HEBDOGICIEL

HEBDOGICIEL

ISSN - 0760 - 6125

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-47-8F

BLOCKHAUS sur APPLE

Deux dimensions c'est bien, trois c'est encore mieux? Ici vous en avez 13! Vous pouvez en même temps voir ce qui se passe au Nord, au Sud, à l'Est et à l'Ouest et ce en trois dimensions! Et si cela ne vous suffit pas vous avez droit en prime à une vue d'avion: vous n'avez strictement aucune excuse pour ne pas détruire la totalité des robots de la planète Vela.

P.ANQUETIN

```
10  REM **********************
15  REM *                    *
20  REM *    PRESENTATION    *
25  REM *                    *
30  REM *    DE BLOCKHAUS    *
35  REM *                    *
40  REM **********************
45 :
50 :
55  HGR2 : TEXT : HOME : GR : REM
     PASSAGE EN MODE 40*40
60 :
65 :
70  REM **********************
75  REM *                    *
80  REM *   TITRE ET ROBOT   *
85  REM *                    *
90  REM **********************
95 :
100 :
105  REM  "B" ROUGE
110 :
115  COLOR= 1: HLIN 0,2 AT 10: HLIN
     0,2 AT 13: HLIN 0,2 AT 16
120  VLIN 10,16 AT 0: VLIN 11,12 AT
     3: VLIN 14,15 AT 3

125 :
130  REM  "L" BLEU
135 :
140  COLOR= 6: HLIN 6,8 AT 16
145  VLIN 10,16 AT 5
150 :
155  REM  "O" VERT
160 :
165  COLOR= 12: HLIN 11,12 AT 10:
      HLIN 11,12 AT 16
170  VLIN 11,15 AT 10: VLIN 11,15
      AT 13
175 :
180  REM  "C" ROSE
185 :
190  COLOR= 11: HLIN 16,18 AT 10:
      HLIN 16,18 AT 16
195  VLIN 10,16 AT 15
200 :
205  REM  "K" ORANGE
210 :
215  COLOR= 9: VLIN 10,16 AT 20: VLIN
     12,13 AT 21: VLIN 15,16 AT 2
     3
220  PLOT 23,10: PLOT 22,11: PLOT
     22,14
225 :
230  REM  "H" JAUNE
235 :
240  COLOR= 13: HLIN 15,18 AT 24
245  VLIN 21,27 AT 15: VLIN 21,27
      AT 18
250 :
255  REM  "A" POURPRE
260 :
265  COLOR= 3: HLIN 20,23 AT 24: HLIN
     20,23 AT 21
270  VLIN 21,27 AT 20: VLIN 21,27
      AT 23
275 :
280  REM  "U" MARRON
285 :
290  COLOR= 8: HLIN 26,27 AT 27
295  VLIN 21,26 AT 25: VLIN 21,26
      AT 28

300 :
305  REM  "S" VERT FONCE
310 :
315  COLOR= 4: HLIN 31,32 AT 21: HLIN
     31,32 AT 24: HLIN 31,32 AT 2
     7
320  VLIN 22,23 AT 30: VLIN 25,26
      AT 33: PLOT 33,22: PLOT 30,
     26
325 :
330  REM  ROBOT
335 :
340  COLOR= 10: VLIN 30,38 AT 6: VLIN
     30,38 AT 8: VLIN 26.28 AT 6:
      VLIN 26.30 AT 7: VLIN 26.28
      AT 8
345  PLOT 7,34: PLOT 5,38: PLOT 9
     ,38
```

Suite page 16

JACQUES ASSEMBLE, VEROT DESASSEMBLE JACQUES VEROT EMPORTE LE GROS LOT:

Jacques VEROT gagne les 10.000 francs du concours mensuel pour son programme ASSEMBLEUR/DESASSEMBLEUR sur COMMODORE 64

EDITO

Nous avons commencé à dépouiller les questionnaires que vous nous avez renvoyé, plus de 8000 réponses, un record! Nous savons que vous êtes environ 60.000 à nous lire chaque semaine, et 89,9% continueront à nous lire régulièrement. Que dire de plus, sans tomber dans l'autosatisfaction? Par contre, vous n'êtes pas très content de la façon dont nous dépouillons vos programmes. Rassurez-vous, çà s'arrange, nous avons modifié notre système: vous recevrez un accusé de réception dès que nous ouvrons votre programme et vous pourrez nous appeler le vendredi pour savoir ce qu'il en est; s'il a besoin de modifications, nous vous enverrons rapidement nos conseils pour retravailler. Voulez-vous savoir quels sont les ordinateurs que vous utilisez et quelles sont les revues que vous lisez en plus de l'Hebdo? Les deux tableaux ci-dessous vont vous renseigner, intéressant!

ORDINATEURS UTILISES:

TI99/4A	21 %
COMMODORE 64	14,1 %
ORIC 1	12,6 %
THOMSON TO7	7,2 %
VIC 20	5,6 %
APPLE	5,2 %
ZX 81	4,9 %
SPECTRUM	4,3 %
CANON X07	2,1 %
SHARP PC	1,6 %
CASIO FX 702P	1,1 %
TRS 80	1 %

Tous les autres ont moins de 1% d'utilisateurs

REVUES LES PLUS LUES PAR LES LECTEURS D'HEBDOGICIEL

MICRO 7	33,6 %
S.V.M.	27,4 %
ORDINATEUR INDIVIDUEL	27,1 %
MICRO SYSTEMES	19,9 %
VOTRE ORDINATEUR	18,1 %
TILT	13,6 %
LIST	12,6 %
MICRO ET ROBOTS	5,8 %
ORDINATEUR PERSONNEL	5,3 %
GOLDEN	3 %
O1 INFORMATIQUE	2,2 %
POM'S	2,1 %
36000 MICROS	1,8 %

Toutes les autres sont lues par moins de 1 % des lecteurs d'HEBDOGICIEL.

La semaine prochaine, nous reparlerons des autres rubriques du questionnaire.

A bientôt!

Gérard CECCALDI

SOS BUG

Votre programme est plante? HEBDOGICIEL a fait une boulette dans un programme? Appelez-nous le VENDREDI au 16 (1) 577 19 04 de 10 H à 18 heures.

MENU

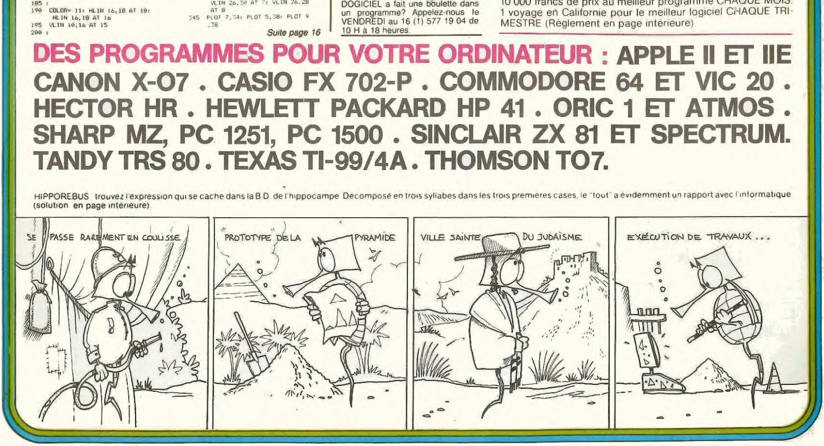
APPLE II P.ANQUETIN	Blockhaus Page 16
CANON X07 Pierre LOTZ	Générateur musical Page 17
FX 702P Marc BAYAR	Pilot Page 14
COM.64 J.Piere BESNARD	Pilule empoisonnée Page 2
VIC 20 Francis GRAND	Globul Page 13
HECTOR Nicolas COUROUBLE	Alunissage Page 12
HP 41 S.SAUNIER	ASS/LIM Page 14
ORIC 1 Pierre PALMADE	Paradise Page 3
MZ 80 Remy GERMAIN	Yams Page 6
PC 1251 Vincent FERRANTI	Trésor du lagon Page 13
PC 1500 Alain OZANNE	Buck Rogers Page 5
ZX 81 Gino SCANU	Seigneur des anneaux Page 4
SPECTRUM J.Luc PESCE	Isola Page 15
TRS 80 Olivier GRABETTE	Mille bornes Page 2
TI99/4A(b.s.) Denis ROELANTS	Fanorama Page 8
TI99/4A(b.e.) marcel MAGNET	Pilotage Page 17
TO 7 Yves ALUNNI	Golf Page 18

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-O7 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7.

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



N° 47 7 Septembre 1984

Allemagne 3,50 DM - Belgique 55 Frs - Canada 2,50 $ - Luxembourg 57 Frs - Suisse 3 Frs -

8F

LA PILULE EMPOISONNEE

Jeu de réflexion qui se joue à deux ou contre l'ordinateur, on dispose de 3 niveaux de jeu.

J.Pierre BESNARD

Placez-vous sur la case choisie à l'aide des touches I, J, K et L. Puis, appuyez sur = et toutes les pièces se situant à droite et en haut de votre croix disparaîtront. Le perdant est celui qui mange la dernière case en bas à gauche. Une démonstration est incluse dans le programme.

COMMODORE 64

```
1 PRINT"▯";TAB(12)"▮LA PILULE EMPOISONNEE▯":PRINT:H(0)=0:H(1)=1:H(2)=10
2 PRINTTAB(2)"VEUX-TU ?":PRINT:H(5)=10000
3 PRINT"1-JOUER CONTRE UN AUTRE JOUEUR":PRINT
4 PRINT"2-JOUER CONTRE LE 64 JOUANT MAL ":PRINT
5 PRINT"3-JOUER CONTRE LE 64 JOUANT BIEN":PRINT
6 PRINT"4-JOUER CONTRE LE 64 JOUANT TRES BIEN":PRINT:PRINT"5-UNE DEMONSTRATION"
7 PRINT:INPUT"TON CHOIX(1/2/3/4/5)";CH:IFCH<0ORCH>5THENPRINT"TTT":GOTO7
8 PRINT:IFCH>=3THENPRINT
9 IFCH>2THEN: FORS=0TO34:READD(S):NEXT:PRINT
10 PRINT"TU TAPES LE NOM PUIS TU TAPES SUR RETURN":INPUT"PREMIER JOUEUR";A$(0)
11 IFCH>1THENA$(1)="CBM 64":GOTO200
20 PRINT"MEME CHOSE":INPUT"DEUXIEME JOUEUR";A$(1)
200 PRINT"▯":NO=NO+1
201 PRINT:PRINT:PRINT
220 FORI=1TO5:PRINTTAB(12)"▮├┼┼┼┼┼┤":PRINTTAB(12) "|▒|▒|▒|▒|▒|▒|":NEXT
230 PRINTTAB(12)"├┼┼┼┼┼┼┤▯"
231 PRINT: PRINT"LE BUT EST DE NE PAS MANGER":PRINT"LE MORCEAU NOIR EMPOISONNE":
232 PRINT"▮▮I▮▯  POUR MONTER        LA CROIX"
233 PRINT"▮▮K▮▯  POUR DESCENDRE     LA CROIX"
234 PRINT"▮▮L▮▯  POUR DEPLACER      LA CROIX A DROITE"
235 PRINT"▮▮J▮▯  POUR DEPLACER      LA CROIX A GAUCHE"
236 PRINT"▮▮=▮▯  POUR MANGER OU EST LA CROIX ON MORD A ANGLE DROIT"
240 V=55829:W=1557:POKEW,32
241 FORI=1TO5
242 FORJ=1TO6:POKEV-80*(I-1)+2*(J-1),7:A(I,J)=1:NEXT:NEXT
243 JO=INT(2*RND(1)):I=5:J=6
250 PRINT"▮";TAB(12)"▮";J$;"▮:";A$(JO):PRINT"▯"
251 IFJO=1ANDCH>2THEN3000
300 PRINT"▯":AN=PEEK(W-80*(I-1)+2*(J-1)):GOSUB1000
301 IFCH>1ANDJO/2<>INT(JO/2)THEN3000
308 POKE198,0
309 GETA$:IFA$=""THEN309
310 C=ASC(A$)
311 IFC=61ANDA(I,J)<>0 THEN:PA=1:GOTO2000
320 IFC=73THEN360
330 IFC=75THEN390
340 IFC=76THEN420
350 IFC=74THEN450
351 GOTO309
360 I=I+1:IFI>5THENI=5:GOTO309
370 A=W-80*(I-2)+2*(J-1):B=V-80*(I-2)+2*(J-1):POKEA,AN:GOTO300
390 I=I-1:IFI=0THENI=1:GOTO309
400 POKEW-80*(I)+2*(J-1),AN:GOTO300
420 J=J+1:IFJ>6THENJ=6:GOTO309
430 POKEW-80*(I-1)+2*(J-2),AN:GOTO300
450 J=J-1:IFJ=0THENJ=1:GOTO309
460 POKEW-80*(I-1)+2*(J),AN:GOTO300
1000 POKEW-80*(I-1)+2*(J-1),86
1010 :RETURN
2000 VO=54296:WO=54276:AO=54277:HO=54273:LO=54272:SO=54278:FORK=0TO11-2*I
2010 FORL=0TO13-2*J
2020 POKEW-80*I+2*J+78-40*K+L,32:POKESO,23
2021 IFK+I<6ANDL+J<7THENA(K+I,L+J)=0
2022 POKEVO,15:POKEWO,17:POKEAO,9:POKESO,9
2023 POKEWO,16:POKEHO,20+(JOAND1)*20:NEXT:NEXT:IFCH=5THENRUN
2030 PRINT"▮▮";"                                        "
2031 PRINT"▮▮";
2040 IFI-1<>0THENI=I-1:JO=JO+1:PRINTTAB(12)J$;":▮";A$(JOAND1):GOTO300
2050 IFJ-1<>0THENJ=J-1:JO=JO+1:PRINTTAB(12);J$;":▮";A$(JOAND1):GOTO300
2051 PRINT"▯▮▮";"JOUEUR:▮ ";A$(JO-2*INT(JO/2));
2060 K=JOAND1:PRINT"▮ A PERDU LA PARTIE▯▮":B(K)=B(K)+1
2061 IFCH<>4ORK<>1THENPRINT:GOTO2070
2062 PRINT:PRINT"BRAVO▮ ";A$(0):PRINT:PRINT"▮ TU AS BATTU LE▮ CBM 64▮ ";
2063 PRINT"TU ES TRES FORT!"
2070 PRINT:PRINT"VEUX TU REJOUER?(O/N)":PRINT
2071 GETA$:IFA$=""THEN2071
2072 IFA$="N"THEN2080
2073 PRINT"COMME AU DEBUT?(O/N)"
2074 GETA$:IFA$=""THEN2074
2075 IFA$="O"THENPA=0:GOTO200
2076 RUN
2080 PRINT"▯":PRINT"VOICI LE SCORE"
2090 PRINT:PRINTA$(0);" :";NO-B(0);"PARTIE(S) GAGNEE(S)"
2100 PRINT:PRINTA$(1);" :";NO-B(1);"PARTIES GAGNEE(S)"
2110 PRINT:IFB(0)>B(1)THENPRINT"BRAVO ";A$(1):PRINT:GOTO2140
2120 IFB(0)=B(1)THENPRINT" VOUS ETES EXAEQUO":PRINT:GOTO2140
2130 PRINT"BRAVO ";A$(0):PRINT
2140 PRINT"          AU REVOIR":END
3000 POKEW-80*(I-1)+2*(J-1),102:POKEV-80*(I-1)+2*(J-1),1:IFCH>2THEN4000
3001 I=INT(5*RND(1))+1:J=INT(6*RND(1))+1
3002 IFPEEK(W-80*(I-1)+2*(J-1))<>32THEN2000
3003 GOTO3001
4000 IFPA=0THENI=3+INT(3*RND(1)):J=3+INT(4*RND(1)):GOTO2000
4010 IFCH=3THEN4140
4020 FORI=1TO5:FORJ=1TO6:IFA(I,J)THENGOTO4050
4030 NEXT:NEXT:GOTO3001
4050 T=0: FORK=0TOI-1:A=0:FORL=1TO6:A=A+A(K,L):NEXT:T=T+A*H(K):NEXT:FORK=ITO5
4060 A=0:FORL=0TOJ-1:A=A+A(K,L):NEXT:T=T+A*H(K):NEXT:IFT>=33447THEN4030
4080 FORS=0TO34:IFD(S)-TTHENNEXT:GOTO4030
4090 GOTO2000
4140 FORI=5TO3STEP-1:FORJ=6TO3STEP-1:IFA(I,J)THENI=I-INT((I-3)*RND(1)):GOTO2000
4150 NEXT:NEXT:GOTO4020
5000 DATA1114,12,1,122,113,34,45,1133,235,56,11226,2226,11136,336
5010 DATA246,22333,11344,2335,355,22244,2255,23346,33446,33366,23466,24566
5020 DATA25666,23,1222,224,12222,11115,1125, 45,11233

READY.
```

ERRATUM sur COMMODORE 64
NIBBLER du N° 31.
Un certain nombre de numéros de lignes sont erronés dans le listing, en voici la correction:
La ligne n° 1059 → 1190. La ligne n° 1827 → 2010. La ligne n° 4899 → 5030.

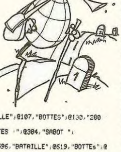
MILLE BORNES

Version informatique du célèbre jeu de société pour un joueur contre l'ordinateur.

Olivier GRABETTE

TRS 80

```
1 REM ** GRABETTE O.  -- MILLES BORNES --   TRS-80 MOD1 **
5 CLEAR1000:GOSUB7000
10 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  *** MILLE BORNES ***":PRINT:INPUT
"VOTRE NOM";NM$
15 GOSUB2000
20 GOSUB1000
40 GOSUB3000
50 FORI=1TO6:GOSUB3500:J(I)=XY:Y=I:GOSUB4000:GOSUB3500:O(I)=XY:NEXTI
80 GOSUB3500:O(0)=XY
90 F1=0
100 GOSUB5000
110 IFF1<>0THEN500
120 IFBO=10OR(BO>5ANDN(14)=2)THENGOSUB5500ELSE150
130 IFF1<>0THEN500
150 GOSUB6000
160 IFF1<>0THEN500
170 GOSUB6500
500 CA=O(D):IFD=0THEN520
510 O(D)=O(0)
520 O(0)=0:PRINT@192,VI$;:PRINT@192,;
522 IFCA>20THEN530
523 IFCA>14THEN528
524 N(CA)=N(CA)-1:GOTO530
528 N(CA)=2
530 ONF1+1GOTO550,560,570,580,590,600,610,620
540 END
550 IFCA>20THENC$=STR$(CA):C$="  "+C$+STRING$(6-LEN(C$)," ")ELSEC$=T$(CA)
555 PRINT"JE REJETTE ";C$;:PRINT@391,C$;:SA=CA:GOTO700
560 PRINT"COUP FOURRE!";:PRINT@114+CF*64,T$(CA):CF=CF+1:T0=T0+400:GOTO700
570 PRINT"BOTTE";:PRINT@114+CF*64,T$(CA);:CF=CF+1:T0=T0+100:GOTO700!
580 PRINT"JE JOUE ";T$(CA);:PRINT@94,T$(CA);:BO=CA:GOTO700
590 PRINT"JE JOUE ";T$(CA);:VO=CA:PRINT@157,T$(CA);:GOTO700
600 PRINT"JE ROULE  ";CA;:EO=EO+CA:PRINT@73,EO;:IFEO=700THEN950
605 IFCA=200THENO2=O2+1:PRINT@133,O2;:GOTO700ELSE700
610 PRINT"JE VOUS ATTAQUE ";T$(CA);:PRINT@604,T$(CA);:BJ=CA:GOTO700
620 PRINT"JE VOUS LIMITE ";T$(CA);:PRINT@669,T$(CA);:VJ=CA:GOTO700
700 IFNC=0THEN900ELSEIFF1=1ORF1=2THENFORI=0TO1500:NEXT:PRINT@192,VI$;@192,"JE RE
JOUE!":GOTO80
705 IFF1=6ORF1=7THENF0=1ELSEF0=0
710 GOSUB3500:J(0)=XY:IFJ(0)>20THENC$="  "+STR$(J(0))ELSEC$=T$(J(0))
715 PRINT@952,C$;
720 PRINT@704,VI$;@768,VI$;@704,"QUELLE CARTE JOUEZ-VOUS ?";
730 R$=INKEY$:IFR$=""THEN730
740 X4=VAL(R$):IF(X4=0ANDR$<>"0")ORX4>7THEN730
750 CA=J(X4)
760 PRINT@704,VI$;@704,"QUE VOÙLEZ-VOUS FAIRE ?";:PRINT@768,"(R)EJETER OU (J)OUE
R ?";
770 R$=INKEY$:IFR$=""THEN770
780 IFR$="J"THEN800ELSEIFR$<>"R"THEN770
785 SA=CA:IFCA>20THENC$="   "+STR$(CA)ELSEC$=T$(CA)
790 PRINT@391,C$;
791 IFCA<20THENN(CA)=N(CA)-1
794 J(X4)=J(0):IFX4<>0THENY=X4:GOSUB4000
795 J(0)=0
796 PRINT@952,"        ";
798 IFNC=0THEN900ELSEPRINT@704,VI$;@728,VI$;:IFCA<20ANDCA>10THEN710
799 GOTO80
800 IFCA=4THENIFVO=4ORN(14)=2THEN890ELSEVO=4:PRINT@157,T$(CA);:GOTO791
805 IFCA=9THENIFVJ<>4THEN890ELSEVJ=9:PRINT@669,T$(CA);:GOTO791
810 IFCA<4ORCA=5THENIFBO<10ORN(CA+10+(CA=5))=2OR(BO>5ANDN(14)=2)THEN890ELSEBO=CA
:PRINT@94,T$(CA);:GOTO791
815 IFCA<>10THEN830
818 IFBJ<5ANDBJ<>0THENIFN(BJ+10)<>4THEN890ELSE820
820 BJ=CA:PRINT@604,T$(CA);:GOTO791
830 IFCA<10THENIFBJ>4ORCA-5<>BJTHEN890ELSEPRINT@604,T$(CA);:BJ=CA:GOTO791
840 IFCA<20THENIFF0=1THENTJ=TJ+400:PRINT@625+64*NB,T$(CA);:NB=NB+1:N(CA)=4:GOTO7
91ELSETJ=TJ+100:PRINT@625+64*NB,T$(CA);:NB=NB+1:N(CA)=4:GOTO791
841 IFBJ<>10ANDN(14)<>4THEN890
842 IFVJ=4ANDCA>50ANDN(14)<>4THEN890
850 IFCA=200ANDJ2=2THEN890
855 IFEJ+CA>700THEN890
860 IFCA>50ANDVJ=4THEN890
862 EJ=EJ+CA:PRINT@585,EJ;
865 IFEJ=700THEN970
870 IFCA=200THENJ2=J2+1
880 GOTO791
890 PRINT@704,VI$;@768,VI$;@704,"IMPOSSIBLE!";:FORI=0TO1500:NEXT:GOTO720
900 END
950 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT"J' AI GAGNE!":END
960 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT"LES CARTES DU SABOT SONT EPUISEES":END
970 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT"VOUS AVEZ GAGNE!":END
1000 C(0)=1:C(1)=1:C(2)=2:C(3)=2:C(4)=3:C(5)=3:C(6)=4:C(7)=4:C(8)=4
1005 CP=101
1010 C(9)=5:C(10)=5:C(11)=5:C(12)=5
1020 FORI=0TO3:FORJ=1TO6:C(I*6+12+J)=I+6:NEXTJ,I
1030 FORJ=37TO50:C(J)=10:NEXTJ
1040 FORI=0TO3:FORJ=1TO10:C(I*10+50+J)=(I+1)*25:NEXTJ,I
1050 C(91)=100:C(92)=100
1060 FORJ=93TO96:C(J)=200:NEXT
1070 FORJ=11TO14:C(J+86)=J:NEXT
1075 NC=101
1076 N(0)=0:N(1)=2:N(2)=2:N(3)=2:N(4)=3:N(5)=4:N(6)=6:N(7)=6:N(8)=6:N(9)=6:N(10)
=14:N(11)=0:N(12)=0:N(13)=0:N(14)=0
1080 RETURN
2000 DEFINTA-Z:RANDOM
2010 DIMC(100),J(7),O(7),T$(14),N(14)
2020 T$(0)=""
2030 T$(1)=" ACCID. "
2040 T$(2)=" CREVE  "
2050 T$(3)="PA.ESS. "
2060 T$(4)="LIM.VIT."
2070 T$(5)="  STOP  "
2080 T$(6)=" REPAR. "
2090 T$(7)="ROUE SE "
2100 T$(8)="ESSENCE "
2110 T$(9)="F.LI.VI "
2120 T$(10)=" ROULEZ "
2130 T$(11)="AS.VOL. "
2140 T$(12)="INCREV. "
2150 T$(13)="CITERNE "
2160 T$(14)="VEH.PRI "
2170 VI$="
2180 RETURN
3000 CLS
3010 PRINT@27,"ORDINATEUR";@66,"ETAPES";@84,"BATAILLE";@107,"BOTTES";@130,"200
";@148,"VITESSE";
3020 PRINT@320,STRING$(64,"*");@420,"NOMBRE DE CARTES :";@384,"SABOT ";
3030 PRINT@448,STRING$(64,"*");
3040 PRINT@512+(64-LEN(NM$))/2,NM$;@578,"ETAPES";@596,"BATAILLE";@619,"BOTTEs";@
642,"200 :";@660,"VITESSE";
3050 PRINT@859,"VOTRE JEU";:FORI=0TO5:PRINT@960+I*8+3,I+1;:NEXT:PRINT@1020,"0";
3060 RETURN
3500 X=RND(NC)-1:IFC(X)=0THEN3500ELSEXY=C(X):FORZZ=XTOCP-2:C(ZZ)=C(ZZ+1):NEXTZZ
3505 NC=NC-1:IFNC<1THEN960ELSEPRINT@436,NC;
3510 RETURN
4000 IFJ(Y)>20THENC$=STR$(J(Y)):C$="  "+C$+STRING$(6-LEN(C$)," ")ELSEC$=T$(J(Y))
4010 PRINT@896+(Y-1)*8,C$;:RETURN
5000 IFBO=0THEN5120
5010 IFBO>5THEN5100
5020 X1=BO:IFX1=5THENX1=4
5030 FORI=0TO6:IFO(I)=X1+10THEN5080
5040 NEXTI
5050 IFBO=5THEN5120
5060 FORI=0TO6:IFO(I)=BO+5THEN5090
5070 NEXTI:RETURN
5080 IFX1=4THENF3=2
5083 IFF0=1THENF1=1ELSEF1=2
5085 D=I:I=7:NEXTI:RETURN
5090 IFBO=4THENF1=4ELSEF1=3
5095 D=I:I=7:NEXTI:RETURN
5100 IFBO=10THENRETURN
5110 IFF3=2THENRETURN
5120 FORI=0TO6:IFO(I)=10THEN5150ELSENEXTI:RETURN
5150 D=I:F1=3:I=7:NEXTI:RETURN
5500 ME=9:F2=0:FORI=0TO6:IFO(I)>20THEN5520
5510 NEXTI:D=ME:RETURN
5520 IFEO+O(I)>700THEN5510
5525 IFVO=4ANDO(I)>50THEN5510
5530 IFO(I)=200ANDO2<2THENME=I:F1=5:GOTO5510
5540 IFO(I)+EO=700THEND=I:F1=5:I=7:NEXTI:RETURN
5550 IFO(I)=100THENIFME=9THENME=I:F1=5:
GOTO5510ELSEIFO(ME)<O(I)THENME=I:GOTO5510
5560 IFEJ-EO>400THENIFME=9THENF2=1:ET=I:GOTO5510ELSE5510
5570 IFME=9THENME=I:F1=5:GOTO5510
5580 IFQ(I)>Q(ME)THENME=I:GOTO5510
5590 GOTO5510
6000 N0=100:IFBJ=0ANDN(14)<>4THEN6070
6001 IFBJ<10ANDN(14)<>4THEN6070
6010 FORI=0TO6:IFO(I)>5THEN6060
6020 IFO(I)=4THEN6060
6030 IFO(I)=5THENIFN(14)>2THEN6060ELSES=20:GOTO6050
6040 S=N(O(I)+5)
6050 IFS<N0THENN0=S:D=I:F1=6:I=7:NEXTI:RETURN
6060 NEXT
6070 IFN(14)>2THEN6110
6090 FORI=0TO6:IFO(I)=4THEND=I:I=7:F1=7:NEXTI:RETURN
6100 NEXTI
6110 IFF3=0THENRETURN
6120 F1=5:D=ET:RETURN
6500 IFO2<2THEN6530
6510 FORI=0TO6:IFO(I)=200THEND=I:I=7:NEXT:RETURN
6520 NEXT
6530 IFN(14)=0THEN6560
6540 X2=INT(N(14)/3)+1:FORI=0TO6:IFO(I)=N(14)-(
5*X2)ORO(I)=N(14)-(5*X2)+1THEND=I :I=7:NEXT:RETURN
6550 NEXT
6560 FORJ=11TO13:IFN(J)=0THEN6580
6570 X2=INT(N(J)/3)+1:FORI=0TO6:IFO(I)=N(J)-(
5*X2)ORO(I)=N(J)-(5*X2)+1THEND=I:I=
7:J=13:NEXTJ,I:RETURN
6580 NEXT
6590 X3=700-EO:IFX3>200THEN6620
6600 FORI=0TO6:IFO(I)>X3THEND=I:I=7:NEXTI:RETURN
6610 NEXT
6620 FORJ=1TO3:IFN(J)<0THENNEXT:GOTO6650
6630 FORI=0TO6:IFO(I)=J+5THEND=I:I=7:J=3:NEXTI,J:RETURN
6640 NEXTI,J
6650 AU=9:FORJ=0TO6:FORI=0TO6:IFI=JTHENNEXTI,J:GOTO6690
6660 IFO(I)<>O(J)THENNEXTI,J:GOTO6690
6670 IFO(I)>80THENAU=I:NEXTI,J:GOTO6690
6680 D=I:I=7:J=7:NEXTI,J:RETURN
6690 IFAU<>9THEND=AU:RETURN
6700 D=RND(8)-1:IF(O(D)<80ANDO(D)>20)ORO(D)<14THENRETURN
6710 GOTO6700
7000 PRINT:PRINT"MILLES BORNES":PRINT"LES ABREVI
ATIONS UTILISEES SONT":PRINT" AC
CID. = ACCIDENT":PRINT" PA.ESS. =PANNE D'ESSENCE"
7010 PRINT" LIM.VIT. = LIMITATION DE VITESSE"
7020 PRINT" REPAR. = REPARATION"
7030 PRINT" ROUE SE = ROUE DE SECOURS"
7040 PRINT" F.LI.VI = FIN DE LIMITATION DE VITESSE"
7050 PRINT" AS.VOL. = AS DU VOLANT"
7060 PRINT" INCREV. = INCREVABLE"
7070 PRINT" VEH.PRI = VEHICULE PRIORITAIRE"
7080 FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
```



PARADISE

Qui n'a jamais rêvé d'atteindre le paradis? Et bien ce programme vous le permet, même si vous ne le méritez pas! Disons que le seul mérite aura été d'avoir le courage de taper le programme...

Alors installez-vous bien, ne faites aucune faute en recopiant le programme (Dieu pourrait vous en vouloir), tapez le mot RUN et c'est la merveilleuse touche RETURN qui va vous transporter dans ORIC'PARADISE.

