
1540 CALL JOYST(1,X,Y): CALL MOTION(#7,
-Y,0):: NEXT T
1550 CALL MOTION(#1,0,0): CALL LOCATE(#
1,72+16*1,230): GOTO 1490
1560 CALL MOTION(#1,0,0,#7,0,0): CALL C
OLOR(#7,7): CALL SOUND(-400,700,0): CA
LL SOUND(-20,200,0,-4,0)
1570 CRE=CRE-1 :: GOSUB 1030 :: LE=LE+1
:: GOTO 320
1580 REM -----
4 eme tableau -- -----
1590 GOSUB 1030
1600 CALL COLOR(10,5,1)
1610 FOR T=1 TO 31 STEP 3 :: CALL VCHAR(
1,T,106,24): CALL VCHAR(1,T+1,107,24)::
NEXT T
1620 FOR T=4 TO 19 :: CALL HCHAR(T,7,32,
24): NEXT T
1630 CALL VCHAR(6,30,33,14): CALL VCHAR(
6,7,33,14): CALL HCHAR(19,7,33,24): C
ALL HCHAR(6,10,33,21)
1640 CALL VCHAR(11,25,34,4): CALL HCHAR
(19,8,64)
1650 FOR T=3 TO 16 :: CALL COLOR(10,T,1)
:: FOR Y=1 TO 20 :: NEXT Y :: NEXT T ::
CALL COLOR(10,12,1)
1660 CALL SPRITE(2,99,5,30,72,#3,99,16,
30,82,#4,99,7,30,92)
1670 W=2 :: CALL CHAR(102,"000041FF41000
0")
1680 CALL SPRITE(#1,102,15,100,220)
1690 CALL LOCATE(#W,30,60): CALL MOTION
(#W,4*LE,0)
1700 CALL JOYST(1,X,Y): CALL MOTION(#1,
-Y*2,0)
1710 CALL POSITION(#1,A,B):: IF A>135 TH

```

```

EN A=135
1720 IF A<50 THEN A=50
1730 CALL LOCATE(#1,A,B)
1740 CALL POSITION(#W,C,D):: IF C>145 TH
EN 1860
1750 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN 1700
1760 IF K=18 THEN 1770 ELSE 1700
1770 IF (A>79 AND A<109) THEN 1700
1780 CALL MOTION(#1,0,-50):: FOR T=1 TO
45 :: CALL COINC(ALL,CAR):: IF CAR=-1 TH
EN 1800
1790 NEXT T :: CALL MOTION(#1,0,0):: CAL
L LOCATE(#1,100,B):: GOTO 1700
1800 CALL DELSPRITE(#1):: CALL MOTION(#W
,0,0):: CALL COLOR(#W,11):: CALL PATTERN
(#W,124):: FOR T=200 TO 110 STEP -2
1810 CALL SOUND(-600,T,1):: NEXT T :: CA
LL DELSPRITE(#W)
1820 IF W=4 THEN 1840
1830 W=W+1 :: GOTO 1680
1840 DISPLAY AT(B,BSIZE(17):"BONUS 1000
POINTS" :: SC=SC+1000
1850 FOR T=30 TO 1 STEP -1 :: CALL SOUND
(100,700,T,701,T,702,T):: NEXT T :: LE=L
E+1 :: GOTO 320
1860 CALL HCHAR(19,8,32):: CALL SPRITE(#
1,64,8,155,60,-6,0):: CALL MOTION(#W,-6,
0)
1870 FOR T=1 TO 1000 :: NEXT T :: CALL M
OTION(#1,0,0,#W,0,0):: DISPLAY AT(B,10)S
IZE(12):"PAS DE BONUS"
1880 FOR T=1 TO 1000 :: NEXT T :: LE=L+
1 :: GOSUB 1030 :: GOTO 320
1890 DISPLAY AT(3,23)SIZE(6):SC :: IF SC
>2000 T*HEN CRE=CRE+1 ELSE 1910
1900 DISPLAY AT(1,14)SIZE(4):RPT$("q")::
1910 RETURN
1920 CALL SPRITE(#13,123,8,50,50)
1930 CALL SPRITE(#12,123,8,80,100)
1940 CALL SPRITE(#11,123,8,110,150)
1950 CALL SPRITE(#10,123,8,140,200):: RE
TURN
1960 DATA 330,100,392,70,392,70,392,50,3
49,100,392,70,392,70,392,50,330,100,392,
70,1
1970 DATA 392,70,392,50,349,100,392,100,
262,100,20000,1
1980 RESTORE 1960 :: FOR T=1 TO 16 :: RE
AD B,A :: CALL SOUND(A*2,B,1,B+1,1,B+2,1
):: NEXT T
1990 CALL KEY(0,K,S):: IF K=32 THEN RETU
RN ELSE 1980

```



```

1730 CALL SPRITE(#3,CD,2,156,256,0,-12)
1740 CALL POSITION(#3,YB,XB):: IF XB>12
THEN 1820 ELSE CPT=CPT+1
1750 IF CPT<4 THEN CALL SPRITE(#3,136,2,
156,255,0,-12):: GOTO 1820
1760 IF CPT>4 THEN 1780
1770 IF HCD>2 THEN CD=104:: GOTO 1810 EL
SE CPT=CPT+1
1780 IF CPT>5 THEN 1800
1790 IF H1<>3 THEN CD=108:: GOTO 1810::
ELSE CPT=CPT+1
1800 IF CPT>5 AND CPT<8 THEN CD=136 ELSE
2050
1810 CALL SPRITE(#3,CD,2,156,256,0,-12)
1820 CALL POSITION(#3,Y3,X3):: CALL SPRI
TE(#7,112,15,INT((150*RAND)+1),X3):: CALL S
OUND(-100,-5,0)
1830 CALL COINC(#5,#7,10,C):: IF C=0 THE
N 1850:: CALL PATTERN(#5,112):: CALL CO
LOR(#5,7)
1840 CALL COLOR(#5,11):: CALL SOUND(250,
110,0,-6,2):: CALL DELSPRITE(#5,#3,#7)::
N=1:: GOTO 2050
1850 CALL JOYSTIC(X,Y):: CALL KEY(2,S,T
):: CALL MOTION(#5,-Y*2,0):: DISPLAY AT(4
,4):CPT
1860 CALL POSITION(#5,Y,X):: IF Y>140 DF
Y:10 THEN CALL MOTION(#5,0,0)
1870 IF T=0 OF EXD=0 THEN 1740
1880 CALL POSITION(#5,Y5,X5):: IF Y5>132
THEN 1740 ELSE CALL SPRITE(#6,132,2,Y5,
X5,9,9)
1890 CALL DELSPRITE(#7)
1900 CALL POSITION(#6,Y6,X6):: IF Y6>160
THEN CALL MOTION(#6,0,10)

```

```

1910 CALL COINC(#6,#3,8,0):: IF C=-1 THE
N 1960
1920 IF CPT<4 THEN 1900 ELSE CALL POSI
TION(#6,Y6,X6)
1930 IF Y6<160 THEN 1910 ELSE CALL DISTA
NCE(#3,#6,DIS)
1940 IF (SOR(DIS)>100 THEN 1900 ELSE CALL
PATTERN(#6,112):: CALL COLOR(#6,7):: CA
LL SOUND(300,110,0,-6,0):: CALL DELSPRITE
E(#6):: EXO=EXO-1
1950 DISPLAY AT(24,27):EXO:: GOTO 1740
1960 CALL PATTERN(#3,112):: CALL SOUND(3
00,110,0,-6,0):: CALL DELSPRITE(#3,#6)
1970 IF CPT<4 OR CPT>5 THEN BS=2500 ELSE
BS=10000
1980 IF CPT=4 THEN H=2
1990 IF CPT=5 THEN H=3
2000 DISPLAY AT(8,B)BEEP:"BONUS:"BS
2010 EXO=EXO-1:: DISPLAY AT(24,27):EXO
2020 PT=PT+BS:: DISPLAY AT(23,22):PT
2030 DISPLAY AT(8,B):" "
2040 FOR I=1 TO 100:: NEXT I:: CPT=CP
I+1:: CPT1=CPT+1:: GOTO 1750
2050 SUBEND
2060 REM SEA HARRIER
2070 SUB TABLEAU2(FUEL,PT,N)
2080 MAG=12
2090 SP=3
2100 CALL LOCATE(#5,90,24)
2110 CALL SPRITE(#3,116,16,25,240,5,-22)
2120 CALL SPRITE(#4,116,16,160,240,-6,-2
2)
2130 CALL JOYST(2,X,Y):: CALL KEY(2,T,S)
:: CALL SOUND(-1000,120,4,520,3,195,2,-7
,3):: CALL MOTION(#5,0,0)
2140 CALL POSITION(#5,Y5,X5):: IF Y5<12
OR Y5>150 THEN CALL MOTION(#5,0,0)
2150 FUEL=FUEL-1:: DISPLAY AT(23,10)SIZ
E(5):FUEL:: IF FUEL=0 THEN 2300
2160 IF Y<0 OR S<0 THEN 2180
2170 CALL POSITION(#5,Y5,X5,WSF,Y6,X6)::
IF Y6>Y5-5 AND Y6<Y5+5 THEN 2270 ELSE 2
130
2180 IF Y<0 AND S=0 THEN 2260
2190 IF MAG=1 THEN FUEL=1600:: GOTO 234

```

```

0 ELSE MAG=MAG-1 :: DISPLAY AT(24,17)SIZE
E(2);MAG
2200 CALL MOTION(#5,0,0)
2210 CALL POSITION(#5,Y1,X1):: CALL SFR
ITE(#6,120,7,Y1,X1,0,45)
2220 CALL COINC(ASP,#6,6,C):: IF C=0 THEN
N 2250 ELSE CALL PATTERN(ASP,112):: CALL
COLOR(ASP,7):: CALL SOUND(150,160,4,-6
2)
2230 CALL DELSPRITE(#6,ASP):: SP=SP+1 ::
K=K+1 :: PT=PT+250 :: DISPLAY AT(23,22)
SIZE(5);PT
2240 ON K GOTO 2130,2320
2250 CALL POSITION(#6,YM,XM):: IF XM>180
THEN CALL DELSPRITE(#6):: GOTO 2130 ELSE
E 2220
2260 CALL MOTION(#5,Y*(-3),0)
2270 CALL POSITION(ASP,Y2,X2):: CALL SFR
ITE(#7,128,2,Y2,X2,0,-45)
2280 CALL POSITION(#7,YM,XM):: IF XM<16
OR XM>250 THEN CALL DELSPRITE(#7):: GOTO
2130
2290 CALL COINC(#7,#5,6,C):: IF C=0 THEN
2280 ELSE CALL PATTERN(#5,112):: CALL S
OUND(200,200,0,-6,0):: CALL DELSPRITE(#5
,#7)
2300 N=1 :: SP=3 :: K=0 :: CPT=0
2310 SUBEXIT
2320 CPT=CPT+1 :: K=0 :: IF CPT=3 THEN 2
330 ELSE 2090
2330 FOR I=25 TO 0 STEP -1 :: DISPLAY AT
(8,8)BEEP:"BONUS:";FUEL-1600:"X":I :: NE
XT I
2340 PT=PT+(FUEL-1600)*25):: DISPLAY AT
(23,22);PT :: DISPAY AT(24,17)SIZE(2):"
0"
2350 DISPLAY AT(8,8):" "
2360 CALL DELSPRITE(#3,#4)
2370 SUBEND
2380 REM RAVITAILLEMENT
2390 SUB TABLEAU(FUEL,PT,N,AV)
2400 RANDOMIZE
2410 FUEL=100
2420 XN=-24 :: CALL MOTION(#1,0,XN,#2,0,
XN)

```

```

2430 XC=#16 :: CALL MOTION(#3,0,XC,#4,0,
XC,#26,0,XC)
2440 CALL JOYST(2,XE,YE):: CALL SOUND(1-
000,120,3,600,5,170,2,-7,4)
2450 CALL CALL POSITION(#5,Y5,X5):: IF Y5<12
OR Y5>150 THEN CALL MOTION(#5,0,0)
2460 FUEL=FUEL-1 :: IF FUEL<0 THEN 2600
:: DISPLAY AT(23,10)SIZE(5):FUEL
2470 CALL POSITION(#5,1C,3C):: CALL COIN
C(#26,1C+10,3C+16,3,C):: IF COIN-1 THEN 2
490
2480 CALL MOTION(#1,0,XC):: CALL POSITIO
N(#26,Y1,X1):: CALL LOCATE(#5,Y1-9,X1-18
):: GOTO 2510
2490 IF YE=0 THEN 2440
2500 CALL MOTION(#5,(YE/-4)*6,0):: GOTO
2440
2510 CALL MOTION(#3,0,0,#4,0,0,#5,0,0)
2520 BS=FUEL :: FUEL=2000 :: DISPLAY AT(
23,10)SIZE(5):FUEL
2530 FOR I=BS TO 0 STEP -1 :: DISPLAY AT
(8,8):"BONUS:100X":I :: CALL SOUND(100,
1,0):: NEXT I
2540 PT=PT+(BS*100):: DISPLAY AT(23,22):
PT
2550 DISPLAY AT(8,8):" "
2560 FOR DEL=1 TO 500 :: NEXT DEL
2570 CALL MOTION(#5,5,0):: CALL MOTION(#
3,0,-6,#4,0,-6)
2580 FOR DEL=1 TO 175 :: NEXT DEL :: CAL
L DELSPRITE(#3):: FOR DEL=1 TO 175 :: NE
XT DEL :: CALL DELSPRITE(#4,#26)
2590 CALL MOTION(#5,0,0):: CALL MOTION(#
1,0,-18,#2,0,-18):: GOTO 2670
2600 CALL MOTION(#5,6,6)
2610 CALL SOUND(100,-1,0)
2620 CALL POSITION(#5,J,1):: IF J<156 TH
EN 2610 ELSE CALL PATTERN(#5,112):: CALL
COLOR(#5,9):: CALL COLOR(#5,5):: CALL M
OTION(#5,0,0)
2630 CALL SOUND(2000,110,2,-6,3)
2640 FOR DEL=1 TO 200 :: NEXT DEL
2650 CALL DELSPRITE(#5):: N=1
2660 SUBEXIT
2670 SOUND

```

Vous voici à bord de votre voiture. Vous vous promenez dans un paysage en trois dimensions. Votre but? Parcourir la plus grande distance possible en évitant les chauffards qui arrivent en face de vous. Le mode d'emploi est dans le programme.



Serge DARDANT

[illegible]

```

1000 CALL CHAR(128,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1010 REM 1ERE VOITURE
1020 REM *****
1030 REM
1040 CALL CHAR(136,"003C427E5AFFBDB1")
1050 REM 2NDE VOITURE
1060 REM *****
1070 REM
1080 RESTORE 3470
1090 FOR C=144 TO 147
1100 READ A$
1110 CALL CHAR(C,A$)
1120 NEXT C
1130 RESTORE 3470
1140 FOR C=152 TO 155
1150 READ A$
1160 CALL CHAR(C,A$)
1170 NEXT C
1180 REM 3EME VOITURE
1190 REM *****
1200 REM
1210 FOR C=65 TO 70
1220 READ A$
1230 CALL CHAR(C,A$)
1240 NEXT C
1250 RESTORE 3480
1260 FOR C=97 TO 102
1270 READ A$
1280 CALL CHAR(C,A$)
1290 NEXT C
1300 REM 4EME VOITURE
1310 REM *****
1320 REM
1330 FOR C=80 TO 87
1340 READ A$
1350 CALL CHAR(C,A$)
1360 NEXT C
1370 RESTORE 3490
1380 FOR C=112 TO 119
1390 READ A$
1400 CALL CHAR(C,A$)
1410 NEXT C
1420 PRINT " *****+ h -*****
"
1430 PRINT " 00000000001 x 2000000000
"
1440 PRINT " 0000000001 x 2000000000
"
1450 PRINT " *****+ ABC h abc -*****
"
1460 PRINT " *****+ DEF h def -*****
"
1470 PRINT " *****+ h -*****
"
1480 PRINT " 00001 PQQR x pqqr 20000
"
1490 PRINT " 0001 STTS x stts 20000
"
1500 PRINT " 001 UVVW x uvvw 20000
"
1510 PRINT " 01 x 20000
"
1520 PRINT " + x -
"
1530 PRINT " HHHHHHHHHXBBB88888"
1540 PRINT " HHHHHHHHHXBBB88888"
1550 PRINT " HHHHHHHHHXBBB88888"
1560 PRINT " XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
"
1570 PRINT
1580 PRINT
1590 FOR CIEL=1 TO 6
1600 CALL HCHAR(CIEL,4,128,27)
1610 NEXT CIEL
1620 REM DESSIN DE LA 1ERE VOITURE
1630 REM *****
1640 REM
1650 CALL HCHAR(6,17,136)
1660 REM DESSIN DE LA 2NDE VOITURE
1670 REM *****
1680 REM
1690 REM

```

```

1700 C=15
1710 CALL HCHAR(R,C,144)
1720 CALL HCHAR(R,C+1,145)
1730 CALL HCHAR(R+1,C,146)
1740 CALL HCHAR(R+1,C+1,147)
1750 C=18
1760 CALL HCHAR(R,C,152)
1770 CALL HCHAR(R,C+1,153)
1780 CALL HCHAR(R+1,C,154)
1790 CALL HCHAR(R+1,C+1,155)
1800 REM CIEL
1810 REM *****
1820 REM
1830 CALL COLOR(13,8,8)
1840 REM COULEURS
1850 REM *****
1860 REM
1870 CALL COLOR(14,8,8)
1880 CALL COLOR(2,3,15)
1890 CALL COLOR(3,4,15)
1900 CALL COLOR(10,16,16)
1910 CALL COLOR(12,15,15)
1920 CALL COLOR(8,2,2)
1930 CALL COLOR(6,2,2)
1940 GOSUB 3320
1950 CALL KEY(0,K,S)
1960 IF S=0 THEN 1950
1970 CALL SOUND(150,-7,0)
1980 SK=9
1990 KMS=0
2000 K=20
2010 GOTO 2070
2020 IF KMS=200 THEN 3120
2030 IF KMS=K THEN 2040 ELSE 2070
2040 IF SK<2 THEN 2070
2050 SK=SK-1
2060 K=K+20
2070 C=INT(12*RND)+2
2080 RAN=INT(SK*RND)+1
2090 ON RAN GOSUB 2120,2520,2240,2640,29
20,2920,2920,2920,2920
2100 KMS=KMS+1
2110 GOTO 2020
2120 REM DEPLACEMENT DE LA VOITURE 1
2130 REM *****
2140 REM
2150 IF KMS<320 THEN 2170
2160 X=1
2170 R=INT(X*RND)+1
2180 IF R>1 THEN 2200
2190 CALL SOUND(-5,200,0)
2200 CALL COLOR(14,C,8)
2210 IF R=1 THEN 2230
2220 GOSUB 2920
2230 CALL COLOR(14,8,8)
2240 CALL COLOR(15,C,15)
2250 IF R=1 THEN 2270
2260 GOSUB 2920
2270 CALL COLOR(15,15,15)
2280 CALL COLOR(5,C,15)
2290 IF R<2 THEN 2320
2300 GOSUB 2920
2310 GOTO 2430
2320 CALL KEY(3,K,S)
2330 IF K=83 THEN 2400
2340 IF K=68 THEN 2360
2350 GOTO 2430
2360 CALL COLOR(6,15,15)
2370 CALL COLOR(4,2,2)
2380 DIR=1
2390 GOTO 2430
2400 CALL COLOR(4,15,15)
2410 CALL COLOR(6,2,2)
2420 DIR=0
2430 CALL COLOR(5,15,15)
2440 CALL COLOR(7,C,15)
2450 IF R=1 THEN 2470
2460 GOSUB 2920
2470 CALL COLOR(7,15,15)
2480 CALL SOUND(-5,660,0)
2490 IF (DIR=0)*(RAN=1) THEN 3170
2500 IF (DIR=0)*(RAN=3) THEN 3170
2510 RETURN
2520 REM DEPLACEMENT DE LA VOITURE 2
2530 REM *****
2540 REM
2550 IF KMS<320 THEN 2570
2560 X=1
2570 R=INT(X*RND)+1
2580 CALL COLOR(14,C,8)
2590 IF R>1 THEN 2610
2600 CALL SOUND(-3,1000,0)
2610 IF R=1 THEN 2630
2620 GOSUB 2920
2630 CALL COLOR(14,8,8)
2640 CALL COLOR(16,C,15)
2650 IF R=1 THEN 2670
2660 GOSUB 2920
2670 CALL COLOR(16,15,15)
2680 CALL COLOR(9,C,15)
2690 IF R<2 THEN 2720

```

```

2700 GOSUB 2920
2710 GOTO 2830
2720 CALL KEY(5,K,S)
2730 IF K=83 THEN 2800
2740 IF K=68 THEN 2760
2750 GOTO 2830
2760 CALL COLOR(6,15,15)
2770 CALL COLOR(4,2,2)
2780 DIR=1
2790 GOTO 2830
2800 CALL COLOR(4,15,15)
2810 CALL COLOR(6,2,2)
2820 DIR=0
2830 CALL COLOR(9,15,15)
2840 CALL COLOR(11,C,15)
2850 IF R=1 THEN 2870
2860 GOSUB 2920
2870 CALL COLOR(11,15,15)
2880 CALL SOUND(-5,770,0)
2890 IF (DIR=1)*(RAN=2) THEN 3170
2900 IF (DIR=1)*(RAN=4) THEN 3170
2910 RETURN
2920 CALL COLOR(2,3,15)
2930 CALL COLOR(3,4,15)
2940 CALL COLOR(10,16,16)
2950 CALL COLOR(12,15,15)
2960 CALL KEY(5,K,S)
2970 IF K=68 THEN 3040
2980 IF K=83 THEN 3080
2990 CALL COLOR(2,4,15)
3000 CALL COLOR(3,3,15)
3010 CALL COLOR(10,15,15)
3020 CALL COLOR(12,16,16)
3030 RETURN
3040 CALL COLOR(8,15,15)
3050 CALL COLOR(4,2,2)
3060 DIR=1
3070 GOTO 2990
3080 CALL COLOR(4,15,15)
3090 CALL COLOR(6,2,2)
3100 DIR=0
3110 GOTO 2990
3120 CALL CLEAR
3130 GOSUB 3320
3140 PRINT "BRAVO! COURSE SANS ACCIDENT"
3150 PRINT "VOUS AVEZ FAIT":KMS:"KMS"
3160 END
3170 FOR I=1 TO 30 STEP 2
3180 CALL SCREEN(2)
3190 CALL SOUND(-1000,-7,1)
3200 CALL SCREEN(16)
3210 NEXT I
3220 CALL CLEAR
3230 CALL SCREEN(15)
3240 KMS=KMS/4
3250 PRINT "VOUS AVEZ REUSSI A FAIRE"
3260 PRINT
3270 PRINT KMS:"KILOMETRES"
3280 PRINT
3290 PRINT "AVANT VOTRE"
3300 PRINT "STUPIDE ACCIDENT;"
3310 END
3320 REM MUSIQUE
3330 REM *****
3340 REM
3350 RESTORE 3510
3360 READ NOTE,DUREE
3370 IF (NOTE=0)*(DUREE=0) THEN 3400
3380 CALL SOUND(DUREE,NOTE,0)
3390 GOTO 3360
3400 RETURN
3410 DATA 0000000000dF707f,0000000000dFFFf
EFEf,B040zdf000BdCEOf,f07070707,FEB0B0B,f
OF0FOFf,f3F7FFfFf,000406070707070707
3420 DATA 1F0f0707070707070707,FCFB0e000B040f
21,0707070707f3F1fOFf,B0B0B0B0B0B0B0Bf,100B0
C0EFFf7Fcf1F,f07070707070707070707
3430 DATA OF0FOFOFOFOFOFOFOF,B040zdf100Fd70
30If,00000000FFFFfFFFf,1F3F7fFEFcBF0Ef,000
000000dFFFFFFf,00000B0CDEOfdFOFf
3440 DATA OF0707070707070707,B0B0B0B0B0B0Bf,0
BdCEOfdFFFFFFf,Ff00000000B0COEf,f0070707
707070707,0dFFFFFFfFfB0Bf
3450 DATA OFFFFFFFfF00000Bf,0000000007F3F1
FOFf,OCDEOfdFFFFFFfFf,0007070707070707f,00
FEFEFEfFfB0B0Bf
3460 DATA OF0FOFOFFf7F3F1Ff,FEB0B0B0B0B0B
0Bf
3470 DATA 0000000000dF103f,0000000000dFO0B
0Cf,303F33F3FFFFfFCf,0CFBCc0FFFFfB03f
3480 DATA 00070d0C3Bf032F33f,00FFFf00000de
FFFf,000B0B030fC0CFccf,E1E1F3FF3E3E0Ef,FFF
FFFFFFFFf,87B7CFffC7C70707f
3490 DATA 00000f03030d00f1Bf,0000dFFFf
3500 DATA 0000B0CC0f07071Bf,1B1B1B1B1BFFf
FFFf,000dFFFFFFfFFFf,FFFFFFFfFOFOFOFf,FFF
FFFFfFf,FFFFFFfFfFOFOFOFf
3510 DATA ,294,150f,294,150f,294,150f,392,30
0f,494,300f,294,150f,294,150f,294,150f,392,30
0f,494,300f,294,150f,392,150f
3520 DATA ,349,150f,349,150f,330,150f,330,15
0f,294,500f,0,0

```

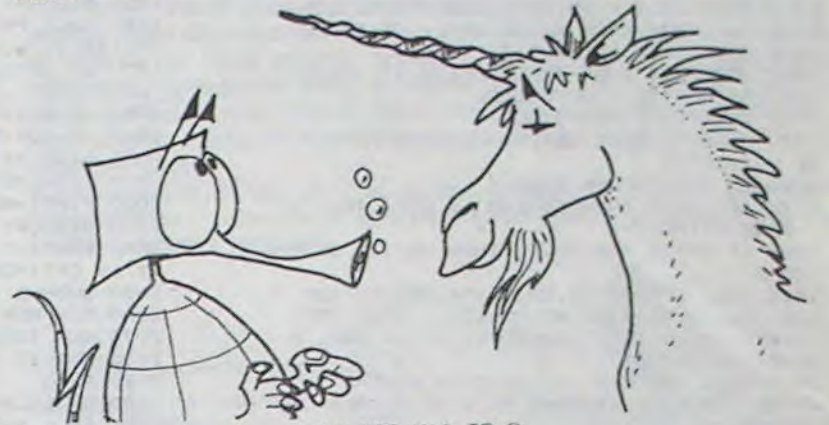
TI-99 4/A BASIC SIMPLE

C= SAVE CS1: stocke sur K7 la position actuelle et le nombre de coups. Le programme de SAVE CS1 est un peu long à taper mais est 5 fois plus rapide à utiliser qu'un autre, écrit avec une simple boucle.— For...next (0 à 9)— . Un programme ainsi stocké est compatible avec l'initialisation d'une partie future (si le temps manque pour finir).

D= Fin de partie (FIN PART): abandon effacement écran, END. Une pièce se déplace d'un carré à chaque fois et jamais en diagonale.

Christiane PRUVOST

Si vous demandez à une pièce bloquée de bouger, rien ne se passe.
Si un déplacement est possible, le TI le trouve tout seul, l'affiche et incrémente le compteur de coups.
Si vous regrettez un coup, vous pouvez l'annuler en pressant sur la barre d'espace.
Si une pièce à déplacer a 2 possibilités de chemin (c'est rare et c'est le maxi), et que le TI ne choisit pas votre chemin, il faut presser la barre d'espacement et retaper le chiffre de la pièce. La pièce revient alors sur ses pas et prend le bon chemin.
A= ENTR MEM: permet d'enregistrer la position actuelle des pièces et le nombre de coups dans la RAM du TI.
B= SORT MEM: remplace la position actuelle des pièces par la dernière position enregistrée (avec le nombre de coups correspondants). A et B, bien utilisées permettent de trouver la meilleure combinaison.



Règles du jeu:

L'ordinateur vous empêche de sortir les pièces du cadre ou de tricher (vous pouvez essayer). Chaque pièce porte un chiffre de 0 à 9. Pour déplacer une pièce, il suffit de presser la touche portant le même numéro.

