

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

PARLEZ-MOI FRANÇAIS!



NOUVEAUTES POUR APPLE II+, IIe et IIc.

Les jeux sur APPLE sont innombrables, plusieurs dizaines de milliers à en croire les gens chez APPLE. Pourtant, les logiciels de jeux en français pour ce vénérable ordinateur ne se comptent pas par milliers, loin s'en faut. A part quelques titres comme le Choc des multinationales, le Temple d'Asphai, Sorcellerie ou encore des programmes de feu "ciel bleu", qui sont soit des programmes canadiens, soit des traductions de programmes en anglais, il n'existait qu'un seul logiciel à notre connaissance fait entièrement par un français : Le Vampire Fou. Ecrit entièrement en basic par Jean Louis LE BRETON, ce jeu n'avait d'ailleurs rien de génial: lenteur du programme, graphisme bâclé, intérêt du scénario médiocre. Pour sa décharge, il faut savoir que Jean Louis LE BRETON avait écrit ce programme en un mois, et que ses connaissances en informatique étaient des plus sommaires. Aujourd'hui, Jean Louis LE BRETON revient, associé à des informaticiens professionnels, il a mis plus d'un an à créer ses nouveaux logiciels, tout en langage machine avec un graphisme soigné et avec même des progrès importants sur la programmation par rapport aux américains: par exemple, une vitesse de chargement exceptionnelle, des écrans graphiques qui défilent à toute allure et une analyse de syntaxe qui vous permet de dialoguer avec votre ordinateur en français et avec de vraies phrases. APPLE France lui a même demandé de faire des cours de programmation! tous ces détails techniques sont bien gentils, mais le contenu des jeux, les scénarios, c'est comment? Et bien c'est S-U-P-E-R, rien à voir avec les jeux d'arcades ou jeux d'aventures américains, de l'humour, de l'aventure, de la folie, de la BD informatique! **PARANOIAK**: Ou comment ne pas friser la folie galopante quand les problèmes les plus noirs vous submergent comme une tonne d'ordures? Jugez plutôt de ce qu'on vous a collé sur les épaules: complexe d'infériorité, complexe d'Oedipe, persécution, superstition, timi-

Suite page 6

PAS DE DÉS PIPÉS POUR PIPON.

Il a joué et gagné le concours mensuel: 10.000 balles, 1 briquette, 1 baton et en plus c'est la deuxième fois qu'il gagne! Ne sont-ils vraiment pas pipés les dés de PIPON?

EDITO

Voilà la suite des réponses aux questionnaires que vous nous avez renvoyés pendant les vacances, vous allez savoir tout ce que vous avez voulu savoir sur l'Hebdo sans jamais avoir osé le demander. Vous êtes toujours 60.000 à nous lire chaque semaine et 89,9 % continueront à nous lire. La semaine dernière vous avez vu les pourcentages d'utilisation de vos ordinateurs et les revues que vous lisez le plus en dehors de l'Hebdo. Cette semaine vous saurez que 22 % d'entre vous tapent les programmes chaque semaine, 49 % tapent régulièrement et 29 % de fainéants les gardent pour les taper plus tard! 90 % tapent les programmes concernant leur ordinateur, 55 % les améliorent, 26 % adaptent les programmes d'autres machines et 29 % de fainéants les tapent tels quels (est-ce les mêmes que tout à l'heure?). Le niveau général des lecteurs vous intéresse? Sachez alors que 25 % seulement sont des débutants, les autres sont des amateurs initiés ou éclairés et 3 % sont des professionnels qui, après leur journée de travail sur un ordinateur, rentrent chez eux pour taper sur un ordinateur! Vous connaissez presque tous le basic et 57 % le connaissent à fond. 25 % seulement maîtrisent l'assembleur, 7 % le Pascal et 5 % le Forth. Le Logo ne recrute que 11 % des suffrages et le Fortran, le Cobol et le LSE sont dans les choux. Vous travaillez à 96 % sur du matériel qui vous appartient, 3 % de petits malins se sont fait prêter le matériel qu'ils utilisent et 5 % d'encore plus malins tapent les programmes de l'Hebdo pendant leur boulot, merci Patron! La semaine prochaine nous parlerons

Suite page 6

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE
CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 .
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.**

CROSSY

Vous êtes aux commandes d'une moto révolutionnaire à énergie atomique nommée Crossy. Seulement, celle-ci n'est pas au point et vous devez la ramener à une base secrète pour lui faire subir des réparations. La particularité de cette nouvelle moto est de pouvoir sauter les obstacles si elle possède assez d'énergie.

Philippe TELOUK

Règle du jeu: La base se situe à 100 points et vous devrez l'atteindre sans vous "crasher". Vous disposez au départ de 15 unités d'énergie qui:

- Si vous sautez un obstacle → - 7 unités.
- Si vous passez à côté → + 3 unités.
- Veillez toujours à avoir une réserve de 7 unités d'énergie, au cas où à la position suivante vous seriez obligé de sauter l'obstacle.
- Si vous sautez l'obstacle vous gagnez 3 points, si vous passez à côté vous gagnez 1 point.
- Vous devez donc choisir entre perdre 7 unités d'énergie et gagner 3 points, ou gagner 3 unités d'énergie et ne gagner qu'1 point.
- Pour vous déplacer, vous avez les positions 1, 2, 3, s'il n'y a pas d'obstacle ou 15, 25 et 35 si vous voulez sauter l'obstacle.
- Mode d'emploi:
- Faire Xey "CROSSY" → Affichage: nombre:
- Mettre un chiffre entre 0 et 1, ceux-ci étant exclus.
- Au bip sonore aigu, vous devez jouer une des positions suivantes: 1, 2, 3, 15, 25, 35.
- Au bip sonore grave, vous ne pouvez plus rien changer, car la machine repart toute seule, sans faire R/S.
- A gauche de l'affichage, vous avez votre score et à droite le nombre d'unités d'énergie restantes.
- Vous ne pouvez pas sauter, s'il n'y a pas de barrière.
- Si vous vous trompez de position, la machine affiche "Crash votre score est: X points". Les points sont comptés grâce à un système

de Bonus qui vous donne un demi point en plus par unité restante, donc, si vous cassez avec 11 points et 8 unités d'énergie, vous avez donc 15 points, c'est à dire $11 + 8/2 = 15$.

- Puis, elle vous demande si vous voulez rejouer: Ecrire: OUI sur la machine directement car elle est en code ALPHA.

Ecrire: NON directement également.

- Si vous arrivez à 100 points en comptant le bonus ou si vous le dépassez la machine affiche: "Bravo vous avez atteint la base avec: X points". Puis voir paragraphe ci-dessus.

- Pour pouvoir sauter, il faut toujours avoir un minimum de 8 unités d'énergie, si ce n'est pas le cas et que vous êtes obligé de sauter (II - II), cela ne vous sera pas pardonné et vous vous "crasherez".

- Vous ne pouvez jouer qu'à partir du Bip sonore aigu, car c'est à ce Bip, que les positions changent à l'affichage et que vous devez tout analyser en une seconde environ c'est à dire: voir les positions possibles, ou voir si vous avez intérêt à sauter ou à passer à côté d'un obstacle, avant que le Bip grave ne retentisse.



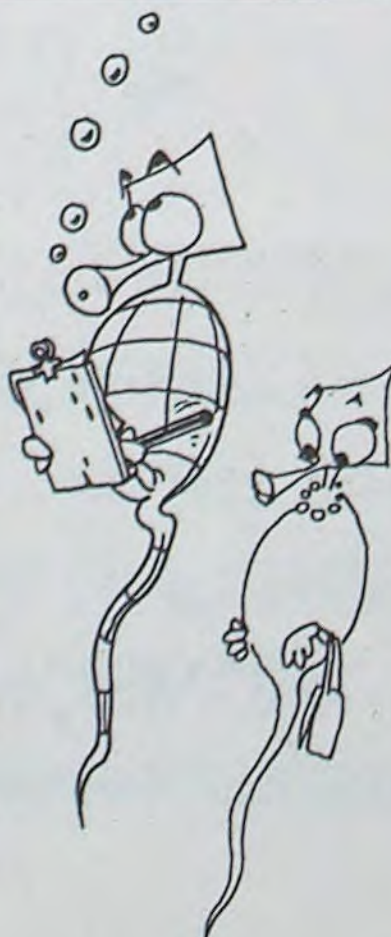
09:15 E1.04	52+LBL 03	104 ARCL 09	156 STO 02	208 STO 02	260 STO 00	312 RTN			
01+LBL "CROSSY"	53 CLA	105 AVIEW	157 ARCL 10	209 25	261 2	313+LBL 22			
02 CLRG	54 1	106 CLX	158 "I II -I "	210 STO 01	262 STO 01	314 CLA			
03 "NOMBRE : "	55 STO 00	107 RTN	159 ARCL 09	211 ARCL 10	263 35	315 15			
04 PROMPT	56 25	108+LBL 07	160 AVIEW	212 "I II-II "	264 STO 02	316 STO 00			
05 STO 03	57 STO 01	109 CLA	161 CLX	213 ARCL 09	265 ARCL 10	317 25			
06 FIX 2	58 3	110 1	162 RTN	214 AVIEW	266 "I I -I "	318 STO 01			
07 15	59 STO 02	111 STO 00	163+LBL 11	215 CLX	267 ARCL 09	319 0			
08 STO 09	60 ARCL 10	112 0	164 CLA	216 RTN	268 AVIEW	320 STO 02			
09 XEQ 30	61 "I I -I "	113 STO 01	165 0	217+LBL 15	269 CLX	321 ARCL 10			
10+LBL 00	62 ARCL 09	114 35	166 STO 00	218 CLA	270 RTN	322 "I I-II "			
11 CLA	63 AVIEW	115 STO 02	167 2	219 0	271+LBL 19	323 ARCL 09			
12 1	64 CLX	116 ARCL 10	168 STO 01	220 STO 00	272 CLA	324 AVIEW			
13 STO 00	65 RTN	117 "I I I-I "	169 STO 02	221 STO 01	273 15	325 CLX			
14 2	66+LBL 04	118 ARCL 09	170 ARCL 10	222 3	274 STO 00	326 RTN			
15 STO 01	67 CLA	119 AVIEW	171 "I II II "	223 STO 02	275 2	327+LBL 23			
16 3	68 1	120 CLX	172 ARCL 09	224 ARCL 10	276 STO 01	328 CLA			
17 STO 02	69 STO 00	121 RTN	173 AVIEW	225 "I III I "	277 0	329 15			
18 ARCL 10	70 25	122+LBL 08	174 CLX	226 ARCL 09	278 STO 02	330 STO 00			
19 "I I I "	71 STO 01	123 CLA	175 RTN	227 AVIEW	279 ARCL 10	331 0			
20 ARCL 09	72 35	124 1	176+LBL 12	228 CLX	280 "I I-II "	332 STO 01			
21 AVIEW	73 STO 02	125 STO 00	177 CLA	229 RTN	281 ARCL 09	333 3			
22 CLX	74 ARCL 10	126 0	178 0	230+LBL 16	282 AVIEW	334 STO 02			
23 RTN	75 "I I -I "	127 STO 01	179 STO 00	231 CLA	283 CLX	335 ARCL 10			
24+LBL 01	76 ARCL 09	128 STO 02	180 25	232 0	284 RTN	336 "I I-I I "			
25 CLA	77 AVIEW	129 ARCL 10	181 STO 01	233 STO 00	285+LBL 20	337 ARCL 09			
26 1	78 CLX	130 "I I III "	182 3	234 STO 01	286 CLA	338 AVIEW			
27 STO 00	79 RTN	131 ARCL 09	183 STO 02	235 35	287 15	339 CLX			
28 2	80+LBL 05	132 AVIEW	184 ARCL 10	236 STO 02	288 STO 00	340 RTN			
29 STO 01	81 CLA	133 CLX	185 "I II-I "	237 ARCL 10	289 25	341+LBL 24			
30 35	82 1	134 RTN	186 ARCL 09	238 "I III-I "	290 STO 01	342 CLA			
31 STO 02	83 STO 00	135+LBL 09	187 AVIEW	239 ARCL 09	291 3	343 15			
32 ARCL 10	84 25	136 CLA	188 CLX	240 AVIEW	292 STO 02	344 STO 00			
33 "I I -I "	85 STO 01	137 0	189 RTN	241 CLX	293 ARCL 10	345 0			
34 ARCL 09	86 0	138 STO 00	190+LBL 13	242 RTN	294 "I I-I I "	346 STO 01			
35 AVIEW	87 STO 02	139 2	191 CLA	243+LBL 17	295 ARCL 09	347 35			
36 CLX	88 ARCL 10	140 STO 01	192 0	244 CLA	296 AVIEW	348 STO 02			
37 RTN	89 "I I -II "	141 3	193 STO 00	245 15	297 CLX	349 ARCL 10			
38+LBL 02	90 ARCL 09	142 STO 02	194 25	246 STO 00	298 RTN	350 "I I-I I "			
39 CLA	91 AVIEW	143 ARCL 10	195 STO 01	247 2	299+LBL 21	351 ARCL 09			
40 1	92 CLX	144 "I II I "	196 35	248 STO 01	300 CLA	352 AVIEW			
41 STO 00	93 RTN	145 ARCL 09	197 STO 02	249 3	301 15	353 CLX			
42 2	94+LBL 06	146 AVIEW	198 ARCL 10	250 STO 02	302 STO 00	354 RTN			
43 STO 01	95 CLA	147 CLX	199 "I II-I I "	251 ARCL 10	303 25	355+LBL 25			
44 0	96 1	148 RTN	200 ARCL 09	252 "I I-I I "	304 STO 01	356 CLA			
45 STO 02	97 STO 00	149+LBL 10	201 AVIEW	253 ARCL 09	305 35	357 15			
46 ARCL 10	98 0	150 CLA	202 CLX	254 AVIEW	306 STO 02	358 STO 00			
47 "I I II "	99 STO 01	151 0	203 RTN	255 CLX	307 ARCL 10	359 0			
48 ARCL 09	100 3	152 STO 00	204+LBL 14	256 RTN	308 "I I-I I "	360 STO 01			
49 AVIEW	101 STO 02	153 2	205 CLA	257+LBL 18	309 ARCL 09	361 STO 02			
50 CLX	102 ARCL 10	154 STO 01	206 0	258 CLA	310 AVIEW	362 ARCL 10			
51 RTN	103 "I I I I "	155 35	207 STO 00	259 15	311 CLX	363 "I I-III "			

DEPENSE

Ce programme est particulièrement utile pour savoir en permanence où l'on en est de ses dépenses et de son budget financier. Surtout parce que le PC 1251 est un des seuls véritables Pockets à rentrer dans une poche. On peut aussi l'emmener lors de ses achats en enregistrant ceux-ci au fur et à mesure.

Philippe FOUSSEREAU

Mode d'emploi:
RUN: puis répondre O pour initialiser (première utilisation).
Possibilités:
DEF D: enregistrer les dépenses. A "catégorie" répondre par les premières lettres de catégories désignées. Exemple: TR pour TRANSPORT.
DEF G: enregistrer les gains sur compte chèque ou en liquide.
DEF V: vérifier quelles sont les sommes restantes sur le compte chèque ou en liquide.
DEF S: donner le total des dépenses pour chaque catégorie (avec la part en % du total dépensé).
NB: pour les utilisations RUN n'est plus nécessaire.



PC 1251

```

1:REM *****
2:REM * DEPENSES *
3:REM *****
4:REM (C) P.FOISSEREAU
5:REM 25 AV.DE GAULLE
6:REM 67000 STRASBOURG
7:K$="": INPUT "EFFACE
R MEMOIRE:";K$
8:IF K$="O" THEN CLEAR
9:K$=""
10:DIM N$(9):10: DIM S(
9)
11:N$(1)="NOURRITURE"
12:N$(2)="LOISIRS"
13:N$(3)="DIVERS"
14:N$(4)="TRANSPORTS"
15:N$(5)="HABITS"
16:N$(6)="LECTURES"
17:N$(7)="RAISON"
18:N$(8)="SANTÉ"
19:N$(9)="IMPOTS"
20:END
100:"O" PRINT " ** DE
PENSES **"
105:K$=""
110:INPUT "CATEGORIE:";K$
120:Z=LEN K$: IF Z<2
THEN 110
125:IF Z>5 LET Z=5
130:FOR X=1 TO Z
140:IF LEFT$(K$(X),Z)=
LEFT$(K$(Z)) THEN 17
0
150:NEXT X
160:GOTO 110
170:PRINT N$(X)
175:P=0
180:INPUT "COUT:";P
190:S(X)=S(X)+P
195:K$=""
200:INPUT "(C)CHEQUE / (L
)LIQUIDE:";K$
210:K$=LEFT$(K$,1)
220:IF K$="C" AND K$="L"
L" THEN 200
230:IF K$="L" LET L=L+P
240:IF K$="C" LET C=C+P
250:T=T+P
260:END
400:"G" PRINT " **
GAINS **"
405:K$=""
410:INPUT "(C)CHEQUE / (L
)LIQUIDE:";K$
420:K$=LEFT$(K$,1): IF
K$="C" AND K$="L"
THEN 410
425:P=0
430:INPUT "GAINS:";P
440:IF K$="L" LET L=L+P
450:IF K$="C" LET C=C+P
460:G=0+P
470:END
500:"V" PRINT " * ETAT
FINANCIER *
510:PRINT "CHEQUES:";
INT C; " F"
520:PRINT "LIQUIDE:";
INT L; " F"
530:PRINT "SOIT:"; INT (
C+L); " F"
540:"S" PRINT " ** DEPE
SES TOTALES **"
550:FOR X=1 TO 9
560:PRINT N$(X); " : INT
S(X); " F (": INT (10
0/T*(S(X))) " %"
570:NEXT X
580:PRINT "TOTAL:"; INT
T; " F"
590:PRINT "GAINS TOTAUX:
": INT G; " F"
600:END

```

HP 41.

REUSSITE

Amis joueurs de cartes bonjour!
Voici un programme qui va vous permettre de passer les longues soirées d'hiver sans avoir à mélanger les cartes: votre TI s'en occupe...

J.Marie PASCAL

Le curseur se déplace avec les touches S et D. Vous avez trois tentatives pour réussir. Si vous aboutissez au premier essai, vous gagnez un bonus.
N.B.: Toute tentative de tricherie sera sévèrement sanctionnée...



TI 99/4A

BASIC SIMPLE

```
100 REM PROGRAMME REUSSITE
110 REM AUTEUR : J.M. PASCAL
120 REM 24 RUE F.CHOPIN
130 REM VILLENEUVE-TOLOSANE
140 REM 31270 CUGNAUX
150 CALL CLEAR
160 CALL SCREEN(12)
170 PRINT TAB(10);"REUSSITE":
180 PRINT " L'ORDINATEUR JOUE AVEC UN J
EU DE 32 CARTES. IL DISTRIBU
E 8 CARTES VIS-
190 PRINT "IBLES ET 3 FOIS 8 CARTES NONV
ISIBLES. POUR JOUER V
OUS CHOISISSEZ"
200 PRINT "2 CARTES DE MEME VALEUR.
SI ELLES SO
210 PRINT " -DE MEME COULEUR VOUS MA-R
QUEZ 20 POINTS. -DE COULEU
RS CONTRAIRES"
220 PRINT "VOUS MARQUEZ 10 POINTS.
QUAND VOUS
SORTEZ UNE CA-
230 PRINT "RTE L'ORDINATEUR EN MET UNE A
UTRE A LA MEME PLACE JUSQU'A CONCURRENCE
DE 4 CARTES."
240 PRINT "
250 INPUT "(ENTER) POUR CONTINUER?":RO$
260 CALL CLEAR
270 PRINT "SI VOUS SORT
EZ LES 32 CA-RTES VOUS MARQUEZ LE BONUS
DE 500 POINTS."
280 PRINT "SI LE JEU EST BLOQUE VOUS A
VEZ ENCORE 2 POSSIBILITES POUR REUSSIR
MAIS A CHAQUE "
290 PRINT "TOUR VOUS PRENEZ UN HANDICAPD
E 10 POINTS."
300 PRINT "
310 INPUT "(ENTER) POUR CONTINUER?":PO$
320 CALL CLEAR
330 PRINT " POUR DEPLACER LA FLECHE
UTILISER LES TOUCHES
S,D,X."
340 PRINT " POUR CONFIRMER LE CHOIX
APPUYER
SUR X."
350 PRINT "
360 INPUT "(O/N) POUR CONTINUER":OU$
370 CALL CLEAR
380 CALL SCREEN(13)
390 DIM JEU(32)
400 DIM JU(32)
410 REM DEF COULEURS
420 CALL COLOR(11,16,16)
430 CALL COLOR(12,2,12)
440 CALL COLOR(13,7,16)
450 CALL COLOR(14,2,16)
460 CALL COLOR(15,7,16)
470 CALL COLOR(16,2,16)
480 PRINT " MAINTENANT LAISSEZ-MOI
ATTRE
LES CARTES."
490 PRINT "
500 CALL CHAR(112,"000000000000000000")
510 REM DEF CARTES
520 CALL CHAR(136,"0103070F0F0D0307")
530 CALL CHAR(137,"0080C0E0E060B0C0")
540 CALL CHAR(144,"80C0E0F0F0E0C0B0")
550 CALL CHAR(145,"0103070F0F070301")
560 CALL CHAR(146,"0C1E1F1F0F070301")
570 CALL CHAR(147,"3078F8F8F0C0B000")
580 CALL CHAR(138,"0103030D1F0D0307")
590 CALL CHAR(139,"80C0C0B0F8B0C0E0")
600 CALL CHAR(156,"002669A929260000")
610 CALL CHAR(132,"002669A929260000")
620 CALL CHAR(152,"0010305010100000")
630 CALL CHAR(128,"0010305010100000")
640 CALL CHAR(153,"0038243828240000")
650 CALL CHAR(129,"0038243828240000")
660 CALL CHAR(154,"0038242424380000")
670 CALL CHAR(130,"0038242424380000")
680 CALL CHAR(155,"0044442828100000")
690 CALL CHAR(131,"0044442828100000")
700 CALL CHAR(157,"0018241C04180000")
710 CALL CHAR(133,"0018241C04180000")
720 CALL CHAR(158,"0018241824180000")
730 CALL CHAR(134,"0018241824180000")
740 CALL CHAR(159,"003C040B10200000")
750 CALL CHAR(135,"003C040B10200000")
760 CALL CHAR(120,"04040FBCD0E0F0FB")
```

```
770 REM INITIALISATION PARTIE
780 SCOMAX=0
790 REM DEBUT PARTIE
800 PER=0
810 ESSAI=1
820 TOT=0
830 MINI=32
840 MAXI=32
850 AI=0
860 GOSUB 3270
870 REM INITIALISATION ESSAI
880 FOR U=1 TO 8
890 MA(U)=0
900 NEXT U
910 X=7
920 Y=6
930 X2=28
940 Y2=9
950 TOP=1
960 TOUR=0
970 Y3=9
980 X3=3
990 X1=8
1000 Y1=3
1010 CALL CLEAR
1020 GOSUB 4410
1030 REM MISE EN PLACE 8 CARTES
1040 FOR I=1 TO 8
1050 RESTORE 3420
1060 MD=JU(I)
1070 IF MD=1 THEN 1110
1080 FOR J=1 TO MD-1
1090 READ CH1,CH2,CH3
1100 NEXT J
1110 READ CH1,CH2,CH3
1120 CALL HCHAR(Y,X,CH2)
1130 CALL HCHAR(Y,X+1,CH3)
1140 CALL HCHAR(Y-1,X+1,CH1)
1150 X=X+3
1160 NEXT I
1170 REM DEPLACEMENT CURSEUR
1180 DX=9
1190 DY=11
1200 AS="POUR CONFIRMER LE"
1210 GOSUB 3150
1220 DX=11
1230 DY=12
1240 AS="CHOIX APPUYEZ"
1250 GOSUB 3150
1260 DX=12
1270 DY=13
1280 AS=" SUR X "
1290 GOSUB 3150
1300 DY=19
1310 DX=13
1320 AS="POINTS:"
1330 GOSUB 3150
1340 DX=15
1350 DY=21
1360 AS=STR$(TOT)
1370 GOSUB 3150
1380 DY=24
1390 DX=6
1400 AS="SCORE MAXI:"
1410 GOSUB 3150
1420 DY=24
1430 DX=17
1440 AS=STR$(SCOMAX)
1450 GOSUB 3150
1460 DX=21
1470 DY=21
1480 AS="ESSAIS:"
1490 GOSUB 3150
1500 DX=24
1510 DY=23
1520 AS=STR$(ESSAI)
1530 GOSUB 3150
1540 REM RETOUR
1550 ZZ=0
1560 IF X1<8 THEN 1600
1570 IF X1>29 THEN 1630
1580 CALL HCHAR(3,X1,120)
1590 GOTO 1650
1600 X1=8
1610 CALL HCHAR(3,X1,120)
1620 GOTO 1650
1630 X1=29
1640 CALL HCHAR(3,X1,120)
1650 CALL KEY(0,KEY,STA)
1660 IF STA=0 THEN 1650
1670 IF KEY=68 THEN 1730
1680 IF KEY=88 THEN 1760
```

```
1690 IF KEY=83 THEN 1700
1700 CALL HCHAR(3,X1,32)
1710 X1=X1-3
1720 GOTO 1540
1730 CALL HCHAR(3,X1,32)
1740 X1=X1+3
1750 GOTO 1540
1760 REM CHANGEMENT DE CARTE
1770 IF TOP=1 THEN 1780 ELSE 1880
1780 REM CHOIX 1 CARTE
1790 X1=X1
1800 CALL GCHAR(5,X1,NAL)
1810 CALL GCHAR(6,X1-1,NAL1)
1820 CALL GCHAR(6,X1,NAL2)
1830 CALL HCHAR(Y3,X3,NAL)
1840 CALL HCHAR(Y3,X3+1,NAL1)
1850 CALL HCHAR(Y3,X3+2,NAL2)
1860 TOP=0
1870 GOTO 1540
1880 REM CHOIX 2 CARTE
1890 X2=X1
1900 CALL GCHAR(5,X1,NUL)
1910 CALL GCHAR(6,X1-1,NUL1)
1920 CALL GCHAR(6,X1,NUL2)
1930 CALL HCHAR(Y2,X2,NUL)
1940 CALL HCHAR(Y2,X2+1,NUL1)
1950 CALL HCHAR(Y2,X2+2,NUL2)
1960 TOP=1
1970 REM COMPARAISON DES CARTES
1980 CALL SOUND(200,225,4)
1990 IF NUL=NAL-24 THEN 2310 ELSE 2000
2000 IF NAL=NUL+24 THEN 2310 ELSE 2010
2010 IF NAL=NUL-24 THEN 2310
2020 IF NUL=NAL THEN 2030 ELSE 2040
2030 IF NAL1=NUL1 THEN 2040 ELSE 2310
2040 REM TRICHEUR
2050 CALL HCHAR(21,14,32,5)
2060 TOT=TOT-5
2070 CALL HCHAR(21,14,32,7)
2080 DX=15
2090 DY=21
2100 AS=STR$(TOT)
2110 GOSUB 3150
2120 DY=3
2130 DX=5
2140 AS="VOUS ESSAYEZ DE TRICHER!"
2150 CALL SOUND(400,249,15)
2160 CALL SOUND(400,250,15)
2170 GOSUB 3150
2180 DY=3
2190 DX=5
2200 AS="
2210 GOSUB 3150
2220 CALL HCHAR(5,XX1,NAL)
2230 CALL HCHAR(6,XX1-1,NAL1)
2240 CALL HCHAR(6,XX1,NAL2)
2250 CALL HCHAR(Y3,X3,32,3)
2260 CALL HCHAR(5,XX2,NUL)
2270 CALL HCHAR(6,XX2-1,NUL1)
2280 CALL HCHAR(6,XX2,NUL2)
2290 CALL HCHAR(Y2,X2,32,3)
2300 GOTO 1540
2310 IF X1=8 THEN 2390
2320 IF X1=11 THEN 2450
2330 IF X1=14 THEN 2510
2340 IF X1=17 THEN 2570
2350 IF X1=20 THEN 2630
2360 IF X1=23 THEN 2690
2370 IF X1=26 THEN 2750
2380 IF X1=29 THEN 2810
2390 MA(1)=MA(1)+1
2400 IF MA(1)=4 THEN 3840
2410 X=8
2420 Y=5
2430 GOSUB 3460
2440 GOTO 2860
2450 MA(2)=MA(2)+1
2460 IF MA(2)=4 THEN 3840
2470 X=11
2480 Y=5
2490 GOSUB 3460
2500 GOTO 2860
2510 MA(3)=MA(3)+1
2520 IF MA(3)=4 THEN 3840
2530 X=14
2540 Y=5
2550 GOSUB 3460
2560 GOTO 2860
2570 MA(4)=MA(4)+1
2580 IF MA(4)=4 THEN 3840
2590 X=17
2600 Y=5
```

```
2610 GOSUB 3460
2620 GOTO 2860
2630 MA(5)=MA(5)+1
2640 IF MA(5)=4 THEN 3840
2650 Y=5
2660 X=20
2670 GOSUB 3460
2680 GOTO 2860
2690 MA(6)=MA(6)+1
2700 IF MA(6)=4 THEN 3840
2710 Y=5
2720 X=23
2730 GOSUB 3460
2740 GOTO 2860
2750 MA(7)=MA(7)+1
2760 IF MA(7)=4 THEN 3840
2770 Y=5
2780 X=26
2790 GOSUB 3460
2800 GOTO 2860
2810 MA(8)=MA(8)+1
2820 IF MA(8)=4 THEN 3840
2830 X=29
2840 Y=5
2850 GOSUB 3460
2860 X1=XX1
2870 CALL HCHAR(3,8,32,22)
2880 ZZ=22+1
2890 IF ZZ=1 THEN 2310
2900 Y3=Y3+1
2910 Y2=Y2+1
2920 IF Y2=25 THEN 2940
2930 GOTO 3890
2940 REM GAGNE
2950 DX=15
2960 DY=3
2970 AS="GAGNE!"
2980 GOSUB 3150
2990 CALL SOUND(600,260,2)
3000 CALL SOUND(400,294,2)
3010 CALL SOUND(500,261,2)
3020 CALL SOUND(400,294,2)
3030 TOT=TOT+500
3040 IF TOT<SCOMAX THEN 3100
3050 SCOMAX=TOT
3060 DX=17
3070 DY=24
3080 AS=STR$(SCOMAX)
3090 GOSUB 3150
3100 AS=STR$(TOT)
3110 DY=21
3120 DX=15
3130 GOSUB 3150
3140 GOTO 4290
3150 REM SOUS AFFICHAGE
3160 FOR N=1 TO LEN(AS)
3170 B=SEG$(AS,N,1)
3180 A=ASC(B)
3190 CALL HCHAR(DY,DX,A)
3200 DX=DX+1
3210 IF DX>32 THEN 3240
3220 NEXT N
3230 RETURN
3240 DX=2
3250 DY=DY+1
3260 GOTO 3220
3270 REM SOUS GENERATION ALEATOIRE
3280 AI=0
3290 FOR I=1 TO 100
3300 RANDOMIZE
3310 NU=INT(MAXI*RNA)+1
3320 JEU(I)=NU
3330 IF I=1 THEN 3370
3340 FOR J=0 TO AI
3350 IF JU(J)=JEU(I) THEN 3300
3360 NEXT J
3370 AI=AI+1
3380 JU(I)=NU
3390 IF AI=MINI THEN 3410
3400 NEXT I
3410 RETURN
3420 DATA 152,136,137,153,136,137,154,13
6,137,155,136,137,156,136,137,157,136,13
7,158,136,137,159,136,137
3430 DATA 152,138,139,153,138,139,154,13
8,139,155,138,139,156,138,139,157,138,13
9,158,138,139,159,138,139
3440 DATA 128,145,144,129,145,144,130,14
5,144,131,145,144,132,145,144,133,145,14
4,134,145,144,135,145,144
3450 DATA 128,146,147,129,146,147,130,14
```

ALIENS FX 702 P

Vous êtes un des rares survivants qui reste et les envahisseurs menacent de conquérir la terre. Vous êtes armé de votre FX 702P. A vous de défendre votre vie et votre race, votre tâche ne sera pas facile car les envahisseurs ont des formes différentes et se rapprochent rapidement. A vous d'avoir de bons réflexes pour ne pas vous laisser surprendre par ces êtres immondes.

