

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

ATARI nous a tous pris pour des cons !

Vous avez commandé un logiciel Atari à Hebdogiciel depuis cinq, six, voire dix semaines et vous ne l'avez pas reçu ? Ce n'est pas grave, attendez donc encore six mois ou un an !

Vous avez pris la peine de nous écrire pour nous passer une commande de logiciel Atari, de nous envoyer un chèque, de payer le timbre et d'aller à la poste pour nous l'expédier. Nous vous avons renvoyé le chèque et vous n'avez toujours pas le logiciel en question ? Ce n'est pas grave, jouez donc à autre chose, et puis vous n'avez que ça à faire et Hebdogiciel aussi !

Vous attendiez Joust pour Apple ou Dig Dug pour Vic 20 ? Atari ne le sortira probablement jamais mais ce n'est pas grave, il existe d'autres logiciels de jeu et vous n'êtes jamais qu'un consommateur !

Vous prenez Hebdogiciel pour des rigolos: comment peuvent-ils faire une pleine page de publicité, à leur frais, pendant onze semaines pour des softs Atari qu'ils ne livrent pas ? Ce n'est pas grave, allez donc vous faire cuire un oeuf !

Et vous, Hebdogiciel avec votre petit hippocampe, vous êtes jeunes et amusants, nous avons fait de bonnes affaires ensemble, non ? Ce n'est pas bien grave si vos lecteurs ne sont pas contents, ils s'arrêteront bien de rouspéter un jour, non ? Vous passez pour des rigolos ? Si vous n'êtes pas contents.....

En gros, voilà le discours qu'auraient pu vous tenir les services commerciaux d'Atari si vous aviez eu affaire à eux directement. Le problème c'est que jus-

tement vous n'avez pas affaire à eux directement: Hebdogiciel est l'intermédiaire qui a cautionné la vente de ces jeux et Hebdogiciel attaque Atari devant les tribunaux compétents. Nous tenons à notre image de marque ! Mais n'anticipons pas, je vais vous raconter toute l'histoire, vous allez voir ce n'est pas triste: Atarigolons un brin !

Vers la fin du mois de Mai, j'apprends qu'Atari s'apprête à sortir des logiciels de ses célèbres jeux de café sur quatre ordinateurs. Voyant qu'il s'agit de jeux aussi connus que dig dug, centipède et donkey kong ou encore de jeux très récents comme Pole Position, j'appelle les services commerciaux d'Atari France pour passer d'urgence une commande. Il me faudra attendre le 26 juin pour avoir la visite d'un représentant: plus de trois semaines d'attente et des dizaines de coups de téléphone pour avoir le droit d'acheter des logiciels, c'était plutôt mal parti ! Enfin la commande est tout de même passée et le 26 juin on me promet la livraison immédiate de 680 logiciels représentant 42 produits différents. Cette promesse étant assortie d'un bon de commande en bonne et due forme et le délai de livraison "Immédiat et urgent" y figurant par écrit, la campagne de publicité est mise en route: le 6 juillet nous faisons la une de l'hebdo avec les Atarisoft et nous démarrons la page de publicité pour la vente par correspondance.

Le 2 juillet, nous recevons la livraison "immédiate et urgente" avec une légère différence par rapport à la commande initiale: il

n'y a que 165 logiciels sur les 680 commandés et seulement 19 titres de livrés sur 42 !

Et c'est ici que le cauchemar commence: Atari France va avancer toutes les excuses possibles et imaginables pour ne pas honorer ses engagements: les produits sont coincés au stock, au dépôt, dans un camion, dans les toilettes, chez ma tante. Les emballages ne sont pas conformes, les étiquettes sont à l'envers, les modes d'emploi ne sont pas en français. Le service livraison est surchargé, le service expédition est en vacances, la direction est en conférence et le service commercial est fatigué.

Et pendant ce temps là, vous nous envoyez des commandes, des dizaines, des centaines et bientôt des milliers de commandes ! Tous les jours nous téléphonons pour obtenir la livraison des produits commandés, tous les jours on nous réponds avec une nouvelle excuse et on nous affirme que "enfin, ça y est, ils sont là, on vous livre demain !". Nous laissons, deux personnes dans les locaux où nous stockons les logiciels pendant tout le mois d'août pour attendre la livraison qui arrive demain, toujours demain: ils attendront en vain pendant toutes les vacances ! Le 14 août on nous livre une nouvelle commande de Pole Position pour Texas: 100 pièces, mais toujours pas les autres ! Le 23 août, 200 Pole Position, toujours pour Texas et toujours rien pour les autres ! Et ainsi de suite pendant 11 semaines ! Et toujours pas de lettres, toujours pas de coups de fil concernant ces retards ! Et toujours aucun moyen d'obtenir

un responsable au téléphone, à croire qu'il passe ses journées en conférence et ses nuits en réunion !

Et pendant ce temps là nous vous renvoyons vos chèques; quand vous avez commandé plusieurs logiciels, il faut vous livrer ce qui est en stock et vous faire un chèque pour les produits Atari non livrés. Espérant toujours qu'ils vont enfin tenir leur promesse, nous allons même jusqu'à ne pas renvoyer les chèques sous huit jours puisqu'ils vont livrer demain !

Heureusement que nous ne faisons pas partie des gens qui encaissent les chèques avant de livrer.

Et le 10 septembre, c'est le bouquet final, "ça y est, tout est disponible, nous vous livrons demain (pour changer un peu !) mais il y a un petit problème: certains logiciels ne sont pas disponibles, ne le seront pas avant longtemps ou peut-être jamais ! Et on nous remet un très joli papier, avec les dates de disponibilité qui s'échelonnent de "disponible immédiatement" à "?", oui, oui, vous avez bien lu: délai de disponibilité = point d'interrogation, pour des produits qui figuraient sur la commande d'origine du mois de juin ! Trois mois après avoir pris une commande pour "livraison immédiate", Atari annonce un délai inconnu pour les mêmes produits, il faut le faire, non ? Et certains produits sont purement et simplement supprimés du catalogue, et allez donc ! Vous êtes d'accord avec moi ? Ils nous ont vraiment tous pris pour des cons !

Notre gentillesse à ses limites et

nous n'acceptons ni pour nous ni pour les lecteurs d'Hebdogiciel de nous faire traiter de la sorte: nous les attaquons devant les tribunaux, même si nous sommes un "petit journal de rigolos" qui s'attaquent au monstre international qu'est Atari et nous arrêtons de vendre leurs produits.

Les lois sont faites pour tout le monde, y compris pour Atari et pour les sociétés américaines. Et que ceux de nos fournisseurs actuels ou futurs qui pensent qu'il vaut mieux ne rien vendre à un journal qui a une aussi mauvaise "mentalité" que la notre, se souviennent que les lois sur les refus de vente existent aussi pour tout le monde !

Pour essayer de nous faire pardonner d'avoir été la cause bien involontaire d'une déception (si minime soit-elle), nous ferons une remise de 10% sur leur prochain achat à tous ceux qui ont commandé des logiciels Atari et qui ne les ont pas reçus. Cette remise est cumulable avec la remise abonné.

Si c'est votre cas, gardez le courrier que vous avez reçu quand nous vous avons renvoyé votre chèque et joignez-le à votre prochain achat en enlevant vous-même 10 % sur le montant total de la commande. Si vous faites partie de ceux qui ont encore des problèmes à ce sujet ou si vous avez jeté le courrier en question, ne nous téléphonez pas, le standard va exploser: écrivez nous plutôt pour que nous vous renvoyons un bon de 10 % de remise sur votre prochain achat.