```

140 CALL SOUND(4250,440,0)
150 REM INIT
160 MEM=11
170 DIM C(4,4,16)
180 DEF DL(W)=2*(2+INT(W/9)-SGN(W))
190 DEF DH(W)=2*(2-SGN(INT(W/5)))
200 CALL COLOR(9,2,16)
210 CALL COLOR(10,2,16)
220 CALL COLOR(11,2,16)
230 CALL COLOR(12,9,16)
240 CALL CLEAR
250 DATA FF08080808080808,FF080E91919191
BE,FF0828682828287,FF086898182848F,FF0
80F8186818986,FF0882868A929F82
260 DATA FF080F888E818986,FF0806888E8989
86,FF0808F8182848484,FF080BE918E91918E,FF
0868989878186,FF01010101010101
270 DATA 8080808080808080,0101010101010
1,80808080808080FF,01010101010101FF,FF,
00000000000000FF
280 DATA 0010080C07070F0F,00001010F030F0
F0,07,F0F0F0FBFBFB,102,116,113,117,102,1
16,118,119,118,119,113,117
290 DATA 102,114,114,116,113,115,115,117
,102,114,114,116,118,120,122,119,118,121
,123,119,113,115,115,117
300 FOR I=102 TO 123
310 READ CA$
320 CALL CHAR(I,CA$)
330 IF I>111 THEN 370
340 W=I-102
350 H(W)=DH(W)
360 L(W)=DL(W)
370 NEXT I
380 FOR I=1 TO 2
390 FOR J=1 TO 2
400 FOR IJ=1 TO (I*J*4)
410 READ CA
420 C(I*2,J*2,IJ)=CA
430 NEXT IJ
440 NEXT J
450 NEXT I
460 REM CHOIX INIT
470 PRINT "LA LICORNE ROUGE-----"
:
:
:
480 PRINT TAB(6);"/1/PARTIE EN COURS:::T
AB(6);"/2/NOUVELLE PARTIE:::
490 PRINT "-----TAPEZ 1 OU 2"
:
500 CALL KEY(0,K,ET)
510 IF ET*(K=49)+(K=50)THEN 520 ELSE 5
00
520 CALL CLEAR
530 IF K=50 THEN 650
540 PRINT "* INSERT YOUR CASSETTE CS1
THEN PRESS ENTER":
550 CALL SOUND(140,1400,3)
560 CALL KEY(3,K,ET)
570 IF (ET)*(K=13)THEN 580 ELSE 500
580 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,INPUT ,FIXED
128

```

```

590 FOR I=0 TO 5 STEP 5
600 INPUT #1:YC(0+I),XC(0+I),YC(1+I),XC(
1+I),YC(2+I),XC(2+I),YC(3+I),XC(3+I),YC(
4+I),XC(4+I),N
610 NEXT I
620 CLOSE #1
630 CALL CLEAR
640 GOTO 710
650 DATA 10,22,10,20,10,26,14,20,14,26,1
6,22,16,24,18,20,18,26,14,22
660 FOR I=0 TO 9
670 READ Y,X
680 YC(I)=Y
690 XC(I)=X
700 NEXT I
710 REM MISE EN PAGE
720 CALL COLOR(2,3,2)
730 PRINT TAB(6):"LA LICORNE ROUGE":;;;
:="AgENTR MEM":="BcLECT MEM":="CcSAVE CS
1":="DcFIN PART":;" COUP":;
740 GOSUB 1770
750 FOR I=0 TO 1
760 CALL HCHAR(9+I*11,19,42,10)
770 CALL VCHAR(10,19+I*9,42,10)
780 NEXT I
790 CALL HCHAR(20,22,95,4)
800 FOR W=0 TO 9
810 GOSUB 1950
820 NEXT W
830 REM DEBUT DU JEU
840 FOR TE=1 TO 450
850 CALL KEY(O,K,ET)
860 IF ET=0 THEN 910
870 CALL SOUND(140,1400,3)
880 IF (K<58)*(K>47) THEN 980
890 IF (K<69)*(K>64) THEN 1440
900 IF (K=32)*D THEN 1510
910 NEXT TE
920 CALL SOUND(200,311,0)
930 CALL SOUND(200,311,0)
940 CALL SOUND(200,233,0)
950 CALL SOUND(230,349,0)
960 CALL SOUND(400,311,0)
970 GOTO 840
980 REM DEPLAC
990 W=K-48
1000 VA=0
1010 FOR V=0 TO 4 STEP 4
1020 VA=VA+1
1030 FOR F=0 TO (L(W)-2)STEP 2
1040 CALL GCHAR(YC(W)-1+SGN(V)*(1+H(W)),
XC(W)+F,G)
1050 IF (G<>32)+((W=MEM)*(VA=IN)) THEN 11
20
1060 NEXT F
1070 GOSUB 1260
1080 GOSUB 1320
1090 YC(W)=YC(W)-2+V
1100 GOSUB 1950
1110 GOTO 830
1120 VA=VA+1

```

```

1130 FOR I=0 TO (H(W)-2)/STEP 2
1140 CALL GCHAR(YC(W)+F,XC(W)-1+SGN(V)*(
1+L(W)),G)
1150 IF (G<>32)+((VA=IN)*(MEM=W)) THEN 12
20
1160 NEXT F
1170 GOSUB 1260
1180 GOSUB 1320
1190 XC(W)=XC(W)-2+V
1200 GOSUB 1950
1210 GOTO 830
1220 NEXT V
1230 IF IN=5 THEN 830
1240 IN=5
1250 GOTO 1000
1260 FOR F=0 TO (L(W)-1)
1270 CALL VCHAR(YC(W),XC(W)+F,32,H(W))
1280 NEXT F
1290 D=1
1300 MI=VA
1310 RETURN
1320 N=N+1
1330 IN=VA+2-V
1340 GOSUB 1770
1350 MEM=W
1360 MV=YC(W)
1370 MX=XC(W)
1380 IF W THEN 1430
1390 CALL SOUND(400,1047,3,523,3)
1400 CALL SOUND(150,784,3,392,3)
1410 CALL SOUND(150,880,3,440,3)
1420 CALL SOUND(150,784,3,392,3)
1430 RETURN
1440 ON (K-64)/GOTO 1450,1600,1820,2200
1450 FOR I=0 TO 9
1460 PX(I)=XC(I)
1470 PY(I)=YC(I)
1480 NEXT I
1490 NM=N
1500 GOTO 840
1510 W=MEM
1520 GOSUB 1260
1530 XC(W)=MX
1540 YC(W)=MY
1550 IN=MI
1560 GOSUB 1950
1570 D=0
1580 N=N-1
1590 GOTO 1740
1600 FOR I=0 TO 9
1610 IF (PX(I))*(PY(I)) THEN 1620 ELSE 85
0
1620 NEXT I
1630 FOR I=0 TO 9
1640 XC(I)=PX(I)
1650 YC(I)=PY(I)
1660 NEXT I
1670 N=NM
1680 FOR I=10 TO 19
1690 CALL HCHAR(I,20,32,8)
1700 NEXT I

```

```

1710 FOR I=0 TO 9
1720 GOSUB 1950
1730 NEXT W
1740 CALL HCHAR(21,10,32,4)
1750 GOSUB 1770
1760 GOTO 840
1770 N$=STR$(N)
1780 FOR I=1 TO LEN(N$)
1790 CALL HCHAR(21,10+I,ASC(SEG$(N$,1,I)
))
1800 NEXT I
1810 RETURN
1820 CALL CLEAR
1830 CALL COLOR(2,2,4)
1840 PRINT " * INSERT A NEW CASSETTE CS1
THEN PRESS ENTER":
1850 CALL SOUND(140,1400,3)
1860 CALL KEY(3,K,ET)
1870 IF (ET)*(K=13) THEN 1880 ELSE 1860
1880 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPUT,FIXED
128
1890 FOR I=0 TO 5 STEP 5
1900 PRINT #1:YC(0+I),XC(0+I),YC(1+I),XC
(1+I),YC(1+2),XC(1+2),YC(1+3),XC(1+3),YC
(1+4),XC(1+4),N
1910 NEXT I
1920 CLOSE #1
1930 CALL CLEAR
1940 GOTO 710
1950 FOR I=0 TO (L(W)-1)
1960 FOR J=1 TO H(W)
1970 CALL HCHAR(J+YC(W)-1,I+XC(W),C(H(W)
,L(W),J+I*H(W)))
1980 NEXT J
1990 NEXT I
2000 CALL HCHAR(YC(W),XC(W),W+103)
2010 IF (YC(0)=16)* (XC(0)=22) THEN 2030
2020 RETURN
2030 CALL VCHAR(1,1,36,519)
2040 FOR I=22 TO 25
2050 CALL VCHAR(1,1,36,15)
2060 CALL VCHAR(20,1,36,5)
2070 NEXT I
2080 CALL VCHAR(1,26,36,168)
2090 CALL SOUND(600,262,0)
2100 CALL SOUND(300,294,0)
2110 CALL SOUND(300,311,0)
2120 CALL SOUND(600,294,0)
2130 CALL SOUND(150,262,0)
2140 CALL SOUND(150,262,0)
2150 CALL CLEAR
2160 PRINT TAB(12):"BRAVO"::::::::::TAB(11)
):"SUPERB"::::::::::TAB(11):"GENTIL"::::::::::
::::::::::
2170 PRINT " MISSION ACCOMPLIE"::::: " EN
MOINS DE ":(INT(N/10)*10+10):" COUPS"::::
:::::
2180 CALL KEY(0,K,ET)
2190 IF ET=0 THEN 2180
2200 CALL CLEAR
2210 END

```

TI-99 4/A BASIC SIMPLE

La haute autorité vous charge de libérer les malheureux terriens que les ignobles alfaloques sont en train de pervertir à leurs superstitions attardées. Les renseignements complémentaires sont dans le programme. Bonne chance!

Laurent KESTELYN



```

90 CALL CLEAR
90 A1=9
100 B1=13
110 INPUT "VOTRE PRENOM?":P$
120 CALL SCREEN(4)
130 M$="" VA MOURIR"
140 CALL CLEAR
150 IF ASC(P$)*X")<>43 THEN 200
160 P$=SEG$(P$,2,100)
170 CLE=1
180 S1=1
190 GOTO 670
200 PRINT TAB(4):"RAPPORT NO 30041984"
210 PRINT "HAUTE AUTORITE:ULTRA SECRET":
"COMMISSAIRE DES AFFAIRES TERRIENNES
"
220 PRINT :P$",";"NOUS VOUS CHARGEONS D
E LIBERER LES TERRIENS DE LA SUPERSTITI
ON OU'ORGANISENT LES"
230 PRINT "ALFALOOQUES,NOS ENNEMIS,":"CON
TRE CES ETRES ETANGES ET ATTARDES,":"C
ONNAISSANT VOTRE FENCHANT"
240 PRINT "LUDIQUE,NOUS AVONS PRESENTE C
ETTE MISSION COMME UN JEU..MORTEL..."
250 PRINT "N'ESPEREZ AUCUNE AIDE DE N
OTRE PART,NOUS SOMMES OFFICI-CIELLEMENT EN
PAIX AVEC LES ALFALOOQUES"
260 PRINT "pressez une touche"
270 CALL KEY(O,W,Z)
280 IF Z=0 THEN 270
290 CALL SCREEN(2)
300 BR=880
310 GOSUB 3500
320 CALL CLEAR
330 RESTORE 400
340 FOR J=0 TO 12
350 READ MON$
360 CALL CHAR(J+33,MON$)
370 NEXT J
380 BR=440
390 GOSUB 3500

```

[illegible]

```

710 CALL CHAR(47,"3C66C3B181C3663C")
720 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFF,04000549031307
27,44218090C0DAE2E1,0040000800021001,00
400430F1F37F7,2452FFFFFFFFFFFFFFF
730 DATA 41042BC0F09FCFE,510209B011014
B0,130721074B170F46,400331210D4B1103,100
22109152F195F,810B11BBDBFFDFDFF
740 DATA 2005CCCE7777FFFF,01049230A3FEED
FF,4004008A9E2F4F8,1
750 DATA 5B7C7EDBF55D5,2E7FFF7F7F7F67
E7,0000FEFFAAAAAAA,FE4A464242A2402,205
02070252275FB,8EBE06123B10F0F8
760 DATA 000C181F180E0908,B7BFFFFFFFFF
FF,0,,183C183C187E3CF,0408100B#40B100B
770 BAS=96
780 HAUT=122
790 GOSUB 1270
800 K2=0
810 CALL COLOR(9,A1,11)
820 CALL COLOR(10,11,1)
830 BR=-5
840 GOSUB 3500
850 CA=B1
860 FO=1
870 GOSUB 3950
880 CALL COLOR(11,A1,1)
890 CALL COLOR(4,11,1)
900 IF CLE=1 THEN 1160
910 FOR I=1 TO 500
920 CALL KEY(0,K1,S1)
930 IF K1=0 THEN 970
940 IF K1=74 THEN 1160
950 IF K1=68 THEN 990
960 IF K1=65 THEN 1030 ELSE 1070
970 NEXT I
980 IF INT(RND*3)<1 THEN 32767
990 S1=0
1000 J0U=0
1010 MSG$="(TI 99"&M#
1020 GOTO 1180
1030 CALL HCHAR(1,1,63,768)
1040 PRINT ":::::::::::::::::::"
1050 GOSUB 4070
1060 GOTO 460
1070 IF K1=83 THEN 1080 ELSE 920
1080 CALL HCHAR(1,1,63,768)
1090 PRINT ":::::::::::::"
1100 PRINT "LA PROCHAINE FOIS,TAPEZ DES
L'ENTREE:::" <VOITRE PRENOM>:::"EX:::"&
"IF#:::::"
1110 PRINT "JE VOUS FERAI GRACE DE LA
PRESENTATION):::"
1120 END
1130 REM -----
1140 REM CARACT. DU TUNNEL
1150 REM -----
1160 MSG$="(P&M#
1170 J0U=1
1180 CALL HCHAR(1,1,79,768)
1190 PRINT ":::::::::::::::::::"
1200 RESUME 1210

```

```

1210 DATA 1A03010B0F0B022A,0F070A010001  

30A,7F2F0F070F030103,FCFBEOFOCOE0FOE0,F  

FBEOFBECOE0FO,EOCOEOF4FEFCFEFB  

1220 DATA 0000444400103B38,3CFFBD997E3C  

23C,553FE7FE7F3A,AAFCE77FFEDC  

1230 BAS=33  

1240 HAUT=42  

1250 GOSUB 1270  

1260 GOT0 1350  

1270 FOR I=BAS TO HAUT  

1280 READ CA$  

1290 CALL CHAR(I,CA$)  

1300 NEXT I  

1310 RETURN  

1320 REM -----  

1330 REM          INITIALISATION  

1340 REM -----  

1350 A=12  

1360 B=16  

1370 E=5  

1380 H=2  

1390 SO=9  

1400 AU=6  

1410 LA=0  

1420 T0=0  

1430 HA=0  

1440 RET=0  

1450 EV=0  

1460 TR=0  

1470 T2=0  

1480 ESP=0  

1490 VIE=0  

1500 MAI=0  

1510 MA2=0  

1520 CLE=0  

1530 DIM GD(4)  

1540 G=4  

1550 DIM TU$(5)  

1560 FOR I=1 TO 5  

1570 TU$(I)=CHR$(33+INT(RND*3))&SEG$("X"  

XXX","&-1,5)&CHR$(36+INT(RND*3))  

1580 NEXT I  

1590 RANDOMIZE  

1600 GOSUB 3990  

1610 CALL COLOR(3,A1,2)  

1620 CALL COLOR(4,A1,2)  

1630 CA=A1  

1640 FO=2  

1650 GOSUB 3950  

1660 REM -----  

1670 REM          PRESENTATION  

1680 REM -----  

1690 IF MSORE=0 THEN 1710  

1700 PRINT TAB(6-LEN(STR$(MSORE)))>>"M  

EILLEUR SCORE:"&SCORE:<<"::  

1710 PRINT TAB(4);"PRESS ANY KEY TO BEGI  

N"  

1720 PRINT " , . : ; * ~ ^ _ ` { | } [ \ ] < >  

"  

1730 PRINT " - = + , - / < > ? ! @ % ^ &* <br>
      Suits page 1
```


TI BERT

Voilà le jeu que vous attendez tous, vous savez le drôle de petit bonhomme rouge qui saute inlassablement de case en case sur une pyramide infernale car elle est infestée de monstres. Qui sera le plus malin, vous ou ces ignobles créatures?

Bruno GITTON

Mode d'emploi:

Faire un classique RUN

Apparaît alors la présentation.

Vous avez le choix ensuite de lire ou de ne pas lire les règles (O/N).

Vous avez ensuite, le choix du déplacement.

a) Clavier: Vous vous déplacez avec les touches W,R,Z,C.

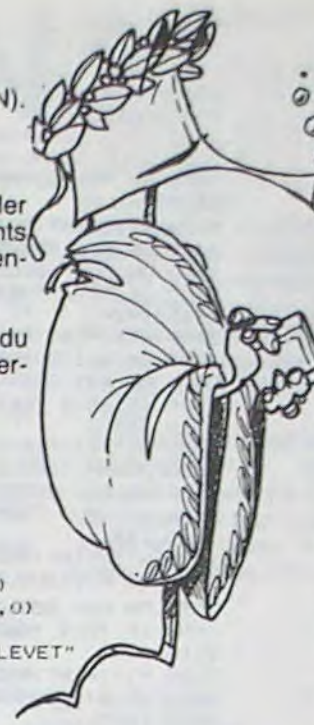
Remarques:

Le déplacement des monstres est aléatoire. Cela pourrait sembler rendre le jeu plus facile, mais au contraire, car leurs mouvements étant complètement imprévisibles, vous serez obligé de faire attention où vous allez.

On peut supprimer tous les REM.

Le score s'incrémente de 10 points à chaque case qui passe du bleu au vert, mais ne s'affiche que si vous vous arrêtez. Cela permet de rendre le jeu plus rapide.

Le programme utilise presque toute la mémoire.



```
100 RANDOMIZE
110 REM
120 REM **INITIALISATION**
130 REM
140 CALL CLEAR
150 VI=3
160 TB=1
170 CALL SCREEN(5)
180 CALL COLOR(13,14,1)
190 CALL COLOR(14,8,1)
200 CALL COLOR(16,7,1)
210 FOR I=2 TO 8
220 CALL COLOR(1,11,1)
230 NEXT I
240 CALL COLOR(15,3,1)
250 CALL COLOR(9,11,1)
260 CALL COLOR(10,11,1)
270 CALL CHAR(152,"1C3ED7FF3F1E1236")
280 CALL CHAR(153,"7EBDA5A5A5A5BD7E")
290 CALL CHAR(136,"001B3C7EFFFFBD99")
300 CALL CHAR(137,"995A3C18")
310 CALL CHAR(144,"001B3C7EFFFFBD99")
320 CALL CHAR(145,"995A3C18")
330 CALL CHAR(128,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
340 CALL CHAR(129,"B0C0E0F0F0F0C0E0")
350 CALL CHAR(130,"FFFEFCF8F0E0C0B0")
360 CALL CHAR(131,"3C5AE73C301C4438")
370 CALL CHAR(104,"381C3A7FFAE1723C")
380 CALL CHAR(131,"FF7F3F1F0F070301")
390 CALL CHAR(132,"FEFBE0B0E0F0FE")
400 CALL CHAR(91,"3C4299A5A599423C")
410 CALL CHAR(120,"3C5ABDD8E77E3C66")
420 CALL CHAR(112,"2810BAD66C38386C")
430 CALL CHAR(121,"383A12FE3A3A86C")
440 REM
```

```
450 REM ****PRESENTATION***
460 REM
470 A$="BRUNO ET PHILIPPE"
480 LI=3
490 CO=9
500 GOSUB 4190
510 A$="GITTON"
520 LI=5
530 CO=13
540 GOSUB 4190
550 A$="PRESENTENT"
560 LI=7
570 CO=11
580 GOSUB 4190
590 DATA 10,3,128,5,11,5,128,1,12,5,128,
1,13,5,128,1,14,5,128,1
600 DATA 10,9,128,1,11,9,128,1,12,9,128,
1,13,9,128,1,14,9,128,1
610 DATA 10,11,128,3,10,14,129,1,11,11,1
28,1,11,14,128,1,12,11,128,3
620 DATA 12,14,132,1,13,11,128,1,13,14,1
28,1,14,11,128,3,14,14,130,1
630 DATA 10,16,128,4,11,16,128,1,12,16,1
28,3,13,16,128,1,14,16,128,4
640 DATA 10,21,128,3,10,24,129,1,11,21,1
28,1,11,24,128,1,12,21,128,3
650 DATA 12,24,130,1,13,21,128,1,13,23,1
31,1,13,24,129,1,14,21,128,1,14,24,128,1
660 DATA 10,26,128,5,11,28,128,1,12,28,1
28,1,13,28,128,1,14,28,128,1
670 DATA 17,16,152,1,18,16,137,1,18,15,1
36,1,19,15,137,1,18,17,136,1,19,17,137,1
680 DATA 19,14,136,1,20,14,137,1,19,16,1
36,1,20,16,137,1,19,18,136,1,20,18,137,1
,22,4,91,1
```

```
690 CO=5
700 RESTORE 590
710 FOR I=1 TO 54
720 READ O,W,E,R
730 CALL HCHAR(O,W,E,R)
740 CALL SOUND(10,1319,0)
750 NEXT I
760 A$="MARS - 1984 LEVET"
770 LI=22
780 CO=5
790 GOSUB 4190
800 FOR I=1 TO 1500
810 NEXT I
820 CALL CLEAR
830 INPUT "VOULEZ-VOUS LES REGLES (O/N)
?":Z$
840 IF Z$="O" THEN 880 ELSE 1410
850 REM
860 REM ***REGLES***
870 REM
880 CALL CLEAR
890 A$="TI*BERT"
900 LI=2
910 CO=12
920 GOSUB 4240
930 CALL HCHAR(4,4,152)
940 A$="VOUS VOUS APPELEZ TIBERT"
950 LI=4
960 CO=5
970 GOSUB 4240
980 A$="VOUS POUVEZ VOUS DEPLACER"
990 LI=6
1000 CO=5
1010 GOSUB 4240
1020 A$="UNIQUEMENT EN DIAGONALE"
```

```
1030 LI=8
1040 CO=5
1050 GOSUB 4240
1060 A$="AU RISQUE DE TOMBER"
1070 LI=10
1080 CO=5
1090 GOSUB 4240
1100 CALL HCHAR(13,4,152)
1110 A$="VOTRE MISSION EST DE"
1120 LI=13
1130 CO=5
1140 GOSUB 4240
1150 A$="CHANGER LA COULEUR DE"
1160 LI=15
1170 CO=5
1180 GOSUB 4240
1190 A$="TOUT LES CUBES"
1200 LI=17
1210 CO=5
1220 GOSUB 4240
1230 CALL HCHAR(20,4,152)
1240 A$="MAIS ATTENTION,CAR DE"
1250 LI=20
1260 CO=5
1270 GOSUB 4240
1280 A$="VILAINS MONSTRES VOUS"
1290 LI=22
1300 CO=5
1310 GOSUB 4240
1320 A$="POURUIVENT!!!"
1330 LI=24
1340 CO=5
1350 GOSUB 4240
1360 FOR I=1 TO 1000
1370 NEXT I
1380 REM
1390 REM **POIGNEE(O/N)**
1400 REM
1410 CALL CLEAR
1420 A$="MOYEN DE DEPLACEMENT"
1430 LI=4
1440 CO=7
1450 GOSUB 4240
1460 A$="1 - CLAVIER W,R,Z,C"
1470 LI=10
1480 CO=3
1490 GOSUB 4240
1500 A$="2 - POIGNEE DE JEU"
1510 LI=15
1520 CO=3
1530 GOSUB 4240
1540 INPUT "VOTRE CHOIX?":MOY
1550 IF (MOY<1)+(MOY>2) THEN 1540
1560 IF MOY=1 THEN 1780
1570 REM
```

Suite page 52

CERBERE

Suite de la page 50

```
1740 PRINT "*****vxxq' rha' 'b$
"
1750 PRINT " W W U
"
1760 CALL VCHAR(15,16,120,10)
1770 CALL HCHAR(1,1,120,352)
1780 FOR I=1 TO 1+RND*30
1790 CALL HCHAR(1+RND*9,2+RND*30,46)
1800 NEXT I
1810 CALL SCREEN(14)
1820 CALL COLOR(1,14,2)
1830 CALL COLOR(2,11,1)
1840 CALL COLOR(11,2,14)
1850 CALL COLOR(12,13,14)
1860 CALL COLOR(14,5,14)
1870 GOSUB 3450
1880 CALL COLOR(9,50,AU)
1890 CALL COLOR(10,AU,14)
1900 CALL COLOR(2,STA,1)
1910 IF S1=0 THEN 1960
1920 CALL KEY(O,K,S)
1930 IF S=0 THEN 1870
1940 REM *****
1950 REM *** LE JEU ***
*****
1960 CALL COLOR(9,9,11)
1970 CALL COLOR(10,11,14)
1980 FOR I=2 TO 14
1990 CALL HCHAR(1,20-I,41)
2000 CALL HCHAR(1,21-I,42)
2010 CALL HCHAR(1,21-I,120,2)
2020 CALL SOUND(-100,220-4*I,0,-6,0)
2030 NEXT I
2040 CALL CHAR(41,"553FE7FE7F3A1932")
2050 CALL CHAR(42,"AAFC77FFEDC984C")
2060 HH=42
2070 FOR I=7 TO 15
2080 CALL HCHAR(14,I,HH)
2090 CALL GCHAR(14,I+1,HH)
2100 CALL HCHAR(14,I+1,136)
2110 NEXT I
2120 FOR J=27 TO 5 STEP -3
2130 PP=RND*28
2140 FOR I=11 TO 11+PP
2150 CALL SOUND(-79,I+110,J)
2160 NEXT I
2170 FOR I=1 TO 1-PP/2 STEP -1
2180 CALL SOUND(-79,I+110,J)
2190 NEXT I
2200 NEXT J
2210 CALL HCHAR(14,16,HH)
2220 CALL HCHAR(15,16,136)
2230 REM
2240 REM BOUCLE PRINCIPALE
2250 REM
2260 F=LEN(MSG$)
2270 G=INT(RND*3)+2
2280 FOR I=1 TO F
2290 IF (A+E)=25+(A<3) THEN 2660
2300 ON TR+1 GOTO 2350,2370,2310
2310 PRINT TAB(A);TU$(E)
2320 CALL HCHAR(23,PL,OBS,E1)
2330 TR=1
2340 GOTO 2380
2350 PRINT SEG$(MSG$,I,1);TAB(A);TU$(E)
2360 GOTO 2380
2370 PRINT TAB(A);TU$(E)
2380 CALL HCHAR(14,B,120)
2390 CALL KEY(O,K,S)
2400 IF S1=0 THEN 4500
2410 IF S=0 THEN 2490
2420 IF K>57 THEN 2480
2430 IF K>48 THEN 2460
2440 IF TR=0 THEN 2490
2450 GOTO 2980
2460 GOSUB 3550
2470 GOTO 2490
2480 B=B+1+2*(K=83)
2490 CALL GCHAR(15,B,U)
2500 IF U<120 THEN 2710
2510 CALL HCHAR(15,B,136)
2520 TI=INT(RND*3)
2530 E=E+INT(RND*3)-1
2540 E=E+(E>6)-(E<1)
2550 A=A+TI-1
2560 TO=TO+1
2570 CALL SOUND(-500,330,5)
```

```
2580 CALL SOUND(-200,440,5)
2590 CALL SOUND(-100,880,5)
2600 IF RET<>0 THEN 2640
2610 NEXT I
2620 TR=1
2630 GOTO 2930
2640 RET=0
2650 GOTO 2260
2660 IF A>16 THEN 2690
2670 A=A+1
2680 GOTO 2300
2690 A=A-1
2700 GOTO 2300
2710 IF U<46 THEN 2760
2720 CALL SOUND(-100,-1,0)
2730 LA=LA-B
2740 EV=0
2750 GOTO 2510
2760 IF U<118 THEN 2790
2770 MA2=MA2+1
2780 GOTO 2840
2790 IF U<47 THEN 2840
2800 VIE=VIE+1
2810 CALL SOUND(-100,220,0,440,0,880,5)
2820 HA=HA-1
2830 GOTO 2510
2840 CALL SOUND(-100,110,4)
2850 HA=HA+1
2860 CALL HCHAR(1,3,128,6-HA)
2870 CALL HCHAR(1,28,ASC(STR$(5-HA)))
2880 IF HA>5 THEN 4900
2890 GOTO 2510
2900 REM
2910 REM **CONTROLE**
2920 REM
2930 EV=0
2940 IF JOU=0 THEN 2960
2950 S1=1
2960 IF HA>5 THEN 4920
2970 ON T2+1 GOTO 3030,3030,3060,3080,31
00,3140,3250,3180,3280,3310,3350
2980 CALL SOUND(-100,220,0,330,0,440,0)
2990 MSG$="SCORE "&STR$(TO+ESP*10+VIE*20
-MA1*25-MA2*20)
3000 TR=0
3010 T2=INT(RND*(JOU+9))
3020 GOTO 2260
3030 F=15+INT(RND*35)
3040 TR=1
3050 GOTO 3420
3060 OBS=96
3070 GOTO 3110
3080 OBS=107+INT(RND*3)
3090 GOTO 3110
3100 OBS=39
3110 PL=A+2
3120 E1=E+2
3130 GOTO 3400
3140 PL=A+3
3150 OBS=118
3160 EU=1
3170 GOTO 3380
3180 PL=A+2
3190 OBS=112
3200 E1=2
3210 EV=1
3220 TR=2
3230 F=9
3240 GOTO 3420
3250 PL=A+INT(E/2)+2
3260 OBS=46
3270 GOTO 3380
3280 PL=A+E+2
3290 OBS=47
3300 GOTO 3380
3310 MSG$=" ?FOLIE?"
3320 TR=0
3330 T2=10
3340 GOTO 2260
3350 S1=0
3360 F=INT(RND*30)
3370 GOTO 3420
3380 EV=1
3390 E1=1
3400 TR=2
3410 F=9
3420 T2=INT(RND*(JOU+9))
3430 GOTO 2270
3440 REM ** SOLEIL **
3450 SO=90-1-14*(SO=3)
3460 AU=SO-1
3470 STA=11+INT(RND*2)+INT(RND*2)*4
3480 RETURN
3490 REM ** SON **
3500 FOR I=0 TO 30
3510 CALL SOUND(-3500,BR,1)
```

```
3520 NEXT I
3530 RETURN
3540 REM ** LASER **
3550 IF (LA>330)+(K<48) THEN 3930
3560 K=K-48
3570 IF EV<>1 THEN 3700
3580 IF OBS=112 THEN 3680
3590 IF PL<>B THEN 3700
3600 IF K<10-I THEN 3700
3610 K=ABS(10-I)
3620 EV=0
3630 IF OBS=118 THEN 3660
3640 CIB=1
3650 GOTO 3700
3660 CIB=2
3670 GOTO 3700
3680 IF K<10-I THEN 3700
3690 K=ABS(9-I)
3700 CALL VCHAR(15,B,122,K)
3710 CALL SOUND(-200,440-LA,7,-5,10)
3720 CALL VCHAR(15,B,120,K)
3730 ON CIB+1 GOTO 3800,3740,3770
3740 CALL SOUND(-100,-5,0)
3750 MA1=MA1+1
3760 GOTO 3790
3770 CALL SOUND(-100,-1,0)
3780 ESP=ESP+1
3790 CIB=0
3800 LA=LA+K
3810 IF LA<210 THEN 3930
3820 IF LA>219 THEN 3870
3830 MSG$="LASER FAIBLE"
3840 F=12
3850 LA=220
3860 GOTO 3910
3870 IF LA<321 THEN 3930
3880 MSG$="LASER KO"
3890 F=8
3900 LA=331
3910 RET=1
3920 TR=0
3930 RETURN
3940 REM **COULEUR**
3950 FOR I=5 TO 8
3960 CALL COLOR(I,CA,FD)
3970 NEXT I
3980 RETURN
3990 REM **DEL**
4000 FOR I=4 TO 12
4010 CALL COLOR(I,1,1)
4020 NEXT I
4030 CALL COLOR(1,1,1)
4040 CALL COLOR(2,1,1)
4050 RETURN
4060 REM ** AIDE **
4070 CALL CLEAR
4080 GOSUB 4430
4090 PRINT PRE1$;TAB(9);"REGLES":PRE2$
:
4100 PRINT "BUT:DESCENDRE DANS LES
ENTRAILLES DE LA TERRE SANS HEURTER LES
PAROIS DES COU LOIRS SINUEUX":
4110 PRINT "GAUCHE S<=>DROITE": "VOTRE
ARME:LE LASER MAIS IL S EPUISE ASSEZ RA
PIDEMENT":
4120 PRINT "SA PUISSANCE SE REGLE AVEC
LES TOUCHES 1 A 9": "I & V S"
4130 BR=110
4140 GOSUB 3500
4150 PRINT "#": "PRESSEZ UNE TOUCHE"
4160 CALL KEY(O,K2,S2)
4170 IF S2=0 THEN 4160
4180 CALL HCHAR(1,1,61,768)
4190 PRINT :
4200 PRINT PRE1$;TAB(9);"LE JEU":PRE2$
:
4210 PRINT "CONTROLEZ VOUS <> CAR":
4220 CALL HCHAR(22,18,136)
4230 PRINT "PERCUTER":
4240 PRINT ">v=1 VIE ET 20 PTS EN MOINS"
: ">=1 VIE SUPLEM. ET 20 PTS"
4250 PRINT ">.=8 UNITES LASER EN PLUS":
">1 OBJET=1 VIE EN MOINS":
4260 PRINT "ABATTRE": ">v=10PTS": ">.=25
PTS":
4270 PRINT ".VOUS AVEZ 6 VIES <AU DEBUT>
": "TAPER O AU COURS DU JEU": ">POUR CONN
AITRE LE SCORE":
4280 PRINT ">PRESSEZ 1 TOUCHE S.V.P"
4290 CALL HCHAR(14,20,136)
4300 B=20
4310 LA=-400
4320 K=INT(RND*9)+49
4330 CALL HCHAR(17+INT(RND*7),20,118)
4340 GOSUB 3550
4350 CALL KEY(O,K2,S2)
```