Pierre PALMADE

ORIC 1 ET ATMOS

```
 0 PRINTCHR$(6):GOTO5
 1 DATA30,63,32,63,63,1,63,30,30,63,30
,12,63,12,30,33,2,4,30,63,57,57,63,30
 2 DATA18,18,63,45,45,63,30,12
 3 FORS=46360TO46383:READA:POKES,A:NEX
TS
 4 FORS=46592TO46599:READA:POKES,A:NEX
TS:RETURN
 5 GOSUB1500:GOSUB1:GOTO5500
 10 CLS:PAPER0:INK6:GOSUB9000
 17 Z=Z-1:R1=R1+1:POKER1,36:GOSUB5100:
CLS:AS=0
 18 PRINT:PRINT:PAPER1:INK4
 20 FORS=5TO25STEP5:PLOT1,S,"#########
################################"
 22 NEXTS
 25 BB=0
 40 FORS=6TO21STEP10:FORT=0TO3:PLOT3,S
+T,"! !":PLOT1,S+T,3:NEXTT,S
 45 FORS=1TO4:PLOT17,S,"! !":NEXTS
 47 PLOT15,1,6
 50 FORS=11TO21STEP10:FORT=0TO3:PLOT35
,S+T,"! !":PLOT1,S+T,3:NEXTT,S
 55 FORS=6TO21STEP5:FORT=2TO38STEP8:PL
OTT,S,"%":NEXTT:PLOT1,S,7:NEXTS
 60 A=3:B=24:C=32:NC=0:G1=1:G2=4
 70 PLOTA,B,"$":PLOT5,1,"SCORE :"+STR$
(P)
 72 SOUND1,400,0:PLAY3,0,3,300
 75 IFPEEK(#208)=56THEN80ELSEPLOTA,B,C
 76 IFPEEK(#208)=172THENA=A-1:IFA=1THE
NA=2
 77 IFPEEK(#208)=188THENA=A+1:IFA>37TH
ENA=37
 78 GOTO130
 80 M$=KEY$:IFM$=""THEN150
 90 PLOTA,B,C
 115 IFASC(M$)=11ANDSCRN(A-1,B)=124AND
SCRN(A+1,B)=124THENMM=-1:GOSUB1000
 120 IFASC(M$)=10ANDSCRN(A+1,B+2)=124A
NDSCRN(A-1,B+2)=124THENMM=1:GOSUB1000
 122 IFI=1THEN130
 125 IFM$=" "THENGOSUB1030
 130 C=SCRN(A,B):IFC=64THENGOSUB1200:G
OTO60
 140 PLOTA,B,"$"
 150 IFI=1THEN70
 152 IFNC=1THEN160
 155 X=INT(F*2*RND(1)+1):X=X+A-F:IFX<6
THENX=6
 156 IFX>34THENX=34
 157 Y=B-3:IFSCRN(X,Y)=37THEN70
 158 NC=1
 159 GOTO170
 160 PLOTX,Y,32:Y=Y+1:IFY=B+1THENNC=0:
GOTO70
 170 PLOTX,Y,"@":IFX=AANDY=BTHENGOSUB1
200:GOTO60
 180 GOTO70
 500 H1=0:NC=0:I=0:J=0
 510 ONVCGOTO10,2000,4000,7500
 1000 PLOTA,B,32
 1005 FORS=BTOB+(5*MM)STEPMM:IFSCRN(A,
S)=35THENS=S+MM
 1007 IFS=0THENH1=H1+1:P=P+50:IFH1=4TH
EN6000
 1008 IFS=0THENGOSUB1800:GOTO2000
 1010 PLOTA,S,"$":WAIT15:PLOTA,S,32:NE
XTS
 1012 IFMM=-1THENP=P+5 ELSE P=P-5
 1015 IFNC=1ANDY<B+1THENPLOTX,Y,32
 1017 NC=0
 1020 B=B+(5*MM):IFB=4THENZAP:I=1
 1025 RETURN
 1030 IFSCRN(A,B-3)<>37THENPING ELSE S
HOOT:P=P+20
 1040 PLOTA,B-3,"^":WAIT15:PLOTA,B-3,3
2:RETURN
 1200 PLOTA,B,C
 1202 IFNC=1ANDY<B+1THENPLOTX,Y,32
 1205 NC=0
 1210 EXPLODE:FORS=5TO0STEP-1:PAPERS:I
NKS+1:WAIT20:PAPER0:INK6:WAIT20:NEXTS
 1212 BB=1
 1215 Z=Z+1:POKER1,32:R1=R1-1:IFZ=3THE
NPRINTCHR$(17):GOTO7000
 1217 IFAS=1THENPLOTC,D,32:IFSCRN(A,B)
=36THENPLOTA,B,32
 1218 IFAS=2THENPLOTA,B,32
 1219 PAPERG1:INKG2
 1220 RETURN
 1500 CLS:PAPER0:INK3
 1502 PRINTCHR$(17);
 1505 CALL#F89B:R1=48020
 1507 FORS=R1-8TOR1+4:POKES,32:NEXTS
 1510 PRINTCHR$(4)
 1520 PRINTCHR$(27)"J         ORIC'PA
RADISE":PRINTCHR$(4)
 1530 PRINT:PRINT"   un Programme sign
e P.PALMADE":PRINT
 1540 PRINT"PRENEZ GARDE A L'HORRIBLE
DIABLE QUI"
 1550 PRINT:PRINT"CHERCHE A VOUS EMPEC
HER D'ATTEINDRE"
 1560 PRINT:PRINT"LE PARADIS ..."
 1570 PRINT:PRINT"PARVIENDREZ VOUS A B
OUT DES 4 TABLEAUX"
 1580 PRINT"TOUJOURS PLUS DIFFICILES ?
"
 1585 PRINT:PRINT"LES DIFFERENTES ETAP
ES SONT :"
 1586 PRINT:PRINT"  - ETAGES DU PARADI
S":PRINT"  - MONTAGNE SACREE"
 1587 PRINT"  - JUGEMENT DERNIER":PRIN
T"  - TENTATION"
 1588 GOSUB8500
 1589 RESTORE
 1590 PRINT:PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UN
E TOUCHE POUR COMMENCER"
 1600 GETR$:PRINTCHR$(17)
 1605 IT=0
 1610 RETURN
 1800 IFBB<>0THENRETURN
 1801 PAPER0:INK2
 1802 CLS:PRINTCHR$(4)
 1805 P=P+100
 1810 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT:PRINT:PRINT
 1820 PRINTCHR$(27)"N            BONU
S 100":PRINTCHR$(4)
 1825 PLAY7,0,0,0
 1830 FORS=400TO50STEP-20
 1840 FORT=STOS-40STEP-5:SOUND1,T,14:N
EXTT
 1850 NEXTS
 1860 SHOOT:WAIT30:SHOOT
 1870 WAIT100:RETURN
 2000 GOSUB9000
 2040 Q=0:Z=Z-1:AS=1:R1=R1+1:POKER1,36
 2045 DATA16:RESTORE:REPEAT:READA:UNTI
LA=16
 2047 GOSUB5150
 2050 CLS:PAPER0
 2052 FORS=46360TO46367:POKES,63:NEXTS

 2055 DATA4,4,14,31,27,31,14,0:FORS=46
376TO46383:READA:POKES,A:NEXTS
 2057 A=0:G1=0:G2=7
 2060 FORS=1TO35STEP3:A=A+2:FORT=ATO25
:PLOTS,T,"###":NEXTT,S
 2065 PLOT1,26,"########################
################"
 2067 FORS=1TO26:PLOT1,S,S/5+1:NEXTS
 2070 A=0:FORS=1TO33STEP3:A=A+2:PLOTS+
2,A+1,"%":NEXTS
 2075 BB=0
 2080 A=36:B=23:C=1:D=1:Q=0
 2090 PLOTA,B,"$":SOUND1,300,0:PLAY3,0
,3,300
 2092 PLOT18,5,"SCORE :"+STR$(P)
 2095 IFQ>0THENQ=Q+1:IFQ=3THENB=B+1:Q=
0:PLOTA,B-1,32:PLOTA,B,"$":GOTO2150
 2097 IFQ>0THEN2160
 2100 M$=KEY$:IFM$=""THEN2160
 2110 PLOTA,B,32
 2115 IFASC(M$)=8ANDSCRN(A-1,B)=35ANDS
CRN(A-1,B-1)=32THENA=A-1:B=B-1:GOTO215
5
 2120 IFASC(M$)=8ANDSCRN(A-1,B)<>35THE
NA=A-1:IFSCRN(A,B)=37THEN3000
 2130 IFASC(M$)=9THENA=A+1:IFSCRN(A,B+
1)=32THENB=B+1:IFB>23THEN3100
 2140 IFM$=" "ANDSCRN(A-1,B)=37THENSHO
OT:P=P+20:PLOTA-1,B-1,32:PLOTA-1,B,35
 2145 IFASC(M$)=11THENQ=Q+1:B=B-1
 2150 IFSCRN(A,B)=64THENGOSUB1210:GOTO
2080
 2155 PLOTA,B,"$"
 2156 IFB=1THENH1=H1+1:P=P+50:IFH1=4TH
EN6000
 2157 IFB=1THENGOSUB1800:GOTO4000
 2160 PLOTC,D,32:C=C+1:IFSCRN(C,D+1)=3
2THEND=D+1
 2162 IFSCRN(C,D+1)=32THEND=D+1
 2165 IFD>23ORC>A+2+FTHENC=1:D=1:P=P+2
 2170 PLOTC,D,"@":IFC=AANDD=BTHENGOSUB
1210:GOTO2080
 2175 IFSCRN(C,D+1)=36THENPLOTC,D,32:D
=D+1:PLOTC,D,"@":GOSUB1210:GOTO2080
 2180 GOTO2090
 3000 PLOTA,B,"$":WAIT20:SHOOT:PLOTA,B
-1,32:PLOTA,B,"#"
 3010 GOSUB1210
 3020 P=P+20:GOTO2080
 3100 REPEAT:PLOTA,B,32:B=B+1:PLOTA,B,
"$":UNTILSCRN(A,B+1)<>32:GOSUB1210
 3110 GOTO2080
 3200 PLOTA-1,B,32:SHOOT:WAIT10:PLOTA-
1,B-1,32:PLOTA-1,B,"#":P=P+20:RETURN
 4000 GOSUB9000
 4005 WAIT50:AS=2:Z=Z-1:R1=R1+1:POKER1
,36
 4025 RESTORE:GOSUB1
 4027 GOSUB5200
 4030 CLS:J=0
 4032 PAPER0:INK1:G1=0:G2=1
 4033 IFF>4THENF=4
 4035 PLOT1,2,"##########################
############"
 4040 FORS=5TO25STEP6:PLOT1,S,"#####
  #####     #####     #####"
 4042 PLOT1,S-1,3:NEXTS
 4045 BB=0
 4050 FORS=8TO24STEP6:PLOT1,S,"      ##
###     #####     #####"
 4057 PLOT1,S-1,6:NEXTS
 4060 FORS=4TO24STEP6:PLOT3,S,"%
  %          %          %":NEXTS
 4070 A=35:B=22
 4075 IFJ>15THENPLOT1,2,"      #####
  #####     #####     "
 4080 PLOTA,B,"$":PLOT15,0,"SCORE :"+ST
R$(P)
 4085 SOUND1,200,0:PLAY3,0,3,300
 4090 M$=KEY$:IFM$=""THEN4150
 4100 PLOTA,B,32
 4110 IFASC(M$)=8THENA=A-1:IFA=1THENA=
2
 4115 IFASC(M$)=9THENA=A+1:IFA=36THENA
=35
 4117 IFSCRN(A,B)=64THEN5030
 4120 IFSCRN(A,B+1)=32THEN5000
 4125 IFSCRN(A,B)=37THENSHOOT:P=P+20:J
=J+1:GOTO4075
 4130 IFASC(M$)=11ANDSCRN(A-1,B-2)=35T
HENA=A-1:B=B-3:GOTO4140
 4135 IFASC(M$)=11ANDSCRN(A+1,B-2)=35T
HENA=A+1:B=B-3
 4137 GOTO4148
 4140 IFB=1ANDJ<16THENB=B+3:A=A+1
 4148 PLOTA,B,"$":IFB=1THENH1=H1+1:P=P
+50:IFH1=4THEN6000
 4149 IFB=1THENGOSUB1800:GOTO7500
 4150 IFB<9THEN4200
 4155 IFNC=1THEN4170
 4160 X=INT(11*RND(1)-5):C=A+X:IFC<1OR
C>35THEN4160
 4161 IFC=1THENC=2
 4162 D=B-F:IFSCRN(C,B-5)=32THEN4090
 4165 NC=1:GOTO4180
 4170 PLOTC,D,32:D=D+1:IFSCRN(C,D)=35O
RSCRN(C,D)=37THENNC=0:GOTO4080
 4180 PLOTC,D,"@":IFC=AANDD=BTHEN5030
 4190 GOTO4090
 4200 IFNC=0THEN4090
 4210 NC=0
 4220 IFSCRN(C,D)=64THENPLOTC,D,32
 4230 GOTO4090
 5000 IFB=22THENB=B+1:PLOTA,B,"$":GOTO
5030
 5010 REPEAT:PLOTA,B,"$":WAIT10:PLOTA,
B,32:B=B+1:UNTILSCRN(A,B+1)=35
 5020 GOTO4148
 5030 IFSCRN(C,D)<>35THENPLOTC,D,32
 5040 GOSUB1205:GOTO4070
 5100 CLS:PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 5110 PRINTCHR$(27)"N   * * *  ETAGES
DU PARADIS * * *":PRINTCHR$(4)
 5120 GOSUB5400:RETURN
 5150 CLS:PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 5160 PRINTCHR$(27)"N   * * *  MONTAGN
E SACREE  * * *":PRINTCHR$(4)
 5170 GOSUB5400:RETURN
 5200 CLS:PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 5210 PRINTCHR$(27)"N  * * *  JUGEMENT
 DERNIER  * * *":PRINTCHR$(4)
 5220 GOSUB5400:RETURN
 5230 CLS:PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 5240 PRINTCHR$(27)"N       * * *  TENT
ATION  * * *":PRINTCHR$(4)
 5250 GOSUB5400:RETURN
 5400 PLAY7,0,0,0
 5405 FORS=15TO0STEP-3:FORT=1TO12STEP3
:MUSIC1,4,T,S:WAIT10:NEXTT,S
 5410 WAIT100:RETURN
 5500 CLS:PRINT"DIEU,DANS SON EXTREME
CLEMENCE,VOUS"
 5510 PRINT"AUTORISE A CHOISIR LE 1er
TABLEAU :"
 5530 PRINT:PRINT
 5540 PRINT"    1- ETAGES DU PARADIS":
PRINT"    2- MONTANE SACREE"
 5550 PRINT"    3- JUGEMENT DERNIER":P
RINT"    4- TENTATION"
 5555 PRINTCHR$(6);
 5560 PRINT:PRINT:INPUT"      VOTRE CH
OIX ";VC
 5565 IFVC<1ORVC>4THEN5560
 5567 PRINT:INPUT"DESCRIPTIF DES TABLE
AUX (O/N) ";R$
 5568 IFLEFT$(R$,1)="O"THENGOSUB9200
 5570 PRINTCHR$(6);CHR$(17)
 5572 POKER1-2,36:POKER1-1,36:POKER1,3
6
 5575 F=4:TI=1
 5576 IFTI<1THENTI=1
 5577 IFF<2THENF=2
 5578 IFF>6THENF=6
 5580 ONVCGOTO17,2040,4005,7550
 6000 IT=IT+1:IFIT<>TITHEN500
 6002 PAPER7:INK2
 6003 CLS:PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"J
   * * *  FIN DE JEU  * * *"
 6005 CALL#F89B:FORS=R1-8TOR1:POKES,32
:NEXTS
 6010 PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT
 6015 PRINTSPC(9)"BIENVENUE AU PARADIS
 !"
 6017 PRINT
 6020 PRINT"VOUS ETES ARRIVE A BOUT DE
S 4 TABLEAUX"
 6025 PRINT"EN "TI"TOURS !":PRINT
 6030 PRINT"ENCORE BRAVO,DIEU VOUS ACC
ORDE SES"
 6040 PRINT:PRINT"SINCERES FELICITATIO
NS !!!"
 6050 PRINT:PRINT"VOTRE SCORE DE "P"PO
INTS VOUS HONORE"
 6060 PRINT:PRINT"POURQUOI NE PAS ESSA
YER DE NOUVEAU ?"
 6070 PRINT:PRINT
 6075 PLAY7,0,0,0:GOSUB8700
 6077 PRINTCHR$(6);CHR$(17)
 6080 INPUT"  UNE AUTRE PARTIE (O/N) "
;R$
 6090 IFLEFT$(R$,1)="O"THENRUN
 6095 FORS=100TO300STEP20:FORT=STOS-30
STEP-6:SOUND1,T,12:WAIT4:NEXTT,S
 6100 SOUND1,1,0:END
 7000 CLS:PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"J
   VOUS DEVENEZ UN DAMNE !"
 7005 CALL#F89B:FORS=R1-8TOR1:POKES,32
:NEXTS
 7010 PRINTCHR$(4):PLAY7,0,0,0
 7020 PRINT:PRINT"NE VA PAS AU PARADIS
 QUI LE VEUT !..."
 7030 PRINT:PRINT"LE DIABLE VOUS A BIE
N EU,DIEU EST DECU"
 7040 PRINT"(TIENS,CA RIME !)"
 7045 PRINT:PRINT"VOTRE SCORE EST DE "
P" POINTS."
 7050 PRINT:PRINT"PRENDREZ VOUS VOTRE
REVANCHE ?"
 7055 GOSUB8600:PRINTCHR$(6);
 7060 PRINT:INPUT" ON RECOMMENCE (O/N)
 ";R$
 7070 IFLEFT$(R$,1)="O"THENRUN
 7075 FORS=100TO300STEP20:FORT=STOS-30
STEP-6:SOUND1,T,12:WAIT4:NEXTT,S
 7080 SOUND1,1,0:END
 7500 GOSUB9000
 7550 Z=Z-1:R1=R1+1:POKER1,36
 7625 RESTORE:FORS=1TO41:READA:NEXTS
 7630 GOSUB5230:CLS:PAPER0:INK7:G1=0:G
2=7
 7640 DATA12,30,30,30,30,30,30,12,63,3
1,15,3,3,15,31,63
 7650 FORS=46392TO46407:READA:POKES,A:
NEXTS
 7660 FORS=46408TO46415:POKES,63:NEXTS
 7670 FORS=2TO26:PLOT30,S,")))))":NEXT
S
 7680 PLOT30,7,"(":PLOT30,13,"(":PLOT3
0,19,"(":PLOT30,25,"("
 7690 PLOT32,1,"%"
 7700 FORS=2TO26STEP6:PLOT10,S,"######
##############":PLOT9,S,2:NEXTS
 7710 FORS=3TO24STEP6:PLOT11,S,"'":PLO
T16,S,"'":PLOT21,S,"'":PLOT26,S,"'"
 7720 PLOT1,S+4,1:NEXTS
 7725 BB=0
 7730 A=25:B=25:K=B:AS=1:O=32:NC=0
 7735 PLOT17,0,"SCORE"+STR$(P)
 7740 PLOTA,B,"$":IFW=1THENPLOTA,B-1,"
'"
 7742 SOUND1,100,0:PLAY3,0,3,500
 7745 IFA=32ANDB=1THENZAP:P=P+50:GOSUB
1800:GOTO9100
 7750 E=PEEK(#208):IFE=56THEN7785
 7752 IFE=180ANDSCRN(A,K-1)=OTHENPLOTA
,B,O:B=K-1:GOTO7775
 7755 PLOTA,B,O:IFW=1THENPLOTA,B-1,O
 7760 IFE=172THENA=A-1:IFA=9THENA=10
 7765 IFE=156ANDW=1THENGOSUB8000:GOTO7
860
 7770 IFE=188THENA=A+1:IFA=30ANDB>3THE
NA=29
 7772 IFSCRN(A,B)=64THENGOSUB1205
 7775 PLOTA,B,"$":IFW=1THENPLOTA,B-1,"
'"
 7780 GOTO7860
 7785 IFB=K-1THENPLOTA,B,O:B=K
 7786 IFB=1THEN7740
 7790 M$=KEY$:IFM$=""THEN7860
 7795 PLOTA,B,O:IFW=1THENPLOTA,B-1,O
 7810 IFM$=" "ANDW=0ANDSCRN(A,B-4)=39T
HENGOSUB8200:GOTO7860
 7860 IFB=1THEN7740
 7865 IFNC=1THEN7890
 7870 C=29:D=B:NC=1:GOTO7900
 7890 PLOTC,D,O:C=C-1:IFC+F<ATHENNC=0:
P=P+2:GOTO7740
 7895 IFD=K-1ANDB=KTHEND=K
 7900 PLOTC,D,"@":IFC=AANDD=BTHENGOSUB
1205
 7910 GOTO7740
 8000 U=B:REPEAT:U=U-1:UNTILSCRN(A,U-1
)=39ORU-1=K-5
 8005 IFU=B-1THENPLOTA,B-1,"'":B=B-6:K
=B:W=0:PING:POP:P=P+20:GOTO7735
 8010 PLOTA,B-1,O:PLOTA,U,"'":W=0:RETU
RN
 8200 U=B:REPEAT:U=U-1:UNTILSCRN(A,U)=
39
 8210 PLOTA,U,O:SHOOT:W=1:RETURN
 8500 RESTORE:FORS=1TO57:READA:NEXTS
 8510 DATA4,1,90,3,12,60,3,7,20,3,10,4
0,3,8,40,3,6,40,3,3,40,3,1,40,2,12,20
 8520 DATA3,1,20,3,3,40,3,5,20,3,3,20,
3,1,20
 8560 FORS=1TO14:READA,B,C:MUSIC1,A,B,
12:WAITC:NEXTS
 8565 MUSIC1,1,1,1
 8570 DATA1,3,5,6,8,10,12:FORS=1TO7:RE
ADA:MUSIC1,3,A,12:WAIT20:NEXTS
 8580 MUSIC1,4,1,12:WAIT20:EXPLODE:RET
URN
 8600 RESTORE:FORS=1TO106:READA:NEXTS
 8610 DATA3,100,3,70,3,24,3,100,6,70,5
,28,5,70,3,28,3,70,2,25,3,80
 8620 FORS=1TO11:READA,B:MUSIC1,3,A,12
:WAITB:MUSIC1,1,1,1:NEXTS
 8630 MUSIC1,1,1,0
 8640 WAIT20:EXPLODE:RETURN
 8700 RESTORE:FORS=1TO128:READA:NEXTS
 8710 DATA1,30,1,10,3,40,1,40,6,40,5,8
0,1,30,1,10,3,40,1,40,8,40,6,80
 8720 DATA1,30,1,10,1,40,10,40,6,40,5,
40,3,80,11,30,11,10,10,40,6,40,8,40,6,
80
 8730 FORS=1TO25:READA,B:IFS=15THENZ=4
ELSEZ=3
 8740 MUSIC1,Z,A,12:WAITB:MUSIC1,1,1,1
:NEXTS:MUSIC1,1,1,0
 8750 RETURN
 9000 CLS:PAPER0
 9005 INK7
 9010 PLOT2,10,"ARE YOU READY FOR THE
NEXT SKILL ?"
 9012 PLOT5,10,1:PLOT9,10,2:PLOT15,10,
5:PLOT19,10,6:PLOT23,10,1:PLOT28,10,4
 9015 PLAY7,0,0,0
 9020 FORS=300TO60STEP-30
 9030 FORT=STOS-60STEP-6:SOUND1,T,13:W
AIT4:NEXTT,S
 9040 SOUND1,1,1
 9050 EXPLODE:RETURN
 9100 H1=H1+1:IFH1=4THEN6000
 9110 GOTO10
 9200 PRINTCHR$(17)
 9205 CLS:PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"J
        ETAGES DU PARADIS"
 9206 INK1
 9207 PRINTCHR$(4)
 9210 PRINT:PRINT"BUT: Grimper le long
 de la corde du "
 9220 PRINT"dernier etage.Manger une p
omme vous"
 9230 PRINT"ajoute 3 points."
 9240 PRINT:PRINT"DIRIGEZ VOUS AVEC LE
S FLECHES :"
 9250 PRINT:PRINT"DROITE : pour aller
a droite"
 9260 PRINT"GAUCHE : pour aller a gauc
he"
 9270 PRINT"HAUT : pour grimper a l'et
age superi-"
 9280 PRINT"        eur quand vous etes
 entre les"
 9290 PRINT"        cordes ! !."
 9300 PRINT"BAS : pour descendre a l'e
tage inf-"
 9310 PRINT"       erieur quand vous et
es au dessus"
 9320 PRINTCHR$(11)"       des cordes !
!."
 9330 PRINT:PRINT"SPACE vous permet de
 manger une pomme"
 9340 PRINT"qui se trouve au dessus de
 vous."
 9350 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUC
HE POUR CONTINUER"
 9360 GETR$
 9370 CLS:PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"J
         MONTAGNE SACREE":PRINTCHR$(
4)
 9375 INK6
 9380 PRINT:PRINT"BUT: Atteindre le so
mmet de la monta-"
 9390 PRINT"gne sacree.Manger une pomm
e vous "
 9400 PRINT"ajoute 3 points."
 9410 PRINT:PRINT"DIRIGEZ VOUS AVEC LE
S FLECHES :"
 9420 PRINT:PRINT"GAUCHE : pour aller
a gauche et monter"
 9425 PRINTCHR$(11)"          un rocher
."
 9430 PRINT"DROITE : pour aller a droi
te et desc-"
 9440 PRINT"        endre un rocher."
 9442 PRINT"HAUT : pour sauter un mons
tre."
 9445 PRINT:PRINT"SPACE vous permet de
 manger une pomme"
 9450 PRINT"quand vous etes a sa droit
e."
 9460 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUC
HE POUR CONTINUER"
 9470 GETR$
 9480 CLS:PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"J
        JUGEMENT DERNIER":PRINTCHR$(
4)
 9485 INK2
 9490 PRINT:PRINT"BUT: Atteindre les p
lus hauts plateaux"
 9500 PRINTCHR$(11)"en sachant que man
ger une pomme ajoute"
 9510 PRINTCHR$(11)"3 points."
 9520 PRINT:PRINT"DIRIGEZ VOUS AVEC LE
S FLECHES :"
 9530 PRINT:PRINT"DROITE : pour aller
a droite et sauter"
 9535 PRINTCHR$(11)"          sur un pl
ateau inferieur."
 9540 PRINT"GAUCHE : pour aller a gauc
he et sauter"
 9550 PRINTCHR$(11)"          sur un pl
ateau inferieur."
 9560 PRINT"HAUT : pour grimper sur un
 plateau "
 9570 PRINT"        superieur en etant
a l'extre-"
 9580 PRINT"        mite du plateau act
uel."
```

Suite page 5

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Sur une planète où nul homme n'avait jamais pénétré, il était une fois un empire. En son centre se dressait un château, celui de Trébor, seigneur des anneaux, maître de la planète.

C'est un suzerain bon et loyal. Depuis toujours, les forces du mal ont essayé de le renverser et de prendre le pouvoir. Ces anneaux de puissance, transmis de génération en génération ont toujours refoulé et vaincu les forces du mal et donnent une puissance immense au maitre de la planète. Un sorcier qui répond au nom de Werdna, a dérobé les 2 inestimables anneaux de puissance dans la salle des trésors de son suzerain Trébor. Sans ces anneaux de puissance, il ne peut contenir l'assaut répété des forces du mal. La fin de son règne est proche, la fin de la paix aussi, d'ailleurs. Tous les 2000 ans, Exodus le maitre des maléfices apparaît dans notre monde lors de la grande conjonction des 2 soleils. Si les 2 anneaux de puissance dérobés par son laquais et loyal serviteur Werdna tombent entre ses mains, le monde est perdu. Cette grande conjonction aura lieu dans 3 jours. Trébor désespéré fait appel aux services d'un aventurier terrien dont la renommée et les exploits ont parcouru l'univers, vous. Votre mission consiste à reprendre les 2 anneaux de puissance avant qu'ait lieu la grande conjonction. Werdna le traître, a caché les anneaux de puissance au plus profond de son labyrinthe et en fait assurer la garde par tous les monstres que sa force occulte lui permet de déchaîner. Trébor vous téléporte directement dans le labyrinthe de Werdna. Une fois les 2 anneaux en votre possession, vous devrez les déposer devant le gardien et prononcer ces mots magiques: "Par le sang de Trébor, qu'à l'appel de son nom, les 2 anneaux de puissance regagnent son château". Grâce à vous, Trébord a de nouveau en sa possession les anneaux de puissance et vaincra les forces du mal conduites par Exodus.

Gino SCANU

Le labyrinthe représente un carré de 6 X 6 soit 36 cases. Cela peut paraître petit, mais c'est amplement suffisant car il est facile de s'y perdre. Le labyrinthe est habité par plusieurs types de monstres:

La mygale: araignée velue de grande taille. C'est la créature la plus dangereuse car sa morsure libère un venin mortel. A chaque déplacement votre capital-vie diminue d'un point. Votre seule chance de survivre est de trouver la bouteille d'élixir et de la boire.

Le fantôme: humain maudit de son vivant et qui une fois mort, ne peut bénéficier du repos éternel. Il est invisible, seuls ses yeux sont visibles. C'est une créature très redoutable car elle est impalpable.

Le squelette: c'est un être mort, mû par la force occulte du sorcier.

Le vampire: mort-vivant cherchant à se nourrir de sang humain. Il prend la forme de chauve-souris. Il est très redoutable car il vole et il est difficile de l'atteindre.

Dans ce labyrinthe hostile, vous serez souvent obligé de combattre contre des monstres pour survivre. L'issue d'un combat ne résulte pas uniquement du hasard mais aussi d'une mécanique bien précise. Votre personnage ainsi que les monstres du labyrinthe sont caractérisés par trois facteurs: les points de vie, la résistance et la force.

Les points de vie représentent la vitalité de la créature. Au cours des combats, votre personnage ainsi que les monstres, s'infligeront des blessures. Chaque blessure entraînera la perte de points de vie qui seront immédiatement retranchés du total des points de vie. Si le total des points de vie tombe jusqu'à 0, la créature sera considérée comme morte.

La force permet de déterminer la gravité de la blessure infligée après un coup réussi. La force est définie par F (pour votre personnage) et M(D) pour les monstres.

La gravité de la blessure infligée au monstre est calculée par INT(RND* F) + 1 et est retranchée au total des points de vie du monstre. La gravité de la blessure infligée à votre personnage est calculée par INT(RND* H(D))+ 2 et est retranchée au total des points de vie de votre personnage.

La résistance : détermine la capacité de faire face aux attaques. Plus elle est élevée, plus il est difficile de toucher la créature. Au cours d'un combat, vous ne toucherez la créature que si le ZX 81 réalise par un (RND* 10)+ 3, un nombre supérieur à la résistance de la créature.

Grâce à ces trois principes, un combat vraisemblable peut avoir lieu. Les caractéristiques des monstres sont fixés arbitrairement.

Tableau des monstres:
M$ (1): Une mygale :M(1)= 4: H(1)= 3: I(1)= 3
M$ (2): Un squelette: M(2)= 4: H(2)= 3: I(2)= 4
M$ (3): Un vampire: M(3)= 6: H(3)= 4: I(3)= 8
M$ (4): Un fantôme: M(4)= 5: H(4)= 5: I(4)= 9
M(D): points de vie des monstres.
H(D): forces de monstres.
I(D): résistance des monstres.

Votre personnage a au début du jeu, 25 points de vie, 6 en force et 7 en résistance. La force peut augmenter si vous trouvez l'épée magique, les points de vie aussi si vous buvez la bouteille d'élixir, mais elle peut aussi être empoisonnée et si vous la buvez vous mourrez.

Le gardien est votre allié dans la mesure où vous possédez les 2 anneaux de puissance car si vous vous présentez devant lui sans les 2 anneaux de puissance, il vous pétrifiera sans sommation. A noter que lorsque vous combattez un monstre, il vous est impossible de fuir, vous devrez combattre jusqu'à ce que mort s'ensuive, sinon ce serait trop facile de fuir dès qu'un monstre apparaît.

Déplacements:
N: vers le nord, E: vers l'est, S: vers le sud, O: vers l'ouest.

Sauvegarde: Par la commande SAVE GAME, vous sauvegardez le jeu avec votre personnage et toutes ses caractéristiques. De sorte que lorsque vous rechargez le programme par LOAD"", le programme se charge automatiquement en mémoire et affiche l'image du labyrinthe avant la sauvegarde. Cette commande est très utile si on veut reprendre la partie là où on s'est arrêté. Si vous êtes en mauvaise posture devant un monstre, faites BREAK puis GOTO 256: vous sauvegarderez aussi le jeu avant que le monstre ne vous aie tué. Rassurez-vous, lorsque vous rechargerez le programme, le monstre ne sera plus là.

Action: par la commande B, vous buvez la bouteille d'élixir. Par la commande P, vous prenez un objet, par exemple l'épée magique.

ZX 81

```
   1 REM SCANU GINO
   2 REM LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
   3 REM ZX81 16K
   4 GOSUB 8000
   6 LET F$="

              "
   7 LET BO=INT (RND*15)+7
   8 LET EM=BO+9
   9 DIM M$(4,12)
  10 DIM M(4)
  11 DIM H(4)
  12 DIM I(4)
  13 LET U1=0
  14 LET PV=25
  15 LET F=6
  16 LET RE=7
  20 LET VE=0
  21 LET BOU=0
  22 LET BOUT=0
  23 LET EPEE=0
  24 LET Q=0
  25 LET Q1=0
  26 LET T=0
  27 LET T1=0
  28 LET T2=0
  29 LET TEMP=0
  32 DIM N(37)
  33 DIM E(37)
  35 DIM S(37)
  40 DIM O(37)
  45 DIM R(36)
  46 LET ANN1=INT (RND*10)+8
  47 LET ANN2=ANN1+8
  50 DIM A$(2,5)
  51 LET A$(1)="GOLUM"
  52 LET A$(2)="GOLEM"
  60 LET E(1)=2
  61 LET N(2)=8
  62 LET E(2)=3
  63 LET O(2)=1
  64 LET E(3)=4
  65 LET O(3)=2
  70 LET E(4)=5
  71 LET O(4)=3
  72 LET N(5)=11
  73 LET E(5)=6
  74 LET O(5)=4
  75 LET N(6)=12
  76 LET O(6)=5
  80 LET N(7)=13
  81 LET E(7)=8
  82 LET E(8)=9
  83 LET S(8)=2
  84 LET O(8)=7
  85 LET E(9)=10
  90 LET O(9)=8
  91 LET N(10)=16
  92 LET E(10)=11
  93 LET O(10)=9
  94 LET N(11)=17
  95 LET S(11)=5
 100 LET O(11)=10
 101 LET N(12)=18
 102 LET S(12)=6
 103 LET E(13)=14
 104 LET S(13)=7
 105 LET E(14)=15
 110 LET O(14)=13
 111 LET N(15)=21
 112 LET O(15)=14
 113 LET N(16)=22
 114 LET S(16)=10
 115 LET N(17)=23
 120 LET S(17)=11
 121 LET N(18)=24
 122 LET S(18)=12
 123 LET E(19)=20
 124 LET N(20)=26
 125 LET O(20)=19
 130 LET N(21)=29
 131 LET S(21)=15
 132 LET E(22)=23
 133 LET S(22)=16
 134 LET S(23)=17
 135 LET O(23)=22
 140 LET N(24)=30
 141 LET S(24)=18
 142 LET N(25)=31
 143 LET E(25)=26
 144 LET E(26)=27
 145 LET S(26)=20
 150 LET O(26)=25
 151 LET E(27)=28
 152 LET S(27)=21
 153 LET O(27)=26
 154 LET E(28)=29
 155 LET O(28)=27
 160 LET N(29)=35
 161 LET E(29)=30
 162 LET O(29)=28
 163 LET N(30)=36
 164 LET S(30)=24
 165 LET O(30)=29
 170 LET E(31)=32
 171 LET S(31)=25
 172 LET O(32)=31
 173 LET E(33)=34
 174 LET E(34)=35
 175 LET O(34)=33
 180 LET E(35)=36
```

```
 181 LET S(35)=29
 182 LET O(35)=34
 183 LET S(36)=30
 184 LET O(36)=35
 185 LET R=4
 190 LET R=INT (RND*6)+1
 200 LET U=30+R
 215 LET S(37)=U
 217 GOTO 245
 220 IF D$="N" AND N(R)>0 THEN L
ET R=N(R)
 225 IF D$="E" AND E(R)>0 THEN L
ET R=E(R)
 230 IF D$="S" AND S(R)>0 THEN L
ET R=S(R)
 235 IF D$="O" AND O(R)>0 THEN L
ET R=O(R)
 240 IF R<=30 AND R>7 THEN GOTO
639
 245 IF R=BO THEN GOTO 9000
 247 IF R=EM THEN GOTO 9100
 248 IF R=ANN1 THEN GOTO 5500
 249 IF R=ANN2 THEN GOTO 5510
 255 GOTO 260
 256 SAVE "█"
 260 IF R=S(37) THEN GOTO 1400
 263 IF R=1 OR R=19 OR R=31 OR R
=22 OR R=13 OR R=33 THEN GOTO 40
0
 265 IF R=2 OR R=5 OR R=10 OR R=
29 THEN GOTO 430
 270 IF R=3 OR R=4 OR R=9 OR R=1
4 OR R=26 OR R=28 OR R=34 OR R=8
 OR R=27 OR R=35 THEN GOTO 460
 275 IF R=6 OR R=15 OR R=20 OR R
=11 OR R=30 THEN GOTO 490
 280 IF R=7 OR R=25 THEN GOTO 52
0
 285 IF R=12 OR R=16 OR R=17 OR
R=18 OR R=21 OR R=24 THEN GOTO 5
50
 295 IF R=23 OR R=36 OR R=32 THE
N GOTO 580
 320 GOTO 240
 400 GOSUB 7200
 410 GOSUB 6000
 420 GOTO 260
 430 GOSUB 7030
 440 GOTO 410
 460 GOSUB 7060
 470 GOTO 410
 490 GOSUB 7100
 500 GOTO 410
 520 GOSUB 7300
 530 GOTO 410
 550 GOSUB 7400
 560 GOTO 410
 580 GOSUB 7000
 590 GOTO 410
 639 LET D=INT (RND*4)+1
 645 LET M$(1)="UNE MIGALE"
 647 LET M$(2)="UN SQUELETTE"
 649 LET M$(3)="UN VAMPIRE"
 650 LET M$(4)="UN FANTOME"
 652 LET M(1)=4
 653 LET M(2)=4
 654 LET M(3)=6
 655 LET M(4)=5
 662 LET H(1)=3
 663 LET I(1)=3
 664 LET H(2)=3
 665 LET I(2)=4
 666 LET H(3)=4
 667 LET I(3)=8
 668 LET H(4)=5
 669 LET I(4)=9
 701 IF INT (RND*10)+1>4 THEN GO
TO 245
 702 RAND
 703 IF D=3 THEN PRINT AT 2,8;"▗
▛▖";AT 3,7;"▗";AT 3,11;"▖"
 704 IF D=4 THEN PRINT AT 3,9;".
."
 706 IF D=2 THEN PRINT AT 10,9;"
O";AT 11,6;">-/█I";AT 12,9;"IT";
AT 13,8;"/I""";AT 14,8;"II"
 707 IF D=1 THEN PRINT AT 11,8;"
▖▗▖";AT 12,7;"▄▄██▄▄";AT 13,7
;"▖███▖";AT 14,10;"()"
 715 PRINT AT 15,0;M$(D)(1 TO );
"..."
 720 PRINT AT 16,0;"VOUS DEVEZ C
OMBATTRE"
 730 PRINT AT 1,20;"▄";N$;"▄";AT
 2,20;"PV:";AT 2,23;("0"+STR$ PV
)(LEN STR$ PV TO );"  F:";F;AT 3
,20;"R :";RE
 740 PRINT AT 5,20;M$(D)(1 TO );
AT 6,20;"PV:";AT 6,23;("0"+STR$
M(D))(LEN STR$ M(D) TO );"  F:";
M(D);AT 7,20;"R :";I(D)
 760 PRINT AT 17,5;"LE COMBAT:"
 785 IF INT (RND*10)+2<RE THEN G
OTO 980
 790 PRINT AT 18,0;"LE MONSTRE
A TOUCHE ";N$
 791 GOSUB 5000
 800 LET B=INT (RND*H(D))+2
 805 LET PV=PV-B
 810 IF D=1 THEN LET VE=1
 820 PRINT AT 2,23;("0"+STR$ PV)
```

```
(LEN STR$ PV TO )
 825 IF PV<=0 THEN GOTO 2000
 850 IF INT (RND*10)+3<I(D) THEN
 GOTO 1000
 860 PRINT AT 18,0;N$;" A TOUCHE
 LE MONSTRE      "
 861 GOSUB 5000
 870 LET B=INT (RND*F)+1
 890 LET M(D)=M(D)-B
 910 PRINT AT 6,23;("0"+STR$ M(D
))(LEN STR$ M(D) TO )
 920 IF M(D)<=0 THEN GOTO 950
 940 GOTO 785
 955 PRINT AT 18,0;"APRES CE COM
BAT ACHARNE ";N$;AT 17,0;"A VAIN
CU ";M$(D)(1 TO )
 956 PRINT AT 5,20;"
";AT 6,20;"             ";AT 7,20
;"       ";AT 18,0;F$
 957 GOSUB 5000
 958 GOTO 245
 980 PRINT AT 18,0;"LE MONSTRE R
ATE SON COUP           "
 981 GOSUB 5000
 985 GOTO 850
1000 PRINT AT 18,0;N$;" RATE SON
 COUP         "
1001 GOSUB 5000
1010 GOTO 785
1400 PRINT AT 0,10;"▄";AT 1,9;"▟
▙";AT 2,8;"████";AT 3,8;"████
";AT 4,9;"▀██";AT 5,9;"▀▀▀"
1401 IF Q>=1 AND Q1=2 THEN GOTO
1410
1402 GOTO 1480
1410 INPUT O$
1420 IF O$="PAR LE SANG DE TREBO
R" THEN LET T=1
1425 INPUT W$
1426 IF W$="QU A L APPEL DE SON
NOM" THEN LET T1=2
1430 INPUT P$
1435 IF P$="LES 2 ANNEAUX DE PUI
SSANCE REGAGNENT SON CHATEAU" TH
EN LET T2=3
1440 IF T=1 AND T1=2 AND T2=3 TH
EN GOTO 5700
1480 PRINT AT 2,9;"███";AT 3,7;"
*";AT 3,13;"*";AT 5,5;"*";AT 5,1
5;"*";AT 8,3;"*";AT 8,17;"*"
1490 PRINT AT 15,0;F$;F$;F$
1500 PRINT AT 15,0;"LE RAYON OPT
IQUE DU GARDIEN A   SOLIDIFIE ";
N$;" EN ";AT 17,0;"STATUT DE PIE
RRE"
1510 STOP
1800 PRINT AT 15,0;F$;F$
1801 PRINT AT 12,8;"0"
1810 PRINT AT 15,0;"VOUS AVEZ TR
OUVE ";A$(Q);" UN DES 2 ANNEAUX
DE PUISSANCE..."
1820 FOR A=0 TO 10
1825 PRINT AT 12,8;"█";AT 12,8;"
0"
1826 NEXT A
1860 GOTO 260
2000 PRINT AT 15,0;F$;F$;F$
2010 PRINT AT 16,0;"CE DERNIER C
OUP QUE VOUS A      PORTE ";M$(D
)(1 TO );"VOUS A TUE."
2020 STOP
5000 FOR A=1 TO 40
5010 NEXT A
5020 RETURN
5500 LET Q=1
5501 GOTO 1800
5510 LET Q1=2
5511 LET Q=2
5515 GOTO 1800
5700 CLS
5710 PRINT "VOUS AVEZ REUSSI VOT
RE MISSION. TREBOR SERA VOUS REC
OMPENSER A  VOTRE JUSTE VALEUR."
5720 STOP
5800 CLS
5810 PRINT "TROP TARD.VOUS AVEZ
ECHOUE.      EXODUS A GAGNE."
5820 STOP
5900 PRINT AT 16,0;F$;F$;F$
5910 PRINT AT 16,0;"VOUS ETES MO
RT..."
5920 STOP
6000 PRINT AT 15,0;F$;F$;F$
6001 PRINT AT 16,0;"---->COMMAND
E ?       "
6002 LET TEMP=TEMP+1
6003 IF VE=0 THEN GOTO 6010
6004 IF BOU=1 THEN GOTO 6010
6005 LET BOU=0
6007 LET PV=PV-1
6008 IF PV<=0 THEN GOTO 5900
6010 INPUT D$
6011 IF TEMP>=40 THEN GOTO 5800
6020 PRINT AT 16,15;D$
6025 PRINT AT 16,25;"OK"
6027 IF D$="SAVE GAME" THEN GOTO
 256
6030 IF D$="N" THEN GOTO 220
6035 IF D$="E" THEN GOTO 225
6040 IF D$="S" THEN GOTO 230
6045 IF D$="O" THEN GOTO 235
```

```
6046 IF D$="B" AND BOUT=1 THEN G
OTO 9035
6047 IF D$="P" AND EPEE=1 THEN G
OTO 9115
6048 IF D$="P" AND BOUT=1 THEN L
ET BOU=1
6050 RETURN
7000 PRINT AT 1,0;"▙
   ▟"
7001 PRINT AT 2,0;"▌▀▄
  ▗▌▐"
7002 PRINT AT 3,0;"▌   ▜
  ▟ ▌▐"
7003 PRINT AT 4,0;"▌    ▌
   ▗ ▌▐"
7004 PRINT AT 5,0;"▌    ▙▄▄▄▄▄▄▄
▄▄  ▌▐"
7005 PRINT AT 6,0;"▌    ▌  ▌
 ▌  ▌▐"
7006 PRINT AT 7,0;"▌    ▌  ▌
 ▌  ▌▐"
7007 PRINT AT 8,0;"▌    ▌  ▌
 ▌  ▌▐"
7008 PRINT AT 9,0;"▌    ▌  ▌
  ▌ ▌▐"
7009 PRINT AT 10,0;"▌    ▙▄▄▄▄▄▄
▄▄▄  ▌▐"
7010 PRINT AT 11,0;"▌    ▌
  ▖ ▌▐"
7011 PRINT AT 12,0;"▌    ▌
   ▚▌▐"
7012 PRINT AT 13,0;"▌  ▄▀
    ▜▐"
7013 PRINT AT 14,0;"▙▀
     ▟"
7020 RETURN
7030 PRINT AT 1,0;"▙
   ▟"
7031 PRINT AT 2,0;"▌▀▄
  ▄▀ ▌"
7032 PRINT AT 3,0;"▌   ▜
 ▟   ▌"
7033 PRINT AT 4,0;"▌    ▌
  ▌  ▌"
7034 PRINT AT 5,0;"▌    ▀▀▀▀   ▄
▄▄   ▌"
7035 PRINT AT 6,0;"▌    ▌  ▛▖ ▗▜
 ▌   ▌"
7036 PRINT AT 7,0;"▌    ▌  ▌▛▜▌
 ▌   ▌"
7037 PRINT AT 8,0;"▌    ▌  ▌▌▌▌
 ▌   ▌"
7038 PRINT AT 9,0;"▌    ▌  ▌▗▀▖▌
 ▌   ▌"
7039 PRINT AT 10,0;"▌    ▙▄▄▄▟   ▘
▙▄▄▟  ▌"
7040 PRINT AT 11,0;"▌    ▌
  ▌   ▌"
7041 PRINT AT 12,0;"▌    ▌
  ▚   ▌"
7042 PRINT AT 13,0;"▌  ▄▀
   ▀▚▌"
7043 PRINT AT 14,0;"▙▀
     ▟"
7050 RETURN
7060 PRINT AT 1,0;"▙
   ▟"
7061 PRINT AT 2,0;"▌▀▄
  ▄▀ ▌"
7062 PRINT AT 3,0;"▌   ▜
 ▟   ▌"
7063 PRINT AT 4,0;"▌    ▌
  ▌  ▌"
7064 PRINT AT 5,0;"▌    ▙▄▄▄▄▄▄▄
▄▄   ▌"
7065 PRINT AT 6,0;"▌    ▌     ▌
 ▌   ▌"
7066 PRINT AT 7,0;"▌    ▌     ▌
 ▌   ▌"
7067 PRINT AT 8,0;"▌    ▌     ▌
 ▌   ▌"
7068 PRINT AT 9,0;"▌    ▌     ▌
 ▌   ▌"
7069 PRINT AT 10,0;"▌     ▛▀▀▀▀▀▀
▀▀▀   ▌"
7070 PRINT AT 11,0;"▌     ▌
  ▌   ▌"
7071 PRINT AT 12,0;"▌    ▄▘
  ▚   ▌"
7072 PRINT AT 13,0;"▌▄▀
   ▀▚▌"
7073 PRINT AT 14,0;"▛
     ▟"
7080 RETURN
7100 PRINT AT 1,0;"▙
   ▟"
7101 PRINT AT 2,0;"▌▀▄
  ▗▌"
7102 PRINT AT 3,0;"▌   ▜
  ▟ ▌"
7103 PRINT AT 4,0;"▌    ▌
  ▖ ▌"
7104 PRINT AT 5,0;"▌    ▀▀▀▀   ▄
▄▄  ▌"
7105 PRINT AT 6,0;"▌    ▌  ▛▖ ▗▜
 ▌  ▌"
7106 PRINT AT 7,0;"▌    ▌  ▌▛▜▌
 ▌  ▌"
7107 PRINT AT 8,0;"▌    ▌  ▌▌▌▌
 ▌  ▌"
```

Suite page 5

BUCK ROGERS 2

Avec ce programme, il vous faudra exercer au mieux vos réflexes et vos dons de pilote de chasse. Vous noterez le graphisme rapide, c'est assez rare!

Almain OZANNE

C'est un jeu qui se déroule en trois phases: DEF A pour démarrer.

1ère phase: vous avez 15 vies, êtes dans un tunnel et ne devez pas toucher les murs sous peine de perdre une vie, vous vous déplacez à l'aide des touches 7 pour aller à gauche et 9 pour aller à droite, thème classique jusqu'à présent. Mais voilà que des ennemis viennent pimenter votre mission déjà difficile.

Si vous avez pris le level 0, vous n'aurez que (!) des poursuivants donc, lorsqu' une croix en inversion vidéo s'affichera sur la gauche de l'écran (ce symbole est nécessaire, puisque vos ennemis ne pourront pas apparaître à l'écran) appuyez le plus vite possible sur la touche Z qui commande votre tourelle arrière, si vous avez appuyé assez rapidement tout va bien vous continuez votre route et recevez dix points (votre score augmente d'un point à chaque tour du programme), par contre si vous n'avez pas été assez vif l'ennemi vous détruit et vous perdez une vie.

Si vous avez pris le level 1, c'est la même chose sauf que des ennemis vous attaquent par l'avant et donc chaque fois qu'à gauche de l'écran, s'affichera une croix normale vous devrez presser le plus tôt possible la touche Q commandant votre laser frontal qui désintégrera votre ennemi et qui vous octroyera 10 points, toutefois, si vous n'avez pas été assez vite, c'est l'ennemi qui vous désintègrera et vous perdrez une vie. En tous cas, il vous faudra parcourir 200 km avant d'arriver à la phase 2 et il vous faudra aussi pas mal d'entraînement pour y parvenir (cela dépend des personnes et de leurs réflexes).

2° phase: Vous sortez du tunnel et vous vous retrouvez dans l'espace mais il y a des vaisseaux ennemis. Vous les combattez un par un. Un vaisseau ennemi s'affiche n'importe où à l'écran et se déplace au hasard. Pour vous déplacer vous utilisez les touches 7 pour aller à gauche et 9 pour aller à droite. Pour détruire un vaisseau ennemi il faut vous approcher de lui au maximum et lui décocher une rafale de laser avec vos canons latéraux en pressant la touche Space, mais attention si vous le ratez en n'appuyant pas assez vite, lui ne vous ratera pas et vous fera perdre une vie. Avant de passer à la phase 3 il faudra que vous détruisiez 30 ennemis mais heureusement le passage de la phase 1 à la phase 2 vous rapporte 5 vies.

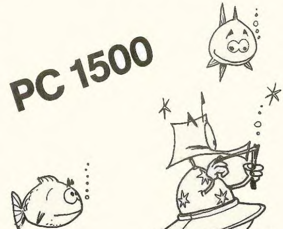
Phase 3: Après vous avoir félicité, l'ordinateur affiche pendant un peu moins d'une seconde un chiffre fixe à gauche sur l'écran, vous au milieu de l'écran et une mine n'importe où, il faudra que vous la détruisiez ainsi que le maximum de ses compagnes avant que toutes vos vies aient été utilisées.

Le chiffre de gauche après un beep se mettra à diminuer, normal! c'est le compte à rebours commandant l'émission d'ondes par la mine qui vous détruiront lorsque le compte sera à zéro. Vous devez donc juger si vous avez le temps de vous placer sur la mine et d'appuyer sur la touche Q (très vite, car même si le compte à rebours n'est pas terminé et que vous êtes par-dessus la mine, elle explosera, à vous d'être rapide). Un mouvement de votre vaisseau à l'aide des touches 7 et 9 (elles ont les mêmes fonctions que dans les 2 premières phases) équivaut à une décrémentation du compte à rebours mais même si vous ne bougez pas le temps de vous rendre sur une mine et de la détruire, surtout ne bougez pas et attendez la fin du compte à rebours. Si vous aviez raison de ne rien faire, votre score augmentera de 10 points sinon boum!!! (chaque mine rapporte 15 points).

Le score à battre est de 1720 points, alors courage et bonne chance!!

P.S.: Si vous voulez réduire l'écartement du tunnel réduisez la variable E au début du programme (augmentez la pour agrandir le tunnel).