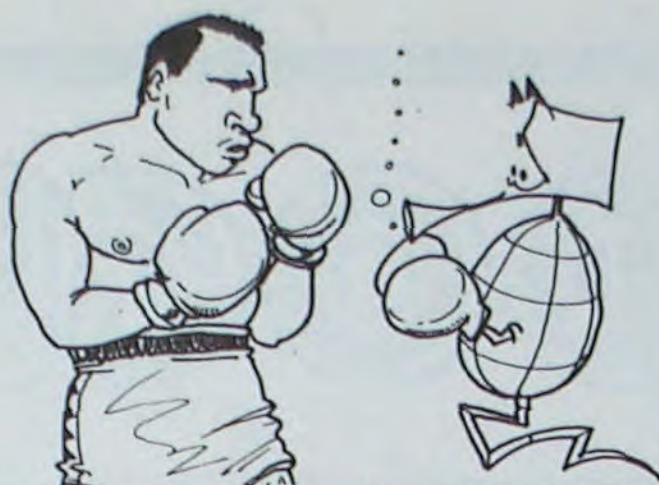
Gérard CECALDI

**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.**

RING

Toutes les places sont louées. Le plus grand match de boxe va commencer dans quelques instants. Il se fait en 10 rounds de 3 minutes. Qui va gagner? Les paris sont ouverts!
Le mode d'emploi est dans le programme.

Didier DELANSAY



TI-99 4/A BASIC ETENDU

```
100 REM TI BASIC ETENDU
110 REM RING
120 REM D. DELANSAY
130 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(13)
140 CALL CLEAR :: FOR I=2 TO 12 :: CALL
  COLOR(I,5,15) :: NEXT I :: CALL COLOR(1,1
  5,15)
150 RESTORE 240 :: GOSUB 1930
160 CALL CHAR(128,"030506030E10244CD4E46
  70705090A3EC0A060C0700B24322B27E6E0A0905
  07C")
170 CALL CHAR(132,"E3E5A6934E20100C04040
  70705090A3EC0A060C0700B24322B27E6E0A0905
  07C")
180 CALL SPRITE(28,128,9,110,1,0,16) ::
  CALL MAGNIFY(4)
190 DISPLAY AT(22,6) : "Voulez-vous lire l
  a" :: DISPLAY AT(23,6) : "Regle du Jeu? (O/
  N)"
200 GOTO 220
210 CALL PATTERN(28,132) :: FOR I=1 TO 1
  00 :: NEXT I :: CALL PATTERN(28,128)
220 RESTORE 310 :: GOSUB 1980
230 CALL KEY(0,K,S) :: IF K=78 OR K=110 T
  HEN 590 :: IF K=79 OR K=111 THEN 240 ELS
  E 210
240 REM PRESENTATION
250 DATA 82,82,82,0,0,73,0,78,0,0,78,0,7
  1,71,71,0
260 DATA 82,0,0,82,0,73,0,78,78,0,78,0,7
  1,0,0,0
270 DATA 82,82,82,0,0,73,0,78,0,78,78,0,7
  1,0,71,71
280 DATA 82,0,82,0,0,73,0,78,0,0,78,0,71
  0,0,71
290 DATA 82,0,0,82,0,73,0,78,0,0,78,0,71
  71,71,71
300 REM MUSIQUE
310 DATA 200,784,200,880,100,1047,100,98
  8,200,880,100,1175,100,1047,400,988
320 DATA 100,1319,100,1175,100,1047,100,
  988,200,880,200,831,400,880
330 DATA 75,220,25,262,50,220,50,220,75,
  220,25,262,100,220
340 DATA 50,262,50,294,100,262,100,220,5
  0,196,50,196,50,220,800,220
350 REM REGLE DU JEU
360 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(28)
370 DATA 5,8,REGLE DU JEU
380 DATA 6,8,
390 DATA 10,1,RING est un combat de boxe
400 DATA 11,1,qui se joue a deux
410 DATA 12,1,(Les limites du ring sont
420 DATA 13,1,reperees par les 4 points)
430 DATA 15,1,Le match se decompose en
440 DATA 16,1,round et les points sont
450 DATA 17,1,comptes comme suit:
460 DATA 19,1,-Si le coup est porte a:
470 DATA 20,4,-la tete.....+10 pts
480 DATA 21,4,-le corps.....+ 5 pts
490 DATA 22,4,-les jambes.....- 5 pts
500 DATA 24,1,Appuyer sur une touche...
510 DATA 11,1,Au bout de 10 coups portes
520 DATA 12,1,a la tete dans un meme rou
  nd
530 DATA 13,1,-nd le joueur est KO et a
540 DATA 14,1,perdu la partie.
550 DATA 17,1,Utilisez le bouton TIR pou
  r
560 DATA 18,1,porter un coup.
570 S=14 :: RESTORE 370 :: GOSUB 1880
```

```
580 S=6 :: RESTORE 510 :: GOSUB 1880
590 CALL DELSPRITE(28)
600 CALL CLEAR
610 REM RING
620 CALL MAGNIFY(1)
630 CALL CHAR(88,"000000000000FF00")
640 CALL CHAR(89,"102020404080FF00")
650 CALL CHAR(90,"0101020204040808")
660 CALL CHAR(91,"1111222244448888")
670 CALL CHAR(92,"1010202040408080")
680 CALL CHAR(96,"1111222244448888")
690 CALL CHAR(97,"0101020204040808")
700 CALL CHAR(136,"0101030307070F0F")
710 CALL CHAR(137,"11F1F3F3F7F7FFFF")
720 CALL CHAR(122,RPT$( "F",16))
730 CALL CHAR(123,"FFFFFFEFCFCFCFB8")
740 CALL CHAR(124,"FOFOEOEOCOCOB080")
750 CALL CHAR(132,"FFFFFFEFCFCFCFB8")
760 CALL CHAR(133,"FOFOEOEOCOCOB080")
770 CALL CHAR(134,RPT$( "F",16))
780 CALL CHAR(65,"7EFFFF1919191919")
790 CALL CHAR(64,RPT$( "F",16))
800 FOR J=1 TO 14 :: CALL COLOR(J,2,2) ::
  NEXT J
810 FOR I=1 TO 2 :: CALL HCHAR(I,1,122,3
  2) :: NEXT I
820 CALL HCHAR(3,1,32,704)
830 X=10 :: Y=9 :: Z=31
840 FOR I=6 TO 20 STEP 2
850 CALL HCHAR(I,X,122,21) :: CALL HCHAR(
  I+1,X,122,21) :: CALL HCHAR(I,Y,136) :: CA
  LL HCHAR(I+1,Y,137)
860 CALL HCHAR(I,Z,123) :: CALL HCHAR(I+1
  ,Z,124) :: CALL HCHAR(I+2,Z,132) :: CALL H
  CHAR(I+3,Z,133) :: X=X-1 :: Y=Y-1 :: Z=Z-
  1
870 NEXT I
880 CALL VCHAR(6,11,64,2) :: CALL VCHAR(1
  9,4,64,2) :: CALL VCHAR(19,22,64,2)
890 CALL HCHAR(6,12,88,17) :: CALL HCHAR(
  7,12,88,17) :: CALL HCHAR(19,5,88,17) :: C
  ALL HCHAR(20,5,88,17)
900 X=10 :: FOR I=7 TO 17 STEP 2
910 CALL HCHAR(I,X,90) :: CALL HCHAR(I+1,
  X,91) :: CALL HCHAR(I+2,X,92) :: X=X-1
920 NEXT I
930 X=28 :: FOR I=8 TO 18 STEP 2
940 CALL HCHAR(I,X,90) :: CALL HCHAR(I+1,
  X,91) :: CALL HCHAR(I+2,X,92) :: X=X-1
950 NEXT I
960 CALL HCHAR(19,5,89) :: CALL HCHAR(8,2
  9,92) :: CALL HCHAR(7,29,96) :: CALL HCHAR
  (6,29,97)
970 CALL HCHAR(22,2,134,22) :: CALL HCHAR
  (23,2,134,22) :: CALL HCHAR(18,6,65) :: CA
  LL HCHAR(8,27,65)
980 CALL HCHAR(8,11,105) :: CALL HCHAR(8,
  22,105) :: CALL HCHAR(18,11,105) :: CALL H
  CHAR(18,22,105)
990 FOR I=2 TO 11 :: CALL COLOR(I,9,3) ::
  NEXT I
1000 CALL COLOR(1,15,15,8,16,3,12,3,4,13
  ,4,15,14,3,15,9,16,9)
1010 DISPLAY AT(1,1) : "Points: zzzzzzzzzzz
  zzzPoints": :: DISPLAY AT(1,12) : "ROUND":
  1020 REM LUTINS
1030 CALL CHAR(34,"00001C121512120C")
1040 CALL CHAR(35,"1221333333339111F")
1050 CALL CHAR(36,"1F12121214244660")
1060 CALL CHAR(37,"0003FF")
1070 CALL CHAR(38,"00C0FF")
1080 CALL CHAR(39,"00003B48A8484830")
```

```
1090 CALL CHAR(40,"48B4CCCCAC948B8F")
1100 CALL CHAR(41,"F848484828246206")
1110 CALL CHAR(42,"48740381FF")
1120 CALL CHAR(43,"187E8182FE08D0E0")
1130 CALL CHAR(44,"20D008B1F8")
1140 CALL CHAR(46,"0000C3C3999B5A599")
1150 CALL CHAR(47,"66424242424A423C")
1160 CALL CHAR(62,"3C24242424242436")
1170 CALL CHAR(59,"003E2A080808087F")
1180 CALL CHAR(60,"0000004040FFC0C0")
1190 CALL CHAR(61,"E0F8202020202020")
1200 REM JEU
1210 CALL SPRITE(815,59,16,178,232,817,6
  1,2,169,237)
1220 CALL SPRITE(81,34,5,124,80,82,35,5,
  132,80,83,36,5,138,80)
1230 CALL SPRITE(86,39,2,42,168,87,40,2,
  50,168,88,41,2,58,168)
1240 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I
1250 RDS,PA,PB=0
1260 GOSUB 1600
1270 T=T+1 :: IF T=300 THEN GOSUB 1600 ::
  IF RDS>10 THEN 1730
1280 CALL JOYST(1,X,Y)
1290 FOR J=1 TO 3 :: CALL MOTION(8J,-Y,X
  ) :: NEXT J
1300 CALL POSITION(83,R,C) :: IF R>=140 O
  R R<=56 THEN 1320
1310 IF C>=176 OR C<=72 THEN 1320 ELSE 1
  340
1320 CALL LOCATE(81,84,120,82,92,120,83,
  100,120,86,74,130,87,120,88,90,130)
1330 GOTO 1440
1340 CALL KEY(1,K,S) :: IF K<>18 THEN 144
  0
1350 CALL POSITION(82,R,C) :: CALL SPRITE
  (84,37,5,R,C+6)
1360 CALL COINC(84,86,4,C) :: IF C=-1 THE
  N 1390
1370 CALL COINC(84,87,4,C) :: IF C=-1 THE
  N 1400
1380 CALL COINC(84,88,4,C) :: IF C=-1 THE
  N 1410 ELSE 1430
1390 PA=PA+10 :: CT=CT+1 :: GOTO 1420
1400 PA=PA+5 :: GOTO 1420
1410 PA=PA-5
1420 CALL SOUND(30,-7,0) :: DISPLAY AT(3,
  2)BEEP:PA" ::
1430 CALL DELSPRITE(84) :: IF CT=10 THEN
  1710
1440 CALL JOYST(2,A,S)
1450 FOR J=6 TO 8 :: CALL MOTION(8J,-S,A
  ) :: NEXT J
1460 CALL POSITION(88,R,C) :: IF R>=140 O
  R R<=56 THEN 1480
1470 IF C>=176 OR C<=72 THEN 1480 ELSE 1
  500
1480 CALL LOCATE(81,84,120,82,92,120,83,
  100,120,86,90,130,87,98,130,88,104,130)
1490 GOTO 1270
1500 CALL KEY(2,K,S) :: IF K<>18 THEN 159
  0
1510 CALL POSITION(87,R,C) :: CALL SPRITE
  (85,38,2,R,C-6)
1520 CALL COINC(85,81,4,C) :: IF C=-1 THE
  N 1550
1530 CALL COINC(85,82,4,C) :: IF C=-1 THE
  N 1560
1540 CALL COINC(85,83,4,C) :: IF C=-1 THE
  N 1570 ELSE 1590
1550 PB=PB+10 :: CTB=CTB+1 :: GOTO 1580
1560 PB=PB+5 :: GOTO 1580
```