Olivier HUSTIN



Avant d'entrer le programme, faire SAC pour vider les mémoires statistiques dans lesquelles on introduira le meilleur score car ces mémoires ne sont pas affectées lors d'une instruction VAC. Ensuite, n'utiliser cette instruction que lorsque vous voudrez effacer le meilleur score. Les envahisseurs ont la forme de lettres, chiffres ou autres caractères que possède le FX 702 P, pour les anéantir vous devez appuyer le plus rapidement possible sur le caractère correspondant. Attention aux espaces entre guillemets lors du chargement du programme, ne les oubliez pas! Au début de la partie, vous avez 2 canons, puis un autre à 500 points et ensuite tous les 400 points.

```
LIST
1 VAC :GSB #8:VAC
:GOTO 2:"A L I
E N S SUR CAS
IO FX 702 P"
2 S=0:M=2:L=500:$
="ABCDEFHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ12
34"
3 T=15:I=-1:X=2:H
$=" "
4 Y=INT (RAN#*30+
1):E$=MID(Y,1)
5 Y=INT (RAN#*30+
1):F$=MID(Y,1)
6 Y=INT (RAN#*30+
1):G$=MID(Y,1)
15 PRT :C$="-("
19 B=-1
27 PRT CSR T+1:C$;
28 I=I+1:IF I>1:I=
0:T=T-1:X=X+2:P
RT CSR T+1:C$;"
";
30 B=B+1:IF B=T+1:
PRT CSR B:H$;G$
:F$;E$:GOTO 32
31 GOTO 100
32 D$=KEY:IF D$=E$
THEN 30
33 FOR U=T TO B+3
STEP -1:PRT CSR
U:"- ";NEXT U
34 PRT CSR T+1:"-
";
40 E$=F$:F$=G$:G$=
":IF E$=" " T
HEN 30
45 PRT CSR B+3:" "
:GOTO 7000
48 S=S+X:IF S>L=L=
L+400:M=M+1:GSB
1000
1105 $="*$(M/4+V+E
.98765JP2100RU
EDR"
1110 RET
50 PRT :WAIT 40:PR
T CSR 1:"GAGNE:
";S:"POINTS":GO
TO 4
100 GSB #3:PRT
0
110 M=M-1:IF M=0 TH
EN 3
115 GSB #1
120 S=S+X:WAIT 40:P
RT "SCORE":S;"
POINTS":GSB 900
0
1000 PRT :FOR I=1 TO
6:PRT CSR 5:"*
BRAVO *";
1010 PRT CSR 5:"+ B
RAVO *":NEXT
I:PRT
1100 $="VOUS AVEZ EN
CORE..":GSB 950
0:WAIT 30:PRT C
SR 6:M:" CANONS
"
1105 $="*$(M/4+V+E
.98765JP2100RU
EDR"
1110 RET
7000 FOR Q=1 TO RAN#
*5+1
7001 V=0:Y=INT (RAN#
*30+1)
7002 E$=MID(Y,1):FOR
V=1 TO T
7004 WAIT 0:PRT CSR
V:E$;
7010 A$=KEY:IF A$=E$
:NEXT V:GOTO 10
0
7020 FOR F=T TO 0 ST
EP -1:PRT CSR F
:":NEXT F
7021 PRT CSR T+1:"-
";
7022 PRT CSR 0:" "
:GOTO 2
7040 S=S+(16-Y):NEXT
Q:GOTO 40
9000 IF S>SX:SAC :ST
AT S:$="--SCO
RE BATTU)--." :G
SB 9500:GOTO 90
20
9010 $="--PAS DE SC
ORE--":GSB 950
0
9015 PRT "LE SCORE E
ST DE ...":CSR
5:SX:"POINTS"
9020 $="APPUYEZ SUR
1 TOUCHE":GSB 9
500
9030 L$=KEY:IF L$=" "
THEN 9030
9040 FOR I=10 TO 1 S
TEP -1:WAIT 15:
PRT CSR 8:I:NEX
T I
9050 WAIT 30:PRT CSR
15:"GO !":VAC
:GOTO 2
9500 FOR J=1 TO LEN(
$):PRT MID(J,1)
:FOR I=1 TO 10
:NEXT I:NEXT J
9510 PRT :RET
0
```


4

Voici une très bonne version pour HR+ en Basic III du célèbre jeu du SOLITAIRE. Vous êtes fatigués? Sauvez votre partie jusqu'au lendemain!



Serge LEBEDEL

```

10
15 COLOR 0,1,2,3
20 DATA 14,7,254,254,130,130,130,130,130,130,130,1
30,130,254
30 '*** COORDONNEE DAMIER 33 PIONS
40 DATA 3,4,5,0,3,4,5,0,1,2,3,4,5,6,7,0,1,2,3,4,5,
6,7,0,1,2,3,4,5,6,7,0,3,4,5,0,3,4,5
50 DATA 3,0,3,0,1,2,3,4,5,0,1,2,3,4,5,0,1,2,3,4,5,
0,3,0,3,4,5,0,3,4,5,0,1,2,3,4,5,6,7,0,3,4,5,0,3,
4,5
60 '*** COORDONNEE DAMIER 37 PIONS
70 DATA 3,4,5,0,2,3,4,5,6,0,1,2,3,4,5,6,7,0,1,2,3,
4,5,6,7,0,1,2,3,4,5,6,7,0,2,3,4,5,6,0,3,4,5
80 DATA 3,0,2,3,4,0,1,2,3,4,5,0,1,2,3,4,5,0,1,2,3,
4,5,0,2,3,4,0,3,4,5,0,2,3,4,5,6,0,1,2,3,4,5,6,7,
0,2,3,4,5,6,0,3,4,5
90 '*** CARACTERE 192
100 FOR I=65000 TO 65013
110 READY POKEI,V:NEXT
120 A=65000:R1=INT(A/256)*R2=A-R1*256
130 POKE24549,R1 POKE24547,R2
140 '***
150 WIPE GOSUB180
160 GOT0410
170 '*** PRESENTATION
180 WIPE B$="CE JEU CE JOUE SUR HECTOR":GOSUB1910
190 PRINT:B$="AVEC LA MANETTE GAUCHE":GOSUB1910
200 PRINT:PEN1,B$="SUR UN DAMIER":GOSUB1910
210 PRINT:B$="DE 33 -OU- 37 CASES":GOSUB1910
220 A$=" SOLITAIRE":A=LEN(A$):X=55:Y=190
230 FOR I=1 TO C:C=C+1
240 OUTPUT "*" ,5+X,20,C OUTPUT "*" ,30,Y,C OUTPUT "*"
215,Y,C
250 OUTPUT MID$(A$,I,1),X,Y,C
260 Y=Y-10:X=X+10:IF C=3 THEN C=0
270 NEXT I:FL=1 THEN RETURN
280 PAUSES:RETURN
290 '*** INFORMATION BANDE
300 GOSUB350
310 IF A$="n" THEN RETURN
320 IF A$<"r" THEN GOTO0340 ELSE B$="TAPEZ UNE TOUCHE
POUR STOPEZ":GOSUB1910
330 REWIND
340 IF A$="o" THEN RETURN ELSE GOTO300
350 CLS:PEN3,B$="AVEZ VOUS POSITIONNE LA BANDE":G
OSUB1910
360 PEN2,B$="TAPEZ R POUR POSITIONNER":GOSUB1910
370 PEN3,B$="TAPEZ N POUR REVENIR AU JEU":GOSUB19
10
380 PEN1,B$="O = OUI N = NON":GOSUB1910
390 IF A$="n" AND A2=1 THEN CLS:RETURN
400 A$=INSTR$(1),PEN2:CLS:RETURN
410 WIPE B$="VOULEZ VOUS LA REGLE DU JEU":GOSUB19
10
420 L=1:GOSUB220
430 GOSUB380
440 IF A$="o" THEN GOTO0340
450 IF A$="n" OR A$="o" ELSE GOTO410
460 DIM X(40),Y(40),J(40),AZ(10)
470 B$="PARTIE SUR CASSETTE":GOSUB1910
480 L=1:GOSUB220
490 GOSUB380
500 IF A$="n" THEN GOTO600
510 IF A$="o" THEN R2=1:GOSUB1760
520 IF A$="o" THEN CT=0:RESTORE40 M=1:AB=AZ(2):GOTO6
10
530 IF A2=1 THEN GOTO590 ELSE GOTO470
540 '*** INDICATION GOSUB
550 IF A$="r" AND M=0 THEN GOSUB2000
560 IF A$="x" THEN GOSUB1940
570 IF A$="q" THEN AZ(1)=0:M=0:F=1
580 POKE24529,0:RETURN
590 '*** CREATION DAMIER

```

```

600 FOR I=1 TO 100: READA, NEXT AB=AZ(2)
610 IF AB=33 OR AB=37 THEN GOTO 0500
620 PRINT B$="QUE PREFEREZ VOUS": GOSUB 1510
630 PRINT B$="TAPE": GOSUB 1910
640 PEN3=PRINT B$="33 OU 37 PIONS": GOSUB 1910
650 L=1: GOSUB 220
660 AS=INST$(2): AB=VAL(AS): CLS
670 IF AB=33 OR AB=37 THEN CLS: GOTO 0620
680 I, AB="THEBI": B2=B2+33: B3=39: T=40: U=50: RESTOR
690 ELSEBI=29: B2=27: B3=43: T=70: U=80: RESTORE
690 CLS: BRIGHT: SCREEN 10, 210, 180, 150: X=140: Y=180:
CLS2
700 FOR I=1 TO 83: READA
710 IF A=0 THEN Y=Y-15: GOTO 730
720 OUTPUTCHR$(124), X+(A*10), Y, 1
730 NEXT
740 SCREEN 10, 210, 120, 150: PEN3=PRINT" TAPE
": PRINT PEN2
750 PRINT A$ = "SAUVEGARDE JEU ACTUEL"
760 '*** FIN DANIER *** DEBUT JEU
770 B1=CP=0: X=180: Y=135: OUTPUTCHR$(124), X, Y, 0: A
2, C, C1=0: SCREEN 10, 60, 240, 60: CLS0: POKE 24529, 0
780 '***
790 OUTPUT" = REPRISE DE MAIN", 10, 135: C=OUTPUT"R
= RETOUR ARRIERE", 10, 145, C1
800 AS=CHR$(PEEK(24529)): F= FIRE(0): J=JOY(0)
810 C0$="COUPS": CP$=STR$(CP): OUTPUTC0$+CP$, 30, 15,
1
820 IF A$=" " THEN GOSUB 550
830 IF B=AZ(1) OR B=A1 THEN AZ(1)=0: M=0
840 IF M=0 THEN X(B)=X: Y(B)=Y: C=0: C1=1: ELSE X(B)=Y
(Y(B)): J=C(B): F=0: C=C1: C1=0
850 IF M=1 THEN GOTO 0900
860 IF J=4 THEN IF POINT(X, Y+15)=2 ELSE Y=Y+15
870 IF J=8 THEN IF POINT(X, Y-15)=2 ELSE Y=Y-15
880 IF J=2 THEN IF POINT(X+10, Y)=2 ELSE X=X+10
890 IF J=1 THEN IF POINT(X-10, Y)=2 ELSE X=X-10
900 OUTPUTCHR$(192), X-1, Y+2, 0
910 IF=0 AND POINT(X, Y)=0 THEN GOSUB 950
920 OUTPUTCHR$(192), X-1, Y+2, 2
930 GOTO 790
940 '*** EFFACEMENT DEPLACEMENT
950 OUTPUT" DIRECTION", 180, 20, 3
960 OUTPUTCHR$(192), X-1, Y+2, 0: OUTPUTCHR$(192), X-1
, Y+2, 2: OUTPUTCHR$(124), X, Y, 0
970 J=JOY(0): IF M=0 THEN J(B)=J: ER=0: ELSE J=C(B)
980 IF J=4 THEN IF POINT(X, Y+30)=0 AND POINT(X, Y+15)=1 T
HEN Y=Y+30: OUTPUTCHR$(124), X, Y-15, 0: ELSE ER=1
990 IF J=8 THEN IF POINT(X, Y-30)=0 AND POINT(X, Y-15)=1
HEN Y=Y-30: OUTPUTCHR$(124), X, Y+15, 0: ELSE ER=1
1000 IF J=2 THEN IF POINT(X+20, Y)=0 AND POINT(X+10, Y)=1
HEN X=X+20: OUTPUTCHR$(124), X-10, Y, 0: ELSE ER=1
1010 IF J=1 THEN IF POINT(X-20, Y)=0 AND POINT(X-10, Y)=1
HEN X=X-20: OUTPUTCHR$(124), X+10, Y, 0: ELSE ER=1
1020 OUTPUTCHR$(124), X, Y, 1
1030 IF J=6 OR J=5 OR J=6 OR J=9 OR J=10 THEN GOTO 0960
1040 IF ER=0 THEN B=B+1: CP=CP+1
1050 '*** CONTROL POSSIBILITE DE JOUER
1060 Z=X: Z1=Y: Z2=0: X=140: Y=180: RESTORE
1070 FOR I=1 TO 81: READA
1080 IF Z2=1 THEN I=81
1090 IF A=0 THEN Y=Y-15: GOTO 1120
1100 IF POINT(X+(A*10), Y)=1 AND POINT(X+(A*10+10), Y)
=1 AND POINT(X+(A*10+20), Y)=0 THEN Z2=1
1110 IF POINT(X+(A*10+20), Y)=1 AND POINT(X+(A*10+10)
, Y)=1 AND POINT(X+(A*10), Y)=0 THEN Z2=1
1120 NEXT: X=140: Y=180: IF Z2=1 THEN GOTO 1200
1130 FOR I=1 TO 82: READA
1140 IF Z2=1 THEN I=82
1150 IF A=0 THEN Y=Y-15: GOTO 1180
1160 IF POINT(X+(A*10), Y)=1 AND POINT(X+(A*10), Y-15)
=1 AND POINT(X+(A*10), Y-30)=0 THEN Z2=1
1170 IF POINT(X+(A*10), Y)=0 AND POINT(X+(A*10), Y-15)
=1 AND POINT(X+(A*10), Y-30)=1 THEN Z2=1
1180 NEXT
1190 IF Z2=0 THEN CLS: GOTO 1220
1200 CLS: X=Z: Y=Z1: RETURN
1210 '*** COMPTAGE PIONS RESTANTS
1220 RESTORE: X=140: Y=180: PLOT 10, 210, 120, 150, 0
1230 AS$="LES PIONS": E=70: E1=180
1240 FOR J=1 TO 3: FOR I=1 TO LEN(AS$): I1=INT(RND(1,4)):
OUTPUT MID$(AS$, I, 1), E, E1, I1: E1=E1-15: NEXT: E1=180: E
=E+10: NEXT: E=50: E1=150
1250 FOR J=1 TO 3: FOR I=1 TO LEN(AS$): I1=INT(RND(1,4)):
OUTPUT MID$(AS$, I, 1), E, E1, I1: E=E+10: NEXT: E1=E1-15: E
=E+10: NEXT
1260 IF AB=37 THEN OUTPUT"*", 60, 165, 1: OUTPUT"*", 180,
165, 3: OUTPUT"*", 60, 185, 3: OUTPUT"*", 180, 185, 1
1270 FOR I=1 TO 83: READA
1280 IF A=0 THEN Y=Y-15: GOTO 1300
1290 IF POINT(X+(A*10), Y)=1 THEN CT=CT+1
1300 NEXT: AZ(3)=CT
1310 B$="vous avez jouer ": GOSUB 1910
1320 OUTPUTCP, 115, 50, 1: PRINT B$="COUPS": GOSUB 1910
1330 PAUSE2: CLS
1340 B$="IL VOUS EN RESTE": GOSUB 1910
1350 OUTPUTCT, 115, 50, 1: PAUSE2: CLS: PRINT B$="SAUVE
VOUS VOTRE PARTIE ": GOSUB 1910
1360 GOSUB 380
1370 IF A$="0" THEN SA=1: GOSUB 1670

```

```

1399 IF#="o"THEHGOTO1400
1400 IF#<>"o"THENGOTO1340
1400 #="o" B#="VOULEZ REVOIR VOTRE PARTIE"/GOTO1910
1410 GOSUB300
1420 IF#="o"THENGOTO1450
1430 IF#="o"ELSECLS:GOTO1400 THENCLEAR HIPE:GOTO
460
1440 PAUSE2:RESTORE40:GOTO370
1450 B#="VOULEZ VOUS ARRETER LH PARTIE" GOSUB1910
1460 GOSUB300
1470 IF#="o"THEN#1=0:GOTO1500:ELSEIF#<>"o"THENG
LS:GOTO1450
1480 INPUT"REPRISE A No. PUIS RETURN"/#1:#1=VAL
(A#)
1490 IF#1<0OR#1>0THENCLS:GOTO1400
1500 CT=0:RESTORE40: #1=AZ(2)*#B: PLOT10,210,120,1
50,0:GOTO460
1510 *** REGLE
1520 HIPE:PRINT"COMME AU DAME IL FAUT SAUTER CHA
QUE PION DE TEL-SORTE QU'IL EN RESTE LE MOINS PO
SSIBLE"
1530 PEN1:PRINT" 3 C'EST BIEN 2 C'EST MIE
UX 1 C'EST PARFAIT"PEN2
1540 PRINT:B#="AVEC CE JEU VOUS POUVEZ" GOSUB1910
1550 PRINT:B#="REVOIR VOTRE PARTIE" GOSUB1910
1560 PRINT:B#="REVENIR EN ARRIERE" GOSUB1910
1570 PRINT:B#="CONSERVER UNE PARTIE SUR CASSETTE"
GOSUB1910
1580 PEN1:PRINT:B#="ENCERCLER UN PION ROUGE" GOSU
B1910
1590 PRINT:B#="APPUYER SUR LE BOUTON" GOSUB1910
1600 PRINT:B#="ET DIRIGER LA MANETTE" GOSUB1910
1610 PEN1:PRINT:B#="DANS LA DIRECTION VOULUE" GOS
UB1910
1620 GOSUB200
1630 HIPE:RETURN
1640 *** SAUVEGARDE SUR BANDE
1650 B#="VOUS ALLEZ COPIE CE JEU" GOSUB1910
1660 PAUSE2
1670 GOSUB300
1680 IF#<>"o"THENRETURN
1690 INPUT"QUEL No PUIS RETURN"/#:#:#=VAL(#:#)
1700 CLS: PEN3:B#="* SAUVEGARDE *" GOSUB1910
1710 X(0),Y(0),X(0)=1:AZ(0)=#A:AZ(1)=#B:AZ(2)=#B:S
AVER#X
1720 SAVE#X:SAVE#Y:SAVE#J
1730 TAPE1:PAUSE3:TAPE2
1740 CLS:RETURN
1750 *** LECTURE BANDE
1760 GOSUB300
1770 IF#="o"THENRETURN
1780 INPUT"QUEL No si Pas No PUIS RETURN"/#:#:#
#=#:VAL(#:#)
1790 L=1:HIPE:GOSUB220
1800 L=0: PEN3:B#="* CHARGEMENT *" GOSUB1910
1810 PRINT"NO DEMANDE"AR
1820 #="o":LOAD#AZ:PRINT" JEU "AZ(0):" IL Y
A "HZ(2):" PIONS"
1830 IF#AZ(3)>0THENJ#="JEU ENTIER RESTE "JE#="STR#
(AZ(3)):ELSEJ#="VOUS AVIEZ ARRETER DE JOUE A "JE#
="STR#(AZ(1))
1840 OUTPUTJ#:#JE#30,35,2
1850 LOAD#X:LOAD#Y:LOAD#J
1860 IF#X(0)=IANDY(0)=IANDJ(0)=1ELSE#A=0:PRINTTAB
(12)*"CE JEU NE PASSE PAS":PAUSE3:GOTO1790
1870 IF#A=0THENGOTO1890
1880 IF#AZ(0)<0:RATHENPAUSE2:GOTO1790
1890 RETURN
1900 *** CENTRAGE INFORMATION
1910 D=INT((20-LEN(B#))/2)
1920 PRINTTAB(D) B# PEN2:RETURN
1930 *** ATTRIBUTION DE DONNEE POUR PARTIE EN C
OUR
1940 SA=1:IF#1=1THENGOTO1980
1950 CLS:FORI=BT040
1960 X(I)=X1:Y(I)=Y1:J(I)=0
1970 NEXT
1980 GOSUB1650
1990 SA=0:RETURN
2000 *** RETOUR EN ARRIERE
2010 IF#<2THENGOTO2090
2020 B=B-1:J1=JB:X1=XCB:Y1=YCB)
2030 OUTPUTCHR$(124),X1,Y1,1
2040 IFJ1=2THENOUTPUTCHR$(124),X1+10,Y1,1:OUTPUTC
HR$(124),X1+20,Y1,0
2050 IFJ1=1THENOUTPUTCHR$(124),X1-10,Y1,1:OUTPUTC
HR$(124),X1-20,Y1,0
2060 IFJ1=8THENOUTPUTCHR$(124),X1,Y1-15,1:OUTPUTC
HR$(124),X1,Y1-30,0
2070 IFJ1=4THENOUTPUTCHR$(124),X1,Y1+15,1:OUTPUTC
HR$(124),X1,Y1+30,0
2080 CP=CP-1:#X1:Y=Y1: PLOT60,16,20,10,0
2090 RETURN

```

HECTOR HR.

Suite de la page 4



1800 CURSOR27,7 :PRINT"11"	1920 CURSOR31,11:PRINT"CCCCC"
1810 CURSOR27,8 :PRINT"11"	1930 PRINT[,11]TAB(2)"
1820 CURSOR27,9 :PRINT"11"	
1830 CURSOR27,10:PRINT"11"	1940 PRINT[,6]TAB(2)"
1840 CURSOR27,11:PRINT"11"	
1850 GOSUB 2020	1950 PRINT[,2]TAB(2)"
1860 CURSOR31,5 :PRINT"CCCCC"	
1870 CURSOR31,6 :PRINT"C	1960 PRINT[,4]TAB(2)"
1880 CURSOR31,7 :PRINT"C	
1890 CURSOR31,8 :PRINT"C	1970 PRINT[,3]TAB(2)"
1900 CURSOR31,9 :PRINT"C	
1910 CURSOR31,10:PRINT"C	1980 GOTO 2090

```

1980 *****
2000 'MUSIQUE
2010 *****
2020 TEMPO 7
2030 MUSIC'CCCCBAGCBEEBGDEFAC"
2040 FORJ=1TO200:NEXTJ
2050 RETURN
2060 *****
2070 'REALISE PAR,
2080 *****
2090 TEMPO7
2100 W$='AC"
2110 W$='realise par'
2120 CURSOR11,20
2130 FORJ=1TO7
2140 PRINTID$(W$,J,1);
2150 MUSIC#
2160 NEXTJ
2170 IFW$='BERTRAND OSCARINO THEN 2210
2180 CURSOR11,22
2190 W$='BERTRAND OSCARINO'
2200 FORJ=1TO7
2210 GOTO 2130
2220 *****
2230
2240 BERTRAND CL CLAUIER

```

```

2250 '
2260 '*****
2270 CLS
2280 PRINT" 00000000000000000000000000000000
00000000"
2290 PRINT" 0 C8 C8 0 C8 C8
C8 C8 0"
2300 PRINT" 0 C8 C8 0 C8 C8
C8 C8 0"
2310 PRINT" 0 C8 C8 0 C8 C8
C8 C8 0"
2320 PRINT" 0 C8 C8 0 C8 C8
C8 C8 0"
2330 PRINT" 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0"
2340 PRINT" 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0"
2350 PRINT" 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0"
2360 PRINT" 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0"
2370 PRINT" 00000000000000000000000000000000
00000000"
2380 PRINT" E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E
2 E2 E2 E2 E2
"
2390 PRINT" E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E
2 E2 E2 E2 E2
"
2400 PRINT" C E2 D E2 E F E2 G E2
A E2 B
"
2410 PRINT" E2 E2 E2 E2
E2
"
2420 PRINT" C8 D8 F8 G8 A8
"
2430 PRINT
2440 PRINT" 5 6 8 9 0
"
2450 PRINT" R T Y U I O
P
"
2460 '*****
2470 '
2480 'INSTRUCTIONS
2490 '
2500 '*****
2510 CURSOR3 ,19:PRINT"POUR L'OCTAVE SUP
ERIEURE:SHIFT+
2520 CURSOR3 ,21:PRINT"OUIRE DEURE IAP

```

```

R:=E/°
2530 CURSOR7,23:PRINT"POUR COMMENCER:TAP
ER/1/"
2540 GETK#
2550 IFK#=""!GOTO 2570
2560 GOTO 2540
2570 FORP=1TO24:PRINT"

2580 FORU=1TO 2 :NEXTU:TEMPO7:MUSIC"A"
2590 NEXT P
2600 PRINT"*** POUR JOUER UNE MELODIE AU
CLAVIER"
2610 PRINT
2620 PRINTTAB(10)" INTRODUIRE UN TEMPO"
2630 PRINT
2640 PRINTTAB(10)" 1 2 3 4 5 6 7 "
2650 PRINTTAB(10)" ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ "
2660 PRINTTAB(10)" 2 X C U B N M "
2670 PRINTTAB(10)" lento > > presto"
2680 PRINT
2690 PRINTTAB(4)" maintenant taper/Q/"
2700 PRINT
2710 PRINT *** POUR JOUER UNE MELODIE ET
LA REPETER
2720 PRINTTAB(10)"INTRODUIRE UN TEMPO (G
f haut)
2730 PRINT
2740 PRINTTAB(10)"INTRODUIRE UNE DUREE"

2750 PRINTTAB(10)" (avant la note)
2760 PRINT"
2770 PRINTTAB(10)" 0 1 2 3 4 5 6 7 8
9"
2780 PRINTTAB(10)" ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
1"
2790 PRINTTAB(10)" A S D F G H J K L
;"
2800 PRINTTAB(2)"taper /2/ pour la suit
e"
2810 GOTO3020
2820 GET E#
2830 IF E#=""THEN2860
2840 IF E#=""THENLETS=3:GOTO140
2850 GOTO2820
2860 LLS:PRINT
2870 PRINTTAB(7)"TRIPLE CROCHE ,
>0":PRINT

```

```

2880 PRINTAB(7)"DOUBLE CROCHE ...
>1":PRINT
2890 PRINTAB(7)"DOUBLE CROCHE POINTEE -
>2":PRINT
2900 PRINTAB(7)"CROCHE ...
>3":PRINT
2910 PRINTAB(7)"CROCHE POINTEE ...
>4":PRINT
2920 PRINTAB(7)"NOIRE ...
>5":PRINT
2930 PRINTAB(7)"NOIRE POINTEE ...
>6":PRINT
2940 PRINTAB(7)"BLANCHE ...
>7":PRINT
2950 PRINTAB(7)"BLANCHE POINTEE...
>8":PRINT
2960 PRINTAB(7)"RONDE ...
>9":PRINT
2970 PRINTAB(8)"SILENCES:DUREE(0-9)+0"
PRINT
2980 PRINTAB(4)"maintenant taper #W#"
2990 GET#
3000 IF#<="W"THEN LET S=0:GOTO140
3100 GOTO2990
3020 GETC#
3030 IFC#="2"LET TT=1:CURSOR14,6:PRINT(I
,2)1":GOTO 3110
3040 IFC#="X"LET TT=2:CURSOR16,6:PRINT(I
,2)2":GOTO 3110
3050 IFC#="C"LET TT=3:CURSOR18,6:PRINT(I
,2)3":GOTO 3110
3060 IFC#="U"LET TT=4:CURSOR20,6:PRINT(I
,2)4":GOTO 3110
3070 IFC#="B"LET TT=5:CURSOR22,6:PRINT(I
,2)5":GOTO 3110
3080 IFC#="N"LET TT=6:CURSOR24,6:PRINT(I
,2)6":GOTO 3110
3090 IFC#="M"LET TT=7:CURSOR26,6:PRINT(I
,2)7":GOTO 3110
3100 GOTO 3020
3110 GOTO2020
3120 GOTO310
3130 MUS1600#
3140 GOTO 2220
3150 RESUME 3160
3160 CLS:PRINT "DEPASSANT DE CAPACITE
3170 GOTO 3130

```


CASIO PB700

Pour moins de 1800 Francs, avec 4K RAM et 26K ROM, le PB 700 de CASIO, un micro de poche étonnant!

La Société CASIO nous a toujours étonné par sa créativité et ses efforts pour introduire sur le marché des produits toujours mieux adaptés aux besoins des utilisateurs.

Le premier micro-ordinateur lancé par CASIO était le FX 702P, qui de par sa vocation scientifique s'adressait en premier lieu aux ingénieurs, étudiants, cadres commerciaux, etc... Et après des succès, il a remporté un très vif succès.

Dans son désir d'initier à la micro informatique, CASIO lance en février 1983 le PB 100, véritable méthode d'initiation (ordinateur + livre), et ceci pour moins de 700 francs.

En 1984, par le PB 700, CASIO aborde l'ensemble des utilisateurs, professionnels ou non. Le PB 700 est le premier micro ordinateur Basic de poche MODULAIRE, EXTENSIBLE et COMPACT.

Il permet en effet une acquisition progressive à la portée de toutes les bourses, une évolution des performances en fonction des besoins de l'utilisateur; le PB 700 se positionne comme étant l'outil idéal de l'homme de terrain: un micro de poche en valise ou sur un bureau.

Il est pour le débutant un extraordinaire "sésame" pour pénétrer le monde informatique et pour l'utilisateur confirmé un outil idéal et très puissant pour toutes les applications commerciales, techniques ou scolaires.

Le PB 700 est un micro de poche évolutif; en effet, grâce à l'adjonction de modules de mémoires supplémentaires, l'utilisateur pourra obtenir un micro ordinateur puissant.

L'ordinateur de poche devient un véritable outil de travail par l'adjonction d'une table traçante quatre couleurs et d'une micro cassette encastrable, et permet, sous un format 21 X 29,7 d'utiliser un véritable ordinateur de voyage.

Le PB 700 possède une capacité de mémoire extensible. Il est muni d'un BASIC extrêmement puissant (puissance 26K). Sa mémoire RAM de 4K en version de base, peut être étendue jusqu'à 16K par l'adjonction de modules OR4 de 4 Ko chacun, qui viennent s'encastrent dans des logements prévus à cet effet, à l'intérieur du PB 700.

Le clavier du PB 700 se compose de 58 touches, dont 10 redéfinissables et d'un clavier numérique groupé.

Enfin, le dernier atout et non le moindre du PB 700, est qu'il bénéficie de l'irréprochable qualité CASIO.

Nous disposons ainsi du micro ordinateur dont le rapport performances/prix nous semble le plus intéressant: 16K RAM en poche, pour un encombrement de 200 X 88 X 22 mm.

Tout ordinateur nécessite un affichage performant: le PB 700 dispose d'un écran graphique géant, avec un adressage de 5120 points, permettant les tracés de courbes, de graphiques, d'histogrammes, etc... Il permet également l'affichage de quatre lignes de vingt caractères, et dispose sur ROM de plus de 222 signes affichables (159 caractères et 60 signes graphi-

ques), parmi lesquels des cercles, des carrés, des triangles, des as de pique, etc... Tout un univers, pour rendre plus vivante une communication avec l'ordinateur dans le domaine des applications professionnelles et des jeux.

La valeur d'un ordinateur dépend aussi de son imprimante: le PB 700 peut utiliser (en option) une véritable table traçante quatre couleurs, la FA 10, de grande dimension (114 mm). Cette table traçante permet d'illustrer des calculs au moyen de graphiques, de courbes, d'histogrammes et ceci, grâce à des instructions programmables très performantes comme CIRCLE pour le tracé d'un cercle ou QUADRANGLE pour le tracé d'un rectangle. Des zonages faciles, des traits pleins ou pointillés, une vitesse tracée de 52 mm/sec., font de la FA 10 un outil privilégié pour les architectes, ingénieurs, responsables commerciaux, etc... La FA 10 est également une imprimante à caractères de haute qualité, qui permet une impression dans tous les sens, avec 10 tailles différentes de plus de 220 caractères à vitesse maximum de 11 caractères par seconde.

Souvent, lorsque l'utilisateur a besoin de travailler avec une imprimante, il ne peut plus déplacer son outil de travail aussi facilement, CASIO a résolu ce problème, en créant une valise livrée avec la FA 10.