```
4360 IF (S2=0)*(LA<330) THEN 4320
4370 CALL HCHAR(1,1,126,768)
4380 PRINT : "BONNE CHANCE": "VOU
S EN AUREZ BESOIN": "
4390 K2=1
4400 GOSUB 3990
4410 RETURN
4420 REM **COLOR-PRES.**
4430 CALL COLOR(3,A1,2)
4440 CALL COLOR(3,A1,2)
4450 CALL COLOR(4,A1,2)
4460 CALL COLOR(14,5,1)
4470 CALL COLOR(12,10,1)
4480 RETURN
4490 REM **DEMONSTRATION**
4500 IF S=0 THEN 4610
4510 IF JOU=1 THEN 4610
4520 CALL SOUND(-50,-2,0)
4530 CALL SOUND(-50,-1,0)
4540 CALL SOUND(-50,-2,0)
4550 CALL SOUND(-50,-1,0)
4560 CALL HCHAR(1,1,136,768)
4570 PRINT :
4580 GOSUB 4000
4590 K2=1
4600 GOTO 290
4610 CALL GCHAR(15,B-1,GD(1))
4620 CALL GCHAR(15,B,GD(2))
4630 CALL GCHAR(15,B+1,GD(3))
4640 GD(4)=GD(1)+GD(2)+GD(3)
4650 IF (GD(4)/46=INT(GD(4)/46))+ (GD(4)/
47=INT(GD(4)/47)) THEN 4840
4660 DEM=INT(RND*2)+1
4670 ON DEM GOTO 4680,4740
4680 IF GD(1)<>120 THEN 4710
4690 B=B-1
4700 GOTO 2490
4710 IF GD(3)<>120 THEN 4800
4720 B=B+1
4730 GOTO 2490
4740 IF GD(3)<>120 THEN 4770
4750 B=B+1
4760 GOTO 2490
4770 IF GD(1)<>120 THEN 4800
4780 B=B-1
4790 GOTO 2490
4800 IF GD(2)=120 THEN 2490
4810 K=INT(RND*9)+49
4820 GOSUB 3550
4830 GOTO 2490
4840 FOR I=1 TO 3
4850 IF ABS(GD(11)/46.5-1)<0.02 THEN 487
0
4860 NEXT I
4870 B=B+11-2
4880 GOTO 2490
4890 REM ** FIN **
4900 CALL HCHAR(1,1,40,768)
4910 PRINT : "MORT EN TOI": "TOURS t": "
4920 PRINT : "MORT EN TOI": "TOURS t": "
4930 PRINT "BONUS": "TAB(8)": "v=1 ESP": "P
TS <X 10>": "TAB(8)": "v=1 VIE": "VIES <X 20>
": "SOIT": "ESP:10+VIE*20": "PTS"
4940 PRINT : "MALUS": "TAB(8)": "ABATTUS
": "MA1": "X 25": "TAB(8)": "v=1 PERCUTES": "MA
2": "X 20"
4950 PRINT "SOIT": "MA1*25+MA2*20": "PTS"
:
4960 SCORE=TO+ESP*10+VIE*20-MA1*25-MA2*2
0
4970 PRINT "TOTAL=": "SCORE": "POINTS"
4980 IF SCORE<MSCORE THEN 5000
4990 MSCORE=SCORE
5000 C1=A1
5010 A1=B1
5020 PRINT "MEILLEUR SCORE": "MSCORE"
5030 PRINT : "
5040 GOSUB 4430
5050 B1=C1
5060 IF (TO<500)+(S1<>0) THEN 5080
5070 PRINT "PAS MAL POUR UN ORDINATEUR:
N EST CE PAS"
5080 FOR I=1 TO 1000
5090 NEXT I
5100 FOR I=1 TO 32
5110 CALL VCHAR(1,1,62,24)
5120 CALL VCHAR(1,33-1,60,24)
5130 NEXT I
5140 GOSUB 3990
5150 CALL COLOR(9,1,1)
5160 CALL COLOR(10,1,1)
5170 K2=1
5180 GOTO 290
```


TI BERT



Suite de la page 51

```

1580 REM **DIFFICULTE**
1590 REM
1600 CALL CLEAR
1610 AS="NIVEAU DE DIFFICULTE"
1620 LI=4
1630 CO=6
1640 GOSUB 4240
1650 AS="1-FACILE (DIAGONALES)"
1660 LI=10
1670 CO=1
1680 GOSUB 4240
1690 AS="2-DIFFICILE (TOUTES DIRECTIONS)"
1700 LI=17
1710 CO=1
1720 GOSUB 4240
1730 INPUT "VOTRE CHOIX? ":DIF
1740 IF (DIF<1)+(DIF>2) THEN 1730
1750 REM
1760 REM ***JEU***
1770 REM
1780 CALL CLEAR
1790 AS="SCORE TI BERT HISCORE"
1800 LI=3
1810 CO=3
1820 GOSUB 4240
1830 AS="TABLEAU"
1840 LI=22
1850 CO=3
1860 GOSUB 4240
1870 AS=STR$(TB)
1880 LI=23
1890 CO=5
1900 GOSUB 4240
1910 AS=STR$(HISCORE)
1920 LI=4
1930 CO=25
1940 GOSUB 4240
1950 CALL HCHAR(22,25,152,V1)
1960 DATA 10,16,136,11,16,137,11,15,136,
12,15,137,11,17,136,12,17,137
1970 DATA 12,14,136,13,14,137,12,16,136,
13,16,137,12,18,136,13,18,137
1980 DATA 13,13,136,14,13,137,13,15,136,
14,15,137,13,17,136,14,17,137,13,19,136,
14,19,137
1990 DATA 14,12,136,15,12,137,14,14,136,
15,14,137,14,16,136,15,16,137
2000 DATA 14,18,136,15,18,137,14,20,136,
15,20,137
2010 DATA 15,11,136,16,11,137,15,13,136,
16,13,137,15,15,136,16,15,137
2020 DATA 15,17,136,16,17,137,15,19,136,
16,19,137,15,21,136,16,21,137
2030 DATA 16,10,136,17,10,137,16,12,136,
17,12,137,16,14,136,17,14,137,16,16,136,
17,16,137
2040 DATA 16,18,136,17,18,137,16,20,136,
17,20,137,16,22,136,17,22,137
2050 DATA 17,9,136,18,9,137,17,11,136,18,
11,137,17,13,136,18,13,137
2060 DATA 17,15,136,18,15,137,17,17,136,
18,17,137,17,19,136,18,19,137
2070 DATA 17,21,136,18,21,137,17,23,136,
18,23,137
2080 DATA 18,8,136,19,8,137,18,10,136,19,
10,137,18,12,136,19,12,137
2090 DATA 18,14,136,19,14,137,18,16,136,
19,16,137,18,18,136,19,18,137
2100 DATA 18,20,136,19,20,137,18,22,136,
19,22,137,18,24,136,19,24,137
2110 RESTORE 1960
2120 FOR I=1 TO 90
2130 READ Z,X,C
2140 CALL HCHAR(Z,X,C)
2150 NEXT I
2160 CALL HCHAR(16,24,153)
2170 DIM PV(5),PH(5),COD(5),QQ(5)
2180 FOR T=1 TO 5
2190 QQ(T)=136
2200 NEXT T
2210 A=10
2220 B=16
2230 PV(1)=14
2240 PH(1)=16
2250 COD(1)=96
2260 PV(2)=16
2270 PH(2)=16
2280 COD(2)=104
2290 PV(3)=18
2300 PH(3)=16
2310 COD(3)=120
2320 PV(4)=18

```

```

2330 PH(4)=12
2340 COD(4)=112
2350 PV(5)=18
2360 PH(5)=20
2370 COD(5)=121
2380 CALL HCHAR(A,B,152)
2390 CALL HCHAR(A+1,B,145)
2400 ON MOY GOSUB 3080,2670
2410 I=1
2420 N(I)=INT(RND*4)+1
2430 ON N(I) GOSUB 3610,3790,3910,4030
2440 ON MOY GOSUB 3080,2670
2450 IF TB>1 THEN 2460 ELSE 2660
2460 I=2
2470 N(I)=INT(RND*4)+1
2480 ON N(I) GOSUB 3610,3790,3910,4030
2490 ON MOY GOSUB 3080,2670
2500 IF TB>2 THEN 2510 ELSE 2660
2510 I=3
2520 N(I)=INT(RND*4)+1
2530 ON N(I) GOSUB 3610,3790,3910,4030
2540 ON MOY GOSUB 3080,2670
2550 IF TB>3 THEN 2560 ELSE 2660
2560 I=4
2570 N(I)=INT(RND*4)+1
2580 ON N(I) GOSUB 3610,3790,3910,4030
2590 ON MOY GOSUB 3080,2670
2600 IF TB>4 THEN 2610 ELSE 2660
2610 I=5
2620 N(I)=INT(RND*4)+1
2630 ON N(I) GOSUB 3610,3790,3910,4030
2640 TB=5
2650 CALL COLOR(14,1,1)
2660 GOTO 2400
2670 ON DIF GOSUB 2740,3010
2680 CALL HCHAR(A,B,152)
2690 CALL HCHAR(A+1,B,145)
2700 RETURN
2710 REM
2720 REM ***POIGNEE***
2730 REM
2740 CALL JOYST(1,X,Y)
2750 IF (X=0)*(Y=0) THEN 2870
2760 CALL HCHAR(A,B,144)
2770 CALL SOUND(-10,880,0,-7,0)
2780 IF (X=4)*(Y=4) THEN 2890
2790 IF (X=-4)*(Y=4) THEN 2920
2800 IF (X=4)*(Y=-4) THEN 2950
2810 IF (X=-4)*(Y=-4) THEN 2980
2820 CALL GCHAR(A,B,Z)
2830 IF Z=32 THEN 4470
2840 IF Z=136 THEN 3420
2850 IF Z=153 THEN 4660
2860 RETURN
2870 GOSUB 4150
2880 GOTO 2860
2890 A=A-1
2900 B=B+1
2910 GOTO 2820
2920 A=A-1
2930 B=B-1
2940 GOTO 2820
2950 A=A+1
2960 B=B+1
2970 GOTO 2820
2980 A=A+1
2990 B=B-1
3000 GOTO 2820
3010 CALL JOYST(1,X,Y)
3020 IF (X=0)*(Y=0) THEN 2860
3030 IF (X=0)*(Y=0) THEN 32767
3040 GOTO 2760
3050 REM
3060 REM ***CLAVIER***
3070 REM
3080 CALL KEY(S,K,S)
3090 IF S=0 THEN 3350
3100 IF K=87 THEN 3150
3110 IF K=82 THEN 3230
3120 IF K=90 THEN 3270
3130 IF K=67 THEN 3310
3140 IF (K<87)+(K<82)+(K<90)+(K<67) THEN 2700
3150 CALL HCHAR(A,B,144)
3160 A=A-1
3170 B=B-1
3180 GOSUB 3370
3190 CALL HCHAR(A,B,152)
3200 CALL HCHAR(A+1,B,145)
3210 CALL SOUND(-10,880,0,-7,0)
3220 RETURN
3230 CALL HCHAR(A,B,144)
3240 A=A-1
3250 B=B+1
3260 GOTO 3180
3270 CALL HCHAR(A,B,144)
3280 A=A+1
3290 B=B-1
3300 GOTO 3180
3310 CALL HCHAR(A,B,144)
3320 A=A+1

```

```

3330 B=B+1
3340 GOTO 3180
3350 GOSUB 4150
3360 RETURN
3370 CALL GCHAR(A,B,Z)
3380 IF Z=32 THEN 4470
3390 IF Z=136 THEN 3500
3400 IF Z=153 THEN 4660
3410 RETURN
3420 SCORE=SCORE+10
3430 IF SCORE/440=INT(SCORE/440) THEN 437
0
3440 IF SCORE/2000=INT(SCORE/2000) THEN 3
460
3450 GOTO 2860
3460 VI=VI+1
3470 CALL HCHAR(22,25,32,7)
3480 CALL HCHAR(22,25,152,VI)
3490 GOTO 2860
3500 SCORE=SCORE+10
3510 IF SCORE/440=INT(SCORE/440) THEN 437
0
3520 IF SCORE/2000=INT(SCORE/2000) THEN 3
540
3530 GOTO 3410
3540 VI=VI+1
3550 CALL HCHAR(22,25,32,7)
3560 CALL HCHAR(22,25,152,VI)
3570 GOTO 3410
3580 REM
3590 REM ***MONSTRES***
3600 REM
3610 FOR T=1 TO TB
3620 IF (PV(T)=A)*(PH(T)=B) THEN 4470
3630 NEXT T
3640 CALL HCHAR(PV(1),PH(1),QQ(1))
3650 PV(1)=PV(1)-1
3660 PH(1)=PH(1)-1
3670 CALL GCHAR(PV(1),PH(1),W)
3680 IF (W=153)+(W=96)+(W=104)+(W=112)+(
W=120)+(W=121)+(W=32) THEN 3760
3690 QQ(1)=W
3700 IF QQ(1)=152 THEN 4280
3710 CALL HCHAR(PV(1),PH(1),COD(1))
3720 FOR T=1 TO TB
3730 IF (PV(T)=A)*(PH(T)=B) THEN 4470
3740 NEXT T
3750 RETURN
3760 PV(1)=PV(1)+1
3770 PH(1)=PH(1)+1
3780 GOTO 3670
3790 FOR T=1 TO TB
3800 IF (PV(T)=A)*(PH(T)=B) THEN 4470
3810 NEXT T
3820 CALL HCHAR(PV(1),PH(1),QQ(1))
3830 PV(1)=PV(1)-1
3840 PH(1)=PH(1)-1
3850 CALL GCHAR(PV(1),PH(1),W)
3860 IF (W=153)+(W=96)+(W=104)+(W=112)+(
W=120)+(W=121)+(W=32) THEN 3880
3870 GOTO 3670
3880 PV(1)=PV(1)+1
3890 PH(1)=PH(1)+1
3900 GOTO 3670
3910 FOR T=1 TO TB
3920 IF (PV(T)=A)*(PH(T)=B) THEN 4470
3930 NEXT T
3940 CALL HCHAR(PV(1),PH(1),QQ(1))
3950 PV(1)=PV(1)+1
3960 PH(1)=PH(1)+1
3970 CALL GCHAR(PV(1),PH(1),W)
3980 IF (W=153)+(W=96)+(W=104)+(W=112)+(
W=120)+(W=121)+(W=32) THEN 4000
3990 GOTO 3670
4000 PV(1)=PV(1)-1
4010 PH(1)=PH(1)-1
4020 GOTO 3670
4030 FOR T=1 TO TB
4040 IF (PV(T)=A)*(PH(T)=B) THEN 4470
4050 NEXT T
4060 CALL HCHAR(PV(1),PH(1),QQ(1))
4070 PV(1)=PV(1)+1
4080 PH(1)=PH(1)+1
4090 CALL GCHAR(PV(1),PH(1),W)
4100 IF (W=153)+(W=96)+(W=104)+(W=112)+(
W=120)+(W=121)+(W=32) THEN 4120
4110 GOTO 3670
4120 PV(1)=PV(1)-1
4130 PH(1)=PH(1)-1
4140 GOTO 3670
4150 FOR I=1 TO LEN(STR$(SCORE))
4160 CALL HCHAR(4,3+I,ASC(STR$(SCORE)
E,I,1)))
4170 NEXT I
4180 RETURN
4190 FOR I=1 TO LEN(AS)
4200 CALL HCHAR(LI,CO+I,ASC(STR$(AS,I,1)
))
4210 CALL SOUND(10,1319,0)
4220 NEXT I
4230 RETURN

```

```

4240 FOR I=1 TO LEN(AS)
4250 CALL HCHAR(LI,CO+I,ASC(STR$(AS,I,1)
))
4260 NEXT I
4270 RETURN
4280 QQ(1)=144
4290 GOTO 3710
4300 CALL GCHAR(PV(1),PH(1),K)
4310 IF K=145 THEN 4350
4320 IF K=137 THEN 4330
4330 QQ(1)=136
4340 GOTO 3710
4350 QQ(1)=144
4360 GOTO 3710
4370 CALL HCHAR(A,B,152)
4380 CALL HCHAR(A+1,B,145)
4390 FOR I=1 TO 500
4400 NEXT I
4410 TB=TB+1
4420 AS=STR$(TB)
4430 LI=23
4440 CO=5
4450 GOSUB 4240
4460 GOTO 1960
4470 CALL HCHAR(22,25,32,7)
4480 VI=VI+1
4490 IF VI=0 THEN 4770
4500 CALL HCHAR(22,25,152,VI)
4510 FOR T=1 TO 10
4520 CALL HCHAR(A,B,63)
4530 FOR TT=1 TO 100
4540 NEXT TT
4550 CALL HCHAR(A,B,152)
4560 FOR TT=1 TO 100
4570 NEXT TT
4580 NEXT T
4590 IF Z=32 THEN 4640
4600 CALL HCHAR(A,B,144)
4610 A=10
4620 B=16
4630 GOTO 2380
4640 CALL HCHAR(A,B,32)
4650 GOTO 4610
4660 FOR II=16 TO 9 STEP -1
4670 CALL HCHAR(II,II+8,153)
4680 CALL HCHAR(II,II+8,32)
4690 NEXT II
4700 A=10
4710 B=16
4720 CALL HCHAR(A,B,152)
4730 GOTO 2390
4740 REM
4750 REM ***FIN DU JEU***
4760 REM
4770 CALL CLEAR
4780 AS="VOTRE SCORE EST:"
4790 LI=8
4800 CO=7
4810 GOSUB 4240
4820 AS=STR$(SCORE)&" POINTS"
4830 LI=10
4840 CO=11
4850 GOSUB 4240
4860 IF SCORE>HISCORE THEN 4870 ELSE 499
0
4870 AS="VOUS AVEZ BATTE LE RECORD!!!"
4880 LI=14
4890 CO=2
4900 GOSUB 4240
4910 AS="IL ETAIT DE "&STR$(HISCORE)&" P
OINTS"
4920 LI=16
4930 CO=2
4940 GOSUB 4240
4950 FOR MU=1 TO 30
4960 CALL SOUND(100,110+30*MU,0,MU)
4970 NEXT MU
4980 HISCORE=SCORE
4990 SCORE=0
5000 VI=3
5010 TB=1
5020 AS="VOULEZ-VOUS REJOUER ?"
5030 LI=20
5040 CO=2
5050 GOSUB 4240
5060 AS="1-OUI / 2-NON"
5070 LI=22
5080 CO=2
5090 GOSUB 4240
5100 CALL KEY(0,K,S)
5110 CALL KEY(1,T,V)
5120 IF (S=0)+(V=0) THEN 5100
5130 IF K=49 THEN 1410
5140 IF K=50 THEN 5170
5150 IF T=18 THEN 1410
5160 IF (T<18)+(K<49)+(K<50) THEN 5100
5170 CALL CLEAR
5180 PRINT " AU REVOIR":;
5190 FOR I=1 TO 500
5200 NEXT I
5210 END

```

TI-99/4A BASIC SIMPLÉ

BASKET

Pour les sportifs fatigués, voici un petit programme qui va autoriser le sport en chambre! Deux joueurs vont lutter sous les paniers pour atteindre le plus rapidement possible le score convenu (au début de la partie). Visez bien, et que le meilleur gagne!

Thierry COURBON

Mode d'emploi:
 Dégré de difficulté: fait varier la précision du tir (1 → 8).
 Taille des joueurs: en cm. Ne la négligez pas, elle a son importance!
 Départ auto (O/N): 0 → l'ordinateur place les joueurs, N → l'ordinateur attend un nombre pour placer les joueurs (permet de modifier la position de départ).
 Indication (O/N): 0 → permet de connaître la distance tir/panier, lorsque le tir est manqué.
 X = ... Y = ...: Position du joueur sur la grille (0...8x0...9). N.B.: Le panier est en 4,9.
 A = ... angle de tir.
 V = ... vitesse du ballon.
 Affichage des résultats du tir:
 - Tir raté: vous êtes dans les choux!
 - Trop près: vos forces sont bien faiblantes!
 - Trop loin: ne visez pas le public, mais le panier!
 Lorsque vous marquez un panier, vous rejouez après avoir changé de place.

```

1:Z=ABS (J+K+L
+M+N+COS A-
COS (E+F)+Z)
:GOSUB 6:A(I
+1)=INT (8Z)
:Z=ABS (T+U+
V+W+X+COS (A
)+Z
2:GOSUB 6:A(I+
2)=INT (9Z):
A(I+3)=J(ABS
(4-A(I+1))^2
+(9-A(I+2))^
2)
3:A(I+3)=INT (
SA(I+3))/S:
IF (A(I+1)=4
)*(A(I+2)=9)
GOTO 1
4:IF Q$="N"
RETURN
5:GOTO (I/10+1
1)
6:Z=Z+1:Z=ZZZZ
Z:Z=Z-INT Z:
RETURN
7:"A":CLEAR :
DEGREE :U=8:
INPUT "DEGRE
DE DIFICULT
E:";S:S=10^S
:M=INT (S*J9
7)/S:W=M

```

```

8:INPUT "TAILL
E DU 1ER:";N
:N=3-N:IF (N
<.5)+(N>2)
PAUSE "INHUM
AIN !":GOTO
8
9:INPUT "TAILL
E DU 2ND:";X
:X=3-X:IF (X
<.5)+(X>2)
PAUSE "INHUM
AIN !":GOTO
9
10:INPUT "P=";P
:GOSUB 51:
INPUT "INDIC
ATION(O/N):"
;D$
12:PAUSE "1ER J
OUEUR":I=10:
GOTO 14
13:PAUSE "2ND J
OUEUR":I=20
14:PAUSE "SCOR
E 1ER=";J:
2ND="":T:0
=14-I/10:G=A
(I+1):H=A(I+
2):PAUSE "X=
";G:" Y="
;H
15:INPUT "A=";A

```



```

:INPUT "V=";
B:IF (A)=90)
+(B<0)PAUSE
"TIR RATE...
":GOTO 0
16:E=TAN A:C=9.
81/(2BB+COS
A*COS A):Y=E
E-4CA(I+4):
IF Y<0PAUSE
"TIR RATE...
":GOTO 0
17:F=INT ((SE+S
*JY)/2/C)/S:
R=F-A(I+3):F
=A(I+3)-F:IF
D$="N"R=0
18:IF F>0PAUSE
"TROP PRES",
R:GOTO 0
19:IF F<0PAUSE
"TROP LOIN",
R:GOTO 0
20:BEEP 2:PAUSE
"***PANIER**
":A(I)=A(I)
+2:IF A(I)<P
GOTO 1
21:BEEP 5:IF I=
10PRINT "1ER
GAGNE:";J:
A:":T
22:PRINT "2ND G
AGNE:";T:A.
":J:END
51:INPUT "DEPAR
T AUTO(O/N):"
;Q$:IF Q$="
0"RETURN
52:INPUT "INITI
AL:";Z:I=10:
GOSUB 1:I=20
:GOSUB 1:Q$=
"":RETURN

```

SHARP PC 1211

ISOLER LE BALLAVON

Vous êtes un brillant chimiste, et vous venez de découvrir une substance nouvelle qui devrait révolutionner le monde scientifique.

Cette substance, vous décidez de l'appeler BALLAVON car elle a la viscosité d'un savon et rebondit comme une balle. Bien que possédant d'extraordinaires propriétés, elle a malheureusement la particularité de se dissoudre petit à petit, quand elle se déplace dans l'eau.

Sachant cela, il vous reste quand même à l'isoler au milieu de tout l'eau de votre becher.

Michel RACT-MUGNEROT

```
4:B=(C+PI)^5:C= 11:A(37)=1.0755 55:A(38)=1.0
B-INT B: 7553:A(39)= 1.071117:A(4
RETURN 4)=1.075556: 50:H=H+1:IF F=D
5:"C"J=1.0777: 1.071117:A(4 100:A=PI*PI:GOSUB
I=I:I=I: 4)=1.075556: "C":GOSUB "C"
RETURN A(45)=1.0744 100:A=PI*PI:GOSUB
6:D=D+X:P=E+E+X 47 12:H=0:N=0 20:GOSUB 4:D=1+
Q:RETURN 12:H=0:N=0 20:GOSUB 4:D=1+
7:"G"=I:J=1.0 7553:I=I: INT 11C:
RETURN GOSUB 4:E=1+
8:T=INT (N/10: INT 7C
T=T-(T<4 30:INPUT "COORD
9:M=INT (T/3:L ONNEES ?":F,
=T-3M:RETURN G:F=INT F:G=
10:"A"PAUSE " I INT G:IF -F
SOLER LE BAL IF -GIF F>12
LAVON":A(27) IF G>8BEEP 3
=1.055557:A( :PAUSE " COU
28)=1.035557 P FAUX !":
:A(34)=1.065 GOTO 30
557 40:IF -FIF -GIF 2J)*10^(I+2J
```

Le jeu: Positionnez l'ordinateur en mode deF et tapez SHIFT A.

Conseil amical: avec du papier, fabriquez:

- Une grille 12 x 8 représentant le becher

- Un carré 2 x 2 représentant la substance se déplaçant sur la grille.

Le Carré 2 x 2 est lui-même découpé en 9 cases qui sont l'un des 9 points différents du carré que l'on peut atteindre.

But du jeu: Saisir le ballavon par son centre, avant qu'il n'ait complètement disparu.

Déroulement:

- Au début du jeu, le ballavon est donc caché parmi les points de la grille.

- Vous entrez les coordonnées, une à une, d'abord l'abscisse puis l'ordonnée.

- L'ordinateur vous délivre alors l'un des messages suivants:

"BRAVO", si vous êtes tombé juste sur le centre du carré. On vous

indique ensuite le nombre de coups qu'il vous a fallu pour y parvenir.

"PLUS DE BALLAVON!": Trop tard! le Ballavon s'est complètement dissolu. On vous révèle quand même sa dernière position.

"MANQUE", si vous tapez dans l'eau.

Un carré de 3 x 3 avec un point clignotant: vous avez touché l'un des 8 points du carré qui est indiqué. Avant votre prochain essai, le programme.

Attention! le # (dièse) que l'on peut trouver dans le programme est une fonction spéciale du PC 1211 qui permet l'affichage de petits points. Voici comment l'obtenir:

- Charger sur une cassette.

- Passer en mode PRO, et faites CLOAD et le programme que vous venez d'enregistrer.

- Tapez LIST ENTER, vous obtenez: 155: EEE< = EEEE à A\$ (198)

A l'affichage vous avez alors: EEE< EEE.

- Appuyez sur ↓, vous verrez défiler des lignes bizarres. Arrêtez-vous à la ligne 55: EE # EEE.

- Uniquement par insertions et déplacements du curseur, à partir de cette ligne, tapez: A = PI # PI.

Tapez les lignes 190 et 320 à partir de cette ligne.