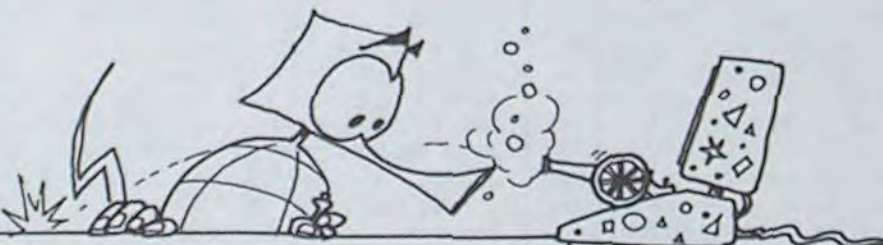
```
1570 PB=PB-5
1580 CALL SOUND(30,-7,0) :: DISPLAY AT(3,
  2)BEEP:PB" ::
1590 CALL DELSPRITE(85) :: IF CTB=10 THEN
  1730 :: GOTO 1270
1600 REM ROUND
1610 REP=0 :: CALL MOTION(81,0,0,82,0,0,
  83,0,0,86,0,0,87,0,0,88,0,0)
1620 CALL PATTERN(817,60) :: CALL SOUND(5
  00,1760,3) :: CALL PATTERN(817,61)
1630 IF REP=1 THEN RETURN
1640 CALL LOCATE(83,138,40,82,132,40,81,
  124,40,88,58,209,87,50,209,86,42,209)
1650 RESTORE 330 :: GOSUB 1980
1660 FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: CT=0 ::
  CTB=0 :: T=0 :: REP=1 :: RDS=RDS+1
1670 IF RDS>10 THEN DISPLAY AT(3,13) : "FI
  N" :: ELSE DISPLAY AT(3,13) : RDS" ::
  1680 CALL LOCATE(83,138,80,82,132,80,81,
  124,80,88,58,168,87,50,168,86,42,168)
1690 GOTO 1620
1700 REM KO
1710 CALL POSITION(88,R,C) :: CALL DELSPR
  ITE(84,85,86,87,88) :: CALL SPRITE(89,42,
  2,R,C,810,43,2,R,C+8,811,44,2,R,C+16)
1720 P=0 :: FOR I=1 TO 6 :: CALL SOUND(1
  00,392,P) :: CALL SOUND(100,440,P) :: P=P+
  1 :: NEXT I :: GOTO 1770
1730 CALL POSITION(83,R,C) :: CALL DELSPR
  ITE(81,82,83,84,85) :: CALL SPRITE(89,42,
  5,R,C,810,43,5,R,C+8,811,44,5,R,C+16)
1740 P=0 :: FOR I=1 TO 6 :: CALL SOUND(1
  00,392,P) :: CALL SOUND(100,440,P) :: P=P+
  1 :: NEXT I :: GOTO 1800
1750 REM FIN
1760 IF PA=PB THEN 1820 :: IF PA<PB THEN
  1800
1770 CALL PATTERN(81,46) :: CALL PATTERN(
  82,47) :: CALL PATTERN(83,62)
1780 FOR I=1 TO 3 :: CALL MOTION(81,0,0)
  :: NEXT I
1790 GOTO 1820
1800 CALL PATTERN(86,46) :: CALL PATTERN(
  87,47) :: CALL PATTERN(88,62)
1810 FOR I=6 TO 8 :: CALL MOTION(81,0,0)
  :: NEXT I
1820 FOR I=1 TO 2 :: RESTORE 310 :: GOSU
  B 1980 :: NEXT I :: FOR I=1 TO 1000 :: N
  EXT I
1830 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
1840 FOR I=2 TO 12 :: CALL COLOR(I,5,15)
  :: NEXT I
1850 DISPLAY AT(12,8) : "Rejouer-vous?"
1860 CALL KEY(0,K,S) :: IF K=78 OR K=110
  THEN 1870 :: IF K=79 OR K=111 THEN 600 E
  LSE 1860
1870 END
1880 FOR T=1 TO 5
1890 READ R,C,A$ :: DISPLAY AT(R,C) : A$
1900 NEXT T
1910 CALL KEY(0,K,S) :: IF S=0 THEN 1910
1920 CALL HCHAR(10,1,32,448) :: RETURN
1930 FOR K=6 TO 10
1940 FOR J=9 TO 24
1950 READ A :: IF A=0 THEN 1960 :: CALL
  HCHAR(K,J,A)
1960 NEXT J :: NEXT K
1970 RETURN
1980 FOR J=1 TO 15 :: READ D,S :: CALL S
 OUND(D,S,0) :: NEXT J :: RETURN
```

MAXIT

MAXIT est un jeu de stratégie aux règles très simples (la règle du jeu est donnée par le programme). Il est compatible ORIC 1/ATMOS.