Une originalité fort intéressante est utilisée sur cette imprimante: en effet, la FA 10 bénéficie de deux systèmes d'impression: en version transportable, le rouleau de papier de 24 mm de diamètre est incorporé dans le carter de la FA 10 et, lorsque l'ordinateur est destiné à être utilisé sur un bureau, il est possible de fixer deux bras extérieurs qui supporteront un rouleau de papier d'un diamètre plus important (70 mm de diamètre).

La FA 10 est également une interface magnétophone, qui permet de sauvegarder vos programmes et vos données sur un magnétophone extérieur ou de communiquer avec un autre PB 700 grâce à une deuxième FA 10.

Enfin, l'homme de terrain qui souhaite disposer d'un véritable système informatique intégré et compact pourra utiliser un magnétophone extérieur à micro cassette encastrable dans la FA 10: la CM 1. Cette micro cassette est commandée directe-

ment par le PB 700. CASIO a sorti une nouvelle interface: la FA 4, bien moins cher que la FA 10, et qui sert d'interface magnétophone sur laquelle on peut encastrer la micro-cassette CM1 et également brancher une imprimante parallèle centronics. Tout cela pour moins de 750 Francs.

D'autre part, une cassette de plus en plus importante est développée pour le PB 700. Nous vous signalons notamment l'existence de deux programmes sur cassette développés par LOGISTICK: - un programme de CALC.

- et un programme de GRAPHISME.

De très nombreux livres sur le PB 700 sont d'ores et déjà disponibles sur le marché. Notamment "Jeux et programmes pour PB 700" de SHIFT Editions.

Et le meilleur pour la fin: la société CASIO a créé un club, le CLUB CASIO, qui permet aux utilisateurs d'échanger des idées et des programmes ou d'obtenir directement des informations sur leur machine.

Pour plus de renseignements, contactez la Société CASIO: 178 rue du Temple 75003 PARIS.

Le CASIO PB 700 est au SICOB, STAND 1D 1764.

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

DES NOUVEAUTES POUR ORIC

Des nouveautés, dans le soft, tout d'abord: de nombreux programmes sortent en septembre et en octobre. Citons par exemple chez Loriciels, une série éducative destinée aux enfants, dont les deux premiers titres viennent de sortir, TIC-TAC et VISION. Mais Loriciels ne s'en tient pas là et édite plusieurs jeux d'arcade que je n'hésiterai pas à qualifier de jeux d'enfer, notamment SORVIVOR, un jeu du style de XENON, SUPER-JEEP, dans lequel vous êtes le pilote d'une jeep lunaire et vous devez sauter au-dessus des cratères, des météorites, tirer sur des ballons captifs pour qu'ils ne vous coupent pas la route, déjouer les ruses subtiles des aliens qui tournent autour de vous dans des cavernes dont le moins qu'on puisse dire est qu'elles sont caaverneuses, DOGGY, ou un petit chien doit sortir de la forêt où il s'est égaré sans sa boussole et enfin un assembleur symbolique à deux passes très puissant, qui est destiné aux programmeurs avertis. TYRANN, un Donjon et Dragons très complet, est édité par NORSOFT.

MICRO-PROGRAMMES 5 frappe très fort avec ANNUBIS, un jeu d'aventure en langage machine avec lequel vous devez trouver dix trésors dans une pyramide. Mais naturellement, la tâche n'est pas facile...

Côté hard, outre le lecteur de disquettes ORIC, (dont le DOS 2.2 sort ce mois-ci) et le JASMIN dont nous allons publier bientôt un banc d'essai, on peut noter un synthétiseur vocal dont l'accent britannique est jubilatoire, et un crayon optique, qui est non seulement un crayon, mais en plus optique, ce qui ne gâche rien.

Continuons notre panorama avec la librairie. De nombreux ouvrages viennent renforcer la collection déjà importante. Et pour notre plus grand plaisir, on assiste à une explosion de livres sur le langage machine. 4 d'entre eux sont des musts:

-CLEFS POUR L'ORIC d'Emmanuel FLESSELLES aux Editions PSI, qui contient un récapitulatif du basic, l'architecture hard de l'ORIC, les codes du 6502, la description des 3 premières pages, un mode d'emploi détaillé de la MCP-40 et quantité de petits trucs, notamment pour l'adaptation ORIC 1/ATMOS.

-AU COEUR DE L'ATMOS écrit par Gilles BERTIN, publié par ARG-INFORMATIQUE. Il contient, outre de nombreux programmes en langage machine, tels qu'une horloge en temps réel basée sur les inter-

ruptions, le listing complet de la ROM de l'ATMOS.

-ORIC ET SON PROCESSEUR, de BLANC et NORMANT qui avaient déjà écrit VISA POUR ORIC, présente un grand nombre de renseignements pour une utilisation rationnelle de la machine.

-Le quatrième s'adresse à un public plus restreint mais plus exigeant: les radio-amateurs. Il s'appelle COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE ORIC, de Denis BONOMO et E. DUTERTRE, chez SORACOM. De nombreux programmes sont listés et commentés, comme par exemple un programme d'émission et de réception RTTY.

Chez SORACOM toujours, deux livres axés sur une utilisation différente de l'ordinateur: l'un, NAVIGUEZ AVEC ORIC-1 ET ATMOS de JACOB et PORTTELLI, décrit avec force détails les multiples applications de l'ORIC lorsqu'on prend la mer; l'autre, INTERFACES POUR ORIC 1 ET ATMOS de M.LEVREL, vous permet d'avoir des interfaces, des automatismes, des jeux de lumières simples à réaliser et pour un prix plus que raisonnable.

Et finalement, pour les parisiens, une bonne nouvelle: VISMO s'étend en s'installant dans un deuxième magasin au 84 bd Beaumarchais, dans lequel on a enfin toute la place qu'on veut.

Et pour tous ceux qui arrivent trop tôt ou trop tard, ils peuvent aller chercher Jacky au petit bar, au coin de la rue Amelot, où ils sont à peu près sûrs de le trouver en dehors des heures de travail. Et même s'il n'y est pas, le patron est très gentil et le Ricard très bon.

Une dernière chose à propos de VISMO: il vient de sortir un assembleur désassembleur à deux passes compatible ORIC 1/ATMOS dont l'utilisation est un jeu d'enfant, ce qui ne lui enlève rien de sa puissance. Nous le recommandons chaudement à tous ceux qui veulent programmer efficacement en langage machine. Il est doté d'un assembleur double passe, d'un assembleur simple passe, d'un désassembleur, d'un Dump, d'une fonction trace, d'une recherche d'octets, d'une substitution d'octets, d'une quantité de labels quasi-illimitée, d'une recherche d'équivalences et d'une recherche de label. De quoi reconcilier les néophytes avec l'assembleur. Et d'après votre courrier, c'est ce que vous recherchez...



CLUB.

Les 22 et 23 septembre le Microtel de Saint Avold (72 bld de Lorraine 57500 ST AVOLD) organise une exposition sur la micro, la robotique et la télématique. Allez-y en masse, il y a des Hebdo gratuits à récupérer.

CLUB

A partir de la rentrée scolaire, un nouveau club de micro-informatique sera créé à Strasbourg, dans le cadre d'une association de quartier: "Micro Club ARES".

Ce club se propose d'informer et de conseiller. Il pourra permettre à des débutants d'accéder au langage basic par l'intermédiaire d'une initiation. Mais il se veut surtout un lieu de rencontre des "branchés", des "mordus" anciens ou à venir du microprocesseur.

Data: les rencontres auront lieu tous les jeudis à partir de 20 heures à l'ARES, 10 rue d'Ankara 67000 STRASBOURG. Tel: (88)61 63 82.

Edito

Suite de la page 1

de votre avis sur les rubriques de l'Hebdo et sur le matériel que vous possédez, en attendant un petit tableau sur l'âge des lecteurs de l'Hebdo, les records: 10 ans et 78 ans, ça dure plus que TINTIN, l'informatique!

13 ans	5,6 %
14 ans	7,5 %
15 ans	11 %
16 ans	11 %
17 ans	8,2 %
18 ans	6 %
19 ans	3,7 %
20 ans	3,6 %
de 20 à 25 ans	8,3 %
de 26 à 30 ans	10,4 %
de 31 à 35 ans	8 %
de 36 à 40 ans	9 %
de 41 à 50 ans	5,5 %
+ de 50 ans	2,2 %

Gérard CECCALDI

NOUVEAUTES APPLE II*, IIe, IIc

Suite de la page 1

dit, etc... Le genre de handicaps qui couperaient les gambettes à la jument d'Yves Saint Martin. Pour vous débarrasser de ce tonneau de problèmes, vous devrez errer dans la ville et rencontrer ceux qui sont susceptibles de vous tirer de ce borborygme. L'ennui, c'est que vous n'avez pas un Kopek en poche et que rien n'est donné dans le coin! Au hasard de vos déambulations, vos coefficients de santé, de moral et d'argent fluctueront. Il faudra vous ménager pour éviter la déprime totale ou l'infarctus. Ce jeu possède une analyse de syntaxe qui vous permet de discuter librement avec votre APPLE. Vous pourrez donc exhiber vos talents de beau-parleur ou d'écrivain pour atteindre le but ultime: MENS SANA IN CORPORE SANO.

COMMODORE NEWS.

Commodore présente une foule de nouveautés au SICOB: Un logo en français pour 64 livré sous forme de disquette avec un manuel d'utilisation et un guide de référence. Un questionnaire de fichier "SUPER-BASE" pour le 64 qui s'adresse aux néophytes et aux utilisateurs expérimentés; des demi-journées de formation gratuites sont prévues pour les utilisateurs de ce logiciel. Un nouveau 64 en version RUB qui permet le branchement direct à la prise Peritel avec une meilleure qualité d'image. Enfin, les deux nouveautés annoncées aux dernières expositions de Chicago et de Londres seront probablement présentes au SICOB: le Commodore 16, un 16K de mémoire vive, un micro d'initiation à l'informatique de grande diffusion qui devrait coûter dans les 1000 francs et le Commodore PLUS/4 un 64K RAM semi-professionnel avec 4 logiciels intégrés. (fichiers, traitement de texte, calculs et graphiques).

SAINT CLAIR, PRIEZ POUR NOUS!

Depuis le début de l'année 15800 ZX Spectrum et 43.260 ZX81 ont été vendus en France. Ce qui porte le parc français à 263.000 machines. Commentaires reconnaissants de DIRECO, l'importateur français: "Merci, grand Saint Clair!".

INFOGRAMMES DEVIENT INFOKILOS

Infogrames, la jeune et dynamique société lyonnaise qui fabrique du soft bien français, vient de confier la distribution de ses produits à VIFI-NATHAN, autre fabricant français. On trouvait déjà des produits Vifi-Nathan partout et des produits Infogrames presque partout, gageons qu'il y aura bientôt des kilos de ces deux produits dans le moindre recoin des plus petites boutiques de France et de Navarre.

PARANOIAK est un jeu conçu et écrit en français. Graphisme haute-résolution couleur et humour garantis. Dépêchez-vous avant que les américains ne nous le piratent, Damned!!.....

EPIDEMIE: Ça vous gratouille ou ça vous chatouille?... Dur à dire, le virus qui s'est abattu sur la Terre est plus pernicieux que le poil à gratter. Cette situation ayant atteint le paroxysme de la démangeaison, vous êtes chargé d'y trouver un remède. Vous sauterez donc dans votre vaisseau spatial pour faire la navette entre quatre planètes complètement loufoques. Des belles extra-terrestres de PARADISIA aux monstres de FABULA vous vivrez des aventures à côté desquelles l'Odyssée d'Ulysse vous apparaîtra comme du pipi de chat. Mais ces bonds dans l'Espace ne seraient rien s'ils n'étaient accompagnés de

bonds dans le temps! Ne vous étonnez donc pas si vous vous retrouvez brusquement en pleine guerre du pacifique ou dans une pyramide de Ramsès. Ce jeu d'aventure comporte des tableaux animés. Votre perspicacité devra donc être doublée d'une bonne dose d'adresse pour parvenir à enrayer l'épidémie. Voilà, vous savez tout ou presque, il ne vous reste plus qu'à foncer tête baissée chez votre revendeur habituel et échanger 240 Ko de matière grise contre 350 francs en espèces sonnantes et trébuchantes ou à envoyer un chèque de 350 francs par disquette à SHIFT EDITIONS pour la recevoir chez vous, le matin avec vos croissants et votre journal.

ILS SONT TOUS LÀ !

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

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

PORT GRATUIT !

GALAXIAN

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

DIG-DUG

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

CENTPEDE

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

MS. PAC-MAN

La petite amie de PAC-MAN a beau avoir 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 !

ROBOTRON

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

DEFENDER

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

JUNGLE HUNT

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

STARGATE

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

MOON PATROL

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

DONKEY KONG

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

JOUST

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

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 !

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

TABEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

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

Hervé MARCHETTI

```

1320 BOX(214,50)-(216,70)
1330 BOX(218,50)-(220,70)
1340 FOR Y=0 TO 20
1350 LET A=INT(RND#7)+1
1360 PSET(50,30),A:PSET(20,20),A
1370 PSET(50,60),A:PSET(70,30),A
1380 FOR X=0 TO 100:NEXT X
1390 PSET(90,20),A:PSET(100,30),A
1400 PSET(270,20),A:PSET(290,25),A
1410 FORX=0TO100:NEXTX
1420 PSET(290,10),A:PSET(40,40),A
1430 PSET(60,50),A:PSET(300,5),A
1440 NEXT Y
1450 RETURN
1460 FOR Y=0 TO 5
1480 COLOR3:BOXF(156,70)-(166,80)
1490 BOX(184,70)-(194,80)
1500 BOXF(240,70)-(250,80)
1510 BOXF(274,70)-(284,80)
1520 BOXF(210,50)-(212,70)
1530 BOXF(214,50)-(216,70)
1540 BOXF(218,50)-(220,70)
1550 FORB=0 TO 20:NEXT B
1560 COLOR0:BOXF(156,70)-(166,80)
1570 BOXF(184,70)-(194,80)
1580 BOXF(240,70)-(250,80)
1590 BOXF(274,70)-(284,80)
1600 BOXF(210,50)-(212,70)
1610 BOXF(214,50)-(216,70)
1620 BOXF(218,50)-(220,70)
1630 FOR B=0 TO 20:NEXT B
1640 NEXTY:RETURN
2000 BOX(120,20)-(200,90)
2010 LINE(20,40)-(120,20)
2020 LINE(20,40)-(20,140)
2030 LINE(20,140)-(120,90)
2040 LINE(300,40)-(200,20)
2050 LINE(300,40)-(300,140)
2060 LINE(300,140)-(200,90):RETURN
3000 BOX(146,40)-(174,90)
3010 BOX(140,66)-(150,68)
3020 RETURN
4000 LINE(50,60)-(84,50)
4010 LINE(50,60)-(50,125)
4020 LINE(84,50)-(84,100)
4030 BOX(52,90)-(54,100)
4040 RETURN
5000 LINE(230,50)-(270,60)
5010 LINE(230,50)-(230,109)
5020 LINE(270,60)-(270,125)
5030 BOX(263,90)-(265,100)
5040 RETURN
6000 BOX(136,116)-(184,120)
6010 BOX(180,140)-(176,120)
6020 BOX(140,120)-(144,140)
6030 LINE(136,116)-(144,92)
6040 LINE(176,92):LINE(184,116)
6050 RETURN
6500 BOX(160,106)-(168,109)
6510 LINE(160,106)-(150,106)
6520 LINE(160,100)
6530 RETURN
7000 BOX(140,40)-(180,74)
7010 BOX(140,40)-(160,57)
7020 BOX(160,57)-(180,74)
7040 RETURN
7500 LOCATE0,18,0:FORLOOP=1TO160:PRINTCHR
$(32):NEXTLOOP
7510 LOCATE0,18,0:PRINT"IL Y UN LIVRE"
7520 INPUT"QUE FAITES VOUS?":QUFV$
7530 IF QUFV$="LIS LIVRE" THEN LOCATE0,1
8,0:FORLOOP=1TO123:PRINTCHR$(32):NEXTLO
OP
7540 IF QUFV$<>"LIS LIVRE" THEN PRINT"IM
POSSIBLE":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:PRINT"
TIENS, LE PLACARD SE REFERME TOUS SEUL":F
OR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 60700
7550 LOCATE0,18,0:PRINT"++MEMOIR
E DU DR MANIAC++":FORI=0TO2000:NEXTI:PRI
NT"POUR SORTIR, IL FAUT PRENDRE LA CL
E QUI EST.....LA PEINTURE....":FORI=0TO
2000:NEXTI:PRINT"TIENS, LE LIVRE SE REFER
ME"
7560 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:PRINT"ET LE
PLACARD AUSSI!!":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:
GOTO60700
8000 LINE(230,46)-(230,80)
8010 LINE(230,46)-(274,57)
8020 LINE(274,57)-(274,99)
8030 LINE(230,80)-(274,99)
8040 LINE(252,51)-(252,89)
8050 LINE(230,63)-(274,79)
8060 RETURN
9000 LINE(52,55)-(90,46)
9010 LINE(90,88):LINE(52,106)
9020 LINE(52,55):LINE(52,79)-(90,66)
9030 LINE(72,50)-(72,97):RETURN
9500 PSET(120,20):LINE(200,20)
9510 LINE(200,90):LINE(174,90)
9520 LINE(174,92):LINE(146,92)
9530 LINE(146,76):LINE(144,76)
9540 LINE(160,76):LINE(160,92)
9550 LINE(174,92):LINE(174,76)
9560 LINE(144,76):LINE(144,72)
9570 LINE(176,72):LINE(176,76)
9580 LINE(174,76):LINE(176,76)
9590 LINE(176,72):LINE(172,66)
9600 LINE(140,66):LINE(144,72)
9610 LINE(140,66):LINE(160,66)
9620 LINE(160,60):LINE(150,62)
9630 LINE(146,90)-(120,90)
9640 LINE(120,20):LINE(150,70)-(170,70)
9650 LINE(160,60)
9660 LINE(152,60):LINE(150,70)
9670 RETURN:EVER N
10000 LINE(90,130)-(90,110)
10010 LINE(110,140)-(110,120)
10020 LINE(90,130)-(110,140)
10030 LINE(90,110)-(110,120)
10040 LINE(110,140)-(135,130)
10050 LINE(120,126)-(135,120)
10060 LINE(135,130)-(135,120)
10070 LINE(120,126)-(120,116)
10080 LINE(110,120)-(120,116)
10090 LINE(90,110)-(90,106)
10100 LINE(90,106)-(120,116)
10110 LINE(114,114)-(120,112)
10120 LINE(120,112)-(135,120)
10130 LINE(110,120)-(120,116):RETURN
11000 LINE(120,20)-(20,40)
11010 LINE(20,140):LINE(52,124)
11020 LINE(52,60):LINE(84,50)
11030 LINE(100,50):LINE(70,60)
11040 LINE(52,60):LINE(70,60)
11050 LINE(70,124):LINE(52,124)
11060 LINE(70,124):LINE(100,100)
11070 LINE(84,116):LINE(84,56)
11080 LINE(84,116):LINE(100,100)
11090 LINE(100,50):LINE(100,100)
11100 LINE(120,90):LINE(120,20)
11110 BOX(70,84)-(81,87):BOX(87,81)-(90,
84):RETURN:ARM 0
11120 BOX(120,20)-(200,90):RETURN:"MUR N
POUR ARM
11130 LINE(120,20)-(20,40):LINE(20,140)
:LINE(120,90):RETURN:"MUR 0 SEUL
11140 LINE(200,20)-(300,40):LINE(300,14
0):LINE(200,90):RETURN:"MUR F SEUL

```

```

EPA033LAD4LA03LAL72M103L24M1*
21296 PLAY"OSRE03M104M105M100D03M104M105
104S103M104M105M104L48LA03LA*
21358 CLS:LOCATE4,4,8:INPUT"VOULEZ VOUS
REJOUER?":VVR$
21368 IF VVR$="OUI" THEN FUSIL=8:BRIGUET
=8:LIT=8:ALLUMETTES=8:CISEAUX=8:COUTEAU=
8:GOTO 278
21378 IF VVR$(">"OUI" AND VVR$("<"NON" THE
N 21358
21388 IF VVR$="NON" THEN CLS:END
22000 LOCATE8,18,0:FORLOOP=1TO169:PRINT
HR$(32);:NEXTLOOP
22005 LOCATE8,18,0:PRINT"IL Y A UN JAMBO
M":IF SAUCISSON=8 THEN LOCATE18,18,0:PRI
NT"ET UN SAUCISSON"
22010 INPUT"QUE FAITES VOUS ";QFV$
22020 IF QFV$="FERME ARMOIRE" OR QFV$=
"REFERME ARMOIRE" THEN GOTO60100
22030 IF QFV$="MANGE JAMBON" THEN PRINT
"VOUS M'AURIEZ PAS DU, IL EST EMPOISONNE
":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 21000
22040 IF QFV$="MANGE SAUCISSON" AND SAU
CISSON=8 THEN LOCATE8,20,0:PRINT"Bon app
etit...":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:SAUCISSON
=1:GOTO 22000
22050 IF QFV$="MANGE SAUCISSON" AND SAU
CISSON=1 THEN LOCATE8,20,0:PRINT"VOUS L'
VEZ DEJA MANGE, Gourmand!!!":FOR I=0 TO
2000:NEXT I:GOTO22000
22060 IF QFV$("<"MANGE JAMBON" AND QFV$
(">"MANGE SAUCISSON" AND QFV$("<"FERME AR
MOIRE" AND QFV$(">"REFERME ARMOIRE" THEN
LOCATE8,20,0:PRINT"C'EST IMPOSSIBLE":FOR
I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO22000
22500 LINE(200,20)-(<300,40):LINE-(<300,14
0):LINE-(<200,90)
22510 RETURN"MR E SEUL
30000 CLS:LOCATE8,13,0:COLOR5:ATTR8,1:P
RINT" AU REVOIR" LOCATE8,22,0:ATTR8
,0
30010 PLAY"A0T5L48D0L12M124S0L240S0L48
04S0L12M124D0S0D0L12D0L24D0S0L48D0":END
35000 SCREEN3,0,0:CLS:GOSUB 2000
35010 GOSUB3000
35020 GOSUB 5000
35030 GOSUB 9000
35040 GOSUB 6000
35050 GOSUB 6500
35055 LOCATE8,18,0
35057 PRINT" VOUS ETES DANS UNE PIECE OU
IL Y A UNE TABLE.":IF COUTEAU=1 THEN PR
INT"IL Y A UN COUTEAU"
35058 PRINT"<APPUYEZ SUR UNE TOUCHE>"
35060 GOSUB 60000
35110 INPUT"QUE FAITES VOUS?":QFV$
35120 IF QFV$="NORD" THEN 60100
35150 IF QFV$="SUD" THEN GOTO 570
35160 IF QFV$="PRENDS COUTEAU" AND COUTE
AU=0 THEN PRINT"C' accord...":COUTEAU=1:FO
R I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 35000
35170 IF QFV$="PRENDS COUTEAU" AND COUTE
AU=1 THENPRINT"Vous l'avez deja pris...":
FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 35000
35180 IF QFV$="EST" THEN GOTO 60600
35190 IF QFV$("<"PRENDS COUTEAU" AND QFV$
(">"SUD" AND QFV$("<"NORD" AND QFV$(">"EST"
THEN PRINT"Impossible de faire ca, voyons
s, réfléchissez, ";NOM$:FOR I=0 TO 2000:
NEXT I:GOTO 35000
35200 END
50000 LINE(120,20)-(<20,40):LINE-(<20,140)
:LINE-(120,90):RETURN"MR O TOUT SEUL
60000 X$=INKEY$:X=RDND:IF X$="" THEN 6000
0
60010 LET X=INT(RND$)*+1
60020 IFX=1 AND COUTEAU=0 AND CISEAU=0 A
NDFUSIL=0 THEN PRINT"VOUS ETES NEVOTE PAR
UN MANIACOS":FOR I=0 TO 2000:NEXTI:GOTO
021000
60030 IF X=1 AND COUTEAU=1 OR CISEAU=1 O
R FUSIL=1 THEN PRINT"UN MANIACOS ARRIVE M
AIS VOUS LE TUEZ"
60060 PRINT CHR$(X):RETURN
60100 CLS:SCREEN4:GOSUB 11000:GARDE MANG
ER
60110 GOSUB11120
60120 GOSUB7000
60130 GOSUB 15000
60136 LOCATE8,18,0:PRINT"VOUS ETES DANS
LA GARDE MANGER<APPUYEZ SUR UNE TOUCHE>"
*
60140 GOSUB60000:INPUT"QUE FAITES VOUS?":
QFV$
60150 IF QFV$="SUD" THEN GOTO 35000
60160 IF QFV$="OUVRE ARMOIRE" THEN GOSUB
22000
60170 IF QFV$="EST" THEN GOTO60190
60180 IF QFV$("<"SUD"AND QFV$(">"EST"AND Q
FV$("<"OUVRE ARMOIRE" THEN PRINT"C'est ab
solutement impossible.!!!":FOR I=0 TO 2000
:NEXT I:GOTO 60100
60190 CLS:GOSUB5000:SCREEN1
60200 GOSUB 3000
60210 GOSUB 9000
60220 GOSUB 2000
60230 LOCATE8,18,0:PRINT" VOUS ETES DANS
UN MYSTERIEUX CORRIDOR <APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE>"
60235 GOSUB60000
60240 INPUT"QUE FAITES VOUS?":QFV$
60250 IF QFV$="SUD"THEN GOTO 60100
60260 IF QFV$="EST" THEN GOTO 60200
60265 IF QFV$="NORD" THEN GOTO 60400
60270 IF QFV$("<"SUD" AND QFV$(">"EST" AND
QFV$("<"NORD"THEN PRINT"IMPOSSIBLE!":FOR
I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 60190
60280 CLS:GOSUB 4000:SCREEN2
60290 GOSUB 3000
60300 GOSUB 13000
60310 GOSUB 11120
60320 LINE(120,20)-(<20,40):LINE-(<20,140)
:LINE-(120,90)
60330 LOCATE8,18,0:PRINT"VOUS ETES DANS
LA CHAMBRE <APPUYEZ SUR UNE TOUCHE>"
60340 GOSUB 60000
60350 INPUT"QUE FAITES VOUS?":QFV$
60360 IF QFV$="SUD" THEN GOTO 60190
60365 IF QFV$="NORD" THEN GOTO 60820
60370 IF QFV$="OUEST" THEN GOTO 60400
60390 IF QFV$("<"NORD" AND QFV$(">"SUD" AN
D QFV$(">"OUEST" THEN PRINT"IMPOSSIBLE!":
FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 60280
60400 CLS:GOSUB 11000:SCREEN6
60410 GOSUB 22500
60420 GOSUB 9500
60430 LOCATE8,18,0:PRINT"VOUS VOILA DANS
LA SALLE DE BAINS<APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
>":GOSUB60000
60440 INPUT"QUE FAITES VOUS?":QFV$
60450 IF QFV$="SUD" THEN 60200
60460 IF QFV$="OUVRE ARMOIRE" THEN GOSUB
13500
60470 IF QFV$("<"SUD" AND QFV$(">"OUVRE AR
MOIRE" THEN PRINT"IMPOSSIBLE":FOR I=0 TO
2000:NEXT I:GOTO60400
60480 COLOR2:CLS:GOSUB13000
60490 GOSUB 7000
60500 GOSUB 11120
60510 GOSUB 9000
60520 LINE(120,20)-(<20,40)
60530 LINE-(<20,140):LINE-(120,90)
60540 LOCATE8,18,0:PRINT"VOUS ETES DANS
LA CHAMBRE":LOCATE26,18,0:PRINT"VERTE ":
COLOR4:PRINT"<APPUYEZ SUR UNE TOUCHE>":G
OSUB60000
60550 COLOR2:INPUT"QUE FAITES VOUS?":QFV$
60560 IF QFV$="REPOSE LIT" THEN PLAY"L48
M1L24REL49D0L24D0RE0L49M1L24D0L48M1L2
4REL48D0L24D0REM1REL48D0":GOTO60480
60570 IF QFV$="SUD" THEN GOTO 60190
60580 IF QFV$("<"COUCHE LIT" AND QFV$(">"S
UD"AND QFV$(">"REGARDE DREILLER"THEN PRIN
T"Impossible":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOT
060480

```


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'intervient 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 quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

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

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

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

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

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

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

ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

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

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

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

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

● Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.

Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

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

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

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

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

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

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

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

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

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Michel PIPON pour son programme CORSAIRES sur ORIC, gagne 10.000 F.



GAGNANT DE DEUX CASSETTES SQUIRELLE
Michel PIPON pour son programme CORSAIRES sur ORIC.



GAGNANT DU LIVRE AUTOUR DE LA BOUCLE de Janick TAILLANDIER aux Editions CAGIRE
Vincent HERCIEK pour son programme CADRFL-ADRFL sur HP 41.



GAGNANTS DES LIVRES DE LA RÉGLE A CALCUL.

Michel MINET pour MAXIPEDE sur ATARI.
Bruno POIGNANT pour GRAND PRIX sur CANON X07

Nicolas TAVERNIER pour MANOIR sur COMMODORE 64.

Eric AUDY pour QUASIMODO sur VIC 20.

Gérard DECKERS pour DRAGGY sur DRAGON 32.

Vincent HERCIEK pour CADRFL-ADRFL sur HP 41.

Thierry COURBON pour BASKET sur PC 1211.

François RAPENNE pour LABYRINTHE sur PC 1500.

Henri PILLET pour HARBOR 2090 sur SPECTRUM.

J.Marc DUHEN pour SUPERVRAC sur MZ 80.

B. HANNIQUET pour GAMORD sur ZX 81.

Marc GRANCOIN pour AVION ESPION sur TI 99 basic Simple.

S. MESUREAU pour ETENDARD ET EXOCET sur TI 99 basic Etendu.

Michel PIPON pour CORSAIRES sur ORIC.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

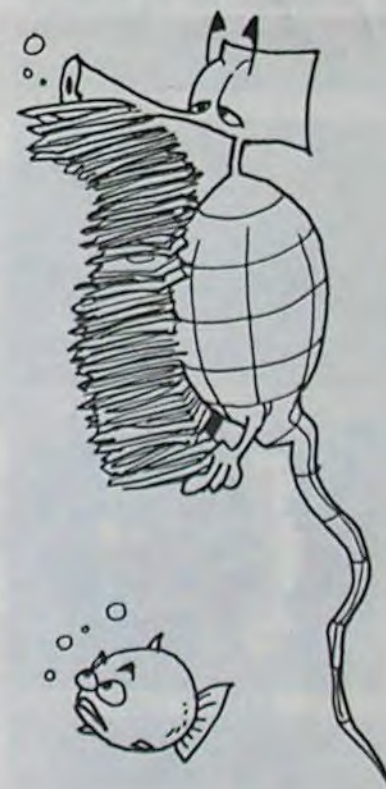
Vous pouvez maintenant obtenir les anciens numéros d'Hebdogiciel. Les numéros 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 30 et 31 sont déjà épuisés, les autres sont tous disponibles immédiatement y compris le numéro quadruple d'Août 1984 (recouvrant les numéros 42, 43, 44 et 45).

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

CHERCHE pour Commodore 64 magnéto K7 ou unité de disquette V 1541 à prix raisonnable. Thierry SIMONET Collège Militaire du Mans Cie S Spe Cyr BP 559.72017 LE MANS CEDEX.

VENDS ZX SPECTRUM 16 Ko (fin garantie en septembre 84) adapté UHF NB + 3 K7 de jeux + programmes/ K7 + 2 livres + K7 de démonstration + revues (valeurs + 2000 F.) vendu 1500 F. Ronald VAN ASSCHE 18 rue de la Cherrasse 77720 YVERNAILES.

RECHERCHE pour TI99/4A module extended Basic + manuel à prix raisonnable. faire offre à M. BARATTE 10 rue J.Macé 80470 AILLY SUR SOMME.

ACHETE pour TI99/4A module ADVENTURE et ECHEC : 200 F. pièce. VENDS K7 "Pyralide o Doom" (jamais servi). J.Marc POUPON Bourg de Logonna 29224 LOGONNA DAULAS.

VENDS PC 1500 + CE 150 + CE 159 le tout en très bon état pour 3900 F. + 62 programmes + 4 livres + Stylos + papiers donnés en prime. NGUYEN Tel 986 44 38.

VENDS HECTOR 2 HR+ 64 K + livre initiation. (valeur 4000 F.) vendu 3500 F. acheté il y a 3 mois. Monsieur DELAGUILAUMIE Tel: (94)63 66 10.