```
:IF K<=2^L*1 180:I=0+1:0=Y-1:
O^MTHEN 70 Y=I:NEXT Y:R
90:I=1.0777-E-4 =D*(D=1)+(D
K:BEEP 1 =11:S=E*(E=
"C":GOSUB "C" 1)+E=7
"GOSUB "C": 190:I=A(38-R+S):
GOSUB "C": BEEP 1:A=PI*PI
GOSUB "C": :GOSUB "G":
PAUSE " " 240:GOTO 30
GOSUB "G": 250:"S"PAUSE " E
GOSUB "G": TAT DU BALLA
GOSUB "G": VON":GOSUB 8
PAUSE " " :V=0
255:IF -MTHEN 31
210:IF RIF E<>7 0
LET P=-P:Q=Q 260:FOR W=0TO M:
*(1-2*(E=1: U=0:I=W:M:J=
GOTO 125 W=M
220:IF SLET Q=-Q
P=P*(1-2*(R >0:GOTO 125
230:Y=0+1:NEXT Y
```

```
270:FOR X=0TO LJ @
+2I
280:IF W=1IF X=1
NEXT X:GOTO
300
290:U=U+2^X:NEXT
X
300:V=V+U*10^W
305:NEXT W
310:I=1.0777-E-4
V:BEEP 1
320:A=PI*PI:GOSUB
"C":GOSUB "C"
"GOSUB "C":
GOSUB "C":
PAUSE "
330:GOTO 30
```



SHARP PC 1211

DIABOLIC

Ce programme est un casse-tête que l'on pourrait classer dans la série des taquins. Il s'agit pour le joueur de remettre dans l'ordre alphabétique les 10 premières lettres de l'alphabet (A à J).

Marc BAETENS

Pour ce faire, l'utilisateur peut à chaque coup, effectuer un échange entre la première lettre et n'importe quel autre.

De plus, un "effet secondaire" est ajouté pour corser le tout (d'où le nom du jeu). Les deux lettres situées de part et d'autre de celle échangée avec la première sont inversées.

- Soufflons un peu, et attardons-nous sur un exemple: Soit la position B J F H C D I G E, en jouant 5 on obtient H J F C B A D I G E.

N.B.: Cette ligne de lettres est circulaire, c'est-à-dire que l'on peut considérer la première lettre comme étant la 11ème.

Ceci a pour effet de produire 3 chiffres spéciaux:

Si on joue 1, les lettres 2 et 10 s'inversent.

Si on joue 10, la lettre 1 passe en 10, la lettre 10 passe en 9 et la lettre 9 passe en 1.

Si on joue 2, on obtient une permutation circulaire: 1 → 22 → 3 → 1.

Mode d'emploi: Après RUN affichage de VERSION A B C ou D.

Entrez la lettre de votre choix puis ENTER.

Version A: L'ordinateur vous propose un problème calculé aléatoirement.

Version B: vous entrez le problème de votre choix (une lettre à la fois).

Version C: L'ordinateur reprend le problème qui vient d'être joué.

(pour les concours ou améliorations de score).

Version D: L'ordinateur vous propose la solution du problème issu de la version A.

Déroulement du jeu: Après l'affichage de l'état en cours du problème, l'ordinateur vous demande la lettre à inverser et ça repart, jusqu'à ce que vous trouviez la solution?

N.B.: Au bout de 50 coups vous avez perdu

```
1:PAUSE "DIABO MET CA ?":A$ I":J$="J"
LIC PC/MARC 22:INPUT "UN NO
BAETENS": MBRE S.V.P.
GOTO 15 PRINT "=="X:X=X/E
2:IF U<>1LET W 5:PAUSE "UN
$=A$(U):A$(U DOMMAGE...
)=A$:A$=W$ "END
3:V=U:IF U=10 9:IF A$(28)="0
LET V=0 UI"THEN 15
4:IF U=1LET U= 10:PAUSE " QUI
11 OU NON, S.
5:W$=A$(U-1):A$ 11 V.P.":GOTO 8
$(U-1)=A$(V+ 15:A(27)=0:
1):A$(V+1)=W$ USING "####":
$:RETURN INPUT "VERSI
6:FOR Z=1TO 10 ON A,B,C,D
:A$(Z)=A$(Z+ U D ?":A$(30
10):NEXT Z :GOTO A$(30
7:RETURN 20:"A"PAUSE "
" ***** "A$ UTIONNE"
8:INPUT "ON RE $B$:C$:D$:E$ 21:A$="A":B$="B
:F$:G$:H$:I$ ":C$="C":D$="
:J$:" ***** "D":E$="E":F
:RETURN $="F":G$="G"
8:INPUT "ON RE $H$="H":I$="
```

```
Z):NEXT Z
31:GOTO 60
40:"C"PAUSE " C
OMBINAISON P
RECEDETE":
GOSUB 6:GOTO
60
50:"D"PAUSE "SO
LUTION DE LA
VERSION A":
GOSUB 6
51:FOR Z=1TO 10
:BEEP 1:U=A(
Z+31):PRINT
" :Z:"==
>LETTRE":U
52:IF (U=2)+(U=
10)PAUSE ">>
>>>> DEUX F
OIS <<<<<":
FOR Y=1TO 2
53:GOSUB 2:IF (
U=2)+(U=10)
NEXT Y
54:GOSUB 7:NEXT
Z:BEEP 2:
PRINT "
C.O.F.D. !
":GOTO 8
60:GOSUB 7:IF A
$="A"IF B$="
B"IF C$="C"
IF D$="D"IF
E$="E"IF F$="
F"IF G$="G"
IF H$="H"IF
I$="I"IF J$="
J"THEN 70
61:A(27)=A(27)+
1:PAUSE "TOU
R":A(27):IF
A(27)=50BEEP
2:PAUSE "
P E R D
U !":GOTO 8
62:INPUT "INVER
SION SUR LET
TRE ":J:IF (
U<1)+(U>10)
PAUSE " DE
1 A 10 SEULE
MENT":GOTO 6
2
63:GOSUB 2:GOTO
60
70:A$(29)="S":
BEEP 5:PAUSE
" G A
G N E !":IF
A(27)=1LET A
$(29)=" "
71:PRINT "
EN":A(27):"
COUP":A$(29
):GOTO 8
```

PHARAON



Voici un programme qui vous permettra de jouer à l'une des variantes du jeu le PHARAON. Votre but? Arriver en déplaçant vos pions, à empêcher tout mouvement de l'adversaire. Bonne chance, et munissez-vous d'un papier et d'un crayon pour vous souvenir des mouvements déjà effectués.

Didier SIRON

Mode d'emploi:

Celui qui joue avec les pions noirs enlève un de ses pions (n'importe lequel) voir grille 1. Le joueur possédant les blancs commence le premier. Les joueurs déplacent à tour de rôle un seul de leur pion vers la case restée libre, sans prise. Les déplacements sont d'une seule case, horizontaux ou verticaux. Le but du jeu est le blocage de l'adversaire.

Par exemple (voir grille 2) le joueur noir déplace le pion 32 qui vient se placer en 42 laissant 10 cases sur 32 libres à son tour. Mais les blancs ne peuvent l'atteindre. Ils ont perdu.

	2	3	4	5	6
2	●	○	●	○	●
3	○	○	○	○	○
4	●	○	●	○	●
5	○	○	○	○	○
6	●	○	●	○	●

	2	3	4	5
2	●	○	○	
3	●	○	○	
4	○	○	○	
5	○	○	○	

```
10:D=10:A=-D:B= I+4)=-2:GOTO
-1:C=1 150
20:INPUT "NOIR= 80:IF A(J)<OLET
O BLANC=1:" T=T+1:A(I+4)
I:IF (I<>0)* =-2:GOTO 150
(I<>1)GOTO 2
90:P=0:FOR K=1
TO 4:L=J+A(K
)
30:K=-I+0)+(I= 95:IF (L<22)+(L
1):FOR I=22 >66)+(L/10=
TO 26:FOR J= INT (L/10)=.
ITO I+40STEP 1)+(L/10-INT
10:A(J)=K:K= (L/10)=.7)
-K:NEXT J: LET P=P+1:
NEXT I GOTO 140
40:IF V<OGOTO 5 100:IF A(L)>=0
0 LET P=P+1:
45:R=29R+PI:R=R- GOTO 140
INT R:I=INT (45R+22):IF
A(I)PRINT "J 110:0=0:FOR Q=1
^ENLEVE ":I: TO 4:N=L+A(Q
A(I)=0:M=I: )
GOTO 180 115:IF (N<22)+(N
>66)+(N/10=
47:GOTO 45 INT (N/10)=.
50:INPUT "Q^ENL 1)+(N/10-INT
EVES TU":I: (N/10)=.7)
IF (I<22)+(I >66)GOTO 50
57:IF A(I)>=0 LET Q=0+1:
GOTO 50 GOTO 130
60:A(I)=0:M=I 120:0=0+(A(N)=-1
65:T=0:FOR I=1 )
TO 4:J=M+A(I 130:NEXT Q:IF Q=
) 3LET A(I+4)=
140:NEXT K:IF A( -1
70:IF (J<22)+(J >66)+(J/10=
INT (J/10)=. 1)+(J/10-INT
(J/10)=.7) LET T=T+1:A(
```

```
I+4)=-1GOTO
150
145:A(I+4)=E3*(P
=4)+2*(P=3)+
(P=2)
150:NEXT I:IF T=
4PRINT "TU A
S GAGNE":END
160:J=-4:FOR I=5
TO 8:IF A(I)
>JLET J=A(I)
:K=M+A(I-4)
165:A(I)=0:NEXT
I
170:PRINT "JE BO
UGE ":K:IF J
=E3PRINT "ET
JE GAGNE":
END
175:A(M)=1:A(K)=
0:M=K
180:INPUT "QUEL
PION":L:IF
(L<22)+(L>66
)+(ABS (L-M)
<>10)*(ABS (
L-M)<>1)GOTO
180
200:IF A(L)<OLET
A(L)=0:A(M)=
-1:M=L:GOTO
65
210:GOTO 180
```

SHARP PC 1211

DRAGGY

DRAGGY est un baby computer: fils du DRAGON 32 et arrière petit-fils de PAC MAN.

Des octets à manger, un labyrinthe vivant et plein de mauvaises intentions, des super-dragées basic, voilà l'essentiel du jeu qui se joue en 5 tableaux. le record actuel est de 42.010 points.

Les règles du jeu sont dans le programme.

Gérard DECKERS

```
10 CLEAR
20 DIMBY(10,10)
30 DIM D(10,10)
40 DIM EF(14,14)
50 DIM PB(5,5)
60 DIM F2(40,10)
70 GOSUB2940
80 CLS3
90 PRINT"DESIREZ-VOUS VOIR VOTRE SCORE AFFICHE EN PERMANENCE ? JE VOUS
POSE CETTE QUESTION CAR L'AFFICHAGE PERMANENT RALENTIT UN PEU L'ACTION ...
ALORS L'AFFICHAGE DOIT-IL ETRE PERMANENT ? oui/non
100 B$=INKEY$ IF B$="" THEN 100
110 IF B$="O" THEN 140 ELSE 120
120 SA=1
130 GOTO140
140 PCLS
150 PMODE3,1:SCREEN1,0:PCLS
160 'cadre du dessin
170 DRAW"BM10,10,C3;R230D130L230U130"
180 FOR B=1TO10: SOUND 150+(B*3),1:NEXT
190 DRAW"BM7,7,C4;R237D136L237U136"
200 RESTORE
210 TB=TB+1
220 FOR B=1TO10:STEP-1: SOUND150+(B*3),1:NEXT
230 GOTO320
240 DRAW"BM50,100,C3;L303R303L3"
250 DRAW "BM64,180,C3;R5L506R5"
260 DRAW "BM73,180,C3;R50L506"
270 DRAW"BM82,180,C3;R50L503D6U3R1F3"
280 DRAW"BM94,180,C3;L303R2L203R3"
290 DRAW"C4"
300 RETURN
310 DRAW "C4"
320 'dessin des octets
330 C=20: DRAW"C4"
340 FOR B=1TO22
350 READ, A
360 PSET(A,C)
370 NEXT
380 C=C+10: SOUND C,5
390 IF C>130 THEN 410
400 RESTORE:GOTO340
410 DRAW "BM15,15;R7D7L7U7":PRINT(18,18),3,4
420 GET(15,15)-(22,22),PB,G
430 PUT (22,13)-(23,20),PB,PSET: SOUND10,2
440 PUT (15,12)-(22,13),PB,PSET: SOUND10,2
450 PUT (22,12)-(23,13),PB,PSET: SOUND10,2
460 DATA 20,30,40,50,60,70,80,90,100,110,120,
130,140,150,160,170,180,190,200,210,220,230
470 'dessin labyrinthe
480 H3=RND(22)*10+5: H4=RND(12)*10+5
490 LINE (H3+3,H4)-(H3+8,H4+6),PSET,BF
500 GET(H3+3,H4)-(H3+10,H4+6),BY,G
510 GOSUB530
520 GOTO760
530 ON TB GOSUB 1160,1200,1240,1280,1540
540 H=RND(4)
550 FOR B=1TO HH
560 ON H GOTO 570,590,610,630
570 U=10: D=0: L=0: R=0
580 GOTO640
590 D=10: U=0: L=0: R=0
600 GOTO640
610 L=10: U=0: D=0: R=0
620 GOTO640
630 R=10: U=0: D=0: L=0
640 H3=H3-L+R: H4=H4-U+D
650 IF H3<100RH3>230 THEN 660 ELSE 670
660 H3=H3-L+R
670 IF H4<100RH4>130 THEN 680 ELSE 690
680 H4=H4-U+D
690 PUT(H3+3,H4)-(H3+10,H4+6),BY,PSET: SOUND1,1
700 IF H3=H1+1ANDH4=H2+2THEN GOSUB2600
710 IF H5=H1+1 ANDH5=H6+2THEN GOSUB2600
720 IF H7=H1+1 AND H8=H2+2 THEN GOSUB2600
730 NEXT B
740 L=0: D=0: U=0: R=0
750 RETURN
760 'dessin et Placement draggy
770 CIRCLE(20,160),6,2
780 PAINT(21,159),2,2
790 CIRCLE(18,157),1,3: CIRCLE(22,157),1,3
800 CIRCLE(20,160),6,3,1,1,1,4
810 GET(14,153)-(27,164),D,G
820 IF CH=0 THEN PUT(34,153)-(47,164),D,PSET
830 IF CH=0 THEN PUT(54,153)-(67,164),D,PSET
840 H1=RND(22)*10+4: H2=RND(12)*10+3
850 C=PPPOINT(H1+9,H2+5): IF C=4THEN840
860 PUT(H1,H2)-(H1+13,H2+11),D,PSET
870 FOR B=1 TO DD
880 TIMER=0
890 AS=INKEY$
900 IF AS=""AND TIMER<250THEN890
910 IF AS<>CHR$(8)AND AS<>CHR$(9)AND AS<>CHR$(1
0)AND AS<>CHR$(94) ANDAS<>CHR$(13) THEN920
920 IF TIMER<250 THEN 1130
930 IF AS=CHR$(13)THEN GOSUB 1800 ELSE GOTO 960
940 IF TB>4 THEN 960
950 GOTO 200
960 GET(230,180)-(244,194),EF,G
970 PUT(H1,H2)-(H1+13,H2+11),EF,PSET
980 IF AS=CHR$(8)THEN H1=H1-10
990 IF AS=CHR$(9)THEN H1=H1+10
1000 IF AS=CHR$(10)THEN H2=H2+10
1010 IF AS=CHR$(94)THEN H2=H2-10
1020 IF H1<10 THEN H1=H1+10
1030 IF H1>230 THEN H1=H1-10
1040 IF H2<10 THEN H2=H2+10
1050 IF H2>130 THEN H2=H2-10
1060 C=PPPOINT(H1+6,H2+6)
1070 IF C=4 THEN GOSUB 2600
1080 IF C=3 THEN GOSUB 2740
1090 GOSUB 1890
1100 PUT(H1,H2)-(H1+13,H2+11),D,PSET: SOUND 180,1
1110 IF DP=1 THEN GOSUB2600
1120 NEXTB
1130 GOSUB530
1140 GOTO960
1150 GOTO1150
1160 'premier tableau
1170 HH=RND(9)
1180 DD=8
1190 RETURN
1200 'deuxieme tableau
1210 HH=RND(13)
1220 DD=5
1230 RETURN
1240 'troisieme tableau
1250 HH=RND(15)
```

```
1260 DD=3
1270 RETURN
1280 'quatrieme tableau
1290 HH=RND(8)
1300 DD=5
1310 IF T4=0THENH5=RND(22)*10+5:H6=RND(12)*10+5
1320 GOSUB 1440
1330 FOR B=1TOHH
1340 H5=H5-L+R:H6=H6-U+D
1350 IF H5<100RH5>230 THEN 1360 ELSE 1370
1360 H5=H5-L+R
1370 IF H6<100RH6>130 THEN 1380 ELSE 1390
1380 H6=H6-U+D
1390 PUT (H5+3,H6)-(H5+10,H6+6),BY,PSET: SOUND10,1
1400 NEXTB
1410 L=0: D=0: U=0: R=0
1420 T4=1
1430 RETURN
1440 '
1450 ON H GOTO 1460,1480,1500,1520
1460 U=10: D=0: L=0: R=0
1470 GOTO1530
1480 D=10: U=0: L=0: R=0
1490 GOTO1530
1500 L=10: U=0: R=0: D=0
1510 GOTO1530
1520 R=10: U=0: D=0: L=0
1530 RETURN
1540 'cinquieme tableau
1550 HH=RND(7)
1560 GOSUB1320
```



```
2740 TIMER=0
2750 PUT (H1,H2)-(H1+13,H2+11),D,PSET
2760 FOR B=1TO5: SOUND200,1:NEXT
2770 GOSUB1890
2780 AS=INKEY$ IF AS="" THEN 2780
2790 IF AS<>CHR$(8)ANDAS<>CHR$(9)ANDAS<>CHR$(10)ANDAS<>CHR$(94)THEN2780
2800 PUT (H1,H2)-(H1+13,H2+11),EF,PSET
2810 IF AS=CHR$(8)THEN H1=H1-10
2820 IF AS=CHR$(9) THEN H1=H1+10
2830 IF AS=CHR$(10) THEN H2=H2+10
2840 IF AS=CHR$(94) THEN H2=H2-10
2850 IF H1<10 THEN H1=H1+10
2860 IF H1>230 THEN H1=H1-10
2870 IF H2<10 THEN H2=H2+10
2880 IF H2>130 THEN H2=H2-10
2890 GOSUB1890
2900 PUT(H1,H2)-(H1+13,H2+11),D,PSET
2910 SOUND 200,1
2920 IF TIMER<500 THEN 2780
2930 RETURN
2940 'presentat100
2950 PMODE3,1:SCREEN1,0:PCLS
2960 CIRCLE(20,160),6,2
2970 PAINT(21,159),2,2
2980 CIRCLE(18,157),1,3: CIRCLE(22,157),1,3
2990 CIRCLE(20,160),6,3,1,1,1,4
3000 J1=14: J2=153
3010 GET (J1,J2)-(J1+13,J2+11),D,G: SOUND180,1
3020 GET (170,220)-(183,231),EF,G
3030 FOR B=1 TO 5
3040 FOR BB=1 TO 75:NEXTBB
3050 PUT (J1,J2)-(J1+13,J2+11),EF,PSET
3060 J2=J2-15
3070 PUT (J1,J2)-(J1+13,J2+11),D,PSET: SOUND180,1
3080 NEXT B
3090 FOR B=1 TO 4
3100 FOR BB=1 TO 75:NEXTBB
3110 PUT (J1,J2)-(J1+13,J2+11),EF,PSET
3120 J1=J1+15
3130 PUT (J1,J2)-(J1+13,J2+11),D,PSET: SOUND180,1
3140 NEXT B
3150 FOR B=1TO5
3160 J1=J1+15
3170 PUT(J1,J2)-(J1+13,J2+11),D,PSET
3180 NEXT B
3190 PLAY "V3104L35CECEGFEDCECEGFEDL10C"
3200 FOR BB=1TO75:NEXTBB
3210 LINE (150,69)-(158,75),PSET,BF: SOUND1,1
3220 K1=150: K2=69
3230 GET (K1,K2)-(K1+8,K2+6),BY,G
3240 FOR B= 1TO6
3250 FOR BB=1 TO 75:NEXT BB
3260 K1=K1-15
3270 PUT (K1,K2)-(K1+8,K2+6),BY,PSET: SOUND1,1
3280 NEXT B
3290 FOR B=1 TO 3
3300 FOR BB=1TO75:NEXTBB
3310 K2=K2+10
3320 PUT(K1,K2)-(K1+8,K2+6),BY,PSET: SOUND1,1
3330 NEXT B
3340 FOR B=1TO7
3350 FOR BB=1TO75:NEXTBB
3360 K1=K1+15
3370 PUT(K1,K2)-(K1+8,K2+6),BY,PSET: SOUND1,1
3380 NEXTB
3390 FOR B=1TO3
3400 FOR BB=1TO75:NEXTBB
3410 K2=K2-10
3420 PUT(K1,K2)-(K1+8,K2+6),BY,PSET: SOUND 1,1
3430 NEXT B
3440 FOR B=1TO75:NEXTB
3450 PLAY"V3101L30CECEGFEDCECEGFEDL10C"
3460 FOR B=1TO75:NEXTB
3470 FOR B=1TO5
3480 FOR BB=1 TO 30:NEXTBB
3490 PUT(J1,J2)-(J1+13,J2+11),D,PSET: SOUND200,1
3500 J1=J1-15
3510 NEXT B
3520 FOR B=1TO75:NEXTB
3530 PLAY"V3105L35CECEGFEDCECEGFEDL10C"
3540 FOR B=1 TO 100:NEXT B
3550 J1=J1+15
3560 PUT(J1,J2)-(J1+13,J2+11),EF,PSET
3570 DRAW "BM74,78;C3R10D13L10R2U13" :PLAY"V3104L6A"
3580 J1=J1+15
3590 PUT (J1,J2)-(J1+13,J2+11),EF,PSET
3600 DRAW "BM9,78;C2;R10D6L10U6D13U7R2F7" :PLAY"V3104L6G"
3610 J1=J1+15
3620 PUT(J1,J2)-(J1+13,J2+11),EF,PSET
3630 DRAW "BM104,78;C4;R10D6L10U6D13U7R10D7" :PLAY"V3104L6F"
3640 J1=J1+15
3650 PUT(J1,J2)-(J1+13,J2+11),EF,PSET
3660 DRAW "BM119,78;C3;R10L10D13R10U7L6" :PLAY"V3104L6E"
3670 J1=J1+15
3680 PUT(J1,J2)-(J1+13,J2+11),EF,PSET
3690 DRAW "BM134,78;C2;R10L10D13R10U7L6" :PLAY"V3104L6D"
```



```
3700 J1=J1+15
3710 PUT(J1,J2)-(J1+13,J2+11),EF,PSET
3720 DRAW "BM149,78;C4;D6R10U6D6L507" :PLAY"V3104L6C"
3730 LINE (69,94)-(162,94),PSET,B:PLAY"V3104L15CCCL4C"
3740 FOR B=1 TO 1000:NEXTB
3750 PLAY "V3104L10CDEFGAB05L4C"
3760 GOSUB3780
3770 RETURN
3780 'regles du jeu
3790 CLS4:PRINT"DESIREZ-VOUS VOIR LES REGLES ? oui/non
3800 AS=INKEY$ IF AS=""THEN3800
3810 IF AS<>"O" THEN RETURN
3820 CLS7:PRINT"DRAGGY EST UN BABY COMPUTER CHARGE PAR SON PAPA (DRAGON 32)
DE RECUPERER DES OCTETS DANS UNE MEMOIRE ECRAN"
3830 PRINT@128;"MAIS L'ODIEUX LAYRUS VA ESSAYER DE L'EN EMPECHER EN
GENERANT DES MURS ROUGES DESTINES A ISOLER ET A OCCIRE LE PAUVRE DRAGGY
3840 PRINT@288;"HEUREUSEMENT DRAGGY DISPOSE DE VITAMINES BASIC REPARTIES AUX
QUATRE COINS DE L'ECRAN CES VITAMINES BLEUES RENDENT DRAGGY INVULNERA
BLE PENDANT QUELQUES SECONDES
APPUYEZ SUR enter POUR LA SUITE"
3850 AS=INKEY$ IF AS=""THEN3850
3860 IF AS<>CHR$(13)THEN 3860
3870 CLS3:PRINT"VOUS POUVEZ DEPLACER DRAGGY EN UTILISANT LES FLECHES (CURSEUR)
VOUS POURREZ AUSSI PASSER AU TABLEAU SUIVANT EN APPUYANT SUR enter"
3880 PRINT@160;"SI VOUS N'ETES PAS SOUS L'EFFETD'UNE VITAMINE BASIC, EVITEZ
TOUT CONTACT AVEC LES MURS ROUGES CAR CE CONTACT VOUS SERAIT FATAL-
IL Y A 5 TABLEAUX DONT LA DIFFICULTE VA CROISSANT"
3890 PRINT@384;"VOUS DISPOSEZ DE 3 VIES"
3900 PRINT@440;"APPUYEZ SUR enter ET GOOD LUCK"
3910 KK=INKEY$ IF KK<>CHR$(13)THEN 3910
3920 RETURN
```

Le numéro de la rentrée sera en vente chez votre marchand habituel le 31 Août, N° 46, 8 francs.

DRAGON

PYRAMIDE

Non, ça n'est pas un jeu de rôle se déroulant en Egypte, ni même une TOUR DE HANOI habilement simulée!

Ce jeu est un jeu de lettres qui fera appel à vos connaissances en vocabulaire. Vous pouvez allonger ou réduire selon votre désir la liste de DATA.

Geneviève DIERS



70 REM EXPLICATIONS DANS LE PROGRAMME

80 REM PYRAMIDE

90 DIM S(100),D\$(100)

100 CR=0:E=0:CJ=0

110 CLS

120 PRINT@76,"pyramide"

130 PRINT@134,"QUELQUES EXPLICATIONS?"

140 PRINT@227,"TAPEZ 'O' POUR OUI,"

150 PRINT@259,"TAPEZ 'N' POUR NON"

160 P\$=INKEY\$:IF P\$="" THEN 160

170 IF P\$="N" THEN 470

180 CLS

190 PRINT:PRINT" IL VOUS EST PROPOSE UN MOT DE DEUX LETTRES AU PREMIER ETAGE

DE LA PYRAMIDE."

200 PRINT" UNE DEFINITION S'INSCRIT AU DERNIER ETAGE POUR VOUS AIDER A TROUVE

R UN MOT DE TROIS LETTRES EN UTILISANT:"

210 PRINT" les lettres du mot precedent"

220 PRINT

230 PRINT" Plus une"

240 PRINT:PRINT"TAPEZ 'T' POUR TOURNER LA PAGE"

250 P\$=INKEY\$

260 IF P\$="" THEN 250

270 CLS

280 PRINT" A CHAQUE ETAGE LE MOT GRANDIT en utilisant toujours les le

tres du mot precedent"

290 PRINT" LORSQUE LE MOT A ATTEINT SEPT LETTRES IL VOUS EST PROPOSE UNE AUTRE

SERIE."

300 PRINT" LA REPONSE VOUS EST FOURNIE APRES DEUX ESSAIS INFRUCTUEUX ET UN PO

INT VOUS EST DECOMPTE."

310 PRINT" VOTRE SCORE EST AFFICHE EN PERMANENCE"

320 PRINT" VOICI UNE SERIE DE MOTS"

330 PRINT:PRINT"TAPEZ 'T' POUR TOURNER LA PAGE"

340 P\$=INKEY\$

350 IF P\$="" THEN 340

360 U=0:E=1:GOSUB 1050

370 PRINT@451,"vous"CHR\$(128)"regardez"CHR\$(128)"seulement";

380 READ D\$

390 PRINT@D\$,D\$:FOR I=1 TO 1000:NEXT I

400 IF A=362 THEN E=0:RESTORE:GOTO 110

410 U=U+1:U\$=STRING\$(U,143)

420 READ D\$

430 PRINT@418,STRING\$(29,128);

440 PRINT@418,D\$:FOR I=1 TO 1000:NEXT I

450 A=A+63:GOTO 380

460 STOP

470 REM DEBUT DU JEU

480 REM CHOIX ALEATOIRE ET UNIQUE

490 RESTORE

500 E=E+1

510 S(E)=RND(87)

520 IF E=1 THEN 560

530 FOR I=1 TO E-1

540 IF S(I)=S(E) THEN 510

550 NEXT I

560 G=S(E)

570 G=G*12

580 U=0:U\$=STRING\$(U,14)

590 GOSUB 1050

600 FOR I=0 TO G

610 READ D\$

620 NEXT I

630 PRINT@418,STRING\$(29,128);STRING\$(1,133+32);

640 PRINT@D\$,D\$:U\$;

650 GOSUB 770

660 IF A=362 THEN FOR I=1 TO 1500:NEXT I:GOTO 490

670 CD=0

680 READ D\$

690 P\$=D\$

700 READ D\$

710 CR=CR+1:CJ=CJ+1

720 U=U+1:U\$=STRING\$(U,143)

730 PRINT@418,R\$;

740 INPUT P\$

750 IF P\$=D\$ THEN A=A+63:GOTO630

760 GOTO 880

770 REM SCORE

780 P1=INT((CJ-1)/100)

790 P2=INT((CJ-P1*100)/10)

800 P3=INT((CJ-(P1*100+P2*10))

810 P4=INT((CJ-100)

820 P5=INT((CJ-P4*100)/10)

830 P6=INT((CJ-(P4*100+P5*10))

840 P1=P1+48:P2=P2+48:P3=P3+48:P4=P4+48:P5=P5+48:P6=P6+48

850 POKE1049,P1:POKE1050,P2:POKE1051,P3

860 POKE1113,P4:POKE1114,P5:POKE1115,P6

870 RETURN

880 REM NON

890 CD=CD+1

900 PRINT@66,"NON";

910 FOR J=1 TO 5:SOUND J,1

920 FOR I=128 TO 143

930 PRINT@33,STRING\$(5,I+32);

940 PRINT@ 65, STRING\$(1,I+16);

950 PRINT@ 69, STRING\$(1,I+16);

960 PRINT@ 97, STRING\$(5,I+16);

970 NEXT I,J

980 PRINT@33,STRING\$(5,128);

990 PRINT@97,STRING\$(5,128);

1000 PRINT@65,STRING\$(5,128);

1010 PRINT@418,STRING\$(29,128);STRING\$(1,133+32);

1020 IF CD=2 THEN A=A+63:CJ=CJ-1:GOSUB 770

1030 IF CD=1 THEN 730

1040 GOTO630

1050 REM DESSIN

1060 CLS

1070 W=4:X1=24:X2=39:Y=0

1080 FOR I=X1 TO X2

1090 SET(I,Y,3):NEXT I

1100 IF Y=30 THEN 1180

1110 FOR I=Y TO W

1120 SET(X1,I,3):SET(X2,I,3)

1130 NEXT I

1140 IF W=30 THEN Y=W:GOTO 1080

1150 IF X2=63 THEN W=W+2:GOTO1080

1160 W=W+4:Y=Y+4:X1=X1-4:X2=X2+4:

1170 GOTO1080

1180 POKE1081,61:POKE1082,61:POKE1083,61

1190 A=47

1200 RETURN

1210 DATA LA,VALLEE,VAL,MIT BAS,VELA,INGURGITE,AVALE,DESCENDIT RAPIDEMENT,DEVALA

,PLANTE ODORANTE,LAVANDE,

1220 DATA ME,PARTIE DU PAIN,MIE,TEIGNE,MITE,PETIT CHAT,MINET,VIVE DELUREE,MATINE

,ETOFFE,ETAMINE,

1230 DATA SI,FLEUR,LIS,PEGLES,LOIS,FAVORISES,LOTIS,TISSUS,TOILES,ASTRES,ETOILES,

1240 DATA LE,UNITE MONETAIRE BULGARE,LEV,REDRESSE,LEVE,POILUE,VELUE,CHAMPIGNON A

SCOMYCETE,LEVURE,ELEVE DES ANIMAUX,ELEVEUR,

1250 DATA RE,SURFACE,ARE,POISSON,RAIE,BRAMER,RAIRE,CHARRUE,ARAIRE,RELATIF AUX TE

PRES,AGRAIRE,

1260 DATA TU,OBJECTIF,BUT,TUYAU,TUBE,MET DEHORS,BOUTE,TERRE DE BRUYERE,TOURBE,TA

ILLER LA VIGNE,ABOUTER,

1270 DATA CA,BRUIT SEC,TAC,FELIN,CHAT,COTE,CHANT,POISSON,TANCHE,PLANTE,ACANTHE,

1280 DATA GE,PERIODE,AGE,COLERE,RAGE,SURVEILLANT,GARDE,CURE,DRAQUE,ATTRIBUER,ADJ

UGER,

1290 DATA RA,BUS,CAR,AIGRE,ACRE,NOUER,LACER,TRANSMETTRE UN MESSAGE,CABLER,FAMILL

E,BERCAIL,

1300 DATA LE,DEPOT,LIE,UNITE MONETAIRE,LIRE,EXEMPT DE TOUTE GENE,LIBRE,TAMIS,CRI

BLE,CHOSE SANS IMPORTANCE,BRICOLE,

1310 DATA RI,STAND,TIR,USAGE,RITE,FEMELLE DU PORC,TRUITE,INITE UN SON,BRUIE,PART

IE DE VETEMENT FEMININ,BUSTIER,

1320 DATA DE,POISSON ROUGE,IDE,ASSISTANCE,AIDE,MAMMIFERE N FEMININ,DAINE,PLAIS

ANTE,BADINE,ANIS ETOILE,BADIANE,

1330 DATA RA,SURFACE,ARE,VICIE,TARE,PLAN,CARTE,TIRER DES TRAITIS,TRACER,GRAND VAS

E,CRATEPE,

1340 DATA OS,HARDI,OSE,FLEUR,ROSE,QUI A DU CORPS,CORSE,PARTIE D UN FUSIL,CROSSE,

RENCONTRES,CROISES,

1350 DATA OR,MASSE DE PIERRE,ROC,ECHANGE,TROC,PARTIE D UN ARBRE,TRONC,S OPPOSE,C

ONTRE,ETENDUE DE PAYS,CONTREE,

1360 DATA ME,PARTIE DU PAIN,MIE,SOMME D ARGENT,MISE,TROUBLES,EMOIS,CADAVRES,MOMI

ES,GROS REGISTRE,SOMMIER,

1370 DATA SI,ARGILE JAUNE,SIL,SABLE MOUVANT,LISE,UNI,LISSE,SOLITAIRES,ISOLES,JOU

E SEUL,SOLISTE,

1380 DATA MI,PARTIE DU PAIN,MIE,REGARDE AVEC ATTENTION,MIRE,MALTRAITE,BRIME,PALI

R,BLEMI,POUR COMBLER UN CREUX,REMBLAI,

1390 DATA RE,COLERE,IRE,SEIGNEUR,SIRE,ESPECE,SORTE,URTICACEES,ORTIES,ISSUES,SORT

IES,

1400 DATA LE,BIERE,ALE,ORGANE DU VOL,AILE,SOUPLE,AGILE,TERRE CUIE,ARGILE,FAIBLE

,FRAGILE,

1410 DATA RA,SURFACE,ARE,GROGNE,RALE,NAMAN,REGAL,ABATTRE DES NOIX,GAULER,PETITE

PILULE,GRANULE,

1420 DATA DE,POISSON,IDE,PLI,RIDE,REPAS,DINER,FRIPON,GREDIN,SURVEILLANT,GARDIEN,

1430 DATA TA,RONGEUR,RAT,VISCERE,RATE,EMPREINTE,TRACE,LOI,CHARTRE,MESURE DE SURFA

CE,HECTARE,

1440 DATA SE,ORIENT,EST,SAISONS,ETES,MESURE DE VOLUME,STERE,OISEAU PALMPEDE,STE

ANE,DE L OUEST MOT ANGLAIS,WESTERN,

1450 DATA AN,ONGULE,ANE,AVANCE SUR L EAU,NAGE,TRAVAIL PENIBLE,BAGNE,TRENPE DANS

L EAU,BAGNE,FLEUR,BEGONIA,

1460 DATA CA,ARME,ARC,ENCLOS,PARC,CONDIMENT,CAPRE,COCHON SAUVAGE,PECARI,DETERMIN

A,PRECISA,

1470 DATA LE,PAREIL,TEL,BOUTIQUE DE BOUCHER,ETAL,MEUBLE,TABLE,CAFARD,BLATTE,POIS

SON D EAU DOUCE,ABLETTE,

1480 DATA LE,TERRE ENTOUREE D EAU,ILE,SECRETE PAR LE FOIE,BILE,PETITE BOULE,BILL

E,BAPPE METALLIQUE,BIELLE,INSECTE,ABEILLE,

1490 DATA LI,MEUBLE,LIT,SUPERPOSE DES POISSONS,LITE,TISSU,TOILE,COULEUR,VIOLET,B

RUTAL,VIOLENT,

1500 DATA NI,ALCOOL,GIN,QUALITE DU FEU,IGNE,TRAIT,LIGNE,VEND DU LINGE,LINGER,BAR

RE METALLIQUE,TRINGLE,

1510 DATA CI,PLAINTE,CRI,ENCAUSTIQUE,CIRE,MENTIONNER,CITER,PRONONCER DES MOTS,DI

CTER,JUGEMENT,VERDICT,

1520 DATA EV,ESPACE DE TEMPS,VIE,BORD D UN FLEUVE,RIVE,VOLUME,LIVRE,FENDULE,REVE

IL,COULEUR,VERMEIL,

1530 DATA RE,TROIS FOIS,TER,FOYER,ATRE,ZIBELINE,MARTE,TITRE D UN AVOCAT,MAITRE,S

UBSTANCE PESANTE,MATIERE,

1540 DATA SE,A LUT,SES,CROCHET,ESSE,ARRETE,CESSE,BRISEE,CASSEE,PERCHE,ECHASSE,

1550 DATA RE,OCEAN,MER,CHEF ARABE,EMIR,ABRASIF,EMERIL,ETETER,ECIMER,ART DE MANIER

L EPEE,ESCRIME,

1560 DATA TA,MANIERE,ART,DEFICIENCE,TARE,PLAN,CARTE,COMEDIEN,ACTEUR,PIECE COMPA

BLE,FACTURE,

1570 DATA IF,MINCE,FIN,INGENU,NAIF,FRUIT DU METRE,FAINE,FROMENT,FARINE,DELICAT,R

AFFINE,

1580 DATA ME,PROPULSEE,MUE,NOMME AILLEURS,MUTE,SORTE DE ROUGET,MULET,EMPUTE,MUTI

LE,ENCOURAGE,STIMULE,

1590 DATA RI,S ESCLAFFA,RIA,SEPARA,TRIA,NEZ,TARIN,TIRE,TRAINE,SOUVERAINE,TSARINE

,

1600 DATA RE,PRAIRIE,PRE,GENITEUR,PERE,OUBLI,PERTE,ALLOUER,PRETER,BAGNER,TRENPE

R,

1610 DATA NE,PROPPE,NET,SOUFFLE,VENT,CESSION,VENTE,AERA,EVENTA,ESTAMINET,TAVERNE

,

1620 DATA RI,COLERE,IRE,PLUS MAUVAIS,PIRE,BOYAU,TRIE,MAUVAIS,PIETRE,SUPORT,TREP

IED,

1630 DATA RE,BRAME,REE,SONGE,REVE,COULEUR EMERAUDE,VERTE,PROUE,ETRAVE,LIEN,ENTRA

VE,

1640 DATA AN,ONGULE,ANE,FEMELLE DU CANARD,CANE,REPRIMANDE,TANCE,PETIT CAHIER,CAR

NET,PART,TRANCHE,

1650 DATA RA,VIA,PAR,CONTRAT ALEATOIRE,PARI,GROUPE,PARTI,EQUIVALENCE,PARITE,BOUC

ANIERS,PIRATES,

1660 DATA ON,BRUIT,SON,ATTENTION,SOIN,ANGLES,COINS,POISSONS,COLINS,MUR DE SEPARA

TION,CLOISON,

1670 DATA UT,ENLEVE LA VIE,TUE,BOITE,ETUI,PARASITE,TIQUE,PETIT PIEU,PIQUET,CARAC

TERISTIQUE,TYPIQUE,

1680 DATA EV,EXISTENCE,VIE,TOURNE,VIRE,CONTENTE,RAVIE,PETIT PLAT,RAVIER,PETITS C

AILLOUX,GRAVIER,

1690 DATA HO,UNITE DE RESISTANCE,OHM,FOYER,HOME,LAI,MOCHE,MANQUER D'OUVRAGE,CHO

MER,COUVERTE DE METAL,CHROME,

1700 DATA RA,RONGEUR,RAT,FOYER,ATRE,BERGER,PATRE,OUTIL DE FORAGE,TREPAN,FILIATIO

N,PARENTE,

1710 DATA LE,BEAU,BEL,SUC DIGESTIF,BILE,SANS ATTACHE,LIBRE,LUIT,BRILLE,ECRITURE,

BRAILLE,

1720 DATA SE,PARTIE DE TENNIS,SET,EXISTEZ,ETES,MALADIE,PESTE,VIF,PRESTE,ACTUEL,P

RESENT,

1730 DATA OS,NOTE,SOL,POISSON,SOLE,MOLECULES,MOLES,COQUILLAGES,MOULES,PRODUIT AL

IMENTAIRE,SEMOULE,

1740 DATA ON,POSSESSIF,TON,EVALUATION,NOTE,POSSESSIF,NOTRE,FAIT VOIR,MONTRE,ETRE

DENATURE,MONSTRE,

Vous voici égaré au fin fond d'un labyrinthe inexpugnable, de 1 à 10 étages. Saurez-vous trouver la sortie? Vous le saurez dès que vous aurez programmé ce jeu en 3D haute résolution et couleurs!!
Mode d'emploi inclus dans le programme.

DRAGON

SOLITAIR

Trois heures pour trouver la solution du solitaire? Chapeau! Mais saurez-vous résoudre aussi facilement le solitaire cubique (donc en 3D) que je vous propose? Mode d'emploi inclus dans le programme.

Francis GROSBAILLOT