Hay SRUN

Au début, un choix n'entraîne que peu de conséquences mais le



ORIC 1 ET ATMOS

milieu et la fin de la partie nécessitent 3 à 4 coups prémédités. Les fins de partie sont particulièrement intéressantes car les jeux peuvent imposer des obligations à l'adversaire.
L'ORIC n'est qu'un partenaire moyen: il ne prétend pas gagner chaque partie (perte parfois due au hasard). Son jeu est relativement médiocre malgré 3 coups prémédités, car il part du principe que l'adversaire prend toujours le nombre le plus grand (ce qui est souvent le cas.).

La présence des nombres négatifs est intéressante: c'est un élément psychologique (pas pour l'ORIC!) car les nombres négatifs nous sont étrangers et nous font un peu peur.
Le joueur, toujours gagnant (contre l'ORIC) pourra facilement changer la structure du jeu de l'ORIC pour en trouver un meilleur, car c'est un problème de stratégie relativement simple. Ici, c'est une version rapide, simple à comprendre pour éviter la confusion et une recherche fastidieuse.

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

```
1620 PRINT "A" : "J" : "DE JOUER."
1640 IF DE=0 THEN GOSUB 5000 : GOTO 1700
1660 GOSUB 3500
1680 GOSUB 4000
1700 GOSUB 4500
1720 S2=S2+K(X,Y)
1740 K(X,Y)=0
1760 GOTO 1800
1780 REM
1800 REM
1820 REM
1840 REM
1860 REM
1880 REM
1900 REM
1920 REM
1940 REM
1960 REM
1980 REM
2000 REM
2020 REM
2040 REM
2060 REM
2080 REM
2100 REM
2120 REM
2140 REM
2160 REM
2180 REM
2200 REM
2220 REM
2240 REM
2260 REM
2280 REM
2300 REM
2320 REM
2340 REM
2360 REM
2380 REM
2400 REM
2420 REM
2440 REM
2460 REM
2480 REM
2500 REM
2520 REM
2540 REM
2560 REM
2580 REM
2600 REM
2620 REM
2640 REM
2660 REM
2680 REM
2700 REM
2720 REM
2740 REM
2760 REM
2780 REM
2800 REM
2820 REM
2840 REM
2860 REM
2880 REM
2900 REM
2920 REM
2940 REM
2960 REM
2980 REM
3000 REM
3020 REM
3040 REM
3060 REM
3080 REM
3100 REM
3120 REM
3140 REM
3160 REM
3180 REM
3200 REM
3220 REM
3240 REM
3260 REM
3280 REM
3300 REM
3320 REM
3340 REM
3360 REM
3380 REM
3400 REM
3420 REM
3440 REM
3460 REM
3480 REM
3500 REM
3520 REM
3540 REM
3560 REM
3580 REM
3600 REM
3620 REM
3640 REM
3660 REM
3680 REM
3700 REM
3720 REM
3740 REM
3760 REM
3780 REM
3800 REM
3820 REM
3840 REM
3860 REM
3880 REM
3900 REM
3920 REM
3940 REM
3960 REM
3980 REM
4000 REM
4020 REM
4040 REM
4060 REM
4080 REM
4100 REM
4120 REM
4140 REM
4160 REM
4180 REM
4200 REM
4220 REM
4240 REM
4260 REM
4280 REM
4300 REM
4320 REM
4340 REM
4360 REM
4380 REM
4400 REM
4420 REM
4440 REM
4460 REM
4480 REM
4500 REM
4520 REM
4540 REM
4560 REM
4580 REM
4600 REM
4620 REM
4640 REM
4660 REM
4680 REM
4700 REM
4720 REM
4740 REM
4760 REM
4780 REM
4800 REM
4820 REM
4840 REM
4860 REM
4880 REM
4900 REM
4920 REM
4
```


SECRET DE LA MOMIE SPECTRUM

Vous êtes l'archéologue envoyé pour découvrir le fameux secret de la momie. Ne vous perdez pas parmi les 29 pièces de la pyramide de Toutankhamon, ses oubliettes, ses trappes, ses passages secrets... Si vous réussissez, vous serez couvert d'or.

Vincent DUMESTRE

Vous devez ressortir vivant de la pyramide en ayant avec vous, le "secret" de la momie. Pour entrer dans la pyramide, vous avez 3 possibilités: W (ouest), S (sud), E (est). Dans la pyramide, vous donnez des ordres. Vous pouvez soulever, descendre, ouvrir, prendre. Vous avez au départ 10 bougies avec vous. Pour donner un ordre, il faut mettre les 3 premières lettres du mot. Exemple: "OUV POR" pour OUVRE PORTE.

Au début du jeu, vous cherchez la clé du tombeau qui pourra vous mener au second étage. Mais Anubis, Dieu qui protège les morts, essaye de s'approcher de la pièce où vous vous trouvez. S'il se trouve dans la même pièce que vous, il vous tue. Le seul moyen d'empêcher qu'Anubis se trouve au même endroit que vous, est de se procurer l'amulette "Bès" qui, dans la légende égyptienne, vous protège contre les mauvais esprits. Arrivé au second étage, vous n'aurez plus de problèmes avec Anubis: il ne peut pas y accéder. Attention, la bougie se consume peu à peu... Quand vous voyez qu'elle tend à s'éteindre, prenez en une autre ("PRE BOU"). Un moyen rapide pour passer d'une pièce à l'autre (sans changer d'étage) est de soulever une trappe. Mais faites attention de ne pas tomber dans une oubliette!