CHERCHE pour TI99/4A contrôleur et lecteur disk + interface RS232 + minimémoire + module assembleur. VENDS livres techniques pour TI99/4 et 4A (avec schémas) 100 F. les 2. Philippe DERQUENNES (32) 43 00 41

VENDS TI99/4A + manuels + câbles + poignées de jeu + 8 cartouches de jeux (dont ADVENTURE) + câbles magnéto et magnéto + K7 de programmes Basic. le tout en bon état : 3500 F. Laurent AMSEL 40 avenue de Suffren 93150 BLANC MESNIL. Tel: 868 16 72.

Suite page 20

BATTLE CARS

PC 1500

ERRATUM sur PC 1500
PAM sur N° SPECIAL AOUT.
Nous avons omis dans le numéro spécial, de préciser que lorsque le dessin est terminé, il faut non seulement rajouter GOSUB L, mais aussi remplacer GCURSOR 90 de la ligne 2120 par GCURSOR 0.
Merci à l'auteur de nous avoir communiqué cette précision.

Votre lutte acharnée contre les forces du mal dure déjà depuis bien longtemps... Mais, en vous dirigeant vers votre fidèle Buggy, vous savez déjà qu'en cette matinée de l'an de grâce 2099, se déroulera la bataille décisive entre vous, le défenseur des opprimés et la horde sauvage de Canarc le barban.

SAKUMA AKIHIRO

Mode d'emploi:

Ce programme "tourne" sur PC 1500 muni d'extension mémoire de 8 ou 16 Ko.

Description de l'écran:

A gauche: tableau de bord avec indicateur + compteur de vitesse. A droite: champ de bataille. Vous êtes représenté par le Buggy central.

Définition des touches:

D pour démarrer.
8 pour accélérer (il faut d'abord avoir fait démarrer le moteur).
2 pour reculer (même chose que pour l'accélérateur).
4 pour tourner à gauche (il faut, pour que le déplacement latéral soit significatif, que la vitesse en marche avant ou arrière soit d'au moins 10 km/h).
6 pour aller à droite (même remarque que pour 4).
5 frein. Il doit être actionné lorsqu'on veut échapper à un ennemi

roulant parallèlement. Ainsi que lors du passage de marche avant à marche arrière. (sinon la boîte en prend un coup!)

3 pour le tir à droite.

1 pour le tir à gauche.

Déroulement du jeu:

Si vous restez trop longtemps sans bouger, des voitures kamikazes apparaissent alternativement de chaque côté de l'écran. Vous leur échappez soit:

- En leur décochant 5 coups.

- En accélérant.

Lorsque vous avez pris de la vitesse, des voitures roulant dans le même sens que vous, apparaissent. Tirez leur dessus (5 coups) ou rentrez leur dedans.

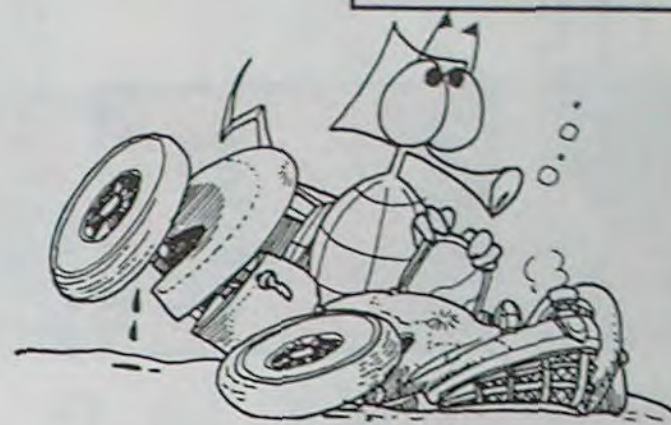
A tout moment, vous pouvez contrôler l'état de votre véhicule en pressant sur P. Ce qui vous donnera la check-list de votre véhicule. Lorsque vous êtes trop mal en point (et PC ne manquera pas de vous le faire savoir) vous pouvez demander un cessez le feu (touche L) pour effectuer vos réparations (durant toute la partie vous pourrez le demander 2 fois seulement et il y a une chance sur deux pour qu'on vous le refuse). En cas de refus, le combat reprend.

S'il est accepté vous pouvez racheter des pièces détachées:

- 150 cartouches, de l'essence, une boîte de vitesse, un châssis et même un moteur.

Vous êtes muni en début de partie de 20.000 F.

Fin du jeu: Lorsque vous avez encaissé plus de 5 coups, lorsque vous avez abattu les 20 véhicules de la horde. Et maintenant...Contact!



```
10: REM BATTLE-CAR
S **PC 1500**
A SAKUMA 07/8
```

```
20: CLEAR
```

```
90: D=0: U=0: A=0: K=
113: Q=0: I=150
: UMA=200: BT=10
0: CH=100: MO=10
0: MU=100: ES=10
0
```

```
95: AR=20000: AM=10
0: FEM=4: N=9:
RANDOM
```

```
100: DIM U$(9): X32:
FOR I=0 TO 9:
READ U$(I):
```

```
110: DIM T$(8): X30:
RESTORE 5050:
FOR I=0 TO 8:
READ T$(I):
```

```
120: DIM J$(5): X30:
FOR I=0 TO 5:
READ J$(I):
```

```
130: WAIT 0: GCURSOR
10: GPRINT U$(4):
: GCURSOR 126:
GPRINT U$(3):
```

```
135: WAIT 0: BEEP 1,
50, 10: GPRINT U
$(8)+U$(4):
: GCURSOR 125:
BEEP 1, 90, 10:
GPRINT U$(3)+U
$(7):
```

```
136: FOR I=1 TO 40:
NEXT I
```

```
138: CLS
```

```
140: FOR I=10 TO 50:
GCURSOR I:
GPRINT U$(4):
: GCURSOR 130-1:
GPRINT U$(3):
BEEP 1, 1, 1:
NEXT I
```

```
170: CLS: GCURSOR 6
7: GPRINT "0022
0055002200":
FOR I=1 TO 20:
POKE# 64000,
RND 255: NEXT I
```

```
175: FOR I=1 TO 40:
NEXT I
```

```
180: CURSOR 7: PRINT
"Battle-cars":
GCURSOR 5:
GPRINT U$(4):
: GCURSOR 131:
GPRINT U$(3):
: GCURSOR 24:
GPRINT U$(0):
: GCURSOR 116:
GPRINT U$(2):
```

```
183: FOR I=1 TO 40:
NEXT I
```

```
185: WAIT 0: FOR I=1
270: BEEP 1, 1:
: GCURSOR 1:
GPRINT "000000
0000": BEEP 1, 1
: 5: NEXT I
```

```
190: WAIT 0: TIME =
0: PKINI "AL110
N7": GCURSOR K:
GPRINT U$(U):
```

```
195: WAIT 0: I=
INKEY$:
: GCURSOR 25:
GPRINT "2F":
: GCURSOR K:
GPRINT U$(U):
```

```
196: IF FE460 TO 10
00
```

```
198: IF N=00R N=10R
N=20R N=50R N=
60R N=90: WAIT 0:
: GCURSOR 11:
GPRINT U$(N):
```

```
200: IF I$="D" GOTO
235
```

```
205: IF I$="L" AND D
E<260 TO 3200
```

```
210: IF I$="B" GOTO
305
```

```
215: IF I$="1" GOTO
940
```

```
220: IF I$="5" GOTO
340
```

```
225: IF I$="3" GOTO
890
```

```
230: IF I$="2" GOTO
355
```

```
240: IF I$="6" GOTO
505
```

```
245: IF I$="P" GOTO
2500
```

```
250: IF I$="4" GOTO
000
```

```
253: IF N<0: GOTO
TIME >0.0001
AND U+A<0: GOTO
3000
```

```
255: T=T+1: IF T>25
AND U+A=0: GOTO
800
```

```
257: IF TIME >.0005
AND A+U<0: GOTO
2010
```

```
260: GOTO 195
```

```
295: N=9: WAIT 70: IF
ES=0: PRINT "PLU
S D, ESSENCE":
```

```
300: D=1: WAIT 0:
GCURSOR K=10:
BEEP 1, 10:
GPRINT U$(8):
```

```
310: WAIT 100: IF D=
0: PRINT "LE MOT
EUR NE TOURNE
PAS": GOTO 190
```

```
312: WAIT 70: IF BT<
10: PRINT "BOITE
FICHUE": D=0: U
MA=0: AM=0: GOTO
195
```

```
318: IF CH=0: PRINT "
CHASSIS FICHU":
: LET UMA=0
```

```
319: IF MO<0: LET MO=
0
```

```
320: X=0: T=0: F=0: U=
U+A: IF U>UMA
LET U=UMA
```

```
322: IF U=UMA: LET MO
=MO-5: UMA=UMA-
5: NEXT I
```

```
323: ES=ES-.5: IF ES
<0: LET ES=0: LET
U=0: LET A=0:
LET D=0
```

```
324: IF U<0: LET U=0
0
```

```
325: WAIT 0: PRINT U
$(7)+U$(3): CURSOR
07: GPRINT T$(
INT (U/25)):
```

```
340: N=3: U=0: IF A=0
GOTO 400
```

```
345: IF U=0: GOTO 420
```

```
350: IF A=0: GOTO 500
```

```
355: U=0: WAIT 100:
IF D=0: PRINT "L
E MOTEUR NE TO
URNE PAS": GOTO
190
```

```
360: IF U<0: GOTO 11
00
```

```
365: X=0: T=0: F=0: A=
A+2: IF A>AM: LET
A=AM-1
```

```
366: IF CH=0: PRINT "
CHASSIS FICHU":
: LET UMA=0: LET
AM=0: LET D=0
```

```
367: ES=ES-.5: IF ES
<0: LET ES=0:
LET U=0: LET A=0:
LET D=0
```

```
368: IF MO<0: LET MO=
0: PRINT "MOTEU
R GRILLE": D=0:
AM=0: UMA=0
```

```
370: WAIT 0: PRINT A
$(7)+U$(3): CURSOR
07: GPRINT T$(
INT (U/25)):
```

```
400: U=0: U=U-10: IF
U<0: LET U=0
```

```
410: WAIT 0: PRINT U
$(7)+U$(3): CURSOR
07: GPRINT T$(
INT (U/25)):
```

```
420: U=0: A=0: IF A<0
: LET A=0
```

```
430: U=0: PRINT A: k
h: CURSOR 07:
GPRINT T$(INT
(A/25)): GOTO 1
95
```

```
500: U=0: WAIT 0:
PRINT U: k/h:
CURSOR 07:
```

```
GPRT T$(INT
(U/25)): GOTO 1
95
```

```
505: IF D=0: WAIT 50:
CLS: PRINT "LE
MOTEUR NE TOY
RNE PAS": GOTO
195
```

```
508: IF A=0: U=0:
PRINT "VITESSE
NULLE": GOTO 1
95
```

```
510: IF A=0: U<0:
GOTO 530
```

```
520: IF A<0: U=0:
GOTO 550
```

```
530: U=5: K=K+INT (U
/10): IF K>130
LET K=130
```

```
540: WAIT 0: CLS:
GCURSOR K:
GPRINT U$(U):
: GCURSOR 11:
GPRINT U$(N): E
S=ES-.25: GOTO
1200
```

```
550: U=6: K=K+INT (A
/10): IF K>150
LET K=150
```

```
560: WAIT 0: CLS:
GCURSOR K:
GPRINT U$(U):
: GCURSOR 11:
GPRINT U$(N): E
S=ES-.25: GOTO
1200
```

```
568: CLS: WAIT 50:
IF D=0: PRINT "L
E MOTEUR NE TO
URNE PAS": CLS:
GOTO 195
```

```
585: WAIT 0: IF U=0
AND A=0: PRINT "
VITESSE NULLE":
GOTO 195
```

```
610: IF A=0: U<0:
GOTO 630
```

```
620: IF A<0: U=0:
GOTO 650
```

```
630: U=6: K=K+INT (U
/10): IF K>75
LET K=75
```

```
635: WAIT 0: GCURSOR
11: GPRINT U$(N
):
```

```
640: WAIT 0: GCURSOR
K: GPRINT U$(U):
: GCURSOR 11:
GPRINT U$(N): E
S=ES-.5: GOTO 1
200
```

```
650: U=5: K=K+INT (A
/10): IF K>75
LET K=75
```

```
660: WAIT 0: CLS:
GCURSOR K:
GPRINT U$(U):
: GCURSOR 11:
GPRINT U$(N): E
S=ES-.5: GOTO 1
200
```

```
680: IF D=0: PRINT "L
E MOTEUR NE TO
URNE PAS": GOTO
190
```

```
800: IF D/2-INT (Q/
2)<0: GOTO 850
```

```
805: WAIT 0: F=F+3:
IF F<140: K=K
GOTO 830
```

```
810: N=3: GCURSOR 15
0-F: GPRINT U$(
N)+0: BEEP 1, 5:
GOTO 195
```

```
817: IF M>0: LET M=0:
GOTO 825
```

```
830: N=9: F=0: L=0:
GOTO 990
```

```
850: WAIT 0: L=L+3:
IF L>14: (K-14)
GOTO 830
```

```
860: WAIT 0: N=4:
GCURSOR 25+L:
GPRINT "0000":
U$(N): BEEP 1, L
: 5: GOTO 195
```

```
890: IF U+A<0: GOTO
1000
```

```
895: WAIT 70: IF MU=
0: PRINT "PLUS D
E MUNITIONS":
CLS: GOTO 195
```

```
900: WAIT 1: FOR H=K
+140: 140-F
STEP 2: GCURSOR
H: BEEP 1, 10, 5:
GPRINT "000000
00": NEXT H: IF
F=96: GCURSOR 140
: GPRINT "00"
```

```
902: GCURSOR 140-F:
GPRINT "0000":
: GCURSOR 149:
GPRINT " "
```

```
913: R=R+1: MU=MU-1:
IF MU<0: LET MU=
0
```

```
915: FOR G1=1 TO 10:
POKE# 64000,
RND 255: NEXT G
1: IF R<560 TO 8
00
```

```
920: GCURSOR 152-F:
BEEP 1, 150, 50:
GPRINT 0, 34, 8,
85, 8, 34, 8: R=0:
F=0: T=0: Z=Z+1:
N=9: X=0: Q=Q+1:
CLS
```

```
925: IF Q>20: GOTO 41
00
```

```
926: GOTO 195
```

```
940: IF U+A<0: GOTO
1200
```

```
945: WAIT 70: IF MU=
0: PRINT "PLUS D
E MUNITIONS":
CLS: GOTO 195
```

```
950: WAIT 1: FOR E=K
-4 TO 85+L+5:
STEP -2:
GCURSOR E: BEEP
1, 10, 5: GPRINT
"0000000000":
NEXT E
```

```
955: IF N=9: THEN
GCURSOR 91:
GPRINT "0000"
```

```
960: IF L=0: GOTO 195
```

```
963: M=M+1: MU=MU-1:
IF MU<0: LET MU=
0
```

```
965: FOR G1=1 TO 10:
POKE# 64000,
RND 255: NEXT G
1: IF R<560 TO 8
00
```

```
970: GCURSOR 75+L:
GPRINT 0, 34, 8,
85, 8, 34, 8: BEEP
1, 10, 5: M=0: F=0:
0: L=0: Q=Q+1: T=0:
Z=Z+1: N=9: X=0:
CLS
```

```
975: IF Q>20: GOTO 41
00
```

```
976: GOTO 195
```

```
980: GCURSOR 80+L:
PRINT " "
```

```
990: CLS: BEEP 1: IG
=16+1: X=0: L=0:
R=0: M=0: IF IG>
FEMGOTO 1000
```

```
1000: X=0: T=0: Z=0:
GOTO 195
```

```
1100: WAIT 30:
PRINT "CRAC!"
: BEEP 2, 50
: BT=BT-10: UM
A=UMA-20: IF
UMA<0: PRINT
"BOITE FICHU
E"
```

```
1110: GOTO 195
```

```
1200: IF I$="6" AND
11K GOTO 140
0
```

```
1205: GCURSOR 75:
GPRINT "2F"
```

```
1210: IF I$="6" AND
11K GOTO 195
```

```
1220: IF I$="4" AND
11K GOTO 141
0
```

```
1230: IF I$="4" AND
11K GOTO 195
```

```
1400: IF K>11-12
AND N<0: GLET
N=9: GOTO 150
0
```

```
1405: GOTO 195
```

```
1410: IF K<11+12
AND N<0: GLET
N=9: GOTO 150
0
```

```
1415: GOTO 195
```

```
1500: IF Q/2-INT (
Q/2)<0: GOTO
1520
```

```
1510: WAIT 10: FOR
I=1 TO 10:
POKE# 64000,
RND 255: NEXT I
: GCURSOR 11:
GPRINT 0, 34,
8, 85, 8, 34, 8
: BEEP 1, 1: J=0:
0=Q+1
```

```
1512: GOTO 195
```

```
1515: WAIT 50: CH=C
H-10: IF CH<5
0: PRINT "CHAS
SIS FICHU!"
: GOTO 195
```

```
1520: CH=C+10:
WAIT 10: FOR
I=1 TO 10:
```

```
POKE# 64000,
RND 255: NEXT
I: GCURSOR 11:
GPRINT 0, 34,
8, 85, 8, 34, 8
: BEEP 1: J=0
1521: Q=Q+1: TIME =
0: GOTO 195
```

```
1525: WAIT 50: CH=C
H-10: IF CH<5
0: PRINT "CHAS
SIS FICHU!"
: GOTO 195
```

```
1600: WAIT 70: IF M
U=0: PRINT "PL
US DE MUNITI
ONS": GOTO 19
5
```

```
1610: WAIT 1: IF 11
<0: LET UU=152
: LET XX=0
```

```
1615: IF 11K AND 1
1<150: LET XX=
-3: LET UU=11
50, 100:
```

```
1616: IF 11J: 15ILET
XX=0: LET UU=
11
```

```
1617: IF N=9: LET XX
=0: LET UU=15
2
```

```
1620: FOR Q=K+14
TO UU+XX: STEP
2: GCURSOR QQ:
GPRINT "000
00000": BEEP
1, 4, 5: NEXT Q
0: IF N=9: THEN
GCURSOR QQ:
PRINT " "
```

```
1621: GCURSOR QQ:
GPRINT "0000
"
```

```
1625: GCURSOR 75:
GPRINT "2F"
```

```
1630: IF 11K GOTO
195
```

```
1633: IF N<0: GLET
U=R+U+1: FOR I
=1 TO 5: POKE#
64000, RND 25
5: NEXT I
```

```
1635: MU=MU-1: IF M
U<0: LET MU=0
```

```
1636: IF N=9: GOTO 1
95
```

```
1640: IF UR<560 TO
195
```

```
1645: GCURSOR QQ+1:
GPRINT 0, 34,
8, 85, 8, 34, 8
: BEEP 1, 10, 1
0: 11=154:
TIME =0: N=9:
0=Q+1: UR=0:
IF Q>20: GOTO
4100
```

```
1650: GOTO 195
```

```
1700: WAIT 70: IF M
U=0: PRINT "PL
US DE MUNITI
ONS":
```

```
1705: IF 11K AND 1
1<0: LET UU=1
1: LET XX=14
```

```
1710: IF 11K: LET U
U=25: LET XX=0
```

```
1715: IF 11K AND 1
1=25: LET UU=1
1: LET XX=00
```

```
1720: WAIT 1: FOR Q
0=K-3 TO UU+X
X: STEP -2:
GCURSOR QQ:
GPRINT "0000
0000": BEEP 1
, 50, 5: NEXT Q
0: GCURSOR QQ
: PRINT " "
```

```
1722: GCURSOR 75:
GPRINT "2F"
```

```
1725: IF 11K GOTO
195
```

```
1727: IF N<0: GLET
J=T+J+1: FOR I
=1 TO 5: POKE#
64000, RND 25
5: NEXT I
```

```
1730: MU=MU-1: IF M
U<0: LET MU=0
```

```
1733: IF N=9: GOTO 1
95
```

```
1735: IF J<560 TO
195
```

```
1740: GCURSOR 11:
GPRINT 0, 34,
8, 85, 8, 34, 8
: BEEP 1, 50, 20
: J=0: N=9: 0=Q
0+1: TIME =0:
11=25: IF Q>2
0: GOTO 4100
```

```
1745: 11=75: GOTO 1
95
```

```
1800: WAIT 70: CLS:
: PRINT "VOIT
E VOYAGE S, A
RRETE ICI":
PRINT "VOUS
AVEZ"
```

```
1810: PRINT "DETRU
IT": Q="ENNE
MI(S)": PRINT
"VOUS SORTIEZ
": PRINT "DE
VOITRE ENGIN"
```

```
1820: PRINT "DEJA
VOUS ENTENDE
Z": PRINT "LA
HORDE DE":
PRINT "CONAR
E LE BARBAN"
```

```
1830: PRINT "JURE
DE VENGEANCE
...": BEEP 1,
50, 100:
```

```
1835: CURSOR 11:
CLS: CURSOR
8: PRINT "FIN"
```

```
1840: CALL @CD7J
2010: IF U+A=0:
LET U=0: GOTO 195
```

```
2015: IF N<0: GOTO
195
```

```
2020: IF A>0: GOTO 2
700
```

```
2040: IF Q/2-INT (
Q/2)<0: GOTO
2100
```

```
2045: IF U<0: LET U
=0
```


KONG* BERT

Je m'explique: Vous êtes un sympathique petit bonhomme blanc qui remue les bras à qui mieux-mieux et vous devez parcourir un amoncellement de cubes rangés en lignes, reliés par des échelles. Vous pouvez vous mouvoir horizontalement à volonté mais vous avez besoin des échelles pour monter (ou descendre, ce qui est très rare). C'est en manoeuvrant la manette de jeu de votre choix, que vous intimez l'ordre à la petite figurine de bouger. Après avoir atteint votre but (matérialisé par une flèche rouge pointant vers le haut, dont un autre exemplaire désigne le départ), un commentaire ironique et sarcastique ou une Marseillaise et une vie supplémentaire vous accueillent. Une vie supplémentaire qui ne vous sera pas inutile, puisque six vilains monstres vont de haut en bas et de bas en haut de l'écran, avec pour seul but celui de vous toucher, ce qui vous vaut bien entendu la perte d'une vie.

Lorsque vous saurez qu'il y a 15 tableaux (donc autant de couleurs et de commentaires différents), je n'aurai plus rien à vous apprendre...

Alexandre GOY

Mode d'emploi/

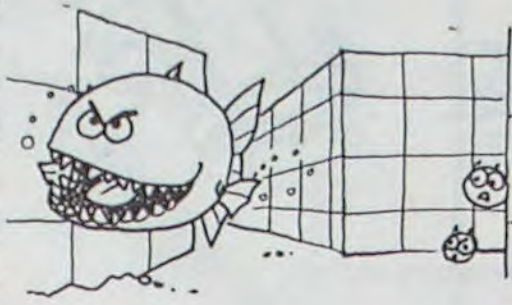
A l'exécution, un mode d'emploi résumé s'affiche à l'écran. Sortez "ALPHA LOCK" et mettez votre manette favorite en position haute (ou avant, suivant le point de vue), comme vous le demande le programme.

30 REM auteur :
ALEXANDRE GOY 21,RUE DAGU
ERRE 75014 PARIS
TEL : 322 32 84
70 REM materiel : TEXAS INST
UMENTS TI-99/4A + TI EXTENDED B
ASIC + UNE MANETTE (MINIMUM)
100 !
! KONG * BERT

```

jeu d'action
110 !
120 ! 1) Initialisation et definition des caracteres et couleurs
130 UNTRACE
140 ON WARNING NEXT
150 RANDOMIZE
160 OPTION BASE 1 :: DIM V(6),COM*(15),COUL(15): K$=" KONG*BERT"
170 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2): FOR C=0 TO 8 :: CALL COLOR(C,15,1): NEXT C :: CALL COLOR(11,12,1,12,10,1,13,4,1,14,1,1)
180 RESTORE 810 :: FOR COM=1 TO 15 :: READ COM*(COM),COUL(COM): NEXT COM
190 RESTORE 790 :: FOR CAR=128 TO 137 :: READ CAR :: CALL CHAR(CAR,FF): NEXT CAR ! cubes & echelles
200 CALL CHAR(112,"071F3F7F7FFFFFFFFFFFFE7C7C3B1800E0F8CFEFFFFFFFFF7F7F3E1C1B00"): "monstre" 1
210 CALL CHAR(116,"030306060C0E1E1E303B7

```



ATTENTION
L'Erratum sur TI 99/4A se trouve
en page 17

TI 99/4A
BASIC
ETENDU

```

7B7BC0E0E0B0C0C0606030707B7B0C1C1E1E03070
707") 'monstre' 2
220 CALL CHAR(120,"000103232311170F07070
70706040C3C00B0C0C4C48B8BF0E0E0E0E060203
03C") 'escaladeur' 1
230 CALL CHAR(124,"000103030301070F1717
70706040C3C00B0C0C0C0B0E0F0EBEBEBE060203
03C") 'escaladeur' 2
240 ! 2) Mode d'emploi
250 PRINT " K O N G S B E R T
-----": " VOUS : 0" xz
          &"CHR$(127)&" yé
": :
260 PRINT " DEPART EN BAS A GAUCHE,
ARRIVEE EN HAUT A DROITE. DEPLACEMENT
HORIZONTAL OU PAR LES ECHELLES "&CHR$(
(135)&CHR$(134)&"" :
270 PRINT " EVITEZ LES MONSTRES QUI
TOMBENT DE HAUT EN BAS ":" :
pr tv          qs uw": :
280 PRINT " 5 VIES, 15 NIVEAUX": : : CA
LL PRINT(" "&k$,2): : CALL PRINT(" "&k$,
32)
290 DISPLAY BEEP: " # METTEZ 'ALPHA LOCK'
ET # # LA MANETTE CHOISIE # # EN
POSITION HAUTE : # # JE VOUS ATTENDS
... #
300 ! 3) Determination de la manett
-e employee et-de-la-position
d'"ALPHA LOCK"
310 FOR MAN=1 TO 2 : CALL JOYST(MAN,A,B
): IF B=4 THEN 340
320 NEXT MAN : : GOTO 310
330 ! 4) Preparation de l'

```

```

340 CALL CLEAR :: CALL COLOR(13,1,1):: C
ALL PRINT(K*,2):: DISPLAY AT(3,2):"FORCE
" :: DISPLAY AT(7,2):"SCORE" :: DISPLAY
AT(11,3):"MAXI"
350 DISPLAY AT(15,3):"VIES" :: DISPLAY A
T(19,2):"BONUS" :: DISPLAY AT(23,1)BEEP:
"VEUILLEZ PATIENTER PENDANT QUELQUES CO
URTS INSTANTS..."
360 CALL HCHAR(18,11,134):: CALL HCHAR(1
8,10,135):: CALL HCHAR(14,31,134):: CALL
HCHAR(14,30,135):: CALL HCHAR(10,11,134
):: CALL HCHAR(10,10,135)
370 CALL HCHAR(6,31,134):: CALL HCHAR(6,
30,135):: CALL HCHAR(2,10,136):: CALL HC
HAR(2,11,137):: CALL HCHAR(22,30,136)::
CALL HCHAR(22,31,137)
380 FOR Y=4 TO 20 STEP 4 :: FOR X=10 TO 1
0 STEP 4 :: CALL CUBE(Y,X,128):: NEXT X
:: NEXT Y :: CALL MAGNIFY(3):: CALL COL
OR(14,10,1)
390 VIES=4 :: NIV=1 :: SCORE=0
400 CALL EFF :: CALL COLOR(13,COUL(NIV),
1):: XPOS=233 :: YPOS=138 :: RESTORE 760
410 FOR SPR=1 TO 6 :: READ C :: V(SPR)=R
ND*20+NIV*1.5+B :: CALL SPRITE(WSPR,112+
INT(RND*.5)*4,C,1,41+SPR*32):: NEXT SPR
:: CALL SPRITE(128,124,16,168,233)
420 DISPLAY AT(5,4)SIZE(2):USING "###":NI
V :: DISPLAY AT(17,4)SIZE(2):USING "###":
VIES :: DISPLAY AT(21,2)SIZE(4):USING "##
####":NIV*2*10 :: DISPLAY AT(24,1)BEEP:"A
PPEVEZ SUR 'FEU'."
430 CALL KEY(MAN,K,S):: IF K<>18 THEN 43
0
440 CALL LOCATE(W28,YPOS,XPOS):: DISPLAY
AT(24,1):: FOR SPR=1 TO 6 :: CALL MOTIO
N(WSPR,V(SPR),0):: NEXT SPR
450 ! 5) Boucle principale
460 FOR PAT=120 TO 124 STEP 4 :: FOR T=1
TO 10
470 CALL JOYST(MAN,A,B):: XPOS=MAX(MIN(X
POS+A*B,233),73):: CALL LOCATE(W28,YPOS,
XPOS):: CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 64
0 ELSE IF B THEN 500
480 NEXT T :: CALL PATTERN(W28,PAT):: NE
XT PAT :: GOTO 460
490 ! 6) Changement d'etage
500 IF B=-4 THEN 520
510 IF (XPOS=233 AND(YPOS=106 OR YPOS=42
))OR(XPOS=73 AND(YPOS=138 OR YPOS=74))TH
EN YPOS=MAX(YPOS-B*8,10):: CALL LOCATE(W
28,YPOS,XPOS):: GOTO 480 ELSE 530
520 IF (XPOS=73 AND(YPOS=106 OR YPOS=42)
)OR(XPOS=233 AND(YPOS=10 OR YPOS=74))THE
N YPOS=MIN(YPOS-B*8,138):: CALL LOCATE(W
28,YPOS,XPOS):: GOTO 480
530 IF XPOS<73 OR YPOS<>10 OR B<>4 THEN
480 ELSE CALL LOCATE(W28,1,73)
540 ! 7) Fin d'une etape
550 SCORE=SCORE+NIV*2*10 :: DISPLAY AT(9
,2)SIZE(4):USING "####":SCORE :: NIV=NIV
+1 :: VIES=VIES+1
560 FOR SPR=1 TO 6 :: CALL MOTION(WSPR,0
,0):: CALL POSITION(WSPR,Y,X):: IF Y>152
THEN CALL DELSPRITE(WSPR)
570 NEXT SPR
580 DISPLAY AT(23,1):COM*(NIV-1):: RESTO
RE 770 :: TEMPO=.5+NIV/10 :: FOR X=1 TO
10 :: READ D,F :: CALL SOUND(D/TEMPO,F,0
):: NEXT X
590 FOR DEL=1 TO 15+3*NIV :: FOR PAT=120
TO 124 STEP 4 :: CALL PATTERN(W28,PAT)::
FOR T=1 TO 20-NIV :: NEXT T :: NEXT PA
T :: NEXT DEL :: IF NIV<15 THEN 400
600 ! 8) Victoire ... et fin
610 CALL DELSPRITE(ALL):: DISPLAY ERASE
ALL:RIEN SUIV DESOLE, MAIS VOUS N'AVEZ
PLUS JE SUIS A PROUVER ICI." ::
620 PRINT " ESSAYEZ PLUS DUR...COMME L
ES JEUX ORIGINAUX !!!" :: STOP
630 ! 9) "Mange" par un 'mo
nstre'
640 CALL COLOR(W28,10):: FOR F=160 TO 11
0 STEP -2 :: CALL SOUND(-100,F,3000/F-18
):: NEXT F :: VIES=VIES-1

```

```

IF VIE=0 THEN DISPLAY AT(17,4)SIZE
(2):USING "###":VIES :: CALL COLOR(#28,16
): GOTO 480
660 !10! Defaite ... et fin
670 SCORE=SCORE+NV*2*(138-YPOS)/12.8 ::
DISPLAY AT(9,2)SIZE(4):USING "####":SCO
RE :: DISPLAY AT(23,1):"VOUS AVEZ PERDU
": HI=MAX(HI,SCORE):: DISPLAY AT(13,2)
SIZE(4):USING "####":HI
680 FOR SPR=1 TO 6 :: CALL MOTION(#SPR,V
,0):: NEXT SPR :: RESTORE 780 :: FOR X=1
TO 11 :: READ D,F :: CALL SOUND(D,F,0)::
NEXT X
690 FOR SPR=1 TO 6 :: CALL MOTION(#SPR,V
(SPR),0):: NEXT SPR
700 DISPLAY AT(24,1):"APPUYEZ SUR REDO/F
EU OU BACK" :: FOR X=1 TO 30 :: FOR PAT=
120 TO 124 STEP 4 :: CALL KEY(2,K,S):: I
F K<8 OR K>9 THEN 720
710 CALL DELSPRITE(ALL):: ON K-7 GOTO 39
,740
720 CALL KEY(MAN,K,S):: IF K=18 THEN GOTO
0 390
730 CALL PATTERN(#28,PAT):: NEXT PAT ::
NEXT X :: DISPLAY AT(24,1):: GOTO 680
740 DISPLAY ERASE ALL:" TANT FIS... SANS
RANCUNE?" :: STOP
750 !11! DATA$
760 DATA 3,5,7,12,13,14
770 DATA 100,523,100,523,150,523,200,698
,200,698,200,784,200,784,400,1047,100,88
0,100,698
780 DATA 500,131,500,131,200,131,500,131
,500,156,200,147,500,147,200,131,500,131
,200,123,500,131
790 DATA FFFEF3FBF0E0C080,FF7F3F1F0F0703
01,B0C0E0F0BCEFF,000103070F1E3F7F
800 DATA 0102040810204080,80402010080402
01,20E020E020E02020,407040704070404,010
3070F01010101,B0C0E0F080B08080
810 DATA "C'EST NORMAL D'ARRIVER AU BO
UT DU PREMIER NIVEAU","",8,"D'ACCORD, MON
CHER... MAIS SOYEZ PRUDENT","",6
820 DATA "VOTRE NIVEAU EST CORRECT, MA
IS ATTENDEZ UN PEU...","",12,"RANGEZ VOTRE
OPTIMISME AU PLACARD, PRETENTIEUX","",1
5
830 DATA "ATTENTION, CELA VA RELLEMENTO
MMENCER MAINTENANT","",14,"NE VOUS FAITES
PAS D'IDEES FAUSSES, VOUS ETES 'CUIT'
","",10
840 DATA "ARRETEZ DE FORCER SUR VOTRE PA
UVRE.MANETTE","",4,"PAS ENCORE DE CRAMPES
? ELLES VONT BIENTOT VENIR","",8
850 DATA "ATTENTION A VOTRE COEUR, JE
SENS QU'IL VA LACHER","",9,"SOYEZ PRUDEN
T, LE JEU VA SE CORSER...","",3
860 DATA "LE PROCHAIN NIVEAU SERA LE DE
RNIER POUR VOUS...","",6,"PERSEVEREZ: ENCO
RE TROIS MONTEES AVANT LA FIN...","",4
870 DATA "VOS NERFS VONT LACHER, VOUS ET
ES TROP TENDU","",5,"VOUS ALLEZ COMMENCER
LA DERNIERE PARTIE...","",13
880 DATA "TOUTES MES FELICITATIONS, VO
US AVEZ GAGNE !!!",5
890 !12! Sous-programme d'affi
chage en colonne
900 SUB PRINT(A$,COL): X=INT(24/LEN(A$)
): FOR Y=0 TO LEN(A$)-1 :: CALL HCHAR(Y
*X+1,COL,ASC(SEG$(A$,Y+1,1))): NEXT Y ::
SUBEND
910 !13! Sous-programme d'affi
chage d'un cube
920 SUB CUBE(Y,X,CAR)
930 CALL HCHAR(Y,X,CAR+2):: CALL HCHAR(Y
+1,X,CAR+1):: CALL HCHAR(Y+1,X+1,CAR)::
CALL HCHAR(Y,X+1,CAR+3):: CALL HCHAR(Y-1
,X,CAR+4):: CALL HCHAR(Y-1,X+1,CAR+5)
940 SUBEND
950 !14! Sous-programme d'effa
cement des deux dernieres lignes
et des 'lutins'
960 SUB EFF :: CALL HCHAR(23,3,32,61)::
CALL DELSPRITE(ALL):: SUBEND
970 END

```

EKIBRI

Il vous faut monter une pile de briques le plus haut possible, sans que celle-ci s'écroule. Ce jeu se jouant à deux, chaque joueur en dépose une à tour de rôle, en essayant de la poser à la limite de l'équilibre pour amener l'autre joueur à poser la sienne de telle sorte que l'édifice s'écroule.