A la ligne 14: 0 est le compteur de km pour allonger le tunnel. Augmentez le test de la ligne 14, si vous voulez raccourcir le tunnel, diminuez-le.



```
   1:REM  ***BUCK
      ROGERS2***
   2:REM  ***OZANN
      E ALAIN***
   3:CLEAR
   4:DIM A$(3):A$(1
      )="04081C3850"
      :A$(2)="101818
      1810":A$(3)="5
      0381C0804":DIM
      B$(2),C$(2)
   5:E=5:B$(1)="7F2
      21C08":B$(2)="
      413E1408":C$(1
      )="081C227F":C
      $(2)="08143E41
      "
   6:INPUT "LEVEL0O
      U1";R:R=1-R:IF
      R<>0AND R<>1
      GOTO 6
   7:B=10:Z=12:V=15
      :GOSUB 609
   8:WAIT 0
  10:A=RND 3:B=B+(A
      -2):IF B>20LET
      B=20
  11:IF B<5LET B=5
  12:U=U+1:IF U>2
      LET U=1
  13:CLS :CURSOR B:
      GPRINT B$(U):
      CURSOR B+E:
      GPRINT C$(U)
  14:S=S+1:O=O+1:IF
      O>200THEN 1000
  19:F=2
  20:IF INKEY$ ="9"
      LET J=Z:Z=Z+1:
      F=1:IF Z>25LET
      Z=25
  21:IF INKEY$ ="7"
      LET J=Z:Z=Z-1:
      F=3:IF Z<5LET
      Z=5
  22:CURSOR Z:
      GPRINT A$(F):N
      =RND 7:ON N
      GOTO 100,(500-
      R)
  25:IF (Z<=B)OR (Z
      >=B+E)THEN
      GOTO 200
  30:GOTO 10
 100:CURSOR 2:
      GPRINT "3E5D6B
      776B5D3E":BEEP
      1,100,5
 110:FOR I=1TO 15:
      IF INKEY$ ="Z"
      THEN BEEP 1:S=
      S+10:GOTO 10
 120:NEXT I
 130:BEEP 1,255,255
      :GOTO 200
 200:CURSOR Z:
      GPRINT "410822
      08220841":V=V-
      1:FOR I=1TO 10
      :POKE# 64000,
      RND 256-1:NEXT
      I
 205:BEEP 1,100,20:
      IF V<=0THEN
      GOTO 300
 210:GOTO 10
 300:BEEP 3,255:
      BEEP 1,100,100
      :BEEP 1,255,10
 305:WAIT 80:PRINT
      "MES SINCERES
      CONDOLEANCES";
      PRINT "VOUS AV
      EZ EXPLOSE!"
 306:IF S<=0LET S=0
 310:PRINT "VOTRE S
      CORE-=-=->";S
 320:END
 499:GOTO 25
 500:BEEP 1,100,5:
      CURSOR 1:
      GPRINT "412214
      08142241"
 510:FOR I=1TO 15:
      IF INKEY$ ="Q"
      BEEP 1:S=S+10:
      GOTO 10
 520:NEXT I
 530:GOTO 200
 600:"A":CLS :WAIT
      0
 601:FOR I=0TO 48:
      GCURSOR I:
      GPRINT 1:NEXT
      I
 602:O=7:FOR I=1TO
      12:WAIT 1:O=O+
      1:CURSOR O:
      PRINT MID$ ("B
      UCK ROGERS2",I
      ,1):NEXT I
 603:WAIT 0:FOR I=1
      19TO 155:
      GCURSOR I:
      GPRINT "40":
      NEXT I
 605:FOR I=1TO 250:
      NEXT I
 606:GOTO 1
 609:DIM T$(4)
 610:T$(1)="4060606
      040":T$(2)="20
      30703020":T$(3
      )="1018781810"
      :T$(4)="080C7C
      0C08"
 615:CLS
 620:FOR I=1TO 4
 625:WAIT 05:
      GCURSOR 65:
      GPRINT "082000
      50001040":
      GCURSOR 77:
      GPRINT "401000
      50002008"
 630:CURSOR 12:
      GPRINT T$(I):
      BEEP 1,1,10
 640:NEXT I
 650:RETURN
1000:V=V+7:WAIT 8
      0:PRINT "BRA
      VO!!":PRINT
      "VOUS ETES D
      ANS L ESPACE
      ":CLS :WAIT
      0
1001:DIM V$(5),W$
      (5):V$(1)="7
      F3E1C08":V$(
      2)="7F3E1C00
      ":V$(3)="7F3
      E0000"
1002:W$(1)="081C3
      E7F":W$(2)="
      001C3E7F":W$
      (3)="00003E7
      F":W$(4)="00
      00007F"
1003:V$(4)="7F000
      000":WAIT 0:
      V$(5)="00000
      00000":W$(5)
      ="0000000000
      "
1004:FOR I=1TO 5:
      CURSOR B:
      GPRINT V$(I)
      :CURSOR Z:
      GPRINT A$(2)
      :CURSOR B+5:
      GPRINT W$(I)
      :NEXT I:B=20
      :GOTO 1010
1009:B=RND (20)+5
      :Z=RND (20)+
      5:IF Z>24LET
      Z=24
1010:J=B:A=RND 2:
      B=B+SGN (1.5
      -A):IF B>24
      LET J=23:B=2
      4
1011:IF B<5LET J=
      6:B=5
1013:IF (B>Z-2)
      AND (B<Z+2)
      THEN 1100
1014:F=2:CURSOR B
      :GPRINT "081
      0381008":
      CURSOR J:
      PRINT " "
1015:IF INKEY$ ="
      9"LET J=Z:Z=
      Z+1:F=1:IF Z
      >24LET Z=24
1016:IF INKEY$ ="
      7"LET J=Z:Z=
      Z-1:F=3:IF Z
      <5LET Z=5
1017:CURSOR Z:
      GPRINT A$(F)
      :CURSOR J:
      PRINT " "
1019:IF (B>Z-2)
      AND (B<Z+2)
      THEN 1100
1020:GOTO 1010
1100:CURSOR 2:
      GPRINT "081C
      2A082A1C08":
      BEEP 1,1
1105:FOR I=0TO 2:
      IF INKEY$ ="
       "THEN BEEP
      1:S=S+10:
      CURSOR Z-2:
      PRINT "--":
      CURSOR Z+1:
      PRINT "--":K
      =K+1:GOTO 14
      00
1110:NEXT I
1120:CURSOR B-2:
      PRINT "--":
      CURSOR B+1:
      PRINT "--"
1140:GOTO 1200
1200:CURSOR Z:
      GPRINT "4108
      2208220841":
      BEEP 1,1:V=V
      -1:IF V<=0
      THEN GOTO 30
      0
1210:FOR I=1TO 10
      :POKE# 64000
      ,RND 256-1:
      CLS :NEXT I:
      GOTO 1009  ,
1400:CURSOR B:
      GPRINT "4108
      2208220841"
1410:FOR I=1TO 10
      :POKE# 64000
      ,RND 256-1:
      NEXT I
1415:IF K>=30GOTO
      2000
1420:CLS :GOTO 10
      09
2000:V=V+2:K=0:
      WAIT 80:
      PRINT "HOURR
      A!!":PRINT "
      MAIS IL REST
      E DES MINES!
      !"
2010:CLS :B=0:C=0
      :M=RND 23+2:
      IF M=13THEN
      2010
2011:J=RND 12
2012:T=12
2014:WAIT 00
2015:IF ABS (M-13
      )<JLET B=1
2016:CURSOR M:
      GPRINT "5522
      1C2255":
      CURSOR 0:
      PRINT J
2017:WAIT 50:Z=13
      :CURSOR Z:
      GPRINT A$(2)
      :WAIT 0
2018:BEEP 1,1
2020:FOR I=JTO 0
      STEP -1
2021:CURSOR 0:
      PRINT USING
      "###";I:F=2
2022:IF INKEY$ ="
      9"LET C=1:F=
      1:T=Z:Z=Z+1:
      IF Z>25LET Z
      =25
2023:IF INKEY$ ="
      7"LET C=1:F=
      3:T=Z:Z=Z-1:
      IF Z<3LET Z=
      3
2024:CURSOR Z:
      GPRINT A$(F)
      :CURSOR T:
      PRINT " "
2025:IF Z=MTHEN 2
      500
2030:NEXT I
2040:IF C=1AND B=
      0THEN GOTO 2
      530
2041:IF C=0AND B=
      1THEN GOTO 2
      530
2050:BEEP 2,10,10
      :S=S+10:GOTO
      2010
2500:CURSOR M:
      GPRINT "4122
      1408142241":
      BEEP 1,1
2510:FOR I=0TO 1:
      IF INKEY$ ="
      Q"THEN BEEP
      1:S=S+15:K=K
      +1:GOTO 2010
2520:NEXT I
2530:WAIT 5:
      GCURSOR (Z*6
      )-1:GPRINT "
      102824242428
      10"
2531:WAIT 0:
      CURSOR Z:
      GPRINT "2A14
      22142A"
2535:FOR I=1TO 10
      :POKE# 64000
      ,RND 256-1:
      NEXT I
2536:V=V-1:IF V<=
      0THEN PRINT
      USING "#####
      ";K:GOTO 300
2540:GOTO 2010

     STATUS 1 = 3027 ■
```

PARADISE

ORIC 1

Suite de la page 3

```
 9590 PRINT:PRINT"IL SUFFIT DE PASSER
SUR UNE POMME POUR"
 9600 PRINTCHR$(11)"LA MANGER."
 9610 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUC
HE POUR CONTINUER"
 9620 GETR$
 9630 CLS:PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"J
           TENTATION":PRINTCHR$(4)
 9635 INK5
 9640 PRINT:PRINT"BUT: Manger la pomme
 qui se trouve au"
 9650 PRINT"sommet de la colonne."
 9660 PRINT:PRINT"DIRIGEZ VOUS AVEC LE
S FLECHES:"
 9670 PRINT:PRINT"DROITE  : pour aller
a droite"
 9680 PRINT"GAUCHE  : pour aller a gauc
he"
 9690 PRINT"BAS : pour sauter (vous re
stez en l'"
 9700 PRINT"         air tant que vous ap
puyez)."
 9710 PRINT"HAUT  : pour renvoyer le bo
ut de corde"
 9720 PRINT"         que vous avez au pl
afond."
 9730 PRINT:PRINT"SPACE vous permet de
 prendre un bout"
 9740 PRINT"de corde quand vous etes e
n dessous."
 9750 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUC
HE POUR COMMENCER"
 9760 GETR$
 9765 INK3
 9770 PRINTCHR$(17):RETURN
```

■

SEIGNEUR DES ANNEAUX

Suite de la page 4

ZX 81

```
7108 PRINT AT 9,0;"▌   ▌  ▌▗▀▀▖▌
      ▌"
7109 PRINT AT 10,0;"▌   ▙▄▄▟   ▝
▙▄▄   ▌"
7110 PRINT AT 11,0;"▌   ▌
   ▚  ▌"
7111 PRINT AT 12,0;"▌   ▌
    ▚ ▌"
7112 PRINT AT 13,0;"▌ ▄▀
     ▚▌"
7113 PRINT AT 14,0;"▙▀
      ▙▌"
7120 RETURN
7200 PRINT AT 1,0;"▛▖
     ▟▛"
7201 PRINT AT 2,0;"▌▙
   ▄▀ ▌"
7202 PRINT AT 3,0;"▌▌▚
  ▌   ▌"
7203 PRINT AT 4,0;"▌▌ ▚
  ▌   ▌"
7204 PRINT AT 5,0;"▌▌  ▛▀▀▀▀▀▀▜
▀▀▜   ▌"
7205 PRINT AT 6,0;"▌▌  ▌      ▌
  ▌   ▌"
7206 PRINT AT 7,0;"▌▌  ▌      ▌
  ▌   ▌"
7207 PRINT AT 8,0;"▌▌  ▌      ▌
  ▌   ▌"
7208 PRINT AT 9,0;"▌▌  ▌      ▌
  ▌   ▌"
7209 PRINT AT 10,0;"▌▌ ▗▄▄▄▄▄▄▄
▀▀▀▜   ▌"
7210 PRINT AT 11,0;"▌▌▗▘
   ▌   ▌"
7211 PRINT AT 12,0;"▌▙▘
   ▙▄  ▌"
7212 PRINT AT 13,0;"▌▗▘
     ▚▌"
7213 PRINT AT 14,0;"▛
      ▐"
7220 RETURN
7300 PRINT AT 1,0;"▛▖
     ▟▛"
7301 PRINT AT 2,0;"▌▚
   ▄▀ ▌"
7302 PRINT AT 3,0;"▌ ▚
  ▌   ▌"
7303 PRINT AT 4,0;"▌  ▚
  ▌   ▌"
7304 PRINT AT 5,0;"▌    ▛▀▚  ▄▀
▀▀▜   ▌"
7305 PRINT AT 6,0;"▌    ▌ ▌▚▄▄▞▌
  ▌   ▌"
7306 PRINT AT 7,0;"▌    ▌ ▌▌▌▌▌
  ▌   ▌"
7307 PRINT AT 8,0;"▌    ▌ ▌▙▄▟▌
  ▌   ▌"
7308 PRINT AT 9,0;"▌    ▌ ▙▀  ▜▌
  ▌   ▌"
7309 PRINT AT 10,0;"▌   ▗▄▄▄
▀▀▀▜   ▌"
7310 PRINT AT 11,0;"▌  ▗▘
   ▌   ▌"
7311 PRINT AT 12,0;"▌ ▗▘
   ▙▄  ▌"
7312 PRINT AT 13,0;"▌▗▘
     ▚▌"
7313 PRINT AT 14,0;"▛
      ▐"
7320 RETURN
7400 PRINT AT 1,0;"▛▖
     ▟▛"
7401 PRINT AT 2,0;"▌▚
   ▗▘ ▌"
7402 PRINT AT 3,0;"▌ ▚
   ▗▘ ▌"
7403 PRINT AT 4,0;"▌  ▚
  ▗▘  ▌"
7404 PRINT AT 5,0;"▌    ▛▀▚  ▄▀
▀▀▜   ▌"
7405 PRINT AT 6,0;"▌    ▌ ▌▚▄▄▞▌
  ▌   ▌"
7406 PRINT AT 7,0;"▌    ▌ ▌▌▌▌▌
  ▌   ▌"
7407 PRINT AT 8,0;"▌    ▌ ▌▙▄▟▌
  ▌   ▌"
7408 PRINT AT 9,0;"▌    ▌ ▙▀  ▜▌
  ▌   ▌"
7409 PRINT AT 10,0;"▌   ▗▄▄▄
▀▀▀▀▖  ▌"
7410 PRINT AT 11,0;"▌   ▗▀
   ▚  ▌"
7411 PRINT AT 12,0;"▌ ▗▀
    ▚ ▌"
7412 PRINT AT 13,0;"▌▗▀
     ▚▌"
7413 PRINT AT 14,0;"▛
      ▐"
7420 RETURN
8000 PRINT AT 1,0;"COMMENT S APP
ELERA VOTRE HEROS ?"
8010 INPUT N$
8020 PRINT N$
8026 PRINT AT 1,0;"
                              "
8030 RETURN
8900 PRINT AT 15,0;F$;F$;F$
8910 PRINT AT 16,0;"ARGHH..LA BO
UTEILLE D ELIXIR EST EMPOISONNEE
.C EST LA FIN..."
8920 STOP
9000 PRINT AT 11,10;"▌";AT 12,10
;"█"
9001 LET BOUT=1
9010 PRINT AT 15,0;F$;F$
9020 PRINT AT 15,0;"UNE BOUTEILL
E D ELIXIR..."
9021 GOSUB 5000
9022 GOSUB 6000
9025 GOTO 248
9035 LET U1=U1+1
9036 IF U1>=2 THEN GOTO 8900
9037 GOSUB 5000
9038 LET PV=PV+INT (RND*6)+4
9039 LET BOU=1
9040 GOTO 248
9100 PRINT AT 15,0;F$;F$;F$
9101 LET EPEE=1
9105 PRINT AT 12,6;"=======*";AT
 11,12;"I";AT 13,12;"I"
9110 PRINT AT 15,0;"UNE EPEE MAG
IQUE..."
9111 GOSUB 5000
9112 GOSUB 6000
9113 GOTO 248
9115 GOSUB 5000
9120 LET F=F+INT (RND*6)+1
9130 GOTO 248
```

■

YAMS

Voici un classique des dés pour votre MZ. Les règles du YAMS sont scrupuleusement respectées. Vous pouvez jouer de 1 à 4 joueurs avec l'ordinateur, ou de 1 à 5 joueurs sur l'ordinateur comme partenaire. Bons dés!!
Mode d'emploi dans le programme.

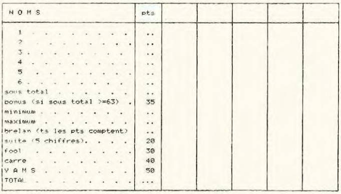
Rémy GERMAIN

suite du listing du N° 46

MZ 80

CARACTERES EN VIDEO INVERSE :

19100... TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER.



N O M S	pts					
1	..					
2	..					
3	..					
4	..					
5	..					
6	..					
sous total	..					
bonus (si sous total >=63) .	35					
minimum	..					
maximum	..					
brelan (ts les pts comptent)	..					
suite (5 chiffres). . . .	20					
fool	30					
carre	40					
Y A M S	50					
TOTAL	...					

Photo d'écran du marquage des points.

```
15160 CONSOLE S 5,24:PRINT CHR$(6);
15180 FOR I=1 TO 20:PRINT L$(I,1);L$(I,2);L$(I,7);:IF I<20 THEN PRINT
15200 NEXT I:GOSUB 11820:REM * → position du curseur *:CURSOR 38,06:PRINT"Untel
":|
15240 CURSOR 45,5:PRINT "┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬────────────────────┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐";
15260 CURSOR 45,6:PRINT "├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤  Y   A   M   S   ├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤";
15280 CURSOR 45,7:PRINT "└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴────────────────────┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘";
15300 CURSOR 45,8:PRINT " Regles du jeu                     ";
15320 CURSOR 45,9:PRINT "---------------                    ";
15340 CURSOR 45,10:PRINT"* Ce jeu se joue a 1,2,3,4 ou 5 jou";
15360 CURSOR 45,11:PRINT" -eurs humains ou a 1,2,3 ou 4 jou-";
15380 CURSOR 45,12:PRINT" -eurs humains + l'Ordinateur.     ";
15400 CURSOR 45,13:PRINT"                                   ";
15420 CURSOR 45,14:PRINT"* Vous disposez de 5 des, numerotes";
15440 CURSOR 45,15:PRINT" de 1 a 5.Vous jouez a tour de role";
15460 CURSOR 45,16:PRINT" et avez droit a 3 jets maximum cha";
15480 CURSOR 45,17:PRINT" -cun.                             ";
15500 CURSOR 45,18:PRINT"                                   ";
15520 CURSOR 45,19:PRINT"* Le but du jeu est de faire le ma-";
15540 CURSOR 45,20:PRINT" -ximum de points en fin de partie.";
15580 CURSOR 45,21:PRINT" Pour ce faire,il vous faut remplir";
15600 CURSOR 45,22:PRINT" totalement la grille ci-contre.   ";
15620 CURSOR 45,23:PRINT"                                   ";:GOSUB 19000
15700 CURSOR 45,10:PRINT"* Exemple : avec vos des vous avez ";
15720 CURSOR 45,11:PRINT" ---------  fait 1 4 5 4 4 .      ";
15740 CURSOR 45,12:PRINT" Vous avez 3 des egaux a 4.Vous pou";
15760 CURSOR 45,13:PRINT" -vez donc marquer : 3 * 4 = 12    ";
15780 CURSOR 45,14:PRINT" soit 12 points au 4.              ";:GOSUB 19300
15800 CURSOR 45,15:PRINT"                                   ";:REM → exemples
15820 CURSOR 45,16:PRINT"* Exemple : avec vos des vous avez ";
15840 CURSOR 45,17:PRINT" ---------  fait 6 1 6 6 6 .      ";
15860 CURSOR 45,18:PRINT" Vous avez 4 des egaux a 6.Vous pou";
15880 CURSOR 45,19:PRINT" -vez donc marquer : 4 * 6 = 24    ";
15900 CURSOR 45,20:PRINT" soit 24 points au 6.              ";:GOSUB 19300
15920 CURSOR 45,21:PRINT"                                   ";:REM → exemples
15940 CURSOR 45,22:PRINT"                                   ";
15960 CURSOR 45,23:PRINT"                                   ";:GOSUB 19100
16000 CURSOR 45,10:PRINT"* Exemple : avec vos des vous avez ";:REM → a suivre
16020 CURSOR 45,11:PRINT" ---------  fait 1 1 3 1 1 .      ";
16040 CURSOR 45,12:PRINT" Vous avez 4 des egaux a 1.Vous pou";
16060 CURSOR 45,13:PRINT" -vez faire un carre ( 4 des identi";
16080 CURSOR 45,14:PRINT" -ques ). Vous marquez 40 points au";
16100 CURSOR 45,15:PRINT" carre.                            ";:GOSUB 19300
16120 CURSOR 45,16:PRINT"                                   ";:REM → exemple
16140 CURSOR 45,17:PRINT"* Exemple : avec vos des vous avez ";
16160 CURSOR 45,18:PRINT" ---------  fait 4 4 3 4 3 .      ";
16180 CURSOR 45,19:PRINT" Vous avez 3 des egaux a 4 et 2 des";
16200 CURSOR 45,20:PRINT" egaux a 3. Vous pouvez faire un   ";
16220 CURSOR 45,21:PRINT" fool ( 3 des identiques et 2 des  ";
16240 CURSOR 45,22:PRINT" identiques ). Vous marquez 30     ";
16260 CURSOR 45,23:PRINT" points au fool .     ";:GOSUB 19300:GOSUB 19100
16300 CURSOR 45,10:PRINT"* Exemple : avec vos des vous avez ";:REM → a suivre
16320 CURSOR 45,11:PRINT" ---------  fait 4 3 5 1 2 .      ";
16340 CURSOR 45,12:PRINT" Vous avez 5 des de valeurs diffe- ";
16360 CURSOR 45,13:PRINT" -rentes et consecutifs. Vous pou- ";
16380 CURSOR 45,14:PRINT" -vez faire une suite et marquer   ";
16400 CURSOR 45,15:PRINT" 20 points a la suite.             ";:GOSUB 19300
16420 CURSOR 45,16:PRINT"                                   ";:REM → exemple
16440 CURSOR 45,17:PRINT"* Exemple : de meme si vous faites ";
16460 CURSOR 45,18:PRINT" ---------  2 5 6 4 3 , vous pouvez";
16480 CURSOR 45,19:PRINT" egalement marquer 20 points a la  ";
16500 CURSOR 45,20:PRINT" suite car vous avez 5 des consecu-";
16520 CURSOR 45,21:PRINT" -tifs.                            ";:GOSUB 19300
16540 CURSOR 45,22:PRINT"                                   ";:REM → exemple
16560 CURSOR 45,23:PRINT"                                   ";:GOSUB 19100
16600 CURSOR 45,10:PRINT"* Exemple : avec vos des vous avez ";:REM → a suivre
16610 CURSOR 45,11:PRINT" ---------  fait 2 2 2 2 2 .      ";
16620 CURSOR 45,12:PRINT" Vous avez 5 des de la meme valeur.";
16630 CURSOR 45,13:PRINT" C'est un yams. Vous pouvez marquer";
16640 CURSOR 45,14:PRINT" 50 points au yams.                ";:GOSUB 19300
16650 CURSOR 45,15:PRINT"                                   ";:REM → exemple
16660 CURSOR 45,16:PRINT"* Exemple : avec vos des vous avez ";
16670 CURSOR 45,17:PRINT" ---------  fait 5 6 4 5 5 .      ";
16680 CURSOR 45,18:PRINT" Vous avez 3 des de la meme valeur ";
16690 CURSOR 45,19:PRINT" egaux a 5. Vous pouvez faire le   ";
16700 CURSOR 45,20:PRINT" brelan ( 3 des de la meme valeur )";
16710 CURSOR 45,21:PRINT" La somme des points de tous les   ";
16720 CURSOR 45,22:PRINT" des compte: 5 + 6 + 4 + 5 + 5 = 25";
16730 CURSOR 45,23:PRINT" Vous marquer 25 points au brelan. ";:GOSUB 19300
16731 GOSUB 19100:REM → a suivre                                :REM → exemple
16800 CURSOR 45,10:PRINT"* Exemple : avec vos des vous avez ";:REM → a suivre
16810 CURSOR 45,11:PRINT" ---------  fait 6 5 6 4 5 .      ";
16820 CURSOR 45,12:PRINT" Vous n'avez rien fait d'interes-  ";
16830 CURSOR 45,13:PRINT" -sant. Mais la somme des des est  ";
16840 CURSOR 45,14:PRINT" elevee et superieure au minimun.  ";
16850 CURSOR 45,15:PRINT" Vous pouvez marquer 6+5+6+4+5= 26 ";
16860 CURSOR 45,16:PRINT" points au maximum.                ";:GOSUB 19300
16870 CURSOR 45,17:PRINT"                                   ";:REM → exemple
16880 CURSOR 45,18:PRINT"* Exemple : de meme, si vous n'avez";
16890 CURSOR 45,19:PRINT" ---------  rien fait avec vos des:";
16900 CURSOR 45,20:PRINT" 4 3 5 6 5 , vous pouvez marquer   ";
16910 CURSOR 45,21:PRINT" 4+3+5+6+5= 23 points au minimum si";
16920 CURSOR 45,22:PRINT" il est inferieur au maximum.      ";:GOSUB 19300
16930 CURSOR 45,23:PRINT"                                   ";:GOSUB 19100
17000 CURSOR 45,10:PRINT"  Si la somme des points de 6 pre- ";:REM → a suivre
17010 CURSOR 45,11:PRINT" -mieres cases (1,2,3,4,5,6) est   ";
17020 CURSOR 45,12:PRINT" superieure a 63 points, vous mar- ";
17030 CURSOR 45,13:PRINT" -querez un bonus de 35 points.    ";:GOSUB 19300
17040 CURSOR 45,14:PRINT"                                   ";:GOSUB 19300
17050 CURSOR 45,15:PRINT"  Enfin, le total de vos points se-";:REM → exemple
17060 CURSOR 45,16:PRINT" -ra egal a la somme des cases :   ";
17070 CURSOR 45,17:PRINT" sous total + bonus + minimum +    ";
17080 CURSOR 45,18:PRINT" maximum + brelan + suite + fool + ";
17090 CURSOR 45,19:PRINT" carre + yams.                     ";:GOSUB 19360
17100 CURSOR 45,20:PRINT"                                   ";:REM → exemple
17110 CURSOR 45,21:PRINT"                                   ";
17120 CURSOR 45,22:PRINT" Voulez vous de nouveau la regle du";
17130 CURSOR 45,23:PRINT" jeu  (o ou n) ?                   ";:GOSUB 19100
17140 IF MM$="o" THEN 15000
17150 RETURN
18000 REM * grille sur GP 100 DB * ****************************************
18100 CURSOR 0,23:PRINT"Voulez vous l'impression d'une grille vierge du jeu sur
imprimante GP 100 DB ?":
18120 GOSUB 10200:GOSUB 10060:IF MM$="o" THEN 18160
18140 GOTO 18280
18160 CURSOR 0,23:PRINT"Votre imprimante est elle sous tension et le papier en
place ?                  ";:GOSUB 10200:GOSUB 10060:IF MM$="o" THEN 18200
18180 GOTO 18160
18200 PRINT/PCHP$(17)::FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 7
18220 PRINT/P L$(I,J);:NEXT J:PRINT/P:IF I=20 THEN 18250
18240 PRINT/P"|                            |     |      |      |      |
   |       |":NEXT I
18250 PRINT/PCHR$(16)
18260 CURSOR 0,23:PRINT"Voulez vous un autre tableau ?
                     ";:GOSUB 10200:GOSUB 10060:IF MM$="o" THEN 18160
18280 CURSOR 0,23:PRINT"
                     ";
18290 RETURN
19000 REM * a suivre * ****************************************************
19050 GOSUB 26500:REM * → allegro ma non troppo *:FOR I=1 TO 3000:NEXT I
19100 CURSOR 45,24:PRINT"Tapez une touche pour continuer. ";
19200 GOSUB 10300:REM * → musique 2 *:GOSUB 10060:REM * → continuer *
19210 CURSOR 45,24:PRINT "                                   ";
19220 FOR I=23 TO 10 STEP-1
19240 CURSOR 45,I:PRINT "                                   ";
19260 NEXT I
19280 RETURN
19300 REM * exemples * ****************************************************
19320 READ D(1),D(2),D(3),D(4),D(5),X,PT:GOSUB 11000:REM * → dessin de la valeu
r des des *:GOSUB 10300:REM * → musique 2 *:FOR I=1 TO 5000:NEXT I
19340 FOR I=1 TO 6:CURSOR 40,X:PRINT"  ";:FOR J=1 TO 1000:NEXT J:CURSOR 39,X:PR
INT PT;:GOSUB 10400:FOR J=1 TO 1000:NEXT J:NEXT I:RETURN
19360 FORI=1TO5000:NEXT:FOR I=1 TO 6:CURSOR 39,23:PRINT"   ";:FOR J=1 TO 1000:N
EXT J:CURSOR 39,23:PRINT"323";:GOSUB 10400:FOR J=1 TO 1000:NEXT J:NEXT I:RETURN
20000 REM * initialisation * **********************************************
22000 REM * dessin du tableau * *******************************************
22120 L$(1,1)="┌────────────────────────────┬──────"
22140 L$(1,2)="┬──────":L$(1,3)=L$(1,2):L$(1,4)=L$(1,2):L$(1,5)=L$(1,2):L$(1,6
)=L$(1,2):L$(1,7)="┐"
22160 L$(2,1)="| N O M S                    | pts "
22180 L$(2,2)="|      ":L$(2,3)=L$(2,2):L$(2,4)=L$(2,2):L$(2,5)=L$(2,2):L$(2,6
)=L$(2,2):L$(2,7)="|"
22200 L$(3,1)="├────────────────────────────┼──────"
22220 L$(3,2)="┼──────":L$(3,3)=L$(3,2):L$(3,4)=L$(3,2):L$(3,5)=L$(3,2):L$(3,6
)=L$(3,2):L$(3,7)="┤"
22240 L$(4,1)="|   1 . . . . . . . . . . .  | .. "
22260 FOR I=4 TO 19:L$(I,2)="|      ":L$(I,3)=L$(I,2):L$(I,4)=L$(I,2):L$(I,5)=
L$(I,2):L$(I,6)=L$(I,2):L$(I,7)="|":NEXT I
22280 L$(5,1)="|   2  . . . . . . . . . . .| .. "
22320 L$(6,1)="|   3 . . . . . . . . . . .  | .. "
22360 L$(7,1)="|   4 . . . . . . . . . . .  | .. "
22400 L$(8,1)="|   5  . . . . . . . . . . .| .. "
22440 L$(9,1)="|   6 . . . . . . . . . . .  | .. "
22480 L$(10,1)="|sous total  . . . . . . . | .. "
22520 L$(11,1)="|bonus (si sous total >=63)  .|  35 "
22560 L$(12,1)="|minimum . . . . . . . . .  | .. "
22600 L$(13,1)="|maximum  . . . . . . . . . | .. "
22640 L$(14,1)="|brelan (ts les pts comptent) | .. "
22680 L$(15,1)="|suite (5 chiffres).  . . . | 20 "
22720 L$(16,1)="|fool   . . . . . . . . . .| 30 "
22760 L$(17,1)="|carre   . . . . . . . . .  | 40 "
22800 L$(18,1)="|Y A M S  . . . . . . . . . | 50 "
22840 L$(19,1)="|TOTAL  . . . . . . . . . .| ... "
22880 L$(20,1)="└────────────────────────────┴──────"
22900 L$(20,2)="┴──────":L$(20,3)=L$(20,2):L$(20,4)=L$(20,2):L$(20,5)=L$(20,2)
:L$(20,6)=L$(20,2):L$(20,7)="┘"
22960 RETURN
23000 REM * dessin des des * **********************************************
23100 D$(1)="        ┌──┐          ┌──┐          ┌──┐          ┌──┐
┌──┐      "
23140 D$(2)=" de No |  |    de No |  |    de No |  |    de No |  |    de No
|  |     ┌┐ "
23180 D$(3)="       |  |          |  |          |  |          |  |
|  |     ||"
23220 D$(4)="   1   |  |     2    |  |     3    |  |     4    |  |     5
|  |     └┘ "
23260 D$(5)="       └──┘          └──┘          └──┘          └──┘
└──┘"
23280 RETURN
23300 VV$=CHR$(147)+" "+CHR$(147):VW$=" "+CHR$(147)+" ":VX$=CHR$(147)+"  ":VY$=
"  "+CHR$(147)
23320 V1$(1)="   ":V2$(1)=VW$:V3$(1)="   "
23340 V1$(2)=VW$:V2$(2)="   ":V3$(2)=VW$
23360 V1$(3)=VX$:V2$(3)=VW$:V3$(3)=VY$
23380 V1$(4)=VV$:V2$(4)="   ":V3$(4)=VV$
23400 V1$(5)=VV$:V2$(5)=VW$:V3$(5)=VV$
23420 V1$(6)=VV$:V2$(6)=VV$:V3$(6)=VV$
23440 RETURN
25000 REM * donnees de l'ordinateur * *************************************
25100 REM * case jouee par l'ordinateur * *********************************
25120 C$(1)="les 1":C$(2)="les 2":C$(3)="les 3":C$(4)="les 4":C$(5)="les 5":C$(
6)="les 6"
25140 C$(7)="le minimum":C$(8)="le maximum":C$(9)="le brelan":C$(10)="la suite"
:C$(11)="le fool":C$(12)="le carre":C$(13)="le yams"
25160 RETURN
26000 REM * presentation * ************************************************
26100 DP$(1)="┌───┐":DP$(2)="|   |":DP$(3)="|   |":DP$(4)="|   |":DP$(5)="└───┘
":DP$="◆ ◆"
26120 CONSOLE S 0,24:PRINTCHR$(6);
26140 RESTORE:FOR I=1 TO 35
26160 READ X,Y,T:FOR J=1 TO 5:CURSOR X,Y+J:PRINT DP$(J);:NEXT J
26180 FOR J=1 TO T:NEXT J
26200 NEXT I:CONSOLE R
26220 RESTORE:FOR I=1 TO 35
26240 READ X,Y,T:FOR J=2 TO 4:CURSOR X+1,Y+J:PRINT DP$;:NEXT J
26260 FOR J=1 TO T:NEXT J
26280 NEXT I:CONSOLE N
26300 RETURN
26500 REM * allegro ma non troppo * ***************************************
26520 M1$="G5E6F3G5 EDGGA3 BDCBA G5FF7E5G A+C+CB3A G5+CEGF FE3DEF E7D5"
26540 M2$="D5G6A3G5F F7E5G+C6 +D3+C5#A#A7 A5GF+D+D FE+C+CE G3FEDE5 #FG8"
26560 M3$="G3FE6F3 G5EDGG A3B+D+CB AG5FF7 E5GA+C +CB3AG5 +CEGG FED"
26580 M4$="+C7B#A8 G5AAB B+CB3A G5FE+C DB+CEFGC7"
26600 TEMPO 7:MUSIC M1$,M2$,M3$,M4$,M4$
26620 RETURN
26700 REM * randomise * ***************************************************
26720 RA=VAL(RIGHT$(TI$,2)):FOR I=1 TO RA:RB=RND(1):NEXT I:RETURN
30000 REM * donnees pour la presentation * ********************************
30020 REM 1-6:DATA 40,12,200,10,7,11,65,7,24,75,17,51,5,17,500.30,2,100
30040 REM 7-12:DATA 45.4,21.30,17,90,55.7.11,75.12.21,20,12,51,0,2,300
30060 REM 13-18:DATA 65,17,100,55,17,11,70,2,19.55,12,9,25.09,26,30,7,1
30080 REM 19-24:DATA 30,12,500,75,2,7,0,7,51,50,4,142,40,2,210,25,2,78
30100 REM 25-30:DATA 40,17,42,20,7,120,70,17,2.10,2,131,40,7.210.65,2,11
30120 REM 31-35:DATA 20,17,33,55,2,162,5,12,2,20,2,12,70,09,1000
30200 REM * donnees pour la regle du jeu * ********************************
30220 REM les 4      :DATA 1,4,5,4,4,11,12
30240 REM les 6      :DATA 6,1,6,6,6,13,24
30260 REM carre      :DATA 1,1,3,1,1,21,40
30280 REM fool       :DATA 4,4,3,4,3,20,30
30300 REM suite      :DATA 4,3,5,1,2,19,20
30320 REM suite      :DATA 2,5,6,4,3,19,20
30340 REM yams       :DATA 2,2,2,2,2,22,50
30360 REM brelan     :DATA 5,6,4,5,5,18,25
30380 REM maximum    :DATA 6,5,6,4,5,17,26
30400 REM minimum    :DATA 4,3,5,6,5,16,23
30420 REM sous total:DATA 1,2,3,4,5,14,74
30440 REM bonus      :DATA 1,2,3,4,5,15,35
```

Taille memoire du programme : 31816 octets.

POLE POSITION ▼

GALAXIAN ▼

CENTIPEDE ▼

JUNGLE HUNT ▼

ILS SONT TOUS LA !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célébrissimes 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 !

ROBOTRON: 2084

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 donnerons droit à une vie supplémentaire.

DEFENDER
Difficile de prévoir d'où va venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis présents va attaquer le premier ? Dois-je aller en avant ou en arrière, accélérer ou freiner, voler en rase-mottes ou zigzaguer ? Utiliser mes lasers ou une de mes trois smart 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 cettes marmite qui vous a changé ainsi !

JUNGLE HUNT

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 !

MOON PATROL

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

DONKEY KONG

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 !

POLE POSITION

POLE POSITION
D'abord les essais pour savoir où sera placé 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 !

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

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

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

TABLEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

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

A 47

FANORAMA

Parviendrez-vous à être suffisamment astucieux pour détruire la totalité des pions de votre adversaire?