```
10 CLS: SCREEN 0,0
20 CLEAR:CLS
30 PRINT @ 99,"BONJOUR"
40 PRINT @ 163,"COMMENT T'APPELLES-TU?"
50 INPUT A$
60 CLS
70 PRINT @ 68,CHR$(177)+STRING$(20,179)+CHR$(178)
80 PRINT @ 100,CHR$(181)+""
90 PRINT @ 132,CHR$(181)+""
100 PRINT @ 164,CHR$(181)+""
110 PRINT @ 196,CHR$(180)+STRING$(20,188)+CHR$(184)
120 REM MUSIQUE: LE FURET
130 A$="L8D;L8G;O3L8A;"
140 B$="O3L4B;O3L8A;O3L8A;"
150 C$="L4D;L8G;L8F+;"
160 D$="L8E;L8D;L8E;L8F+;"
170 E$="L8G;"
180 F$="L4G;"
190 PLAY A$+B$+C$
200 PLAY D$+E$+F$
210 PLAY B$+C$+D$
220 PLAY E$+F$
230 CLS
240 PRINT @ 32,"VOICI UN SOLITAIRE 3 DIMENSIONS"
250 PRINT @ 96,"LES REGLES SONT CELLES DU "
260 PRINT @ 132,"SOLITAIRE ORDINAIRE."
270 PRINT @ 164,"LES PRISES SE FONT SUIVANT LES"
280 PRINT @ 196,"LIGNES TRACÉES SUR LE CUBE."
290 PRINT @ 232,"JE N'ACCEPTÉ PAS LES TRICHÉRIES."
300 PRINT
310 PRINT @ 32,"BONNE CHANCE..."
320 PRINT @ 416,"PRESSE UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
330 G$=INKEY$
340 IF G$="" THEN GOTO 380
350 CLS
360 PRINT @ 32,"POUR ALLER:"
370 PRINT @ 96,"-VERS LE HAUT, PRESSE H"
380 PRINT @ 132,"-VERS LE BAS, PRESSE B"
390 PRINT @ 164,"-VERS L'AVANT, PRESSE A"
400 PRINT @ 196,"-VERS LE DERRIERE, PRESSE D"
410 PRINT @ 232,"-VERS LA DROITE, PRESSE R"
420 PRINT @ 264,"-VERS LA GAUCHE, PRESSE G"
430 PRINT @ 296,"-POUR CHOISIR:"
440 PRINT @ 328,"-LA CASE DE DEPART, PRESSE C"
450 PRINT @ 360,"-LA CASE D'ARRIVÉE, PRESSE S"
460 PRINT @ 392,"-POUR CORRIGER C, PRESSE E"
470 PRINT @ 424,"-POUR ARRÊTER, PRESSE R"
480 PRINT @ 456,""
490 PRINT @ 416,AR$;"",
500 PRINT @ 416,AR$;"",
510 PRINT @ 416,AR$;"",
520 PRINT @ 416,AR$;"",
530 PRINT @ 416,AR$;"",
540 PRINT @ 416,AR$;"",
550 G$=INKEY$
560 IF G$="" THEN GOTO 550
570 DIM X1(25),X2(25),X3(25),X4(25),Y1(25),Y2(25),Y3(25),Y4(25),XX(3),YY(3)
580 PCLS
590 SCREEN 1,0
600 A=16:B=12
610 AX=40
620 AY=54
630 GOSUB 1590
640 FOR I=1 TO 4
650 FOR J=1 TO 4
660 X2(I)=X1(I)+A
670 X3(I)=X1(I)+2*A
680 Y2(J)=Y1(J)+B
690 Y3(J)=Y1(J)+2*B
700 CIRCLE (X1(I),Y1(J)),4
710 CIRCLE (X2(I),Y2(J)),4
720 CIRCLE (X3(I),Y3(J)),4
730 CIRCLE (X4(I),Y4(J)),4
740 NEXT J
750 NEXT I
760 XX(1)=X1(1)+56
770 YY(1)=Y1(1)+28
780 CIRCLE (XX(1),YY(1)),4,0
790 GOSUB 1590
800 N=1
810 H$=INKEY$
820 PRESET (XX(N),YY(N)):PSET(XX(N)-1,YY(N)-1)
830 PSET(XX(N)+1,YY(N)+1)
840 PSET(XX(N)-1,YY(N)-1):PSET(XX(N)+1,YY(N)+1)
850 IF H$="" THEN GOTO 810
860 IF H$="H" THEN GOSUB 1820
870 IF H$="B" THEN GOSUB 1840
880 IF H$="D" THEN GOSUB 1860
890 IF H$="G" THEN GOSUB 1880
900 IF H$="A" THEN GOSUB 1900
910 IF H$="F" THEN GOSUB 1940
920 IF H$="C" AND N=1 THEN GOTO 960
930 IF H$="S" THEN GOTO 800
940 IF H$="R" AND N=2 THEN GOTO 1050
950 GOTO 810
960 REM Y A-T-IL UNE BILLE A C?
970 XO=XX(1)-3
980 YO=YY(1)-1
990 TN=PPOINT(XO,YO)
1000 IF TN=0 THEN SOUND 100,5:GOTO 810
1010 N=2
1020 XX(2)=XX(1)
1030 YY(2)=YY(1)
1040 GOTO 810
1050 REM LA CASE EST-ELLE LIBRE?
1060 R=XX(2)-3
1070 S=YY(2)-1
1080 T=PPOINT(R,S)
1090 IF T=1 THEN SOUND 100,5:GOTO 810
1100 REM LA CASE SE SITUE DEUX CASES PLUS LOIN
1110 IF XX(2)=XX(1) AND (YY(2)=YY(1)+80 OR YY(2)=YY(1)-80) THEN 1170
1120 IF YY(2)=YY(1) AND (XX(2)=XX(1)+80 OR XX(2)=XX(1)-80) THEN 1170
1130 IF XX(2)=XX(1)-32 AND YY(2)=YY(1)+24 THEN 1170
1140 IF XX(2)=XX(1)+32 AND YY(2)=YY(1)-24 THEN 1170
1150 SOUND 100,5
1160 GOTO 810
1170 REM Y A-T-IL UNE BILLE ENTRE C ET S
```