Jacques LE RUYET

ADAPTATION ATMOS	SUR
---------------------	-----

Remplacer le CALL# E6CA de la ligne 20010 par CALL# E76A, et le CALL# E804 de la ligne 20120 par CALL# E93D.

```

1 REM EKIBRI
2 REM LE RUYET JACQUES
3 REM Residence "LE SOLEIL"
4 REM 49300 CHOLET
5 REM
6 REM
7 REM
10 REM *****
11 REM          *      *
12 REM          * EKIBRI *
13 REM          *      *
14 REM          *****
15 REM
16 REM
17 TEXT
20 GOSUB20000
30 GOSUB20500
40 GOSUB21000
50 PAPER5:INK4:PRINTCHR$(20)
60 J=(C2),$(C2)
60 HIRES:GOSUB15000
61 REM
62 REM          *****
70 REM          * JEJ *
71 REM          *****
72 REM
80 H=105:V=190:NB=1:J=2
85 X(NB)=H
90 FORI=0TO5:CURSETX(NB)+3,V-
  430,0,1:NEXTI
100 IF NB>1THEN GOSUB10000
110 V=V-6:H=H+20:CURSETH,V-6,
  25,0,1
115 IF V<20THEN 4000
120 IF J=2THEN J=1ELSE J=2
130 ON J GOSUB1000,2000
140 CURSETCX,CY,0:CHAR42,0,0

```

ORIC 1 ET ATMOS

```

998 REM
999 REM *****
1000 REM * JOUEUR NO 1 *
1001 REM *****
1002 REM
1005 GOSUB3000
1010 NB=NB+1:H1=H
1020 IF PEEK(#208)=#AA THENH1=H-3:G
OTO1050
1030 IF PEEK(#208)=#B0 THENH1=H+3:G
OTO1050
1040 IFPEEK(#208)=#84THENGOSUB35000
:H=H1:CURSETH,V=6,0:CHAR126,0,0:RETU
RN
1045 GOTO1020
1050 IFH1<100RH1>200THENH1=H
1060 CURSETH,V=6,0:CHAR126,0,0
1070 CURSETH1,V=6,0:CHAR126,0,1:H=H
1080 GOTO1020
1998 REM
1999 REM *****
2000 REM * JOUEUR NO 2 *
2001 REM *****
2002 REM
2005 GOSUB3000
2010 NB=NB+1:H1=H
2020 IF PEEK(#208)=#8C THENH1=H-3:G
OTO2050
2030 IF PEEK(#208)=#94 THENH1=H+3:G
OTO2050
2040 IFPEEK(#208)=#84THENGOSUB35000
:H=H1:CURSETH,V=6,0:CHAR126,0,0:RETU
RN
2045 GOTO2020
2050 IFH1<100RH1>200THENH1=H
2060 CURSETH,V=6,0:CHAR126,0,0

```

```

2070 CURSETH1,V-6,0:CHAR126,0,1:H=H
1
2080 GOTO2020
2990 REM
2999 REM *****
3000 REM * INDEX *
3001 REM *****
3002 REM
3010 IF J=1 THEN CX=40:CY=175
3020 IF J=2 THEN CX=190:CY=175
3030 CURSETCX,CY,0:CHAR42,0,1
3040 RETURN
3990 REM
3999 REM *****
4000 REM * PARTIE NULLE *
4001 REM *****
4002 REM
4004 B$="PARTIE"
4005 KL=1
4010 CURSET 10,100,0
4015 FOR I=1 TO LEN(B$):CHAR ASC(MID$(B$,I,1)),0,1
4020 CURMOV7,0,0:NEXT I
4030 IF B$="NULLE" THEN 4050
4040 B$="NULL" :CURSET10,120,0:GOTO
4015
4050 PRINT"APPUYEZ SUR 'RETURN' POUR CONTINUER":GET B$
4060 IF B$<>CHR$(13) THEN 4050
4070 GOTO60
9990 REM
9999 REM *****
10000 REM * TEST EQUILIBRE *
10001 REM *****
10002 REM
10005 DOKE#306, #FFFF
10010 FOR I=NBTO2STEP-1
10015 XG=0
10020 FORP=NBTO1STEP-1
10030 XG=XG/P+15*XG
10040 NEXTP
10050 XG=XG/(NB+1-I)
10060 IF XG<X(I-1)+300RXG<X(I-1) THEN
GOTO30000
10070 NEXT I
10075 DOKE#306, #2710
10080 RETURN
14990 REM
14999 REM *****
15000 REM * TRACE DU JEU *
15001 REM *****
15002 REM
15010 CURSET0,0,0:DRAW239,0,1:DRAW0,139,1:DRAW-239,0,1:DRAW0,-198,1
15020 CURSET3,3,0:DRAW233,0,1:DRAW0,193,1:DRAW-232,0,1:DRAW0,-192,1
15050 IF KL=1 THEN 15140
15120 PRINT"ENTREZ VOTRE NOM : " :IN
PUT"JOUEUR DE GAUCHE : " :J$(1)
15130 INPUT"JOUEUR DE DROITE : " :J$(2):CLS
15140 CURSET18,188,0:N$=J$(1)
15150 FOR I=1 TO LEN(N$):CHARASC(MID$(N$,I,1)),0,1:CURMOV7,0,0:NEXT I
15160 IF N$=J$(2) THEN 15170
15165 N$=J$(2):CURSET233-(LEN(N$)*0),188,0:GOTO15150
15170 RETURN
19990 REM
19999 REM *****
20000 REM * TITRE *

```

```

20001 REM *****
20002 REM
20010 PRINTCHR$(20);CHR$(17);PAPER0
CLS:CALL#E6C4
20020 A$="EKIBRI":R=48402
20030 FORN=1TO6
20040 B$(N)=MID$(A$,N,1):C=ASC(B$(N)):D=46080:E=C*8
20050 FORF=0TO7:(G(F)=PEEK(D+E+F)):NEXTF
20060 FORF=0TO7
20070 Z=64:M=1
20080 H=G(F)-Z:K=16
20090 IFH=0THENK=N+16:(G(F)=G(F)-Z
20100 POKE(R+(F*40)+M),K):Z=Z/2:M=M+1
20110 IFM<8THENGOTO20080
20120 NEXTF:R=R+6:NEXTN:CALL#E804
20130 RETURN
20498 REM *****
20499 REM * DEFINITION FLECHE *
20500 REM *****
20501 REM *****
20502 REM
20510 FORI=0TO7:READA:POKEI+47080,A
NEXT:DATA4,4,4,4,4,21,14,4
20520 RETURN
20999 REM *****
21000 REM * REGLES DU JEU *
21001 REM *****
21002 REM
21010 WAIT300:CLS:POKE40000,1:PAPER0
5:INK4
21012 PLOT2,10,"VOULEZ VOUS LES REGLES DU JEU (O/N)?"
21014 GET B$:IFB$<"o"ANDB$<"n"THEN
N21012
21016 IF B$="n"THEN RETURN
21018 CLS
21020 FORI=1TOLEN(A$):POKE48016+I,A$(MID$(A$,I,1)):NEXT
21030 PLOT16,0,"=====
21040 PRINT:PRINT:PRINT"REGLES DU JEU-""PREMIERJIN-----
T
21050 PRINT"Nombre de joueurs : 2":PRINT:PRINT
21060 PRINT"Le but du jeu est de superposer des briques a tour de role.."
21070 PRINT"Tout en ne faisant pas tomber la Pile.Pour cela il faut que "
21080 PRINT"l'ensemble soit stable c'est a dire en equilibre."
21090 PRINT"Pour Placer les briques une fleche ":(CHR$(126))
21095 PRINT"apparaît a l'écran."
21100 PRINT"Cette fleche peut etre placee hori- zontalement Par chaque Joueur;"
21110 PRINT:PRINT" A l'aide des touches ":(PRINT:PRINT"(Z) et (X) Pour le Joueur de gauche"
21120 PRINT"(<) et (>) Pour le Joueur de droite"
21130 PRINT:PRINT:GOSUB25000
21140 PRINT"La Position de la fleche indique celleou sera Placée l'extremite";
21150 PRINT" gauche de la brique"

```

```

21160 PRINT "Pour valider cette Posi
tion, appuyez sur la touche 'espace
"
21170 PRINT "Il est impossible de s
raperPoser exactement 2 briques succ
essives"
21180 PRINT "La Partie est Per
due Par le Joueur faisant tomber
la Pile."
21190 PRINT "L'autre Joueur marque a
lors un nombre de Points egal au nom
bre de "
21200 PRINT "briques"
21210 PRINT "Une partie est nu
lle si 30 briques ont ete Placees sa
ns que la "
21220 PRINT "Pile soit desequili
bree"
21230 PRINT "L'ORIC vous deman
de au debut du jeu votre nom"
21240 PRINT "Un asterisque au dessus
du nom d'un Joueur signifie que c
'est "
21250 PRINT "lui de jouer..."
21260 GOSUB 25000: RETURN
25000 PLOT2,25,"APPUYEZ SUR 'RETURN
' POUR CONTINUER"
25005 GETB%: IF B%(<)CHR$(13) THEN 25000
25010 CLS: PLOT16,0,"=====": PRINT: P
RINT: PRINT: RETURN
29997 REM
29998 REM
29999 REM *****
30000 REM * FIN DE PARTIE *
30001 REM *****
30002 REM
30005 DOKE#306,#2710
30010 EXPLODE: POP
30020 IF J=1 THEN S(2)=S(2)+NB
30030 IF J=2 THEN S(1)=S(1)+NB
30040 B%="SCORE"
30050 CURSET10,10,0
30055 FOR=1 TO 2
30060 FOR I=1 TO LEN(B%): CHAR ASC(MID$(
B%,I,1)),0,1: CURMOV7,0,0: NEXT I
30062 CURMOV-20,10,0: S%=STR$(S(P))
30063 S%=MID$(S%,2)
30064 FOR K=1 TO LEN(S%): CHAR ASC(MID$(
S%,K,1)),0,1: CURMOV7,0,0: NEXT K
30070 CURSET170,10,0
30080 NEXT P: KL=1
30090 PRINT "VOULEZ VOUS FAIRE UNE A
UTRE PARTIE O/N": GET B%
30100 IF B%="O" THEN FOR I=1 TO 40: X(I)=
0: NEXT I: GOTO 60
30110 IF B%="N" THEN GOTO 30150
30120 PRINT: PRINT: GOTO 30090
30150 TEXT: CLS
30160 RA$="FIN..": R=48403: PAPER0
30170 GOSUB 20030: END
34998 REM
34999 REM *****
35000 REM * SUPERPOSITION *
35001 REM * INTERDITE *
35002 REM *****
35003 REM
35010 IF H1(<)X(NB-1) THEN RETURN
35015 IF J=1 THEN POP: GOTO 1020
35020 IF J=2 THEN POP: GOTO 2020
40000 END

```


HELICOPTERE

Vous devez, malgré votre stock limité de bombes et votre résistance minime,, détruire le plus de canons laser possible au cours de missions de plus en plus périlleuses.

Alain DUBUS

Mode d'emploi dans le programme. Joystick nécessaire, connecteur port 1.

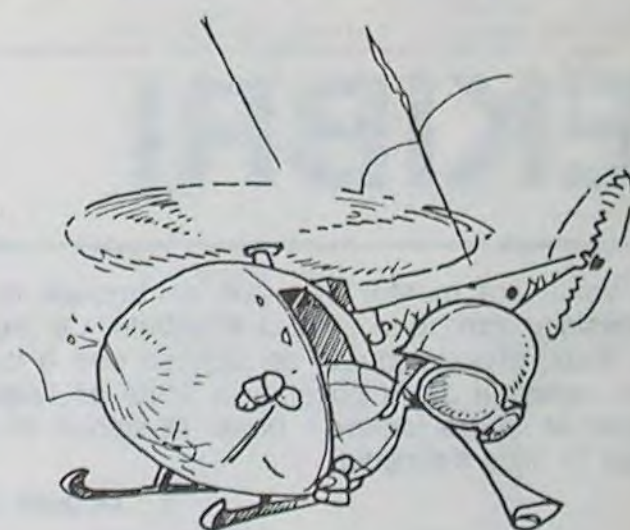
COMMODORE 64

```
100 POKES6,55:POKE52,55
12 PRINT"*****TAB(14)"HELICOPTERE"
13 FORI=1TO3000:NEXT
20 GOSUB40000
50 PRINT"*****UN INSTANT S.V.P."GOSUB1000
99 REM-----DECOR
100 PRINT"J"POKE53280,2:POKE53281,0
110 FORI=1TO100
120 ET=INT(RND(1)*639+1024)
130 POKEET,46:POKEET+54272,1:NEXT
200 FORI=1664TO2023:POKEI,160:POKEI+54272,9:NEXT
210 FORI=1351TO1624STEP39:POKEI,233:POKEI+54272,11:NEXT
215 FORI=1391TO1625STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
220 FORI=1392TO1626STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
225 FORI=1432TO1627STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
230 FORI=1433TO1628STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
235 FORI=1473TO1629STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
240 FORI=1474TO1630STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
245 FORI=1514TO1631STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
250 FORI=1515TO1632STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
255 FORI=1552TO1633STEP41:POKEI,223:POKEI+54272,11:NEXT
260 FORI=1437TO1634STEP39:POKEI,233:POKEI+54272,11:NEXT
265 FORI=1477TO1635STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
270 FORI=1478TO1636STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
275 FORI=1518TO1637STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
280 FORI=1519TO1638STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
285 FORI=1559TO1639STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
290 FORI=1560TO1640STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
295 FORI=1600TO1641STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
300 FORI=1601TO1642STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
305 FORI=1641TO1642:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
310 FORI=1438TO1643STEP41:POKEI,223:POKEI+54272,11:NEXT
350 FORI=1458TO1653STEP39:POKEI,233:POKEI+54272,11:NEXT
355 FORI=1498TO1654STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
360 FORI=1499TO1655STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
365 FORI=1539TO1656STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
370 FORI=1540TO1657STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
375 FORI=1459TO1658STEP41:POKEI,223:POKEI+54272,11:NEXT
380 FORI=1423TO1659STEP39:POKEI,233:POKEI+54272,11:NEXT
385 FORI=1463TO1660STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
390 FORI=1503TO1661STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
395 FORI=1543TO1662STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
400 FORI=1583TO1663STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
405 FORI=1623TO1664STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
410 FORI=1663TO1665STEP39:POKEI,160:POKEI+54272,11:NEXT
510 FORI=1656TO1663:POKEI,160:POKEI+54272,0:NEXT
515 FORI=1670TO1677:FORJ=33TO40:POKE55295+(I-1)*40+J,0:NEXTJ,I
520 FORI=1542TO1622STEP40:POKEI,160:POKEI+54272,0:NEXT
525 FORI=55969TO55975STEP2:POKEI,8:NEXT
530 FORI=56049TO56055STEP2:POKEI,8:NEXT
535 FORI=56129TO56135STEP2:POKEI,8:NEXT
540 FORI=56249TO56250:POKEI,8:NEXT
545 FORI=56253TO56254:POKEI,8:NEXT
550 FORI=1984TO2015:POKEI,242:NEXT
599 REM-----TEXTES
600 PRINT"*****DEGATS HELICOPTERES*****"
610 PRINT"*****CANONS DETRUIITS*****"
620 PRINT"*****STOCK BOMBES*****"
630 PRINT"*****MISSIONS*****"
900 GOTO1186
999 REM-----INITIALISATIONS
1000 V=54296:L1=54272:H1=L1+1:W1=L1+4:A1=W1+1:S1=A1+1
1100 L2=54279:H2=L2+1:W2=L2+4:A2=W2+1:S2=A2+1
1120 L3=54286:H3=L3+1:W3=L3+4:A3=W3+1:S3=A3+1
1125 DIMNL(23),NH(23),ND(23)
1130 FORM=1TO23:READNL(M),NH(M):NEXT
1135 FORM=1TO23:READND(M):NEXT
1145 AB=53248
1150 FORI=0TO7:POKE2040+I,220+I:NEXT
1170 FORJ=0TO7:FORI=0TO62:READO:POKE14080+I+64*J,0:NEXTI:NEXTJ
1180 POKEAB+39,3:POKEAB+40,3:POKEAB+41,7:POKEAB+42,3
1181 POKEAB+43,1:POKEAB+44,0:POKEAB+45,3:POKEAB+46,7
1182 POKEAB+28,168:POKEAB+37,0:POKEAB+38,8
1185 RETURN
1186 B=40:DX=7:CY=5:X1=1:N=1:CD=0
1188 X=24:Y=100:CL=255:B1=8:DG=0
1190 GOSUB1200:GOSUB1500:GOSUB2000:GOTO1190
1199 REM-----CANON LASER
1200 POKEAB+21,11:POKEAB+7,225
1230 XX=INT(RND(0)*16):IFXX=8THENXC=20:GOTO1237
1236 XC=-20:IFXX=1THENXOSUB1300
1237 CL=CL+XC:IFCL<20THENCL=20
1240 IFCL>255THENCL=255
1250 POKEAB+6,CL
1260 IFCTHENFORI=1TO500:NEXT:C=0
1270 RETURN
1299 REM-----RAYON LASER
1300 POKEAB+21,27:POKEAB+8,CL
1320 FORYL=225TO208STEP-40:IFPEEK(AB+30)=19THENGOSUB1400
1325 POKEI,YL:POKEI,YL:POKEI,31:POKEI,0:POKEV,15:POKEW1,17
1330 POKEAB+9,YL:NEXT:POKEW1,0:POKEV,0:RETURN
1399 REM-----DEGATS HELICOPTERES
1400 POKEAB+21,11:FORI=0TO15STEP2:POKEAB+39,I
1402 POKEV,10:POKEA1,31:POKEI,0:POKEI,9:POKEI,159:POKEW1,33
1405 POKEAB+40,I+1:POKEW1,32:NEXT
1410 POKEAB+39,3:POKEAB+40,3:POKEAB+30,0
1415 DG=DG+.5:GOSUB7000:IFDG>DXTHENDG=0:GOTO6000
1420 RETURN
1499 REM-----SAISIE JOYSTICK
1500 A=255-PEEK(56321)
```

```
1540 IFA=8THENX=X+6
1550 IFA=4THENX=X-6
1580 IFA>15THENGOSUB4000
1999 REM-----MOUVEMENTS HELICO
2000 IFX>255THENX=255
2050 IFX<24THENX=24
2090 POKEAB+21,9
2100 POKEAB,X:POKEAB+1,Y
2200 POKEAB+21,10
2210 POKEAB+2,X:POKEAB+3,Y:RETURN
3999 REM-----BOMBE
4000 POKEAB+21,15
4010 B1=B1-1:GOSUB7200:IFB1=0THENPOKEAB+21,8:GOTO9600
4030 POKEAB+4,X:FORYB=YTO240STEP20
4031 POKEI,1,YB:POKEI,1,YB:POKEI,31:POKEI,0:POKEV,15:POKEW1,129
4035 POKEAB+5,YB:NEXT:POKEW1,128:POKEV,0
4040 IFPEEK(AB+30)=15THENGOSUB5000
4050 RETURN
4999 REM-----EXPLOSION CANON
5000 POKEAB+21,35:POKEAB+30,0
5015 POKEAB+23,32:POKEAB+29,32
5020 POKEAB+10,CL:POKEAB+11,225
5030 POKEV,15
5040 POKEA1,0:POKEI,138:POKEH1,43:POKEI,52:POKEW1,129
5050 FORI=1TO100:NEXT
5060 POKEA2,0:POKEI,138:POKEH2,54:POKEI,111:POKEW2,129
5070 FORI=1TO100:NEXT
5080 POKEA3,0:POKEI,138:POKEH3,72:POKEI,169:POKEW3,129
5090 FORI=1TO100:NEXT
5100 POKEW1,128:POKEW2,128:POKEW3,128
5500 CL=255:C=1
5510 CD=CD+1:GOSUB7100:IFCD=CXTHENDC=0:GOTO8000
5520 RETURN
5999 REM-----HELICO FOUTU + FLAMMES
6000 POKEAB+21,72:POKEAB+30,0:POKEAB+12,X
6005 POKEV,15:POKEA1,31:POKEI,0
6010 FORYH=YTO200
6012 POKEI,1,200-YH:POKEH1,200-YH:POKEW1,17
6015 POKEAB+13,YH:NEXT:POKEW1,16
6110 FORX1=CLTO255:POKEAB+6,X1:NEXT:POKEAB+21,64
6120 FORI=1TO300:NEXT
6121 POKEA1,0:POKEI,138:POKEH1,38:POKEI,126
6122 POKEW1,129:POKEV,15
6123 FORI=1TO300:NEXT
6124 POKEW1,128
6125 FORI=1TO100:NEXT
6130 POKEAB+21,128
6135 POKEAB+14,X:POKEAB+15,YH
6136 POKEA1,0:POKEI,138:POKEH1,38:POKEI,126
6137 POKEV,2:POKEW1,129
6150 FORI=1TO50
6160 IFI/2=INT(I/2)THEN6162
6161 POKEAB+38,7:POKEAB+46,8:GOTO6165
6162 POKEAB+38,8:POKEAB+46,7
6165 FORJ=1TO100:NEXTJ
6180 NEXT
6190 POKEV,0:POKEW1,0
6200 POKEAB+21,0:POKEI,0
6299 REM-----ON REJOU ?
6300 PRINT"*****VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?"
6310 POKEI,0:WAIT199,1:GETR#
6320 IFR#="N"THEN6500
6330 IFR#<"O"THEN6310
6331 RUN50
6500 POKEAB+21,0:POKEI,0
6600 PRINT"*****POLTRON*****"
6700 GOTO6700
6999 REM-----SCORES
7000 PRINT"*****SCORES*****":DG+10:RETURN
7100 PRINT"*****CD:*****":CD:RETURN
7200 PRINT"*****B1:*****":B1:RETURN
7999 REM-----MISSIONS SUIVANTES
8000 POKEAB+21,0:IFN=STHENPOKEAB+21,3
8003 N=N+1:B=B-4:X1=X1+1:CX=CX+3:DX=DX+.5
8005 ONN-1GOTO8010,8020,8030,8035,8040
8010 PRINT"*****PAS MAL, POUR UN DEBUTANT":GOSUB9000:GOTO8050
8020 PRINT"*****BRAVO, ENCORE UN EFFORT":GOSUB9000:GOTO8050
8030 PRINT"*****FELICITATIONS, VOUS SEREZ DECORE":GOSUB9000:GOTO8050
8040 PRINT"*****VOUS ETES VRAIMENT ETONNANT":GOSUB9000:GOTO8050
8045 FORK=1TO3:GOSUB9000:NEXTK:GOTO9600
8050 PRINT"*****"
8210 PRINT"*****"
8220 PRINT"*****"
8240 PRINT"*****"
8250 PRINT"*****"
8300 GOTO1188
8999 REM-----MUSIQUE
9000 FORI=1TO300:NEXT
9005 POKEV,5:POKEA1,31:POKEI,240
9010 FORM=1TO23
9020 POKEI,1,NL(M):POKEH1,NH(M):POKEW1,33
9030 FORZ=1TO20:NEXT
9040 POKEW1,32
9050 FORZ=1TO20:NEXT
9060 NEXT
9070 POKEW1,0:POKEV,0
9080 FORI=1TO300:NEXT:RETURN
9500 DATA159,9,32,12,107,14,32,12,107,14,47,16,107,14,32,12,107,14
9510 DATA47,16,107,14,32,12,107,14,107,14,32,12,216,12,32,12
9520 DATA205,10,159,9,205,10,32,12,205,10,159,9
9530 DATA250,250,375,125,250,250,500,250,250,1000,500,250
9540 DATA250,375,125,250,250,500,250,500,500,1000
9599 REM-----PLUS ASSEZ DE BOMBES
9600 PRINT"*****PLUS ASSEZ DE BOMBES*****"
9605 POKEI,107:POKEH1,14:POKEI,9:POKEI,0:POKEV,5
9610 FORX2=XTO340STEP3
9620 IFX2>255THENX1=3:XH=X2-255
9630 IFX2<255THENX1=0:XH=X2
9635 POKEW1,129
9636 IFN=6THENPOKEAB+21,1:GOTO9650
9640 POKEAB+21,9
9650 POKEAB,XH:POKEAB+16,X1:POKEAB+1,Y
9655 FORI=1TO50:NEXT
9656 IFN=6THENPOKEAB+21,2:GOTO9670
9660 POKEAB+21,10
9670 POKEAB+2,XH:POKEAB+16,X1:POKEAB+3,Y
9675 POKEW1,128
```

```
9680 NEXT
9690 POKEW1,0:POKEAB+16,0:POKEAB+21,0:GOTO6300
9999 REM-----SPRITES
10000 DATA 0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,1
10010 DATA 255,0,0,0,0,3,128,160,1
10020 DATA 0,96,31,248,255,255,254,48
10030 DATA 117,91,168,63,255,0,31,255
10040 DATA 0,7,252,0,2,32,0,2,34,0,31
10050 DATA 254,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10060 DATA 0,0,0,0
10070 :
20000 DATA 0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,255
20010 DATA 0,0,1,0,0,3,128,40,1
20020 DATA 0,48,31,248,255,255,254,96
20030 DATA 117,91,168,63,255,0,31,255
20040 DATA 0,7,252,0,2,32,0,2,34,0,31
20050 DATA 254,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20060 DATA 0,0,0,0
20070 :
25000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
25010 DATA68,0,0,108,0,0,108,0,0,108,0
25020 DATA0,124,0,0,56,0,0,56,0,0,56,0
25030 DATA0,56,0,0,56,0,0,56,0,0,56,0
25040 DATA0,56,0,0,56,0,0,16,0,0,16,0
25050 DATA0,16,0
25060 :
26000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
26010 DATA0,4,0,0,4,0,0,4,0
26015 DATA0,4,0,0,4,0,0,4,0
26020 DATA0,4,0,0,4,0,0,4,0
26030 DATA0,42,0,0,42,0,1,85,80
26040 DATA1,85,80,1,85,80,0,255,192
26050 DATA21,85,85,15,0,60,15,0,60
26055 :
27000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27020 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27040 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27050 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27060 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
27065 :
28000 DATA8,196,128,0,0,0,49,35,16
28010 DATA0,0,0,140,72,196,0,0,0
28020 DATA18,19,33,0,0,0,196,200,76
28030 DATA0,0,0,35,17,33,0,0,0
28040 DATA136,140,196,0,0,0,49,33,35
28050 DATA0,0,0,76,76,132,0,0,0
28060 DATA18,49,48,0,0,0,4,140,128
28065 :
29000 DATA0,0,0,0,24,0,0,48,0,2,96
29010 DATA0,31,192,0,50,0,0,103,0,0
29020 DATA194,0,1,159,0,0,55,192,0
29030 DATA125,224,40,223,112,17,159
29040 DATA208,43,15,248,6,7,248,0,4
29050 DATA240,0,4,32,0,30,32,0,3,240
29060 DATA0,0,24,0,0,0
29070 :
30000 DATA12,0,50,12,40,50,138,32,242
30010 DATA130,200,143,176,200,140,51,204,143
30020 DATA51,51,194,163,62,130,140,130
30030 DATA160,136,250,48,136,5,6,60,252
30040 DATA15,56,203,2,136,235,0,138,227
30050 DATA0,170,239,0,46,120,5,55,220
30060 DATA4,109,173,21,39,213,20,85,84
39999 REM-----REGLES
```

```
40000 PRINT"*****VOULEZ-VOUS LES REGLES (O/N) ?"
40010 POKE198,0:WAIT199,1:GETR#
40020 IFR#="N"THENRETURN
40030 IFR#<"O"THEN40010
40040 PRINT"*****"
40050 PRINT"*****"
40060 PRINT"*****VOUS ETES AUX COMMANDES D'UN HELI-
40070 PRINT"*****COPTERE, ET VOTRE MISSION, SI VOUS"
40080 PRINT"*****ACCEPTEZ CONSISTE A DETRUIRE A"
40090 PRINT"*****L'AIDE DE VOTRE STOCK DE BOMBES,"
40100 PRINT"*****CANONS-LASER QUI RIPOSTERONT"
40110 PRINT"*****VOS ATTAQUES,"
40120 PRINT"*****ATTENTION ! SI VOUS SUBISSEZ PLUS"
40130 PRINT"*****DE 70% DE DEGATS, VOUS VOUS ECRA-"
40140 PRINT"*****SEREZ AU SOL."
40150 PRINT"*****TAPPEZ UNE TOUCHE"
```



```
40160 GETR#IFR#=""THEN40160
40170 PRINT"*****VOUS DISPOSEZ AU DEPART, D'UN STOCK"
40180 PRINT"*****DE 40 BOMBES, ET VOUS AUREZ 5 CANONS"
40190 PRINT"*****ENNEMIS A ABATTRE, SI VOUS REUSSISSEZ"
40200 PRINT"*****CETTE MISSION, NOUS VOUS EN CONFIERONS"
40210 PRINT"*****AUTRES DE PLUS EN PLUS DIFFICILES,"
40220 PRINT"*****EN EFFET, VOTRE STOCK DE BOMBES"
40230 PRINT"*****DIMINUERA DE 4 PIECES A CHAQUE"
40240 PRINT"*****MISSION (LA MAISON N'EST PAS RICHE)"
40250 PRINT"*****VOUS AUREZ 5% EN MOINS DE DEGATS"
40300 PRINT"*****AUTORISES ET LES CANONS TIRERONT"
40310 PRINT"*****UNE CADENCE PLUS RAPIDE,"
40320 PRINT"*****TAPPEZ UNE TOUCHE"
40325 GETR#IFR#=""THEN40325
40330 PRINT"*****QUAND VOUS N'AUREZ PLUS DE BOMBES,"
40340 PRINT"*****LE PILOTAGE AUTOMATIQUE SE METTRA EN"
40350 PRINT"*****ROUTE ET VOUS SEREZ RAMENE A LA BASE"
40360 PRINT"*****L'ON VOUS PROPOSERA DES MISSIONS"
40370 PRINT"*****PLUS REPOSANTES..."
40380 PRINT"*****ATTENDEZ BIEN ATTENTION A VOUS, LES"
40390 PRINT"*****HELICOPTERES CONTIENNENT TRES CHER..."
40392 PRINT"*****RANCHER LE JOYSTICK DANS LE PORT 1"
40410 PRINT"*****SI VOUS ETES COURAGEUX, TAPPEZ UNE TOUCHE"
40500 GETR#IFR#=""THEN40500
40510 PRINTCHR(142):RETURN
```

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 :

STOP BALL

Pour vous détendre, ou améliorer vos réflexes, sans pour autant laisser la réflexion à l'abandon, je vous propose ce petit jeu dynamique. Méfiez-vous des "gags" que vous réserve celui-ci.