Denis ROELANTS

TI-99/4A

BASIC SIMPLE

But: détruire les pions de votre adversaire.
Déplacements: inscrivez tout d'abord les coordonnées du pion à déplacer (en inscrivant la lettre en premier), celui-ci se mettra alors à clignoter et il ne vous restera plus qu'à le déplacer avec les touches O, K, L, < du clavier.
Les prises: la prise d'un ou des pions de l'adversaire s'effectue sur la ligne correspondant au sens du déplacement.
Un pion est détruit si:
-Il se trouve directement derrière le pion qui se déplace.
-Il se trouve directement devant la case d'arrivée du pion qui se déplace.

```
10 REM        FANORONA
                  basic simple:sans exten
sion _________________________
20 REM   par Denis ROELANTS
                        sur TI 99/4A

    _____________________________
30 REM
40 REM   entree des donnees
50 REM ---------------------
60 CALL CLEAR
70 CALL SCREEN(2)
80 RANDOMIZE
90 GOSUB 3450
100 DATA 0044EEFEFE7C3810,00183C7EFF7E3C
18,1010101010FE3810,FFFFFFFFFF,3F3F3F3F3
F3F3F3F,000000FFFFFFFFFF
110 DATA FCFCFCFCFCFCFCFC,000000FF,08080
80808080808,0000000102040808,0000080402
01008
120 DATA 10204080,08040201
130 RESTORE 100
140 FOR I=128 TO 136 STEP 8
150 READ G$
160 CALL CHAR(I,G$)
170 NEXT I
180 READ G$
190 CALL CHAR(96,G$)
200 FOR I=104 TO 107
210 READ H$
220 CALL CHAR(I,H$)
230 NEXT I
240 FOR I=120 TO 125
250 READ G$
260 CALL CHAR(I,G$)
270 NEXT I
280 CALL CHAR(114,"4802100042100148")
290 CALL CHAR(113,"04400A2004208801")
300 CALL CHAR(112,"0000000000000000")
310 CALL COLOR(12,11,1)
320 CALL COLOR(13,10,1)
330 CALL COLOR(14,6,1)
340 CALL COLOR(10,16,1)
350 CALL COLOR(3,16,4)
360 CALL COLOR(2,16,1)
370 CALL COLOR(4,16,4)
380 CALL COLOR(11,2,4)
390 CALL COLOR(9,8,1)
400 CALL COLOR(5,16,1)
410 CALL COLOR(6,16,1)
420 CALL COLOR(7,16,1)
430 CALL COLOR(8,16,1)
440 P(1)=0
450 P(2)=0
460 K(1)=128
470 K(2)=136
480 V(1)=136
490 V(2)=128
500 CALL COLOR(13,10,4)
510 CALL COLOR(14,6,4)
520 REM  dessin du damier
530 CALL CLEAR
540 CALL HCHAR(5,9,104,17)
550 CALL VCHAR(5,26,105,11)
560 CALL HCHAR(15,9,106,17)
570 CALL VCHAR(5,8,107,11)
580 CALL HCHAR(4,8,120,19)
590 CALL HCHAR(4,27,123)
600 CALL VCHAR(5,27,121,11)
610 CALL HCHAR(16,27,124)
620 CALL HCHAR(16,8,120,19)
630 CALL HCHAR(16,7,125)
640 CALL VCHAR(5,7,121,11)
650 CALL HCHAR(4,7,122)
660 FOR I=6 TO 14
670 CALL HCHAR(I,9,112,17)
680 NEXT I
690 CALL HCHAR(23,3,48,2)
700 CALL HCHAR(23,30,48,2)
710 CALL HCHAR(21,3,112,2)
720 CALL HCHAR(21,30,112,2)
730 CALL HCHAR(22,3,112,2)
740 CALL HCHAR(22,30,112,2)
750 CALL HCHAR(24,3,112,2)
760 CALL HCHAR(24,30,112,2)
770 CALL HCHAR(21,3,128)
780 CALL HCHAR(21,31,136)
790 DATA 70,65,78,79,82,79,78,65,32
800 CALL COLOR(5,8,1)
810 CALL COLOR(6,8,1)
820 CALL COLOR(7,8,1)
830 CALL COLOR(8,8,1)
840 FOR I=14 TO 22
850 READ G
860 CALL HCHAR(2,I,G)
870 NEXT I
880 FOR I=6 TO 8 STEP 2
890 FOR J=9 TO 25 STEP 2
900 CALL HCHAR(I,J,128)
910 CALL HCHAR(I+6,J,136)
920 NEXT J
930 NEXT I
940 CALL HCHAR(10,9,128)
950 CALL HCHAR(10,11,136)
960 CALL HCHAR(10,13,128)
970 CALL HCHAR(10,15,136)
980 CALL HCHAR(10,19,128)
990 CALL HCHAR(10,21,136)
1000 CALL HCHAR(10,23,128)
1010 CALL HCHAR(10,25,136)
1020 CALL CHAR(98,"0010301010101038")
1030 CALL CHAR(99,"003844040810207C")
1040 CALL CHAR(100,"0038440418044438")
1050 CALL CHAR(101,"00081828487C0808")
1060 CALL CHAR(102,"007C407804044438")
1070 L=65
1080 FOR I=9 TO 25 STEP 2
1090 CALL HCHAR(17,I,L)
1100 L=L+1
1110 NEXT I
1120 L=98
1130 FOR I=14 TO 6 STEP -2
1140 CALL HCHAR(I,6,L)
1150 L=L+1
1160 NEXT I
1170 A$="ENTREZ  VOS"
1180 FOR R=11 TO LEN(A$)+10
1190 CALL HCHAR(21,R,ASC(SEG$(A$,R-10,1)
))
1200 NEXT R
1210 A$="COORDONNEES"
1220 FOR R=11 TO LEN(A$)+10
1230 CALL HCHAR(23,R,ASC(SEG$(A$,R-10,1)
))
1240 NEXT R
1250 REM  --------------------
1260 REM       JEU
1270 REM ------------------
1280 I=INT(2*RND+1)
1290 REM  -------------------
1300 IF I=2 THEN 1340
1310 CALL HCHAR(20,4,96)
1320 CALL HCHAR(20,30,32)
1330 GOTO 1360
1340 CALL HCHAR(20,30,96)
1350 CALL HCHAR(20,4,32)
1360 CALL SOUND(300,I*500,10)
1370 REM   choix horizontal
1380 CALL HCHAR(23,24,45,2)
1390 CALL KEY(0,KE,ST)
1400 IF ST=0 THEN 1390
1410 IF KE<=73 THEN 1430
1420 KE=KE-32
1430 IF (KE<65)+(KE>73)THEN 1440 ELSE 14
60
1440 CALL SOUND(200,110,0)
1450 GOTO 1390
1460 X=9+(KE-65)*2
1470 FOR A1=6 TO 14 STEP 2
1480 CALL GCHAR(A1,X,EE)
1490 IF EE=K(I)THEN 1530
1500 NEXT A1
1510 CALL SOUND(300,300,3)
1520 GOTO 1370
1530 M=X
1540 KE1=KE
1550 CALL HCHAR(23,24,KE1)
1560 CALL SOUND(100,500,0)
1570 FOR PP=1 TO 50
1580 NEXT PP
1590 REM   choix vertical
1600 CALL KEY(0,KE,ST)
1610 IF ST=0 THEN 1600
1620 IF (KE<49)+(KE>53)THEN 1630 ELSE 16
50
1630 CALL SOUND(200,110,0)
1640 GOTO 1600
1650 Y=14-(KE-49)*2
1660 N=Y
1670 KE2=KE+49
1680 CALL HCHAR(23,25,KE2)
1690 CALL GCHAR(Y,X,E)
1700 IF EE<>K(I)THEN 1370
1710 CALL SOUND(10,1200,0)
1720 IF E=K(I)THEN 1750
1730 CALL SOUND(300,110,3)
1740 GOTO 1370
1750 N=Y
1760 DN=0
1770 DM=0
1780 CALL HCHAR(N,M,K(I))
1790 FOR G=1 TO 3
1800 CALL KEY(0,KE,ST)
1810 IF ST<>0 THEN 1890
1820 NEXT G
1830 CALL HCHAR(N,M,112)
1840 FOR G=1 TO 3
1850 CALL KEY(0,KE,ST)
1860 IF ST<>0 THEN 1890
1870 NEXT G
1880 GOTO 1780
1890 CALL HCHAR(N,M,K(I))
1900 CALL SOUND(140,1000,0)
1910 FOR H=65 TO 73
1920 IF KE=H THEN 1970
1930 IF KE=H+32 THEN 1960
1940 NEXT H
1950 GOTO 2000
1960 KE=KE-32
1970 CALL HCHAR(23,24,KE)
1980 CALL HCHAR(23,25,45)
1990 GOTO 1460
2000 IF KE<90 THEN 2020
2010 KE=KE-32
2020 GOTO 2050
2030 CALL SOUND(200,110,0)
2040 GOTO 1780
2050 IF KE=79 THEN 2060 ELSE 2080
2060 DN=-2
2070 GOTO 2180
2080 IF KE=75 THEN 2090 ELSE 2110
2090 DM=-2
2100 GOTO 2180
2110 IF (KE=60)+(KE=44)THEN 2120 ELSE 21
40
2120 DN=2
2130 GOTO 2180
2140 IF KE=76 THEN 2150 ELSE 2170
2150 DM=2
2160 GOTO 2180
2170 GOTO 2030
2180 REM
2190 CALL GCHAR(N+DN,M+DM,E)
2200 IF E=48 THEN 2210 ELSE 2220
2210 E=112
2220 IF E=112 THEN 2240
2230 GOTO 2030
2240 CALL HCHAR(N,M,112)
2250 M=M+DM
2260 N=N+DN
2270 CALL HCHAR(N,M,K(I))
2280 CALL SOUND(100,500,5)
2290 IF KE=32 THEN 1370
2300 REM      elimination
  des pions
2310 CALL HCHAR(3,4,KE1)
2320 CALL HCHAR(3,5,KE2)
2330 IF DN<>0 THEN 2600
2340 IF DM>0 THEN 2370
2350 Z=2
2360 GOTO 2380
2370 Z=0
2380 FOR O=M+2+Z TO M+16 STEP 2
2390 CALL GCHAR(N,O,E)
2400 IF E<>V(I)THEN 2470
2410 CALL HCHAR(N,O,112)
2420 P(I)=P(I)+1
2430 AA=N
2440 BB=O
2450 GOSUB 3290
2460 NEXT O
2470 IF DM<0 THEN 2500
2480 Z=-2
2490 GOTO 2510
2500 Z=0
2510 FOR L=(M-2)+Z TO M-16 STEP -2
2520 CALL GCHAR(N,L,E)
2530 IF E<>V(I)THEN 2600
2540 CALL HCHAR(N,L,112)
2550 P(I)=P(I)+1
2560 AA=N
2570 BB=L
2580 GOSUB 3290
2590 NEXT L
2600 IF DM<>0 THEN 2870
2610 IF DN>0 THEN 2640
2620 Z=2
2630 GOTO 2650
2640 Z=0
2650 FOR O=N+2+Z TO N+9 STEP 2
2660 CALL GCHAR(O,M,E)
2670 IF E<>V(I)THEN 2740
2680 CALL HCHAR(O,M,112)
2690 P(I)=P(I)+1
2700 AA=O
2710 BB=M
2720 GOSUB 3290
2730 NEXT O
2740 IF DN<0 THEN 2770
2750 Z=-2
2760 GOTO 2780
2770 Z=0
2780 FOR L=(N-2)+Z TO N-9 STEP -2
2790 CALL GCHAR(L,M,E)
2800 IF E<>V(I)THEN 2870
2810 CALL HCHAR(L,M,112)
2820 P(I)=P(I)+1
2830 AA=L
2840 BB=M
2850 GOSUB 3290
2860 NEXT L
2870 REM
2880 I=I+1
2890 IF I<>3 THEN 2910
2900 I=1
2910 GOTO 1290
2920 REM  -----------------
2930 REM    GAGNE
2940 REM  -----------------
2950 ON I GOTO 2960,2980
2960 B$="COEURS"
2970 GOTO 2990
2980 B$="CARREAUX"
2990 CALL HCHAR(21,11,32,11)
3000 CALL HCHAR(23,11,32,15)
3010 A$="BRAVO LES"&" "&B$
3020 FOR H=1 TO LEN(A$)
3030 CALL HCHAR(22,H+8,ASC(SEG$(A$,H,1))
)
3040 NEXT H
3050 CALL HCHAR(20,1,32,32)
3060 RESTORE 4100
3070 READ DUREE,NOTE1,NOTE2
3080 IF DUREE=0 THEN 3190
3090 COU=COU+1
3100 IF COU=17 THEN 3110 ELSE 3130
3110 COU=0
3120 GOTO 3090
3130 CALL SCREEN(COU)
3140 IF NOTE2=0 THEN 3150 ELSE 3170
3150 CALL SOUND(DUREE*1.5,NOTE1-200,0,NO
TE1-200,6,NOTE1-200,13)
3160 GOTO 3070
3170 CALL SOUND(DUREE*1.5,NOTE1-200,0,NO
TE2-200,0,NOTE1-200,13)
3180 GOTO 3070
3190 CALL SCREEN(2)
3200 CALL KEY(5,A,B)
3210 IF B=0 THEN 3200
3220 CALL CLEAR
3230 PRINT "    AU  REVOIR !!! "
3240 PRINT :::
3250 PRINT "             A  BIENTOT !!!":
::::::::::
3260 PRINT "                  MERCI ...":
:
3270 END
3280 REM -----------------
3290 REM     affichage
des points
3300 REM  -----------------
3310 CALL HCHAR(AA,BB,113)
3320 CALL HCHAR(23,3,48+(INT(P(1)/10)))
3330 CALL HCHAR(23,4,48+(P(1)-((INT(P(1)
/10))*10)))
3340 CALL HCHAR(23,30,48+(INT(P(2)/10)))
3350 CALL HCHAR(23,31,48+(P(2)-((INT(P(2
)/10))*10)))
3360 FOR FF=0 TO 30
3370 CALL HCHAR(AA,BB,114)
3380 CALL SOUND(-93,-6,FF)
3390 CALL HCHAR(AA,BB,113)
3400 CALL SOUND(-93,-8,FF)
3410 NEXT FF
3420 CALL HCHAR(AA,BB,112)
3430 IF P(1)>21 THEN 2930
3440 RETURN
3450 REM    presentation
3460 FOR H=5 TO 7
3470 CALL COLOR(H,8,1)
3480 NEXT H
3490 CALL COLOR(4,16,1)
3500 CALL COLOR(2,16,1)
3510 DATA 70,65,78,79,82,79,65,78
3520 RESTORE 3510
3530 FOR H=1 TO 8
3540 READ G
3550 FOR W=32 TO 12+H STEP -1
3560 CALL HCHAR(10,W,G)
3570 IF W=32 THEN 3590
3580 CALL HCHAR(10,W+1,32)
3590 CALL SOUND(30,W*12+200,0,W*12+300,5
)
3600 NEXT W
3610 FOR J=1 TO 50
3620 NEXT J
3630 CALL SOUND(30,523,0)
3640 CALL SOUND(30,659,0)
3650 CALL SOUND(30,523,0)
3660 FOR J=1 TO 50
3670 NEXT J
3680 NEXT H
3690 FOR J=1 TO 150
3700 NEXT J
3710 CALL HCHAR(9,20,78)
3720 CALL HCHAR(10,20,32)
3730 GOSUB 3840
3740 CALL HCHAR(10,20,65)
3750 CALL HCHAR(10,19,32)
3760 GOSUB 3840
3770 CALL HCHAR(9,19,78)
3780 CALL HCHAR(9,20,32)
3790 GOSUB 3840
3800 CALL HCHAR(10,19,78)
3810 CALL HCHAR(9,19,32)
3820 GOSUB 3840
3830 GOTO 3880
3840 FOR FF=0 TO 30
3850 CALL SOUND(-97,429,FF,890,FF,1743,F
F)
3860 NEXT FF
3870 RETURN
3880 FOR H=1 TO 4
3890 CALL HCHAR(10+H,12+H,45,10-H*2)
3900 NEXT H
3910 DATA 100,523,0,100,587,0,200,659,52
3,100,659,784,200,659,523,100,659,784
3920 DATA 400,523,659,100,587,0,100,659,
0,200,587,698,100,494,784,200,587,698
3930 DATA 100,494,784,400,587,698,100,78
4,0,100,880,0,200,784,988,100,988,1397
3940 DATA 200,784,988,100,988,1397,400,7
84,988,100,880,0,100,988,0,200,659,1047,
100,784,0,200,784,1319
3950 DATA 100,698,1175,400,659,1047,0,0,
0
3960 A$=" --> REALISE PAR  DENIS ROELANT
S"
```

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 : . . . .

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 K 7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur demande 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 en avisant les lecteurs un mois avant.
ART. 9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

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

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : 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 pourrons 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 envoyez les jeux suivants :** BIORYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

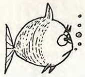
LA RÉGLE A CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATÉGORIE UN OUVRAGE A CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PSI, SHIFT, SYBEX).

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

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIERES 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.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL
Jacques VEROT pour son programme ASSEMBLEUR / DESASSEMBLEUR sur COM.64 gagne 10.000 F.

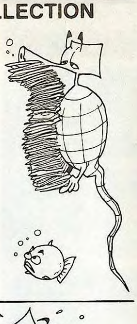


GAGNANT DE DEUX CASSETTES SQUIRELLE
A. VEZON pour son programme PILOTE DE CHASSE sur ORIC

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" de Janick TALLANDIER des Editions CAGIRE.
Rémi LANNE pour son programme TAROT sur HP 41.

GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL:
Christophe KOCH pour DAO SUPERGRAPHE sur APPLE
A. LEVEQUE pour TIC TAC TOE sur FX 702 P
P. LEON pour TEMPLE sur CANON X07
Jacques VEROT pour ASSEMBLEUR/ DESASSEMBLEUR sur COMMODORE 64
Marc RIOUX pour CHASSEUR SPATIAL sur VIC 20
R. RUNSER pour DESSINS ET TEXTES sur DRAGON
Marc BARON pour BATAILLE NAVALE sur HECTOR
Remi LANNE pour TAROT sur HP 41
A. VEZON pour PILOTE DE CHASSE sur ORIC
J. BARBAROUX pour LA TOUR SOMBRE DE MORDOR sur PC 1211
J.Charles GEHIN pour LETTRES ET CHIFFRES sur PC 1500
Stéphane MULLER pour FLIP sur SPECTRUM
Monsieur HENRIET pour MOTO 2000 sur MZ 700
Gérard BILLON pour MOCROISES sur ZX 81
Bernard DUPIN pour MICRODIS sur TRS 80

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION



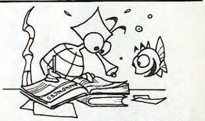
Vous pouvez maintenant obtenir les anciens numéros d'Hebdogiciel. les numéros 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 30 et 31 sont déjà épuisés, les autres sont tous disponibles immédiatement y compris le numéro quadruple d'Août 1984 (recouvrant les numéros 42, 43, 44 et 45).

Prix du numéro: 8 francs.
Prix du numéro Spécial (42, 43, 44 et 45): 24 francs.

La participation aux frais d'emballage et d'expédition est de:
1 à 4 numéros: 10 francs.
5 à 10 numéros : 15 francs.
+ de 10 numéros: 25 francs.
(Le numéro quadruple d'Août est à compter comme 3 numéros).

Commande à envoyer sur papier libre avec votre règlement par chèque, à SHIFT EDITIONS 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

PETITES ANNONCES GRATUITES



VENDS MPFII (9/83) compatible APPLE II + manette de jeu + cordon magnéto + prise Peritel et prise antenne (pour télé N/B) + nombreux jeux et programmes mathématiques + livres (valeurs 3230 F.) vendu 2650 F. Vincent RABAH 8 avenue de Moulins de Rochefort 44500 LA BAULE Tel: (40) 24 12 18 (après 20H).

VENDS pour TI99/4A modules TOMBSTONE City: 110 F. module BUGERTIME: 230 F. K7 la Tombe du Sorcier : 60 F. + 2 livres "pratique du TI Tome 1" et "Jeux et programmes Tome 1: 50 F. chaque. Didier DELANSAY Tel: 630 97 23 (de 19H à 22H).

VENDS HP 41 CX (3/84) + lecteur de cartes + XMemory + maths + Games + livret d'application Mathématiques.(Valeurs 6350 F.) Vendu 5000 F. Jean Marie KERIBIN 5 place Armand Carrel 75019 PARIS.

VENDS ou ECHANGE Module TEXAS Instrument pour TI99/4A MASH. Philippe VALIERE Tel: (63) 34 84 10.

VENDS CBM 64 + DATASSETTE + K7 + livres + programmes: 4000 F. Tel: (70) 06 82 17.

VENDS VIC 20 SECAM + Lecteur K7 + 8K + 16K + carte mère + Cosmic CRUNCHER (Cartouche) + 7 jeux sur K7 + Autoformation Tome 1: 2800 F. (12/83) Olivier SAILLES Tel: (40) 63 57 07 (après 20 H).

VENDS TRS 80 mod.3 48Ko + 2 lecteurs + manuels + programmes (janv.82) parfait état: 8800 F. G. BRIAND 4 rue J. Lemaitre 45000 ORLEANS Tel: (38) 53 48 95.

ECHANGE ou VENDS jeux et utilitaires pour commodore 64. Nicolas CHERONET 57 bis bld Wilson 33200 BORDEAUX. Tel: (56)24 19 18.

Suite page 20

CHOPLIFTER!
Lode Runner
LE TEMPLE D'APSHAI
COMBIEN FONT?
COBALT
HU'BERT
Sirius
WAVY NAVY
AZTEC
LA BELLE AU BOIS DORMANT
Drol
A.E.
Brøderbund

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'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER AU : 16 (1) 294.28.50.

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

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché surtout pour les abonnés – anciens et nouveaux – qui bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrons 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 !

10 % de remise pour les Abonnés !

Si vous êtes ABONNE, deduisez VOUS-MEMES vos 10 % de REMISE sur le bon de commande

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 !

IFR
SIMULATEUR DE VOL
HEBDOGICIEL SOFTWARE
avec manuel d'utilisation et listings des 12 programmes
APPLE II, II' N°1

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

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE
12 programmes de jeu pour COMMODORE 64
COMMODORE 64 N° 1
TO 7
TRIDI 444

Pour battre le record, c'est la foulure de poignée et le joystick qui explose !

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

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

"bidul"
"pilot"
TO7

CHOPLIFTER
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 satellites. Très beau graphisme, pilotage précis, un super logiciel.

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE
12 programmes de jeu pour CANON X 07
CANON X-07 N° 1
TO 7
YAMS POKER SOLITAIRE

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

A.E. et ZAXXON
Pour les aficionados des guerres galactiques, on n'a pas encore fait mieux ! Encore un peu cher.

JEEP
Vroum-vroum, bim-bam-boum sur la lune. 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 donky-kong, un labyrinthe en trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un génial jeu de l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.

ARCHON
THE LIGHT AND THE DARK

MANOIR DU Dr GENIUS
Pas sympa le docteur Génius, il en veut à votre peau. Tâchez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça explose et ça monstre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues...

TIME ZONE
Le monstre : six disquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cléopâtre 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'acquérir la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.

TO 7
LA CLE DES CHANTS
LA RONDE DES FORMES

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 clefs à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

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'incomparable ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal ! avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couloirs, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison, ... Tilt !

"météo 7"
TO7
HEBDOGICIEL SOFTWARE
12 programmes de jeu pour TI-99 4/A
BASIC SIMPLE
TI-99 4/A N° 1

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N° 1
Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : la grenouille, le mur de brique, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! T'achètes pas, bonjour les dégâts !

HEBDOGICIEL SOFTWARE
12 programmes de jeu pour TI-99 4/A
BASIC ETENDU
TI-99 4/A N° 2
TEXAS INSTRUMENT TI 99
COMPLEMENTS ET MULTIPLES

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 fanatiques seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !

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

HU'BERT
Bonne version de Q'bert et pas chère du tout.

HARD HAT MACK

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI/99 N° 1
Des jeux de réflexion comme Isola, Puzzle ou Solitaire, en passant par les classiques Poker, Othello ou Casse-brique aux jeux d'arcade comme Bomber, Mitraillette et Mission impossible, il vous faudra de longues heures pour essayer ces douze jeux et des semaines pour en venir à bout. Si vous fatiguez, détendez-vous avec une partie de Pêche ou avec Achille et sa taupe.

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI/99 N° 2
Le basic étendu du Texas est puissant, et cela se voit dans les douze programmes de ce logiciel. Mister Frogg, Commando, Bowling et Crocodile savant n'ont rien à envier aux modules dont ils s'inspirent. Roland Garros vous permettra de monter au filet, de faire des amortis et de devenir le champion de tennis que le monde nous envie. La Grande bouffe, Monckcha, Mortelle randonnée, Tunnel, Superman et Romeo et Juliette sont des créations originales et nous vous laissons la surprise de leur découverte. Gnoll, un très joli jeu d'aventure achève le festival !

APPLE					
1. LODE RUNNER		(O.E.)	A J M	++	300,00
2. CHOPLIFTER		(O.E.)	A J M	+	300,00
3. PINBALL CONSTRUCTION		(Ariosoft)	A J M	+	380,00
4. PACMAN		(Atarisoft)	A J M	++	369,00
5. Mrs PACMAN		(Atarisoft)	A J M	+	369,00
6. AZTEC		(O.E.)	A J V	++	350,00
7. AXIS ASSASSIN		(Ariosoft)	A J M	+	380,00
8. DROL		(Ariosoft)	A J M	+	360,00
9. HARD HAT MACK		(Ariosoft)	A J M	+	380,00
10. ONE-ON-ONE		(Ariosoft)	A J M	++	380,00
11. A.E		(O.E.)	A J M		350,00
12. TEMPLE D'APSHAI		(Vifi-sogiciel)	F J V	++	385,00
13. TIME ZONE		(O.E.)	A V R	++	900,00
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL		(Vifi-sogiciel)	F J R	+	395,00
15. FLIGHT SIMULATOR II		(O.E.)	A J R		400,00
16. ZAXXON		(O.E.)	A J M		350,00
17. MASK OF THE SUN		(O.E.)	A V R	++	390,00
18. CHOCS DES MULTINATIONALES		(Vifi-sogiciel)	F R	+	385,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N° 1			F J R L		590,00
EDUCATIFS					
LA BELLE AU BOIS DORMANT		(Vifi) J'apprends à lire et à raconter			385,00
HANSEL ET GRETEL		(Vifi) J'apprends à lire et à raconter			385,00
CANON					
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N° 1	K7		F J R V		150,00
COMMODORE 64					
1. LODE RUNNER	MODULE	(Ariosoft)	A J M	++	380,00
2. NECROMANCER	K7	(Ariosoft)	A J M	++	330,00
3. AXIS ASSASSIN	DISK	(Ariosoft)	A J M	+	380,00
4. BOZO'S NIGHT OUT	K7	(Infogrames)	A J M	++	115,00
5. PINBALL CONSTRUCTION	DISK	(Ariosoft)	A J M	+	380,00
6. CHOPLIFTER	MODULE	(Ariosoft)	A J M	+	380,00
7. HARD HAT MACK	DISK	(Ariosoft)	A J M	+	380,00
8. DROL	DISK	(Ariosoft)	A J M		380,00
9. ARCHON	DISK	(Ariosoft)	A J M	+	380,00
10. PACMAN	MODULE	(Atarisoft)	A J M	++	350,00
11. Mrs PACMAN	MODULE	(Atarisoft)	A J M	+	350,00
12. ZAXXON	K7	(Ariosoft)	A J M		380,00
13. HU'BERT	K7	(Loriciel)	F J M	++	120,00
14. HUSTLER	K7	(Ere)	A J M	+	95,00
15. RADAR RAT RACE	MODULE	(O.E.)	A J M	+	150,00
16. BUGABOO	K7	(Ere)	A J M	+	95,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE N° 1		(Loriciels)	F J M	+	120,00
VIC 20					
1. LODE RUNNER	MODULE	(Ariosoft)	A J M	++	250,00
2. CHOPLIFTER	MODULE	(Ariosoft)	A J M	+	250,00
3. PACMAN	MODULE	(Atarisoft)	A J M	++	330,00
4. Mrs PACMAN	MODULE	(Atarisoft)	A J M	++	330,00
5. BUGABOO	K7	(Ere)	A J M	+	95,00
6. A.E	MODULE	(Ariosoft)	A J M		250,00
ORIC 1/ ATMOS					
1. DEFENSE FORCE	K7	(Infogrames)	A J	++	110,00
2. AIGLE D'OR	K7	(Loriciels)	F V R	++	180,00
3. HOBBIT	K7	(A.R.)	A V R	++	240,00
4. MISSION DELTA	K7	(Ere)	A J R	+	95,00
5. GASTRONON	K7	(Loriciels)	F J		95,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N° 1	K7		F J R		150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE	K7		F J V		90,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE	K7		F R V		90,00
SPECTRUM					
1. ANDROIDE	K7	(Ere)	F J	+	75,00
2. ZZOOM	K7	(Imagine)	A J	++	70,00
3. ALCHEMIST	K7	(Imagine)	A J V	++	70,00
4. INTERCEPTEUR COBALT	K7	(Ere)	F J R	+	95,00
5. MANOIR Dr GENIUS	K7	(Loriciels)	F V R	+	140,00
6. BUGABOO	K7	(Ere)	A J	+	95,00
7. MANAGER	K7	(Ere)	F R	+	140,00
EDUCATIFS					
CROQUE NOMBRES	K7	(Vifi) Faire des opérations à partir de 6 ans			125,00
LA COURSE DU ROBOT	K7	(Vifi) Multiplications à partir de 6 ans			125,00
COMBIEN FONT ?	K7	(Vifi) S'amuser avec les nombres de 4 à 6 ans			125,00
DES EN CHUTE LIBRE	K7	(Vifi) Jeu rapide sur les nombres de 4 à 6 ans			125,00
TEXAS TI/99					
1. Q'BERT	MODULE	(Parker)	A J M	++	420,00
2. MOONSWEEPER	MODULE	(O.E.)	A J M	++	250,00
3. MICROSURGEON	MODULE	(O.E.)	A J M	+	250,00
4. SUPER DEMON ATTACK	MODULE	(O.E.)	A J M	+	200,00
5. DRIVING DEMON	MODULE	(Ariosoft)	A J M	+	280,00
6. AMBULANCE	MODULE	(Ariosoft)	A J M	+	280,00
7. RABBIT RAIL	MODULE	(Ariosoft)	A J M	+	280,00
8. LUNAR LANDER Basic étendu	K7	(VC)	F J	+	95,00
9. ANT EATER	MODULE	(Romox)	A J M	+	390,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N° 1 Basic simple	K7		F J R		150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N° 2 Basic étendu	K7		F J R V		150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE	K7		F V		90,00
EDUCATIFS					
COMPLEMENTS ET MULTIPLES	K7	(Vifi) Minimaths de 8 à 10 ans			125,00
MOTS CROISES 1	K7	(Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans			125,00
MOTS CROISES 2	K7	(Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans			125,00
LA CAROTTE MALICIEUSE	K7	(Vifi) Minimaths de 7 à 9 ans			175,00
THOMSON T07					
1. PILOT	DISK/K7	(Infogrames)	F J M	++	195,00
2. BIDUL	DISK/K7	(Infogrames)	F J	++	195,00
3. METEO 7	DISK/K7	(Infogrames)	F J	++	195,00
4. TRIDI 444	MODULE	(Vifi)	F R	+	325,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N° 1	K7		F J R V		150,00
EDUCATIFS					
QUEST	MODULE	(Vifi)	F E		325,00
QUEST Histoire	K7	(Vifi)	F E		65,00
QUEST Sciences	K7	(Vifi)	F E		65,00
QUEST Sports	K7	(Vifi)	F E		65,00
RONDE DES FORMES	K7	(Vifi)	F E		145,00
NOIX DE COCO	K7	(Vifi)	F E		145,00
SIGNES DANS L'ESPACE	K7	(Vifi)	F E		175,00
ZX 81					
1. INTERCEPTEUR COBALT	K7	(Ere)	F R	+	95,00
2. PULGA	K7	(Ere)	A J	+	85,00
3. CROCKY	K7	(Loriciels)	A J	+	85,00

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

nouveau

HOBBIT
Animaction et Animatalk sont les deux mamelles du Hobbit : Animaction, c'est l'action en temps réel, et Animatalk, c'est l'estimation de l'agressivité du comportement du joueur. Un jeu intelligent, doté d'un bon graphisme, où vous êtes vous aussi mis sur la sellette.
Indispensable pour les amateurs de mondes merveilleux et de cités perdues, et surtout pour les admirateurs de Tolkien.
Fourni avec le livre illustré en français, le logiciel reste en anglais !

DEFENSE FORCE
Le jeu d'arcade le plus rapide sur ORIC (compatible ATMOS) : 37 ko en langage machine ; abattez les cybotroids, les cyclotrons, les spiraliums et autres monstres qui essaient d'enlever vos compagnons humains, en vous aidant de l'écran radar.

LUNAR LANDER
Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale ! Indispensable pour les amoureux des grands espaces.

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

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

loriciels présente
BOUNZY
commodore 64
HEBDOGICIEL SOFTWARE
12 programmes de jeu pour ORIC 1 et ATMOS
ORIC N° 1

Q'BERT
Sans aucun doute possible, le meilleur jeu rapide pour TI/99. Les deux premiers degrés de difficulté sont déjà hyper-marrants, ensuite c'est du délire : votre petit bonhomme qui doit déjà passer sa vie à sauter de case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobules verts à lunettes et les pierres qu'on lui lance, doit en plus réfléchir pour faire
Le LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas si pauvre que ça puisque le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du jeu certain.

Funware
DRIVING DEMON
SOLID STATE CARTRIDGE
HEBDOGICIEL SOFTWARE
12 programmes de jeu pour TO 7
TO 7 N° 1

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

ANT EATER
Très amusant jeu souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivi par des tapirs qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pondez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapidité et graphisme soigné.

HEBDOGICIEL SOFTWARE THOMSON T07 N° 1
Enfin de vrais jeux pour T07, et douze d'un coup ! Des classiques Othello et Solitaire aux jeux de l'espace originaux, en passant par le Tennis et le Labyrinthe, votre Thomson n'en croira pas ses yeux, il croyait n'être qu'un ordinateur éducatif !

Funware
AMBULANCE
SOLID STATE CARTRIDGE
TEXAS INSTRUMENT TI 99
MES PREMIERS MOTS CROISES
Français - Vocabulaire
Volume 1

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

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

DROL
Très drôle, DROL ! Une petite fille, un petit garçon et leur maman compte sur vous pour les épauler dans des situations pas possibles. Lézards, scorpions et dindons volants essayent encore une fois, de vous trucider. Ballon rouge, aspirateurs verts et écrans radar constituent la surprise du chef. Superbe graphisme, très rapide, un très bon soft.

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

RADAR RAT RACE
Des chats, des souris et du fromage dans un labyrinthe. Ça va très vite, mais le graphisme n'est pas terrible.

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

SUPER DEMON ATTACK
Encore un bon logiciel IMAGIC pour TEXAS : un graphisme cauchemardesque et une bonne rapidité !

VIFI Nouveauté sur ZX Spectrum
LA COURSE DU ROBOT
HEBDOGICIEL SOFTWARE
CENTRALE NUCLEAIRE
ORIC 1 et ATMOS
ORIC N° 3

TRIDI 444
Très belle réalisation de Morpion en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à chargement immédiat, ce qui évitera les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7 du TO7.

ALCHEMIST
Plongez vous dans le monde étrange et fantastique des enchanteurs et alchimistes... Magie noire ?, magie blanche ?, un jeu haut en couleurs en tout cas, et doté d'un graphisme époustouflant, où vous devrez vaincre, seul, les forces du Mal. Plus que super, plus que génial, magique !

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER
MOONSWEEPER
IMAGIC
Funware
RABBIT TRAIL
SOLID STATE CARTRIDGE

C'est du logiciel d'aventure, ça c'est de l'animation ! Si vous n'avez pas 180 balles, sautez un repas ou deux et jouez à jeun ! Une critique ? un tout petit peu plus rapide et il était parfait !

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

ANDROIDE ET CROCKY
Istambul c'est Constantinople, Androide c'est Pac Man, et Crocky aussi !

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE
LE CHATEAU DU DIABLE
ORIC 1 et ATMOS
ORIC N° 2
ARCADE GAME SERIES
Q*bert

NECROMANCER
Vous êtes sorcier, vous plantez des graines, vous obtenez des arbres, vous combattez une araignée qui vous en veut, qui pond des œufs qu'il vous faut détruire en cassant les piles d'un pont, vous combattez le nécromancier qui lance des sorts... C'est la folie de l'héroic fantasy alliée aux fantastiques possibilités du CBM 64.

BOZO'S NIGHT OUT
Ivre mort, vous devez pourtant continuer à boire vaillamment pinte après pinte. Et rentrer chez vous en évitant les passants sur le trottoir, et en faisant face à vos hallucinations éthyliques... Le premier jeu où être le plus saoûl possible vous rapporte des points ! Agréable, non ?

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

TEXAS INSTRUMENT TI 99
LA CAROTTE MALICIEUSE
HEBDOGICIEL SOFTWARE
LE RUBIS SACRE
TI 99/4A
BASIC ETENDU
TI 99/4A N° 3

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

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

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

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

Nom/Prénom
Adresse
Ville
Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qte	Montant
			TOTAL	
			Participation aux frais de port en recommandé	+ 15,00
			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.

H47

DES EN CHUTE LIBRE
LE CHOC DES MULTINATIONALES
BUGABOO SPECTRUM 48 K
QUEST
JEEP
sinclair ZX Spectrum
manager
LORICIELS présente Le manoir du Dr Genius
VIFI Nouveauté sur ZX Spectrum
CROQUE NOMBRES

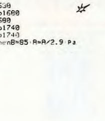
ALUNISSAGE

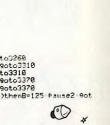
Voici un jeu d'action pour HECTOR 2HR+ en BIII (mais modifiable en BIII 3X). Vous êtes aux commandes de votre vaisseau spatial. Vous devez vous poser sur une base située sur la Lune. Dès que votre approche est suffisante un agrandissement de la base apparaît et vous terminez à grande échelle. Vous êtes un Lion... vous réussissez à vous poser.
Mode d'emploi dans le programme.

Nicolas COUROUBLE

HECTOR HR

```
 10 '================================
 20 '========alunissa9e===============
 30 '================================
 40 '====Par nicolas courouble=======
 50 '================================
 60 '13 av.ANTOINE WATTEAU   HEM
 70 '  NORD 59510 tel (20) 75.63.73
 80 'sur    HECTOR 2HR +
 90 '================================
 100 CO=150
 110 dimAB(101),CD(101)
 120 wiPe
 130 color0,2,5,4
 140 forTI=1to3
 150 cls1:tone168,99:cls2:tone148,99:cls3:tone131,
99:cls0:tone124,99
 160 next
 170 Plot10,160,220,5,1
 180 Plot10,165,220,5,3:Plot10,65,220,5,3
 190 Plot10,70,220,5,1
 200 A$="... .   . . . . . . ... ... ... ... .... .
.   . . ... . .   .   . . . .   .  ... .   . . ... .
 ... ... ... . . .... . .   . . ... .   .   . . .
. . .  . . . ... ... . . . . ... ... . . ... ..."
 210 cursor13,140:PrintA$
 220 tone110,99:flash1,5:tone97,99:flash2,6:tone85
,99:flash3,5:tone80,99
 230 forI=1to100:AB(I)=int(rnd(10,220)):CD(I)=int(
rnd(110,200)):next
 240 9osub1810
 250 CH=116
 260 color0,2,3,6
 270 wiPe
 280 Printtab(5);"********alunissa9e********"
 290 Print:Print"vous etes dans un vaisseau avec
   le9uel vous devez essayer d'alunir   sur l'une
 des bases.a cha9ue fois    9ue vous aPProcherez d
'une base il   y aura un a9randissement."
 300 Print
 310 Print"vous Pourrez aussi vous telePorter   en
 un Point de l'ecran en cas de      force majeure e
t tant 9u'il n'y aura Pas eu d'a9randissement.!!vo
us ne   Pourrez le faire 9ue 5 fois!!"
 320 Print:Print"!!! a cha9ue tableau la vitesse
   au9mente!!!vous n'avez le droit      9'a 3 ech
ecs.ce Jeu se Joue sur      le clavier.vous verrez
 ensuite       les touches sur les9uelles
  aPPuyer."
 330 Print:Print
 340 Print"aPPuyer sur une touche":AB$=instr$(1)
 350 Print"vous Pourrez voir sur l'ecran          c
ertains chiffres.en haut a 9auche "
 360 Print"  --votre score.en haut a droite
--le nombre de vie vous restant       --le nombre d
e vos telePortations    --le tableau au9uel vous e
tes"
 370 Print:Print"aPPuyer sur une touche":AB$=instr
$(1)
 380 Print
 390 Print"taPez l ---------------- 9auche"
 400 Print
 410 Print"taPez + ---------------- droite"
 420 Print
 430 Print"taPez 0 ---------------- monter"
 440 Print
 450 Print"taPez 2 ---------------- stabiliter"
 460 Print
 470 Print"taPez - ---------------- descendre"
 480 Print
 490 Print"taPez t ---------------- telePorter"
 500 Print
 510 Print"taPez esPace Pour reduire la vitesse"
 520 Print
 530 Print"vous devez alunir a la vitesse       mi
nimum"
 540 Print:Print"aPPuyer sur une touche":AB$=instr
$(1)
 550 Print:Print:Print:inPut"a combien jouez vous
?";NBR
 560 forI=1toNBR:Print:inPut"nom  ";NOM$(I):next
 570 forMEC=1toNBR:T=1:Y=3:TEL=0:CH=116
 580 Print:Print:Print"  "NOM$(MEC)" de jouer"
 590 Print:Print"aPPuyer sur une touche":AB$=instr
$(1)
 600 Print
 610 Poke18589,5:'sonorite clavier
 620 A=115:B=220
 630 wiPe
 640 F$=chr$(65)
 650 Printtab(9);"****alunissa9e****"
 660 forI=1to100:PlotAB(I),CD(I),2:next
 670 'initialisation
 680 line10,10,10,230,1
 690 line230,230,1:line230,10,1:line10,10,1
 700 line10,70,20,30,3:line27,30,1:line35,48,3:lin
e38,38,3:line46,38,1:line49,60,3:line51,55,3:line5
5,100,3:line60,30,3:line68,30,1:line71,48,3:line72
,45,3:line80,45,1:line84,100,3:line88,94,3:line92,
140,3:line96,85,3
 710 line99,94,3:line108,30,3:line116,30,1:line120
,100,3:line123,60,3:line130,80,1:line133,100,3:lin
e135,90,3:line138,120,3:line142,50,3:line149,50,1:
line153,12,3:line160,12,1:line165,115,3:line170,55
,3:line177,55,1
 720 line180,80,3:line187,80,1:line190,100,3:line1
95,30,3:line203,30,1:line208,125,3:line215,30,3:li
ne222,30,1:line229,100,3
 730 letT1(MEC)=T1(MEC)+int(T/2*100)
 740 Plot170,230,50,20,2:Plot10,230,50,20,2:outPut
T1(MEC),10,225,0:outPutY,170,225,0:outPutT,195,225
,0:outPutTEL,180,225,0:line220,210,0:line200,210,2
00,230,0:line220,220,210,0:line183,230,183,210
,0
 750 line10,210,60,210,0:line60,230,0
 760 Plot20,30,8,3,1:Plot38,38,8,3,1:Plot60,31,8,3
,1:Plot72,47,8,2,1:Plot108,31,8,3,1:Plot123,82,8,2
,1:Plot142,49,8,3,1:Plot153,13,8,3,1:Plot170,54,8,
3,1:Plot180,79,8,3,1:Plot195,30,9,3,1:Plot215,30,9
,3,1
 770 outPutF$,A,B,2
 780 outPutF$,A,B,0
 790 A$=inkey$(10)
 800 ifI>=100thenI=1
 810 I=I+1
 820 PlotAB(I),CD(I),2
 830 error850
 840 outPutF$,A,B,0
 850 J=T/2
 860 ifA$="1"thenHO=-.5
 870 ifA$=chr$(CH)thenA=int(rnd(20,200)):B=int(rnd
(110,220)):HO=0:J=0:TEL=TEL+1:Pause1
 880 ifA$="+"thenHO=.5
 890 ifA$=" "thenJ=.5
 900 ifA$="-"thenHO=0
 910 ifA$="2"thenJ=0
 920 ifA$="0"thenJ=J-T
 930 ifJ>=10thenJ=10
 940 A=A+HO
 950 B=B-J
 960 error1140
 970 outPutF$,A,B,2
 980 ifPoint(A+2,B-6)=3then9oto1150
 990 ifPoint(A,B-6)=3then9oto1150
 1000 ifPoint(A+3,B-6)=3then9oto1210
 1010 ifPoint(A+5,B-6)=3then9oto1210
 1020 if(A)=15andA<=55)andB<=80thenT1(MEC)=T1(MEC)
+50:9oto1360
 1030 if(A)=58andA<80)andB<=80thenT1(MEC)=T1(MEC)+
70:9oto1950
 1040 if(A)=190andA<=205)andB<=100thenT1(MEC)=T1(M
EC)+200:9oto2450
 1050 if(A)=210andA<=226)andB<=100thenT1(MEC)=T1(M
EC)+200:9oto2440
 1060 if(A)=102andA<=133)andB<=120thenT1(MEC)=T1(M
EC)+150:9oto2960
 1070 if(A)=142andA<=160)andB<=80thenT1(MEC)=T1(ME
C)+100:9oto3460
 1080 if(A)=167andA<=189)andB<=110thenT1(MEC)=T1(M
EC)+170:9oto3950
 1090 ifTEL=5thenCH=64
 1100 ifT1>3880andT1<4000thenY=Y+1:TEL=0
 1110 ifT1>9500andT1<10000thenY=Y+1:TEL=0
 1120 ifT1>20000andT1<20200thenY=Y+1:TEL=0
 1130 ifT1>100000andT1<100200thenY=Y+1:TEL=0
 1140 9oto790
 1150 Print:Print"Perdu":9osub4500
 1160 outPut"*",A,B-7 ,1
 1170 Pause3
 1180 Y=Y-1
 1190 ifY>0then9oto610
 1200 9oto1270
 1210 outPut"*",A,B-7,1
 1220 Print:Print"Perdu":9osub4500
 1230 Pause3
 1240 Y=Y-1
 1250 ifY>0then9oto610
 1260 '================================
 1270 wiPe
 1280 9osub4530:next:Print:Print:Print:Print"voule
z vous rejouer?"
 1290 R$=instr$(1)
 1300 ifR$="o"then9oto250
 1310 ifR$="n"then9oto1330
 1320 ifR$<>"o"orR$<>"n"then9oto1290
 1330 cls:outPut"au revoir",90,115,3
 1340 end
 1350 '================================
 1360 Pause2:wiPe:outPut"bien vu",110,115,1:Pause2

 1370 wiPe
 1380 A=A*2.9:B=200
 1390 9osub1890
 1400 outPutF1$,A,B,2
 1410 outPutF1$,A,B,0
 1420 A$=inkey$(10)
 1430 error1450
 1440 outPutF1$,A,B,0
 1450 J=T/2
 1460 ifA$="1"thenHO=-.5
 1470 ifA$="+"thenHO=.5
 1480 ifA$=" "thenJ=.5
 1490 ifA$="-"thenHO=0
 1500 ifA$="2"thenJ=0
 1510 ifA$="0"thenJ=J-2*(T/2)
 1520 A=A+HO
 1530 B=B-J
 1540 error1620
 1550 outPutF1$,A,B,2
 1560 ifPoint(A,B-12)=1then9oto1630
 1570 ifPoint(A+4,B-12)=3then9oto1680
 1580 ifPoint(A,B-12)=3then9oto1680
 1590 ifPoint(A+6,B-12)=3then9oto1740
 1600 ifPoint(A+5,B-12)=3then9oto1740
 1610 ifB>=200and(A)10andA<230)thenB=85:A=A/2.9:Pa
use2:9oto630
 1620 9oto1420
 1630 ifJ>1then9oto1680
 1640 Print"9a9n(":9osub4440
 1650 T=T+1
 1660 Pause3
 1670 9oto610
 1680 Print"Perdu":9osub4500
 1690 outPut"*",A,B-7 ,1
 1700 Pause3
 1710 Y=Y-1
 1720 ifY>0then9oto610
 1730 9oto1790
 1740 outPut"*",A,B-7,1
 1750 Print"Perdu":9osub4500
 1760 Pause3
 1770 Y=Y-1
 1780 ifY>0then9oto610
 1790 9oto1260
 1800 '==============Poke================
 1810 data11,8,126,126,195,195,195,255,255,195,195
,195,195,195
 1820 forI=63937to63950
 1830 readV:PokeI,V
 1840 next
 1850 Poke24548,249:Poke24547,193
 1860 F1$=chr$(192):return
 1870 stoP
 1880 '==========2 a9randissement=======
 1890 wiPe:line10,10,10,230,1
 1900 line230,230,1:line230,10,1:line10,10,1
 1910 line10,200,50,30,3
 1920 Plot50,30,15,4,1:line66,30,100,120,3:line110
,95,3:Plot111,84,15,4,1:line127,84,150,200,3:line1
55,190,3:line160,230,3
 1930 return
 1940 '================================
 1950 Pause2:wiPe:outPut"bien vu",110,115,1:Pause2

 1960 wiPe
 1970 A=A*2:B=200
 1980 wiPe:line10,10,10,230,1
 1990 line230,230,1:line230,10,1:line10,10,1
 2000 9osub2410
 2010 outPutF1$,A,B,2
 2020 outPutF1$,A,B,0
 2030 A$=inkey$(10)
 2040 error2060
 2050 outPutF1$,A,B,0
 2060 J=T/2
 2070 ifA$="1"thenHO=-.5
 2080 ifA$="+"thenHO=.5
 2090 ifA$=" "thenJ=.5
 2100 ifA$="-"thenHO=0
 2110 ifA$="2"thenJ=0
 2120 ifA$="0"thenJ=J-2*(T/2)
 2130 A=A+HO
 2140 B=B-J
 2150 error2230
 2160 outPutF1$,A,B,2
 2170 ifPoint(A,B-12)=1then9oto2240
 2180 ifPoint(A+4,B-12)=3then9oto2290
 2190 ifPoint(A,B-12)=3then9oto2290
 2200 ifPoint(A+6,B-12)=3then9oto2350
 2210 ifPoint(A+5,B-12)=3then9oto2350
 2220 ifB>200and(A)92andA<158)thenB=85:A=A/2:Pause
2:9oto630
 2230 9oto2030
 2240 ifJ>1then9oto2290
 2250 Print"9a9n(":9osub4440
 2260 T=T+1
 2270 Pause3
 2280 9oto610
 2290 Print"Perdu":9osub4500
 2300 outPut"*",A,B-7 ,1
 2310 Pause3
 2320 Y=Y-1
 2330 ifY>0then9oto600
 2340 9oto2400
 2350 outPut"*",A,B-7,1
 2360 Print"Perdu":9osub4500
 2370 Pause3
 2380 Y=Y-1
 2390 ifY>0then9oto610
 2400 9oto1260
 2410 line90,230,100,50,3:Plot100,50,16,5,1:line11
6,50,130,110,3:Plot130,110,16,5,1:line146,110,160,
230,3
 2420 return
 2430 '==========3 a9randissement=====
 2440 A=A-80:9oto2460
 2450 A=A-100
 2460 Pause2:wiPe:outPut"bien vu",110,115,1:Pause2

 2470 wiPe
 2480 B=200
 2490 wiPe:line10,10,10,230,1
 2500 line230,230,1:line230,10,1:line10,10,1
 2510 9osub2930
 2520 outPutF1$,A,B,2
 2530 outPutF1$,A,B,0
 2540 A$=inkey$(10)
 2550 error2570
 2560 outPutF1$,A,B,0
 2570 J=T/2
 2580 ifA$="1"thenHO=-.5
 2590 ifA$="+"thenHO=.5
 2600 ifA$=" "thenJ=.5
 2610 ifA$="-"thenHO=0
 2620 ifA$="2"thenJ=0
 2630 ifA$="0"thenJ=J-2*(T/2)
 2640 A=A+HO
 2650 B=B-J
 2660 error2750
 2670 outPutF1$,A,B,2
 2680 ifPoint(A,B-12)=1then9oto2760
 2690 ifPoint(A+4,B-12)=3then9oto2890
 2700 ifPoint(A,B-12)=3then9oto2890
 2710 ifPoint(A+6,B-12)=3then9oto2870
 2720 ifPoint(A+5,B-12)=3then9oto2870
 2730 if(A)130andA<160)andB>210thenB=105:A=A+80:Pa
use1:9oto630
 2740 if(A)80andA<110)andB>210thenB=105:A=A+100:Pa
use1:9oto630
 2750 9oto2540
 2760 ifJ>1then9oto2810
 2770 Print"9a9n(":9osub4440
 2780 T=T+1
 2790 Pause3
 2800 9oto610
 2810 outPut"*",A,B-7 ,1
 2820 Print"Perdu":9osub4500
 2830 Pause3
 2840 Y=Y-1
 2850 ifY>0then9oto610
 2860 9oto1260
 2870 outPut"*",A,B-7,1
 2880 Print"Perdu":9osub4500
 2890 Pause3
 2900 Y=Y-1
 2910 ifY>0then9oto600
 2920 9oto1260
 2930 line78,230,90,20,3:Plot90,20,14,5,1:line104,
20,110,230,3
 2940 line128,230,140,20,3:Plot140,20,14,5,1:line1
54,20,162,230,3
 2950 return
 2960 '==========4 a9randissement=====
 2970 Pause2:wiPe:outPut"bien vu",110,115,1:Pause2

 2980 wiPe
 2990 B=200
 3000 wiPe:line10,10,10,230,1
 3010 line230,230,1:line230,10,1:line10,10,1
 3020 9osub3430
 3030 outPutF1$,A,B,2
 3040 outPutF1$,A,B,0
 3050 A$=inkey$(10)
 3060 error3080
 3070 outPutF1$,A,B,0
 3080 J=T/2
 3090 ifA$="1"thenHO=-.5
 3100 ifA$="+"thenHO=.5
 3110 ifA$=" "thenJ=.5
 3120 ifA$="-"thenHO=0
 3130 ifA$="2"thenJ=0
 3140 ifA$="0"thenJ=J-2*(T/2)
 3150 A=A+HO
 3160 B=B-J
 3170 error3250
 3180 outPutF1$,A,B,2
 3190 ifPoint(A,B-12)=1then9oto3260
 3200 ifPoint(A+4,B-12)=3then9oto3310
 3210 ifPoint(A,B-12)=3then9oto3310
 3220 ifPoint(A+6,B-12)=3then9oto3370
 3230 ifPoint(A+5,B-12)=3then9oto3370
 3240 ifB>210and(A)91andA<170)thenB=125:Pause2:9ot
o630
 3250 9oto3050
 3260 ifJ>1then9oto3310
 3270 Print"9a9n(":9osub4440
 3280 T=T+1
 3290 Pause3
 3300 9oto610
 3310 Print"Perdu":9osub4500
 3320 outPut"*",A,B-7 ,1
 3330 Pause3
 3340 Y=Y-1
 3350 ifY>0then9oto600
 3360 9oto1270
 3370 outPut"*",A,B-7,1
 3380 Print"Perdu":9osub4500
 3390 Pause3
 3400 Y=Y-1
 3410 ifY>0then9oto600
 3420 9oto1270
 3430  line200,10,194,60,3:Plot180,60,14,5,1:line1
80,60,165,220,3:line160,145,3:line155,165,3:line15
0,140,3:Plot136,140,14,5,1:line136,140,130,165,3:l
ine120,10,3:Plot106,15,14,5,1:line106,10,96,165,3:
line92,155,3
 3440 line80,230,3
 3450 return
 3460 '========5 a9randissement========
 3470 Pause2:wiPe:outPut"bien vu",110,115,1:Pause2

 3480 wiPe
 3490 A=A/1.7:B=220
 3500 wiPe:line10,10,10,230,1
 3510 line230,230,1:line230,10,1:line10,10,1
 3520 9osub3930
 3530 outPutF1$,A,B,2
 3540 outPutF1$,A,B,0
```