```
1180 XX(3)=XX(2)+XX(1))/2
1190 YY(3)=(YY(2)+YY(1))/2
1200 XP=XX(3)-3
1210 YP=YY(3)-1
1220 TP=PPOINT(XP,YP)
1230 IF TP=0 THEN SOUND 100,5:GOTO 810
1240 CIRCLE (XX(1),YY(1)),4,0
1250 CIRCLE (XX(3),YY(3)),4,0
1260 CIRCLE (XX(2),YY(2)),4,1
1270 SOUND 100,1
1280 GOSUB 1590
1290 GOTO 800
1300 REM DECOMPTE DES POINTS
1310 FOR I=1 TO 4
1320 FOR J=1 TO 4
1330 XO=X1(I)-3:XR=X2(I)-3:XS=X3(I)-3:XT=X4(I)-3
1340 YO=Y1(J)-1:YR=Y2(J)-1:YS=Y3(J)-1:YT=Y4(J)-1
1350 TO=PPOINT(XO,YO)
1360 TR=PPOINT(XR,YR)
1370 TS=PPOINT(XS,YS)
1380 TT=PPOINT(XT,YT)
1390 TU=TU+TO+TR+TS+TT
1400 NEXT J
1410 NEXT I
1420 CLS
1430 PRINT @ 66,AR$
1440 PRINT @ 98,"IL TE RESTE ",TU," BILLES"
1450 IF TU=1 THEN PRINT @ 194,"C'EST EXCELLENT!"
1460 IF TU=1 AND TU=4 THEN PRINT @ 194,"C'EST BIEN, CONTINUE"
1470 IF TU=3 AND TU=6 THEN PRINT @ 194,"FAIS UN EFFORT!"
1480 IF TU=5 THEN PRINT @ 194,"TU ES NUL!"
1490 REM NOUVELLE PARTIE
1500 PRINT @ 386,"VEUX-TU ENCORE JOUER?"
1510 PRINT @ 422,"O/N"
1520 M$=INKEY$
1530 IF M$="O" THEN TU=0:GOTO 580
1540 IF M$="N" THEN 1560
1550 IF M$="" THEN GOTO 1520
1560 CLS
1570 PRINT @ 238,"FIN"
1580 END
1590 FOR K=1 TO 4
1600 X=AX+((K-1)*A)
1610 Y=AY+((K-1)*B)
1620 FOR I=1 TO 4
1630 Y(I)=Y+((I-1)*B)
1640 LINE (X,Y(I))-(X+120,Y(I)),PSET
1650 NEXT I
1660 FOR J=1 TO 4
1670 X(J)=X+((J-1)*A)
1680 LINE (X(J),Y)-(X(J),Y+120),PSET
1690 NEXT J
1700 NEXT K
1710 FOR I=1 TO 4
1720 FOR J=1 TO 4
1730 X1(I)=40+(I-1)*40
1740 X4(I)=X1(I)+3*A
1750 Y1(J)=54+(J-1)*40
1760 Y4(J)=Y1(J)+3*B
1770 LINE (X1(I),Y1(J))-(X4(I),Y4(J)),PSET
```

Suite page 63

DRAGON

DES LOGICIELS POUR VOS MACHINES

CANON X-07, CASIO PB-700 et OLIVETTI M10 ont deux points communs intéressants: d'abord ce sont de terribles petites machines qui n'ont pas grand chose à envier aux grandes et ensuite SHIFT EDITIONS a créé spécialement pour elles un ouvrage de "JEUX ET PROGRAMMES". Vous y trouverez des programmes tout faits à entrer dans vos machines. Utilisez-les tels quels ou améliorez les pour en faire vos programmes.

CASIO PB-700 JEUX ET PROGRAMMES



Sommaire CANON X-07

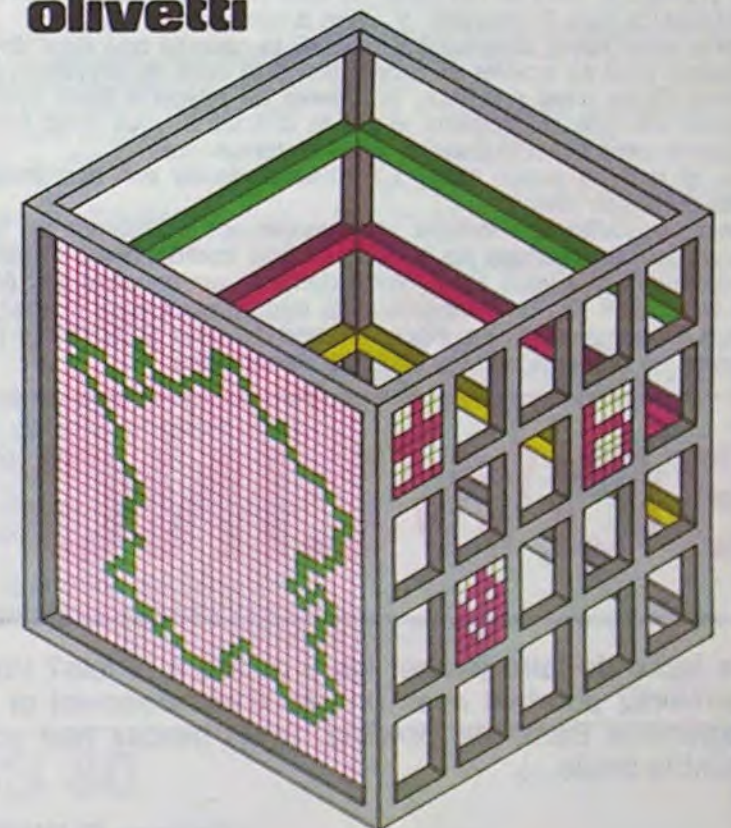
ARDOISE MAGIQUE	1
ASTRAL	3
BANQUE	12
BIBLIOTHEQUE	16
BIORYTHMES	20
CALENDRIER	23
CONVERSION D'ANGLES	30
CONVERSION DE COORDONNEES	32
DERIVATION	38
EAO	38
EQUATION DU 2 ^e DEGRE	42
FACTURES	44
FLECHETTES	48
FONCTIONS COMPLEMENTAIRES	51
GALION	54
HARD COPY	58
HISTOGRAMME	60
IMPOTS	62
INTEGRATION	64
INTERPOLATION	66
INVERSE	69
LOTO	72
MATRICES	75
MESSAGE DEFILANT	82
PENDU	83
POKER	87
PRINT = L PRINT	93
RACINE DE POLYNOMES	94
SUITE LOGIQUE	96
SUPPRESSION DE LIGNES	100
SURFACES ET VOLUMES	101
TERCE	109
TIME	113
TRACE DE COURBES	114
TRI ALPHABETIQUE	118
TRI NUMERIQUE	120
TRIS	123

Sommaire CASIO PB-700

* AGENDA	2
ATTENUATEURS	5
BANQUE	7
BATAILLE NAVALE	12
CALCUL D'INTERETS ANNUELS COMPOSES	14
CALCUL D'UN RESSORT HELICOIDAL	16
CHASSE AUX SOURIS	18
CHIFFRES MELANGES	20
COMBINAISONS ET PERMUTATIONS	22
EQUATION A TROIS INCONNUES	25
EQUATION DU TROISIEME DEGRE	27
FACTEUR PREMIER PGCD, CALCUL DU RESTE	29
FACTURE	31
FILTRE PASSE BANDE ACTIF	34
FILTRE PASSE BAS ACTIF	35
FILTRE PASSE HAUT ACTIF	36
FRACTIONS	37
* FRANCE	39
* HISTOGRAMMES LINEAIRES	43
IMPEDANCE DE CIRCUIT EN RESONANCE	46
IMPEDANCE DE CIRCUIT EN SERIE OU PARALLELE	47
IMPOTS	48
* INVENTAIRE	54
JEU DE LA DERNIERE PIERRE	54
JEU DE NIM	55
* MATRICES	58
NAVIGATION EN GRAND CERCLE	65
OBSERVATION ASTRONOMIQUE	67
OPERATION SUR LES NOMBRES COMPLEXES	69
PAYE	71
PENDU	74
PLAN DE CREDIT	78
POUTRE EN PORTE A FAUX FIXEE AUX DEUX EXTREMITES	80
PREVISION DE CHIFFRES D'AFFAIRES	82
REMBOURSEMENT D'UN EMPRUNT	84
RESOLUTION DE POLYNOMES	86
* SURFACES ET VOLUMES	88
TENNIS	97
* TERCE	99

MIO olivetti

JEUX ET PROGRAMMES



Sommaire OLIVETTI M-10

ARDOISE MAGIQUE	2
BANQUE	4
BIORYTHMES	9
CALENDRIER	16
CHIFFRES ET LETTRES	19
CLASSEMENT ALPHABETIQUE	25
CONVERSION D'ANGLE	27
CONVERSION DE COORDONNEES	29
DATES	33
EQUATION DU SECOND DEGRE	37
FACTURE	39
FINANCES	45
FRANCE = EFNCRA	48
GESTION DE FICHIERS	51
HEURE INTERNATIONALE	56
HISTOGRAMME	58
IMPOTS	61
INTERPOLATION	71
JACKPOT	74
LABYRINTHE	77
LOTO	83
MAILING	86
MATRICE	89
PAYE	97
PENDU	103
PREVISION DE CHIFFRES D'AFFAIRES	107
STOCK ET REAPPROVISIONNEMENT	110
SURFACES ET VOLUMES	113
TERCE	120
TOUR DE HANOI	124
TRI NUMERIQUE	127
TRIS	130

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

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal
Ville

CANON X-07 95,00 F ☐
126 pages 148 x 210
CASIO PB-700 65,00 F ☐
102 pages 148 x 210
OLIVETTI M-10 95,00 F ☐
133 pages 148 x 210

REGLEMENT joint ,00 F
chèque ☐ CCP ☐
DATE : SIGNATURE :

58

59

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS TI99/4A + Basic étendu + 32 K RAM + joystick + module jeu Parsec + 4 livres de programmes et 2 sur l'utilisation du TI99 + 1 K7 jeux divers : 3000 F. **VENDS** également un éditeur assembleur pour TI99: 500 F. Olivier BRUNESSEAU 33 rue Charles de Gaulle 89600 SAINT FLORENTIN. Tel: (86) 35 23 16. (le soir) ou (86) 35 09 04 (heures bureau).

VENDS Ordinateur de jeux VI-DEOPAC + 12 K7 (liste sur demande contre un timbre à 2 F.) Prix intéressant à débattre. Hubert PHILIPPON Tel: (43) 81 95 70.

VENDS VIS Pal : 1300 F. + carte couleur (PS 2000): 750 F. + GP 100 VC (12/83): 2000 F. + magnéto : 300 F. + cartouches, K7 + autoformation Basic: 250 F. bon état. L. LARSONNEUR 28 bld E. Genevoix 93230 ROMAINVILLE.

VENDS TI99/4A (1983) + prise Peritel + magnéto K7 + jeux et programmes sur K7 + 5 modules jeux (Parsec, Munchman...) + livres divers sur TI99. madame CAMARA, 3 rue des Marchands 09000 FOIX. Tel: (61) 65 04 75.

VENDS PC 1500 + CE 150 (état neuf) + magnéto (Continental Edison MC 8031 connectable sur l'ensemble). (valeur 4400 F.) vendu 3500 F. Gilbert GUE-NARD. Tel: (6) 494 46 55.

VENDS ORIC 1 48K + alimentation + prise peritel + manuel d'utilisation (sous garantie) + 20 K7 de jeu. Le tout 2500 F. Christophe HERBAUT 70 rue Victor Hugo 62800 LIEVEN. Tel: (21) 70 16 42 (le midi ou après 18 H).

VENDS pour TI99/4A Manuel Editeur/Assembleur origine : 200 F. Alain PERRY Tel: 526 60 17.

VENDS VIC 20 SECAM (28/7/83) + Ext. 8K + Auto Form. + cart. jeu (Oméga Race) + Quizmaster + K7 jeux (Blitz, Flipper, etc...). Le tout 1800 F. **VENDS** moniteur PHILIPS Ambre (01/84) très peu servi. (Valeur 1802 F.) vendu 1300 F. Monsieur BORDENAVE Camping Pont Rean 35580 GUICHEN.

VENDS ZX 81 + Extension 16K + clavier ABS. le tout sous garantie (3/84): 850 F. Grégoire GROSJEAN 13 rue du Coteau 31130 BALMA. Tel: (61) 24 34 67. (Entre 19 H et 20 H).

CHERCHE possesseur d'un CANON X07 connaissant langage machine et localisation mémoire écran pour échange programme. S'adresser à C. ARCHAMBAULT 5K avenue du Gal de Gaulle 69300 CALVIRE. Tel: (7) 808 60 03.

VENDS TI99/4A bon état + cordon K7 + K7 basic par soi-même + Foot + Parsec + livres: 1400 F. Christian AUBRY 27 rue Charles Nodier 25000 BESANCON.

VENDS CANON X07 16K + 3 livres programmation + programmes garantie jusqu'à 85: 2550 F. Cédric BURDET Tel: 763 35 07.

VENDS TI99/4A + Basic Etendu + Magnéto + K7 TEXAS + Cable + Peritel + cartouches jeux : Parsec, Carwars, Connect 4, Black Jack et Poker + très nombreux programmes sur K7 + 4 revues 99 magazine + nombreux livres sur TEXAS et programmes + Initiation au langage Assembleur. le tout 3500 F. J. Paul GRANGER 23 rue de Libéron 77580 CRECY LA CHAPELLE Tel: 266 28 30 poste 3740 (heures bureau).

VENDS pour ORIC 1 : ORION 50 F., Manoir du Dr Genius 70 F., Oric-Base 80 F., Livres "ORIC pour tous", "30 programmes pour ORIC 1", "Tout savoir sur Oric": 40 F. chaque. revue "Mic'oric" trois numéros: 15 F. pièce. J. Pierre CHERRIER Tel: (3) 074 11 53 (après 19 H).

VENDS ORIC 1 48K (1/84) + peritel + alim. + manuel + livre ORIC pour tous + K7 démo. Vendu 2200 F. Georges HUE Tel: 883 93 73 (après 18 H).

VENDS manuel langage machine PC 1500 : 100 F. Découvrez le Sharp PC 1500 (2 tomes) : 100 F. Assembleur/ Désassembleur PC 1500 : 150 F., Jeux et programmes CANON X07 : 70 F. Monsieur GARRIC. Tel: (56) 97 19 42.

VENDS Sharp PC 1500 : 1200 F. CE 159 (module 8 Ko RAM protégeable): 700 F. + papier CE 150 + Livres (4) + malette: Le tout 2300 F. **VENDS** interface pour DOT Matrix APPLE, permet la copie d'écran graphique directement au clavier: 700 F. Cherche contact APPLE II. Monsieur LEMOINRE Joel 2 rue Albert Leyge bat. 28 esc. 2 95340 PERSAN.

VENDS Sinclair ZX 81 sous garantie avec alimentation et cordons + 7 livres "Initiation programmes et jeux" (valeurs 980 F.) Vendu 600 F. Monsieur AURIOL Tel: 763 76 14 (bureau) ou 534 85 27 (dom.).

VENDS TI 99/4A : Console (02/83) + ext. 32K externe + synth. Parole + Magnéto TEXAS + poignées jeu + Basic étendu + mini mém. + gestion Privée + Gest. Fich. + statistiques + munchman + parsec + TI Invaders + Mash + Othello + Echecs + Wumpus + Speech Editor + music Maker + module Aventure (3 K7) + return to Pirate's Isle + programmes divers (listings et K7) + livres + revues diverses (Valeur 8700 F.) Vendu 5000 F. à débattre. Monsieur MELISSON 1 allée Mozart 95100 ARGENTEUIL.

VENDS TI99/4A + magnéto et cable Ext. Basic + 3 modules + manettes + Basic par soi-même + 5 livres pour TI (programmes) : 2800 F. François STAVAST 17 Colombier Lanore 63200 RIOM Tel: (73) 38 17 93.

VENDS TI 99/4A sous garantie bon état + Cable K7 : 1100 F. à débattre. / manettes et nombreux programmes (infogrammes, Softi) disponibles séparément. Tel: (67) 76 40 68.

VENDS COM. VIC 20 (juillet 83) + lecteur K7 (VIC 1530) + Super Extender + Cartouche jeux + 1 manuel "La conduite du VIC 20" Le tout 2500 F. Antoine ADAM 5 rue St Michel 67000 STRASBOURG.

VENDS VIC 20 (11/83) sous garantie. SECAM + Magnéto + module + joystick + K7 jeux et autoformation Basic + K7 Super Expander (graphic et 3K) et Forth + 4 livres. le tout état neuf : 2700 F. (à débattre). Sébastien PITROU 35 rue du Champs de Mars 75007 PARIS Tel: 555 07 03.

VENDS TI 99/4A + interface N/B + basic Etendu + Synth. Vocal + manettes + iner. Cas. + parsec + Munch + Wump + Invader + aventure (2 cas) + retour pirate (neuf) + Lunar Lander (neuf) + Tombe du Sorcier + 40 programmes + livres + revues. (valeur 6200 F.) vendu: 4200 F. Michel SPTE-PHANE Tel: 368 24 49 (19 H).

VENDS HP 41C + Module Horloge + imprimante HP 82143A + 5 rouleaux + manuels + programmer HP 41 du PSI. le tout 4000 F. Etienne RICHARD Marand 71460 JONCY. Tel: (85) 96 20 65 (après 20 H).

TI 99 VENDS Ludothèque : Mini Mem + manuel Français + 4 programmes: 1000 F. + Synth. Vocal + Speech Edit. : 800 F. + 16 modules Texas, Romox, Funware : 150 à 250 F. Yves LABORDE 29 rue de Macon 93160 NOISY LE GRAND. Tel: 304 39 06.

VENDS TO7 + K7 Basic avec manuel + K7 Trap + K7 Pictor + 2 manettes de jeu + magnéto K7 THOMSON + programme Basic : 3000 F. (garantie 6 mois). Yves DURAND Tel: (3) 955 77 80. (le soir)

VENDS "La pratique du ZX 81" tome 1 et 2 : 100 F. J.C. FAILLAT 21 rue de Rebas 77160 PROVINS.

VENDS ORIC 1 48K (janv.84) de base + livres: 200 F. Michel RAGUILLEAUX Tel: 523 05 41 (journée) ou 836 70 57 (le soir).

VENDS ORIC 48K état neuf + 250 programmes. Prix à débattre. R. COSTELLO 70 avenue Picasso Dame de Calas 13480 CALAS.

VENDS TO7 + K7 Basic + 2 livres + Pictor + Trap. (valeurs 4120 F.) vendu 3300 F. sous garantie 5 mois. Bertrand LEISER 2 rue Franklin 66000 PERPIGNAN. Tel: (68) 34 72 14.

VENDS console Colecovision avec Venture, Zaxxon, Donkey kong et Looping. Garantie jusqu'à décembre 84: 2500 F. Sylvain BIHAN 56 rue Louise Michel 78200 MANTES LA VILLE. Tel: (3) 092 72 99.

VENDS Intellivision matel + 5 cartouches (Frog Bog, triple action, carnival, donkey kong, roulette): 1700 F. Eric DESPLANCHES 67 rue de la Fougère, LEVIS ST NOM 78320 LE MESNIL ST DENIS. Tel: 461 01 21.

CHERCHE pour PC 1500A connexion magneto K7 fiable ou CE 150 très bas prix. Benoît LE-PRETTE 67 rue Bonnelais 92140 CLAMART.

VENDS CANON X07 + ext. 8K XR100 + cordon magnéto + adapt. secteur + ext. vidéo Peritel X 720 + adapt. secteur + nombreuses K7 (jeux et utilitaires). (Valeur totale + 5600 F.). Vendu 4000 F. Jean Philippe, tel: 254 07 12.

VENDS ZX 81 (janv.84) + 32 Ko (mars 84) + 30 logiciels sur K7. le tout 1500 F. Rémi TOU-RON 32490 MONFERRAN-SAVES (GERS). Tel: (62) 69 83 95 (avant le 10/08 à 13H) ou le (62) 07 86 15 (après le 10/08).

VENDS TI99/4A état neuf encore 6 mois garantie + K7 + manettes jeux + 2 modules + 2 livres programmes + le tout 2000 F. Henri SCHAJOIR rue de l'Eglise LOBSANN 67250 SOULTZ SOUS FORETS. Tel: (88) 80 62 97.

VENDS TI99/4A bon état. Prix à débattre. + 60 programmes + interface SECAM/UHF. Pascal LE CONTE 11 rue Micolon 94140 ALFORTVILLE. Tel: 378 68 67.

VENDS module pour TI99/4A. BLASTO et MUNCH MAN. le tout 350 F. En bon état. Thierry VACHEZ. Tel: (93) 43 20 99.

VENDS console TI99/4A + K7 + prise PERITEL + transfo + manettes TEXAS + manettes ATARI + adaptateur + module de voix + logiciels : Extended Basic, Gestion de fichier, Music maker + TI Invaders, Parsec, Rabbit trail, Munchman, MASH, Bugtime, Hunt the wumps, The attack, Car wars, Football, Poker, Chisholm trail, Zcrozap, Adventure + Beginning Grammar, Addition and Subtraction 1 et 2, Early Reading, Alien Addition + K7: King Kong, Autoroute, Tractor's folies, La tombe du sorcier + 3 K7 TI + 3 livres "programmes et jeux pour TI99/4A". Prix 5.500 F. Giuseppe RONCA 31 rue des Abbesses 75018 PARIS. Tel: 291 32 41.

VENDS TO7 sous garantie + basic + magnéto K7 + manettes et contrôleur de jeu + Dingo + Chasseur oméga + K7 de jeux divers + 2 livres (valeur 4 875 F.) Vendu 3.000 F. Fred DALLO 40 rue Foch 54190 VILLERUPT.

VENDS ZX 81 + Clavier PRO + 32K + imprimante SINCLAIR + Alim. + 110 programmes/K7 + 5 K7 SINCLAIR + Invaders + Etudes pour ZX (2 tomes) + 70 programmes ZX 81 + langage machine + 7 numéros de ORDIS + offre 26 numéros de L'OI et MICRO SYSTEMES. Le tout 2 000 F. Jacques Tel: 836 23 82 (après 18H).

VENDS TI99/4A Déc.83 garantie + cable magnéto + Blasto, Othello, Invaders, Connect Four, Jeu vidéo 2 + manuel Assembleur + Manuel Mini-mémoire + livres "50 programmes TI99", "Jeux et programmes pour TI99" tome 1, 2 et 3. "les classiques du jeu sur votre Texas". Tel: 525 34 18. Demander Alain.

VENDS TI58 C (programmable) + alim. + 5000 programmes (modules bibliothèque) + Norm-breux programmes en tous genres; Le tout 530 F. Antoine RODOLPHE 11 rue de la Rive 69120 VAULX EN VELIN.

VENDS TO 7 (fin dec. 83) + mémo 7 Basic + Pictor + Trap + Atonium + lecteur enregistreur K7 + extension 16K + manettes jeux + son + 6 livres + 30 programmes divers. le tout sous garantie : 5.500 F. Joelle CATY 81330 YERRES. Tel: 948 22 08.

VENDS ZX 81 1K avec repeat réglable, touches sonores, alimentation plus puissante, le tout dans un coffret alu dimensions 400 X 350 X 110-35 mm, muni d'un clavier de 43 touches type calculatrice. Avec cordon secteur, fil K7, fil TV, manuel d'utilisation et 50 programmes. le tout d'une valeur de 995 F., vendu 630 F. **VENDS** Ordi 5 n° 1 à 4: 16 F. pièce, Echo Sinclair n° 1: 15 F., Ordinateur de poche n° 1, 2, 5 et 7: 7F. pièce. Servais MAUSS 13 rue de Trioux 54150 AVRIL. Tel: 246 30 90.

VENDS TRS 80 mod 1 niv.2, 16K + moniteur + magnéto + livres + 3000 F. de programmes + connecteur Joystick. Le tout 3500 F. Yves BURGALIERES 28 rue Dupont de l'Eure 27400 LOUVIERS. Tel: (32) 40 45 26.

VENDS ORIC 1 48K + Alim. + cordon + manuel de programmation : 1800 F. environ. Jean Pierre BORDES tout BV Appt 91 14 rue M. Proust 28200 CHATEAUDUN. Tel: (37) 45 95 05.

VENDS console TI99/4A + module PERITEL + module Secam + cable magnéto + magnéto + manettes de jeu + 6 modules dont échecs et basic étendu + revues. Le tout 3200 F. Alain SPERANZA Tel: (42) 52 02 16.

VENDS pour Oric 1 Manoir du Dr Génies: 90 F. + Galaxion 50 F. Thierry REDUREAU 10 rue du Touquet 72190 COULAINES.

VENDS TO7 + Mémo 7 basic + lecteur K7 + Pictor + Budget familial + 4 livres programmes + programmes sur K7: 3200 F. B. DESCHAMPS 21 rue des Guerres 45600 SULLY SIL. Tel: (38) 36 54 49 (après 18h).

VENDS pour ATARI 2600 2 cassettes KANGAROO : 250 F. YAR'S REVENGE: 150 F. Demander Stéphane au 16 (80) 21 48 74 (après 17H).

VENDS TI99 + mini mémoire + manettes de jeux + magnéto + nombreux livres + K7 de jeux : 2800 F le tout sous emballage et garantie. Daniel BLIN 16 rue du Sergent Mabilot 93140 BONDY

VENDS ORIC 1 (48 Ko) + Cable Peritel + alim. Pertiel + manuel + Oric pour tous + 15 programmes de jeux. Le tout en bon état. Prix à débattre. Bruno ALEXANDRIAN tel: (42) 70 04 73.

VENDS TO7 (11/83) + basic + enregistreur + manettes + extension 16K + module Logidoc + 2 livres + 8 logiciels de jeux + nombreux programmes: 3800 F. Tel: (35) 86 91 71.

ACHETE pour TI99/4A unité intégrée de diskette et carte contrôleur de diskette. Ph. STUM Résidence de l'Ara avenue Emile Hugues 06140 VENCE.

VENDS ZX 81 16 Ko + clavier + Reset + K7 programmes + logiciels + livres + divers: 800 F. Pour ZX 81 16 Ko RAM CMOS Sauvegardée: 450 F. Pour VIC 20 module couleur PAL/SECAM PS 2000: 400 F. Monsieur ROUDIER Tel: 016 21 33.

VENDS TI 99/4A + poignées de jeu + minimem + TI CALC + cable K7 + magnéto + livres + K7: 4500 F. Michel CONRAUD Montmart Roye - DOGNEVILLE 88000 EPINAL.

CREATION CLUB MICRO "Par les Fils du Dragon" 27 rue de Montignies 6060 GILLY BELGIQUE. Tel: 071 41 13 17.

VENDS pour TI99/4A Extension 32 K (boîtier périphérique inutile): 1800 F. à débattre (acheté



2250 F. fév. 84) **VENDS** moniteur B-Vidéo N/B (avec prise Peritel) THOMSON TO7: 900 F. à débattre. Patrice GIANI Tel: 725 21 84.

VENDS ORIC 1 48K (01/84) complet + K7 jeux + guide de l'Oric: 1900 F. Sylvie GUILBERT 11b rue Elysée Reclus 93 AU-BERVILLIERS Tel: 839 95 04 (après 19 H).

VENDS TO7 bon état + Extension mém. 16K + magnéto + ext. Synthétiseur de son/ jeu + 2 manettes + mémo 7: Basic-Trap + 2 manuels Basic TO7 + K7 Chasseur Oméga (valeurs 7500 F.) Vendu 5000 F. Monsieur LATIL 9 av. G. Cavaignac 94100 SAINT MAUR. Tel: 886 79 82.

ACHETE pour TI99/4A Boîtier d'extension (PHP 1200) seul en bon état 750 F. environ. **ACHETE** manuel d'utilisation du Basic Etendu. **ACHETE** n° 4 5 6... de "99 magazine". Bas prix. **VENDS** carte d'extension mémoire 32K neuve, emballage d'origine pour TI99: 800 F. environ. Guy OYELLO 21 rue A. France 81400 CARMAUX. Tel: (63) 36 49 53.

VENDS TO7 complet bon état comprenant UC + basic + disquette (sous garantie) + K7 + poignées de jeu + extension 16K + Secam + livres + logiciels (valeurs 12000 F.) vendu 9500 F. Tel: (80) 43 19 41.

RECHERCHE COM.64 + livres. Denis AUPLAT Allée des Pinsons La Colline Bâtiment D appt 122 49300 CHOLET.

VENDS livres TI99/4A "50 programmes TI99": 50 F. "Jeux et programmes pour TI, tome II": 110 F. Pour COM.64 et S/DX 64: "Pratique du Commodore 64": 80 F. et "Initiation Basic": 75 F. Ou le tout pour 300 F. Christophe SCHUO 192 avenue de Strasbourg 54000 NANCY. Tel: 332 01 69 (17 H).

VENDS K7 ATARI Kangaroo neuve, encore sous emballage: 350 F. Olivier LEVAN 16 rue Schweitzer 71000 MACON. Tel: (85) 38 29 32.

VENDS imprimante MCP 40 état neuf, 4 couleurs, graphique + 2 manuels + crayons. Bruno BOUCHAUD 24 rue de Vouneuil 86000 POITIERS prix à débattre.

RECHERCHE pour TI99/4A module "Beginning Grammar" et autres apprentissage anglais + K7 test de maths et physique. Tel: (75) 51 04 45.

VENDS AQUARIUS + mini expander + manettes + cartouche de jeux (valeurs 1750) Vendu 1250 F. Pascal MERCIER 237 38 13.

VENDS TI99/4A + 5 jeux + manettes jeux 1500 F. le tout. Stéphane ROUSSANGE. Tel: 237 54 99.

VENDS TI99/4A (dec.83) sous garantie cable Magnéto + manettes jeu + terminal Emulator II + Football + Blasto + jeux vidéo 2 + connect Four + invaders + Othello + manuel assembleur + Manuel mini-mémoire + 50 programmes TI99/4A + Jeux et programmes Tomes 1, 2, 3 + "les grands classiques du jeu pour votre TI99" + 99 magazine 1 à 4 et K7 2, 3, 4, A, B, C, D de 99 magazine. Alain DUPUY Tel: 525 34 18.

VENDS TI99/4A (12/83) Peritel + cable K7 + manettes + mods JAWBREKER - BASIC par soi-même + Introduction TI99 (1 et 2) + manuel TI99 + assembleur: 1900 F. Monsieur DECARPENTRIE 15 rue Prad Er Logodenn 56300 PONTIVY.

VENDS TO7 (bon état année 83) + Pictor Basic + magnéto + 7 livres (valeurs 6216 F.) Vendu 3500 F. Monsieur GRIMAL 39 bld Gambetta 72200 LA FLECHE. Tel: (43) 94 02 31.

VENDS TI99 (Dec.83) sous garantie, prise Peritel, manettes de jeu, Basic Etendu, Jeux: Parsec, The Attack, Carwars. Olivier FOUCHER Tel: 772 06 51. poste 292 (heures bureau).

VENDS imprimante Sinclair pour ZX 81 et Spectrum + 3 rouleaux de papier + 2 livres neufs sur le ZX 81 + nombreux programmes + Assembleur: 650 F. Yan SOU-FLET Tel: (94) 87 15 50.

VENDS ORIC 1 48K avec module N/B et Alim. Peritel incorporé + Alimentation + cable Peritel + cable K7 + Manuel en français + programmes + Cordon TV UHF. le tout 2000 F. Didier GILLES 5 rue Lavoisier 91350 GRIGNY.

VENDS Micro ordinateur portable autonome CANON X07 8 Ko parfait état. Sous garantie + 3 manuels + cordon magnéto + adaptateur secteur + livre "Jeux et programmes". (Valeur 2500 F.) Vendu 2000 F. Monsieur MI-MEUR 18 rue D.Casanova 78210 SAINT CYR L'ECOLE. Tel: 045 45 60 (après 18 H 30).

ACHETE pour TI99/4A Boîtier d'extension périphérique : 750 F. + carte d'extension mémoire 32 Ko : 750 F. J. Maxime DEL-MESSIERI Tel: (76) 31 85 90.

VENDS TI99/4A (1983) bon état avec B. Etendu + mini mémoire + module TI Invader, Football, Othello + Joystick + Cordon K7 + boîte extension et extension 32K + nombreux livres dont "Initiation à l'Assembleur du TI99/4A". Le tout 4000 F. Possibilité vente au détail. Eric RE-AUDIN 20 allée d'Eck 33140 CADAUJAC. Tel: (56) 30 72 33.

VENDS Oric 1 64K entre 1800 F. et 2200 F. avec ou sans K7. A. LE BER Tel.: 955 35 76 (à partir de 20 H).

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (8 Ko RAM protégée): 700 F. + 4 livres + papier CE 150 + Stylos CE 150 + malette. Le tout 2470 F. **VENDS** carte interface II pour APPLE II et APPLE DMP, permet la copie d'écran graphique au clavier: 700 F. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyre Bat. 28 Esc. 2 95340 PERSAN.

VENDS console TI99/4A (nov. 83) + cordon magnéto + manettes + module TI Invaders: 1500 F. Magnéto K7 Thomson compatible: 500 F. Modules jeux 100 F à 150 F. à débattre. J. Claude SHUSZLER 42 route de Parentignat 63500 ISSOIRE. Tel: (73) 89 35 60.

VENDS TI99/4A + extended basic + joysticks + manuels + caibies, très peu servi: 2000 F. Bernard MAJCHER. Tel: (20) 47 15 93 (après 19 H).

VENDS SHARP PC 1500 + Imprimante 4 couleurs + mémoire 8 K + chargeur + housse: 3200 F. Monsieur ROSSI. Tel: 758 13 13 poste 4267 (heures bureau).

VENDS CANON X 07 neuf + documentations + livres de programmes: 1800 F. Monsieur MILLET. Tel: 806 63 01.

CHERCHE lecteur de Disk + Dos et joystick pour MPF II. Faire offre à J. Paul CHAMOU-LEAU 12 Lot. Simon 40270 GRENADE SUR L'ADOUR. Tel: (58) 45 18 78.

TUNNEL

En cette année d'Alastor 2234, vous n'êtes qu'un piètre trafiquant de pollen vénusien, séjournant actuellement dans une des nombreuses mines de sel d'Orion. Grâce au ciel, après avoir habilement déjoué la surveillance d'un garde, vous êtes parvenu à entrer en possession, vous et vos compagnons, d'un vaisseau d'approvisionnement. Néanmoins, pour vous échapper de

la mine la tâche sera rude, car vous ne pouvez emprunter les canaux habituels de circulation, ceux-ci étant soumis à plusieurs contrôles stricts.

Ainsi, il ne vous reste plus qu'à emprunter un des passages désaffectés. Tâche impossible, prétendent certains, mais ce serait sans compter vos talents de pilote.

Stéphane DOCZEKALSKI

Après RUN fatidique, apparaît une courte présentation, suivi d'un petit générique musical. Si celui-ci n'est pas de votre goût vous n'êtes qu'un ignare, et vous pouvez presser une touche quelconque. Il vous est ensuite demandé votre niveau de difficulté, proportionnel

au nombre de tableaux, à la taille des stalagmites (et mites) ainsi qu'au nombre d'obstacles.

Enfin, après ces préliminaires, voici que se dessine le tunnel, ainsi que le point représentant votre vaisseau. Celui-ci s'oriente à l'aide des touches de curseur haut et bas. Lorsque se présente devant vous un obstacle que vous ne pouvez aucunement éviter, il vous reste la possibilité de le détruire à l'aide d'un missile (nombre limité) en pressant la touche espace (attention, plusieurs pressions seront peut-être nécessaires, car le code interne de la touche n'est pas retenu).

Est-il nécessaire de le préciser, le fait de se précipiter sur un stalagmite détruit votre vaisseau, de même que l'action de tirer, alors qu'aucun obstacle ne se présente, provoque l'explosion de votre vaisseau.



```
7 DEFINTA-Z:CONSOLE,,0,0:A=RND(O):GOSUB3700
8 FORAA=STOTASTEP-1
9 NI=AA+5
10 CLS
20 Y=15-(NI/2)
25 FORX=OTO119
30 PSET(X,Y):LINE(X,Y-1)-(X,O)
35 A=X:B=Y+NI:PSET(A,B):LINE(A,B+1)-(A,31)
40 ZZ=INT(RND(1)*2)+1
41 IFQ=OTHENSOELSECC=INT(RND(1)*20)+1:IFCC=5THE
NLINE(X,Y)-(A,B):GH=B-YELSE50
42 WA=INT(RND(1)*GH)+1:PRESET(X,WA+Y):PRESET(X,
WA+Y+1)
50 ONZZGOTO100,150
60 NEXT:GOTO200
100 Y=Y-TI:IFY<2THENY=1
110 NEXT:GOTO200
150 Y=Y+TI:IFY<NI>30THENY=(30-NI)
160 NEXT
200 X=X-Y+15
210 X=X+1
220 PSET(X,Y):PRESET(X2,Y2)
225 X2=X:Y2=Y
230 C=POINT(X+1,Y)
231 AS=INKEYS:IFAS=" " THENGOSUB500
235 IFX=1+19THEN400
240 IFC<0THEN300
250 A=STICK(1):IFA<1ANDC<5THEN210
260 IFA=1THENBEEP200,1:Y=Y-1:GOTO210
270 BEEP100,1:Y=Y+1:GOTO210
300 FORI=1TO5:BEEP(2000+I*10),1:CIRCLE(X,Y),I:NE
XT
304 FORI=1TO600:NEXT
310 FORI=1TO100:NEXT:VI=VI-1:AA=AA+1
320 IFVI<1THEN2000
326 CLS:LOCATEO,0:PRINTSTRING(20,"*"):LOCATEO,
3:PRINTSTRING(19,"*")
```

```
327 LOCATEO,1:PRINT* MUNITIONS :*(MI:PRINT* N
BRE DE VIES :*(VI)
328 LOCATE19,1:PRINT* *:LOCATE19,2:PRINT* *:
329 FORI=1TO1000:NEXT
330 NEXTAA:GOTO1000
330 END
400 PRINT:PRINT* B R A V O !!!!!*
404 FORI2=1TO3:FORI=20TO26:BEEPI,1:NEXTI:NEXTI2
410 FORI=1TO100:NEXTI:NEXTAA:GOTO1000
500 BEEPI,2:X2=O:MI=MI-1:IFMI<1THENMI=O:BEEP1000
,5:X=X-1:RETURN
510 X2=X2+1
530 PSET(X+X2,Y):IFX2=1THEN550ELSEPRESET((X+X2)
-1),Y)
540 DD=POINT(X+X2+1),Y):IFDDTHEN570
541 IF(X+X2+1)>118THENX=X-1:PRESET(X+X2+1,Y):X
=X-1:RETURN
542 IF(X+X2+1)>118THENPRESET(X+X2,Y):RETURN
550 GOTO510
570 FORI=-3TO3:FORJ=-3TO3:PRESET(X+X2+I,Y+J):I
FX+X2+I>117THENRETURN
572 BEEP1000+(I+J)*100,1
574 NEXTJ:NEXTI
580 PSET(X,Y):RETURN
1000 Q=Q+1:IFQ=1THEN1010ELSE6
1010 CLS:PRINT* B R A V O !!!!!:PRINT* Vous ave
z reussi*:PRINT* A vous echapper !!!!!
1012 PRINT* Vous etes libre !!!!!
1013 IFM<5THENEND
1015 FORI=1TO600:NEXT
1020 TI=2:FORAA=9TO5STEP-1:IFAA<5THEN9ELSEM=O:G
OTO10
2000 BEEP500,5:BEEP600,5:BEEP560,5:BEEP500,5:BEE
P750,5
2010 CLS:PRINT* P E R D U !!!!!:PRINT* Ce vai
sseau*:PRINT* contenait*
2020 V=INT(RND(1)*500)+1:PRINT* *V*passagers !:
```

```
2030 IFINKEYS=" "THEN2030
2050 CLS:PRINT:PRINT*Une autre partie *:PRINT*
(O/N)*
2070 NS=INKEYS:IFNS<>"O"ANDNS<>"N"THEN2070
2080 IFNS="O"THENGOSUB5000:GOTO8
2090 CLS:PRINT:PRINT* A B I E N T O T ! !
I
3000 FORTEMPS=1TO1000:NEXTTEMPS:OFF2
3700 CLS
3701 FONTS(128)="4,220,220,220,220,220,220,252"
3702 FONTS(129)="116,116,116,116,116,116,140,252"
3703 FONTS(130)="116,116,52,84,100,116,116,152
3705 FONTS(131)="4,124,124,12,124,124,4,252"
3707 FONTS(132)="124,124,124,124,124,124,4,252"
3710 FORI=0TO30:CIRCLE(60,15),I
3712 BEEP2000-(I*50),1
3720 NEXTI
3750 LOCATE7,1:PRINTCHR$(128);CHR$(129);CHR$(130)
;CHR$(131);CHR$(132)
3755 FORI=1TO3200:NEXT
4010 DIMA(65),B(65)
4030 DATA8,10,12,12,10,13,12,12,8,10,12,12,10,13
4031 DATA12,0,8,10,12,12,15,12,10,10,12,10,8,8,8
,12
4032 DATA10,12,10,8,8,10,10,13,12,8,12,10,8,8,10
,10,12
4033 DATA8,12,10,8,8,10,10,13,12,8,12,10,8,8,10
,10,12,8
4034 DATA4,4,8,8,8,16,8,4,4,8,8,8,8
4035 DATA16,8,4,4,8,8,8,16,8,4,4,8,8,8,8
4036 DATA16,12,4,8,8,8,4,4,8,8,12,4,8,8,8,4,4
4037 DATA16,12,4,8,8,8,4,4,8,8,12,4,8,8,8,4,4,16
4050 FORI=1TO65
4060 READA(I):NEXT
4070 FORI=1TO65
4080 READB(I):NEXT
```

```
4090 FORI=1TO65
4100 BEEPA(I),B(I)
4110 IFINKEYS<>" "THEN4150
4130 NEXT
4150 FONTS(128)="48,120,252,48,48,48,48,48"
4157 FONTS(129)="48,48,48,48,48,252,120,48"
4160 CLS:PRINT* Desirez-vous*:PRINT*Les regles
du jeu*
4170 PRINT* (O/N)*
4175 NS=INKEYS:IFNS<>"O"ANDNS<>"N"THEN4175
4180 IFNS="N"THEN5000
4190 CLS:PRINT* Vous dirige*:PRINT*Un vaisseau,q
ui doit*
4192 PRINT*Traverser une serie*:PRINT*De tunnels
sinueux*
4193 IFINKEYS=" "THEN4193ELSECLS
4194 PRINT*A cet effet,*:PRINT*Vous vous deplace
z*:PRINT*A l'aide des touches*
4196 PRINT* *CHR$(128);* et *CHR$(129);
4197 IFINKEYS=" "THEN4197ELSECLS
4198 PRINT*Lorsqu'un obstacle*:PRINT*Se presente
,vous*:PRINT*Pouvez tirer en*
4199 PRINT*Pressant <SPACE>*:GOSUB6000
5000 CLS:PRINT*Votre niveau*:PRINT*De difficulté
*
5010 PRINT*I=Debutant*:PRINT*9=Champion confirme
*
5020 NS=INKEYS:M=VAL(NS):IFM<1ORM>9THEN5020
5030 VI=11-M
5040 IFM>7THENI=2ELSEI=1
5050 IFM>4THENI=2ELSEI=3
5060 IFM>6THENMI=30ELSEMI=55-(M*5):IFM=5THENMI=M
+5
5070 RETURN
6000 IFINKEYS=" "THEN6000ELSERETURN
```

CANON X-07

CALCUL

Ce programme un peu long est destiné à un X 07 avec extension mémoire de 8 Ko mais on peut aussi le diviser et l'adapter à la version standard. Il transforme votre machine en supercalculatrice comme vous le montrera le menu que nous allons détailler.

Elie MADEUF

Il permet de multiplier entre eux deux nombres ayant chacun plusieurs dizaines de chiffres divisés en groupes de 6 en débutant par les unités, ou d'élever un nombre à la puissance voulue (pour cela

indiquer à la demande la puissance, ou sinon RETURN). Donner le nombre de groupes de chacun et les entrer en débutant par la gauche de chaque nombre.

Donne tous les chiffres de la factorielle d'un nombre.

Divise deux nombres. Donner le nombre de chiffres du diviseur et les entrer par groupes de 6 comme pour le 1, puis, le nombre de chiffres du dividende qu'il faut entrer à la suite sans RETURN, dire combien de chiffres sont désirés au quotient; on vous indique après quel chiffre devra être le décimal et la réponse arrive en groupe de 6 elle aussi.

Trouve la racine carrée d'un nombre donné: Indiquer point le décimal et après, le nombre de décimales que vous voulez au quotient; diviser le nombre en tranches de 2 à partir du point décimal, avant

comme après celui-ci et entrer les tranches à la demande. Attendre que la machine vous indique la place du point décimal et noter les groupes de 6 chiffres. Donne les facteurs premiers d'un nombre ayant jusqu'à 14 chiffres.

Bases: 3 programmes différents: sans décimales, avec décimales, avec calculs. les deux premiers font les changements de bases, le troisième dans une base donnée fait successivement les opérations qui lui sont indiquées avec les nombres qui lui ont été fournis.

Recherche les nombres premiers, jumeaux (2 nombres premiers dont la différence est 2 ou non).