La plupart des coffres sont fermés à clef. On ne peut garder sur soi qu'une seule clef et une seule amulette...
P.S.: Mettez vous en CAPS LOCK.



```
1 REM VINCENT DUMESTRE
2 ALE SECRET DE LA MOMIE
3 POUR SPECTRUM
4 LET H1=INT(165536/PEEK(23672))/50:
5 POKE 23672,1: POKE 23609,22: BO
6 RDER 1: PAPER 8: INK 6: CLS: LE
7 T GO INT (RAND*2)+1: LET F=INT(
8 RAND*2)+1: LET GA=0: GO SUB 87:
9 LET CAR=0: LET SCE=0: LET CT
10 EY=0: LET P=26: LET BE=0: LET K
11 =0: LET JA=10: LET CLE=0: LET HT
12 =0:
13 BEEP 0,99,0: BEEP 0,92,5
14 LET HOU=INT (RAND*2)+1: IF H
15 OU=0 THEN GO TO 9220
16 CLS: PLOT 107,13: DRAU 0,1
17 50,40:
18 PRINT AT 7,14: INK 5: "LE" R
19 T 9,12: INK 4: SECRET: AT 11,12:
20 "MOIE" de la pyramide: AT 13,13: INK 2:
21 "MOIE"
22 INK 7: PRINT AT 0,0: "V.DUME
23 STRE & MEMOIRICIEL © 1984: AT 21
24 0, INK 3: APPUYER SUR (ENT
25 ER): INK 8
26 PAUSE 0: CLS: GO SUB 3900:
27 GO SUB 300
28 GO SUB 5000
29 LET CAR=1
30 GO TO 99
31 RESTORE FOR F=0 TO 7: REA
32 D POKE USR "A"+F,B: NEXT F: R
33 ETURN
34 DATA 16,40,60,140,140,60,40:
35 160,40,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7:
36 1,1,2,6,2,2,3,3,3,4,4,3,5,3,6,3,7:
37 150,PRINT AT 19,0: "JE SUIS EN D
38 EMORS DE LA PYRAMIDE. IL Y A 3 POR
39 TES. OUVRAIS-JE ?"
40 INPUT A$: IF A$="U" THEN LE
41 T PIE=15: GO SUB 4100: GO TO 250
42 0
43 IF A$="S" THEN LET PIE=1: GO
44 SUB 4100: GO TO 1100
45 IF A$="E" THEN LET PIE=11: GO
46 SUB 4100: GO TO 2100
47 IF A$="W" THEN PRINT A$: "IMPOSSIBL
48 E...": PAUSE 90: GO TO 150
49 INK 6: CLS: PLOT 0,0: DRAU
50 100,60: DRAU 55,0: DRAU 100,-60
51 PLOT 100,60: DRAU 0,55: DRAU 5
52 0: DRAU 100,60: PLOT 100,115:
53 DRAU -100,60: PLOT 155,60: DRAU
54 0,55
55 PAUSE 100: CLS: PRINT AT 1
56 0,1: "UN COULOIR...": AT 12,1: "O'E
57 TAIT UNE FAUSSE PISTE...": BEEP
58 0,5: PAUSE 90:
59 DRAU 235,0: FOR F=1 TO 10 STEP
60 1: CIRCLE INK 2,50,90,F: NEXT F:
61 PRINT A$: "ME VOICI DEMORS."
62 155 PAUSE 100: GO SUB 150: GO TO
63 0
64 FOR X=1 TO 7: CLS: INK X:
65 PAUSE 9: BEEP 0,93,-20: PLOT 10
66 0,60: DRAU 0,60: PLOT 100,90: DR
67 AU 30,0: PLOT 130,60: DRAU 0,60:
68 PLOT 145,60: DRAU 13,50: DRAU 1
69 3,-50
70 PLOT 150,60: DRAU 15,0: PAU
71 SE 2 NEXT X: INK 8: RETURN
72 PAUSE 240: CLS: PRINT AT 5
73 0,5: "Desespérez-vous être resté
74 là, et êtes mort de soif...": PAU
75 SE 200: GO SUB 150: GO TO 4750
76 INK 6: CLS: PRINT AT 1: PRINT
77 ENDOS PART: UN ESCALIER...:
78 PRINT UN ESCALIER...: ECHELONS: PRIN
79 T BEEP 2,17: BEEP 3,14: PAUSE 90
80 : CLS:
81 INK 6: FOR G=1 TO 2: FOR F=
82 20 TO 100 STEP 20: GO SUB 202: G
83 O TO 203
84 INK 5: PAUSE 30: BEEP 0,93,
85 3: BEEP 0,93,3: PLOT 95,F: DRAU
86 0,-5: DRAU 2,-2: DRAU 120,0: DRA
87 U 2,2: DRAU 0,6: PLOT 84,F: DRAU
88 0,-7: DRAU 3,-3: DRAU 122,0: DR
89 AU 3,3: DRAU 0,7: RETURN
90 NEXT F: CLS: NEXT G
91 PAUSE 30: CLS:
92 PRINT AT 4,1: "J'ARRIVE DANS
93 UNE CAVE HUMIDE...": BEEP 0,28
94 : PRINT AT 6,6: "J'ENTRE...": BEE
95 P 0,-31: PAUSE 30: CLS: GO SUB
96 205: GO TO 213
97 PLOT 0,0: DRAU 60,40: DRAU
98 100,60: DRAU 60,-40: DRAU 0,130:
99 DRAU -60,40: DRAU -135,0: DRAU -
100 60,-40: DRAU 0,-130
101 PLOT 60,40: DRAU 0,130: PLOT
102 135,40: DRAU 0,130: PLOT 0,130
103 DRAU 255,0:
104 LET XX=1: LET YY=254: FOR F
105 =100 TO 170 STEP 2: PLOT XX,F:
106 DRAU YY,0: LET XX=XX+3: LET YY=YY
107 -5: NEXT F: RETURN
108 INK 7: FOR Z=1 TO 2: IF Z=1
109 THEN LET HH=83:
110 IF Z=2 THEN LET HH=130
111 PAUSE 2: LET Z=2
112 INK 6:
113 PAUSE 100: CLS: PRINT AT 6
114 0,5: "Ainsi que vous le voyez, il
115 y a deux coffres. Avec votre cl
116 vous pouvez ouvrir l'un des
117 deux coffres. Lequel choisissez
118 vous? (Gauche ou Droite)":
119 INPUT A$: CLS: LET CT=0:
120 LET HH=90: INK 7: GO TO 923
121 222 IF T$="D" THEN LET HH=130:
122 INK 7
123 PLOT HH,15: DRAU 15,0: DRAU
124 0,15: DRAU -15,0: DRAU 0,-15:
125 PLOT HH,30: LET EE=0: FOR F=1 TO
126 10: PLOT HH,30+EE: DRAU -15,
127 0,-2: LET EE=EE+1: NEXT F: PLOT
128 HH,40: DRAU 15,0: DRAU -10,-1
129 2: PLOT HH+25,40: DRAU 0,-15: DR
130 AU -9,-10
131 IF HH=80 THEN LET HH=130: G
132 O SUB 202: GO TO 230
133 IF HH=130 THEN LET HH=80: G
134 O SUB 202: GO TO 230
135 INK 6: CLS: PRINT AT 5
136 0,10: "ET DEDANS...": PAUSE 70: C
137 LS:
138 231 IF FF=1 AND GA=0 THEN LET G
139 A=1: LET SCE=0: PRINT AT 5,2:
140 "HÉLAS! LE TRÉSOR SE TROUVE
141 DANS L'AUTRE COFFRE...": AT 6,2:
142 "ET LA CLÉ SE TROUVE BLOQUÉE
143 DANS LE COFFRE...": AT 11,2: "IL N
144 E RESTE PLUS QU'À REPARTIR À LA
145 RECHERCHE D'UNE AUTRE CLÉ...": AT
146 14,2: "PAUSE 200: GO TO 236
147 232 IF FF=2 OR GA=1 THEN PLOT 1
148 0,30: DRAU 7,60: DRAU -1,20: DRAU
149 2,-1: DRAU -20,11,4: LET SCE=1:
150 233 DRAU 3,-15: DRAU 1,-20: DRAU
151 7,-60:
152 PAUSE 200: RESTORE 235: FOR
```

```
F=1 TO 32: READ A: PRINT INK 2:
CHAR (A): BEEP 0,97,RAND*10: NEXT
F: PAUSE 350: FLASH 0: CLS
235 DATA 32,32,76,69,32,63,67,6
9,80,84,82,69,32,68,69,32,64,79,
65,84,65,78,78,72,66,77,79,76,46
,46,46,32
236 CLS: PRINT AT 10,0: "IL NE
237 RESTE PLUS QU'À REPARTIR À LA RECH
238 ERCHER LES ESCALIERS...":
239 PAUSE 90: CLS
240 FOR G=1 TO 2: FOR F=150 TO
241 200 STEP -20: GO SUB 202: NEXT F:
242 CLS: NEXT G: IF SCE=1 THEN GO
243 TO 250
244 PRINT: PRINT "ME VOICI REV
245 ENU DANS LA PIÈCE 21": AT 0,0: "IL
246 FAUT REPARTIR À LA RECHERCHE D'
247 UNE CLÉ DU TOMBEAU...": PAUSE 60
248 239 GO TO 3100
249 CLS: PRINT AT 5,1: "IL NE R
250 ESTE PLUS QU'À SORTIR DE LA PYR
251 AMIDE...": PAUSE 90: GO TO
252 3100
253 PLOT HH,15: DRAU 15,0: DRAU
254 0,15: DRAU -15,0: DRAU 0,-15: P
255 LOT HH,30: LET EE=0: FOR F=0 TO
256 10: PLOT HH,30+EE: DRAU 15,0
257 -2: LET EE=EE+1: NEXT F: DRAU 0
258 -13: DRAU -10,-12
259 RETURN
260 STOP
261 CLS: PLOT 80,50: DRAU 50,6
262 0: DRAU 0,-60: DRAU -50,20: DRAU
263 50,-20: DRAU 50,-60: DRAU -50,-2
264 0: PLOT 80,70: DRAU 90,0: PLOT 12
265 0,70: DRAU 130,0: PLOT 160,70:
266 INK 2: FOR F=1 TO 10 STEP -1:
267 CIRCLE 80,150,F: NEXT F: INK
268 6:
269 IF SCE=1 THEN CLS: LET ES=
270 "BRAVO, VOUS AVEZ RAHNE LE
271 SECRET DE LA MOMIE...": FO
272 R F=1 TO 90: PRINT ES(F): BEEP