Suite page 18

LE TRESOR DU LAGON

PC 1251

Vous qui êtes avide d'aventures, vous voici donc embarqué à la recherche du trésor du Lagon. Un trésor sauvagement gardé par de nombreux monstres et par tout un tas de brigands, dissimulés sur une île où se cachent bon nombre de pièges et d'où personne n'est encore revenu. Seul Merlin, le sorcier vous apportera une aide dans ce dédale de pièges et d'embuches.

L'île est faite de 10 X 10 carreaux. Chaque carreau représente une étape du voyage. le but du jeu est simple: découvrir le trésor malgré tous les risques. N'oubliez jamais que personne n'est revenu de cette île.

Vincent FERRANTI

ERRATUM sur PC1211
ISOLER LE BALLAVON du N° SPECIAL AOUT.
Le mode d'emploi du programme a été malheureusement amputé de remarques importantes, les voici en intégral!
Avant d'entrer le programme:
a)Effacer la mémoire programme et réserve.
b)Affecter en mode réserve la séquence EEEE aux touches A et S.
c)Sauver la mémoire réserve sur une cassette.
d)Charger ce fichier dans la machine en mode PRO.
e)Appuyer sur la touche ↓ .Modifier la ligne 155: EEE< = EEEE par insertion et déplacements du curseur uniquement et écrire sur cette ligne: 155 A$ (198)= "EEE< = EEEE" et appuyer sur ENTER.
f)Appuyer sur la touche ↓ jusqu'à l'apparition de la ligne 55: EE# EEEO.
A partir de cette ligne, par insertion, suppression, déplacements du curseur, on écrit toutes les lignes du programme où apparaît # .
NB: Dans le listing, le # est remplacé par ?, l'imprimante du PC1211 remplaçant le premier par le second.

Directions: N/S/E/O. Le programme s'occupe du reste.

```
  1:REM FERRANTI VINCENT
  2:REM LE TRESOR DU LAG
    ON
  3:REM PC-1251
  9:WAIT 100
 10:CLEAR : DIM B(9,9):V
    =50:A=100:E=0
 15:RANDOM : RESTORE
 20:DIM C$(12)*20: FOR X
    =0 TO 12: READ C$(X)
    : NEXT X
 30:DATA "PLAINE","LAGON
    ","FOSSE","MONTAGNE"
    ,"FONTAINE MAGIQUE",
    "PORTE MAGIQUE"
 40:DATA "SORCIER","SAC
    DE KUBBITS","DRAGON"
    ,"EPEE MAGIQUE","FOR
    ET","COFFRET"
 50:DATA "COFFRET"
 60:FOR X=1 TO 12: READ
    Y: FOR Z=1 TO Y:I=
    RND 10-1:J= RND 10-1
    :B(I,J)=X: NEXT Z:
    NEXT X
 70:DATA 5,5,20,2,1,2,4,
    2,1,10,1,1
 80:X=0:Y=0
 85:BEEP 1: IF V<=0 GOTO
    800
 90:PRINT "POINTS DE VIE
    :";V
100:PRINT "NOMBRE DE KUB
    BITS:";A
110:IF E=1 PRINT "VOUS D
    ETENEZ L/EPEE"
115:IF K=3 PRINT "L/ABUS
     QUE VOUS FAITES":
    PRINT "DE CETTE FONT
    AINE ": PRINT "VOUS
    NUIT":V= RND V
120:PRINT "POSITION OU P
    OSSESSION": PRINT C$
    (B(X,Y))
130:P=B(X,Y)
140:IF P<>1 GOTO 200
150:IF RND 10=1 PRINT "U
    N COURANT VOUS EMPOR
    TE": GOTO 800
160:IF RND 10<=2 PRINT "
    UN MONSTRE VOUS DEVO
    RE": GOTO 800
170:P=P-1: GOTO 700
200:IF P<>2 GOTO 210
203:IF RND 5=1 PRINT "VO
    US EVITEZ INEXTREMIS
    ": PRINT "UN PROFOND
     FOSSE": GOTO 700
205:PRINT "VOUS SOMBREZ.
    ..": PRINT "...DANS
    UN GOUFFRE": GOTO 80
    0
210:IF P=3 LET V=V-1:
    GOTO 700
220:IF P=4 PRINT "CETTE
    FONTAINE...": PRINT
    "...REFAIT VOS FORCE
    S":V= RND 50+50:K=K+
    1: GOTO 700
230:IF P=5 PRINT "VOUS V
    OUS EGAREZ":X= RND 1
    0-1:Y= RND 10-1:
    GOTO 85
240:IF P=0 PRINT "TOUT E
    ST CALME": PRINT "CO
    NTINUEZ...": GOTO 70
    0
250:IF P<>6 GOTO 300
260:D= INT (.5+√((I-X)*(
    I-X)*(J-Y)*(J-Y)))
270:PRINT "BONJOURS JE S
    UIS...": PRINT "...L
    E SORCIER MERLIN"
280:S=30+ RND 30: INPUT
    "COMBIEN ME DONNEZ-V
    OUS:";H: IF H>A
    PRINT "VOUS MENTEZ":
    GOTO 280
290:A=A-H: IF H>S PRINT
    "MERCI LE TRESOR EST
    ...": PRINT "...A";D
    ;"CASES D/ICI": GOTO
    700
295:PRINT "MALHEUR AUX A
    VARES": PRINT "PASSE
    Z VOTRE CHEMIN":
    GOTO 700
300:IF P=7 PRINT "A VOS
    PIED VOUS TROUVEZ":S
    = RND 50: PRINT S;"K
    UBBITS":A=A+S:B(X,Y)
    =0: GOTO 700
310:IF P<>8 GOTO 400
320:IF E=1 PRINT "VOUS T
    ERRASSEZ...": PRINT
    "...LE DRAGON":B(X,Y
    )=2: GOTO 700
325:IF RND 5=1 PRINT "VO
    US REUSSISSEZ A VOUS
    ...": PRINT "...ECHA
    PPER.BRAVO": GOTO 70
    0
330:PRINT "LE DRAGON VOU
    S CALCINE": GOTO 800
400:IF P=9 PRINT "VOUS T
    ROUVEZ UNE EPEE":
    PRINT "POSEE SUR UN
    ROCHER":E=1:B(X,Y)=0
    : GOTO 700
410:IF P<>10 GOTO 500
420:IF RND 3<>1 GOTO 429
421:PRINT "UNE HORDE DE
    BRIGANDS": PRINT "VO
    US DETROUSSENT"
425:IF A<10 PRINT "IRRIT
    ES PAR VOTRE PAUVRET
    E": PRINT "ILS VOUS
    MASSACRENT...": GOTO
    800
426:A= RND A: GOTO 700
429:PRINT "LA FORET SEMB
    LE CALME": GOTO 700
500:IF P<>11 GOTO 510
501:PRINT "IL Y A UN COF
    FRET...": IF RND 3>1
    PRINT "IL EST VIDE":
    GOTO 700
502:PRINT "UN COBRA VOUS
     SAUTE...": PRINT "A
     LA GORGE...": IF K=
    0 PRINT "IL VOUS TUE
    ": GOTO 800
505:PRINT "HEUREUSEMENT.
    ..": PRINT "L/EAU DE
     LA FONTAINE...":
    PRINT "VOUS PROTEGE"
    : GOTO 700
510:IF P=12 PRINT "IL Y
    A UN COFFRET...":
    PRINT "DES TAS DE DI
    AMANTS"
520:IF P=12 PRINT "SCINT
    ILLENT...": PRINT "S
    OUS VOS YEUX": PRINT
    "VOTRE RICHESSE EST
    FAITE"
530:IF P=12 PRINT "BRAVO
     AU REVOIR": END
700:INPUT "DIRECTION ?";
    D$
710:IF D$="N" LET Z=X:T=
    Y+1: GOTO 750
720:IF D$="E" LET Z=X+1:
    T=Y: GOTO 750
730:IF D$="O" LET Z=X-1:
    T=Y: GOTO 750
740:IF D$="S" LET Z=X:T=
    Y-1: GOTO 750
745:GOTO 700
750:IF (Z<0)+(T<0)+(Z>9)
    +(T>9) GOTO 700
760:X=Z:Y=T: GOTO 85
800:PRINT "VOTRE COURAGE
     A ETE...": PRINT ".
    ..EXEMPLAIRE": PRINT
    "MAIS LA MORT"
810:PRINT "...VOUS A EMP
    ORTE"
900:END
```

■

GLOBUL

VIC 20

Les globuls sont des monstres qui envahissent notre bonne vieille terre. Mais ces monstres sont indestructibles.

Francis GRAND

Pour taper le programme: rentrer chaque partie séparément, sauvegardez-la, puis éteignez le VIC avant de rentrer la suivante. Pour charger l'ensemble, faites SHIFT/RUN-STOP et les programmes s'enchaineront automatiquement.

```
7 REM*PRESENTATION*
10 PRINT"▛";:POKE36879,110
20 PRINT"▚▚▚▚▚▚ ▚ ■ ▚ ■ ◤ ◥ ▚ ◥ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■"
21 PRINT"▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■"
22 PRINT"▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ◤ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■"
23 PRINT"▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ◥ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■"
24 PRINT"▚ ■ ▚■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■"
25 PRINT"▚ ■ ▚■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■ ▚ ■"
26 PRINT"▚ ■ ▚ ■◥ ◤ ▚ ◤ ◥ ◤ ▚ ■"
27 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚PAR FRANCOIS GRD"
28 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚▚(C)  1984
29 FORT=1TO3000:NEXTT:PRINT"▛":GOSUB500
30 REM * GENERATEUR *          * CARACTERES *
40 POKE36869,255::POKE52,25:POKE56,26:CLR
45 A=7168:FORL=7424TO7432:POKEL,0:NEXT
50 FORR=0TO63:READD:POKEA+R,D:NEXT
60 DATA68,33,16,20,255,18,48,97,24,24,60,126,255,126,66,231
65 DATA231,66,90,126,219,255,66,126,0,0,1,63,255,12,8,62,126,219,255,36,255,0,0,
0
70 DATA0,0,128,252,255,48,16,124,32,112,88,217,9,10,14,8
75 DATA0,3,12,152,144,88,127,16
100 POKE198,7:POKE631,76:POKE632,207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE636,1
3:NEW
500 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚▚GLOBUL▚▚▚▚▚▚▚▚▔▔▔▔▔▔▔▔"
502 PRINT"▚▚▚▚▚LES GLOBULS SONT":PRINT"▚▚▚▚▚▚DES MONSTRES":PRINT"▚▚▚▚INDESTRUCTI
BLES."
503 PRINT"▚▚▚▚POUR AVOIR DES":PRINT"▚▚▚▚POINTS IL FAUT":PRINT"▚▚▚LES TOUCHER AVE
C"
504 PRINT"▚▚VOTRE RAYON LASER.":PRINT"▚▚▚PLUS ILS SONT PRES":PRINT"▚▚▚PLUS ILS D
ONNENT"
505 PRINT"▚▚▚▚▚▚DES POINTS":PRINT"▚▚▚▚MAIS ATTENTION":PRINT"▚▚▚A LA DEFLAGRATION
"
506 PRINT"▚▚LORSQU'ILS TOUCHENT":PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚LE SOL":PRINT"▚▚▚▚DEPLACEZ VOUS A
VEC"
508 PRINT"▚▚▚▚▚LE JOYSTICK";:FORT=1TO20000:NEXT:PRINT"▛":RETURN
```

```
8 REM * LANGAGE *              * MACHINE *
9 REM
20 FORT=7435TO7498
30 READA:POKET,A:NEXT
40 DATA234,173,32,145,41,128,201,0,208,3,76,37,29,173,17,145,41,16,201,0
50 DATA208,3,76,56,29,96,164,255
60 DATA192,21,208,1,96,169,32,145,1,200,169,1,145,1,132,255,96
70 DATA164,255,192,0,208,1,96,169,32,145,1,136,169,1,145,1,132,255,96
80 FORT=7500TO7512
85 READA:POKET,A:NEXT
100 DATA169,140,133,1,169,31,133,2,160,11,132,255,96
110 FORT=7514TO7526:READA:POKET,A:NEXT
120 DATA164,255,177,1,201,32,208,4,162,0,134,251,96
130 FORT=7528TO7546:READA:POKET,A:NEXT
140 DATA164,255,169,32,145,1,169,0,133,252,169,140,133,1,169,31,133,2,96
150 FORT=7548TO7679:READA:POKET,A:NEXT
160 DATA173,31,145,41,32,201,0,208,3,76,137,29,96,216,56,169,10,141,14,144,165,1
,233,22
170 DATA133,1,164,255,169,194,145,1,169,27,133,254,160,255,136,208,253,198,254,1
65,254
180 DATA201,0,208,243,162,9,134,254,164,255,169,32,145,1,169,200,141,12,144,56,1
65,1,233
190 DATA22,133,1,165,2,233,0,133,2,164,255,177,1,201,2,208,3,76,104,29,169,194,1
45,1
200 DATA169,220,141,12,144,169,12,133,254,160,255,136,208,253,198,254,165,254,20
1
210 DATA0,208,243,202,208,190,164,255,169,32,145,1,169,140,133,1,169,31,133,2,96
300 POKE198,7:POKE631,76:POKE632,207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE636,1
3:NEW
```

```
1 REM*GLOBUL*
2 REM*PROGRAMME*
3 REM*PRINCIPAL*
4 POKE37154,127
7 DIMA%(30):DIMB%(30):C1=0:SC=0:R1=5:A$="VIC 20":HI=10000
8 M=1:S=36878:B1=36876:Q1=0:B2=36877
9 POKE36879,8
10 PRINT"▛";:V=7680:PRINT"▚▚▚▚▚| | | | | | | | | | | |";
11 FORT=1TO4:PRINT"▚▚| | | | | | | | | | |";:NEXTT
12 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚";
13 PRINT"▚▚▚ SCORE ";SC;:POKE8087,1:FORY1=0TOR1STEP2:POKE8181+Y1,1:NEXT
20 FORT=0TO21:POKE38400+T,2:NEXTT:POKE38422,0
21 FORQ=0TO9
23 POKEV,3:POKEV+1,4:POKEV+2,5:B=V+1
25 FORA=1TO3:B=B+22:POKEB,2:POKES,15:POKEB1,220:FORT=1TO10:NEXTT:POKEB,32:POKEB1
,0:NEXTA
26 POKEV,32:POKEV+1,32:POKEV+2,32
27 POKEB,2:V=V+1:POKEV,3:POKEV+1,4:POKEV+2,5:FORT=1TO50:NEXTT
29 POKEV,32:POKEV+1,32:POKEV+2,32:V=V+1:IFV=7690THEN29
30 NEXTQ
32 GOSUB500
70 X=0:W=1:SYS7500:POKE251,12:POKE252,12
80 FORT=0TOQ1:A%(T)=0:B%(T)=0:NEXTT
100 N=INT(RND(1)*22)+7746
110 IFPEEK(N)=194ORPEEK(N)=234ORPEEK(N)=244THEN145
120 X=X+1:A%(X)=N
145 IFA%(1)<252 THEN100
160 FORC=WTOX:A%(C)=A%(C)+22:B%(C)=B%(C)+22:NEXTC:SYS7435
165 FORE=WTOX:POKEA%(E)-22,32:NEXTE:POKEB1,0:SYS7435
170 FORD=WTOX:POKEA%(D),2:NEXTD:POKEB1,128:SYS7435:SYS7548
175 IFPEEK(252)=0THENSC=SC+10:IFPEEK(254)>6THENSC=SC+40:IFPEEK(254)>8THENSC=SC+5
0
180 POKE252,12:FORF=WTOX:IFB%(F)=330THENW=W+1:GOSUB700
182 NEXTF:SYS7435
188 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ";SC;
189 IFB%(Q1)=330THENPOKEB1,0:GOTO600
190 IFX>Q1-1THEN160
200 GOTO100
500 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚MISSION ";M:FORG=1TO999:NEXTG:PRINT"▛▚▚GOOD LUCK
TERRIEN"
502 FORT=1TO1000:NEXTT:PRINT"▚▛                              ":M=M+1:Q1=Q1+1:IFQ1=31THENQ1
=Q1-1
503 RETURN
600 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚MISSION REUSSIE":PRINT"▚▚▚▚BRAVO ! TERRIEN":FORTT=1
TO1000
602 NEXTTT:POKES,15:FORL=1TO15:FORM1=200TO220+L*2:POKEB1,M1:NEXTM1:NEXTL:POKES,0
:GOTO10
700 POKEA%(F),0:POKEA%(F)-1,6:POKEA%(F)+1,7:POKEB2,255:POKEA%(F),32:POKEA%(F)-1,
32
705 POKEA%(F)+1,32:POKEB2,0:SYS7514:IFPEEK(251)=0THEN800
708 RETURN
800 POKEB2,220
802 K=K+1:POKE36865,PEEK(36865)+10
803 FORJ=1TO10:NEXTJ:POKE36865,PEEK(36865)-10:FORJ=1TO10:NEXTJ:IFK<40THEN802
804 K=0:POKES,0:POKEB2,0:Q1=Q1-1:M=M-1:R1=R1-2:IFR1=-1THEN999
806 GOTO10
999 IFSC>HITHEN1100
1000 PRINT"▛";:POKE36879,110:PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚GLOBUL▚▚▚▚▚▚▚▚▔▔▔▔▔▔▔▔"
1005 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚MISSION TERMINER"
1010 PRINT"▚▚▚▚▚VOTRE SCORE";SC
1020 PRINT"▚▚▚MEILLEUR SCORE :";HI
1030 PRINT"▚▚PAR ";A$
1040 PRINT"▚▚▚▚▚(SHIFT) POUR TENTER":PRINT"▚▚UNE NOUVELLE FOIS":PRINT"▚▚▚▚▚▚▚S
A CHANCE
1050 WAIT653,1:RUN
1100 PRINT"▛";:PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚VOUS AVEZ LE":PRINT"▚▚▚▚▚MEILLEUR SCORE":HI=SC
1110 INPUT"▚▚▚VOTRE NOM";A$
1200 GOTO1000
```

■

PILOT

Pilotez un Jumbo jet du décollage à l'atterrissage avec vol aux instruments. C'est aussi difficile qu'avec un vrai.

Marc BAYAR

OPTIONS: Vol d'entraînement: RUN 2. Vol réel: F1 0.
DESCRIPTION: Vol réel.
Lors de la mise en route, les coordonnées polaires de la piste d'atterrissage sont affichées un instant, puis remplacées par quatre indicateurs qui sont tous à zéro. L'avion est prêt à décoller. les indicateurs sont, dans l'ordre et de gauche à droite:
Le compas: (cap en degrés entiers) Nord= 0. Est= 90.
Le loch: Distance parcourue en km.
L'altimètre: altitude en m.
La vitesse: en km/h entiers.
Pendant le vol il est possible de demander un relevé de position de l'avion (radio goniomètre). Les indicateurs sont remplacés alors par les coordonnées polaires relatives de piste. Ceci permet de se situer et d'essayer d'aller prendre l'alignement de la piste. Cette dernière, il faut le savoir, est toujours orientée EST/OUEST.
Sa position est déterminée aléatoirement à chaque jeu.
Les commandes:
Un appui sur certaines touches, valide une commande. Liste de commandes:
+ Pour donner des gaz.
− Pour réduire les gaz.
↑ Pour monter
/ Pour inverser cette commande.
) Pour tourner à droite.
(Pour tourner à gauche ou rehausser la commande précédente.
. (le point décimal) pour demander un relevé Gonio.
0 Volets de ralentissement pour descente rapide et train.
Lors de l'exécution d'une commande, il faut maintenir la touche abaissée jusqu'à ce que la commande soit entérinnée: le symbole correspondant apparaît un instant à gauche des indicateurs.
Une procédure automatique d'approche s'établit lorsque l'on est dans l'axe de la piste à une distance d'environ 5 Km. Tant que l'on se maintient dans l'axe, le symbole # encadre les indicateurs, et la distance restant à parcourir (en mètres) est affichée en lieu et place de la distance parcourue en Km.
Par ailleurs, à n'importe quel moment, le symbole # s'installe à gauche des indicateurs pour indiquer que l'on est dans l'alignement de la piste d'arrivée, et il y demeure tant que l'écart en position n'excède pas 200 m. La piste d'arrivée mesure 2km de long. La piste de départ est courte: 800 m. D'autre part, cet aérodrome est entouré de collines, il faut essayer de gagner rapidement une altitude supérieure à 800 m.
La réserve d'essence n'est pas illimitée, mais plus que suffisante.
Nota: Plusieurs appuis successifs sur une même commande augmentent sans effet et le même nombre d'appuis successifs sont nécessaires pour que la commande inverse annule cet effet. La touche = remet toutes les commandes en fonction neutre.
ATTENTION: aux piqués intempestifs, aux virages serrés, aux pentes excessives en montée. Prendre l'axe de la piste d'assez loin pour pouvoir contrôler la courbe de descente (à 500 m. d'altitude et 500 Km/h, 10 km ne sont pas de trop).
La courbe de descente est difficile à maitriser, aussi il existe une option vol d'entraînement.
VOL D'ENTRAINEMENT:
L'avion se trouve dans l'alignement de la piste à une distance d'environ 10.000 m. Il vole à 500 m. d'altitude à 500 km/h. Son cap est de 90° , donc bien assuré dans l'axe. Il ne faut pas toucher aux commandes de direction, ou alors pour s'exercer à sortir de l'axe! On peut toujours dépasser la piste, décrire un cercle et venir se poser dans l'autre sens.
En cas de panne d'essence, le symbole E apparaît à l'écran. on peut encore se poser en vol plané mais cela nécessite du doigté. Il est possible d'interrompre le vol en éteignant la machine puis reprendre au même point par RUN 50. Les évènements se déroulent approximativement en temps réel.
Il est préférable d'établir un plan de vol avant le départ. On peut choisir son angle de décollage, il suffit de tourner l'avion dans la direction choisie. Sinon on demande plein NORD.
Important: L'avion, doté d'une inertie considérable, ne répond pas immédiatement, c'est un avion lourd, gros porteur, il est nécessaire d'anticiper toutes les actions. Il faut agir avec calme et pondération mais en temps voulu, sans quoi la catastrophe est vite là.
Une fois parti, la progression est ininterrompue d'où la nécessité d'une grande vigilance, malgré la relative lenteur de l'évolution de la situation.
Remarque: En cas de panne d'essence, le symbole E apparaît à l'écran. Mais il est encore possible de se poser sans casse. En effet, en piquant un peu, l'avion prend de la vitesse. En relevant, il la perd. Il est donc possible d'arriver au sol à une vitesse acceptable.
Variables utiles:
L = Altitude.
V= Vitesse.
N= Direction de l'avion.
M= coordonnée X de l'avion.
0= coordonnée Y de l'avion.
U= coordonnée X de l'arrivée.
W= coordonnée Y de l'arrivée.
K= réserve de carburant ou plutôt consommation: le réservoir est plein quand K est à 0 et vide si K égal 10.000.
L'avion est dans l'axe quand W= 0 (+ ou − 200).

FX 702 P

```
 LIST
 1 VAC :Q=.8:GOTO
   27
 9 VAC :N=90:Q=.8:
   P=39200
 10 W=500:L=W:U=104
   00:V=L:GOTO 50
 25 Z=INT (RAN#*309
   99)+9999:IF INT
    (RAN#*3)=0:Z=Z
   *-1
 26 RET
 27 GSB 25:W=Z:GSB
   25:U=Z
 30 C=U-M:D=W-O:RPC
    C,D:R=INT X
 32 IF G$="*";IF R<
   5500;G$="#":E$=
   "#":GOTO 100
 34 IF G$="*" THEN
   110
 36 Y=90-Y:IF D≥0;I
   F C≤0;Y=360+Y
 37 IF Y≤0;Y=180-Y
 38 G=INT Y:GOTO 12
   0
 40 G$=" ":N=N+I:IF
    N<0;N=360+N:GO
   TO 50
 44 IF N≥360;N=N-36
   0
 50 G$=" ":Z=800*J:
   IF ABS I>15;J=J
   -ABS (I/100):F=
   F+ABS I
 52 K=K+5:IF F>0;K=
   K+F
 53 IF K>10000;F=-3
   0:PRT CSR 19;"E
   ";
 55 V=V+F-Z
 60 S=P:P=P+Q*V:T=9
   0-N:A=P-S:PRC A
   ,T:O=O+INT Y:M=
   M+INT X
 65 L=INT (L+A*J)+Z
 70 IF L>0;IF V<140
   ;L=L-(140-V):IF
    V<0 THEN 860
 75 IF P>800;IF L≤0
    THEN 780
 77 IF L<0 THEN 800
 80 IF J≥0;IF V>940
   ;V=940
 85 IF G$=" ";IF L>
   800;H=200
 90 IF P>5000;IF H=
   0 THEN 920
 95 IF ABS (W-O)<H;
   G$="*":GOTO 30
 97 GOTO 110
100 PRT CSR 0;G$;N;
   R;L;V;G$;" ";:G
   OTO 130
110 E=(INT (P/100))
   /10
115 PRT CSR 0;G$;CS
   R 1;N;"/ ";CSR
   5;E;"/ ";CSR 10
   ;L;"/ ";
117 PRT CSR 15;V;:G
   OTO 130
120 WAIT 0:PRT CSR
   0;"PISTE:";R;G;
   " DEG";" "
130 B$=KEY:IF B$=""
    THEN 40
132 IF B$="=";PRT C
   SR 0;"=";:I=0:F
   =0:J=0
135 IF B$=")";PRT C
   SR 0;")";:I=I+5
   :GOTO 40
140 IF B$="(";PRT C
   SR 0;"(";:I=I-5
   :GOTO 40
145 IF B$="↑";J=J+.
   02:GOTO 160
150 IF B$="/";J=J-.
   02:GOTO 160
155 GOTO 180
160 PRT CSR 0;"./";
   :GOTO 50
180 IF B$="." THEN
   30
190 IF B$="+";F=F+1
   6:PRT CSR 0;"+"
   ;G$;:GOTO 50
195 IF B$="-";F=F-1
   6:PRT CSR 0;"-"
   ;G$;:GOTO 50
197 IF B$="0";F=-48
   :PRT CSR 0;"£";
   :J=-.04:GOTO 50
198 GOTO 130
780 IF V<140 THEN 8
   10
800 PRT "CRASH";V;"
   K/H":STOP
810 PRT "OK=== ";G$
   ;
820 IF E$="#";IF R<
   1000;PRT "REUSS
   I.";1000+(U-M);
   :GOTO 825
824 GOTO 830
825 PRT " M. RESTE
   PISTE":STOP
830 PRT "MAIS PAS S
   UR LA PISTE!...
   ":STOP
860 PRT "CHUTE LIBR
   E  ";L;"ALT"
900 PRT "EXPLOSE EN
    VOL":STOP
920 PRT "PERCUTE CO
   LLINE ";L;"ALT
   ";V;"K/H ":STOP
```

■

ASS/LIM

Toujours autant de tendances scientifiques chez les HP'istes! Simple, mais efficace, ce programme étudie (presque) toutes les fonctions. Il reste encore quelques améliorations possibles pour les perfectionnistes. Avis aux amateurs!.

S.SAUNIER.

Caractéristiques:
HP 41 CV+ Module XF. 138 registres de programme. SIZE 003.
Assignation: le programme assigne tLIM à la touche STO(33) et utilise label local A. Au cours de l'initialisation, la HP se place en mode USER.
Fichier: création d'un fichier ASCII contenant "limite de F(x)" non LA Taille 003.
Régistres mémoires: R00 contient la valeur de b dans b= f(x)− ax.
R01 contient X0.
R02 contient la valeur de a dans a= f(x).
label: alphanumérique: ASS/LIM, LIM, + INF, − INF, + , − , TR, A.
numérique: 04, 05, 06, 07, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19.
Drapeaux (s= set; c= clear).
F00 S→ calcul assymptotique; F01 S→ calcul a− INF; F02 S→ LIM a X0− .
F03 S→ LIMf(x)< 0; F04 S→ LIM ax0− avec X0< 0; F05 S → LIM f(x)/x.
F06 S→ LIM f(x)− ax; F08 c→ calcul de LIM f(x); F24 S→ erreur ignorée.
F27 S→ mode user.
Mode d'emploi:
Programmer une fonction sous le nom de FF. PRGM LBLtFF... RTN GTO... ensuite:
A) XEQ ASS/LIM → "..INIT" puis "A:ASSYM L: LIM" il faut choisir entre les 2 calculs.
B) si L : "QUEL VOISINAGE?" on peut entrer + INF pour LIN f(x) choix 1. − INF pour LINf(x) choix 2. X0− pour LIMf(x) choix 3. X0+ pour LIMf(x) choix 4. Puis R/S.
TONE "Limite de f(x) "," a choix n: l" si R/S retour en A.
C) Si A → 'QUEL VOISINAGE?" même choix qu'en B puis R/S.
→ Tone et : 'ASSYMPTOTE:',' la droite x= '.
'ASSYMPTOTE:',' la droite y= '
'DIREC.ASSYMPTOTIQUE','// a OY. BRANCHE'PARAB'.
'BRANCHE PARABOLIQUE','DE DIRECT.Y= ax'
'ASSYMPTOTE D'EQUATION','Y= (a)x+ b. '
Si R/S retour en A.
Exemples: BAC C, grenoble 83 f(x) = 1− x2
2+ x
soit LBL FF, ENTER↑ , ENTER↑ , ENTER↑ ,X↑ 2, CHS, 1, + , X< >y, 2, + , /, RTN GTO..XEQ ASS/LIM → '...INIT...'
,L → Quel voisinage?
,+ INF,R/S → LIMITE DE F(x) a + INF: − INF.
,R/S,L→ Quel voisinage?,− 2 − ,R/S → limite de f(x) a − 2 − : + INF
R/S,L,− 2+ ,R/S → Limite de f(x) a− 2+ : − INF, R/S.
L;− INF-,R/S → limite de F(x) a − INF: + INF,R/S.
A→ Quel voisinage?, + INF, R/S→ Assymptote d'équation Y= < − 1 > x+ 2, R/S.
A, − 2− , R/S → ASSYMPTOTE. La droite X= − 2 R,S (pour remettre les drapeaux à zéro) et ← ou GTO...pour arrêter.
la fonction y= X2 LBL FF, X↑ 2, RTN GTO...
XEQ ASS/LIM → '...INIT...', L, + INF, R/S → limite de f(x) a+ INF: + INF, R/S
,A, + INF, R/S → Direc. assymptotique, // aOY, branche parab.
,R/S, ← .
Le programme ne traite sûrement pas toutes les fonctions avec cette exactitude et ceci à cause de la précision de calcul de la machine enfin, avis aux amateurs qui veulent se casser la tête pour l'améliorer.

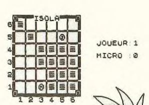
TOUS LES LIVRES en français anglais ou espagnol pour la HP-41C/CV/CX, dont, enfin en Français, La PROGRAMMATION SYNTHETIQUE de la HP-41 , par WC Wickes (franco : 100F). Egalement Manuel du tailleur et polisseur de verres d'optique (franco 150F), dictionnaire du petit offset (franco 150F)... Catalogue gratuit, vente par correspondance. Editions du Cagire, 77 rue du Cagire, 31100 Toulouse.

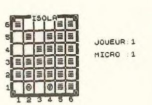
HP 41

```
14:53   15.01
01•LBL "ASS/LIM"
02 "-----INIT----"
03 AVIEW
04 3
05 PSIZE
06 CLRG
07 .
08 X<>F
09 33
10 "LIM"
11 PASN
12 3
13 "LA"
14 SF 25
15 PURFL
16 CRFLAS
17 "LIMITE de F(X)"
18 APPREC
19 SF 27
20 CF 08
21 "A:ASSYM L:LIM"
22 PROMPT
23 GTO "ASS/LIM"
24•LBL "LIM"
25 FIX 0
26 AON
27 "QUEL VOISINAGE?"
28 STOP
29 AOFF
30 ASTO X
31 SF 25
32 XEQ IND X
33 43
34 POSA
35 -1
36 X≠Y?
37 XEQ "+"
38 XEQ "-"
39•LBL "+INF"
40 FIX 2
41 1 E6
42 FS? 01
43 CHS
44 SF 24
45 FS? 05
46 XEQ "GG"
47 FS? 06
48 XEQ "HH"
49 FC? 08
50 XEQ "FF"
51 FS? 00
52 GTO 12
53 XEQ "TR"
54 "LA"
55 .
56 SEEKPTA
57 GETREC
58 TONE 8
59 AVIEW
60 CLA
61 FS? 01
62 XEQ 04
63 FC?C 01
64 "⊢ a  +INF:"
65 TONE 9
66 ARCL Y
67 CF 24
68 PROMPT
69 GTO "ASS/LIM"
70•LBL "+"
71 CLX
72 STO 00
73 ANUM
74 ENTER↑
75 ABS
76 100
77 X<Y?
78 GTO 11
79 X<> Z
80 FS? 04
81 CHS
82 STO 01
83 FIX 2
84 1 E-6
85 +
86 FS? 02
87 RCL 01
88 FS? 02
89 LASTX
90 FS? 02
91 -
92 SF 24
93 FS? 05
94 XEQ "GG"
95 FS? 06
96 XEQ "HH"
97 FC? 00
98 XEQ "FF"
99 CLA
100 AVIEW
101 FS? 00
102 GTO 12
103 XEQ "TR"
104 "LA"
105 .
106 SEEKPTA
107 GETREC
108 TONE 8
109 AVIEW
110 CLA
111 "⊢ a "
112 ARCL 01
113 FS? 02
114 XEQ 05
115 FC?C 02
116 "⊢+: "
117 TONE 9
118 FIX 2
119 ARCL Y
120 PROMPT
121 GTO "ASS/LIM"
122•LBL 04
123 "⊢ a -INF: "
124 RTN
125•LBL 05
126 "⊢-: "
127 RTN
128•LBL "-INF"
129 SF 01
130 GTO "+INF"
131•LBL "-"
132 SF 02
133 ATOX
134 45
135 X=Y?
136 SF 04
137 X<>Y
138 XTOA
139 ALENG
140 1
141 -
142 AROT
143 GTO "+"
144•LBL "TR"
145 ENTER↑
146 ABS
147 .0001
148 X>Y?
149 GTO 07
150 X<> Z
151 X<0?
152 "-"
153 X>0?
154 "+"
155 X<0?
156 SF 03
157 ABS
158 50
159 X<>Y
160 X>Y?
161 "⊢INF"
162 X>Y?
163 GTO 06
164 CLA
165 FS?C 03
166 CHS
167 RTN
168•LBL 07
169 CLX
170 RTN
171•LBL 06
172 ASTO X
173 CLA
174 RTN
175•LBL 11
176 X<> Z
177 FS? 04
178 "CHERCHER a -INF"
179 FC? 04
180 "CHERCHER a +INF"
181 TONE 9
182 PROMPT
183 GTO "ASS/LIM"
184•LBL "GG"
185 XEQ "FF"
186 X<>Y
187 /
188 RTN
189•LBL "HH"
190 XEQ "FF"
191 X<>Y
192 RCL 02
193 *
194 -
195 RTN
196•LBL A
197 SF 00
198 GTO "LIM"
199•LBL 12
200 FS? 05
201 GTO 13
202 FS? 06
203 GTO 14
204 STO 02
205 73
206 POSA
207 -1
208 X≠Y?
209 GTO 15
210 RCL 02
211 XEQ "TR"
212 ARCL X
213 73
214 POSA
215 -1
216 X≠Y?
217 GTO "ASS/LIM"
218 TONE 8
219 "ASSYMPTOTE :"
220 AVIEW
221 TONE 9
222 PSE
223 "LA DROITE X="
224 ARCL 01
225 PROMPT
```

Suite page 15

ISOLA

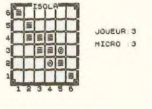




Un nom évocateur de stratégie, de réflexion: Isola. Combien de cerveaux brillants se sont acharnés sur ce terrible jeu où chaque case que l'on quitte devient inaccessible.