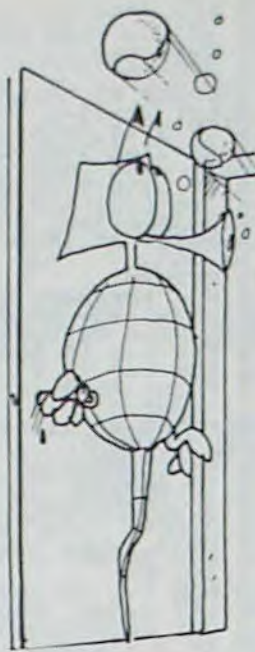
Roger ZENSS

Le mode d'emploi est inclus dans le programme.

Conseil sur l'utilisation:

Le programme Stop ball compte 3 lignes. Il sert à déplacer le programme principal Réflexe, pour que celui-ci n'empiète pas sur la page HGR. Pour sauver les codes de la table de formes, faites BSAVE MOTIFS, AS 6000, LS 188. Pour accélérer les 3 niveaux, il faut modifier la valeur de TE aux lignes 2770, 2780 et 2790. Les sous-programmes situés de 2860 à 2900 et de 2590 à 2710 peuvent vous être utiles:

Le premier permet une tabulation des chiffres de 0 à 999. Le second est un input qui rejette toutes les touches autres qu'alphabétiques, ← et →.



APPLE II

```
20 D$ = "": REM CTRL D
50 POKE 103,01: POKE 104,98: POKE
  25088,0
60 PRINT D$:"RUNREFLEX"
```

```
10 REM STOP-BALL (ZENSS ROGER)
```

```
20 HOME
30 DIM U(16),T(16),Z(16),P(16)
40 K = 0
50 IF PEEK (24576) = 8 THEN 100
```

```
60 REM (A 24576,L 396)
70 POKE 232,0: POKE 233,96
80 D$ = CHR$(4)
90 PRINT D$:"BLOAD MOTIFS"
100 GOTO 3930
110 GOSUB 2910
120 HGR
130 GOSUB 3390
140 GOSUB 3870
150 REM
160 ROT=0
170 SCALE=1
180 HCOLOR=3
190 C=16
200 GOSUB 2130
210 GOSUB 2250
213 REM INITIALISATION DES
  3 TABLEAUX,T(ABSCISSES)
  U(ORDONNEES),Z(POINTS)
  P(COMPTABILITE POINTS).
```

```
220 GOSUB 2360
230 REM REMISE A JOUR TABLEAU
```

```
240 W = 0: S = 0
250 FOR X = 1 TO 4
260 FOR Y = 1 TO 4
270 T(Y+S) = 58+W
280 Z(Y+S) = Y+S
290 W = W+30
300 NEXT Y
310 S = S+4
320 W = 0
330 NEXT X
340 REM CREATION DES NOMBRES
  ALEATOIRES
```

```
350 S = 0
360 FOR X = 1 TO 4
370 H = INT (RND (1) * 4) + 1
380 Z = INT (RND (1) * 4) + 1
390 IF H = Z THEN 380
400 I = T(H+S)
410 J = Z(H+S)
420 T(H+S) = T(Z+S)
430 T(Z+S) = I
440 Z(H+S) = Z(Z+S)
450 Z(Z+S) = J
460 S = S+4
470 NEXT X
480 S = 0
490 FOR X = 1 TO 4
500 D = INT (RND (1) * 4) + 1
510 T(D+S) = T(Z(D+S))
520 Z(D+S) = Z(Z(D+S))
530 S = S+4
540 NEXT X
550 HCOLOR=3: DRAW 5 AT 10,10
560 DRAW 6 AT 10,20: DRAW 7 AT 1
  0,30: DRAW 8 AT 28,30
570 REM DEPART DE LA BALLE
```

```
580 HCOLOR=3: DRAW 4 AT 200,100
```

```
590 FOR X = 1 TO 200: NEXT
600 HCOLOR=0: DRAW 4 AT 200,100
```

```
610 FOR X = 1 TO 100: NEXT X
620 B = PEEK (-16384): POKE -
  16368,0
630 IF B = 160 THEN 660
640 IF B = 155 THEN TEXT: GOTO
  3810
650 GOTO 570
660 REM PREMIER PARCOURS
```

```
670 O = 0: P = 0
680 FOR X = 1 TO 6
690 READ M,N
700 HCOLOR=0
710 DRAW 3 AT 0,P
720 HCOLOR=3
730 POKE 768,1: POKE 769,140: CALL
  770
740 DRAW 3 AT M,N
750 O = M: P = N
760 FOR Q = 1 TO TE * 1.2: NEXT
  Q
770 NEXT X
780 RESTORE
790 HCOLOR=0
800 DRAW 3 AT 0,P
810 POKE -16368,0
820 REM PARCOURS A POINTS
```

```
830 X = 1
840 HCOLOR=0
850 DRAW 3 AT T(X-1),U(X-1)
860 IF X = 17 THEN GOSUB 1760: GOT
  1030
```

```
870 HCOLOR=3
880 DRAW 3 AT T(X),U(X)
890 X = X+1
900 POKE 768,1: POKE 769,100: CALL
  770
910 FOR Q = 1 TO TE: NEXT Q
920 B = PEEK (-16384): POKE -
  16368,0
930 IF B = 160 THEN 960
940 GOTO 840
950 DRAW 3 AT T(X-1),U(X-1)
960 REM MISE A JOUR
970 HCOLOR=3
980 DRAW 2 AT T(X-1),U(X-1)
990 IF P(Z(X-1)) = 0 THEN GOSUB
  1740
1000 IF P(Z(X-1)) < > 0 THEN
  GOSUB 1760
1010 P(Z(X-1)) = Z(X-1)
1020 HCOLOR=0
1030 DRAW 3 AT T(X-1),U(X-1)
1040 GOSUB 1060
1050 GOTO 230
1060 REM COMPTEUR
1070 C = C-1
1080 REM COMPTABILITE LIGNES
1090 S = 0: M = 0: V = 0
1100 FOR X = 1 TO 4
1110 FOR Y = 1 TO 4
1120 IF P(Y+M) = 0 THEN S = 0:
  Y = 4: GOTO 1140
1130 S = S + P(Y+M)
1140 NEXT Y
1150 V = V + S: M = M + 4: S = 0
1160 NEXT X
1170 C1 = V
1180 REM COMPTABILITE COLONNES
```

```
1190 V = 0: S = 0: M = 0
1200 FOR X = 1 TO 4
1210 FOR Y = 1 TO 4
1220 IF P(X+M) = 0 THEN S = 0:
  M = 0: Y = 4: GOTO 1250
1230 S = S + P(X+M)
1240 M = M + 4
1250 NEXT Y
1260 V = V + S: S = 0: M = 0
1270 NEXT X
1280 C2 = V
1290 REM COMPTABILITE DIAGO.1/
  16
```

```
1300 S = 0
1310 FOR X = 1 TO 16 STEP 5
1320 IF P(X) = 0 THEN S = 0: X =
  16: GOTO 1340
1330 S = S + P(X)
1340 NEXT X
1350 C3 = S
1360 REM COMPTABILITE DIAGO.4/
  13
```

```
1370 S = 0
1380 FOR X = 4 TO 13 STEP 3
1390 IF P(X) = 0 THEN S = 0: X =
  13: GOTO 1410
1400 S = S + P(X)
1410 NEXT X
1420 C4 = S
1430 REM COMPTABILITE CARRE CEN
  TRE
1440 C5 = P(6) + P(7) + P(10) + P
  (11)
1450 IF P(6) = 0 OR P(7) = 0 OR
  P(10) = 0 OR P(11) = 0 THEN
  C5 = 0
1460 REM COMPTABILITE TOTALE
```

```
1470 C7 = C3 + C4
1480 TP = C1 + C2 + C3 + C4 + C5
1490 IF TP > HS THEN HS = TP: FOR
  X = 1 TO 3: GOSUB 1740: NEXT
  X
1500 INVERSE: VTAB 22: HTAB 3: PRI
  " "
1510 V = C1: GOSUB 2860
1520 VTAB 22: HTAB 3 + W: PRINT
  V
1530 VTAB 22: HTAB 14: PRINT "
  "
1540 V = C2: GOSUB 2860
1550 VTAB 22: HTAB 14 + W: PRINT
  V
1560 VTAB 22: HTAB 26: PRINT "
  "
1570 V = C7: GOSUB 2860
1580 VTAB 22: HTAB 25 + W: PRINT
  C7
1590 VTAB 22: HTAB 35: PRINT "
  "
1600 V = C5: GOSUB 2860
1610 VTAB 22: HTAB 34 + W: PRINT
  C5
1620 VTAB 24: HTAB 8: PRINT "
  "
1630 V = TP: GOSUB 2860
1640 VTAB 24: HTAB 8 + W: PRINT
  V
1650 VTAB 24: HTAB 23: PRINT "
  "
1660 V = C1: GOSUB 2860
1670 VTAB 24: HTAB 22 + W: PRINT
  V
1680 VTAB 24: HTAB 37: PRINT "
  "
```

PARLEZ-MOI FRANCAIS!

Enfin de vrais logiciels d'aventure pour APPLE II+, IIe et IIc, où l'on peut dialoguer avec son ordinateur, en français et avec de vraies phrases.

FROGGY SOFTWARE invente l'analyse de syntaxe: Cocorico!

PARANOIAK

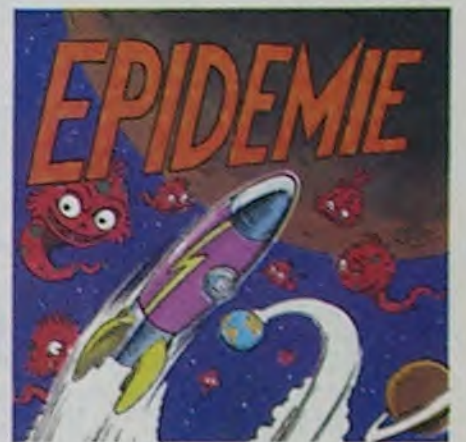


Ca vous gratouille ou ça vous chatouille?... Difficile à dire, mais le virus qui s'est abattu sur la Terre est plus pernicieux que le poil à gratter. Cette situation ayant atteint le paroxysme de la démangeaison, vous êtes chargé d'y trouver un remède. Vous sauterez donc dans votre vaisseau spatial pour faire la navette entre quatre planètes complètement loufoques.

Des belles extra-terrestres de PARADISIA aux monstres de l'Odyssee d'Ulysse vous apparaîtra comme du pipi de chat. Mais ces bonds dans l'Espace ne seraient rien s'ils n'étaient accompagnés de bonds dans le temps! Ne vous étonnez donc pas si vous vous retrouvez brusquement en pleine guerre du pacifique ou dans une pyramide de Ramsès II.

Ce jeu d'aventure comporte des tableaux animés. Votre perspicacité devra donc être doublée d'une bonne dose d'adresse pour parvenir à enrayer l'épidémie.

EPIDEMIE



Vous pouvez trouver ces disquettes chez votre revendeur habituel, ou les commander directement chez SHIFT EDITIONS 27 rue du Gal Foy, 75008 PARIS, en joignant un chèque de 350 francs, par disquette.

```
1690 V = HS: GOSUB 2860
1700 VTAB 24: HTAB 37 + W: PRINT
  V
1710 VTAB 1
1720 IF C = 0 THEN 1780
1730 RETURN
1740 POKE 768,2: POKE 769,100: CALL
  770: POKE 768,2: POKE 769,14
  0: CALL 770: POKE 768,2: POKE
  769,160: CALL 770
1750 RETURN
1760 POKE 768,2: POKE 769,100: CALL
  770: POKE 768,2: POKE 769,40
  : CALL 770: POKE 768,2: POKE
  769,100: CALL 770
1770 RETURN
1780 REM SI ON VEUT REJOUER
```

```
1790 NORMAL
1800 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "
  "
1810 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "VOU
  LEZ-VOUS REJOUER ? O/N:"
1820 GET A$
1830 IF ASC (A$) = 79 THEN 1860
1840 IF ASC (A$) = 78 THEN HOME
  : TEXT: PRINT "AU REVOIR": END
```

```
1850 GOTO 1820
1860 FOR X = 1 TO 16
1870 P(X) = 0
1880 NEXT X
1890 C1 = 0: C2 = 0: C3 = 0: C4 = 0:
  C5 = 0: C7 = 0
1900 C = 16
1910 K = K + 1
1920 TP = 0
1930 GOSUB 1500
```

```
1940 NORMAL
1950 HCOLOR=0
1960 S = 0: V = 0: W = 0
1970 FOR X = 1 TO 4
1980 FOR Y = 1 TO 4
1990 T(Y+S) = 58+W
2000 U(Y+S) = 58+V
2010 W = W+30
2020 NEXT Y
2030 S = S+4: W = 0: V = V+30
2040 NEXT X
2050 FOR X = 1 TO 16
2060 DRAW 2 AT T(X),U(X)
2070 NEXT X
2080 ON HA GOSUB 2100,2110,2120
2090 GOTO 150
2100 HN = HS: HS = 0: RETURN
2110 HD = HS: HS = 0: RETURN
2120 HI = HS: HS = 0: RETURN
2130 REM INITIALISATION DES
  3 TABLEAUX,T(ABSCISSES)
  U(ORDONNEES),Z(POINTS)
  P(COMPTABILITE POINTS.)
```

```
2140 S = 0: W = 0: V = 0
2150 FOR X = 1 TO 4
2160 FOR Y = 1 TO 4
2170 U(Y+S) = 58+W
2180 T(Y+S) = 58+V
2190 Z(Y+S) = Y+S
2200 W = W+30
2210 NEXT Y
2220 S = S+4: W = 0: V = V+30
2230 NEXT X
2240 RETURN
2250 REM TRACE DU PARCOURS
```

```
2260 IF K > = 1 THEN RETURN
2270 FOR X = 1 TO 6
2280 READ M,N
2290 DRAW 1 AT M,N
2300 NEXT X
2310 RESTORE
2320 FOR X = 1 TO 16
2330 DRAW 1 AT T(X),U(X)
2340 NEXT X
2350 RETURN
2360 REM DECORS
2370 IF K > = 1 THEN 2590
2380 M = 0: N = 0
2390 FOR Y = 1 TO 4
2400 FOR X = 1 TO 3
2410 HPLLOT 70 + M,63 + N TO 66 +
  M,63 + N
2420 HPLLOT 63 + N,70 + M TO 63 +
  N,66 + M
2430 M = M + 30
2440 NEXT X
2450 M = 0: N = N + 30
2460 NEXT Y
2470 M = 0
2480 FOR X = 1 TO 3
2490 HPLLOT 68 + M,68 + M TO 88 +
  M,88 + M
2500 HPLLOT 68 + M,148 - M TO 88 +
  M,128 - M
2510 M = M + 30
2520 NEXT X
2530 NORMAL
2540 REM PRESENTATION DES SCORE
  S
```

```
2550 VTAB 22: HTAB 1: PRINT "L=
  (136)*C= (136)**D= (68)
  *M= (34)"
2560 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "SCQ
  RE:"
2570 VTAB 24: HTAB 12: PRINT "**
  ** BALLE:"
2580 VTAB 24: HTAB 26: PRINT "**
  ** HI/SC:"
2590 REM GET$=INPUT AMELIORE
```

```
2600 VTAB 21: HTAB 28: PRINT "
  "
2610 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "NOM
  DU JOUEUR (12 LETTRES):"
2620 FOR X = 1 TO 12
2630 IF 28 + X < 29 THEN X = 1
2640 VTAB 21: HTAB 28 + X
2650 GET A$
2660 IF ASC (A$) = 13 THEN X =
  12: GOTO 2710
2670 IF ASC (A$) = 45 THEN 2700
```

```
2680 IF ASC (A$) = 8 THEN VTAB
  21: HTAB 28 + X - 1: PRINT "
  "
2690 IF ASC (A$) = 65 OR ASC (
  A$) > 90 THEN 2640
2700 VTAB 21: HTAB 28 + X: PRINT
  A$
2710 NEXT X
2720 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "
  "
2730 NORMAL
2740 REM NIVEAU DE DIFFICULTES
```

Suite page 19

Bimby est descendu dans le labyrinthe du requin pour ramasser les diamants qui jonchent le sol. Mais le requin est attentif et il essaiera de lui laisser le moins de diamants possible!

Mode d'emploi:

- 5 pour aller à gauche.
- 6 pour aller vers le bas.
- 7 pour aller vers le haut.
- 8 pour aller à droite.

Score: ce sont les points que vous aurez acquis définitivement après le dépôt des diamants.

Panier: les diamants ramassés sont totalisés au Panier (chaque diamant valant 10 points).

Pour le transfert du Panier au Score, il suffit de repasser (avec quelques diamants!) sur la croix noire qui flashe au centre du labyrinthe. Si pendant sa traversée, le requin touche Bimby, vous perdez les points qui étaient totalisés au Panier. Lorsque tous les diamants d'un même tableau seront ramassés il apparaîtra quatre petits coeurs mauves (1 dans chaque coin). Ils valent chacun 25 points et seront directement rajoutés au Score.

Si vous ne ramassez pas tous les coeurs d'un tableau, ceux-ci resteront au suivant, mais ne vaudront plus rien même si, entre temps, il en est réapparu d'autres. Il faut donc tous les ramasser à chaque tableau!!!

P.S.: Le lancement du programme se fait par: GOTO 8250.



MUSIC MASTER du N° 20

L'option 4 fonctionnait incorrectement, voici de quoi l'améliorer.

```
401 LET ZZ=1
410 FOR V=ZZ TO P...
415...GO TO 402
```

```
Impression normale des videos in  
verses  
2505...ENTER
```

```

1 ***** SHARK-MAZE *****
2 NOM ET ADRESSE DES
3 AUTEURS
4 *****
5 * Cameroun Alain *
6 * 33, Ave du P. Leriche *
7 * 67500 Haguenau *
8 * FR (89) 93-51-62 *
9 *****
10 * Ebele Christophe *
11 * 17 rue Courbure *
12 * 67220 Soufflenheim *
13 * (89) 38-61-88 *
14 *****
15 : PAPER 2 : INK 0 : BORD

```

```

200 IF (PA=N*10 OR PO=N*10) AND
PA=15 AND B=10) THEN LET SC=5C+
16: LET PA=0: GO SUB 550: LET A=
PA: LET B=10
220 LET E1=A: LET E2=B: LET E3=
1
230 IF (PA=N*10 OR PO=N*10) AND
E4=0 THEN PRINT AT 1,2; INK 3;"
♥";AT 1,29;"♥";AT 10,2;♥";AT 18
,29;♥": LET E4=1
900 GO TO 100
950 PRINT AT 20,26;" "
960 FOR T=25 TO 0: STEP -2
970 POKE 23806,T: PRINT AT 20,6
; INK 7;SC,AT 20,26; INK 7;PA
970 BEEP 002,45: NEXT T
970 POKE 23806,0
980 IF PO=N*10 THEN LET E7=0: R
ETURN

```

```

1: 50 LET A$="AAAA"
2: 60 GO SUB 8090
3: 70 GO SUB 8090
4: 80 GO SUB 7020
5: 100 LET U=0: LET U1=0: LET NI=1
6: 110 LET U1=3: LET SC=0: LET PA=0
7: 120 LET PO=0: PRINT AT 20,25; INK
7,PA
101 LET E4=0: LET E3=0: LET E7=
0
102 LET LA=31: LET E5=0
103 LET A=15: LET B=10
104 LET E6=0
105 INK 0
107 LET K=0: LET M=INT (RND*NI)
108 LET C$=INKEY$
109 LET C=K+1
110 LET C$=5: AND ATTR (B,A-1)
112 THEN LET A=A-1
112 IF C$="7" AND NOT ATTR (B-1
,A)=23 THEN LET B=B-1
113 IF C$="6" AND NOT ATTR (B+1
,A)=23 THEN LET B=B+1
114 IF C$="8" AND NOT ATTR (B,A
+1)=23 THEN LET A=A+1
115 IF A=-1 OR A>31 THEN BEEP
120,50: LET A=E1: LET B=E2: GO
TO 103
117 IF ATTR (B,A)=21 THEN LET P
A=PA+10: LET PO=PO+10: LET U1=1
117 IF (PA=N+10 OR PO=N+10) AND
ATTR (B,A)=19 THEN LET SC=SC+25
: BEEP 1,25: BEEP 1,35: PRINT
AT 20,6; INK 7,5C
118 IF K=M THEN LET MA=B: LET E
5=0: LET E6=1: LET LA=31
1181 THEN GO SUB 100 TO 183
1182 GO SUB SUB 1000
1189 PRINT AT B,A; INK 5; PAPER
2,"A"
1190 IF E3=1 AND NOT C$="" THEN
PRINT AT E2,E1;"
1193 IF U1=1 THEN PRINT AT 20,25
: INK 7,PA: BEEP .01,30: BEEP .0
2,34: LET U1=0
1195 IF NOT (A=15 AND B=10) THEN
PRINT AT 10,16; INK 0; FLASH 1;
"PA"
1197 IF (A=15 AND B=10) AND NOT
E7=0 THEN LET SC=SC+PA: LET PA=0
: GO SUB 550: GO TO 200
1198 IF C$="" AND NOT PA=0 THEN
LET E7=1

```

```

590 LET NI=NI-30
595 IF NI=1 THEN LET NI=1
600 FOR N=0 TO 25
610 BORDER 0: BORDER 1: BORDER
2 620 BORDER 3: BORDER 4: BORDER 5:
630 BORDER 6: BORDER 7: BORDER 1
640 BEEP .01,N
650 NEXT N
660 LET E4=0: LET E7=0
665 LET PO=0
666 IF SC=1000 AND NOT VI=3 AND
NOT U=1 THEN LET VI=VI+1: LET U
1 670 GO SUB 2140
700 RETURN

1000 REM ##### REQUIN #####
1010 LET LA=LA-2
1030 IF ATTR (HA,LA)=21 THEN LET
1040 IF ATTR (HA,LA)=23 THEN LET
J=7: GO TO 1060
1050 LET J=2
1060 IF ATTR (HA,LA+1)=23 THEN L
ET J1=7: GO TO 1060
1070 LET J1=2
1080 IF LA<=0 THEN LET K=0: LET
J=INT (RAND*NI): LET RE=0: GO TO
1130
1100 IF ATTR (HA,LA+1)=21 THEN L
ET J5=5: LET E5=2
1105 IF E5=3 THEN LET E6=0
1120 PRINT OVER 1;AT HA,LA; INK
0;"": OVER 0
1130 IF E5=1 THEN PRINT AT HA,LA
+2; OVER 1; PAPER 2; INK J2;"5";
AT HA,LA+3; INK J3;"": OVER 0
1140 IF HA=B AND (LA=A OR LA+1=A
) THEN GO SUB 2000: GO TO 101
1150 IF E6=1 THEN LET J3=J1: LET
J2=E5+2: GO TO 1110
1160 IF E6=2 THEN LET J2=J: LET
J3=J5: LET E6+3: GO TO 1180
1170 LET J2=U: LET J3=J1
1180 LET E5=1
1190 OVER 0
1200 RETURN
2000 REM ##### TUE #####
2002 LET PA=0: LET PO=0
2003 PRINT AT 20,26; INK 7;"0

2005 LET I=-1
2010 PRINT AT HA,LA;" "
2020 FOR G=-60 TO 60 STEP 2

```

```

0000 LET I=I+1
0001 PRINT AT HA,LA; INK I;" "
0002 BEEP; THEN LET I=0
0003 BEEP; 01,-G
0004 NEXT G
0005 PRINT AT HA,LA;" "
0006 LET UI=UI-1
0007 IF UI=2 THEN LET AS="00 "
0008 IF UI=1 THEN LET AS="0 "
0009 IF UI=0 THEN LET AS=""
0010 IF UI=0 THEN GO TO 2500
0011 CLS; GO SUB 8090
0012 GO SUB 7000
0013 PRINT AT 20,5; INK 7,50; AT
0014 1,70;5
0015 RETURN
0016 REM ***** FIN *****
0017 PRINT #1; BRIGHT 1;TAB (7);
0018 "POUR REJOUER"
0019 FOR P=0 TO 3000
0020 FOR B=0 TO 5
0021 PRINT AT 9,14; PAPER b; FLA
0022 1,1; GAME:"
0023 1,1; COVER:"
0024 BEEP; 01,b;10
0025 IF INK%<," THEN NEU
0026 IF INK%<," THEN GO TO 1
0027 NEXT b
0028 NEXT P
0029 REM ***** DIAMANTS *****
0030 INK 0
0031 FOR N=0 TO 10+INT (RND*21)
0032 LET X=INT (RND*31)
0033 LET Y=INT (RND*19)
0034 IF X>=1 AND X<=18 AND Y>=9
0035 AND Y<=11 THEN GO TO 7030
0036 IF ATIA (Y,X)=15 THEN PRINT
0037 AT Y,X; INK 5;"*"; NEXT N: RETU
0038 RN
0039 GO TO 7030
0040 RETURN
0041 RESTORE
0042 REM ***** CARACTERES *****
0043 FOR N=USR "a" TO USR "l"+7
0044 READ M: POKE N,M
0045 NEXT N
0046 REM ----- = A -----
0047 DATA BIN 00000000,BIN 11111
0048 BIN 11111111,BIN 00000000,BI
0049 N 00000000,BIN 11111111,BIN 1111
0050 1111,BIN 00000000
0051 REM ----- || = B -----
0052 DATA BIN 01100110,BIN 01100
0053 110,BIN 01100110,BIN 01100110,BI
0054 N 01100110,BIN 01100110,BIN 0110
0055 0110,BIN 01100110
0056 REM ----- C = C -----
0057 DATA BIN 00000000,BIN 00011
0058 11,BIN 00111111,BIN 01000000,BI
0059 N 01000000,BIN 00111111,BIN 0001
0060 1111,BIN 00000000
0061 REM ----- S = D -----
0062 DATA BIN 00000000,BIN 11111
0063 000,BIN 11111100,BIN 00000010,BI
0064 N 00000010,BIN 11111100,BIN 1111
0065 1100,BIN 00000000
0066 REM ----- U = E -----
0067 DATA BIN 01100110,BIN 01100
0068 110,BIN 01100110,BIN 01100110,BI
0069 N 01100110,BIN 01100110,BIN 0001
0070 1000,BIN 00000000
0071 REM ----- F = F -----
0072 DATA BIN 00000000,BIN 00011
0073 000,BIN 00100100,BIN 01100110,BI
0074 N 01100110,BIN 01100110,BIN 0110
0075 0110,BIN 01100110
0076 REM ----- G = G -----
0077 DATA BIN 00111100,BIN 01111
0078 100,BIN 11011010,BIN 11010110,BI
0079 N 11111110,BIN 11111110,BIN 1111
0080 1110,BIN 10101010
0081 REM ----- H = H -----
0082 DATA BIN 00000000,BIN 11101
0083 11,BIN 11111111,BIN 11111111,BI
0084 N 11111111,BIN 01111110,BIN 0011
0085 1100,BIN 00011000
0086 REM ----- I = I -----
0087 DATA BIN 00000000,BIN 00000
0088 000,BIN 00111100,BIN 00111100,BI
0089 N 00011000,BIN 00011000,BIN 0000
0090 0000,BIN 00000000
0091 REM ----- J = J -----
0092 DATA BIN 01111100,BIN 00111
0093 100,BIN 10011001,BIN 11111111,BI
0094 N 11111111,BIN 10011001,BIN 0011
0095 1110,BIN 01111110
0096 REM ----- K = K -----
0097 DATA BIN 00000000,BIN 00000
0098 000,BIN 01111111,BIN 10010000,BI
0099 N 01000000,BIN 00111000,BIN 0000
0100 0101,BIN 00000010
0101 REM ----- L = L -----
0102 DATA BIN 01100001,BIN 10100
0103 010,BIN 00111101,BIN 00000010,BI
0104 N 00000001,BIN 11111100,BIN 0000
0105 0010,BIN 00000001
0106 RETURN
0107 REM ***** LABYRINTHE *****
0108 ERASE 1; INK 7
0109 PRINT AT 0,0
0110 PRINT AT 2,8;"0";AT 2,14;"
0111 "0";AT 2,21;"0";AT 2,30;"
0112 PRINT AT 3,0;"0";AT 3,5;"
0113 "0";AT 3,11;"0";AT 3,16;"0";AT
0114 3,21;"0";AT 3,24;"0";AT
0115 4,2;"0";AT 4,11;"0";AT
0116 4,14;"0";AT 5,2;"0";AT 5,11;"0";AT
0117 5,24;"0";AT 5,27;"0";AT
0118 6,5;"0";AT 6,5,11;"0";AT
0119 6,18;"0";AT 6,24;"0";AT
0120 6,27;"0";AT
0121 PRINT AT 7,1;"0";AT 7,3;"0";
0122 AT 7,24;"0";AT 7,27;"0";AT
0123 7,31;"0";AT
0124 PRINT AT 8,1;"0";AT 8,5;"0";AT
0125 8,10;"0";AT 8,13;"0";AT
0126 8,16;"0";AT 8,19;"0";AT
0127 8,23;"0";AT 8,19;"0";AT

```

```

8109 PRINT AT 10,8;"=";AT 10,
8110 PRINT AT 11,5;"0";AT 11,9;"
8111 PRINT AT 11,13;"1";AT 11,19;"1";AT
8112 PRINT AT 12,5;"0";AT 12,13;"
8113 PRINT AT 13,2;"0";AT 13,5;"
8114 PRINT AT 13,21;"U";AT 13,24;"0";AT
8115 PRINT AT 14,2;"U";AT 14,5;"
8116 PRINT AT 14,8;"=";AT 14,15;"0";AT
8117 PRINT AT 14,17;"0";AT 14,24;"0";AT
8118 PRINT AT 14,28;"0";AT 15,5;"
8119 PRINT AT 15,15;"1";AT 15,17;"1";AT
8120 PRINT AT 15,25;"1";AT 15,28;"
8121 PRINT AT 16,0;"0";AT 16,12;"0";AT
8122 PRINT AT 16,17;"0";AT 16,26;"1";AT
8123 PRINT AT 16,28;"1";AT 16,38;"
8124 PRINT AT 17,4;"0";AT 17,7;"
8125 PRINT AT 17,12;"0";AT 17,22;"
8126 PRINT AT 18,16;"="
8127 PRINT AT 19,0;"="
8128 PRINT AT 20,0;"SCORE:";AT
8129 INK 5;"AS:";AT 20,
8130 INK 7;"PANIER:"
8131 PRINT AT 21,0;"
8200 INVERSE 0
8201 INK 0: RETURN
8202 REM ###: PRESENTATION ###
8203 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: 0
8204 LS
8205 LET NO=0
8206 LET P$="ET
8207
8208 LET O$="EBELE CHRISTOPHE
8209 LET N$="CAMERANO ALAIN
8210 LET M$="PRESENTENT
8211
8212 LET NO=NO+1
8213 IF NO=1 THEN LET O$=N$: LET
8214 ME=31: LET MA=9: LET SE=3
8215 IF NO=2 THEN LET O$=P$: LET
8216 ME=31: LET MA=15: LET SE=8
8217 IF NO=3 THEN LET O$=O$: LET
8218 ME=31: LET MA=8: LET SE=13
8219 IF NO=4 THEN LET O$=M$: LET
8220 ME=31: LET MA=11: LET SE=18
8221 LET K=0
8222 FOR N=HE TO MA STEP -1
8223 LET K=K+1
8224 PRINT AT SE,N;O$(1 TO K)
8225 BEEP .001,50
8226 PAUSE 5
8227 NEXT N
8228 IF NO<4 THEN PAUSE 10: GO
8229 TO 8330
8300 PAUSE 200
8301 FOR Y=0 TO 22: POKE 23692,Y
8302 PRINT : PAUSE 25-Y: BEEP .01,
8303 NEXT Y
8304 BORDER 0: PAPER 0: INK 5: 0
8305 LS
8306 LET B$="
8307 LET D$="MHZE
8308 LET F$="
8309 LET G$="
8310 LET H$="
8311 LET I$="
8312 LET J$="
8313 LET K$="
8314 LET L$="
8315 LET X$="
8316 LET Y$="
8317 LET Z$="
8318
8319 PRINT AT 2,4;I$:AT 3,4;J$:AT
8320 4,4;K$:AT 5,4;L$:AT 6,4;X$:AT
8321 7,4;Y$:AT 8,4;Z$:AT 10,6;B$:AT 1
8322 1,6;D$:AT 12,6;E$:AT 13,6;F$:AT
8323 14,6;G$:AT 15,6;H$:
8324 PRINT AT 18,7: BRIGHT 1; IN
8325 VERSE 1; INK 2;"E.C & C.A @ 198
8326
8327 FOR H=0 TO 500: NEXT H
8328 FOR N=0 TO 22: POKE 23692,N
8329 PRINT : BEEP .01,-20: PAUSE 5:
8330 NEXT N
8331 BORDER 1: PAPER 2: INK 0: 0
8332 LS : PRINT AT 10,11; PAPER 6;"UN
8333 INSTANT"
8334 GO SUB 8000
8335 GO SUB 9000
8336 CLS GO TO 1
8337 REM ##### INSTRUCTION #####
8338 9015 PRINT AT 1,10; FLASH 1;"SHA
8339 RK-MAZE"
8340 PRINT AT 5,1;"Bimby est des
8341 cendu dans le labyrinthe du
8342 requin pour ramasser les
8343 diamants qui en jonchent l
8344 e sol."
8345 PRINT AT 9,1;"Mais le requi
8346 n est attentif et il essayer
8347 a de lui laisser le moins de d
8348 iamants possibles!"
8349 PRINT AT 13,0;"Déplacement:
8350 5 gauche / 8 droite";AT 14,13;"
8351 6 Bas / 7 Haut
8352 PRINT AT 16,4;"Fonctionne a
8353 vec Joystick";AT 19,10;"BONNE CH
8354 ANCE"
8355 PAUSE 1500
8356 RETURN
8357 SAVE "SHARK-MAZE" LINE 8270
8358 VERIFY "SHARK-MAZE"

```

Cet utilitaire va vous permettre de créer facilement des dessins de un ou plusieurs caractères redéfinis. Vous n'aurez plus d'excuses pour ne pas faire de véritables toiles de maître.