273 0,2,RAND*3: NEXT F: GO TO 310
274 306 IF CAR=0 THEN RETURN
275 310 IF SCE=0 THEN CLS: PRINT A
276 T 10,1: "VOUS N'AVEZ PAS TROUVÉ LA
277 CLÉ DU TOMBEAU...": AT 13,1: "D
278 E LA PYRAMIDE, IL Y A 3 PORTES. OUV
279 RAIS-JE ?" GO TO 152
280 RESTORE 401: FOR F=USR "b"
281 TO USR "f": READ CECI: POKE F,
282 CECI: NEXT F
283 DATA 0,0,0,0,3,4,4,4,0,0,0,
284 0,120,64,54
285 DATA 2,2,25,32,72,85,160,
286 128,128,128,112,8,36,52,42:
287 403 DATA 60,40,24,15,4,6,9,10,5
288 2,40,46,224,64,32,32,160
289 404 DATA 10,10,10,10,6,27,30
290 1,60,150,150,160,160,160,120
291 405 INK 3: PRINT AT 15,10: CHRS
292 145: AT 15,17: CHRS 145: AT 15,16: C
293 HRS 147: AT 15,17: CHRS 148: AT 20,
294 15: CHRS 149: AT 20,17: CHRS 150: AT
295 21,15: CHRS 151: AT 21,17: CHRS 15
296 2
297 INK 6: DATA 2,1,3,1,4,1,5,1,
298 0,60: 1,2,6,2,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7
299 3,7,3
300 LET F1=0: LET C1=0: FOR J=
301 1 TO 10: BEEP 0,95,J+20: LET F1=
302 F1+8: GO SUB 202: GO TO 200: LET STEP
303 =0: BEEP 0,92,CT+3: RESTORE 300: F: R
304 EAD A$: PLOT A,0: BEEP 90: F: R
305 NEXT G: LET C1=C1+4:
306 NEXT J
307 LET H2=INT(165536/PEEK(23672))/50:
308 4256/PEEK(23673)/PEEK(23672))/50:
309 4256/PEEK(23673)/PEEK(23672))/50:
310 S'AVEZ REUSSIS?": AT 4,0: "AVEC
311 100000 (INT (H2-H1)) POINTS."
312 PRINT AT 6,0: "VOULEZ-VOUS REPAI
313 RE UNE PARTIE?": INPUT A1: US:
314 IF US(1) TO 1)="" THEN RUN
315 612 IF US(1)="" THEN RUN PRINT
316 10,18: STOP
317 613 GO TO 610
318 1100 LET PIE=1: LET HT=0: GO SUB
319 8000
320 1101 LET TAP=0: LET AMU=0: LET
321 BOI=0: LET CLE=0: LET COF=1: LET
322 TAP=0
323 GO SUB 7035: GO SUB 7030: G
324 O SUB 7020
325 1103 GO SUB 4300: GO SUB 4440:
326 1110: GO SUB 8205
327 1120 GO SUB 9995
328 1121 IF A$="U" THEN GO TO 1400
329 1122 IF A$="N" THEN GO TO 1700
330 1123 IF A$="E" THEN CLS: PRINT
331 AT 10,1: "O.K. JE SORT DE LA PYR
332 AMIDE...": PAUSE 60: GO SUB 300
333 1124 IF A$="E" AND A$("U" AND
334 A$("S" THEN GO TO 1120
335 1125 GO SUB 7120: RETURN
336 1130 GO SUB 7130: RETURN
337 1135 GO SUB 7140: RETURN
338 1140 PRINT AT 20,0: "DESSOUS UNE
339 TRAPPE...": LET TAP=1: RETURN
340 1145 GO SUB 7160: RETURN
341 1150 GO SUB 7191
342 1200 LET PIE=2: LET HT=0: GO SUB
343 8000: LET TAP=0: LET CLE=0: LE
344 T COF=0: LET TAP=0
345 1205 GO SUB 7025: GO SUB 7030: G
346 O SUB 7035
347 1206 GO SUB 8205
348 1207 GO SUB 9995
349 1221 IF A$="U" THEN GO TO 1100
350 1222 IF A$="N" THEN GO TO 2000
351 1223 IF A$="E" THEN GO TO 1300
352 1224 IF A$="E" AND A$("U" AND
353 A$("S" THEN GO TO 1220
354 1300 LET PIE=3: LET HT=0: GO SUB
355 8000
356 1301 LET AMU=0: LET CLE=0: LET B
357 OI=0: LET TAP=1: LET COF=1: LET
358 TAP=0
359 1305 GO SUB 4440: GO SUB 4454: G
360 O SUB 7035
361 1310 GO SUB 8205
362 1320 GO SUB 9995
363 1321 IF A$="U" THEN GO TO 1200
364 1322 IF A$="N" THEN GO TO 1300
365 1323 IF A$="E" THEN GO TO 1320
366 1325 IF N2=1 THEN GO SUB 7100: R
367 ETURN
368 GO SUB 7120: RETURN
369 1400 LET HT=0: LET PIE=4: GO SUB
370 8000
371 1401 LET TAP=1: LET CLE=0: LET
372 AMU=0: LET BOI=0: LET COF=0: LET
373 TAP=0
374 1405 GO SUB 7025: GO SUB 7030: G
375 O SUB 7035: GO SUB 4454
376 1410 GO TO 6205
377 1420 GO SUB 9995: IF A$="E" THEN
378 GO TO 1100
379 1421 IF A$="E" THEN GO TO 1420
380 1422 IF A$="N" THEN GO TO 1500
381 1423 IF A$="E" THEN GO TO 1900
382 1424 IF A$="E" AND A$("U" AND
383 A$("S" THEN GO TO 1420
384 1500 LET HT=0: LET PIE=5: GO SUB
385 8000: LET CLE=0: LET TAP=1: LE
386 T COF=0: LET TAP=0: LET BOI=1: L
387 ET CLE=0: LET TAP=0: GO SUB 4454: G
```

```
2540 PRINT AT 20,0: "IL Y A UNE T
2541 RAPPEL...": PAUSE 100: LET TAP=1:
2542 RETURN
2543 LET PIE=15: GO SUB 8000: LE
2544 T TAP=0: LET BOI=0: LET COF=0:
2545 LET TAP=0
2546 2501 GO SUB 4454: GO SUB 7025: G
2547 O SUB 7030
2548 2510 GO SUB 8205
2549 2520 GO SUB 9995: IF A$="N" THEN
2550 GO TO 2300
2551 2521 IF A$="E" THEN GO TO 2700
2552 2522 IF A$="E" AND A$("N" THEN
2553 GO TO 2520
2554 2700 LET PIE=17: GO SUB 8000: LE
2555 T TAP=0: LET BOI=1: LET COF=1:
2556 LET TAP=0
2557 2701 GO SUB 7035: GO SUB 7030: G
2558 O SUB 4440: GO SUB 4445
2559 2710 GO SUB 8205
2560 2720 GO SUB 9995: IF A$="E" THEN
2561 GO TO 2500
2562 2721 IF A$="U" THEN GO TO 2600
2563 2722 IF A$="E" AND A$("U" THEN
2564 GO TO 2700
2565 2730 LET DU=INT (RAND*2)+1: IF DU
2566 =1 THEN PRINT AT 20,0: "DANS LE C
2567 OFFRE, IL Y A...": AT 21,0: "3 BOUGIES
2568 ...": PAUSE 90: PRINT AT 20,0:
2569 "JE LES PRENDS...": PRINT AT 21
2570 0: "PAUSE 90:
2571 JA=JA+3: RETURN
2572 2731 IF DU=2 THEN PRINT AT 20,0:
2573 "IL N'Y A RIEN DANS...": AT 21,0: "C
2574 E COFFRE...": PAUSE 70: RETURN
2575 2735 IF N1=1 THEN GO SUB 7300: R
2576 ETURN
2577 2736 IF N1=1 THEN PRINT AT 20,0:
2578 "IL Y A UNE CLÉ...": PAUSE 70: LE
2579 T CLE=1: RETURN
2580 2800 LET PIE=10: GO SUB 8000: LE
2581 T TAP=0: LET BOI=0: LET COF=1:
2582 LET TAP=1
2583 2801 GO SUB 7035: GO SUB 7020: G
2584 O SUB 4440: GO SUB 4300
2585 2810 GO SUB 8205
2586 2820 GO SUB 9995: IF A$="U" THEN
2587 GO TO 2700
2588 2821 IF A$="S" THEN GO TO 2200
2589 2822 IF A$="U" AND A$("S" THEN
2590 GO TO 2820
2591 2840 IF N1=1 THEN PRINT AT 20,0:
2592 "SOUS LE TAPIS UNE...": AT 21,0: "TRA
2593 PPE...": LET TAP=1: PAUSE 60: RET
2594 URN
2595 2841 IF N1=2 THEN GO SUB 6500: R
2596 ETURN
2597 2842 LET PIE=19: GO SUB 8000: LE
2598 T TAP=0: LET BOI=1: LET COF=1:
2599 LET TAP=0
2600 2801 GO SUB 7035: GO SUB 7030: G
2601 O SUB 4440: GO SUB 4300
2602 2810 GO SUB 8205
2603 2820 GO SUB 9995: IF A$="U" THEN
2604 GO TO 2700
2605 2821 IF A$="N" THEN GO TO 3100
2606 2822 IF A$="N" AND A$("U" THEN
2607 GO TO 2920
2608 2935 IF N1=1 THEN GO SUB 7300: R
2609 ETURN
2610 2936 IF N1=2 THEN PRINT AT 20,0:
2611 "IL N'Y A RIEN...": PAUSE 60: RE
2612 TURN
2613 3000 LET PIE=20: GO SUB 8000: LE
2614 T TAP=1: LET BOI=0: LET COF=0:
2615 LET TAP=1
2616 3001 GO SUB 7020: GO SUB 7030: G
2617 O SUB 4300: GO SUB 4454
2618 3008 GO SUB 8205
2619 3020 GO SUB 9995: IF A$="S" THEN
2620 GO TO 2600
2621 3021 IF A$="E" THEN GO TO 2900
2622 3022 IF A$="E" AND A$("S" THEN
2623 GO TO 3020