Maintenant, à vous de venir, de voir et de vaincre... Mode d'emploi à l'intérieur du programme.

J.Luc PESCE



```
Impression normale des videos in
verses

  20...OU JOUEZ-VOUS?
 494...PERDU
 496...AU REVOIR
8200...O...O...O...O
8240...ISOLA...JOUEUR...MICRO
8470...1 2 3 4 5 6...1...2...3..
.4...5...6
9080...PRESENTATION
9110...(!)...ENTER
```

SPECTRUM

```
   1 OVER 0: BORDER 5: PAPER 5:
INK 0: CLEAR : CLS : GO SUB 8000
: GO SUB 9000
   2 LET JO=0: LET MI=0
   3 GO SUB 8190
   5 DIM A(10,10): LET A(2,7)=1:
 LET A(7,2)=1: LET B=7: LET C=2:
 LET S=15: LET T=12: FOR N=1 TO
8: LET A(1,N)=1: LET A(N,1)=1: L
ET A(8,N)=1: LET A(N,8)=1: NEXT
N
   6 LET E=2: LET F=7: LET NU=0:
 LET ND=0: LET NT=0: LET DRAP=0:
 LET G=0: LET K=0: LET H=0: LET
O=0
   7 LET H=5: LET O=2
  10 REM
  20 OVER 0: BEEP .1,2: PRINT AT
 21,0;"[illegible]"
  30 INPUT "X=";X: INPUT "Y=";Y
  35 PRINT AT 21,0;"
                    "
  40 LET X=X+1: LET Y=Y+1
  50 REM
  60 IF A(X,Y)=1 THEN GO TO 250
  62 GO TO 300
  65 IF (X>B+1) OR (X<B-1) OR (Y
>C+1) OR (Y<C-1) THEN BEEP 1,4:
PRINT AT 21,0;"TRICHEUR!!!!!...
...": PAUSE 50: PRINT AT 21,0;"
                         ": GO
 TO 20
  70 LET A(X,Y)=1: LET B=X: LET
C=Y
  80 REM
  90 IF X=2 THEN LET U=5: GO TO
150
 100 IF X=3 THEN LET U=7: GO TO
150
 110 IF X=4 THEN LET U=9: GO TO
150
 120 IF X=5 THEN LET U=11: GO TO
150
 130 IF X=6 THEN LET W=13: GO TO
150
 140 IF X=7 THEN LET U=15: GO TO
150
 150 IF Y=2 THEN LET V=12: GO TO
230
 170 IF Y=3 THEN LET V=10: GO TO
230
 180 IF Y=4 THEN LET V=8: GO TO
230
 190 IF Y=5 THEN LET V=6: GO TO
230
 200 IF Y=6 THEN LET V=4: GO TO
230
 205 IF Y=7 THEN LET V=2: GO TO
230
 220 GO TO 150
 230 BEEP .1,.02: INK 1: PRINT A
T V,U;"®": INK 0: PRINT AT T,S;"
■": LET S=U: LET T=V: GO TO 400
 250 REM POSSIB?
 260 IF A(B+1,C)=0 OR A(B+1,C+1)
=0 OR A(B,C+1)=0 OR A(B-1,C+1)=0
 OR A(B-1,C)=0 OR A(B-1,C-1)=0 O
R A(B,C-1)=0 OR A(B+1,C-1)=0 THE
N BEEP .1,.2: BEEP .1,.3: BEEP .
1,.4: PRINT AT 21,0;"VOUS POUVEZ
 JOUER AILLEURS!": PAUSE 80: PRI
NT AT 21,0;"
               ": GO TO 20
 270 REM FIN DE PARTIE
 280 PRINT AT 18,10; FLASH 1;"PE
RDU": FOR N=1 TO 30: BEEP .02,20
-N: NEXT N: FLASH 0
 290 LET MI=MI+1: CLS : PRINT AT
 10,5;"UNE AUTRE PARTIE ?";AT 11
,5;"__________________";AT 21,2;
"(O/N)": PAUSE 4000
 292 IF (INKEY$="o") OR (INKEY$=
"O") THEN CLS : GO TO 3
 294 IF (INKEY$="n") OR (INKEY$=
"N") THEN CLS : CLEAR : STOP
 296 GO TO 292
 300 IF A(X+1,Y)=1 AND A(X+1,Y+1
)=1 AND A(X,Y+1)=1 AND A(X-1,Y+1
)=1 AND A(X-1,Y)=1 AND A(X-1,Y-1
)=1 AND A(X,Y-1)=1 AND A(X+1,Y-1
)=1 THEN GO TO 280
 310 GO TO 65
 400 REM REPONSE ORDI .
 405 LET DRAP=0: LET NU=1: LET N
D=2: LET NT=3
 406 IF (E=3) OR (F=3) THEN LET
NT=1
 408 IF (E<=2) OR (F<=2) THEN LE
T ND=1: LET NT=1
 410 IF (A(E+NU,F-NU)=0) AND (A(
E+ND,F-ND)=0) AND (A(E+NT,F-NT)=
0) THEN LET E=E+1: LET F=F-1: GO
 TO 500
 420 IF (A(E,F-NU)=0) AND (A(E,F
-ND)=0) AND (A(E,F-NT)=0) THEN L
ET F=F-1: GO TO 500
 430 IF (A(E-NU,F)=0) AND (A(E-N
D,F)=0) AND (A(E-NT,F)=0) THEN L
ET E=E-1: GO TO 500
 440 IF (A(E,F+NU)=0) AND (A(E,F
+ND)=0) AND (A(E,F+NT)=0) THEN L
ET F=F+1: GO TO 500
 450 IF (A(E+NU,F)=0) AND (A(E+N
D,F)=0) AND (A(E+NT,F)=0) THEN L
ET E=E+1: GO TO 500
 460 IF (A(E-NU,F-NU)=0) AND (A(
E-ND,F-ND)=0) AND (A(E-NT,F-NT)=
0) THEN LET E=E-1: LET F=F-1: GO
 TO 500
 470 IF (A(E-NU,F+NU)=0) AND (A(
E-ND,F+ND)=0) AND (A(E-NT,F+NT)=
0) THEN LET E=E-1: LET F=F-1: GO
 TO 500
 480 IF (A(E+NU,F+NU)=0) AND (A(
E+ND,F+ND)=0) AND (A(E+NT,F+NT)=
0) THEN LET E=E+1: LET F=F+1: GO
 TO 500
 490 IF DRAP=0 THEN LET DRAP=1:
LET NT=2: GO TO 406
 492 IF DRAP=1 THEN LET DRAP=2:
LET NT=1: LET ND=1: GO TO 406
 494 LET JO=JO+1: CLS : PRINT AT
 10,12; FLASH 1;"[illegible]": FOR N=1
 TO 25: BEEP .02,20-N: NEXT N: P
RINT AT 12,0;"OK VOUS M'AVEZ BAT
TU............";AT 14,10;".....RE
VENCHE ?": FLASH 0: PRINT AT 21,
0;"(O/N)": PAUSE 4000
 495 IF (INKEY$="o") OR (INKEY$=
"O") THEN CLS : OVER 0: GO TO 3
 496 IF (INKEY$="n") OR (INKEY$=
"N") THEN CLS : CLEAR : PRINT AT
 10,10;"[illegible]": STOP
 497 GO TO 495
 500 REM AFFICH.
 505 LET A(E,F)=1
 510 IF E=2 THEN LET G=5: GO TO
570
 520 IF E=3 THEN LET G=7: GO TO
570
 530 IF E=4 THEN LET G=9: GO TO
570
 540 IF E=5 THEN LET G=11: GO TO
570
 550 IF E=6 THEN LET G=13: GO TO
570
 560 IF E=7 THEN LET G=15: GO TO
570
 570 IF F=2 THEN LET K=12: GO TO
630
 580 IF F=3 THEN LET K=10: GO TO
630
 590 IF F=4 THEN LET K=8: GO TO
630
 600 IF F=5 THEN LET K=6: GO TO
630
 610 IF F=6 THEN LET K=4: GO TO
630
 620 IF F=7 THEN LET K=2: GO TO
630
 630 INK 2: PRINT AT K,G;"®": IN
K 0: PRINT AT O,H;"■": LET H=G:
LET O=K
 640 IF A(X+1,Y)=1 AND A(X+1,Y+1
)=1 AND A(X,Y+1)=1 AND A(X-1,Y+1
)=1 AND A(X-1,Y)=1 AND A(X-1,Y-1
)=1 AND A(X,Y-1)=1 AND A(X+1,Y-1
)=1 THEN GO TO 280
 650 GO TO 20
8000 REM
8010 FOR N=0 TO 7: READ J
8020 POKE USR "J"+N,J
8030 NEXT N
8040 DATA 60,66,189,137,169,185,
66,60
8042 FOR N=0 TO 7: READ R
8044 POKE USR "R"+N,R
8046 NEXT N
8048 DATA 255,0,255,0,255,0,255,
0
8050 FOR N=0 TO 7: READ M
8060 POKE USR "M"+N,M
8070 NEXT N
8080 DATA 60,66,165,185,165,165,
66,60
8090 REM
8100 REM
8110 FOR N=0 TO 7: READ L
8120 POKE USR "L"+N,L
8130 NEXT N
8140 DATA 24,24,24,24,24,24,24,2
4
8150 FOR N=0 TO 7: READ I
8160 POKE USR "I"+N,I
8170 NEXT N
8180 DATA 0,0,0,255,255,0,0,0
8181 FOR N=0 TO 7: READ O
8182 POKE USR "O"+N,O
8183 NEXT N
8184 DATA 24,24,24,24,255,255,25
5,255
8185 FOR N=0 TO 7: READ P
8186 POKE USR "P"+N,P
8187 DATA 255,255,255,255,24,24,
24,24
8188 NEXT N
8189 RETURN
8190 REM
8200 PRINT AT 1,4;"[illegible]
";AT 1,4;"■";AT 1,16;"■";AT 13,4
;"[illegible]";AT 13,4;"■";AT
13,16;"■"
8240 PRINT AT 1,8;"[illegible]";AT 5,2
0;"[illegible]:";JO;AT 7,20;"[illegible]:"
;MI
8330 REM
8340 FOR F=6 TO 14 STEP 2
8350 FOR N=1 TO 11
8360 PRINT AT N+1,F;"|"
8370 NEXT N: NEXT F
8380 PRINT AT 1,6;"┬";AT 1,14;"┬
"
8390 FOR N=6 TO 14 STEP 2
8400 PRINT AT 13,N;"┴": NEXT N
8410 FOR N=3 TO 11 STEP 2
8420 FOR F=4 TO 16
8430 OVER 1: PRINT AT N,F;"="; O
VER 0: NEXT F: NEXT N
8440 FOR N=1 TO 11
8450 PRINT AT N+1,4;"|";AT N+1,1
6;"|": NEXT N
8460 PRINT AT 12,15;"®": PRINT A
T 2,5;"®"
8470 PRINT AT 14,5;"[illegible]"
;AT 12,3;"■";AT 11,3;"■";AT 10,3
;"■";AT 9,3;"■";AT 8,3;"■";AT 7,
3;"■";AT 6,3;"■";AT 5,3;"■";AT 4
,3;"■";AT 3,3;"■";AT 2,3;"■"
8480 RETURN
9000 REM PRESENT.
9010 CLS : BORDER 5: PAPER 5: IN
K 0
9020 PRINT AT 7,1;"[illegible]": PAUSE 32: PRI
NT AT 8,1;"[illegible]": PAUSE 32
9030 PRINT AT 9,1;"[illegible]": PAUSE 32: PRI
NT AT 10,1;"[illegible]": PAUSE 32
9040 PRINT AT 11,1;"[illegible]": PAUSE 32: PR
INT AT 12,1;"[illegible]": PAUSE 32
9050 PLOT 8,72: DRAW 240,-64: PL
OT 48,72: DRAW 200,-64: PLOT 56,
72: DRAW 192,-64: PLOT 96,72: DR
AW 152,-64: PLOT 104,72: DRAW 14
4,-64: PLOT 144,72: DRAW 104,-64
: PLOT 152,72: DRAW 96,-64: PLOT
 192,72: DRAW 56,-64: PLOT 200,7
2: DRAW 48,-64: PLOT 208,72: DRA
W 40,-64: PLOT 232,72: DRAW 16,-
64: PLOT 240,72: DRAW 8,-64
9060 PRINT AT 21,0; INK 1;"(© PE
SCE Jean-luc)": INK 0
9070 BEEP 1,4: BEEP 1,2: BEEP 2,
0
9080 CLS : PRINT AT 10,7; FLASH
1;"[illegible]": PAUSE 100: C
LS : LET JO=0: LET MI=0: GO SUB
8190
9090 OVER 0: PRINT AT 18,0;"-VOU
S JOUEZ AVEC LE PION  ®    ";AT
19,0;"-VOTRE DEPLACEMENT EST
     ";AT 20,0;" QUELCONQUE MAIS
 D'UNE SEULE    ";AT 21,0;" CASE.
"
9100 PAUSE 310: PRINT AT 18,0;"



                                ";
AT 18,0;"-CHAQUE CASE QUITTEE ES
T MORTE.";AT 19,0;"-VOUS DEVEZ E
NFERMER VOTRE      ";AT 20,0;" AD
VERSAIRE.  (®)                  "
9110 PAUSE 320: PRINT AT 18,0;"



                                ";
 FLASH 1: BRIGHT 1: PRINT AT 16,
3;"[illegible]": FLASH 0: PRINT AT 18,0;
"-LES NOMBRES HORIZONTAUX
";AT 19,0;"-CORRESPONDENT A L'AX
E  (X)     ";AT 20,0;"-CEUX VERTI
CAUX A L'AXE  (Y)     ";AT 21,0;"(
FAIRE [illegible] A CHAQUE X ET Y.)  ";
 BRIGHT 0: PAUSE 300
9120 PAUSE 210: CLS : PRINT AT 1
0,0;"VOULEZ-VOUS REVOIR LES REGL
ES ?";AT 11,0;"____________________
____________________";AT 21,3;"(O/N)":
 PAUSE 4000
9125 IF (INKEY$="O") OR (INKEY$=
"o") THEN CLS : GO TO 9080
9130 IF (INKEY$="n") OR (INKEY$=
"N") THEN CLS : OVER 0: GO TO 91
32
9131 GO TO 9125
9132 CLS : PRINT AT 10,4;" A VOU
S DE COMMENCER ";AT 11,4;"________
____________________": PAUSE 150: CLS
 : OVER 0: RETURN
9140 IF (INKEY$="o") OR (INKEY$=
"O") THEN CLS : OVER 0: GO TO 90
80
9150 GO TO 9130
9800 RETURN
```

■

ERRATUM sur SPECTRUM

CARACTERES du N° 30.

La ligne 7930 a été tronquée, la voici entière:

```
7930>FOR f=0 TO 7: POKE USR l$+f
,b(f+1): NEXT f
```

■

ERRATUM sur SPECTRUM

MONSTER PANIC du N° 40.

Pour tous les Spectrumistes qui se sont acharnés sur les UDG, en voici une liste plus "pratiquable".

```
 111>DATA "T",1,7,1,7,8,16,32,22
4
 112 DATA "I",1,1,1,7,255,249,1,
1
 113 DATA "U",0,192,0,192,32,16,
8,56
 115 DATA "C",192,240,248,252,25
2,254,254,255
 120 DATA "Q",0,127,127,127,0,24
7,247,247
 130 DATA "A",0,2,4,8,80,32,80,0
 140 DATA "B",3,15,31,63,63,127,
127,255
 150 DATA "D",15,31,32,32,64,240
,255,159
 160 DATA "E",240,248,4,4,2,7,25
5,249
 170 DATA "H",128,128,128,240,25
5,159,128,128
 180 DATA "F",240,255,159,64,32,
32,31,15
 190 DATA "G",7,255,249,2,4,4,24
8,240
 200 DATA "J",0,3,7,15,13,15,14,
5
 210 DATA "K",0,192,224,240,176,
240,112,160
 220 DATA "L",3,31,63,119,103,10
3,99,243
 230 DATA "M",192,248,252,238,23
0,230,198,207
 240 DATA "N",99,75,6,6,6,14,76,
58
 250 DATA "O",198,202,96,96,96,1
12,50,56
 260 DATA "P",16,48,72,48,16,16,
24,24
 270 DATA "R",0,7,165,103,226,19
,9,7
 280 DATA "S",0,192,64,192,136,1
52,38,197
 297 REM
```

■

ERRATUM sur SPECTRUM

FLIP du N° 37.

Du fait d'un encrage trop important, les codes machines étaient illisibles. En voici une réédition:

```
 200>REM CHARGEMENT CODE MACHINE
 205 CLEAR 59999
 210 LET c=60200
 215 LET a$="1600a77c060517cb121
0fb855fd5c178c65847cb4228047ac60
757cb4a28047ac60e577ac84057c9"
 220 GO SUB 150
 221 REM ______________________
 222 REM
 225 LET c=60274
 230 LET a$="cb7f280906004f21db1
709180326006f2929297cc63c67c9"
 235 GO SUB 150
 236 REM ______________________
 237 REM
 240 LET c=60298
 245 LET a$="f5cd28ebf1c5cd72eb0
6087e00001214231 0f8c1c9"
 250 GO SUB 150
 251 REM ______________________
 252 REM
 255 LET c=60519
 260 LET a$="26002e00e5e12d3e91e
5cd8aebe12c3e92e5cd8aeb1101021b7
ab220fbe12d3e93e5cd8aebe12c3e94e
5cd8aeb1101021b7ab220fbe12d3e95e
5cd8aebe12c3e96e5cd8aeb1101021b7
ab220fbe12d3e97e5cd8aebe12c3e90c
d8aebc9"
 265 GO SUB 150
 266 REM ______________________
 267 REM
 270 LET c=60650
 275 LET a$="26002e00e5e12c3e96e
5cd8aebe12d3e95e5cd8aeb1101021b7
ab220fbe12c3e94e5cd8aebe12d3e93e
5cd8aeb1101021b7ab220fbe12c3e92e
5cd8aebe12d3e91e5cd8aeb1101021b7
ab220fbe12c3e97e5cd8aebe12d3e90c
d8aebc9"
 280 GO SUB 150
 281 REM ______________________
 282 REM
 285 LET c=60850
 290 LET a$="26002e00e5e1253e9de
5cd8aebe1243e9ce5cd8aeb1101011b7
ab220fbe1253e9be5cd8aebe1243e9ae
5cd8aeb1101011b7ab220fbe1253e99e
5cd8aebe1243e98e5cd8aeb1101011b7
ab220fbe1253e97e5cd8aebe1243e90c
d8aebc9"
 295 GO SUB 150
 296 REM ______________________
 297 REM
 300 LET c=60000
 305 LET a$="26002e00e5e1243e98e
5cd8aebe1253e99e5cd8aeb1101011b7
ab220fbe1243e9ae5cd8aebe1253e9be
5cd8aeb1101011b7ab220fbe1243e9ce
5cd8aebe1253e9de5cd8aeb1101011b7
ab220fbe1243e97e5cd8aebe1253e90c
d8aebc9"
 310 GO SUB 150
```

■

ERRATUM sur ATARI.

SPACE INVADERS du N° SPECIAL AOUT.

Erreur en ligne 410, au lieu de HP= 128, il fallait lire PH= 128.

■

ERRATA sur ORIC

PILOTE DE CHASSE du N° 38.

Une ligne manque: 11228 RESTORE.

NIBBLER du N° SPECIAL AOUT.

Ceux qui ne sont pas familiarisés avec l'imprimante SEIKOSHA ont peut être eu du mal à lire la ligne 45. On peut la remplacer par 2 lignes:

42 A$ = CHR$ (124)+ CHR$ (126)+ CHR$ (125)+ CHR$ (120).

45 FORI= 1 TO 4: A$ ...(fin de ligne normale.

■

Suite de la page 14

HP 41

```
226 GTO "ASS/LIM"
227◆LBL 15
228 CLA
229 RCL 02
230 XEQ "TR"
231 ARCL X
232 73
233 POSA
234 -1
235 X≠Y?
236 GTO 17
237 TONE 8
238 "ASSYMPTOTE :"
239 AVIEW
240 TONE 9
241 PSE
242 "LA DROITE Y="
243 ARCL 02
244 PROMPT
245 GTO "ASS/LIM"
246◆LBL 17
247 SF 08
248 SF 05
249 FS? 01
250 GTO "-INF"
251 GTO "+INF"
252◆LBL 13
253 RND
254 STO 02
255 XEQ "TR"
256 CLA
257 ARCL X
258 73
259 POSA
260 -1
261 X=Y?
262 GTO 18
263 TONE 8
264 "DIREC. ASSYMPTO"
265 "├TIQUE"
266 AVIEW
267 TONE 9
268 PSE
269 "// a OY, BRANCH"
270 "├E PARAB."
271 PROMPT
272 GTO "ASS/LIM"
273◆LBL 18
274 CF 05
275 SF 06
276 FS? 01
277 GTO "-INF"
278 GTO "+INF"
279◆LBL 14
280 STO 00
281 XEQ "TR"
282 CLA
283 ARCL X
284 73
285 POSA
286 -1
287 X=Y?
288 GTO 19
289 TONE 8
290 "BRANCHE PARABOL"
291 "├IQUE"
292 AVIEW
293 TONE 9
294 PSE
295 "DE DIREC. Y="
296 ARCL 02
297 "├X"
298 PROMPT
299 GTO "ASS/LIM"
300◆LBL 19
301 TONE 8
302 "ASSYMPTOTE D EQ"
303 "├UATION"
304 AVIEW
305 TONE 9
306 PSE
307 "Y=<"
308 ARCL 02
309 "├X+"
310 ARCL 00
311 PROMPT
312 GTO "ASS/LIM"
313 END
```

■

BLOCKHAUS

APPLE II

Deux dimensions c'est bien, trois c'est encore mieux? Ici vous en avez 13! Vous pouvez en même temps voir ce qui se passe au Nord, 'au Sud, à l'Est et à l'Ouest et ce en trois dimensions! Et si cela ne vous suffit pas vous avez droit en prime à une vue d'avion: vous n'avez strictement aucune excuse pour ne pas détruire la totalité des robots de la planète Vela.

P.ANQUETIN

Conseils d'utilisation: tapez d'abord le programme de présentation, puis le programme principal que vous sauvegarderez obligatoirement sous le nom de BLOCKHAUS 2. La table des formes et les routines de sons sont implantées automatiquement par le programme à partir de l'adresse 2048. Fonctionne sur APPLE II+ 48 Ko, APPLE IIe et APPLE IIc.

Suite de la page 1

```
350  COLOR= 11: VLIN 31,33 AT 7: VLIN
     30,33 AT 4: VLIN 27,30 AT 10
     : PLOT 5,30: PLOT 9,30
355  COLOR= 6: VLIN 23,25 AT 6: VLIN
     24,25 AT 8: PLOT 9,24
360  IF RE = 1 THEN 440
365 :
370 :
375  REM *********************
380  REM *                   *
385  REM *    ANIMATION      *
390  REM *                   *
395  REM *    QUESTIONS      *
400  REM *                   *
405  REM *********************
410 :
415 :
420  VTAB 23: HTAB 4: PRINT "POSS
     EDEZ-VOUS LA COULEUR (O/N) ?
     ": GOSUB 450
425  POKE 206,(P = 207): REM 1 SI
      COULEUR
430  POKE  - 16368,0: VTAB 23: PRINT
     "  VOULEZ-VOUS LES REGLES DU
      JEU (O/N) ?": GOSUB 450
435  POKE  - 16368,0: IF P = 207 THEN
     480
440  HOME : VTAB 23: HTAB 12: FLASH
     : PRINT "< INITIALISATION >"
     : NORMAL
445  POKE 104,64: PRINT  CHR$ (4)
     "RUN BLOCKHAUS2"
450  COLOR= 0: VLIN 27,33 AT 4: VLIN
     27,33 AT 10: HLIN 6,8 AT 23:
      PLOT 5,24: PLOT 9,24
455  COLOR= 6: PLOT 6 + A * 2,23:
      PLOT 9 - 4 * A,24
460  COLOR=  INT ( RND (1) * 13) +
     1: PLOT 5,30: PLOT 9,30: VLIN
     33 - A * 6,30 AT 4: VLIN 27 +
     A * 6,30 AT 10
465  VLIN 31,33 AT 7:A = (A = 0)
470  FOR I = 1 TO 10:P =  PEEK ( -
     16384): IF P = 206 OR P = 20
     7 THEN  RETURN
475  NEXT I: GOTO 450
480 :
485 :
490  REM *********************
495  REM *                   *
500  REM *  REGLES DU JEU     *
505  REM *                   *
510  REM *********************
515 :
520 :
525  TEXT : HOME
530  VTAB 1: HTAB 13: PRINT "****
     ***********": HTAB 13: PRINT
     "*              *": HTAB 13: PRINT
     "*  BLOCKHAUS  *": HTAB 13: PRINT
     "*              *": HTAB 13: PRINT
     "***************"
535  POKE 34,5: REM DIMINUE LA FE
     NETRE ECRAN
540  VTAB 9: HTAB 5: PRINT "INTRO
     DUCTION": HTAB 5: PRINT "---
     ----------": PRINT
545  PRINT "  LA PLANETE VELA, PR
     INCIPAL POSTE DE   RAVITAILL
     EMENT DE LA GALAXIE DU LOSAN
     GE,A ETE ENVAHIE VOILA 6 MOI
     S PAR UNE ARMEE";
550  PRINT "DE ROBOTS DESTRUCTEUR
     S. OR VOUS VENEZ   D'ETRE DE
     SIGNE PAR LE CONSEIL LOSANGI
     AL DE SECURITE POUR DETRUIRE
      CES ROBOTS."
555  PRINT "LE SEUL MOYEN DE MENE
     R A BIEN CETTE      MISSION E
     ST DE VOUS POSER SUR VELA ET
        D'ATTEINDRE LES DIX BLOCK
     HAUS RENFERMANTLE CODE D'AUT
     ODESTRUCTION DES ROBOTS ..."

560  GOSUB 720
565  VTAB 8: HTAB 5: PRINT "REGLE
     S GENERALES": HTAB 5:. PRINT
     "-----------------": PRINT
570  PRINT "** LES DIX BLOCKHAUS
     QUE VOUS DEVEZ     REJOINDRE
      APPARAISSENT LES UNS APRES
     LESAUTRES, C.A.D QU'A CHAQUE
      FOIS QUE VOUS EN ATTEIGNEZ
     UN, LE SUIVANT APPARAIT.": PRINT

575  PRINT "** CHAQUE BLOCKHAUS E
     ST DEFENDU PAR 5   ROBOTS. E
     N OUTRE, SI VOUS DETRUISEZ C
     ES 5 ROBOTS AVANT D'AVOIR AT
     TEINT LE       BLOCKHAUS. 5
     NOUVEAUX APPARAISSENT ET   V
     OUS MARQUEZ 1000 POINTS DE B
     ONUS."
580  GOSUB 720: PRINT : PRINT
585  PRINT "** BIEN ENTENDU, LE M
     OINDRE CONTACT     ENTRE UN
     ROBOT ET VOUS EST FATAL. SAC
     HEZTOUT DE MEME QUE VOUS DIS
     POSEZ DE TROIS VIES POUR MEN
     ER VOTRE MISSION A BIEN."
590  GOSUB 720
595  VTAB 8: HTAB 5: PRINT "DEROU
     LEMENT DU JEU": HTAB 5: PRINT
     "------------------": PRINT

600  PRINT "** APRES AVOIR PATIEN
     TE DURANT LA PHASE D'INITIAL
     ISATION, LE P)LAN DE VELA SE
        MATERIALISE AVEC 1 BLOCKH
     AUS, 5 ROBOTS  ET VOUS-MEME.
      VOUS POUVEZ ACCEDER A CET A
     FFICHAGE A N'IMPORTE QUEL MO
     MENT EN "
605  PRINT "APPUYANT SUR P (COMME
      P)LAN)."
610  PRINT : PRINT "** EN APPUYAN
     T SUR UNE TOUCHE, A PARTIR D
     E CE PLAN, VOUS ACCEDEZ AU M
     ODE NORMAL DU JEU, CELUI A P
     ARTIR DUQUEL VOUS"
615  PRINT "DONNEZ VOS ORDRES: IL
      S'AFFICHE ALORS   EN 3D CE
     QUE VOUS POUVEZ VOIR DANS LE
     S  QUATRES DIRECTIONS CARDIN
     ALES."
620  GOSUB 720
625  PRINT : PRINT : PRINT "** LE
     S ROBOTS SONT REPRESENTES PA
     R DES  ROBOTS (!) ET LES BLO
     CKHAUS PAR UN      LOSANGE.
     A PARTIR DE CE MODE, ON A AC
     CESA PLUSIEURS COMMANDES QUE
      VOICI:": PRINT
630  PRINT  TAB( 3)"- C)ONVERSION
     : PERMET DE CONVERTIR     VOS
      POINTS EN ENERGIE (EN). EN
     EFFET,   LES DIFFERENTES OPT
     IONS CONSOMMENT UN   CERTAIN
      NOMBRE D'EN. A VOUS DE BIEN
      Y   FAIRE ATTENTION (1 PT =
     > 0.5 EN)."
635  PRINT
640  PRINT  TAB( 3)"- P)LAN : (-2
      EN) CF. LE DEBUT"
645  PRINT
650  PRINT  TAB( 3)"- N)ORD,E)ST,
     S)UD,O)UEST: PERMET DE   VOU
     S DEPLACEZ DANS LA DIRECTION
      CHOISIE."
655  GOSUB 720
660  PRINT : PRINT : PRINT  TAB(
     3)"- A)UTODESTRUCTION: ABAND
     ON": PRINT
665  PRINT  TAB( 3)"- T)RANSFERT:
      VOUS ETES TRANSPORTE    EN
     UN POINT QUELCONQUE DE VELA
     (PEUT-   ETRE SUR UN ROBOT !
     !) (-20 EN).": PRINT
670  PRINT  TAB( 3)"- L)ASER: REP
     OUSSE A LA PERIPHERIE    DE
     VELA TOUT CE QUI SE TROUVE D
     EVANT    LUI. SEULS LES BLOC
     KHAUS L'ARRETENT (DE -1 A -3
     3 EN).": PRINT
675  PRINT  TAB( 3)"- D)ESTRUCTIO
     N: DETRUIT TOUT CE QUI   SE
     TROUVE A 3 CASES DE VOUS. C'
     EST LE   SEUL MOYEN DE DETRU
     IRE LES ROBOTS (150  PTS PAR
      ROBOT) (-75 EN)."
680  GOSUB 720
685  VTAB 8: HTAB 5: PRINT "REMAR
     QUES": HTAB 5: PRINT "------
     ---": PRINT
690  PRINT "** SI, LORS D'UNE DES
     TRUCTION, UN        BLOCKHAUS
      EST A PROXIMITE, IL N'EST P
     AS DETRUIT MAIS IL VOUS EN C
     OUTE 20 EN DE  PLUS, SOIT 95
      EN !!": PRINT
695  PRINT "** SI X ROBOTS SE TRO
     UVENT A MOINS DE   TROIS CAS
     ES DE VOUS, IL VOUS EN COUTE
     RA 4 EXPOSANT X EN. !!"
700  PRINT : PRINT "** VOUS DISPO
     SEZ BIEN DE TROIS VIES,    M
     AIS SI VOTRE ENERGIE TOMBE A
      ZERO, LA  PARTIE EST FINIE
     !!!"
705  VTAB 24: HTAB 2: PRINT "APPU
     YER SUR <RETURN> POUR COMMEN
     CER";
710  GET A$: IF  ASC (A$) <  > 13
      THEN 710
715 RE = 1: TEXT : HOME : GR : GOTO
     115
720  VTAB 24: HTAB 2: PRINT "APPU
     YER SUR <RETURN> POUR CONTIN
     UER";
725  GET A$: IF  ASC (A$) <  > 13
      THEN 725
730  HOME : RETURN
```

```
10  REM ***********************
15  REM *                     *
20  REM *     BLOCKHAUS       *
25  REM *                     *
30  REM *   DE P.ANQUETIN     *
35  REM *                     *
40  REM *                     *
45  REM *   POUR APPLE II     *
50  REM *                     *
55  REM ***********************
60 :
65 :
70  GOSUB 2335: REM INITIALISATIO
    N
75 :
80 :
85 ER = 250: REM  ENERGIE DE DEPA
    RT
90 NV = 3: REM NOMBRE DE VIES
95  POKE 232,0: POKE 233,19: SCALE=
    1: ROT= 0: HCOLOR= 3: REM  I
    NITIALISATION DE LA TABLE DE
     FORMES
100  DEF  FN HC(X) = 3 + 2 * ( PEEK
     (206) = 1): REM N&B OU COULE
     UR
105 :
110 :
115  REM ***********************
120  REM *                     *
125  REM *  TRACE DE LA VILLE  *
130  REM *                     *
135  REM ***********************
140 :
145 :
150 W% = 80: GR : FOR J = 4 TO 34
     : FOR I = 4 TO 34:K =  INT (
      RND (1) * 100)
155  IF K < W% THEN  COLOR= 0: PLOT
     I,J:W% = W% - 1: GOTO 165
160  COLOR=  FN HC(X): PLOT I,J
165  IF W% < 52 THEN W% = 95
170  NEXT I,J: COLOR=  FN HC(X): HLIN
     3,35 AT 3: HLIN 3,35 AT 35: VLIN
     3,35 AT 3: VLIN 3,35 AT 35
175 :
180 :
185  REM ***********************
190  REM *                     *
195  REM * POSITIONS DE DEPART *
200  REM *                     *
205  REM ***********************
210 :
215 :
220 X =  INT ( RND (1) * 31) + 4:
     Y =  INT ( RND (1) * 31) + 4
     : IF  SCRN( X,Y) =  FN HC(X)
      THEN 220
225  IF EM = 1 THEN EM = 0: RETURN
230 V =  INT ( RND (1) * 31) + 4:
      IF V < X + 10 AND V > X - 1
     0 THEN 230
235 W =  INT ( RND (1) * 31) + 4:
      IF W < Y + 10 AND W > Y - 1
     0 THEN 235
240 :
245  REM  POSITION DES ROBOTS
250 :
255 NR = 5: FOR I = 1 TO 5
260 A =  INT ( RND (1) * 31) + 4:
      IF (A < X + 5 AND A > X - 5
     ) OR A = V THEN 260
265 B =  INT ( RND (1) * 31) + 4:
      IF (B < Y + 5 AND B > Y - 5
     ) OR B = W THEN 265
270  IF  SCRN( A,B) = 3 + (2 * ( PEEK
     (206) = 1)) THEN 260
275 A(I) = A:B(I) = B: NEXT I
280  IF EN = 1 THEN EN = 0: RETURN
285  COLOR= 15: PLOT 3,38: COLOR=
     10: PLOT 14,38: COLOR=  FN H
     C(X): PLOT 26,38: COLOR= 4: PLOT
     35,38: GOSUB 540
290 :
295 :
300  REM ***********************
305  REM *                     *
310  REM * TRACE DU CADRE  HGR *
315  REM *                     *
320  REM *  ENTREE DE L'ORDRE  *
325  REM *                     *
330  REM ***********************
335 :
340 :
345  HPLOT 0,0 TO 278,0 TO 278,15
     8 TO 0,158 TO 0,0: HPLOT 0,7
     9 TO 278,79: HPLOT 139,0 TO
     139,158: IF ED = 1 THEN ED =
     0: RETURN
350  GOSUB 800
355  HCOLOR= 0: FOR I = 130 TO 14
     8: HPLOT I,70 TO I,88: NEXT
     I: HCOLOR= 3: DRAW 1 AT 139,
     79
360  IF ER <  = 0 OR EL = 1 THEN
     EL = 0: GOTO 1580
365  VTAB 24: HTAB 1: PRINT "ENER
     GIE: ";ER; TAB( 17)"SCORE: "
     SC;
370  VTAB 24: HTAB 32: PRINT "ORD
     RE: ";
375 H =  FRE (0):I = 0:J = 0
380  POKE  - 16368,0: VTAB 24: HTAB
     39: GET DI$
385  IF DI$ <  > "W" AND DI$ <  >
     "N" AND DI$ <  > "E" AND DI$
      <  > "S" AND DI$ <  > "P" AND
     DI$ <  > "L" AND DI$ <  > "T
     " AND DI$ <  > "A" AND DI$ <
      > "C" AND DI$ <  > "D" THEN
     380
390 :
395  REM  ANALYSE DE L'ORDRE
400 :
405  VTAB 24: HTAB 39: PRINT DI$;
     : IF DI$ = "P" THEN  HOME : POKE
      - 16298,0:EF = 1: GOSUB 540
     :ER = ER - 2: GOTO 360: REM
      PLAN
410  IF DI$ = "T" AND ER > 19 THEN
     EM = 1: GOSUB 220:ER = ER -
     20: GOTO 490: REM  TRANSFERT

415  IF DI$ = "D" AND ER =  > 75 THEN
     ER = ER - 75: GOTO 1355: REM
      DESTRUCTION
420  IF DI$ = "A" THEN 1800: REM
      AUTODESTRUCTION
425  IF DI$ = "L" THEN 1940: REM
      LASER
430  IF DI$ = "C" AND SC > 0 THEN
      GOSUB 1505: GOTO 360: REM
     CONVERSION
435 :
440  REM  DEPLACEMENT
445 :
450  IF DI$ = "N" THEN Y = Y - 1
455  IF  SCRN( X,Y) =  FN HC(X) THEN
     Y = Y + 1: PRINT  CHR$ (7);:
      GOTO 370
460  IF DI$ = "E" THEN X = X + 1
465  IF  SCRN( X,Y) =  FN HC(X) THEN
     X = X - 1: PRINT  CHR$ (7);:
      GOTO 370
470  IF DI$ = "S" THEN Y = Y + 1
475  IF  SCRN( X,Y) =  FN HC(X) THEN
     Y = Y - 1: PRINT  CHR$ (7);:
      GOTO 370
480  IF DI$ = "W" THEN X = X - 1
485  IF  SCRN( X,Y) =  FN HC(X) THEN
     X = X + 1: PRINT  CHR$ (7);:
      GOTO 370
490  GOSUB 575: GOSUB 640: GOTO 3
     45
495 :
500 :
505  REM *********************
510  REM *                   *
515  REM * PLAN "VUE D'AVION" *
520  REM *                   *
525  REM *********************
530 :
535 :
540  COLOR= 15: PLOT X,Y: COLOR=
     4: PLOT V,W: COLOR= 10: FOR
     I = 1 TO 5: PLOT A(I),B(I): NEXT
     I
545  IF ED = 1 THEN ED = 0: RETURN

550  HOME : VTAB 21: PRINT "JOUEU
     R      ROBOT     OBSTACLE BL
     OCKHAUS";: VTAB 23: HTAB 19:
      PRINT "O E";: VTAB 24: HTAB
     20: PRINT "S";: VTAB 22: HTAB
     20: PRINT "N";
555  VTAB 24: HTAB 40: GET A$
560  HOME : VTAB 21: HTAB 1: PRINT
     "ORDRES: (N)ORD, (S)UD, (W)EST,
     (E)ST, (L)ASER"
565  VTAB 22: HTAB 8: PRINT "(P)L
     AN, (T)RANSFERT, (D)ESTRUCTION
     ";: VTAB 23: HTAB 8: PRINT "
     (C)ONVERSION, (A)UTODESTRUCTI
     ON";
570  IF EG = 1 THEN EG = 0: RETURN

575  COLOR= 0: PLOT X,Y: FOR I =
     1 TO 5: PLOT A(I),B(I): NEXT
     I: IF X = V AND Y = W THEN 1
     255
580  IF ET = 1 THEN ET = 0: RETURN

585  IF EF = 1 THEN EF = 0: POKE
      - 16297,0: RETURN
590  HGR : RETURN
595 :
600 :
605  REM *********************
610  REM *                   *
615  REM * DEPLACEMENT ROBOTS *
620  REM *                   *
625  REM *********************
630 :
635 :
640  FOR I = 1 TO 5
645  IF A(I) = 14 AND B(I) = 38 THEN
      NEXT I: GOTO 685
650  IF A(I) > X THEN A(I) = A(I)
      - 1:CO =  SCRN( A(I),B(I)):
      IF CO =  FN HC(X) OR CO = 4
      OR CO = 10 THEN A(I) = A(I)
      + 1
655  IF B(I) < Y THEN B(I) = B(I)
      + 1:CO =  SCRN( A(I),B(I)):
      IF CO =  FN HC(X) OR CO = 4
      OR CO = 10 THEN B(I) = B(I)
      - 1
660  IF A(I) < X THEN A(I) = A(I)
      + 1:CO =  SCRN( A(I),B(I)):
      IF CO =  FN HC(X) OR CO = 4
      OR CO = 10 THEN A(I) = A(I)
      + 1
665  IF B(I) > Y THEN B(I) = B(I)
      - 1:CO =  SCRN( A(I),B(I)):
      IF CO =  FN HC(X) OR CO = 4
      OR CO = 10 THEN B(I) = B(I)
      + 1
670  COLOR= 10: PLOT A(I),B(I)
675  NEXT I
680 :
685  REM DOMMAGES CAUSES
690 :
695  FOR I = 1 TO 5
700  IF A(I) = X AND B(I) = Y THEN
     EL = 1: RETURN
705  IF A(I) > X - 3 AND A(I) < X
      + 3 AND B(I) > Y - 3 AND B(
     I) < Y + 3 THEN DO = DO + 1
710  NEXT I
715  IF DO = 0 THEN  RETURN
720  VTAB 24: HTAB 1: CALL  - 958

725  VTAB 24: HTAB 1: PRINT DO;"
     ROBOT";: IF DO > 1 THEN  PRINT
     "S SONT A PROXIMITE : ";: GOTO
     735
730  PRINT " EST A PROXIMITE : ";

735 ER = ER - (4 ^ DO): CALL 2180
     ,3 ^ DO,0,30,3
740  PRINT "-";4 ^ DO;" EN.";
745  FOR I = 1 TO 1500: NEXT I: VTAB
     24: HTAB 1: CALL  - 958
750 DO = 0:I =  FRE (0):I = 0: RETURN

755 :
760 :
765  REM *********************
770  REM *                   *
775  REM *   ANALYSE HGR 3D  *
780  REM *                   *
785  REM *********************
790 :
795 :
800  REM  SUD
805 :
810  FOR I = 1 TO 3
815 D(I) = 0:G(I) = 0:F(I) = 0:R(
     I) = 0:S(I) = 0
820  IF  SCRN( X - 1,Y - I) =  FN
     HC(X) THEN G(I) = 1
825  IF  SCRN( X + 1,Y - I) =  FN
     HC(X) THEN D(I) = 1
830  IF  SCRN( X,Y - I) =  FN HC(
     X) THEN F(I) = 1
835  IF  SCRN( X,Y - I) = 4 THEN
      PRINT  CHR$ (7);:S(I) = 1
840  IF  SCRN( X,Y - I) = 10 THEN
     R(I) = 1
845  NEXT I:M = 69:N = 39: GOSUB
     1065
850 :
855  REM  EST
860 :
865  FOR I = 1 TO 3
870 D(I) = 0:G(I) = 0:F(I) = 0:S(
     I) = 0:R(I) = 0
875  IF  SCRN( X - 1,Y + I) =  FN
     HC(X) THEN D(I) = 1
880  IF  SCRN( X + 1,Y + I) =  FN
     HC(X) THEN G(I) = 1
885  IF  SCRN( X,Y + I) =  FN HC(
     X) THEN F(I) = 1
890  IF  SCRN( X,Y + I) = 4 THEN
      PRINT  CHR$ (7);:S(I) = 1
895  IF  SCRN( X,Y + I) = 10 THEN
     R(I) = 1
900  NEXT I:M = 208:N = 118: GOSUB
     1065
905 :
910  REM  OUEST
915 :
920  FOR I = 1 TO 3
925 G(I) = 0:D(I) = 0:F(I) = 0:R(
     I) = 0:S(I) = 0
930  IF  SCRN( X - I,Y - 1) =  FN
     HC(X) THEN D(I) = 1
935  IF  SCRN( X - I,Y + 1) =  FN
     HC(X) THEN G(I) = 1
940  IF  SCRN( X - I,Y) =  FN HC(
     X) THEN F(I) = 1
945  IF  SCRN( X - I,Y) = 4 THEN
      PRINT  CHR$ (7);:S(I) = 1
```

Suite page 19

ERRATUM sur APPLEII

BRUITAGES DU N° 33

Deux lignes sont parues incomplètes dans le listing du n° 33. Les voici:

```
]LIST3530-3570

3530  VTAB 1: PRINT "***********
     ****************************

3540  INVERSE
3550  VTAB 2: PRINT "          CR
     EATION DES SONS
     "
3560  NORMAL
3570  VTAB 3: PRINT "***********
     ****************************
     "
```

SIMULATEUR DE PILOTAGE

Comme tous les simulateurs de vol, le but est de réussir les différentes parties qui constituent le vol d'un aéroplane.
Au début du jeu vous disposez d'un capital de 10 points qui ira en décroissant de 1 ou 2 points à chaque erreur de pilotage de votre part.