```
1 CLEAR200:CLS:CONSOLE 0,4:DIMA(200),B(200),C(40
1,D(200)
2 FONTS(140)="220,80,144,208,16,80,48,16
3 PRINT*1..Mult-Puis 2..N**,*3..Division 4..*
CHR$(140)
4 PRINT*5..Factoris. 6..Bases*,*7..Nombres lers*:G
OSUB215
6 CLS:ONKGO70,29,35,74,118,133,197
7 INPUT*Puis-Laquelle*(K$:P=VAL(K$)
8 IFP=1THENK$="le *ELSEK$="Votre *
9 PRINTK$:INPUT*Nbres-Groupes*(A$:E=1E6
10 FORI=1TOA:PRINTSTR$(I);*e *
11 INPUT*Grpe*(A(I):IFP)1THENA(I)+A(I)
12 NEXT:CLS:IFP)1THENB=A:GOTO16
13 INPUT*2e Nbre-Groupes*(B
14 FORI=1TOB:PRINTSTR$(I);*e *
15 INPUT*Grpe*(A(I)+A(I):NEXT:CLS
16 F=A+B:C=F+1:G=C:FORJ=FTOA+1STEP-1
17 FORI=ATO1STEP-1:D=A(I)*A(J)/E
18 A(C)=A(C)+D-INT(D):E=H=A(C)/E
19 A(C)=(H-INT(H))/E:C=C+1:A(C)=A(C)+INT(D)+INT(
H):NEXT
20 G=G+1:C=G:NEXT:I=F*2:F=F+1
21 IFP)2THENP=P-1:GOTO24
22 E=O:BEEP40,5:GOTO110
24 IFA(I)=OTHENI=I-1
25 Y=F:B=I-Y+1:Z=INT(B/2-.5)
26 FORJ=1TOI-ZSTEP-1:X=A(Y):A(Y)=A(J)
27 A(J)=X:Y=Y+1:NEXT:Z=A+1:FORJ=FTOI
28 A(Z)=A(J):Z=Z+1:A(J)=O:NEXT:GOTO 16
29 INPUT*Nombre*(G:A(A)=1:FORB=1TOG
30 FORD=OTOA:C=INT((B*(D)+F)/1E6)
31 A(D)=B*(D)+F-C*1E6:F=C:NEXT
32 IFC<0THENA=A+1:A(A)=F:F=O
33 NEXT:E=O:F=O:I=A:PRINTG:*=*,
34 BEEP40,5:GOTO110
35 INPUT*Diviseur-Nbre de chiffres*(A
36 D=A/C:INT(A/6):IFA(6)CTHENC=C+1
37 FORI=CTOISTEP-1:J=J+1:PRINTSTR$(J);
38 INPUT*Grpe*(C(I):NEXT:CLS
39 INPUT*Dividende-Nbre de Chiffres*(B
40 PRINT*Entrez-les un a un*:FORI=1TOB:PRINTSTR$
(I);*e Chiffre *:
41 AS=INKEYS:IFAS=" "THEN41ELSEA(I)=VAL(AS):PRINT
A(I)
42 NEXT:CLS:FORI=1TOC:FORJ=OTO5
43 B(I)=B(I)+A(D)*10^J:IFDTHEND=D-1
44 NEXTJ:I=F*B-A+1:IFB(C)<C(C)THENF=F-1:S=1
45 FORI=1TOB:A(I)=A(A+1):NEXT
46 PRINT*Nbre chif. *:INPUT*Quotient*:IZ:IFSTHENZ
=Z+1
47 FORI=1TOZ:M=C+2:B(O)=B(C)+B(C+1)*1E6+B(C+2)*1
E12
48 IFB(O)<C(C)THENM=O:GOTO50
49 S=INT(B(O)/C(C))
50 FORJ=1TOM:D(J)=C(J)*S:NEXT:GOSUB64:IFS=OTHENS
4
51 IFD(M)>B(M)THEN212
52 IFD(M)<B(M)THEN54
53 M=M-1:IFMTHEN51
54 FORX=OTO1/6:A(X)=A(X)*10:NEXT
```

```
55 A(O)=A(O)+S:GOSUB67
56 FORX=1TOC+2:B(X)=B(X)-D(X)*10:NEXT
57 E=E+1:IFE<B-ATHENB(1)=B(1)+A(E)
58 A(E)=O:GOSUB70:NEXT:BEEP40,5
59 I=INT(Z/6)-(Z/6)/INT(Z/6):L=F:F=O
60 CLS:PRINT*. decimal apres le *
61 PRINTSTR$(L);*e chiffre*
62 IFINKEYS=" "THEN62
63 E=O:M=O:GOTO110
64 FORX=1TOC+2:IFABS(D(X))<1E6THEN73
65 V=INT(D(X)*1E-6):D(X+1)=D(X+1)+V
66 D(X)=D(X)-V*1E6:GOTO73
67 FORX=OTO1/6:IFABS(A(X))<1E6THEN73
68 V=INT(A(X)*1E-6):A(X+1)=A(X+1)+V
69 A(X)=A(X)-V*1E6:GOTO73
70 FORX=1TOC+2:IFABS(B(X))<1E6THEN73
71 V=INT(B(X)*1E-6)
72 B(X+1)=B(X+1)+V:B(X)=B(X)-V*1E6
73 NEXT:RETURN
74 INPUT*Chiffres avant , apres*IR,B
75 INPUT*Decimales desirées*IR=R/2
76 IFR=INT(R)>0THENR=INT(R)+1
77 B=B/2:IFB=INT(B)>0THENB=INT(B)+1
78 FORI=1TORB:PRINTSTR$(I);
79 INPUT*Tranche*(B(I):NEXT:CLS
80 IFBAND(B(R)+B(I)OTHENB(R+B)=B(R+B)*10
81 M=N+R:FORW=1TON:Y=1+INT(W/6-.5):S=9
82 FORX=1TOY:D(X)=100*(D(X)-B(X-1)):NEXT
83 IFW<R+BTHEND(1)+D(1)+B(W):B(W)=O
84 GOSUB100
85 FORX=1TOY:B(X-1)=A(X)*20*S:NEXT
86 B(O)=B(O)+S*S:M=Y
87 GOSUB106
88 IFB(M-1)>D(M)THEN99
89 IFB(M-1)<D(M)THEN91
90 M=M-1:IFMTHEN88
91 FORX=1TOY:A(X)=10*(A(X):NEXT
92 A(I)=A(I)+S:GOSUB103
93 NEXT:BEEP40,5
94 PRINT*. decimal apres le *
95 PRINTSTR$(R);*e chiffre*
96 IFINKEYS=" "THEN96
97 IFD(Y)=OTHENY=Y-1:GOTO97
98 M=O:F=1:I=Y+1:GOTO110
99 S=S-1:GOTO85
100 FORX=1TOY:IFABS(D(X))<1E6THEN109
101 V=INT(D(X)*1E-6):D(X+1)=D(X+1)+V
102 D(X)=D(X)-V*1E6:GOTO109
103 FORX=1TOY:IFABS(A(X))<1E6THEN109
104 V=INT(A(X)*1E-6):A(X+1)=A(X+1)+V
105 A(X)=A(X)-V*1E6:GOTO109
106 FORX=OTOY:IFABS(B(X))<1E6THEN109
107 V=INT(B(X)*1E-6)
108 B(X+1)=B(X+1)+V:B(X)=B(X)-V*1E6
109 NEXT:RETURN
110 IFA(I)=OTHENI=I-1:GOTO110ELSEFORJ=1TOFSTEP-1
:B=STR$(A(J)):E=E+1:M=M+1
111 B=RIGHT$(B,LEN(B)-1)
112 IFM=1ANDLEN(B)<6THENB=" " *B:GOTO112
113 IFLEN(B)<6THENB=" " *B:GOTO113
114 PRINTB:IFEMOD3<0THENPRINT* *
```

```
115 IFE<1IANDJ>FTHEN117
116 GOSUB215:E=O:CLS
117 NEXT:END
118 CLS:INPUT*Nombre*:IZ:X=2
119 GOSUB124:X=3:GOSUB124:X=5:GOSUB124:X=7:GOSUB
124:RESTORE
120 FORI=1TO48:READA(I):NEXT
121 FORI=1TO48:A(I)=A(I)+210*X=A(I)
122 GOSUB124:NEXT:GOTO121
123 PRINTSTR$(X)+* *I:Z=X/X:GOSUB124:RETURN
124 IFXSGR(Z)THENPRINTSTR$(Z)+*8*:GOSUB215:END
125 W=Z-INT(Z/X)*X:IFW=0THENGOSUB123
126 RETURN
129 DATA-199,-197,-193,-191,-187,-181,-179,-173,
-169,-167,-163,-157,-151,-149
130 DATA-143,-139,-137,-131,-127,-121,-113,-109,
-107,-103,-101,-97,-89,-83,-79
131 DATA-73,-71,-67,-61,-59,-53,-47,-43,-41,-37,
-31
132 DATA-29,-23,-19,-17,-13,-11,-1,1
133 PRINT*1...sans decimales,*2...avec decimale
s*,*3...avec calculs*:GOSUB215
135 CLS:ONKGO136,133,180
136 INPUT*le Base,2e Base,Nombre*:IJ,A,E
137 AS=STR$(A):JS=STR$(J):ES=STR$(E)
138 SS=ES+("RIGHT$(JS,LEN(JS)-1)+")
139 CS="("RIGHT$(AS,LEN(AS)-1)+")
140 B=1:NS=STR$(A-1):HS=STR$(J-2):I=LEN(HS)-1:D=
10^I
141 E=E/D:C=C+(E-INT(E))*D*B:E=INT(E):B=B*J:IFET
HEN141
142 CLS:E=C:IFA<CTHEN144
143 IFA<CTHEN148
144 B=INT(C/A):F=-B*A+E:IFF<OTHENF=O
145 FS=STR$(F):BS=RIGHT$(F,LEN(F)-1)
146 GOSUB150:C=BS+C:IFG=1THEN149
147 C=B:GOTO142
148 F=E/G:1:GOTO145
149 PRINTRIGHT$(S,LEN(SS)-1),C*:GOSUB215:END
150 IFG<>1ANDLEN(BS)<LEN(HS)-1THENBS=" " *B:GOTO
150
151 IFLEN(NS)>2THENBS=BS+ " "
152 RETURN
153 PRINT* N-->10 : 1*, * 10-->N :2
154 Z=INKEYS:IFZ=" "THEN154
155 K=O:IFZ="2"THEN170
156 INPUT*Base,Nombre*:B,CLS
157 E=INT(N):D=N-E:E=STR$(E):IFDTHENY=1
158 E=LEN(E)-1:E=RIGHT$(E,E)
159 B1=LEN(STR$(B-1))-1:B2=E/B1:IFB2)INT(B2)THEN
B2=INT(B2)+1
160 A=B2-1
161 IFLEN(E)<B1B2THENE=" " *E:GOTO161
162 IFTHENA=A+1:B=1/B
163 FORI=1TOESTEPB1:C=B*A:X=VAL(MID$(E,I,B1))
```

```
164 K=K+X*C:A=A-1:NEXT
165 IFYTHENY=O:GOTO168
166 IFD=OANDK)INT(K)THENK=INT(K)+1:L=1
167 Y=1:PRINTK*(10) *:GOTO170
168 DS=STR$(D):E=LEN(DS)-2:DS=RIGHT$(DS,E):ES=" "
169 FORI=1TOE:ES=MID$(DS,I,1)+ES:NEXT:M=1:GOTO15
9
170 INPUT*Base*:I:B=STR$(B):V=LEN(AS)-1:IFYTHEN
Y=O:GOTO172
171 INPUT*N(10)*K:IFK=INT(K)THENL=1
172 P=10:Q=10:IFF>BTHEN174
173 R=P/2:Q=Q^V
174 R=1/Q:S=INT(LOG(K)/LOG(B)):T=Q^S
175 K=K/B^S:D=O:K=K+1E-8:GOTO177
176 T=T+R:K=K+B
177 O=O+T:INT(K):K=K-INT(K):P=P-1:IFPTHEN176
178 IFLANDQ)INT(O)THENO=INT(O)+1
179 PRINTO:("B1"):END
180 INPUT*Base*:I:IFI<11THENJ=10:K=10:GOTO189
181 K=5:IFI<101THENJ=100:GOTO189
182 IFI<1001THENJ=1E3ELSEJ=1E4:GOTO189
183 INPUT*, , , , /*I:GOTO189
184 INPUT*N(I):TS=STR$(A):X=A:I=D=J
185 IFS=" "THENS=TS:RETURNLESES=S+US+TS:RETUR
N
186 C=O:G=O
187 F=A:A=INT(F/D):F=F-A*D:G=E^C*F+G
188 C=C+1:IFC<KTHEN187ELSERETURN
189 GOSUB184:GOSUB186
190 IFUS=" "ORUS=" "THENB=B+G
191 IFUS=" "THENB=B-G
192 IFUS=" "THENB=B*G
193 IFUS=" "THENB=B/G
194 A=B:D=I:E=J:GOSUB186:IFUS=" "THEN183
195 INPUT*Encore-->O*:V=1:IFV="O"THEN183
196 CLS:PRINTS:*=*,G:("I"):END
197 PRINT*Combien de Nombres, Debut*:INPUT*, Ju
meaux(O/N)*IH,I,DS
198 CLS:IFI/2=INT(I/2)THENI=I+1
199 E=I:FORJ=1TON
200 I=I+2:K=3:Y=LEN(STR$(I))-1
201 G=INT(I/K):R=I-G*K:IFR=0THEN200
202 IFG)KTHENK=K+2:GOTO201
203 IFDS="O"THEN208
204 X=X+1:PRINTI:IFX<38/YTHEN207
205 BEEP40,3
206 GOSUB215:X=X:CLS
207 NEXT:END
208 IFI<E+2THENE=I:GOTO200
209 PRINTI:("I"):E=I:X=X+1
210 IFX<18/YOR(I)<1E4ANDX<4)THEN207
211 GOTO205
212 S=S-1:M=C+2:D(M)=O:D(M-1)=O:GOTO50
213 K=INKEYS:IFK=" "THEN215ELSEK=VAL(K):RETURN
```

CANON X-07

Au volant de votre bolide, vous devez parcourir un maximum de kilomètres, en évitant de télescoper les véhicules attardés. Pour cela, il faut utiliser les touches de déplacement du curseur, gauche et droite (STICK(0) = 3 ou 7). La probabilité de rencontrer des voitures très lentes augmente linéairement avec les kilomètres (modulo 50 kms) tandis que le temps de réflexion diminue. La particularité de ce jeu provient du graphisme et surtout de la conservation du record. Si vous le détenez, le nombre de kilomètres parcourus est inscrit automatiquement sur la ligne de programme n° 5. Ensuite l'ordinateur demande les deux initiales du recordman, pour cela deux séries de lettres défilent l'une après l'autre devant

vous. Vous les arrêterez en appuyant sur la barre d'espace au moment opportun.

Modifications: Voici la liste des modifications à apporter au programme si celui-ci ne comporte pas dans son listing les lignes 1, 2 et 3; ou si vous ne désirez pas les inscrire:

Ligne 7000 PEEK(1462-I); PEEK(1391-I) Ligne 7060 POKE(1459+I); POKE(1388+ I) Ligne 7110 POKE(1456+ L); POKE(1385+ L).

Attention: excepté ce changement, il faut respecter scrupuleusement l'écriture des lignes 1 à 5 ou 4 et 5 suivant que la modification a été effectuée ou non.

```

1 GRAND-PRIX
2 'CANON X-07 (Version BK)
3 'B=uno POIGNANT
4 GOTO10
5 PRINT* RECORD:MC 0008 kms*:RETURN
10 CLEAR100:FONT#(150)="0,0,0,0,0,0,0,0":FONT#(1
28)="0,0,0,0,0,0,0,0,32"
30 FONT#(129)="16,32,64,128,0,0,0,0":FONT#(130)="
64,32,0,8,0,0,0,0"
30 FONT#(131)="32,8,0,0,0,0,0,96,48":FONT#(132)="0
0,128,0,0,4,0,0,0"
70 FONT#(133)="252,252,252,252,252,252,252,252"
90 FONT#(134)="0,0,4,0,0,0,0,128":FONT#(135)="0,0
28,12,4,0,0,0,0"
100 FONT#(136)="0,0,128,192,0,0,28,12":FONT#(137
)="128,0,0,0,0,0,0,0"
120 FONT#(138)="0,0,0,0,0,16,0,0,0"
130 I#(1)=CHR#(128)+CHR#(129)+CHR#(150)+CHR#(150
)+CHR#(150)+CHR#(130)+CHR#(131)
150 J#(1)=CHR#(134):FORI=1T06:J#(1)=J#(1)+CHR#(1
50):NEXTI
160 J#(1)=J#(1)+CHR#(135)+CHR#(136)+CHR#(140)+CH
R#(137)+CHR#(138)
170 FONT#(140)="0,0,0,0,0,0,128,224"
190 FONT#(141)="0,0,0,0,224,112,60,0,0":FONT#(142)
="0,0,0,16,0,0,0,0"
210 FONT#(143)="0,0,0,0,0,0,4,0"
220 J#(2)=CHR#(138):FORI=1T07:J#(2)=J#(2)+CHR#(1
50):NEXT
230 J#(2)=J#(2)+CHR#(141)+CHR#(150)+CHR#(142)+CH
R#(143)
240 FONT#(144)="252,128,252,252,252,60,252,252"
250 FONT#(145)="252,4,252,252,252,240,252,252"
260 FONT#(146)="0,0,4,0,0,128,0,0":FONT#(147)="1
6,64,0,0,0,0,24,48"
280 FONT#(148)="8,16,0,64,128,0,0,0":FONT#(149)="
32,16,8,4,0,0,0,0"
300 FONT#(151)="0,0,0,0,128,0,0,16":FONT#(152)="
0,0,0,0,32,0,0,0"
320 FONT#(153)="4,0,0,0,0,0,0,0":FONT#(154)="0,0
0,0,0,0,12"
340 FONT#(155)="0,0,4,12,0,0,240,224":FONT#(156)
="0,224,192,128,0,0,0,0"
360 FONT#(157)="0,0,128,0,0,0,0,4":I#(1)=I#(1)+C
HR#(132)
370 I#(2)=CHR#(146)+CHR#(147)+CHR#(148)+CHR#(150
)+CHR#(150)+CHR#(150)+CHR#(149)
380 I#(2)=I#(2)+CHR#(151):FORI=1T05:L#(1)=L#(1)+
CHR#(151+I):NEXT
390 FORI=1T06:L#(1)=L#(1)+CHR#(150):NEXT
400 L#(1)=L#(1)+CHR#(157)+CHR#(150)+CHR#(150)
410 FONT#(158)="0,0,0,0,0,0,128,0":FONT#(159)="0
0,32,0,0,0,0,0"
430 FONT#(224)="0,0,0,12,28,120,0,0":FONT#(225)="
0,0,0,0,128,0,0,0"
450 FONT#(226)="0,0,0,0,32,0,0,0"
460 I#(1)=CHR#(159)+CHR#(159)+CHR#(159)+CHR#(150)+CHR#(226
)
130,I7-1):NEXT
2100 FORI=0T04:LINE((13+I-B)*C,12-I)-((I-B)*C,12-
I):NEXT
2140 LINE((19-B)*C,7)-((I-B)*C,7):LINE((19-B)*C,7
I)-((I-B)*C,7)
2160 LINE((21-B)*C,6)-((I-B)*C,6):LINE((22-B)*C,5
I)-((I-B)*C,5)
2180 LINE((24-B)*C,4)-((I-B)*C,4)
2200 FORI=0T02:LINE((27+3*I-B)*C,3-I)-((I-B)*C,3-
I):NEXTI
2220 LINE((35-B)*C,0)-((I-B)*C,0):LINE((41-B)*C,1
6I)-((I-B)*C,16)
2240 LINE((41-B)*C,17)-((I-B)*C,17):LINE((38-B)*
C,16)-((I-B)*C,16)
2260 LINE((39-B)*C,17)-((I-B)*C,17):LINE((39-B)*
C,18)-((I-B)*C,18)
2280 LINE((37-B)*C,19)-((I-B)*C,19):LINE((37-B)*
C,20)-((I-B)*C,20)
2300 FORI=0T04:LINE((36-B)*C,21+I)-((I-B)*C,21+
I):NEXT
2350 LINE((35-B)*C,26)-((I-B)*C,26):LINE((34-B)*
C,27)-((I-B)*C,27)
2370 LINE((39-B)*C,19)-((I-B)*C,23):LINE((19-B)*
C,31)-((I-B)*C,27)
2390 LINE((30-B)*C,31)-((I-B)*C,23):FORI=0T04:P
SET((41+2*I-B)*C,22-I):NEXT
2450 PSET((50-B)*C,18):LINE((59-B)*C,28)-((I-B)*
C,19)
2510 LINE((58-B)*C,25)-((I-B)*C,19):LINE((57-B)*
C,23)-((I-B)*C,19)
2540 LINE((56-B)*C,30)-((I-B)*C,30):LINE((56-B)*
C,31)-((I-B)*C,31)
2560 LINE((54-B)*C,29)-((I-B)*C,29):LINE((53-B)*
C,28)-((I-B)*C,28)
2580 LINE((52-B)*C,27)-((I-B)*C,27):LINE((51-B)*
C,26)-((I-B)*C,26)
2600 LINE((51-B)*C,25)-((I-B)*C,25):LINE((51-B)*
C,24)-((I-B)*C,24)
2620 PSET((57-B)*C,29):PSET((58-B)*C,28):PSET((5
8-B)*C,31)
2650 PSET((58-B)*C,30):PSET((59-B)*C,30):LINE((4
4-B)*C,31)-((I-B)*C,31)
2680 LINE((47-B)*C,30)-((I-B)*C,30):LINE((47-B)*
C,29)-((I-B)*C,29)
2700 LINE((47-B)*C,28)-((I-B)*C,28):LINE((49-B)*
C,27)-((I-B)*C,27)
2720 LINE((49-B)*C,26)-((I-B)*C,26):LINE((49-B)*
C,25)-((I-B)*C,25)
2740 LINE((47-B)*C,24)-((I-B)*C,24):LINE((47-B)*
C,23)-((I-B)*C,23):NEXTB=A#3
5000 LOCATES,2:PRINTCHR#(144):LOCATE14,2:PRINTCH
R#(133):LOCATE14,2:PRINTCHR#(145)
5010 GOSUB5300:LOCATES,2:PRINTCHR#(133):PT=PT+1:
GOTO5470
5090 GOSUB5300
5100 IFA#7THEN5200
5110 LOCATE6,0:PRINT#(2):LOCATE3,1:PRINTCHR#(13
)LOCATE3,1:PRINT#(2):GOSUB5300
5120 RETURN
5200 LOCATE6,0:PRINT#(1):LOCATE3,1:PRINTCHR#(13
)+CHR#(150)+J#(1):GOSUB5300
5210 LOCATES,1:PRINTJ#(2):RETURN
5300 B=STICK(0):IFB=30R=7THENA=B
5310 BEEP5,1:RETURN
5470 PT=PT+1:U=INT(RND(1)*10):Z=INT(PT/10)MOD5:
FUC(5-Z)THENGOSUB5090
5500 X=1-INT(RND(0)*2):IFU(8-Z)THEN5560
5510 P=(A#3)*(-6+3*(X#1))+A#7*(-8+4*(X#1)):Y=1
-(X#1)
5520 LOCATEP,0:PRINTV#(Y)
5530 Y=1-(A#3):LOCATE6,0:PRINT#(Y)
5540 IFA#3THENLOCATE3,1:PRINT#(1)
5550 IFA#7THENLOCATE3,1:PRINTCHR#(150)+CHR#(150
)+J#(1)
5555 V=A:GOSUB5300
5565 IFV=ATHENX=XELSEX=1-X
5575 IFV<ATHENGOSUB5100
5580 P=(A#3)*(-3+5*(X#1))+A#7*#(1+(X#0)):Y=2
-(X#1)
5570 LOCATEP,1:PRINTV#(Y):V=A:FORI=0T06-Z:GOSUB
5300:NEXT
5575 IFV=AANDX=1THEN5980
5600 LOCATEP,1:PRINTV#(Y):GOSUB5090:GOTO5000
5980 FORI=15T025:CIRCLE(60,30),I:BEEP1+124,1:NEX
T:BEEP2,10
5990 CLS:GOSUB7000
6000 PRINT* *** GRAND-PRIX ***:PRINT* Distance
parcoursu *IPTI*kms*
6010 GOSUB5
6020 L=0:IFH=1THEN7080
6030 GOSUB6100:GOTO70120
6100 IFSTRIG(0)=1THENRETURNELSE6100
7000 RE=0:FORI=0T03:RE=RE+10*I#(PEEK(1462-I)-48)
:NEXTI
7010 IFPT<RETHENRETURN
7020 A(0)=INT(PT/1000)
7030 A(1)=INT(PT/100)-A(0)*10
7040 A(2)=INT(PT/10)-A(0)*100-A(1)*10
7050 A(3)=PT-A(0)*1000-A(1)*100-A(2)*10
7060 FORI=0T03:POKE(145+I),A(I)+48:NEXTI
7070 H=1:RETURN
7080 FORI=65T090:LOCATE8+L,3:PRINTCHR#(11):FORJ=
0T080:NEXTJ
7090 H=0:IFSTRIG(0)=1THEN7110
7100 NEXTI:GOTO7080
7110 POKE(145+L),J+1:L=L+1:IFL<>2THEN7080
7120 CLS:GOSUB5:PRINT:PRINT* Une autre PARTIE ?*
7130 A#INKEY#(1):IFA#="0"THEN2000
7140 IFA#=" "THEN7130ELSECLS

```

CANON X-07

La place et la hauteur des grattes-ciel est tirée au sort mais la hauteur est différente suivant le niveau de jeu suivi. En effet, la hauteur maximale de l'option 1 est inférieure à celle de l'option 2. Le jeu se déroule sur quatre tableaux. Au début de chacun d'eux un message indique quel est le numéro de votre mission et quel est le numéro de mission (jour et nuit). La mission de jour se déroule sur fond blanc, les immeubles sont un ensemble de points allumés, alors que pour la mission de nuit le fond est noir, les immeubles cette fois-ci sont blancs. Le fait de lâcher une bombe n'arrête pas ni ne ralentit le bombardier. Si vous n'êtes pas arrivé à passer les quatre tableaux, vous aurez le plaisir de vous voir exploser. Si vous arrivez à remplir les

quatre missions vous aurez la joie et le privilège de voir se former sur votre écran le célèbre bombardier X. Ah! j'oubliais, le lâché des bombes se fait en pressant la touche d'espace, vous pouvez tirer même si une bombe a déjà été lâchée mais là, la première sera inefficace.