2624 3040 IF N1=1 THEN PRINT AT 20,0:
2625 "SOUS LE TAPIS UNE...": AT 21,0: "CLE
2626 ...": LET CLE=1: PAUSE 60: RETUR
2627 N
2628 3041 IF N1=2 THEN GO SUB 6500: R
2629 ETURN
2630 3100 LET PIE=21: GO SUB 8000: LE
2631 T TAP=1: LET BOI=1: LET COF=1:
2632 LET TAP=1
2633 3101 GO SUB 7020: GO SUB 4440: G
2634 O SUB 4454: GO SUB 4300: G
2635 3110 GO SUB 8205
2636 3120 GO SUB 9995: IF A$="S" THEN
2637 GO TO 2900
2638 3121 IF A$="S" THEN GO TO 3120
2639 3125 IF N1=1 THEN GO SUB 7300: R
2640 ETURN
2641 3136 IF N1=2 THEN PRINT AT 20,0:
2642 "IL N'Y A RIEN...": PAUSE 60: RE
2643 TURN
2644 3140 IF N1=1 THEN PRINT AT 20,0:
2645 "SOUS LE TAPIS UNE...": AT 21,0: "AMU
2646 LETTE...": LET AMU=1: PAUSE 60: RE
2647 TURN
2648 3141 GO SUB 6500: RETURN
2649 3201 LET PIE=22: GO SUB 8000: LE
2650 T TAP=1: LET BOI=1: LET COF=1:
2651 LET TAP=1
2652 3202 GO SUB 7030: GO SUB 7025:
2653 GO SUB 4440: GO SUB 4454: GO SU
2654 O SUB 4300
2655 3210 GO SUB 8205
2656 3220 GO SUB 9995: IF A$="E" THEN
2657 GO TO 3010
2658 3221 IF A$="N" THEN GO TO 3400
2659 3230 GO SUB 7300: RETURN
2660 3301 LET PIE=23: GO SUB 8000: LE
2661 T TAP=0: LET BOI=1: LET COF=1:
2662 LET TAP=1
2663 3302 GO SUB 7035: GO SUB 7025:
2664 GO SUB 4440: GO SUB 4300: GO SUB
2665 4300
2666 3400 GO TO 6205
2667 3420 GO SUB 9995: IF A$="U" THEN
2668 GO TO 3010
2669 3421 IF A$="N" THEN GO TO 3500
2670 3435 PRINT AT 20,0: "DANS LA BOIT
2671 E AT 21,0: "RIEN...": PAUSE 80:
2672 RETURN
2673 3440 LET JA=JA+3: PRINT AT 20,0:
2674 "SOUS LE TAPIS...": AT 21,0: "3 BOUG
2675 IES...": BEEP 1,7: PAUSE 60: PRI
2676 NT AT 20,0: "JE LES PRENDS...": AT
2677 21,0: "BIEN SUR!!": RETURN
2678 3401 LET PIE=24: GO SUB 8000: LE
2679 T TAP=1: LET BOI=0: LET COF=0:
2680 LET TAP=1
2681 3402 GO SUB 7030: GO SUB 7025: G
2682 O SUB 7020: GO SUB 4454: GO SUB
2683 4300
2684 3410 GO TO 6205
2685 3420 GO SUB 9995: IF A$="N" THEN
2686 GO TO 3010
2687 3421 IF A$="E" THEN GO TO 3010
2688 3422 IF A$="S" THEN GO TO 3200
2689 3440 PRINT AT 20,0: "IL N'Y A RI
2690 EN...": AT 21,0: "SOUS LE TAPIS...": PAU
2691 SE 60: RETURN
2692 3501 LET PIE=25: GO SUB 8000: LE
2693 T TAP=0: LET BOI=1: LET COF=1:
2694 LET TAP=0
2695 3502 GO SUB 7035: GO SUB 7025: G
2696 O SUB 7020: GO SUB 4440: GO SUB
2697 4300
2698 3510 GO TO 6205
2699 3520 GO SUB 9995: IF A$="N" THEN
2700 GO TO 3700
```

```
3521 IF A$="S" THEN GO TO 3300
3522 IF A$="U" THEN GO TO 3510
3523 PRINT AT 20,0: "DANS LA BOIT
3524 E AT 21,0: "UNE AMULETTE...": P
3525 AUSE 80: RETURN
3526 3501 LET PIE=26: GO SUB 8000: LE
3527 T TAP=1: LET TAP=1: LET BOI=0:
3528 LET COF=0:
3529 3502 GO SUB 7030: GO SUB 7020: G
3530 O SUB 4454: GO SUB 4300
3531 3510 GO TO 6205
3532 3520 GO SUB 9995: IF A$="S" THEN
3533 GO TO 3400
3534 3521 IF A$="E" THEN GO TO 3010
3535 3540 GO SUB 6500: RETURN
3536 3701 LET PIE=27: GO SUB 8000: LE
3537 T TAP=1: LET TAP=1: LET BOI=0:
3538 LET COF=0:
3539 3702 GO SUB 7020: GO SUB 7035: G
3540 O SUB 4454: GO SUB 4300
3541 3710 GO TO 6205
3542 3720 GO SUB 9995: IF A$="S" THEN
3543 GO TO 3500
3544 3721 IF A$="U" THEN GO TO 3010
3545 3722 IF A$="E" THEN GO TO 3010
3546 3723 IF A$="E" AND A$("U" AND A$("S"
3547 THEN GO TO 3720
3548 3730 LET DU=INT (RAND*2)+1: IF DU
3549 =1 THEN PRINT AT 20,0: "JE LES PRENDS
3550 ...": PAUSE 90: PRINT AT 20,0:
3551 "JE VOIS UN ESCALIER...": BEEP
3552 3,6: PAUSE 33: PRINT AT 12,4:
3553 "JE DESCENDS...": BEEP 0,4: BEEP
3554 0,12: BEEP 0,17: PAUSE 60: CLS
3555 3502 DRAU 17,11: PLOT 255,0: DRAU
3556 -17,11: PLOT 14,10:
3557 3503 DRAU 227,0: PLOT 24,10: DRAU
3558 0,26: DRAU 125,0: DRAU 16,-14
3559 0,26: DRAU 125,0: DRAU 13,-11
3560 3504 DRAU 125,0: DRAU 13,-11
3561 3505 PLOT 72,36: DRAU 10,7: DRAU
3562 69,0: DRAU 10,-7: PLOT 90,44: D
3563 RAU 7,4: DRAU 56,0: DRAU 7,-4: P
3564 RINT A$: "Mais...voulez-vous cont
3565 inuer?": BEEP 0,5,21: BEEP 0,5,23
3566 3506 PAUSE 8: IF INKEY="N" THEN
3567 CLS: BEEP 0,6,7: BEEP 0,9,9: P
3568 RINT INK 2: AT 10,5: "VOUS L'AU
3569 VOULEZ...": PRINT: PRINT: PRIN
3570 T "STOP
3571 3507 CLS: PRINT AT 10,10: "O.K...
3572 je continue": BEEP 4,10: BEEP
3573 4,10: PAUSE 100: CLS: PLOT 0,1
3574 0: DRAU 255,0: PLOT 100,10: DRAU
3575 0,100: DRAU 60,0: DRAU 0,-100:
3576 CIRCLE 150,60,4
3577 3508 PRINT A$: "Une porte...":
3578 ouvre...": BEEP 0,7,3: BEEP 0,8,5:
3579 PAUSE 60: CLS
3580 3509 PRINT AT 10,1: "Il y a un co
3581 uloir...
3582 selon ce plan (vue de haut
3583 LE COULOIR 0,10: PAUSE 150: REM
3584 3510 CLS: PLOT 85,0: DRAU 0,175
3585 : DRAU 85,0: PLOT 170,0: DRAU 0,1
3586 75
3587 3511 PLOT 85,25: DRAU 2,0: DRAU
3588 0,20: DRAU -2,0: PLOT 86,75: DRA
3589 0,20: DRAU 0,20: DRAU -2,0: PLO
3590 T 86,125: DRAU 2,0: DRAU 0,20: D
3591 RAU -2,0:
3592 3512 PLOT 169,25: DRAU -2,0: DRA
3593 U 0,20: DRAU 2,0: PLOT 169,75: D
3594 RAU -2,0: DRAU 0,20: DRAU 0,2
3595 0: DRAU 2,0: DRAU -2,0: DRAU 0,2
3596 3513 INK 4: PRINT AT 17,9: "AT
3597 11,9: "3: AT 5,9: "5: AT 17,22: "2
3598 AT 11,22: "4: AT 5,22: "6: INK
3599 6
3600 3515 INPUT A$: "QUELLE PORTE DOIS
3601 JE OUVRIER?":
3602 IF A$="1" THEN CLS: GO TO
3603 3517
3604 IF A$="2" THEN CLS: GO TO
3605 3518
3606 IF A$="3" THEN CLS: GO TO
3607 3519
3608 IF A$="4" THEN CLS: GO TO
3609 3520
3610 IF A$="5" THEN CLS: GO TO
3611 3521
3612 IF A$="6" THEN CLS: GO TO
3613 3522
3614 3650 CLS: PRINT: PRINT: PRINT
3615 : PRINT: PRINT: LA BOUGIE C
3616 EST ETEINTE...": PRINT: PRINT
3617 LA PROCHAINE FOIS, PENSEZ À E
3618 N PRENDRE UNE AUTRE AVANT QU'IL
3619 NE SOIT TROP TARD...": PRINT
3620 DANS LE NOIR JE SUIS TOMBÉ
3621 DANS UNE DES NOMBREUSES OUBLIET
3622 TES DE LA PYRAMIDE...": PAUSE 50
3623 0: CLS: GO TO 4750
3624 3652 CLS: PRINT: PRINT: PRINT
3625 : PRINT: PRINT: LA BOUGIE EST ETEINTE
3626 E...": PRINT: PRINT: RESTAIT PLUS
3627 : PRINT: PRINT: "DANS LE NOIR JE S
3628 UIS TOMBÉ DANS UNE DES NOMBREUSE
3629 S OUBLIETTES DE LA PYRAMIDE...
3630 : PAUSE 500: GO TO 4750
3631 3650 RESTORE 3552: FOR F=1 TO 23
3632 3650 DATA 0,0: BEEP 0,5,5: 5,5,5: 5,5,5:
3633 5,7,25,0: 25,7,5,5: 5,5,5: 25,7
3634 5,25,5,9
3635 3653 DATA 25,9: 25,7,5,5: 25,7
3636 25,9: 5,
```