Marcel MAGNET

Liste des commandes:
E: sert à augmenter les gaz.
X: sert à diminuer les gaz.
R: rentre le train d'atterrissage.
S: sort le train d'atterrissage.
La manette vers l'arrière: augmente l'altitude.
La manette vers l'avant: diminue l'altitude.
La manette vers la gauche: vire à gauche (taux décroissant de 5 en 5).
La manette vers la droite: vire à droite (taux croissant de 5 en 5).
Liste des instruments:
Gaz: ne doit pas dépasser 100 (%).
Badin: c'est la vitesse de l'appareil. Elle doit être de 120 km/h au maximum au sol et de 90 km/h minimum en vol.
Vario: c'est le taux de montée ou de descente.
Alti: indicateur d'altitude.
Dist: distance entre l'avion et la balise centrale en Km.
Qdm: cap à prendre pour rejoindre la balise centrale.
Cap: route suivie par l'avion.
Pts: score.
Note: la piste d'atterrissage est orientée Nord/Sud, les montagnes se trouvent au Nord et l'église au Sud...Pour le reste à vous de voir et écoutez le signal d'alarme.

TI-99 4/A

BASIC ETENDU

```
1 !...SIMULATEUR DE PILOTAGE..AUTEUR:MAG
NET marcel          ORDINATEUR:T.I.994A(EX
TENDED BASIC)                     .MAGNET
O:SONY TCM_5
10 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(4):: DISPLA
Y AT(1,5):"* SIMULATEUR DE VOL *" :: DIS
PLAY AT(3,5):" par  marcel MAGNET"
20 FOR DEL=1 TO 500 :: NEXT DEL
30 DISPLAY AT(5,1):"*lecture des instruc
tions? taper 1"
40 DISPLAY AT(7,1):"*jeu? taper 2"
50 ACCEPT AT(3,1)BEEP:REP
60 ON REP GOTO 70,210
70 CALL CLEAR :: PRINT "ce jeu va vous i
nitier au pilotage,et a la navigation;il
 s'agit d'effectuer un tour de piste en
evitant un "
80 PRINT "score de zero qui arrete la pa
rtie.Au debut le score est de 10;les fau
tes de pilot.coutent -1 ou -2pts"
90 PRINT "un atterrissage reussi sur la
piste (dans les 2 sens)rapporte 2 pts,et
 reinitialise le fuel a 10"
100 PRINT "PARAMETRES A RESPECTER:     *
ne pas depasser 100% de puissance(wn)
              *vitesse de decrochage=90
km"
110 PRINT " *vit.max au sol=120km/h    *
vit.max.train sorti=200km/h*si fuel=0 pu
issance(wn)=0"
115 PRINT "taper c pour continuer" :: AC
CEPT AT(24,25)BEEP:REP$
120 PRINT "COMMANDES DE VOL ET AUTRES: *
(wn)puissance:t(e)=augmenter,t(x)=diminu
er.lavitesse depend de (wn)."
150 PRINT "*montee,(vario>0)=manette arr
iere. descente,(vario<0)=manette avant."
160 PRINT "*pour virer il faut afficher,
a l'aide de la manette(gauche,droite),un
 taux.ce taux determine la variation de
cap"
170 PRINT "*train;rentre=t(r),sorti=t(s)
"
180 PRINT "*le (qdm)est le cap qu'il fau
t prendre pour voler vers la piste."
190 PRINT "QUELQUES CONSEILS:l'effet des
 commandes n'est pas immediat ,soyez pat
ient.lisez les messages d'alarme,et surv
eillez le score"
200 PRINT "pour continuer taper c" :: AC
CEPT AT(24,25)BEEP:REP$
210 ON WARNING NEXT
220 !messages d'alarme
230 !************************
240 WG$(0)="  pour continuer la partie t
aper m  "
250 WG$(1)="  attention!surpuissance!
          "
260 WG$(2)="  vitesse excessive!eclateme
nt de pneu"
270 WG$(3)="  sortie de piste!
          "
280 WG$(4)="  train rentre!crash
          "
290 WG$(5)="  bravo!bel atterrissage!
          "
300 WG$(6)="  decrochage!!
          "
310 WG$(7)="  vitesse excessive train so
rti!"
320 WG$(8)="  panne seche!!
          "
330 WG$(9)="  collision avec un obstacle
!!"
340 B$="0000000000000000"
350 WG$(10)="  la partie est finie;pour
rejouer taper j "
360 !caracteres
370 !************************
380 B$="0000000000000000"
390 N$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
400 M1$="0103070F1F3F7FFF"
410 M2$="80C0E0F0F8FCFEFF"
420 CALL CHAR(47,"0000FF1111FF0000")!cad
.hor.
430 CALL CHAR(58,"2424243C2424243C")!cad
.vert.
440 AV$(0)="006070303B101D0D0F251C0A091F
3860000004B8B8D8F8501B4E386038FE1F"
450 AV$(1)="0000081028040303030206091020
00000000040B1020E090"&B$
460 AV$(2)="00000701010303FF0808"&B$&"C0
000080B0FE2020"
470 AV$(3)="000020100B040709"&B$&"000010
081420C0C0C04060900804"
480 AV$(4)="0000081028040303030204081020
00000000040B1020C080"&B$
490 AV$(5)="00000701010303FF"&B$&"0000C0
00008080FE"&B$
500 AV$(6)="000020100B040301"&B$&"000010
081420C0C0C04020100804"
510 CALL CHAR(84,B$&"FFFFFFFFFFE7E7E7"&B
$&"FFFFFFFFFFE7E7E7")!#2,egl.
520 CALL CHAR(88,"10381010103B3B3B7C7C
7C7CFEFEFE"&B$&B$)!#3,egl.
530 CALL CHAR(92,B$&"F0F0F00000000000"&B
$&B$)!#6a14,piste
540 CALL CHAR(124,B$&M1$&M1$&N$)!#15,mon
t.
550 CALL CHAR(128,M2$&N$&M1$&N$)!#16
560 CALL CHAR(132,N$&N$&N$&N$)!#17
570 CALL CHAR(136,M2$&N$&B$&M2$)!#18
580 CALL CHAR(64,B$&M1$&B$&M2$)!#19
590 CALL CHAR(40,"0000041E041C0604060509
122428302000002078A0B8602060A0904824140C
04")!#4a5,pyl.
600 !matrices
610 !************************
620 DIM X(16),Y(16),K(16),CO(16)
630 !cadre
640 !************************
650 CALL CLEAR
660 CALL SCREEN(16)
670 CALL COLOR(2,2,1,4,2,1,5,6,6,6,4,4)
680 FOR I=3 TO 6 :: CALL HCHAR(I,3,64,30
):: NEXT I !ciel
690 FOR I=7 TO 17 :: CALL HCHAR(I,3,72,3
0):: NEXT I !sol
700 CALL VCHAR(4,3,58,22):: CALL VCHAR(4
,32,58,22)
710 CALL HCHAR(3,3,47,30):: CALL HCHAR(1
8,4,47,28):: CALL HCHAR(21,4,47,28):: CA
LL HCHAR(24,3,47,30)!cad.hor.
720 FOR I=19 TO 22 STEP 3
730 CALL VCHAR(I,9,58,2):: CALL VCHAR(I,
15,58,2):: CALL VCHAR(I,20,58,2):: CALL
VCHAR(I,26,58,2):: NEXT I
740 FOR I=1 TO 8
750 READ LI,CI,SI,M$
760 DATA 19,2,5,"vario",19,8,5,"badin",1
9,20,3,"cap",19,26,3,"gaz",22,2,4,"alti"
,22,8,4,"dist"
770 DATA 22,20,3,"qdm",22,25,4,"fuel"
780 DISPLAY AT(LI,CI)SIZE(SI):M$
790 NEXT I
800 DISPLAY AT(19,14)SIZE(4):"taux"
805 DISPLAY AT(22,14)SIZE(4):"pts"
810 CALL MAGNIFY(3)
820 !initialisation
830 !************************
840 SCR=10 :: FUEL=10 :: GOSUB 2350 :: G
OSUB 2450
845 RESTORE 890
850 FOR I=2 TO 15
860 IF I<>3 THEN 880
870 CALL SPRITE(#3,88,10,L-8,C):: GOTO 9
80
880 READ X(I),Y(I),K(I),CO(I)
890 DATA 0,-100,84,11,100,100,40,9,-100,
0,40,9,-40,0,92,2,0,0,92,2,40,0,92,2
900 DATA -40,60,92,2,40,60,92,2,-40,120,
92,2,40,120,92,2,-40,180,92,2,40,180,92,
2,0,300,124,3
910 !
920 L=128-SGN(Y(I))*100*ABS(Y(I))/(100+A
BS(Y(I)))
930 C=129+100*X(I)/(100+ABS(Y(I)))
940 IF L<32 OR L>128 THEN 960
950 IF C<24 OR C>233 THEN 960 ELSE 970
960 L=176 :: C=1
970 CALL SPRITE(#I,K(I),CO(I),L,C)
980 NEXT I
990 CALL CHAR(72,AV$(2))
1000 CALL SPRITE(#16,128,3,L,C+16,#17,13
2,13,L,C+32,#18,136,13,L,C+48,#19,64,16,
L-16,C+32,#1,72,5,121,121)
1010 !
1020 !pilotage
1030 !************************
1040 CALL KEY(1,P,R)
1050 IF R=0 THEN 1150
1060 IF P=6 OR P=2 THEN 1070 ELSE 1090
1070 TR=P*3/4-3/2 :: GOTO 1230
1080 IF P<>0 OR P<>4 THEN 1150
1090 WN=WN+P*4-10
1100 IF WN<=100 THEN 1120
1110 G=1 :: GOSUB 2310
1120 IF WN<0 THEN WN=0
1130 GOSUB 2370
1140 FOR DEL=1 TO 30 :: NEXT DEL :: GOTO
 1040
1150 CALL JOYST(1,V,Z)
1160 IF V=0 AND Z=0 THEN 1260
1170 VZ=VZ-Z/4+5*(SGN(VI-2.5)-1)*SGN(ALT
)
1180 GOSUB 2390
1190 IF Z=0 THEN 1220
1200 FOR DEL=1 TO 20 :: NEXT DEL :: GOTO
 1150
1210 !
1220 TX=TX+V*5/4 :: DISPLAY AT(20,14)SIZ
E(3):TX
1230 GOSUB 2470
1240 IF V=0 THEN 1260
1250 FOR DEL=1 TO 30 :: NEXT DEL :: GOTO
 1150
1260 VI=VI-.2/(WN+1)+(WN-VZ-VI*10)/200
1270 IF VI<0 THEN VI=0
1280 GOSUB 2410
1290 IF WN<>0 THEN CALL SOUND(4250,-7,20
)
1300 ALT=ALT+VI*VZ/10 :: CALL LOCATE(#1,
121-ALT/4,121)
1310 IF ALT>=0 THEN 1330
1320 ATT=1 :: ALT=0 :: VZ=0 :: GOSUB 239
0 :: GOSUB 2470
1330 GOSUB 2430
1340 !
1350 CAP=CAP+TX
1360 IF CAP>360 THEN CAP=CAP-360
1370 IF CAP<0 THEN CAP=CAP+360
1380 DISPLAY AT(20,19)SIZE(4):CAP
1390 !
1400 HT=HT+VI*SIN(CAP*PI/180):: VT=VT+VI
*COS(CAP*PI/180)
1410 IF VT>0 THEN 1450
1420 IF HT<0 THEN 1440
1430 QDM=360+ATN(HT/VT)*180/PI :: GOTO 1
460
1440 QDM=ATN(HT/VT)*180/PI :: GOTO 1460
1450 QDM=180+ATN(HT/VT)*180/PI
1460 DISPLAY AT(23,19)SIZE(4):ABS(INT(QD
M))
1470 !
1480 DIS=SQR(X(7)^2+Y(7)^2)/100
1490 DISPLAY AT(23,8)SIZE(4):DIS
1500 !
1510 FUEL=FUEL-ABS(DIN-DIS):: DIN=DIS
1520 IF FUEL>0 THEN 1540
1530 FUEL=0 :: WN=0 :: GOSUB 2370
1540 GOSUB 2450
1550 !animation
1560 !************************
1570 FOR I=2 TO 15
1580 IF I<>3 THEN 1600
1590 CALL LOCATE(#3,L-8,C):: GOTO 1720
1600 IF TX=0 THEN 1640
1610 XM=X(I)
1620 X(I)=XM*COS(TX*PI/180)-Y(I)*SIN(TX*
PI/180)
1630 Y(I)=Y(I)*COS(TX*PI/180)+XM*SIN(TX*
PI/180)
1640 Y(I)=Y(I)-5*VI
1650 L=128-SGN(Y(I))*100*ABS(Y(I))/(100+
ABS(Y(I)))
1660 C=129+X(I)*100/(100+ABS(Y(I)))
1670 IF L<40 OR L>128 THEN 1690
1680 IF C<25 OR C>233 THEN 1690 ELSE 171
0
1690 L=176 :: C=1
1700 STP=1
1710 CALL LOCATE(#I,L,C)
1720 NEXT I
1730 IF L=176 THEN M=0 ELSE M=1
1740 IF C>184 THEN M18=1 ELSE M18=0
1750 IF C>200 THEN M19=1 ELSE M19=0
1760 IF C>216 THEN M16=1 ELSE M16=0
1770 CALL LOCATE(#16,L-(L-176)*M16,C+16*
M-(C+15)*M16,#17,L-(L-176)*M19,C+32*M-(C
+31)*M19,#18,L-(L-176)*M18,C+48*M-(C+47)
*M18)
1780 CALL LOCATE(#19,L-16-(L-192)*M19,C+
32*M-(C+31)*M19)
1790 !detection des fautes
1800 !************************
1810 IF ALT>0 THEN 2000
1820 IF VI<3.3 THEN 1850
1830 IF F=2 THEN 1850 :: F=2 :: G=2 :: C
ALL SOUND(1000,-3,10):: CALL CHAR(72,AV$
(1)):: WN=0 :: SCR=SCR-1 :: GOSUB 2370 :
: GOSUB 2350
1840 GOSUB 2310 :: GOTO 2240
1850 IF Y(7)>0 OR Y(7)<-180 THEN 1890 EL
SE 1910
1860 IF Y(15)<0 THEN 1880
1870 IF X(9)>-80 AND X(12)<80 THEN 1910
ELSE 1890
1880 IF X(9)<80 AND X(12)>-80 THEN 1910
ELSE 1890
1890 IF F=3 THEN 1910 :: F=3 :: G=3 :: C
ALL SOUND(1000,-7,10):: CALL CHAR(72,AV$
(1)):: WN=0 :: SCR=SCR-1 :: GOSUB 2370 :
: GOSUB 2350
```

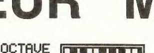
■

GENERATEUR MUSICAL

En avant la zizique! Quatre octaves, variation de la durée des notes et enregistrement des morceaux composés. Bricolez-vous un cable pour brancher des écouteurs et vous avez presque un X07-Walkman.

Pierre LOTZ

CANON X-07



Mode d'emploi:
Ce programme fonctionne sur CANON X07 version 8K. Il offre deux possibilités:
-Jeu direct avec les touches 1 à 8 du clavier, les dièses et bémols étant obtenus par la touche SHIFT.
-Mémorisation d'un air dans un tableau de variables. Il vous est possible de visualiser l'air enregistré, afin de l'intégrer dans un autre programme.
La gamme s'étend sur 4 octaves (0 à 3). le changement d'octave s'effectue en appuyant sur SHIFT < ou >. le changement de durée de chaque son s'effectue en appuyant sur V puis SHIFT < ou >.
Lors de la mémorisation d'un air, une note ne sera enregistrée que si elle est suivie d'une pression sur la touche SPACE (espace). Ceci permet d'éviter toute erreur de frappe d'une note. Un morceau sera restitué avec la touche P (play).

```
1 REM GENERATEUR MUSICAL
2 REM PIERRE LOTZ
3 REM CANON X-07
10 CLS:PRINT:PRINT"   **GENERATEUR**"
12 PRINT"   ***MUSICAL****":GOSUB55
15 PRINT"Vous pouvez soit:"," -Jouer Dir
ectement"
17 PRINT" -Enregistrer un Air";:GOSUB55
20 PRINT" --Jeu Direct--","Chgt. octave
< ou >","Chgt. vitesse"
25 PRINT"    (V) puis < ou >";:GOSUB55
30 PRINT" Enregistrement"," Apres chaqu
e note,"," appuyer sur space"
40 PRINT" pour la conserver";:GOSUB55:GO
TO60
55 G$=INKEY$:IFG$=""THEN55ELSECLS:RETURN
58 REM INITIALISATION DES VARIABLES
60 O=0:Q=0:V=5:DIMNO%(200)
70 DATA2,4,5,7,9,11,1,3,5,6,8,10,12,13
80 DIMN(14):FORI=1TO14:READN(I):NEXT
90 PRINT" OCTAVE"," < 0 >"," (E)NR."," (
F)IN  (V)IT.: 5";
100 FONT$(230)="0,0,0,32,96,160,32,32"
105 FONT$(231)="0,0,0,112,16,112,64,112"
110 FONT$(232)="0,0,0,56,8,56,8,56"
115 FONT$(233)="0,0,0,16,16,28,4,4"
120 FONT$(234)="0,0,0,12,8,12,0,12"
125 FONT$(235)="0,0,0,132,4,132,132,132"
130 FONT$(236)="0,0,0,192,0,192,64,192"
135 FONT$(237)="0,0,0,224,32,32,32,32"
140 FONT$(238)="0,0,0,112,80,112,80,112"
142 REM DESSIN AFFICHAGE
145 LOCATE9,1
150 FORI=230TO238:PRINTCHR$(I);:NEXT
160 LINE(49,0)-(109,0):LINE-(109,19):LIN
E-(49,19):LINE-(49,0)
170 LINE(51,2)-(107,2):LINE(107,17)-(51,
17)
180 FORI=51TO107STEP7:LINE(I,3)-(I,16):N
EXT
190 DATA1,2,4,5,6
200 FORI=1TO5:READA:A=7*A+51
210 FORJ=A-2TOA+2:LINE(J,3)-(J,7):NEXTJ,
I
220 LINE(106,3)-(106,7):LINE(105,3)-(105
,7)
290 REM JEU DIRECT
300 A$=INKEY$:IFA$=""THEN300ELSEA=ASC(A$
)-32
310 IFA>24THEN500ELSEIFA>15THENA=A-10
320 BEEPN(A)+O*12,V:GOTO300
500 B=1+((A=28)+(A=30)*2+(A=37)*3+(A=38)
*4+(A=54)*5)*-1
510 ONBGOSUB518,520,530,650,560,600
515 GOTO300
518 RETURN
519 REM VARIATION D'OCTAVE
520 O=O+(O<>0):GOTO540
530 O=O-(O<3)
540 LOCATE2,1:PRINTO;:RETURN
550 REM FIN DU JEU
560 FORI=0TO3:FORJ=0TO19:LOCATEJ,I:PRINT
" ";:NEXTJ,I
570 CLS:END
590 REM VARIATION VITESSE
600 LOCATE16,3:PRINT"?";
610 A$=INKEY$:IFA$=""THEN610ELSEM=ASC(A$
)
620 IFM<>60ANDM<>62THENLOCATE15,3:PRINTV
;:RETURN
630 IF(M=60ANDV<>0)THENV=V-1ELSEIFM=62TH
ENV=V+1
640 LOCATE15,3:PRINTV;:GOTO0610
645 REM ENREGISTREMENT
650 LOCATE1,2:PRINT"(P)LAY";
660 A$=INKEY$:IFA$=""THEN660ELSEA=ASC(A$
)-32
670 IFA>24THEN700ELSEIFA>15THENA=A-10
680 BEEPN(A)+O*12,V
690 U$=INKEY$:IFU$=""THEN690ELSEIFU$=" "
THEN691ELSE660
691 NO%(Q)=N(A)+O*12:NO%(Q+1)=V:Q=Q+2:GO
TO660
695 GOTO660
700 B=1+((A=48)+(A=28)*2+(A=30)*3+(A=38)
*4+(A=54)*5)*-1
710 ONBGOSUB660,900,520,530,990,600
720 GOTO660
900 I=0
910 IFNO%(I)=0THENRETURNELSEBEEPNO%(I),N
O%(I+1)
920 I=I+2:GOTO910
990 IFNO%(0)=0THEN1050ELSECLS:PRINT" Des
irez-vous"
1000 PRINT" lister l'air"," enregistre ?
";
1010 T$=INKEY$:IFT$=""THEN1010ELSEIFT$<>
"O"THENCLS:END
1020 CLS:PRINT" Air enregistre :"," Note
     Vitesse"
1025 PRINT" ----      -------"
1030 I=0
1040 IFNO%(I)=0THEN1100ELSELOCATE0,3
1050 PRINTTAB(1);NO%(I);TAB(11);NO%(I+1)
;
1055 G$=INKEY$:IFG$=""THEN1050
1060 I=I+2:GOTO1040
1100 CLS:END
```

■

GOLF

Voici une version prolétaire (puisqu'à la portée de toutes les bourses) du golf.

Yves ALUNNI

Il a été écrit en deux parties afin de pouvoir fonctionner même sans extension de mémoire. La première partie permet l'implantation du langage machine; celui-ci permet de s'accommoder des particularités de l'affichage en haute résolution du TO 7 et permet une plus grande rapidité d'exécution. Cette partie lance automatiquement le chargement de la seconde ce qui libère de la place mémoire.
Pour bien utiliser ce logiciel on écrira la première partie et on la sauvera sur cassette. A la suite de cela on procédera à l'écriture de la seconde qui sera enregistrée juste à la suite de la précédente. Dans le programme on trouvera toutes les explications nécessaires au déroulement du jeu.

```
1 CLEAR,32186
10 FORJ=32187TO32760:READA:POKEJ,A:NEXT
20 ATTRB1,1:SCREEN4,3
30 CLS:PRINT:PRINT
40 PRINT"VEUILLEZ PATIENTER":PRINT:PRINT
"QUELQUES INSTANTS":PRINT
50 PRINT"DURANT LESQUELS LA":PRINT:PRINT
"LA FIN DU PROGRAMME":PRINT:PRINT"SERA C
HARGEE."
60 LOAD"GOLF"
9998 'LANGAGE MACHINE POUR LE JOUEUR
9999 '
10000 DATA16,142,0,0,206,126,0,142,0,0,5
2,16,48,4,79,189,232,33,43,2,134,255,247
,96,56,53,16,189,232,15,52,80,48,7,189,2
32,12,53,80,183,96,56,166,192,198,8,52,4
,72,36,3,189,232,15,48,1,53,4,90,38,241,
49,33,122,127,248,38,195,57
10010 DATA32,112,112,112,32,248,248,252,
250,254,250,82,82,82,82,82,81
10020 DATA4,14,14,14,4,31,31,63,95,127,9
5,74,74,74,74,74,138
10997 '
10998 'LANGAGE MACHINE POUR LE DECOR
10999 '
11000 DATA206,126,8,198,40,16,142,0,9,14
2,0,6,52,16,166,192,48,134,52,64,189,232
,15,53,64,166,192,48,134,52,64,189,232,1
2,53,64,53,16,49,33,90,38,225,57
11099 '***** ETANG N~1 *****
11100 DATA242,8,240,12,239,18,238,29,237
,32,236,34,236,35,237,34,238,34,240,32,2
41,32,241,32,240,34,239,35,237,39,235,42
,233,44,232,45,231,46,230,47,230,47,229,
48,229,48,229,47,229,47,230,45,231,42,23
6,37,241,31,245,26,0,12
11199 '***** ETANG N~2 *****
11200 DATA253,11,247,21,243,28,240,34,23
8,38,236,41,235,43,234,45,233,46,232,48,
232,48,232,48,232,48,232,47,232,47,232,4
6,232,46,231,48,231,50,231,51,231,51,232
,49,232,49,233,47,234,46,235,44,236,42,2
38,37,239,34,245,26,253,15
11299 '***** ETANG N~3 *****
11300 DATA5,13,0,22,252,25,249,33,245,38
,243,39,241,40,239,40,237,39,236,37,235,
32,235,30,234,30,233,29,233,28,233,30,23
3,32,232,36,232,39,232,40,231,41,232,41,
232,42,234,41,234,40,236,36,238,33,240,2
9,241,27,248,15,251,8
11398 '
11399 '****** SABLE N~1 *****
11400 DATA243,25,241,30,239,34,238,37,23
7,39,235,42,235,43,234,45,234,46,233,48,
233,48,232,49,232,49,232,49,231,50,231,5
0,231,50,231,50,231,50,231,51,231,51,233
,49,246,36,253,29,0,26,2,24,4,21,4,21,5,
20,6,19,6,19,7,18,7,17,7,17,8,16,8,15,9,
13,10,12
11401 DATA11,9,13,6
11499 '****** SABLE N~2 *****
11500 DATA14,6,13,8,11,12,10,14,7,18,4,2
2,2,24,1,26,255,28,255,30,253,32,251,33,
250,34,249,34,247,36,245,36,244,36,242,3
6,241,37,240,37,238,39,237,39,236,38,235
,38,234,38,233,38,233,37,233,36,233,35,2
33,33,233,30,234,29,234,28,235,26,235,24
,236,22
11501 DATA237,21,238,18,244,10,248,3
11599 '****** SABLE N~3 *****
11600 DATA239,27,234,41,232,44,232,45,23
3,45,235,43,237,41,238,40,239,39,240,38,
242,34,244,30,244,30,245,29,245,30,246,2
9,246,29,246,29,245,30,244,32,242,35,240
,37,238,40,237,42,236,42,235,44,235,44,2
34,45,234,45,233,46,233,45,234,44,234,44
,235,41,235,41
11601 DATA236,39,241,33,245,26,251,19,1,
12
11602 DATA17
```

TO7

```
0 'GOLF POUR TO7 * YVES ALUNNI-LA TRINIT
E
1 CLEAR100,32186,1
3 DEFGR$(0)=0,0,0,24,24,0,0,0
5 ON ERROR GOTO3000
10 CONSOLE0,24
15 PLAY"T1"
20 GOSUB4000
30 SCREEN0,2,6
40 SC=0
50 FORJ=1TO4
60 COU=0
70 BOX(0,0)-(319,183)
80 YT=INT(RND*175)+7
90 XT=INT(RND*312)+5
100 XB=INT(RND*306)+7
110 YB=INT(RND*166)+17
120 IFABS(XB-XT)<25 AND ABS(YB-YT)<25 TH
EN80
130 IFRND<.55THENEAU=0:GOTO165
140 EAU=1:XE=INT(RND*100)+100:YE=INT(RND
*100)+50
150 IFABS(XE-XT)<30 AND ABS(YE-YT)<20 TH
EN140
155 IFABS(XE-XB)<30 AND ABS(YE-YB)<20 TH
EN140
160 X1=INT(RND*3)
165 IFRND<.2THENSAB=0:GOTO200
170 SAB=1:XS=INT(RND*200)+50:YS=INT(RND*
130)+5
180 IFEAU=1THENIFABS(XE-XS)<37 AND ABS(Y
E-YS)<25 THEN170
190 X2=INT(RND*3)
200 SCREEN0,2
210 IFEAU=1 THENPOKE24632,4:POKE 32291,1
26:POKE32292,78+(X1*62):POKE32294,31:POK
E32298,YE:POKE32301,XE:EXEC32290
220 IFSAB=1 THENPOKE24632,3:POKE 32291,1
27:POKE32292,8+(X2*80):POKE32294,40:POKE
32298,YS:POKE32301,XS:EXEC32290
240 IFPOINT(XT,YT)>0THENC=-1 ELSEC=0
250 BOX(XT+1,YT+1)-(XT-1,YT-1),C
260 GOSUB1000
270 GOSUB2000
300 YB=YG:XB=XG
310 IFXB<13 THENXB=13
320 IFYB<17 THENYB=16
330 IFXB>306THENXB=306
340 IFYB>183THENYB=183
350 BOX(0,0)-(319,183)
360 IFF=0 THEN 200
370 F=0
380 SC=SC+COU
390 IFJ=4THEN GOTO5000
400 NEXTJ
999 END
1000 'DESSIN JOUEUR
1010 IF XB<=XT THEN X=XB-7:DI=0:ELSEX=XB
:DI=17
1020 Y=YB-16:POKE32760,17
1030 POKE32193,DI:POKE32190,Y
1040 IFPOINT(XB,YB)> 0 THENC=-1 ELSEC=0
1050 PSET(XB,YB),C
1060 X=(X@8)*8-8*(DI=17)
1070 POKE32195,INT(X/256):POKE32196,X MO
D 256
1080 EXEC32187
1999 RETURN
2000 'TIR
2010 CONSOLE23,24,,1:SCREEN,5
2020 LOCATE0,23:INPUT"DIRECTION EN DEGRE
S ";D1
2030 PRINTTAB(20);"D=";D1;CHR$(8);CHR$(2
2)+"0"
2040 D=(3.14159*D1)/180+1.5708
2050 INPUT"PUISSANCE ";P
2060 PRINTTAB(19);"D=";D1;CHR$(8);CHR$(2
2)+"0";TAB(32);"P=";P
2070 COU=COU+1
2080 IF P< 33 THEN GOSUB 2200 ELSE GOSUB
 2300
2100 XF=XG:YF=YG
2160 IFABS(XF-XT)<3 AND ABS(YF-YT)<2 THE
N2500
2170 FORT=1TO500:NEXTT
2180 CLS:CONSOLE0,22:CLS
2190 RETURN
2200 'TIR COURT
2210 XH=XB:YH=YB
2230 GOSUB2700
2290 RETURN
2300 'TIR LONG
2310 FORT=1TO (5*P/6) STEP P/15
2320 YG=T*COS(D)+YB
2330 XG=T*SIN(D)+XB
2350 IFPOINT(XG,YG)> 0 THENC=-1 ELSEC=0
2360 IFYG>183 ORXG>319 THENERROR5
2370 PSET(XG,YG),C
2400 NEXTT
2460 XH=XG:YH=YG
2470 P1=5*P/6
2480 GOSUB2700
2490 RETURN
2500 'GAGNE
2510 PLAY"O4L10FADOSORELAMISI"
2520 FORG=1TO6:SCREEN7,1,,1:NEXTG
2530 PRINT"IL VOUS A FALLU";COU;"COUP";:
IFCOU>1 THENPRINT"S"
2540 F=1
2550 GOTO2170
2700 '
2710 DT=0
2720 FORT=1 TO P-P1
2730 YG=T*COS(D)+YH
2740 XG=T*SIN(D)+XH
2750 IFYG>183 ORXG>319 THENERROR5
2760 MM=POINT(XG,YG)
2770 IF MM>0 THEN C=-1 ELSE C=0
2780 IF MM=3 THEN DT=DT+.5 ELSE IF MM=4
THEN ERROR 68
2790 IF T+DT>P-P1 THEN 2880
2800 PSET(XG,YG),C
2810 NEXTT
2880 P1=0
2890 RETURN
3000 LOCATE0,24:PLAY"O2L96DORELADOSI"
3010 IFERR=5THENPRINT"HORS TERRAIN !";:G
OTO3050
3020 IF ERR=68 THEN PRINT" A L ' EAU !!!
";
3030 IF XG<=XT THEN DI=0 ELSE DI=17
3040 IFDI THENXG=XE+30 ELSE XG=XE-30
3050 PRINT" PENALISATION D'UN COUP !";
3060 IFYG<0 THENYG=0
3070 IFXG>319THENXG=319
3080 IFYG>183THENYG=183
3090 IFXG<0 THENXG=0
3170 COU=COU+1
3190 FORT=1TO1000:NEXTT
3200 RESUME 2180
4000 ' PRESENTATION
4005 CLS
4010 SCREEN5,7
4020 ATTRB1,1
4030 LOCATE10,3:PRINT"GOLF"
4035 BOX(8,0)-(19,5)"#",1
4040 COLOR4:GOSUB10000
4050 Z$=INPUT$(1)
4055 ATTRB0,0
4060 IFZ$<>"O"THEN 4380
4070 CLS
4110 PRINT:PRINT:PRINT"VOUS ALLEZ DEVOIR
 EFFECTUER UN PARCOURS QUI COMPORTE QUAT
RE TROUS."
4120 PRINT:PRINT:PRINT"LES DIRECTIONS VO
NT DE 0 A 360 COMME IL EST POSSIBLE DE L
E VOIR SUR LE CERCLE CIDESSOUS"
4130 R=30:FORJ=0TO6.28 STEP.07
4140 PSET(R*COS(J)+160,R*SIN(J)+110):NEX
TJ
4150 LINE(161,75)-(161,145):LINE(125,110
)-(195,110)
4160 LINE(128,80)-(195,140):LINE(195,80)
-(128,140)
4190 LOCATE25,13:PRINT"0 OU 360"
4200 LOCATE12,13:PRINT"180"
4210 LOCATE14,10:PRINT"135"
4220 LOCATE23,10:PRINT"45"
4230 LOCATE14,17:PRINT"225"
4240 LOCATE23,17:PRINT"315"
4250 LOCATE19,9:PRINT"90"
4260 LOCATE19,18:PRINT"270"
4270 LOCATE0,20:PRINT"LA FORCE NECESSAIR
E POUR TRAVERSER LE   TERRAIN A LA VALEU
R 318 DANS LE SENS DE LA LARGEUR ET 182
DANS L'AUTRE DIRECTION"
4280 LOCATE0,24,0:PRINT"POUR CONTINUER A
PPUYER SUR LA TOUCHE 'C'";
4290 R$=INKEY$:IFR$<>"C" THEN4290
4300 CLS
4310 PRINT:PRINT"SUR LE TERRAIN PEUVENT
SE TROUVER DES   BANCS DE SABLE ET/OU DE
S MARES."
4320 PRINT:PRINT"SI VOTRE BALLE DANS LA
PORTION DE SON   PARCOURS OU ELLE NE VOL
E PAS (CE QUI ESTSYMBOLISE PAR DES POINT
ILLES) TOUCHE UN BANC DE SABLE, ELLE EST
.RALENTIE; SI ELLE TOMBE A L'EAU VOUS ET
ES PENALISE."
4330 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ EGALEMENT UNE
 PENALISATION D' UN COUP SI LA BALLE SOR
T DU TERRAIN."
4340 PRINT:PRINT:PRINT"ALORS BONNE CHANC
E !"
4380 LOCATE0,21,0:PRINT"POUR DEBUTER APP
UYER SUR LA TOUCHE 'J'";
4390 AZ=RND:R$=INKEY$:IFR$<>"J" THEN4390
4400 CLS
4410 RETURN
5000 'FIN DU JEU
5010 ATTRB1,1 :CONSOLE0,24
5020 CLS:PRINT
5030 PRINT"VOUS AVEZ REUSSI EN";SC;"COUP
";:IFSC>1THENPRINT"S"
5035 PRINT
5040 IFSC<5THEN PRINT"VOUS ETES VRAIMENT
  UN GRAND CHAMPION"
5050 IFSC>4ANDSC<8THEN PRINT"VOUS VOUS D
EFENDEZ  TRES BIEN"
5060 IFSC>7ANDSC<11THEN PRINT"   PAS MAL
...        POUR UN AMATEUR !"
5070 IFSC>10ANDSC<14THENPRINT"LE GOLF ES
T UN SPORTTROP FIN POUR VOUS"
5080 IFSC>13THEN PRINT"POURQUOI NE PAS C
ON-SULTER 1 SPECIALISTE?"
5090 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS FAIRE UN AU
TRE PARCOURS ?":Z$=INPUT$(1)
5100 ATTRB0,0
5120 IFZ$<>"O"THENGOTO5150
5130 GOSUB4380
5140 GOTO30
5150 CONSOLE,,,0
5200 END
9998 R$="DOMISOMIDO"
9999 PLAY"T1L12"
10000 R$="DOMISOMIDO"
10005 PRINTCHR$(14)
10010 FORJ=1TO10
10015 FORI=1TO4
10020 READA
10030 LOCATE33+I,J:PRINTCHR$(A)
10040 NEXTI,J
10045 PRINTCHR$(15)
10050 BOX(282,13)-(284,14),-3
10060 BOX(290,13)-(292,14),-3
10070 BOX(264,87)-(260,86)
10080 LINE(271,45)-(265,87)
10085 COLOR0
10090 FORJ=1TO5
10100 FORI=1TO200:NEXTI
10110 BOX(262,87)-(260,86),-8
10120 LINE(271,45)-(265,87),-8
10130 BOX(246,46)-(271,47)
10140 FORI=1TO100:NEXTI
10150 BOX(246,46)-(271,47),-8
10170 LINE(271,45)-(265,7)
10180 BOX(266,7)-(268,8)
10190 FORI=1TO200:NEXTI
10200 LINE(271,45)-(265,7),-8
10210 BOX(266,7)-(268,8),-8
10220 BOX(246,46)-(271,47)
10230 FORI=1TO100:NEXTI
10240 BOX(246,46)-(271,47),-8
10250 LINE(271,45)-(265,87)
10255 ATTRB1,1
10260 BOX(264,87)-(260,86)
10270 READP$:PLAYP$+R$
10280 READA$,A,B
10290 PSET((36+A)/2,11-(B>14))GR$(0)
10300 FORI=1TO100:NEXTI
10310 PSET((36+A)/2,11-(B>14))" "
10340 LOCATEA,B:PRINTA$
10350 NEXTJ
10400 DATA32,126,125,32,32,111,63,32,104
,127,127,52,106,127,127,53,110,127,127,5
3,107,127,127,53,32,53,106,32,32,53,106,
32,32,53,106,32,32,53,106,127,127,53,106
10410 DATA"L1802","VOULEZ",0,14,"03","-V
OUS",12,14,"04","LES",23,14,"05","REGLES
?",2,18,"L2404","O/N",20,18
10500 RETURN
```

ALUNISSAGE

Suite de la page 12

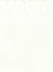
```
3550 A$=inkey$(10)
3560 error3580
3570 outPutF1$,A,B,0
3580 J=T/2
3590 ifA$="1"thenHO=-.5
3600 ifA$="+"thenHO=.5
3610 ifA$=" "thenJ=.5
3620 ifA$="-"thenHO=0
3630 ifA$="2"thenJ=0
3640 ifA$="0"thenJ=J-2*(T/2)
3650 A=A+HO
3660 B=B-J
3670 error3750
3680 outPutF1$,A,B,2
3690 ifPoint(A,B-12)=1then9oto3760
3700 ifPoint(A+4,B-12)=3then9oto3810
3710 ifPoint(A,B-12)=3then9oto3810
3720 ifPoint(A+6,B-12)=3then9oto3870
3730 ifPoint(A+5,B-12)=3then9oto3870
3740 ifB>225and(A>80andA<144)thenA=A*1.7:B=85:Pau
se2:9oto630
3750 9oto3550
3760 ifJ>1then9oto3310
3770 Print"9a9n(":9osub4440
3780 T=T+1
3790 Pause3
3800 9oto610
3810 Print"Perdu":9osub4500
3820 outPut"*",A,B-7,1
3830 Pause3
3840 Y=Y-1
3850 ifY>0then9oto600
3860 9oto1260
3870 outPut"*",A,B-7,1
3880 Print"Perdu":9osub4500
3890 Pause3
3900 Y=Y-1
3910 ifY>0then9oto600
3920 9oto1260
3930 line80,230,90,120,3:Plot90,120,14,5,1:line10
4,120,117,10,3:Plot117,15,14,5,1:line131,10,144,23
0,3
3940 return
3950 '==========6 a9randissement=====
```