Frédéric TRUCHON-BARTOS

Le programme vous demande d'abord de combien de caractères **FONT\$** doit se composer votre dessin. Pour définir un seul caractère il faut entre $x = 1$ et $y = 1$. Le dessin peut se composer d'un maximum de caractères dans la limite de $1 < x < 10$ et $1 < y < 4$. Les lignes qui s'affichent alors délimitent la grandeur du dessin. Pour dessiner, utiliser le curseur et pour effacer, le curseur + la touche centrale. Effacement du dessin par E. Pour mémoriser le dessin, appuyer sur M, votre X07 affichera votre oeuvre et vous donnera les codes des caractères **FONT\$**.

```

1 REM *****
20 REM ***** Dessins pouvant etre memorise ***:
30 REM ***** Truchon-Bartes Frederic*****
25 REM ***** Canon X-07 *****
26 REM *****
30 CLS
31 FORI=0TO19:RPEFI,2
32 CIRCLE(I#6+3,2),1:CIRCLE(I#6+3,2),3
33 CIRCLE(I#6+3,29),1:CIRCLE(I#6+3,29),334 NEXTI
35 LOCATE3,1:PRINT"Dessin facile"
40 LOCATE3,2:PRINT"sur Canon X-07"
41 IFINKEY$=""THEN41
45 CLEAR 500
48 CLS
50 INPUT"X maximum "X1
55 IFX1<10RX1)10THENCLS:GOTO50
60 INPUT"Y maximum "Y1
65 IFY1<10RY1)4THENCLS:GOTO60
70 PRINT" A vous de jouer !"
80 FORI=1TO200:NEXTI
95 CLS
90 CONSOLE,,,1
95 GOSUB5000
100 X=0:Y=0
110 A=STICK(0)
115 G=STRIG(1)
117 IF G THEN PRESET(X,Y)
120 IFA=1THENY=Y-1
130 IFA=5THENY=Y+1
140 IFA=3THENX=X+1
150 IFA=7THENX=X-1
160 IFX<0THENX=0
170 IFY<0THENY=0
180 IFY>Y1#B-1 THENY=Y1#B-1
190 IFX>X1#6-1THENX=X1#6-1
210 PSET(X,Y)
215 IFINKEY$=""THEN215
220 IF TKEY("M") THEN 300
230 IF TKEY("E") THEN CLS:GOSUB5000
240 GOTO110
290 REM *****

```

```

300 REM ***** Memorisation du des
305 REM *****
306 BEEP2,1
307 LINE(13#A-2,0)-(13#A-2,31)
308 LINE(16#B,0)-(16#B,31)
310 LOCATE13,0
315 PRINT"Fin"
319 S=127
320 FORY=0TOY1-1
330 FORX=0TOX1-1
335 CAR$=""
340 FORB=Y#8TOY#8+7
345 Q=0:Z=0
350 FORA=X#6TOX#6+5
360 IFPOINT(A,B)=-1THENZ=Z+2*(7-Q)
370 Q=Q+1
380 NEXTA
390 CAR$=CAR$+STR$(Z)+", "
400 NEXTB
410 S=S+1
412 LOCATE12,2:PRINTS;BEEP10,1
415 IFS159ANDS<224THENS=224
420 CAR$=LEFT$(CAR$,LEN(CAR$)-1)
430 FONT$(S)=CAR$
440 NEXTX
450 NEXTY
451 BEEPI,2
950 REM *****
960 REM ***** Affichage de votre o
970 REM *****
980 CLS
990 S=127
1000 FORY=0TOY1-1
1010 FORX=0TOX1-1
1020 LOCATEX,Y
1030 S=S+1
1040 IFS159ANDS<224THENS=224
1050 PRINTCHR$(S)
1070 NEXTY
2000 IFINKEY$(*) THEN2000
2010 CLS

```

```

2020 LOCATE0,1
2030 PRINT"Etes-vs satisfait ?"
2040 IFTKEY(*N*)THENGOTO 2500
2050 IFTKEY(*O*)THEN2040
2055 GOTO2040
2060 LOCATE5,2:PRINT"Merci !!"
2070 FORL=1TO50STEP2
2080 BEEP*L2-70,1
2090 NEXTL
2100 END
2500 CLS
2505 LOCATE0,1
2510 PRINT"          Voulez-vs          recommencer ?"
2520 IFTKEY(*O*)THENGOTO45
2530 IFTKEY(*N*)THEN2550
2540 GOTO2520
2550 CLS
2560 LOCATE0,1
2570 PRINT"A la prochaine fois!"
2580 END

*****
puvre *****
*****

4990 REM *****
5000 REM ***** Arrangements *****
5010 REM *****
5020 IFY1=4THEN5040
5030 LINE(X1*6,0)-(X1*6,Y1*8)
5040 LINE-(0,Y1*8)
5050 RETURN
5060 LINE(X1*6,0)-(X1*6,31)
5070 RETURN

```

CANON X-07

17

Dans ce jeu, vous êtes le pilote d'un vaisseau extra galactique et vous progressez dans une sorte de labyrinthe. Un vaisseau indestructible se lance à votre poursuite. Peu à peu, des vaisseaux mutants lui viennent en aide; votre mission: les détruire avant qu'ils ne vous détruisent...

Le programme est entièrement en langage machine. Il est écrit sous forme basic (lignes data) en deux parties pour ceux qui ne possèdent que 16K de mémoire disponible. Si vous possédez un TRS 80 48K ou 32K, il faudra respecter les deux parties et les taper indépendamment. Le programme en langage machine est implanté entre les adresses 6F30H et 7E18H.

Le joueur dirige son vaisseau à l'aide des flèches sur le clavier; le tir des missiles se fait par la barre d'espace. Des bonus, symbolisés par des points sur l'écran, apparaissent au hasard dans le labyrinthe, de plus en plus vite. Lorsque le vaisseau indestructible vient manger un de ces bonus, il libère un vaisseau mutant que le joueur peut détruire avec ses missiles.

Tous les 500 points, les vaisseaux mutants changent de forme et cela 16 fois, ils reprennent ensuite leur forme initiale. A 8000 points apparaît un deuxième vaisseau indestructible. A 16000 un troisième. Tous les 5000 points, le joueur obtient un vaisseau supplémentaire.



```

00.....MUTANT....(PREMIERE PARTIE).....
40.....AUTEUR : Dominique BENOLIEL
50 *****
60 S=0:CLS
70 POKE 16561,48:POKE 16562,111:CLEAR 50
80 P=28464:"PROGRAMME IMPLANTE A PARTIR DE L'ADRESSE 6F32H
85 PRINT"ATTENDEZ ENVIRON 40 SECONDES....."
90 FOR T=0 TO 1925:READ A:POKE P,A:P=P+1:S=S+A:NEXT T
100 PRINT"LA SOMME DE VOS DONNEES:EST:"IS;","ELLE DEVRAIT ETRE 196591":PRINT
110 IF S<196591 PRINT"VOUS AVEZ COMMIS UNE ERREUR,VERIFIEZ LES DONNEES.":STOP
115 PRINT"ATTENTION! N'OUBLIEZ PAS DE CHARGER LA 2EME PARTIE DU PROGRAMME"
1000 DATA 6,5,25,17,128,60,223,216,17,191,63,223,208,126,254
1010 DATA 183,200,35,35,126,254,187,200,6,4,201,33,10,60,34
1020 DATA 32,64,42,222,125,25,34,222,125,205,175,15,201,33,185
1030 DATA 63,34,167,115,34,173,115,33,199,125,34,171,115,34,177
1040 DATA 115,33,253,255,34,169,115,34,175,115,62,2,50,254,111
1050 DATA 50,255,111,201,17,0,125,223,56,3,237,82,201,17,192
1060 DATA 93,223,56,3,237,82,201,17,128,62,223,56,3,237,82
1070 DATA 201,17,64,31,223,216,237,82,201,229,42,226,125,229,205
1080 DATA 225,114,235,225,115,35,114,229,205,4,115,225,35,115,35
1090 DATA 114,35,34,226,125,62,255,6,4,119,35,16,252,225,201
1100 DATA 58,254,111,254,0,200,58,215,25,254,0,40,9,242,167
1110 DATA 115,43,43,43,34,167,115,62,0,50,254,111,201,58,255
1120 DATA 111,254,0,200,58,215,125,254,0,40,9,242,173,115,43
1130 DATA 43,43,34,173,115,62,0,50,255,111,201,255,0,33,0
1140 DATA 76,17,1,76,1,255,3,54,128,237,176,33,2,76,17
1150 DATA 179,112,205,179,115,33,128,76,62,32,6,13,119,35,119
1160 DATA 17,60,0,25,119,35,119,35,119,35,16,241,33,130,76
1170 DATA 6,14,54,167,17,58,0,25,54,183,17,6,0,25,16
1180 DATA 242,33,66,76,17,128,3,6,59,54,176,229,25,54,131
1190 DATA 225,35,16,246,62,191,33,198,76,6,6,197,6,9,119
1200 DATA 35,119,35,119,35,35,35,16,245,17,74,0,25,193
1210 DATA 16,235,58,237,125,254,0,32,12,33,64,76,17,64,60
1220 DATA 1,192,3,237,176,201,33,0,60,6,15,197,6,64,54
1230 DATA 191,35,16,251,0,229,33,30,0,205,240,112,225,193,16
1240 DATA 236,33,0,76,17,0,60,6,16,197,1,64,0,237,176
1250 DATA 229,33,30,0,205,240,112,225,193,16,239,201,83,67,79
1260 DATA 82,69,32,58,32,48,32,32,32,32,32,32,32,32,77
1270 DATA 69,73,76,76,69,85,82,32,83,67,79,82,69,58,48
1280 DATA 32,32,32,32,32,86,65,73,83,83,69,65,83,89
1290 DATA 32,82,69,83,84,65,78,84,83,58,32,51,0,175,69
1300 DATA 16,254,238,1,211,255,37,32,246,201,14,130,62,1,211
1310 DATA 255,65,16,254,238,3,8,121,198,5,254,200,200,79,8
1320 DATA 24,238,42,226,125,43,43,43,43,229,1,4,0,237,91
1330 DATA 231,125,27,27,27,237,176,225,34,266,125,62,255,6,8
1340 DATA 119,35,16,252,201,33,25,126,94,35,86,35,229,33,255
1350 DATA 255,223,225,62,55,200,229,237,83,229,125,19,42,212,125
1360 DATA 223,225,62,0,200,35,35,24,225,205,18,113,17,50,0
1370 DATA 205,74,111,205,252,112,201,33,0,60,1,0,4,203,126
1380 DATA 40,9,94,203,187,62,63,147,203,255,119,11,120,177,200
1390 DATA 35,24,236,14,128,62,1,211,255,65,16,254,62,3,211
1400 DATA 255,121,47,71,16,254,121,214,8,79,32,234,201,33,244
1410 DATA 1,175,69,16,254,238,1,211,255,45,32,246,201,33,247
1420 DATA 0,205,41,125,125,30,0,33,132,60,6,13,197,6,19
1430 DATA 28,187,32,6,126,246,140,119,193,201,35,35,35,16,241
1440 DATA 213,17,7,0,25,209,193,16,229,201,42,222,125,237,91
1450 DATA 165,115,223,56,21,42,235,125,35,34,235,125,23,17,136
1460 DATA 19,25,34,165,115,33,70,0,205,240,112,42,222,125,205
1470 DATA 127,111,17,76,29,223,56,6,17,222,114,195,170,114,17

```

1490 DATA 89,27,223,56,6,17,219,14,195,178,114,17,100,25,223
1490 DATA 56,6,17,216,114,195,170,114,17,112,23,223,56,6,17
1500 DATA 213,114,195,178,114,17,124,21,223,56,6,17,210,114,195
1510 DATA 170,114,17,136,19,223,56,6,17,207,114,195,170,114,17
1520 DATA 148,17,223,56,6,17,204,114,195,170,114,17,160,15,223
1530 DATA 56,6,17,201,114,195,170,114,17,172,13,223,56,6,17
1540 DATA 183,114,195,170,114,17,184,11,223,56,6,17,192,114,195
1550 DATA 170,114,17,196,9,223,56,6,17,178,114,195,170,114,17
1560 DATA 206,7,223,56,6,17,195,114,195,178,114,17,228,5,223
1570 DATA 56,6,17,189,114,195,170,114,17,232,3,223,56,6,17
1580 DATA 186,114,195,170,114,17,244,1,223,56,6,17,180,114,195
1590 DATA 170,114,17,177,114,42,229,125,205,28,124,201,174,179,15
1600 DATA 165,191,153,182,191,185,157,179,174,153,173,166,166,179
1610 DATA 157,158,174,187,173,183,187,131,183,153,179,166,166,16
1620 DATA 169,131,150,172,131,156,152,179,164,179,191,179,153,131
1630 DATA 58,238,125,254,1,32,8,42,220,125,237,91,218,125,201
1640 DATA 254,2,32,8,42,167,115,237,91,171,115,201,42,173,115
1650 DATA 237,91,177,115,201,58,238,125,254,1,32,8,42,218,125
1660 DATA 237,91,216,125,201,254,2,32,8,42,171,115,237,91,169
1670 DATA 115,201,42,177,115,237,91,175,115,201,58,238,125,254,1
1680 DATA 32,8,237,83,216,125,34,218,125,201,254,2,32,8,237
1690 DATA 83,169,115,34,171,115,201,237,83,175,115,34,177,115,201
1700 DATA 58,238,125,254,1,32,4,34,220,125,201,254,2,32,4
1710 DATA 34,167,115,201,34,173,115,201,42,229,125,229,213,205,48
1720 DATA 111,209,225,120,254,5,200,25,34,229,125,235,42,231,125
1730 DATA 43,43,114,43,115,235,229,35,237,91,212,125,223,32,15
1740 DATA 205,85,113,42,231,125,43,43,43,43,34,231,125,6,45
1750 DATA 225,58,237,125,254,0,200,237,91,202,125,223,202,253,124
1760 DATA 201,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1770 DATA 26,254,0,200,119,19,35,24,247,33,0,60,17,1,60
1780 DATA 1,255,3,54,128,237,176,201,33,198,120,6,72,54,128
1790 DATA 35,16,251,195,92,116,33,158,120,6,8,94,35,86,229
1800 DATA 42,222,125,223,225,48,6,35,16,242,195,92,116,235,213
1810 DATA 62,9,144,33,190,120,61,254,0,40,6,17,9,0,25
1820 DATA 24,245,229,229,17,0,80,1,72,0,237,176,225,17,9
1830 DATA 0,25,235,33,0,80,1,72,0,237,176,225,209,6,9
1840 DATA 54,128,35,16,251,205,74,120,14,9,33,220,62,205,3
1850 DATA 120,225,75,121,254,0,40,8,235,33,220,62,6,0,237
1860 DATA 176,209,213,27,235,229,17,0,80,1,16,0,237,176,209
1870 DATA 19,19,33,0,80,1,16,0,237,176,225,43,237,91,222
1880 DATA 125,115,35,114,205,188,115,110,33,44,61,54,191,17
1890 DATA 64,0,25,16,248,6,19,33,109,61,54,140,35,16,251
1900 DATA 6,63,33,128,63,54,140,35,16,251,6,18,33,144,61
1910 DATA 54,131,35,16,251,33,172,63,54,143,17,219,117,33,15
1920 DATA 61,205,179,115,17,232,117,33,46,61,205,179,115,17,249
1930 DATA 117,33,71,61,205,179,115,17,21,118,33,192,61,205,179
1940 DATA 115,17,65,118,33,4,62,205,179,115,17,84,118,33,68
1950 DATA 62,205,179,115,17,112,118,33,133,62,205,179,115,17,137
1960 DATA 113,33,196,62,205,179,115,17,163,118,33,0,63,205,179
1970 DATA 115,17,207,118,33,72,63,205,179,115,33,110,63,6,8
1980 DATA 62,48,128,119,35,54,62,17,191,255,25,16,243,33,176
1990 DATA 61,17,190,120,6,8,197,6,9,26,119,15,35,16,250
2000 DATA 213,17,55,0,25,209,193,16,238,17,189,117,33,208,63
2010 DATA 205,179,115,33,187,61,34,156,120,17,158,120,6,8,26
2020 DATA 111,19,26,103,213,209,42,156,120,34,32,64,225,197,205
2030 DATA 175,15,193,42,156,120,17,64,0,25,34,156,120,209,19
2040 DATA 16,223,33,1,60,205,176,117,33,57,60,229,205,110,117
2050 DATA 225,58,64,56,254,2,202,229,121,43,205,145,117,125,254
2060 DATA 1,32,234,33,62,60,24,229,17,127,119,6,3,197,229
2070 DATA 6,44,126,254,32,32,6,213,17,61,0,25,209,26,119
2080 DATA 43,19,16,239,225,1,64,0,9,193,16,227,201,229,1
2090 DATA 0,50,205,96,0,33,2,60,6,3,197,229,6,61,54
2100 DATA 128,35,16,251,225,17,64,0,25,193,16,239,225,201,6
2110 DATA 4,54,32,17,64,0,25,16,248,201,0,84,65,80,69
2120 DATA 90,32,32,60,67,76,69,65,82,62,32,32,60,79,85
2130 DATA 82,32,67,79,77,77,69,78,67,69,82,0,42,42,32
2140 DATA 77,85,84,65,78,84,32,42,42,0,77,69,73,76,76
2150 DATA 69,85,82,83,32,83,67,79,82,69,83,0,65,85,84
2160 DATA 69,85,82,32,78,32,68,79,77,73,78,73,81,85,69
2170 DATA 32,66,69,58,79,76,73,69,76,0,86,65,73,83,83
2180 DATA 69,65,85,32,83,85,80,76,69,77,69,78,84,65,73
2190 DATA 82,69,32,84,79,85,83,32,76,

```

30 '.....MUTANT.....(DEUXIEME PARTIE).....
40 '.....AUTEUR : Dominique BENOLIEL.....
50 '*****
60 S=0:CLS
70 POKE 16561,48:POKE 16562,111:CLR 50
80 P=30390
90 PRINT"ATTENDEZ ENVIRON 40 SECONDES...."
100 FOR T=0 TO 1809:READ A:POKE P,A:P=P+1:S=S+A:NEXT T
110 PRINT"LA SOMME DE VOS DONNEES EST:";S;," ELLE DEVRAIT ETRE 209629 ";PRINT
120 IF S<>209629 PRINT"VOUS AVEZ COMMIS UNE ERREUR ,VERIFIEZ LES DONNEES.";STOP
130 POKE 16526,220:POKE 16527,121:X=USR(0)
1000 DATA 83,32,32,32,32,32,69,84,32,34,83,80,65,67
1010 DATA 69,34,40,70,69,85,32,33,41,0,80,79,85,82,32
1020 DATA 68,73,82,73,71,69,82,32,86,79,84,82,69,32,86
1030 DATA 65,73,83,69,65,85,0,42,32,70,69,76,73,67
1040 DATA 73,84,65,84,73,79,78,83,32,32,32,42,0,42,42
1050 DATA 42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42
1060 DATA 42,42,0,86,79,84,82,69,32,83,67,79,82,69,32
1070 DATA 69,83,84,32,76,34,85,78,32,68,69,83,0,77,69

```

Suite page 19

Suite de la page 8



```

60585 IF QFVS=="REGARDE OREILLER" AND LIT
=1 THEN PRINT"VOUS VOYEZ UN OREILLER, VO
US "JMONS:FORI=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 60
488
60590 IF QFVS=="REGARDE OREILLER" AND LIT
=0 THEN PRINT"IL A DES ALLUMETTES":INPU
T QUE FAITES VOUS :QFVS
60591 IF QFVS=="PRENDS ALLUMETTES" THEN
ALLUMETTES=1:PRINT"D'ACCORD":FORI=0 TO 2
000:NEXT I:GOTO60488
60592 IF QFVS<>"PRENDS ALLUMETTES" THEN
PRINT"TROP TARD, L'OREILLER S'EST DESIN
TEPRE":LIT=1:FORI=0 TO 2000:NEXT I:GOTO6
0488
60600 CLS:GOSUB11120:SCREEN5
60610 GOSUB11800
60620 GOSUB6000
60630 GOSUB5000
60640 LINE(200,20)-(300,40):LINE-(300,14
0):LINE-(200,20)
60640 LOCATE5,10,0:PRINT"VOUS ETES DANS
L'ATELIER"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":GOSUB
60000
60650 INPUT"QUE FAITES VOUS":QFVS
60660 IF QFVS=="OUVRE ARMOIRE" THEN PRINT
"IL Y A UN BRIQUET":ARMOIRE=1:FOR I=0 TO
2000:NEXT I:GOTO60600
60670 IF QFVS=="PRENDS BRIQUET"AND ARMOIR
E=1THEN PRINT"D'accord..."BRIQUET=1:FOR
I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 60600
60672 IF QFVS=="PRENDS BRIQUET"AND ARMOIR
E=0 THEN PRINT"VOUS VOYEZ UN BRIQUET, V
OUS?":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 60600
60675 IF QFVS=="SUD" THEN GOTO 35000
60676 IF QFVS=="EST" THEN GOTO 60700
60680 IF QFVS=="EST" THEN GOTO
60690 IF QFVS<>"SUD" AND QFVS<>"OUVRE AR
MOIRE" AND QFVS<>"EST" AND QFVS<>"PRENDS
BRIQUET" THEN PRINT"IMPOSSIBLE":FOR I=0
TO 2000:NEXT I:GOTO 60600

```

```

60700 CLS:GOSUB20500
60710 GOSUB10000:SCREEN3
60720 GOSUB3000:GOSUB4000
60730 GOSUB11120
60740 GOSUB11130
60750 GOSUB11140
60760 LOCATE0,18,0:PRINT"VOUS ETES DANS
LA BIBLIOTHEQUE<APPUYEZ SUR UNE TOUCHE>
":GOSUB60000
60770 INPUT"QUE FAITES VOUS?";QFV$
60780 IF QFV$="SUD" THEN 570
60790 IF QFV$="OUEST" THEN 60600
60795 IF QFV$="NORD" THEN GOTO 60820
60800 IF QFV$="OUVRE PLACARD" THEN GOSUB
7500
60810 IF QFV$("<"OUVRE PLACARD" AND QFV$(<
")<"SUD" AND QFV$("<"OUEST" THEN PRINT"C'est
impossible..."<"FOR I=0 TO 2000:NEXT I
:GOTO 60700
60820 CLS:GOSUB11130:GOSUB11140:GOSUB400
0:GOSUB5000:GOSUB16000:SCREEN4
60830 LOCATE0,18,0:PRINT"VOUS ETES DANS
UN COULOIR"
60840 INPUT"QUE FAITES VOUS?";QFV$
60850 IF QFV$="SUD" THEN GOTO 60700
60860 IF QFV$="NORD" THEN 60900
60870 IF QFV$="OUEST" THEN 60820
60880 IF QFV$="EST" THEN 61000
60890 IF QFV$("<"SUD" AND QFV$("<"EST" AND
QFV$("<"OUEST" AND QFV$("<"NORD" THEN PRI
NT"IMPOSSIBLE"<"FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GO
TO 60820
60900 CLS:GOSUB17050:GOSUB10000:GOSUB500
0
60910 LOCATE0,18,0:PRINT"VOUS ETES DANS
UN AUTRE SALON"
60920 INPUT"QUE FAITES VOUS?";QFV$
60930 IF QFV$="PRENDS FUSIL" THEN PRINT"
C'EST UNE IMITATION,VOUS NE POUVEZ PAS L
E PRENDRE"<"FOR I=0 TO 4000:NEXT I:GOTO60
900
60940 IF QFV$=="ALLUME BUCHES" THEN PRINT
"IL FAUT DU FEU"<"FOR I=0 TO 2000:NEXT I:
GOTO 60900
60950 IF QFV$=="ALLUME BRIQUET" AND BRIQU
ET=1THEN PRINT"1010101000000000RERERERE
MINIMIFAFAFafa":PRINT"LE BRIQUET A EXPLO
SE"<"FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 21000
60960 IF QFV$="ALLUME BRIQUET" AND BRIQU
ET=0 THEN PRINT"VOUS M'EN AVEZ PAS"<"FO
R I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO60900
60970 IF QFV$="ALLUME ALLUMETTES" AND AL
LUMETTES=0 THEN PRINT"VOUS M'EN AVEZ P
AS"<"FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 60900

```

```

60980 IF QVFS=="ALLUME ALLUMETTES" THEN GOSUB20030:GOTO 60980
60985 IF QVFS<"EST" AND QVFS<"SUD" AND QVFS<"ALLUME BUCHES" AND QVFS<"ALLUME ALLUMETTES" AND QVFS<"ALLUME BRIQUET" THEN PRINT"IMPOSSIBLE":FOR I=0TO2000:NEXT I:GOTO60980
60990 IF QVFS=="SUD" THEN GOSUB 60820
61000 CLS:GOSUB 2000:GOSUB3000:GOSUB5000:GOSUB9000:SCREEN1
61030 LOCATE0,10:PRINT"VOUS ETES DAMS UNE PIECE OBSCURE"
61040 INPUT"QUE FAITES VOUS":QVFS
61050 IF QVFS=="NORD" THEN 60900
61052 IF QVFS=="EST" THEN 60820
61053 IF QVFS=="ALLUME LAMPE" THEN PLAY"O11A50D0REMIFASOLA102D0REMIFASOLA103D0REMIFASOLA104D0REMIFASOLA105D0REMIFASOLA104":PRINT"ELLE A EXPLOSE":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 21000
61055 QVFS==" "
61060 IF QVFS=="SUD" THEN PRINT"LA PORTE EST FERMEE A CLE":INPUT"QUE FAITES VOUS":QVFS
61070 IF QVFS=="OUVRE PORTE" AND CLE=0 THEN PRINT"VOUS M'AVEZ PAS LA CLE":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO61000
61080 IF QVFS=="OUVRE PORTE" AND CLE=1 THEN PRINT"0":ACCORD:"FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 61100
61085 IF QVFS=="NORD" THEN 60900
61087 IF QVFS=="EST" THEN 60820
61088 IF QVFS=="SUD" THEN GOTO61000
61089 IF QVFS<"NORD" AND QVFS<"EST" AND QVFS<"SUD" AND QVFS<"PRENDS CLE" THEN PRINT"IMPOSSIBLE":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 61000
61090 IF QVFS=="EST" THEN 60820
61095 IF QVFS<"NORD" AND QVFS<"SUD" AND QVFS<"EST" THEN PRINT"IMPOSSIBLE":FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO61000
61100 CLS:COLOR1:GOSUB2000
61110 LOCATE0,10:PRINT"J'AI UNE BONNE NOUVELLE POUR VOUS....."
61120 FOR I=0 TO1000:SCREEN,,3:SCREEN,,1:NEXT I
61170 SCREEN,,0
61180 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
61190 COLOR0:GOSUB2000:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
61200 COLOR2:CLS:LOCATE8,4:PRINT"JE VOUS ANNONCE QUE...":FOR I=0 TO 2000:NEXT I
61210 COLOR4:ATTN1,11:LOCATE5,13:PRINT

```

```

"VOUS ETES LIBRE":FOM 1=0 10 2000:NEXT 1
61211 PLAY*"T1005L12D004D0REM105FA04MIRE0
05103S0LASI04L24D0L1205M1S00004D0REM105F
A04MIRE0005S003S0LASIL2404D0"
61215 END
61300 '*****
61310 ' * REGLE DU JEU *
61320 '*****
61500 ' VOUS ETES ENFERMES DANS CE CHAT
AU ET VOUS DEVEZ TROUVER LA CLE POUR EN
SORTIR
61510 VOUS POUVEZ VOUS DEPLACER DANS 4 D
IRECTIONS:
61511 'EST
61512 'OUEST
61513 'NORD
61514 'SUD
61515 'D'AUTRES MOTS CLES SONT A VOTRE D
ISPOSITIONS:
61516 ' PRENDS
61517 ' OUVRE
61518 ' ALLUME
61519 ' MANGE
61520 ' FERME
61521 ' REFERME
61522 ' LIS
61523 ' REPOSE
61524 ' REGARDE
61525 ' COUTEAU
61526 ' CISEAU
61527 ' ARMOIRE
61528 ' PLACARD
61529 ' FUSTIL
61530 ' JAMBON
61531 ' SAUCISSON
61532 ' BUCHES
61533 ' ALLUMETTES
61534 ' BRIQUET
61535 ' OREILLER
61536 ' LIT
61537 ' CLE
61538 ' PORTE
61539 ' LIVRE
61540 ' LAMPE
61541 ' VOUS POUVEZ ASSOCIER 2 MOTS ENSE
MBLES: EXEMPLE: DECHIRE PAPIER
61542 ' UN DERNIER PETIT CONSEIL:
61543 ' UNE FAUTE D'ORTHOGRAPHE PEUT ETR
E LA CAUSE D'UN REFUS DE CERTAIN MOTS PA
R L'ORDINATEUR. VERIFIEZ DONC BIEN SI LE
MOT QUE VOUS TAPEZ CORRESPOND BIEN A CE
LUI QUI EST DANS LA LISTE CI-DESSUS.
61544 ' BON AMUSEMENT.....