```

3 CONSOLE0,4,0,1:CLREAS00:CLS
4 LOCATE 9,0:PRINT"Le*":LOCATE 4,2:PRINT"Bombardier X"
5 D=0:D1=119:FORD2=31T024STEP-.25:D=D+5:D1=D1-5:
IFD114ORD1<5THEND=114:D1=5
6 LINE(D,D2)-D1,D2):NEXT:FORD=1T030:READA:BEEPA
5,NEXT
7 DATA13,13,13,8,17,17,13,13,17,20,20,18,17,1
5,13,17,18,18,17,15,17,13,13,17
8 DATA15,8,12,15,13
9 N=0:G=0:C=0:O=0:W=0:A=0:I=0:J=0:X=0:Y=0:SC=0:
L=0:L1=0:L2=0:CLS
10 INPUT"NIVEAU DE JEU"INI
11 CLS
12 X=RDND10
14 CLS:L=L+1:IFL=1THENL1=LELSEL1=2
15 LOCATE 2,1:PRINT"MISSION No"IL
16 LOCATE 0,2:PRINT"MISSION DE JOUR No"+STR$(L1)
1
20 FORT=1T049:BEEP,2:NEXT
22 CLS:FORX=2T069STEP2
23 ONHIGOTO94,97
24 Y=RDND(1)*40
25 IFY<10-CTHENY=10-C
26 IFY<2<INT(N/2)THENGOTO310ELSE100
27 Y=RDND(1)*31
28 IFY<5-CTHENY=5-C1
29 IFN<2<INT(N/2)THEN310ELSE100
100 LINE(X,31)-(X,Y):LINE(X+1,31)-(X+1,Y):NEXT
180 FORT=29T031:LINE(2,Y)-169,Y):NEXT
199 A=0
200 FORJ=1T031STEP2
210 FORT=1T070
220 IPOINT(I+2,J)--1THENGOTO2000
230 PSET(I,J):PSET(I+1,J):PSET(I+2,J):PSET(I,J-1)
240 A=STRIG(0):IFA=-1THENV=I:W=J
250 IFW=1THENW=W+1:IFW<31THENPSET(V,W)ELSEW=OAN
DA=0
260 IPOINT(V,W+1)--1THENGOSUB1000
270 PSET(I,J):PSET(I+1,J):PSET(I,J-1):PRES
ET(I+2,J):PSET(V,W)
280 NEXT:NEXT
290 CLS:L=L+1:LOCATE 2,1:PRINT"MISSION No"IL
291 LOCATE 0,2:PRINT"MISSION DE NUIT No"+STR$(L/
5300 FORE=CTO1STEP-1
5400 IFE=LEN(M$(2))THENC=ELSEC=C-1
5500 FORD=1T0C:L=LEN(M$(2),E,1):LOCATED,A:PRIN
T" IL*":BEEP2,1:NEXT:BEEP500,15
5510 NEXT:NEXT
5511 FORT=1T0500:NEXT:CLS:INPUT"VOULEZ VOUS REJO
UER"IO#
5512 IFLEFT$(IO#,1)=""0"THEN9ELSECLS:END
5999 Y=J1:X=119
6000 CLS:LINE(110,5)-(115,5):LINE(83,7)-(95,7):L
INE(64,9)-(70,9)
6001 LINE(71,10)-(75,10):LINE(76,11)-(81,11):LIN
E(99,11)-(104,11)
6002 LINE(57,12)-(61,12):LINE(81,12)-(98,12):LIN
E(114,12)-(116,12)
6003 LINE(52,13)-(56,13):LINE(41,14)-(49,14):LIN
E(114,15)-(117,15)
6004 LINE(112,16)-(114,16):LINE(51,17)-(73,17):L
INE(106,17)-(111,17)
6005 LINE(100,18)-(105,18):LINE(93,19)-(100,19):
LINE(80,24)-(84,24)
6006 LINE(74,25)-(79,25):LINE(74,27)-(88,27):LIN
E(92,30)-(104,30)
6007 Y=19:FORX=75T083:Y=Y+1/2:PSET(X,Y):NEXT:PSE
T(73,26):PSET(77,20)
6008 Y=28:FORX=89T091:Y=Y+0.5:PSET(X,Y):NEXT:PS
ET(90,28):PSET(90,29)
6010 PSET(109,6):PSET(115,6):PSET(108,7):PSET(11
4,7):PSET(107,8):PSET(114,8)
6011 PSET(81,8):PSET(82,8):PSET(94,8):PSET(106,9
):PSET(113,9):PSET(79,9)
6012 PSET(40,9):PSET(93,9):PSET(63,10):PSET(105,
10):PSET(112,10):PSET(113,10)
6013 PSET(91,11):PSET(50,13):PSET(51,13):PSET(11
7,13):PSET(49,14):PSET(118,14)
6014 PSET(49,15):PSET(50,16):PSET(74,18)
6015 Y=18:FORX=93T0104:Y=Y+1:PSET(X,Y):NEXT
6016 PSET(85,24):PSET(86,25):PSET(87,26):PSET(62
,11):PSET(77,10):PSET(78,10)
6017 PSET(92,10):PSET(114,11)
6050 FORT=0T0119:FORI=0T031:IFPOINT(I,1)THENPRES
ET(I,1):ELSEPSET(I,1)
6051 IFT=40THENBEEP-40,1:NEXT:BEEP(T-40)*3,2:NE
XT:GOTO6053
6052 NEXT:NEXT
6053 FORT=0T053:FORI=22T031:PSET(I,1):NEXT:NEXT
6100 F#(1)=""FELICITATION VOUS AVEZ MENE A BIEN
OTRE MISSION
6101 F#(2)=""LE BOMBARDIER X EST FIER DE VOUS COM
PTER PARMIS SON EQUIPAGE
6102 F#(3)=""D' ELITE
6200 FORT=1T03
6201 C=LEN(F#(1))
6202 FORT=1T0C:LOCATE 0,3:PRINTMID$(F#(1),0,9):
BEEP50,1:NEXT:BEEP500,15:NEXT
6500 IFSC<31THEN6510ELSE7000
6510 HI=SC:NM=""DE PLUS VOUS DETENEZ LE RECORD AV
EC
6520 C=LEN(NM):FORD=1T0C:LOCATE 0,3:PRINTMID$(NM
,0,9):BEEP50,1:NEXT
6530 LOCATE 1,3:PRINTHI"Pts"
7000 FORT=1T01500:NEXT:CLS:INPUT"VOULEZ VOUS REJ
OUER"IO#
7010 IFLEFT$(IO#,1)=""0"THEN9ELSECLS:END

```

CANON X-07



CANON X-07

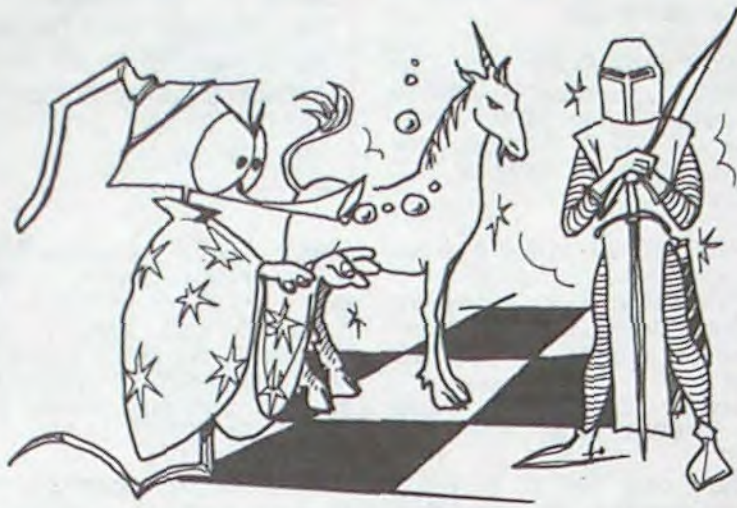
4 LOGICIELS DE LA SEMAINE!

Archon

... sur COMMODORE 64

Une nouvelle brillante réalisation d'EOA, exclusivement pour Commodore.

Miché: "Moi j'aime bien...
-Et pourtant tu perds! dit Micha.
-Oui, mais j'aime bien quand même!
-Expliquez-vous, mon cher Micha!
-C'est simple Micha: c'est à la fois un jeu d'action et de réflexion.
-Facile! Tout le monde est capable de concevoir un tel jeu: rien d'original à cela..
-Arrête, t'es pas cap!
-C'est sûr, la musique me fait rêver, l'animation est superbe, mais quand même, il existe un trop grand déséquilibre entre les pièces de contact et les pièces de distance: les uns n'ont aucune chance face aux autres..
-T'as du feu? Merci. Tu m'as pourtant prouvé un Archer, un Djinni et une Valkyrie avec tes deux Banshees.
-Et toi, avec ton Unicorn, tu m'as flingué trois Goblins. Alors moi, je dis: gblé-gblé (dur-dur en congolais).
-C'est normal, ils sont rippous les Goblins.
-En plus, t'as vu la taille de l'échiquier? Un vrai mouchoir de poche pour une bataille entre le Bien (les blancs) et le Mal (les noirs).
-Ben quoi? Neuf cases sur neuf, plus les combats dans les arènes, c'est balèze, non?
-Ouais, faut dire que l'idée du



Zoom sur la case où se déroule la bataille, c'est carrément géant!!!
-Sans compter que le mago (magicien pour les intimes) et la sorcière jettent des sorts muy subtils. Et le Sbroto aussi!
-Là, tu m'épates Micha. N'oublions pas que les blancs, dirigés par le mago peuvent influencer le cours du temps: ainsi, si le monde est trop noir, ils peuvent le rendre meilleur.
-Oui, mais les noirs, en revanche, peuvent influencer le cours du temps: ainsi, si le monde est trop blanc, ils peuvent le rendre pire.
-En bref, seuls les noms changent, c'est le meilleur qui gagne, n'est-ce pas Micha?
-Non, barre cette phrase.
-Pas question, l'autocensure

c'est pour ailleurs (suivez mon regard).
-On peut pas donner de noms? Je sais pas moi... Par exemple...
-Arrête sinon je te balance mon Dragon sur ton Golem.
-Bon, laisse tomber, faut que nous montions à bord de notre vaisseau spatial, on doit se descendre ZAXXON...
-O.K. On se fait un petit Archon, ou tu préfères t'entraîner contre l'ordinateur pour avoir une chance contre moi?
-Tu rigoles, il est trop fort... Au moins toi t'es lent à réagir!
Miché et Micha prennent leur casque et se dirigent vers le spatio-drome.

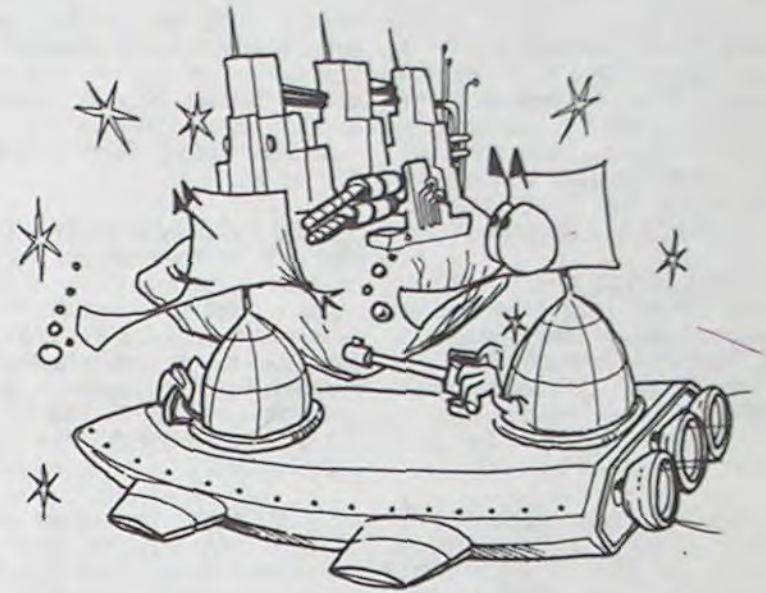
Miché et Micha

* AUTHENTIQUE!

Zaxxon ... sur COMMODORE 64 et APPLE

Rien de tel que de passer du combat médiéval à l'espace le plus lointain et le plus profond. En direct du front, nous retrouvons nos deux envoyés spéciaux: Miché et Micha, aux commandes de leur spatiojet, prêts à défaire le terrible ZAXXON.

-"Allo cannonier Miché, me reçois-tu cinq sur cinq?"
-Sans problèmes, timonnier Micha.
-O.K. Alors partons à l'assaut de la première cité-robot de l'innommable!
-De quoi? j'ai pas entendu le dernier mot, j'ai le bruit des lasers (et une banane) dans les oreilles.
-De toutes les façons, tais-toi et tire! Surtout, oublie pas de viser les réservoirs de fuel, on est en manque...
-Fais gaffe, y'a un mur!
-Pétard, t'aurais pu me dire qu'y avait une barrière ELECTRO-MAGNETIQUE au-dessus du mur...
-Mais POURQUOI On PARLE Avec DES MAJUSCULES?
-Ch'ais pas, une Disturbance due au Champ magnétique... Ah, on en sort! Mais nous sommes en plein espace?
-C'est quoi cette glace à la vanille?
-Un réservoir de fuel satellisé par les Sbrots en 7002. T'es prêt? J'vois des tonnes de chasseurs intersidéraux débarquer dans mon radar...



-Je suis myope, ou ils sont pas de la même taille?
-Ben mon vieux! Dix ans de jeux sur ton micro, et c'est la première fois que tu vois une 3-D aussi impressionnante?
-Tu rigoles, la dernière fois c'était un master-mind. Ça y est, j'viens d'avoir le dernier. Eh, c'est quoi ça?
-Cà, c'est le repaire de Zaxxon: si on arrive à franchir tous les pièges, on pourra lui serrer la pince (celle qui tient le missile). Alors colle ton œil au viseur, et ne sucre pas les fraises...

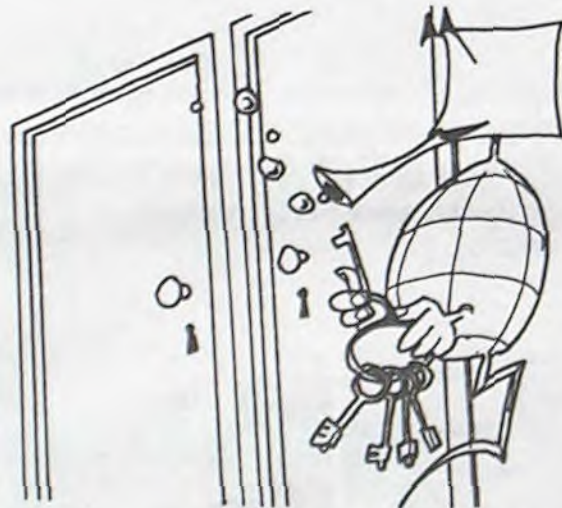
-Attention le dernier mur! On le voit quand, Zaxxon?
-Maintenant, abruti... Et assure, la pension vieillesse n'existe pas, dans l'espace profond! S'ils vainquent Zaxxon, la destruction du missile provoquera une rupture du continuum spatio-temporel qui projettera nos deux héros, Miché et Micha, dans un authentique château maudit (au fin fond de l'Ecosse), ce qui leur permet d'assurer l'habile transition avec le troisième logiciel du mois.

Miché et Micha

Atic Atac

... sur SPECTRUM

-Dis donc, Micha, c'est normal que la destruction de Zaxxon nous ait transporté ici?
-Tu rigoles, y'a qu'à nous que ça peut arriver! On est les seuls au monde à avoir un vaisseau spatial compatible Apple, Commodore et Spectrum.
-On pourrait pas se faire des ronds, avec ça?
-T'es vraiment pas un poète, Micha!
-A propos de poète, j'ai faim. On se fait une bouffe?
-J'ai bien peur que notre saut dans l'hyper-espace n'ait désintégré nos pilules alimentaires!
-Mais que va-t-il nous arriver?
-Speede, mon pote, on a trois pac-mans, deux fantômes, une sorcière et quelques chauves-souris aux trousses qui ne pensent qu'à nous bouffer notre dernier poulet rôti!
-T'as trouvé la clé rouge?
-Mais comment sais-tu qu'il y a une clé rouge?
-Alimentaire, mon cher Micha: y a des portes rouges, bleues et vertes. D'où je déduis (subtilement) qu'il existe des clés z'assorties aux portes.
-Impressionnant! Balançons quelques épées, histoire de dégager le terrain. Eh, attrape la bouteille de lait, j'ai soif!
-Tu crois que nos élucubrations vont aider le lecteur à comprendre que le but du jeu est de ne pas mourir de faim?
-Et de trouver la sortie, d'ailleurs!



-En tout cas, maintenant, c'est fait!
-Passe par le tonneau, c'est un passage secret.
-Dis donc, Micha, pendant qu'on est en train de tomber dans ce puit, dis-moi franchement: tu arrives vraiment à distinguer la réalité de la fiction?
-M'en parle pas, monte plutôt l'escalier!
-C'est qui, qui parle, là?
-Moi, c'est Micha. Fonce, y'a un escalier qui va nous sortir des limbes.
-Ah bon, je commençais à perdre le fil du dialogue. Quelles limbes?
-Celles où les champignons et les robots sont vénéreux. Tu connaissais le cinquième étage, toi?
-Non, et toi?

-Ben oui, c'est celui qui donne accès aux vacances.
-Les vacances pendant lesquelles les lecteurs vont nous renvoyer le questionnaire?
-Ouais, et même que nous on se dorera la pilule en haut du donjon pendant ce temps-là.
-On a les trois clés?
-Ben, je sais pas, regarde l'écran, tout est inscrit dessus.
-Mais je sais pas lire!
-C'est pas grave, c'est des dessins. Bon allez, on se tire, l'avion décolle.
Exit Micha et Micha, les deux petits cochons qui disent au revoir de la main aux vacanciers (pourquoi les deux petits cochons? Parce que les porcs saulent. Bon.).

Miché et Micha.

Jungle Hunt

... sur APPLE

C'est lors d'un voyage d'étude en Amazonie que l'hélicoptère qui devait vous déposer, vous et votre compagne sur le lieu de votre camp de base, s'est écrasé dans la jungle.
Vous vous réveillez, après une inconscience d'une durée indéterminée, pour constater que votre compagne a disparu. Vous entendez encore ses cris amplifiés par les échos. N'écoutez que votre courage, vous partez à sa recherche afin de la délivrer des sinistres cannibales à l'appât féroce. Vous devez apprendre, tel un Tarzan du 20^e siècle, à vous déplacer dans les lianes, à traverser la rivière où pullulent des caïmans affamés (avec comme seule arme, un ridicule canif), à escalader la face abrupte de la montagne sacrée où se sont réfugiés les sauvages, en évitant les blocs de pierre lancés par les gardes, pour enfin, exténué mais heureux, délivrer, après un rude combat, votre compagne à bout d'impatience, (c'est normal, elle est dans une marmite et destinée à assurer la fringale des cannibales!). Tout ça avec une seule manette de jeu, ou à défaut, les touches du clavier et en musique. Afin de multiplier vos chances, vous pouvez jouer à deux et pour les diminuer, vous pouvez sélectionner un niveau de jeu plus fort. Pour les amateurs de combat silencieux, le son peut être supprimé. Pour les sportifs occasionnels, la touche



ESC déclenche une pause-café. Si la peur est trop forte, vous pouvez quitter le jeu ou revenir à un niveau plus faible en laissant votre compagne sinon, dans de bonnes mains, du moins entre de bonnes machoires!
Vous pouvez rater une liane, ou vous faire dévorer par petits morceaux cinq fois de suite avant de baisser les bras. Un petit conseil: évitez de rester trop longtemps en plongée, lors de la traversée de la rivière, car

sans entraînement et sans oxygène vous risquez fort de boire une tasse mortelle! Vous disposez d'un temps limite, avant que votre compagne ne soit cuite (3 minutes pour un œuf à la coque, faites vos comptes!). La lutte sera chaude: pour les cannibales, la faim justifie les moyens. Un jeu réservé aux durs à cuire qui ont du cœur au ventre!

Pierric

Suite de la page 57

```
1780 NEXT J
1790 NEXT I
1800 RETURN
1810 REM ON NE SORT PAS DU CADRE
1820 IF YY(N)=54 OR YY(N)=42 OR YY(N)=30 OR YY(N)=18 THEN SOUND 100,5 ELSE YY(N)=YY(N)-40
1830 RETURN
1840 IF YY(N)=174 OR YY(N)=162 OR YY(N)=150 OR YY(N)=138 THEN SOUND 100,5 ELSE YY(N)=YY(N)+40
1850 RETURN
1860 IF XX(N)=160 OR XX(N)=176 OR XX(N)=192 OR XX(N)=208 THEN SOUND 100,5 ELSE XX(N)=XX(N)+40
1870 RETURN
1880 IF XX(N)=40 OR XX(N)=56 OR XX(N)=72 OR XX(N)=88 THEN SOUND 100,5 ELSE XX(N)=XX(N)-40
1890 RETURN
1900 IF XX(N)=40 OR XX(N)=80 OR XX(N)=120 OR XX(N)=160 THEN SOUND 100,5 ELSE GOT 0 1920
1910 RETURN
1920 XX(N)=XX(N)-16 YY(N)=YY(N)+12
1930 RETURN
1940 IF XX(N)=88 OR XX(N)=128 OR XX(N)=168 OR XX(N)=208 THEN SOUND 100,5 ELSE GOT 0 1960
1950 RETURN
1960 XX(N)=XX(N)+16 YY(N)=YY(N)-12
1970 RETURN
```

DRAGON

PETITES ANNONCES GRATUITES

Suite de la page 60

VENDS PC 1500 + CE 150 (imp. primante) + CE 155 (RAM 8 Ko) + CE 151 (RAM 4 Ko) + nombreux programmes (assembleurs, traitement de texte, calc...). le tout en bon état (10/82) Vendu 3100 F. Michel GIRARD PICHOUX Secteur postal 69037.

VENDS APPLE II+ , Drive + moniteur vert + paddles (01/83) + manuels + logiciels jeux et utilitaires. Le tout en bon état 10.000 F. Monsieur DENECHAU 92700 COLOMBES. Tel: 238 66 50. (heures bureau).

VENDS T07 + Extension 16 K + extension jeux + lecteur K7 + cartouche basic + transformateur Peritel + 2 manuels d'utilisations + Un manuel jeu + 2 logiciels (valeurs 6000 F.) Vendu 4000 F. Vincent BRAULT 7 rue Saint Antoine 60200 COMPIEGNE.

VENDS ORIC 1 48K + Cables + Alim. pour TV Peritel + 30 programmes + Documentations + Magnéto spécial. (valeur 4000 F.) Vendu 2500 F. Tel: (90) 50 90 82.

VENDS ORIC 1 48Ko + lecteur de K7 + 50 pages + Doc + manuel + alim. + Cables + TV Couteur . Le tout en bon état : 30.000 F. belge. Luc BOLLY 15 rue Fays 5260 VILLERS LE BOULET - BELGIQUE.

VENDS LASER 200 4Ko + 16 Ko (Valeurs 2080 F.) Vendu 1600 F. Laurent BRUSTOLIN 835 avenue de la 1ère DFL 13160 CHATEAUDRENARD. Tel: (90) 94 63 05.

VENDS pour T07 3 volumes doubles d'initiation au Basic T07 (vol.1, 2 et 3): 500 F. (au lieu de 585 F.) ou 1 volume seul 170 F. (au lieu de 195 F.). Contacter en Aout Emmanuel DINH 15 allée de St Hubert 78610 AUFFARGIS. Tel: 484 99 17.

RECHERCHE manette Oric 1 avec interface + VENDS à 350 F. synthétiseur vocal pour Oric. Grégoire DELEPLANQUE 23 bis avenue de Normandie 78000 VERSAILLES. Tel: 954 71 39. Suite page 64

PETITES ANNONCES GRATUITES

Suite de la page 63



VENDS. AQUARIUS (1/84) + moduleur SECAM + 1 Module Bruger Time + nombreux programmes: 1000 F. ou échange contre TI 99/4A. Stéphane SERPAGGI 60 Chemin Vallon Barla Val d'Azur Bloc C 06200 NICE. Tel: (93) 71 61 22 (après 19 H).

VENDS TRS 80 mod.3 + 32 Ko MEV + K7 démonstrations + programmes + cordon pour lecteur de K7 (valeurs 6500 F.) Vendu 5950 F. J. François GATIMEL 43 rue Blaise Pascal 81100 Castres TARN. Tel: (63) 59 33 27 (heures bureau).

CHERCHE pour TI99/4A et paye prix du neuf si bon état: 1 carte contrôleur diskette Ref. PHP 1240. Jean OBSER 5 rue François Villon 54630 RICHAR-MEMZ.

VENDS ZX 81 + 32 Ko + K7 + livres: 1300 F. Possibilité achat séparé. Pour avoir prix au détail écrire à X. CHAMARD 35 rue des Sablonnières 77670 SAINT MAMMES. Tel: (6) 423 50 27.

ACHETE pour TI 99/4A contrôleur de diskette + unité de diskette. Patrice JEAN 8 place chemin de ronde. Appt 200. RDC. 78340 LES CLAYES SOUS BOIS. Tel: (3) 055 28 65. (après 18 H).

VENDS TO7 + Extension mémoire 16K (février 84) Vendu 2800 F. (Valeurs 3300 F.). Michl VENHARD Tel.: 739 32 60 (avec 18 H) ou 270 46 14 (après 18 H).

VENDS CANON X 07 (16K) + Imprimante X710 + cartes mémoire (4 Ko et 8 Ko) + carte mémoire Graphes et adaptateur + livre "Jeux et programmes". Le tout en parfait état (01/84): 4600 F. Monsieur YEMBOU Tel: 846 74 25.

VENDS VIC 20 (04/84) peu servi + adaptateur + Joystick + cartouche de jeu + manuel divers. 5valeurs 3200 F.) Vendu 2700 F. John JEPHSON 10 rue Remusat 75016 PARIS. Tel.: 527 94 13.

VENDS ORIC (Mai 1983) + Peritel N/B + manettes de jeu + 11 jeux + manuel OPRic et assembleur 6502. le tout 2800 F. (à débattre). VENDS PC 1251 + interface K7 et Imprimante + manuel + K7 et papier + programmes: 2000 F. P. SCHMITT 5 allée du Japon 91300 MASSY. Tel: 920 23 29.

VENDS micro ordinateur PC 1500 + table traçante + nombreux programmes + module 16 Ko (sous garantie). Le tout en excellent état, prix à débattre. Stéphane MERLE 37 rue Dinat 03100 MONTLUÇON. Tel.: (70) 05 18 18.

VENDS TI 99/4A (09/83) + Peritel + cordon K7 + manuel: 800 F. Stéphane CHAMALY 147 Grand'rue 62810 AVESNES LE COMTE. Tel.: (21) 48 41 06.

VENDS VIC 20 Pal (12/82) sous garantie + lecteur K7 (VIC 1530) + Autoformation basic manuel et 2 K7 + K7 jeux. Le tout 1700 F. Monsieur VUYES-TEKE 10 rue Molière 95220 HERBLAY. Tel.: 997 20 56.

VENDS Ordinateur SPECTRA VIDEO SV 318 (01/84) + lecteur K7 + logiciels + poignées de jeux. Prix intéressant. Didier MALATRAIT Tel.: (26) 36 23 56.

VENDS APPLE II (01/84) + Disk II + Contrôleur + moniteur II vert inclinable + carte 80 colonnes + Joystick luxe avec prise extérieure + cordon Peritel pour poste PAL couleur + 20 diskettes. Le tout 12.000 F. Marc SEGALA Tel.: 543 10 28.

ACHETE pour TI99/4A traitement de texte TI Writer + documentation. Faire offre à Michel TEYSSOU Arbus 64230 LES-CAYES. Tel: (59) 62 75 40.

VENDS pour TI99/4A Système d'extension périphérique + carte d'extension mémoire 32K. Bertrand Tel: (49) 41 37 20 (tous les jours).

VENDS pour TI99/4A Boitier + RS 232C + contrôleur + drive + 32K: 5000 F. Basic étendu: 300 F. Multiplan 450 F. Assembleur 300 F. Divers programmes entre 80 et 150 F. suivant module. Claude GLASSMANN Tel.: 636 13 11 (après 17 H).

VENDS ZX 81 + clavier mécanique et boitier + Auto repeat + inversion vidéo + Reset + alim. intégrée + 16K RAM + ZX Load Interface + carte graphique + nombreux programmes + livres et revues. Prix à débattre. C. LATTES 32 avenue de l'Observatoire 75014 PARIS. Tel.: 335 46 80.

VENDS pour ordinateur clavier ASCII 104 touches de marque TEXAS INSTRUMENT: 700 F. Robert PONS Les florales B, rue du Malpey 83600 FREJUS. Tel: (94) 51 43 16.

VENDS CANON X07 (8 Ko) Garantie 1 an depuis le 27/03/84 + cordon magnéto + K7 de programmes + garantie et factures. le tout 2000 F. Frédéric DALSACE 23 rue F. Lechanteur 50230 AGON.

VENDS TO7 + Memo 7 Basic + lecteur enregistreur de programmes + ext. 16K + livres + 2 K7. Prix 4000 F. VENDS jeux vidéo Philips Vidéo avec 21 K7 de jeu: 1500 F. Tel: (20) 24 97 35.

VENDS console de jeu CBS + K7 Turbo et Adaptateur Multi K7 + 6 autres K7 de jeu. Prix 2500 F. Tel: 261 11 26.

VENDS SHARP PC 1500 sans extension + manuels achetés en Juillet 83. Prix 1200 F. Monsieur GUYOT 9 allée des anémones 95460 AZANVILLE. Tel: 935 00 94.

VENDS VIC 20 (11/83) + extensions mémoire (3, 8 et 32 Ko) + Autoformation Basic + magnéto + imprimante (05/84) + cartouches jeu + livres + carte mère pour 5500 F. le tout uniquement. Monsieur CEARD 57 rue Albert Camus 68093 MULHOUSE.

VENDS pour TRS 80 ou V - G, 4 programmes Big Five Software: Cosmic Fighter, Galaxy Invasion, Defense Command, Attack Force (programmes non piratés). Prix 60 F. ou 110 F les 2 ou 150 F. les 3, ou 180 F. les 4. Denis HANOTIN 35 Bld du Gal Leclerc 92110 CLICHY.

RECHERCHE matériel ZX 81 (clavier mécanique, programmes, manettes de jeu) occasion, bon état et prix raisonnables. Demander Ludovic au (3) 950 32 06.

VENDS Basic Étendu + manuel + module Tombstone City + Wumpus + 4 livres de programmation pour TI99/4A. prix total 800 F. Monsieur NOTHIAS Louis, 11 rue de Tillé 60000 BEAUVAIS.

VENDS TI99/4A (12/83) et magnéto état neuf sous garantie + manettes de jeux + mod. Echecs, Parsec + 5 livres et 5 K7 de programmes (valeurs 3595 F.) Vendu 2900 F. J.M. BARBERA Tel: (91) 79 78 18.

HEBDOGICIEL RECRUTE

Nous avons besoin de deux informaticiens pour renforcer notre équipe. L'un devra connaître APPLE et le 6502 comme sa poche et l'autre connaître encore mieux THOMSON et le 6809. Les diplômes et l'expérience professionnelle ne sont pas indispensables, seule la connaissance du matériel et la faculté de bien rédiger sont nécessaires. L'équipe actuelle est jeune (moins de 25 ans), le lieu de travail à Paris et le salaire attractif. Ecrire avec photo à Gérard CECALDI, SHIFT EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

VENDS TO 7 + cartouche Basic + moduleur Secam + magnéto + 1 K7 de jeu Basic + 7 livres. le tout 3000 F. Ou ECHANGE contre ZX Spectrum 48 Ko. Philippe LE NEVANEN 10 quai des Indes 56100 LORIENT. Tel: (97) 64 31 32.

VENDS Sinclair Spectrum 48K (6 mois garantie) + peritel + modul. N/B + interface poignées + 10 K7 + livres utilisation. Cédé 2900 F. J.C. BEAU Tel: 843 60 16 (après 19 H).

ACHETE à bas prix (moins de 300 F.) Extension 16K pour ZX 81. Philippe MOUGIN Tel: (81) 86 96 12.

VENDS TO7 + magnéto + Lector + Basic / gestion familiale + Mémoire 16K + imprimante P290 080 + 800 feuilles pour imprimante + cordon pour imprimante + communication + logiciel traitement de texte. Matériel très bon état Vendu 9000 F. Jacques HAMAN 252 avenue Marx Dormay 92120 MONTROUGE.

CHERCHE unité disquette externe (système) maximum 2000 F. Pour TI99/4A Olivier MAURY Tel: 012 31 77 (après 17 H dans la semaine).

VENDS ORIC 1 48 Ko complet (manuel français) + alimentation + tous câble + K7 Démo + Pe-

ritel compact + N/B intégré UHE + jeux Space Invaders + Xenon: 2150 F. Tel: 205 41 35.

VENDS ZX 81 + 16 Ko + téléviseur + imprimante + papier + magnéto + très nombreux programmes (dont SCRAMBLE, INVADERS, PAT. DE L'ESPACE etc...) Le tout 2000 F. Olivier PIKE ANNEPONT 17350 ST SAVINIEN. Tel: (46) 91 75 93. (le samedi de 14 H à 14 H 30).

Directeur de la Publication -

Rédacteur en Chef :

Gérard CECALDI

Directeur Technique :

Benoîte PICAUD

Responsable Informatique :

Pierrick GLAJEAN

Maquette :

Christine MAHÉ

Dessins :

Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur :

SHIFT EDITIONS,

27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

Publicité au journal.

Distribution NMPP.

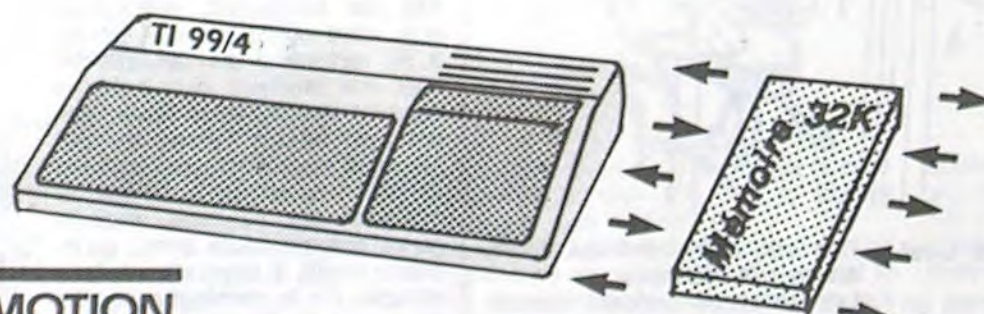
N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie :

DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

LA RÈGLE 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).



PROMOTION

BRANCHEMENT IMMÉDIAT EXTENSION 32 K 1.200 F

Lunar Lander 2 (pour basic étendu) 95,00



PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :
Introd. au TI 99/4 (1) 75,00
Introd. au TI 99/4 (2) 75,00
Les techniques des programmes de jeux (1) 75,00
Les techniques des programmes de jeux (2) 75,00

en cours de fabrication
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 :
An eater 390,00
Hen Pecked 390,00
Rotor Raiders 390,00
Princess and frog 390,00

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

MODULES ATARI :
Pac man 350,00
Moon Patrol 350,00
Jungle hunt 350,00
Defender 350,00

MO5 THOMSON

"Mo 5, LE NOUVEL ORDINATEUR FAMILIAL DE THOMSON"

- LE MO 48 K DE MÉMOIRE VIVE :
 - Basic Intégré
 - Clavier AZERTY
 - Programmes éducatifs VIFI-NATHAN
- 16 COULEURS AVEC CARACTOR
- NOMBREUX INSTRUMENTS DE MUSIQUE ET RYTHME AVEC SYNTHETIA :
- BASIC MICROSOFT NIVEAU 5
- PRISE PERITÉLÉVISION MÉMOIRE 64 K :

	PRIX TTC
Mo 5 Unité Centrale - Prise PERITEL	2.390,00
Lecteur Enregistreur de programmes Mo 5	650,00
Crayon Optique	200,00
Extension Musique et Jeux (2 manettes de déplacement permettant la création et la restitution de sons)	600,00
Contrôleur lecteur de disquettes Mo 5	3.790,00
Imprimante Thermique 40 colonnes	2.200,00
Moniteur Couleur pour Mo 5 Oceanic	2.725,00
Logiciels sur Cartouches	
Gemini	295,00
Motus	295,00
Tridi 444	320,00
Trap	320,00
Pictor	490,00
Mérodia	490,00
Logiciels sur Cassettes	
Multiplications Casse-tête	190,00
Un mot pour le compte	180,00

Demandez la liste des logiciels communs TO7-70 Mo5



Promotion vacances :
Pour l'achat d'un module édité par Texas, il est offert un programme Collins au choix :
Introduction au TI 99/4 (1)
Introduction au TI 99/4 (2)
Les techniques des programmes de jeux (1)
Les techniques des programmes de jeux (2)
le basic par soi-même.

BON DE COMMANDE
TARIFS AOUT 1984

Nom
Prénom
Adresse
Tel.
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 re-commande pour les logiciels : + 30 F.

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064/1303 RAC.
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

la Règle à Calcul

TEXAS INSTRUMENTS

ACCESSOIRES TI 99/4	PRIX TTC
Moduleur SECAM France	500,00
Câble liaison magnéto-cassettes	100,00
Paire manettes jeux	210,00
Magnéto-cassettes compatible T.I.	
LANSAI avec compteur + câble magnéto compris	370,00

Imprimante GPOA papier thermique	1.305,00
EPSON RX 80	3.440,00
Imprimante Seikosha GP 100	2.300,00
Interface parallèle extérieure pour TI99 - GP 100 (externe)	1.090,00

PROGRAMMATION	
• Extended basic	en cours de fabrication
Mémoire extension 32 K extérieure	1.200,00
TI LOGO II (extension 32 K indispensable).	795,00
Basic par soi-même	70,00
Aide à la programmation	75,00

ORGANISATION	
Conseil financier	75,00
Gestion fichier	260,00
Gestion rapports	375,00
Statistics	206,00
TI calc	360,00
Gestion privée	360,00

MODULES ÉDUCATION	
Addition-Subtraction I	147,00
Addition-Subtraction II	147,00
Addition-Canon	147,00
Division-démolition	147,00
Early Reading	147,00
Meteor multiplication	147,00
Multiplication I	147,00
• Music Maker	206,00

MODULES LOISIRS	
Connect four	147,00
Munch Man	252,00
Othello	206,00
The attack	147,00
Jeux vidéo I	147,00
Yahtzee	147,00
Jeux Rétro II	147,00
• Parsec	252,00
• TI-Invaders	206,00
• Jaw breaker II	147,00
• Jeux Rétro I	147,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS	
Retour pirate	252,00
Demon attack	252,00
Mash	252,00
Burger time	252,00
Microsurgeon	252,00
Moonsweeper	252,00
Hopper	252,00
Solar trek	252,00
Jaw breaker	252,00
Treasure Island	252,00