HECTOR HR

```
3960 Pause2:wiPe:outPut"bien vu",110,115,1:Pause2

3970 wiPe
3980 A=A/1.5:B=200
3990 wiPe:line10,10,10,230,1
4000 line230,230,1:line230,10,1:line10,10,1
4010 9osub4420
4020 outPutF1$,A,B,2
4030 outPutF1$,A,B,0
4040 A$=inkey$(10)
4050 error4070
4060 outPutF1$,A,B,0
4070 J=T/2
4080 ifA$="1"thenHO=-.5
4090 ifA$="+"thenHO=.5
4100 ifA$=" "thenJ=.5
4110 ifA$="-"thenHO=0
4120 ifA$="2"thenJ=0
4130 ifA$="0"thenJ=J-2*(T/2)
4140 A=A+HO
4150 B=B-J
4160 error4240
4170 outPutF1$,A,B,2
4180 ifPoint(A,B-12)=1then9oto4250
4190 ifPoint(A+4,B-12)=3then9oto4300
4200 ifPoint(A,B-12)=3then9oto4300
4210 ifPoint(A+6,B-12)=3then9oto4360
4220 ifPoint(A+5,B-12)=3then9oto4360
4230 if(A)93 andA(172)andB>210thenA=A*1.5:B=115:P
ause1:9oto630
4240 9oto4040
4250 ifJ>1then9oto4300
4260 Print"9a9n(":9osub4440
4270 T=T+1
4280 Pause3
4290 9oto610
4300 Print"Perdu":9osub4500
4310 outPut"*",A,B-7,1
4320 Pause3
4330 Y=Y-1
4340 ifY>0then9oto600
4350 9oto1260
4360 outPut"*",A,B-7,1
4370 Print"Perdu":9osub4500
4380 Pause3
4390 Y=Y-1
4400 ifY>0then9oto600
4410 9oto1260
4420 line90,230,110,50,3:Plot110,50,14,5,1:line12
4,50,140,130,3:Plot140,130,14,5,1:line154,130,175,
220,3:line195,10,3
4430 return
4440 '=======9a9ne==================
```

```
4450 restore4460
4460 data148,90,224,90,148,90,224,90,200,90,179,9
0,200,90,179,90,168,90,148,90,224,90,179,90,200,90
,224,90,131,90,200,90,131,90,200,90,131,90,200,90,
131,90,236,90,236,90,110,200,97,200,85,200,80,200,
85,200,80,200,71,200
4470 data110,200,97,200,85,200,80,200,71,200,67,2
00,110,90,110,90
4480 forI=1to38:readA,B:toneA,B:next
4490 return
4500 '===========Perdu===============
4510 sound1,20:flash2,10:sound0,4096
4520 return
4530 '========tableau==============
4540 color0,3,6,7
4550 Q=150
4560 wiPe
4570 line20,220,200,220,1
4580 line20,220,20,20,1
4590 line20,20,200,20,1
4600 line200,20,200,220,1
4610 line60,220,60,20,1
4620 cursor25,210:Print"45950    n courouble"
4630 cursor25,190:Print"39150    n courouble"
4640 cursor25,170:Print"28430    n courouble"
4650 forI=1toMEC:SC(I)=T1(I):NO$(I)=NOM$(I):curso
r25,Q:PrintSC(I):cursor75,Q:Print,NO$(I):Q=Q-20:ne
xt
4660 NI=NI+1
4670 outPut"classement",75,230,3
4680 Pause10:wiPe
4690 color0,2,3,6
4700 return
4710 '==================================
```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :



```
10 FOR I=1 TO 12
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 69,88,80,76,79,
73,84,65,84,73,79,78
```

BLOCKHAUS

Suite de la page 16

↓APPLE II

```
950  IF  SCRN( X - I,Y) = 10 THEN
    R(I) = 1
955  NEXT I:M = 69:N = 118: GOSUB
    1065
960 :
965  REM  NORD
970 :
975  FOR I = 1 TO 3
980 G(I) = 0:D(I) = 0:F(I) = 0:R(
    I) = 0:S(I) = 0
985  IF  SCRN( X + I,Y - 1) =  FN
    HC(X) THEN G(I) = 1
990  IF  SCRN( X + I,Y + 1) =  FN
    HC(X) THEN D(I) = 1
995  IF  SCRN( X + I,Y) =  FN HC(
    X) THEN F(I) = 1
1000  IF  SCRN( X + I,Y) = 4 THEN
     PRINT  CHR$ (7);:S(I) = 1
1005  IF  SCRN( X + I,Y) = 10 THEN
    R(I) = 1
1010  NEXT I:M = 208:N = 39: GOSUB
     1065
1015  RETURN
1020 :
1025 :
1030  REM **********************
1035  REM *                    *
1040  REM *  AFFICHAGE HGR 3D  *
1045  REM *                    *
1050  REM **********************
1055 :
1060 :
1065  REM  PREMIER PLAN
1070 :
1075  IF F(1) = 1 THEN  FOR K = M
     - 69 TO M + 70 STEP 16: HPLOT
    K,N - 38 TO K,N + 39: NEXT K
    : RETURN
1080  IF G(1) = 1 THEN  HPLOT M -
    69,N - 39 TO M - 39,N - 22 TO
    M - 39,N + 23 TO M - 69,N +
    40
1085  IF D(1) = 1 THEN  HPLOT M +
    70,N - 39 TO M + 40,N - 22 TO
    M + 40,N + 23 TO M + 70,N +
    40
1090  IF R(1) = 1 THEN  DRAW 4 AT
    M,N: HPLOT M - 2,N: HPLOT M +
    12,N + 19
1095  IF S(1) = 1 THEN  HPLOT M -
    53,N TO M,N - 32 TO M + 53,N
     TO M,N + 32 TO M - 53,N
1100 :
1105  REM  SECOND PLAN
1110 :
1115  IF F(2) = 1 THEN  HPLOT M -
    39,N - 22 TO M + 40,N - 22 TO
    M + 40,N + 23 TO M - 39,N +
    23: FOR K = M - 39 TO M + 40
     STEP 8: HPLOT K,N - 21 TO K
    ,N + 22: NEXT K: RETURN
1120  IF G(2) = 1 THEN  HPLOT M -
    39,N - 22 TO M - 19,N - 10 TO
    M - 19,N + 11 TO M - 39,N +
    23 TO M - 39,N - 22
1125  IF D(2) = 1 THEN  HPLOT M +
    40,N - 22 TO M + 20,N - 10 TO
    M + 20,N + 11 TO M + 40,N +
    23 TO M + 40,N - 22
1130  IF R(2) = 1 THEN  DRAW 3 AT
    M,N
1135  IF G(2) = 1 AND G(1) <  > 1
     THEN  HPLOT M - 40,N - 22 TO
    M - 59,N - 22: HPLOT M - 40,
    N + 23 TO M - 59,N + 23: FOR
    K = M - 39 TO M - 59 STEP  -
    8: HPLOT K,N - 21 TO K,N + 2
    2: NEXT K
1140  IF R(2) = 1 THEN  DRAW 3 AT
    M,N
1145  IF D(2) = 1 AND D(1) <  > 1
     THEN  HPLOT M + 41,N - 22 TO
    M + 60,N - 22: HPLOT M + 41,
    N + 23 TO M + 60,N + 23: FOR
    K = M + 40 TO M + 60 STEP 8:
     HPLOT K,N - 21 TO K,N + 22:
     NEXT K
1150  IF S(2) = 1 THEN  HPLOT M -
    28,N TO M,N - 18 TO M + 28,N
     TO M,N + 18 TO M - 28,N
1155 :
1160  REM  TROISIEME PLAN
1165 :
1170  IF F(3) = 1 THEN  HPLOT M +
    20,N - 10 TO M + 20,N + 11 TO
    M - 19,N + 11 TO M - 19,N -
    10 TO M + 20,N - 10: FOR K =
    M - 19 TO M + 20 STEP 4: HPLOT
    K,N - 9 TO K,N + 10: NEXT K:
     RETURN
1175  IF G(3) = 1 THEN  HPLOT M -
    19,N - 10 TO M - 8,N - 4 TO
    M - 8,N + 5 TO M - 19,N + 11
     TO M - 19,N - 10
1180  IF D(3) = 1 THEN  HPLOT M +
    20,N - 10 TO M + 9,N - 4 TO
    M + 9,N + 5 TO M + 20,N + 11
     TO M + 20,N - 10
1185  IF G(3) = 1 AND G(2) <  > 1
     THEN  HPLOT M - 20,N - 10 TO
    M - 34,N - 10: HPLOT M - 20,
    N + 11 TO M - 34,N + 11: FOR
    K = M - 19 TO M - 34 STEP  -
    4: HPLOT K,N - 10 TO K,N + 1
    1: NEXT K
1190  IF R(3) = 1 THEN  DRAW 2 AT
    M,N
1195  IF D(3) = 1 AND D(2) <  > 1
     THEN  HPLOT M + 21,N - 10 TO
    M + 35,N - 10: HPLOT M + 21,
    N + 11 TO M + 35,N + 11: FOR
    K = M + 20 TO M + 35 STEP 4:
     HPLOT K,N - 10 TO K,N + 11:
     NEXT K
1200  IF S(3) = 1 THEN  HPLOT M -
    14,N TO M,N - 8 TO M + 14,N TO
    M,N + 8 TO M - 14,N
1205  RETURN
1210 :
1215 :
1220  REM **********************
1225  REM *                    *
1230  REM *  ENTREE BLOCKHAUS  *
1235  REM *                    *
1240  REM **********************
1245 :
1250 :
1255 EP = ( LEN (CS$) + 1) * 100:
     VTAB 24: HTAB 1: CALL  - 95
    8: CALL 2180,254,1,4,2
1260  PRINT "ARRIVEE AU BLOCKHAUS
     N°"( LEN (CS$) + 1)" : "EP"
     POINTS";: FOR I = 1 TO 2000
    : NEXT I:SC = SC + EP
1265 :
1270  REM CREATION CODE SECRET
1275 :
1280 CS$ = CS$ +  CHR$ (65 +  INT
    ( RND (1) * 26)):D$ = CS$: IF
     LEN (D$) = 10 THEN 1290
1285  FOR I =  LEN (CS$) TO 9:D$ =
    D$ + " ": NEXT I
1290  VTAB 24: HTAB 1: CALL  - 95
    8: PRINT "CODE SECRET : ";: INVERSE : PRINT D$;: NORMAL
1295  IF  LEN (CS$) = 10 THEN 180
    0: REM  ON A GAGNE
1300  FOR I = 1 TO 1500: NEXT I
1305 EN = 1: GOSUB 230: HOME : POKE
     - 16298,0: GOSUB 540: GOTO
    345
1310 :
1315 :
1320  REM **********************
1325  REM *                    *
1330  REM *    DESTRUCTION     *
1335  REM *                    *
1340  REM **********************
1345 :
1350 :
1355  VTAB 21: HTAB 1: CALL  - 95
    8: VTAB 22: HTAB 11: PRINT "
    ***  ";
1360  FLASH : PRINT "DESTRUCTION"
    ;: NORMAL : PRINT "  ***"
1365 ED = 1: HGR : GOSUB 345: DRAW
    1 AT 139,79
1370  FOR H = 1 TO 1000: NEXT H: POKE
     - 16298,0:ED = 1: GOSUB 525
1375  FOR T =  - 3 TO 3: FOR U =
     - 3 TO 3
1380  IF T = 0 AND U = 0 THEN 141
    0
1385  IF X + T < 4 OR X + T > 34 OR
    Y + U < 4 OR Y + U > 34 THEN
    1410
1390  CALL 2180,120,0,1,1
1395  IF  SCRN( X + T,Y + U) = 10
     THEN  GOSUB 1445: GOTO 1405
1400  IF  SCRN( X + T,Y + U) = 4 THEN
    ER = ER - 20: GOTO 1410
1405  COLOR= 0: PLOT X + T,Y + U
1410  NEXT U,T
1415  IF NR = 0 THEN 1725
1420  VTAB 22: HTAB 7: CALL  - 95
    8: PRINT "**  DESTRUCTION AC
    HEVEE  **"
1425 EF = 1: GOSUB 555: GOTO 360
1430 :
1435  REM DESTRUCTION D'UN ROBOT
1440 :
1445  FOR K = 1 TO 5
1450  IF A(K) = (X + T) AND B(K) =
    Y + U THEN A(K) = 14:B(K) =
    38:NR = NR - 1:SC = SC + 150
1455  NEXT K: RETURN
1460 :
1465 :
1470  REM **********************
1475  REM *                    *
1480  REM *     CONVERSION     *
1485  REM *                    *
1490  REM **********************
1495 :
1500 :
1505  VTAB 24: HTAB 1: CALL  - 95
    8: PRINT "CONVERSION: ";: PRINT
    "POINTS: ";
1510  GET A$: IF  ASC (A$) = 13 THEN
    1530
1515  IF  ASC (A$) = 8 AND  LEN (
    P$) > 1 THEN P$ =  LEFT$ (P$
    , LEN (P$) - 1): VTAB 24: HTAB
    21: CALL  - 958: PRINT P$;: GOTO
    1510
1520  IF  ASC (A$) = 8 THEN  VTAB
    24: HTAB 21: CALL  - 958:P$ =
    "": GOTO 1510
1525 P$ = P$ +  LEFT$ (A$,1): PRINT
    A$;: GOTO 1510
1530 P =  VAL (P$): IF P > SC THEN
     PRINT  CHR$ (7);: GOTO 1505
1535 ER = ER + P * .5:SC = SC - P
    :P$ = "": VTAB 24: HTAB 26: PRINT
    "=> +".5 * P" EN.";: FOR I =
    1 TO 1500: NEXT I: VTAB 24: HTAB
    1: CALL  - 958: RETURN
1540 :
1545 :
1550  REM **********************
1555  REM *                    *
1560  REM *   FIN DU JOUEUR    *
1565  REM *                    *
1570  REM **********************
1575 :
1580 :
1585  HCOLOR= 3: HPLOT 139,79: RESTORE
1590  IF ER <  = 0 THEN  VTAB 24:
     HTAB 1: FLASH : PRINT "ENER
    GIE: 0000";: NORMAL
1595  READ P,Q: IF P = 0 AND Q =
    0 THEN 1605
1600  HPLOT  TO P,Q: GOTO 1595
1605  FOR I = 130 TO 0 STEP  - 10
    : PRINT  CHR$ (7);: FOR J =
    0 TO I: NEXT J,I
1610  FOR J = 1 TO 20: DRAW  INT
    ( RND (1) * 3) + 2 AT  RND (
    1) * 280, RND (1) * 150: NEXT
    J
1615 :
1620  REM EXPLOSION HGR 3D
1625 :
1630  DATA  147,32,150,45,155,0,2
    72,0,215,32,230,15,172,52,18
    1,38,139,79,241,67,215,64,27
    8,57,278,141,172,102,190,94,
    139,79,163,120,150,117,166,1
    58,50,158,98,115,76,122,139,
    79
1635  DATA 49,96,73,88,0,90,0,1,8
    3,34,35,30,139,79,115,38,127
    ,48,95,0,0,0
1640  FOR I = 1 TO 200: POKE  - 1
    6298,0: CALL 2180,2,0,10,3: POKE
     - 16297,0: NEXT I:NV = NV -
    1
1645  VTAB 21: HTAB 1: CALL  - 95
    8: IF ER <  = 0 OR NV = 0 THEN
     VTAB 23: HTAB 1: PRINT "**
    VOUS ETES IRREMEDIABLEMENT D
    ETRUIT **": FOR I = 1 TO 300
    0: NEXT I: GOTO 1655
1650  VTAB 22: HTAB 8: PRINT "**
     VOUS ETES DETRUIT  **": VTAB
    24: HTAB 1: PRINT "**  VOUS
    DISPOSEZ ENCORE DE "NV" VIE(
    S)  **";
1655 ED = 1: GOSUB 540
1660  IF ER <  = 0 THEN 1670
1665  POKE  - 16298,0: FOR I = 1 TO
    600: COLOR= 10: PLOT X,Y: COLOR=
    15: PLOT X,Y: NEXT I: GOTO 1
    675
1670  POKE  - 16298,0: FOR I = 1 TO
    3000: NEXT I
1675  IF ER <  = 0 OR NV = 0 THEN
    1800: REM NOUVELLE PARTIE ?
1680 ET = 1: GOSUB 575:EN = 1: GOSUB
    255: GOTO 285
1685 :
1690 :
1695  REM **********************
1700  REM *                    *
1705  REM *  ROBOTS DETRUITS   *
1710  REM *                    *
1715  REM **********************
1720 :
1725 :
1730  COLOR= 0: HLIN 1,39 AT 38: VTAB
    21: HTAB 1: CALL  - 958: VTAB
    23: HTAB 1: PRINT "** VOUS A
    VEZ DETRUIT TOUS LES ROBOTS
    **"
1735  CALL 2180,255,3,30,2
1740  VTAB 23: HTAB 1: CALL  - 95
    8: HTAB 11: PRINT "BONUS : 1
    000 POINTS":BO = BO + 1000
1745  FOR I = 1 TO 3000: NEXT I
1750  GOTO 255
1755 :
1760 :
1765  REM **********************
1770  REM *                    *
1775  REM * CODE SECRET TROUVE *
1780  REM *                    *
1785  REM **********************
1790 :
1795 :
1800 SC = SC + BO + ER / 2: IF  LEN
    (CS$) <  > 10 THEN 1870: REM
     FIN DE PARTIE
1805  CALL 2180,255,0,40,1
1810  HOME : POKE  - 16298,0:ED =
    1: GOSUB 525: COLOR= 0: HLIN
    0,39 AT 38: VTAB 22: HTAB 3:
     PRINT "CODE D'AUTODESTRUCTI
    ON : ";: INVERSE : PRINT CS$
    ;: NORMAL
1815  FOR I = 1 TO 5: IF B(I) <  >
    38 THEN  FOR J = 1 TO 20: COLOR=
    0: PLOT A(I),B(I): CALL 2180
    ,8,0,5,3: COLOR= 10: PLOT A(
    I),B(I): NEXT J: COLOR= 0: PLOT
    A(I),B(I)
1820  NEXT I: FOR I = 1 TO 2000: NEXT
    I: TEXT : HOME : VTAB 5: HTAB
    1
1825  CALL 2180,255,0,1,1: PRINT
    "      ****  ****    *   *
    *  ***"
1830  CALL 2180,255,0,2,1: PRINT
    "      B   B B   B  B B  B
    B B   B"
1835  CALL 2180,255,0,3,1: PRINT
    "      R   R R   R R   R R
    R R   R"
1840  CALL 2180,255,0,4,1: PRINT
    "      AAAA  AAAA  AAAAA A
    A A   A"
1845  CALL 2180,255,0,5,1: PRINT
    "      V   V V V   V   V V
    V V   V"
1850  CALL 2180,255,0,6,1: PRINT
    "      O   O O O O   O O O
      O   O"
1855  CALL 2180,255,0,7,1: PRINT
    "      ****  *   * *   *   *
       *** "
1860 SC = SC + 5000: VTAB 17: HTAB
    1: PRINT "VOUS AVEZ REUSSI A
     SAUVE VELA ET TOUTE  LA GAL
    AXIE DU LOSANGE DES ENVAHISS
    EURS  ROBOTS. AU COURS DE VO
    TRE LONG PERIPLE, VOUS AVEZ
    MARQUE "SC" POINTS. CE QUI
     EST FORT REMARQUABLE."
1865  GOTO 1875
1870  VTAB 21: HTAB 1: CALL  - 95
    8: PRINT "VOTRE SCORE FINAL
    EST "SC" POINTS."
1875  VTAB 23: HTAB 1: PRINT "VOU
    LEZ-VOUS REFAIRE UNE PARTIE
    (O/N) ?";
1880  GET A$: IF A$ <  > "O" AND
    A$ <  > "N" THEN 1880
1885  IF A$ = "N" THEN  GR : HGR
    : TEXT : HOME : END
1890  CLEAR : HOME : GOTO 85
1895  END
1900 :
1905 :
1910  REM **********************
1915  REM *                    *
1920  REM *       LASER        *
1925  REM *                    *
1930  REM **********************
1935 :
1940 :
1945 EW = 0
1950  VTAB 21: HTAB 1: CALL  - 95
    8: PRINT "DIRECTION DU TIR (
    N/S/E/W) : ";
1955  POKE  - 16368,0: GET A$: IF
    A$ <  > "E" AND A$ <  > "W" AND
    A$ <  > "N" AND A$ <  > "S" THEN
    1955
1960  PRINT A$;
1965 :
1970  REM VERIFICATION
1975 :
1980  IF (A$ = "N" AND Y = 4) OR
    (A$ = "E" AND X = 34) OR (A$
     = "S" AND Y = 34) OR (A$ =
    "W" AND X = 4) THEN  PRINT  CHR$
    (7);: GOTO 1950
1985  IF (A$ = "N" AND ER < Y - 4
    ) OR (A$ = "S" AND ER < 34 -
    Y) OR (A$ = "E" AND ER < 34 -
    X) OR (A$ = "W" AND ER < X -
    4) THEN 2270
1990  IF A$ = "N" THEN PE = Y - 4
    :MX = 0:MY =  - 1:M = 69:N =
    39:AR = 4: GOTO 2010
1995  IF A$ = "S" THEN PE = 34 -
    Y:MX = 0:MY = 1:M = 208:N =
    118:AR = 34: GOTO 2010
2000  IF A$ = "E" THEN PE = 34 -
    X:MX = 1:MY = 0:M = 208:N =
    39:AR = 34: GOTO 2010
2005 PE = X - 4:MX =  - 1:MY = 0:
    M = 69:N = 118:AR = 4
2010  VTAB 23: HTAB 6: PRINT "**
    LASER VERROUILLE **"
2015 :
2020  REM TIR
2025 :
2030  VTAB 24: HTAB 35: FLASH : PRINT
    " TIR";: GET C$: NORMAL : HTAB
    35: PRINT " FEU ";: CALL 218
    0,255,0,1,1
2035 ER = ER - PE:ED = 1: GOSUB 5
    40:I = X:J = Y: IF A$ = "E" OR
    A$ = "W" THEN 2045
2040  FOR J = Y + MY TO AR - MY STEP
    MY: GOTO 2050
2045  FOR I = X + MX TO AR - MX STEP
    MX
2050  IF  ABS (I - X) > 3 OR  ABS
    (J - Y) > 3 THEN 2115
2055  IF  SCRN( I,J) = 4 THEN  PRINT
     CHR$ (7); CHR$ (7);: VTAB 2
    3: HTAB 5: CALL  - 958: PRINT
    "VOUS AVEZ TIRE SUR UN BLOCK
    HAUS": FOR K = 1 TO 2000: NEXT
    K: COLOR= 0: PLOT AI,AJ: POKE
     - 16298,0: GOSUB 550: GOTO
    315
2060  IF  SCRN( I,J) = 10 THEN SC
     = SC + 10: HCOLOR= 0: GOSUB
    2195: HCOLOR= 3: GOTO 2070: REM
    TIR SUR UN ROBOT
2065  IF  SCRN( I,J) =  FN HC(X) THEN
     GOSUB 2155: REM TIR SUR UN
    OBSTACLE
2070  IF A$ = "N" OR A$ = "S" THEN
    G =  ABS (J - Y): GOTO 2095
2075 :
2080  REM TIR HGR 3D
2085 :
2090 G =  ABS (I - X)
2095  IF G = 1 THEN  HPLOT M + 9,
    N TO M - 9,N: HPLOT M,N + 9 TO
    M,N - 9: GOTO 2110
2100  IF G = 2 THEN  HCOLOR= 0: HPLOT
    M + 9,N TO M - 9,N: HPLOT M,
    N + 9 TO M,N - 9: HCOLOR= 3:
     HPLOT M + 5,N TO M - 5,N: HPLOT
    M,N + 5 TO M,N - 5: GOTO 211
    0
2105  HCOLOR= 0: HPLOT M + 5,N TO
    M - 5,N: HPLOT M,N + 5 TO M,
    N - 5: HCOLOR= 3: HPLOT M +
    1,N TO M - 1,N: HPLOT M,N +
    1 TO M,N - 1
2110  GOTO 2135
2115  IF EW = 0 THEN EW = 1: POKE
     - 16298,0
2120  IF  SCRN( I,J) = 4 THEN 205
    5
2125  IF  SCRN( I,J) = 10 THEN SC
     = SC + 10:ED = 1: GOSUB 219
    5: GOTO 2135
2130  COLOR= 0: PLOT AI,AJ: COLOR=
    13: PLOT I,J:AI = I:AJ = J
2135  IF A$ = "E" OR A$ = "W" THEN
     NEXT I: GOTO 2145
2140  NEXT J
2145  POKE  - 16298,0: COLOR= 0: PLOT
    AI,AJ:AI = 0:AJ = 0: GOSUB 5
    50: GOTO 315
2150 :
2155  REM DETRUIRE L'OBSTACLE
2160 :
2165  FOR L = 1 TO 3:R(L) = 0:S(L
    ) = 0:F(L) = 0:G(L) = 0:D(L)
     = 0: NEXT L
2170  HCOLOR= 0: IF A$ = "N" OR A
    $ = "S" THEN F( ABS (J - Y))
     = 1: GOTO 2180
2175 F( ABS (X - I)) = 1
2180  GOSUB 1065: COLOR= 0: PLOT
    I,J: HCOLOR= 3
2185  IF F(1) = 1 THEN  HPLOT M -
    69,N - 39 TO M - 69,N + 40
2190  RETURN
2195 :
2200  REM REPOUSSER ROBOT
2205 :
2210  FOR K = 1 TO 5: IF A(K) = I
     AND B(K) = J THEN  GOSUB 22
    30
2215  NEXT K: IF ED = 1 THEN ED =
    0: RETURN
2220  IF A$ = "E" OR A$ = "W" THEN
     DRAW (5 -  ABS (I - X)) AT
    M,N: RETURN
2225  IF A$ = "N" OR A$ = "S" THEN
     DRAW (5 -  ABS (J - Y)) AT
    M,N: RETURN
2230  COLOR= 0: PLOT A(K),B(K)
2235  IF A$ = "E" OR A$ = "W" THEN
    A(K) = AR:B(K) = Y
2240  IF A$ = "N" OR A$ = "S" THEN
    A(K) = X:B(K) = AR
2245  COLOR= 10: PLOT A(K),B(K): RETURN
2250 :
2255 :
2260  REM ** MANQUE D'ENERGIE **
2265 :
2270 :
2275  CALL 2180,127,0,1,2
2280  VTAB 23: HTAB 10: PRINT "**
     ENERGIE INSUFFISANTE **": FOR
    I = 1 TO 2000: NEXT I
2285 EG = 1: GOSUB 560: GOTO 360
2290 :
2295 :
2300  REM **********************
2305  REM *                    *
2310  REM *   INITIALISATION   *
2315  REM *                    *
2320  REM **********************
2325 :
2330 :
2335  RESTORE
2340  READ A,B: IF A <  > 0 OR B <
     > 0 THEN 2340
2345  FOR K = 2048 TO 2120: READ
    A: POKE K,A: NEXT K
2350  FOR K = 2128 TO 2176: READ
    A: POKE K,A: NEXT K
2355  FOR K = 2180 TO 2214: READ
    A: POKE K,A: NEXT K
2360  FOR I = 2560 TO 2815: POKE
    I,I - 2560: NEXT I
2365  FOR I = 2816 TO 2896: POKE
    I,2896 - I: NEXT I: FOR I =
    2897 TO 3071: POKE I,I - 289
    6: NEXT I
2370  FOR I = 3072 TO 3327 STEP 2
    : POKE I,16: POKE I + 1,176:
     NEXT I
2375  FOR J = 4864 TO 4873: READ
    A: POKE J,A: NEXT J:K = 4874
2380  READ A,B: IF B = 0 THEN  HOME
    : RESTORE :X =  FRE (0): RETURN
2385  FOR I = 0 TO B - 1: POKE K +
    I,A: NEXT I:K = K + B: GOTO
    2380
2390  DATA  174,0,26,142,2,26,174
    ,2,26,202,240,38,142,2,26,17
    3,3,26,141,4,26,172,5,26,190
    ,0,9,142,79,8,238,5,26,173,4
    8,192,202,208,253,206,4,26,2
    40,218,174,79,8,76,33,8,162,
    0,142,4,26,142,5,26,173,6,26
    ,205,1,26
2395  DATA  240,6,238,6,26,76,0,8
    ,96
2400  DATA  172,129,8,32,245,230,
    224,1,240,9,224,2,240,15,224
    ,3,240,21,96,185,0,10,153,0,
    9,136,208,247,96,185,0,11,15
    3,0,9,136,208,247,96,185,0,1
    2,153,0,9,136,208,247,96
2405  DATA 32,245,230,142,0,26,32
    ,245,230,142,1,26,32,245,230
    ,142,3,26,32,80,8,162,0,142,
    4,26,142,5,26,142,6,26,76,0,
    8
2410  DATA 4,0,10,0,107,0,135,0,2
    25,0,36,5,164,1,54,11,36,2,2
    28,1,33,1,36,1,228,1,63,6,45
    ,13,216,1,219,2,27,1,32,1,36
    ,2,44,1,45,1,245,1,155,1,42,
    1
2415  DATA 173,1,18,1,63,2,223,1,
    219,1,36,3,151,1,18,1,28,3,5
    2,1,54,2,182,1,18,1,54,3,12,
    2,172,1,114,1,36,3,77,1,73,1
    ,41,1,117,1,222,1,195,1,118,
    1,173,1,112,1,246,1,63,1,28,
    1,4,1,0,1,44,1,54,1,63,2,87,
    1,54,1,118,1,49,1,54,1,77,1
2420  DATA 36,2,63,1,39,1,36,1,53
    ,1,46,1,36,1,53,1
2425  DATA 46,1,24,1,8,1,56,1,45,
    1,54,2,6,1,0,1,55,1,45,1,36,
    1,63,1,36,1,53,1,37,1,53,1,5
    4,2,63,4,55,1,54,3,46,1,36,3
    ,44,1,45,1,54,8,37,1,36,3,44
    ,1,45,2,54,4,37,1,36,4,63,3,
    36,3,44,1,54,3
2430  DATA 37,1,36,2,44,1,54,3,37
    ,1,36,3,53,1,54,3,37,1,36,3,
    45,2,54,4,39,1,36,3,63,1,7,1
    ,0,1,56,1,39,1,36,2,44,1,54,
    3,37,1,36,2,44,1,54,3,37,1,3
    6,2,44,1,54,3,62,1,63,1,191,
    1,63,5,55,1,54,8
2435  DATA 46,1,36,7,44,1,54,7,11
    8,1,73,1,36,8,60,1,63,2,44,1
    ,45,4,37,1,45,8,54,9,39,1,36
    ,8,63,7
2440  DATA 255,1,219,1,82,1,45,7,
    60,1,63,7,47,1,45,9,53,1,54,
    7,222,1,27,1,36,7,63,7,54,8,
    55,1
2445  DATA 54,6,37,1,36,5,44,1,54
    ,6,36,14,45,6,62,1,63,5,54,6
    ,46,1,36,6,45,5,62,1
2450  DATA 63,4,54,5,46,1,36,5,45
    ,4,62,1,63,3,54,4,46,1,36,4,
    45,3,62,1,63,2,54,3,46,1,36,
    3,45,2,62,1,63,1,54,2,46,1,3
    6,2,53,1,54,8,46,1,36,9,53,1
    ,54,8,38,1,0,1,0,0
```

■

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

LES AVENTURES ETHYLOLUDIQUES DE MICHE ET MICHA.

Bozo's night out .de Task Set

sur COMMODORE 64

-"Eh, Miche, encore une p'tite pinte? dit Micha.
-C'était pas la peine de rajouter "dit Micha" après la phrase, puisqu'on est que deux et que c'est à moi que tu t'adresses. C'était forcément toi qui parlais.
-T'en as plus besoin, laisse-moi ta chope.
-Ca y est, t'en as renversé la moitié à côté. C'est malin!
-Bon, y'a bobonne qui doit attendre, on rentre. Hips!.
-OK, Passe devant.
-J'passe par l'jardin, y'a trop d'populo sur c'trottoir.
-OK"

Par le jardin. Ouais, moi j'préfère le bon béton, solide sous les pieds. Enfin, quand y'a pas ces trappes qui...zut! j'ai encore failli me faire avoir! C'est chaque soir la même chose...Et tous ces flics qui m'suivent avec des regards sournois...j'vais attendre Micha ici.

-"Dis donc,Miche, faut qu'j'te dise quèque chose...
-Kesta? T'es tout blanc!
-Ben, j'ai croisé des drôles de choses, dans l'jardin...
-Continue, c'est à toi de faire le monologue, maintenant.
-Ben, vas-y voir si tu m'crois pas!"

Miche passe par la porte du parc, et en ressort moins de sept secondes plus tard, livide et tremblant.

-"Alors, Superman, on a les foies? Hic!
-Dis donc, les éléphants roses, çà peut faire plus de dix mètres de haut?
-Fais gaffe à la mémé! Elle a le parapluie agressif. Elle a ben qu'çà, d'ailleurs! Ooaahhhh! Vise les nichons, hé! J'irais ben y voir de plus près!.
-Ta phrase est mal construite, car l'on a l'impression que c'est les nichons dont à propos de la mémé desquelles... Trop bu, moi.
-Tiens, on est devant ta porte, j'rentre prendre un verre.
-On va pas rentrer tout de suite, y'a un autre pub juste à côté. Avec de la Stout!
-Non, on y r'tourne plutôt d'main soir. Eh fais gaffe, le flic va te choper! C'est dur, de finir la nuit en taule!
-Et attention les réveils gueule de bois et pain pas cuit dans la bouche. Cà dégrise!
-Parle pas de malheur. Allez, à demain, on s'en f'ra cinq de plus.
-Dis donc, j'ai beau être beurré, j'ai l'impression qu'on a pas bien explicationné l'intérêt du jeu.
-Sûr, j'paye une tournée à c'ui qu'a compris qu'y faut être le plus bourré possible...
-Sans parler qu'y faut retrouver son plumard sans se viander sur les pauvres passants, qui feraient mieux de boire un p'tit coup, çà les dérideraient. Surtout les keufs.

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS pour TI99/4A: jeux et programmes pour l'ordinateur familial Texas instruments Tomes 1 et 2 + le basic par soi-même + TI INVADERS + MUNCHMAN + FOOTBALL + POKER + CHISHOLM TRAIL + ECHECS + JEUX VIDEO 1 + NUMBER MAGIC : le tout 1955 F. Régis ESCALONA 3 Bd Eugène Delacroix 65000 TARBES. Tel: (62) 93 62 59.

DONNE COURS d'initiation au Basic sur micro-ordinateur pour débutants sans connaissance informatique, (adolescents de préférence): 35F de l'heure. Nombreuses connaissances gestion, jeux, graphiques...assurées. Tel: (93)63 58 21 (20H et soirée). Possibilité de CREATION d'un club informatique Alpes maritimes VALLAURIS (proche CANNES et ANTIBES).

VENDS TI99/4A + cables et magnéto K7 + PARSEC + THE ATTACK + manettes + modulateur SECAM NB + nombreux programmes sur K7 + 4 livres de programmation + Basic Etendu: le tout pour 2850 F (avec possibilité de vente au détail). J.M. POIRAUDEAU 16 rue Charlie Chaplin 21000 DIJON Tel: (80)30 97 07 (après 18 H 30).

VENDS ORIC 1 48K (janv.84) + alimentation + peritel + alimentation peritel + manuel en français + K7 de démo le tout en bon état: 1800 F. Tel: (40)65 72 82.

VENDS TI99/4A (12/83) sous garantie état neuf +cordon K7 + joysticks + modules Echecs et Munch Man + 12 livres + 10 K7 (valeurs 3000 F.) vendu 2000 F. RAPPENEAU C. 107 avenue du 8 Mai 45, COULANGES LES NEVERS 58640 VARENNES VAUZELLES Tel: (86)59 59 19.

VENDS console Jeux Mattel + 9 K7 . Bon état sous garantie. (valeurs 4500 F.) vendu 2200 F. Demander ERIK au (92) 34 00 36.

VENDS ZX 81 16K (février 84) + 2 K7 (Panic, Scramble) un livre (50 programmes) 10 HEBDOGICIEL + 5 autres revues informatiques 950 F ou 700 F sans extension. Charles ZOUAIN Cité py bat 8 Montalivet 13012 MARSEILLE.

VENDS console TI99/4A, très peu servi + TV NB portable + modulateur PAL neuf. (valeur 2790) vendu 1800 F. + K7 "Jeux rétro 1" comprenant anagramme, biorythmes, morpion (entre autres): 70 F. VENDS module ADVENTURE + K7 jeux le tout sous emballage d'origine et notice pour chaque jeu: 600 F. Livres de programmes variés 50 à 80 F., ou le tout pour 2300 F. Jean David BICKEL 57510 SARREGUEMINES (MOSELLE) Tel: (8)709 41 63 le soir.

VENDS CANON X07 + imprimante X710 + carte 4K XM100 + cable K7 + adaptateur secteur + manuels + 2 livres + programmes Logistick: Banque, Fichier, Graphe, Jeux. le tout sous garantie et avec emballages. Prix 3500 F. Alain MEYER 45 rue Claude Bernard 75005 PARIS.

ACHETE ou ECHANGE pour TI99/4A module Echec. ACHETE synthétiseur de voix. Pascal SEMAILLE rue du septentrion 1400 NIVELLES BRABANT BELGIQUE.

VENDS TO7 (12/82) + cartouche Basic + magnéto + K7 du jeu ANTONIUM + nombreux programmes de 3000 à 3500 F. Eric ROUBERT 52 rue Victor Hugo SUCY EN BRIE 94370. Tel: 590 28 71.

VENDS pour SPECTRUM : synthétiseur vocal VTR. (valeur 470 F) vendu 350 F. Alban BIAIS 27 avenue de la Sénatorerie 23000 GUERET. Tel: (55)52 57 57.

VENDS pour ORIC 1/ATMOS programmes du commerce dans boitiers d'origine: Mission DELTA, Catégoric, The ultra: 40 F. et Ghostman: 70 F. ou les 4 : 160 F. Patrick VIGOUROUX Tel:(56)48 25 08.

VENDS CASIO PB 700 neuf : 1200 F. G. BRIAND 4 rue J. Lemaitre 45000 ORLEANS Tel: (38) 53 48 95 (après 18H).

VENDS TI99/4A + Cordon magnéto + manettes + modules Parsec Bugertime + Aventures 3 K7 sans module + livre "Jeux et programmes" tome 1: 1900 F. C. DOMINICY 68 avenue Philippotteaux 08200 SEDAN Tel: (24) 29 66 32.

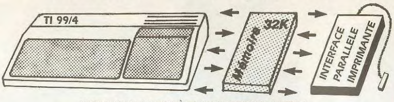
VENDS TI99/4A (10/83) + 32K + manettes jeux + Aide programmation + basic par soi même + Gestion Privée + Parsec + Blasto + Football + K7 Compatible + cordon + 1 livre "102 programmes" (Valeurs 5700 F.) Vendu 4500 F. Monsieur D'ARPA Tel: 829 65 78 (après 19H).

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoîte PICAUD
Maquette :
Christine MAHÉ
Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE
Éditeur :
SHIFT ÉDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS
Publicité au journal.
Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.
Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

DISPONIBLE: EXTENDED BASIC USA
AVEC MANUEL FRANÇAIS 900 F



INTERFACE PARALLÈLE IMPRIMANTE 1.090 F
BRANCHEMENT IMMÉDIAT EXTENSION 32 K 1.340 F

TEXAS INSTRUMENTS

ACCESSOIRES TI 99/4	PRIX TTC	
Modulateur SECAM France	500,00	☐
Câble liaison magnéto-cassettes	100,00	☐
Paire manettes jeux	210,00	☐
Magnéto-cassettes compatible T.I. avec compteur + câble magnéto compris	370,00	☐
Imprimante GP5OA papier thermique	1.305,00	☐
EPSON RX 80	3.440,00	☐
Imprimante Seikoscha GP 500	2.500,00	☐
Interface parallèle extérieure pour TI/99	1.090,00	☐
PROGRAMMATION		
Extended basic U.S.A. Manuel français	900,00	☐
Mémoire extrension 32 K extérieure	1.340,00	☐
TI LOGO II	·895,00	☐
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-Substraction I	147,00	☐
Addition-Substraction II	147,00	☐
Addition-Canon	147,00	☐
Division-démolition	147,00	☐
Early Reading	147,00	☐
Meteor multiplication	147,00	☐
Multiplication I	147,00	☐
MODULES LOISIRS		
Connect four	147,00	☐
Munch Man	250,00	☐

Othello	206,00	☐	Ti-invaders	206,00	☐
The attack	147,00	☐	Jeux vidéo II	147,00	☐
Jeux Rétro II	147,00	☐	Jeux Rétro I	147,00	☐
NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS					
Retour pirate	250,00	☐	Hopper	250,00	☐
Demon attack	250,00	☐	Satar treck	250,00	☐
Mash	250,00	☐	Jaw breaker	250,00	☐
Burger time	250,00	☐	Treasure Island	250,00	☐

LUNAR LANDER 2
LA REGLE A CALCUL TEL. : 325.68.88

Microsurgeon	250,00	☐
Moonsweeper	250,00	☐
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	☐
HEBDOGICIELS SOFTAWARE		
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 :		
Rotor Raiders	390,00	☐
Princess and frog	390,00	☐

MODULES FUNWARE :					
Rabbit trail	285,00	☐	Driving Demon	285,00	☐
Ambulance	285,00	☐	Saint Nick	285,00	☐
Hen House	285,00	☐			
MODULES ATARI :					
Pac man	350,00	☐	Jungle hunt	350,00	☐
Moon Patrol	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

	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 Océanic	2.725,00	☐
Modulateur SECAM	500,00	☐
Logiciels sur Cartouches		
Gemini	295,00	☐
Motus	295,00	☐
Tridi 444	374,00	☐
Trap	320,00	☐
Pictor	494,00	☐
Mélodia	494,00	☐
Mélimélot	374,00	☐
Logiciels sur Cassettes		
Carotte malicieuse	175,00	☐
Dialogue avec une sauterelle	125,00	☐
Mots croisés vol. 1 et 2	194,00	☐
Mots en fleurs	194,00	☐
Signes dans l'espace	175,00	☐
La ronde des chiffres	124,00	☐
La ronde des formes	149,00	☐
Carte de France	144,00	☐
Clé des chants	180,00	☐
Multiplication Casse-tête	194,00	☐
Lire vite et bien	175,00	☐
Labyrinthe survie	194,00	☐
Yam Pocker Solitaire	180,00	☐
Un mot pour le compte	180,00	☐
Backgammon	180,00	☐
Cocktail vol. 1 à 3	94,00	☐

Demandez la liste des logiciels communs TO7-70 Mo 5

Deux plus :
Pour votre Ti 99/4 A une extension mémoire 32 K Ram extérieure.
Vous allez ainsi, avec 48 K, réaliser des programmes plus performants.
Un interface parallèle type centronics vous permet de connecter des imprimantes comme Epson ou Seikoscha.

BON DE COMMANDE
TARIFS SEPTEMBRE 1984

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
.... *Tél.* : ....
Code Postal ....
Ville ....

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

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

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064F/1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.