```




Suite de la page 15

```
2750 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "HAN
DICAP 1,2 OU 3:"
2760 GET A$
2770 IF ASC (A$) = 49 THEN TE =
110:HA = 1:HS = HN: GOTO 281
0
2780 IF ASC (A$) = 50 THEN TE =
70:HA = 2:HS = HD: GOTO 2810
2790 IF ASC (A$) = 51 THEN TE =
40:HA = 3:HS = HI: GOTO 2810
2800 GOTO 2750
2810 VTAB 21: HTAB 9: PRINT "
"
2820 VTAB 21: HTAB 10: PRINT A$
2830 GOSUB 1500
2840 IF V < 10 THEN W = 2
2850 RETURN
2860 REM ALIGNEMENT DES
CHIFFRES
2870 W = 0
2880 IF V < 100 THEN W = 1
2890 IF V < 10 THEN W = 2
2900 RETURN
2910 REM REGLE DU JEU
```

```
2920 HOME
2930 VTAB 1: PRINT " SUPPORT *
DAMIER A 16 TROUS:"
2940 VTAB 2: PRINT
2950 VTAB 3: PRINT " BUT *
BOUCHER UN MAXIMUM DE TROUS
AVEC 16 BALLES"
2960 VTAB 5: PRINT
2970 VTAB 6: PRINT " REGLES *
LE JOUEUR DOIT A L'AIDE DE
LA TOUCHE ESPACE,LIBERER UNE
BALLE,QUI VA SE PROMENER S
UR LE DAMIER."
2980 VTAB 9: PRINT
2990 VTAB 10: PRINT " *
POUR BOUCHER LE TROU DESIR
EIL FAUT APPUYER SUR LA TOUC
HE D'ESPACE LORSQUE LA BALL
E S'Y TROUVE."
3000 VTAB 13: PRINT
3010 VTAB 14: PRINT " *
LA BALLE PASSE D'ABORD SUR
LES 4 TROUS DE LA PREMIERE
LIGNE,ENSUITESUR LES 4 SUIVA
NT DE LA DEUXIEME,ETC..."
3020 VTAB 17: PRINT
3030 VTAB 18: PRINT " *
MAIS ATTENTION : SUR CHAQU
ELIGNE,LES TRAJECTOIRES SONT
ALEATOIRES, LA BALLE PEUT M
EME SAUTER UN TROU,POUR PAS
SER 2 FOIS SUR LE MEME."
3040 VTAB 24: HTAB 1: PRINT " *
APPUYER SUR 'ESC' POUR CONTI
NUER."
3050 VTAB 24: HTAB 38: GET A$
3060 IF ASC (A$) = 27 THEN 3080
3070 GOTO 3050
3080 HOME
3090 VTAB 1: PRINT "LE JEU POSS
EDE 3 NIVEAUX DE DIFFICULTES
"
3100 VTAB 2: PRINT "OUI AGISSENT
SUR LA VITESSE DE LA BALLE.
"
3110 VTAB 3: PRINT
3120 VTAB 4: PRINT "L'ORDINATEU
R MEMORISE LE HIGH/SCORE DE
CHAQUE NIVEAU ET L'AFFICHE E
```

```
N DEBUT DE PARTIE,LE SCORE
DE LA PARTIE JOUEE EST AFFI
CHE EN TEMPS REEL."
3130 VTAB 8: PRINT
3140 VTAB 9: PRINT " *POUR MARQU
ER DES POINTS,ON DOIT AVOIR
BOUCHER AU MOINS 4 TROUS FOR
MANT ALORS:"
3150 VTAB 12: HTAB 1: PRINT " *
SOIT UNE LIGNE * UNE DIA
GONALE:"
3160 VTAB 14: HTAB 1: PRINT " *
UNE COLONNE * LE CARRE
CENTRAL:"
3170 VTAB 15: PRINT
3180 VTAB 16: PRINT " *CHAQUE TR
OU A UNE VALEUR: LE PREMIER
VAUT 1,LE DEUXIEME 2,LE SEI
ZIEME 16."
3190 VTAB 18: PRINT
3200 VTAB 19: PRINT " L'ORDI
NATEUR ADDITIONNE ALORS LES
VALEURS DE CHAQUE TROU BOUC
HE,SI CEUX CI FORMENT UNE LI
GNE,UNE COLONNE,ETC..."
3210 VTAB 23: HTAB 1: PRINT " *
APPUYER SUR 'ESC' POUR CON
TINUER."
3220 GET A$
3230 IF ASC (A$) = 27 THEN 3250
3240 GOTO 3220
3250 HOME
3260 VTAB 1: HTAB 1: PRINT " * L
ORSQUE LA BALLE PASSE SUR UN
TROU:"
3270 VTAB 3: HTAB 1: PRINT "DEJA
BOUCHE ET QUE L'ON APPUIE S
UR LA:"
3280 VTAB 5: HTAB 1: PRINT "BARR
E D'ESPACE,LA BALLE EST PERD
UE."
3290 VTAB 7: HTAB 3: PRINT "****
*****
"
3300 VTAB 9: HTAB 3: PRINT " * PE
NDANT TOUTE LA DUREE DE LA *
"
3310 VTAB 12: HTAB 3: PRINT " *
LE JOUEUR PEUT A TOUT *
"
3320 VTAB 13: HTAB 3: PRINT " * M
OMENT EN APPUYANT SUR 'ESC'
"
3330 VTAB 15: HTAB 3: PRINT " * V
ISUALISER LA PAGE CALCUL
"
3340 VTAB 22: HTAB 1: PRINT " *
APPUYER SUR 'ESC' POUR CONTI
NUER."
3350 GET A$
3360 IF ASC (A$) = 27 THEN HOME
: GOTO 3380
3370 GOTO 3350
3380 RETURN
3390 REM PAGE CALCUL
3400 NORMAL
3410 HTAB 1: VTAB 1: PRINT "
C1 C2 C3 C4 COLONNES
C1 -> 28"
3420 VTAB 2: PRINT " D1
"
3430 VTAB 3: PRINT " *****
C3 -> 36
"
3440 VTAB 4: PRINT " *
C4 -> 40
"
3450 VTAB 5: PRINT "L1 *
"
3460 VTAB 6: PRINT " *
"
3470 VTAB 7: PRINT " *
"
3480 VTAB 8: PRINT " *
LIGNES L1 -> 10
"
3490 VTAB 9: PRINT "L2 *
"
3500 VTAB 10: PRINT " *
L3 -> 4
"
3510 VTAB 11: PRINT " *
L4 -> 5
"
3520 VTAB 12: PRINT " *
"
3530 VTAB 13: PRINT "L3 *
"
3540 VTAB 14: PRINT " *
"
3550 VTAB 15: PRINT " *
DIAGONALES D1 -> 3
"
3560 VTAB 16: PRINT " *
D2 -> 3
"
3570 VTAB 17: PRINT "L4 *
"
3580 VTAB 18: PRINT " *
"
3590 VTAB 19: PRINT " *****
"
3600 VTAB 20: PRINT " D2
CARRE MILIEU M -> 3
"
3610 INVERSE
3620 VTAB 5: HTAB 06: PRINT "01"
3630 VTAB 5: HTAB 10: PRINT "02"
3640 VTAB 5: HTAB 14: PRINT "03"
3650 VTAB 5: HTAB 18: PRINT "04"
3660 VTAB 9: HTAB 06: PRINT "05"
3670 VTAB 9: HTAB 10: PRINT "06"
3680 VTAB 9: HTAB 14: PRINT "07"
3690 VTAB 9: HTAB 18: PRINT "08"
3700 VTAB 13: HTAB 06: PRINT "09"
3710 VTAB 13: HTAB 10: PRINT "10"
3720 VTAB 13: HTAB 14: PRINT "11"
3730 VTAB 13: HTAB 18: PRINT "12"
3740 VTAB 17: HTAB 06: PRINT "13"
3750 VTAB 17: HTAB 10: PRINT "14"
3760 VTAB 17: HTAB 14: PRINT "15"
3770 VTAB 17: HTAB 18: PRINT "16"
3780 NORMAL
3790 VTAB 1: HTAB 1
3800 RETURN
3810 GET A$
3820 IF ASC (A$) = 27 THEN 3840
3830 GOTO 3810
3840 POKE 49235,0
3850 POKE 49239,0: POKE 49232,0
3860 GOTO 570
3870 FOR I = 1 TO 12: READ J: NEXT
I
```

```
3880 FOR I = 770 TO 806
3890 READ J: POKE I,J
3900 NEXT I
3910 RESTORE
3920 RETURN
3930 VTAB 8: HTAB 10: PRINT "****
*****
"
3940 FLASH : VTAB 10: HTAB 12: PRINT
"S T O P - B A L L"
3950 NORMAL
3960 VTAB 23: HTAB 3: PRINT "VOU
LEZ-VOUS LES REGLES ? (O/N)
:"
3970 GET A$
3980 IF ASC (A$) = 78 THEN HOME
: GOTO 120
3990 IF ASC (A$) = 79 THEN 110
4000 GOTO 3970
4010 DATA 198,88,198,58,183,33
,158,18,128,18,105,33
4020 DATA 172,1,3,174,1,3,169,4
,32,168,252,173,48,192,232,2
08,253,136,208,239,206,0,3,2
08,231,96,32,32,112,8,24,216
,136,8,160,160,16,56
$CALL-151
*6000.6188
6000- 08 00 12 00 38 00 5D 00
6008- 8C 00 FA 00 1D 01 4A 01
6010- 68 01 52 09 4D 69 D1 F8
6018- DB FB 4A 49 49 89 DB 18
6020- DF 9B 49 49 49 D1 FB DB
6028- FB 4A 69 09 4D DA DB DB
6030- 9B 49 49 49 11 00 00 00
6038- 92 49 29 6D 89 DB 3F 3F
6040- DF 4A 29 6D 6D D1 1B 3F
6048- 3F DF 4A 09 2D 4D D1 DB
6050- DB DB 4A 49 49 89 DB DB
6058- DB 13 00 00 00 49 29 6D
6060- 89 DB 3F FF 9B 49 09 4D
6068- 89 DB DB DB 13 6D 49 49
6070- 35 3F DF DB 3F 2E 4D 49
6078- 09 F5 DB DB DB 4A 49 4D
6080- 89 DB 3F FF 9B 49 29 6D
6088- 89 00 00 00 2D 4D 2D 4D
6090- 2D 4D 2D 4D 2D DE DF 1B
6098- DF 1F DF 1F DF 1B 2E 6D
60A0- 29 6D 29 6D 69 49 4D 1B
60A8- DF 1B DF 1F DF 1B DF 9F
60B0- 2D 4D 4D 09 0D 4D 2D 4D
60B8- 2D DE DB DB DB DB DB DB
60C0- 9B 49 49 49 49 49 49 49
60C8- 11 3F DF 3F DF 3F DF 3F
60D0- DF 3F 6E 4D 0D 4D 0D 4D
60D8- 0D 4D 8D 3F DF 3F DF 3F
60E0- DF 3F DF 3F 6E 4D 0D 4D
60E8- 0D 4D 0D 4D 8D 3F DF 1F
60F0- DF 1F DF 1F DF 3F 06 00
60FB- 00 00 2D 6D 29 2D 4D 2D
6100- F5 1B DF DB DF DB 2E 4D
6108- 09 2D 6D 69 D1 1B DF DF
6110- DB DB 2E 2D 4D 2D 6D 29
6118- 2D 06 00 00 0D 2D 6D 29
6120- 2D 4D 2D 6D 29 2D DE FB
6128- DB FB FB FB FB 33 2D 6D
6130- 29 2D 4D 0D 6D 29 DB DB
6138- DF DF DF DF DF DB 6E 49
6140- 69 69 29 2D 4D 2D 35 00
6148- 00 00 2D 6D 29 2D 4D 4D
6150- DA FB FB FB DB 33 4D 4D
6158- 2D 6D 69 D1 1B DF DF DF
6160- DB 2E 2D 4D 4D 2D 6D 35
6168- 00 00 0D 2D 6D 69 69 69
6170- D1 1B DF DF DF DB 6E 49
6178- 69 69 69 D1 1B DF DF DF
6180- DB 2E 2D 4D 2D 6D 29 2D
6188- 06
```



Suite de la page 18

```
1080 DATA 73,76,76,69,85,82,83,32,68,69,32,76,65,32,74
1090 DATA 79,85,82,78,69,69,0,69,78,84,82,69,90,32,86
1100 DATA 79,84,82,69,32,78,79,77,32,79,85,32,86,79,83
1110 DATA 32,73,78,73,84,73,65,76,69,83,0,84,65,80,69
1120 DATA 90,32,68,78,69,87,32,76,73,78,69,62,32,69,78
1130 DATA 83,85,73,84,69,0,128,128,131,183,175,131,131,144,173
1140 DATA 130,144,176,189,139,128,180,139,131,131,147,191,139,128,131
1150 DATA 183,175,131,131,144,173,130,128,144,189,139,128,180,171,128
1160 DATA 128,144,176,189,139,128,144,189,139,128,128,180,155,164,137
1170 DATA 182,175,130,144,173,142,140,140,188,175,130,128,144,189,137
1180 DATA 128,128,180,139,128,128,180,175,130,144,173,130,150,164,137
1190 DATA 182,175,130,128,180,175,130,128,144,173,131,130,144,189,137
1200 DATA 128,180,139,128,128,144,189,139,128,128,180,175,130,128,144
1210 DATA 189,178,176,174,189,139,128,180,139,128,132,139,144,189,137
1220 DATA 128,128,128,54,143,30,0,229,6,0,213,205,43,0,209
1230 DATA 183,40,22,254,13,40,50,254,0,40,22,254,24,40,30
1240 DATA 87,123,185,48,5,114,35,54,143,28,16,224,128,238,15
1250 DATA 119,24,216,123,183,40,244,126,54,128,43,29,119,24,244,225,201,33
1260 DATA 123,183,40,232,126,54,128,43,29,119,24,244,225,201,33
1270 DATA 64,60,17,65,60,1,191,3,54,128,237,176,17,255,118
1280 DATA 33,214,60,205,179,115,17,235,118,33,22,61,205,179,115
1290 DATA 17,255,118,33,86,61,205,179,115,17,19,119,33,211,61
1300 DATA 205,179,115,17,44,119,33,19,62,205,179,115,17,68,119
1310 DATA 33,79,62,205,179,115,17,102,119,33,146,62,205,179,115
1320 DATA 33,219,62,54,63,201,255,0,0,0,0,0,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,255,0,255,0
1340 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1350 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1360 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1370 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1380 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1390 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1400 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1410 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1420 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1430 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1440 DATA 255,0,255,0,0,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1450 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1460 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1470 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1480 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1490 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1500 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1510 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1520 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
1530 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,33,0,0,34
1540 DATA 233,125,195,202,115,33,136,19,34,165,115,62,2,50,237
1550 DATA 125,205,0,112,62,0,50,237,125,33,0,0,34,222,125
1560 DATA 33,3,0,34,235,125,33,131,60,34,202,125,62,64,50
1570 DATA 224,125,50,225,125,50,209,125,62,1,50,208,125,50,215
1580 DATA 125,62,2,50,228,125,33,195,125,34,218,125,33,185,63
1590 DATA 34,220,125,33,253,255,34,216,125,50,214,125,205,91,111
1600 DATA 17,3,0,237,83,286,125,33,255,255,34,25,126,34,27
1610 DATA 126,33,184,125,34,204,125,33,25,126,34,226,125,205,0
1620 DATA 112,17,9,126,33,216,61,205,179,115,1,0,0,205,96
1630 DATA 0,1,0,0,205,96,0,205,0,112,62,2,50,237,125
```

TRS 80



```
1640 DATA 205,42,124,33,34,60,34,32,64,42,233,125,237,91,222
1650 DATA 125,223,48,6,42,222,125,34,233,125,205,175,15,17,0
1660 DATA 0,205,74,111,33,62,60,54,128,33,61,60,34,32,64
1670 DATA 42,235,125,125,254,0,32,24,17,239,125,33,211,61,205
1680 DATA 179,115,1,0,0,205,96,0,1,0,0,205,96,0,195
1690 DATA 215,115,205,175,15,58,237,125,254,0,202,4,122,58,64
1700 DATA 56,254,6,202,92,116,58,214,125,61,32,98,205,117,123
1710 DATA 205,2,124,205,206,123,58,215,125,61,50,215,125,205,17
1720 DATA 124,42,222,125,17,64,31,223,48,4,6,1,24,18,17
1730 DATA 128,62,223,48,7,6,2,205,198,111,24,5,6,3,205
1740 DATA 226,111,62,1,50,238,125,197,205,146,124,205,27,125,205
1750 DATA 208,124,205,34,125,58,238,125,60,50,238,125,193,16,233
1760 DATA 58,215,125,254,0,32,5,62,2,50,215,125,205,91,125
1770 DATA 205,124,125,62,4,50,214,125,58,224,125,254,0,32,32
1780 DATA 6,5,197,205,164,113,193,16,249,58,225,125,254,21,40
1790 DATA 4,61,50,225,125,50,224,125,33,48,117,205,240,112,195
1800 DATA 118,122,61,50,224,125,1,0,8,205,96,0,195,118,122
1810 DATA 58,208,125,61,50,208,125,254,0,192,62,2,50,208,125
1820 DATA 58,64,56,203,103,40,14,17,64,0,237,83,206,125,33
1830 DATA 181,125,34,204,125,201,203,95,40,14,17,192,255,237,83
1840 DATA 206,125,33,187,125,34,204,125,201,203,119,40,14,17,3
1850 DATA 0,237,83,206,125,33,184,125,34,204,125,201,203,111,200
1860 DATA 17,253,255,237,83,206,125,33,178,125,34,204,125,201,42
1870 DATA 202,125,237,91,206,125,205,48,111,120,254,5,43,200,229
1880 DATA 126,254,140,32,17,237,91,212,125,223,40,12,33,160,15
1890 DATA 205,240,112,17,10,0,205,74,111,225,43,126,254,128,194
1900 DATA 253,124,34,202,125,201,42,202,125,205,9,124,201,6,3
1910 DATA 54,128,35,16,251,201,42,202,125,237,91,204,125,205,28
1920 DATA 124,201,6,3,26,197,71,126,176,119,19,35,193,16,245
1930 DATA 201,58,209,125,254,0,40,35,58,64,56,203,127,33,0
1940 DATA 60,34,212,125,200,62,0,50,209,125,42,202,125,35,237
1950 DATA 91,286,125,34,212,125,237,83,210,125,205,124,113,42,212
1960 DATA 125,237,91,210,125,62,128,119,229,213,205,17,124,209,225
1970 DATA 25,125,254,140,40,33,254,128,40,29,34,212,125,205,51
1980 DATA 113,254,55,40,13,27,235,205,9,124,235,35,34,231,125
1990 DATA 205,85,113,62,5,50,209,125,201,34,212,125,54,140,201
2000 DATA 58,215,125,254,0,192,33,0,0,205,41,125,125,245,205
2010 DATA 4,115,241,254,1,32,6,17,3,0,33,196,125,254,2
2020 DATA 33,193,125,254,4,32,6,17,64,0,33,190,125,205,39
2030 DATA 115,201,205,225,114,229,205,4,115,225,205,48,111,120,254
2040 DATA 5,32,5,205,152,124,24,235,43,43,205,74,115,35,126
2050 DATA 254,140,43,32,3,205,162,111,237,91,202,125,223,202,253
2060 DATA 124,201,6,14,197,205,98,113,193,16,245,205,149,113,205
2070 DATA 149,113,62,0,70,237,125,237,91,235,125,27,237,83,125
2080 DATA 125,201,205,225,114,185,9,124,201,205,225,114,205,28,124
2090 DATA 201,205,204,20,205,61,11,205,154,10,201,58,228,125,61
2100 DATA 50,228,125,254,0,192,62,2,50,228,125,33,27,125,229
2110 DATA 94,35,86,33,255,255,223,225,200,229,33,4,0,205,41
2120 DATA 125,125,254,1,32,3,17,3,0,254,2,32,3,17,253
2130 DATA 255,254,3,32,3,17,192,255,254,4,32,3,17,64,0
2140 DATA 225,115,35,114,35,35,35,24,201,33,25,126,94,0,85
2150 DATA 35,78,237,83,229,125,35,78,34,231,125,105,96,213,17
2160 DATA 255,255,223,209,208,235,205,171,125,205,97,115,120,254,45
2170 DATA 48,3,205,206,113,42,231,125,35,24,212,42,140,176,191,175
2180 DATA 9,124,201,140,140,191,131,191,131,191,131,191,131,191,175
2190 DATA 143,188,143,188,143,188,179,191,140,140,191,179,255,0,255
2200 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
2210 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
2220 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
2230 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0
2240 DATA 32,76,65,32,80,65,82,84,73,69,32,42,42,42,0
2250 DATA 32,42,42,42,32,88,82,69,84,32,33,32,42,42,42
2260 DATA 0
```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

LES AVENTURES FORMULUNESQUES DE MICHE ET MICHA.

POLE POSITION ...

d'ATARI sur COMMODORE 64,
VIC 20, ATARI et TI 99/4A

-Duuuuur! C'est Duuuuuur!
-Ecoute Miche, c'est pas que
t'as pas l'air en forme, mais tu
ferais mieux de t'entraîner sans
adversaire plutôt que de jouer
au Fangio.

-Je joue pas au Fangio, je joue
au Nicky Lauda dans ses plus
grands crashes. J'aime me planter
dans les panneaux qui bordent
la route.

-N'empêche que c'est pas un
tracteur que tu conduis, mais
une Formule 1! Alors, arrête de
rouler dans le gazon.

-D'abord, je préfère le gazon, ça
use moins les pneus.

-Que tu dis! La preuve, tu plan-
fonnes à 40 à fond!

-Ouais, ben je préfère plafonner
à 40 plutôt que me traîner la-
mentablement à 260 comme
toi. Moi, quand je me traîne, j'ai
la Classe. D'enfer.

-Ouais, en attendant, t'as jamais
couru une seule fois, t'es tou-
jours sur le tour de qualification.

-Oui, mais avec la Classe. Je
me permets d'insister.

-Classe zéro, oui... ça ne te sert
à rien de choisir des courses
de huit tours, vu que ta boîte de
vitesses est coincée en low;
alors...

-Peut-être, mais moi je ne perds
pas mon sélecteur sur les na-
tionales. Et puisque c'est
comme ça, je passe à 12 tours.

-T'as encore rien compris Miche!
Tu ne peux sélectionner que de
1 à 8 tours pour les courses.
Enfin, passons sur cet oubli
malencontreux et donne-moi le
volant ou...

-Ou quoi Micha?

-Ou tu seras disqualifié d'office
pour la prochaine course. Na!

-Tu me heurtes, Micha. Je suis
peiné.

-En parlant de heurter, tu ne
l'avais pas vue la voiture
JUSTE devant toi? Tu le fais
express?

-Non. Je n'ai pas décoincé
depuis la semaine dernière. Tu
parles, avec 42 pintes dans le
sang.

-Fais gaffe au contrôle anti-do-
ping, c'est à la première à gau-
che...Non, pas le panneau...

-Zut, s'il y a un contrôle, je suis
mal.

-Ton temps de jeu (et de parole
par la même occasion) est ter-
miné. Et maintenant chers lec-
teurs, vous allez assister au pi-
lotage de l'unique Micha...

-Hahahaha! Tu fais moins le fier
maintenant, alors que les es-
cargots te dépassent.

-Okay, t'es le meilleur? Alors vé-
rifications ça à égalité de chances:
chacun une course, le plus haut
score parlera.

-Bon, je déclare forfait. De
toutes façons, la vitesse ne me

convient pas. Ça me décoiffe.
Miche remonte alors comme
tout nain respectable, sur sa
mule et salue à la ronde de son
bonnet. Micha disparaît dans un
jaillissement d'éclairs et de
fumées multicolores.



PETITES ANNONCES GRATUITES

HEBDOGICIEL recrute

UN JOURNALISTE DEBUTANT

Pour prendre en charge une nouvelle rubrique du journal. Cette
activité permanente et enrichissante demande:

-Aptitudes certaines à la rédaction

-Contacts humains aisés

-Sens de l'organisation

De plus, le candidat connaîtra parfaitement la micro-informatique
grand public et la programmation en basic sur au moins un ordi-
nateur.

L'expérience professionnelle n'est pas nécessaire. Le candidat,
Homme ou Femme, devra s'intégrer à une équipe dont la
moyenne d'âge est de 25 ans.

Ecrire au journal sous la référence: "ANNONCE J/GC" en jo-
ignant une photo et le niveau de rémunération souhaitée.

VENDS ORIC 1 16K par Peritel
(complet) + 15 programmes de
jeux + Livre "Pratique de l'ORIC
1 et 36 programmes." Le tout
1200 F. + contre rembourse-
ment. Christian SCHERER 1
place du Patureau GESVRINE
44240 LA CHAPELLE SUR
ERDRE.

VENDS CASIO PB 700 + Imprimante
4 couleurs + magnéto inté-
grée + Extension mémoire 4K
+ programmes. Bon état, sous
garantie: 4000 F. Marc SJOS-
TEDT Tel: 534 74 26.

ACHETE CASIO FX 602P avec
interface cassette. Franck SAN-
SOVINI Tel: 991 47 60 après
19H.

VENDS UGS EG 3003 16
KRAM + magnéto K7 + clavier
Meca + alimentation intégrée
compatible TRS 80: 1990 F.
M.DOUHERET 101 av. Cernus-
chi 06500 MENTON.

VENDS ORIC 1 48 Ko avec mo-
dulateur NB intégré + cordon
péritel et sur alimentation + ma-
nuel + K7 jeux et utilitaires +
livres (Visa pour ORIC, la dé-
couverture de l'Oric...) le tout 2000
F. en bon état. Manuel SILVEI-
RINHA Champs de la Ville Bat
C1 n° 11 45500 GIEN. TEL (38)
67 03 35 après 20H.

VENDS TI99/4A + Basic étendu
+ mini mémoire + manuel +
parsec + Chisholm Trail + Car-
wars + Tombstone City +
Cable K7 + Return to Pirat isle
+ nombreux programmes: 3650
F. Tel: 655 10 12 après 18H.

VENDS TO7 + ext. Mémoire +
Basic + logo + synthétiseur
jeux/sons + programmes K7:
4000 F. D. PELLEGRINI Tel: (3)
951 14 72.

VIC 20 CHERCHE imprimante
+ explications et mode d'emploi
pour exbasic II, Turtle Graffic,
Graffic, Screen Master, Vic Stat,
Synthesound, Forth. Vincent
HELL 1 rue de l'III 68560 HIR-
SINGUE.

VENDS TI99/4A (12/83) + basic
Ext. + manettes + cables K7 +
7 modules + 7 K7 (jeux et pro-
grammes) + 3 manuels + 3
revues TI99 : 3200 F. D.
AUROY 25 rue des Bleuets
91400 ORSAY. Tel.: 907 01 50.

VENDS Commodore VIC 20
(secam) année 1984 + lecteur
enregistrement K7 + autoformation
au basic + Joystick + nom-
breux jeux (valeurs 3100 F.)
vendu 2800 F. Laurent POULIN
FRAUDEAU 312 route des
Landes de la Plée 44115
BASSE GOULAINE.

MENU

APPLE II	Stop Ball
Roger ZENSS	Page 15
CANON X07	FontS
F. TRUCHON-BARTOS	Page 16
FX 702 P	Aliens
Olivier HUSTIN	Page 3
COMMODORE 64	Helicoptère
Alain DUBUS	Page 14
VIC 20	P'tit monstre
F. SCHULLER	Page 4
HECTOR	Solitaire
Serge LEBEDEL	Page 5
HP 41	Crossy
Philippe TELOUK	Page 2
ORIC	Ekibri
Jacques LE RUYER	Page 13
MZ 700	Music
Bertrand GSCHWIND	Page 4
PC 1251	Dépense
Philippe FOUSSEREAU	Page 2
PC 1500	Battle Cars
Sakuma HAKIHIRO	Page 12
ZX 81	Billes
P.E. CELLARD	Page 17
SPECTRUM	Shark-Maze
A. CAMERANO	Page 16
TRS 80	Mutant
Dominique BENOLIEL	Page 18
TI 99/4A(b.e.)	Réussite
J.M. PASCAL	Page 3
TI 99/4A(b.s.)	Kong* Bert
Alexandre GOY	Page 13
TO 7	Maniac
Hervé MARCHETTI	Page 8

Directeur de la Publication -
Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoîte PICAUD

Maquette :
Christine MAHÉ

Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE

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

Publicité au journal.
Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.



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 GPOA papier thermique	1.305,00	☐
EPSON RX 80 friction-traction	3.850,00	☐
Imprimante Selkosh 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 extension 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-Subtraction I	147,00	☐
Addition-Subtraction II	147,00	☐
Addition-Canon	147,00	☐
Division-démolition	147,00	☐
Early Reading	147,00	☐
Meteor multiplication	147,00	☐
Multiplication I	147,00	☐

MODULES LOISIRS

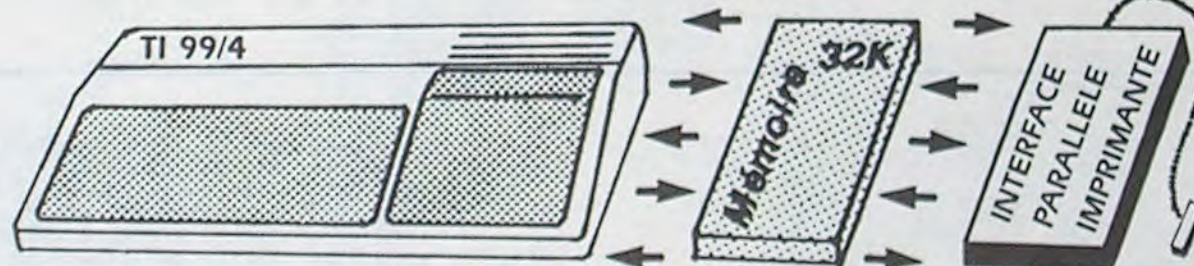
Connect four	147,00	☐
Munch Man	250,00	☐

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 track	250,00	☐
Mash	250,00	☐	Jaw breaker	250,00	☐
Burger time	250,00	☐	Treasure Island	250,00	☐

DISPONIBLE: EXTENDED BASIC USA AVEC MANUEL FRANÇAIS 900 F



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



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 SOFTWARE

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

MODULES ROMOX :

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

Mo 5 Unité Centrale - Prise PERITEL	2.390,00	☐
-------------------------------------	----------	--------------------------

Lecteur Enregistreur de programmes Mo 5	650,00	☐
---	--------	--------------------------

Crayon Optique	200,00	☐
----------------	--------	--------------------------

Extension Musique et Jeux (2 manettes de déplacement permettant la création et la restitution de sons)	600,00	☐
--	--------	--------------------------

Contrôleur lecteur de disquettes Mo 5	3.790,00	☐
---------------------------------------	----------	--------------------------

Imprimante Thermique 40 colonnes	2.200,00	☐
----------------------------------	----------	--------------------------

Moniteur Couleur pour Mo 5 Oceanic	2.725,00	☐
------------------------------------	----------	--------------------------

Modulateur SECAM	500,00	☐
------------------	--------	--------------------------

Logiciels sur Cartouches

Gemini	295,00	☐
--------	--------	--------------------------

Motus	295,00	☐
-------	--------	--------------------------

Tridi 444	374,00	☐
-----------	--------	--------------------------

Trap	320,00	☐
------	--------	--------------------------

Pictor	494,00	☐
--------	--------	--------------------------

Mélobia	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 Selkosh.

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 re-
commandé 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.