CONFIANCE ?



ZX 81

Les KARBS et les SMURFS sont des êtres intelligents qui pour survivre et se reproduire consomment du Xenon, gaz rare. Le Xenon est délivré par le Grand Maître Ordinateur qui le distribue aux rois à la suite de luttes psychologiques intenses. Le but du jeu est de développer sa tribu au détriment de celle de l'autre. Le roi vainqueur est celui qui gouverne la tribu la plus nombreuse au bout d'un certain nombre de périodes.

François THELLIER

Mode d'emploi:

- Au début de la partie, les rois se concertent pour fixer le nombre de périodes (en général entre 10 et 15). Chaque tribu comporte 10 individus et compte un stock de Xenon de 20 unités.
- Chaque période se décompose en 3 phases:

1ère phase: COMBAT PSYCHOLOGIQUE pour gagner du Xenon. Trois tables conditionnelles sont affichées sur l'écran, elles correspondent aux situations suivantes:

- Population de SMURFS > population de KARBS.
- Population de SMURFS = population de KARBS.
- Population de SMURFS < population de KARBS.

(K = KARBS et S = SMURFS).

Mode d'emploi des tables conditionnelles: chacun des rois choisit sans que l'autre le sache, un nombre, 1 ou 2. Le roi des SMURFS joue le premier, son choix s'affiche momentanément sous forme de X sur l'écran. Lorsque le roi des KARBS, à son tour a choisi, les valeurs réelles de leurs choix respectifs apparaissent sur l'écran. Les rois peuvent évidemment se mettre d'accord avant de miser, mais attention au bluff ou au manque de confiance.

La quantité de Xenon délivrée à chaque roi est alors égale au produit: nombre d'individus x coefficient de la table correspondant au choix des rois. Par exemple, supposons qu'au cours d'une partie on ait:

- nombre de SMURF: 40, choix du roi des SMURF: 1.
- nombre de KARBS: 35, choix du roi des KARBS: 1.

En lisant la table conditionnelle correspondante (la population de SMURFS > population de KARBS), la case 1,1 donne comme coefficients: 25 pour les KARBS et 15 pour les SMURFS. Les nombres d'unités de Xenon délivrés sont alors de $25 \times 35 = 875$ pour les KARBS et de $15 \times 40 = 600$ pour les SMURFS.

2ème phase: CONSOMMATION COURANTE:

Chaque KARBS et chaque SMURF doit pour sa survie, consommer 1 unité de Xenon. Au cas où il n'y aurait pas assez de Xenon, les individus en surnombre meurent.

3ème phase: REPRODUCTION:

Deux individus de la même tribu peuvent donner naissance à un troisième, cette naissance consomme 40 unités de Xenon. On ne peut évidemment pas consommer plus de Xenon qu'il n'y en a dans le stock et il ne peut pas y avoir plus de naissances qu'il n'y a de couples.

Ces trois phases: COMBAT PSYCHOLOGIQUE, CONSOMMATION COURANTE et REPRODUCTION, constituent une période.

c) Toute intimidation ou manipulation psychologique de l'adversaire est recommandée. Trop de confiance ou pas assez peuvent vous faire perdre.

ÉCRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTÈRES EN VIDEO INVERSÉE:

LIGNE: CARACTÈRES:

```
20... "KARBS: SMURFS  
30... "SMURFS: KARBS"  
340... "KARBS: SMURFS"  
370... "SMURFS: KARBS"  
490... "FIN DE PARTIE"
```

```
10 REM "CONFIDENCE?"  
11 FOR I=1 TO 50  
12 PRINT AT 0,0: "CONCU ET REAL  
13 PAR FRANCOIS THELLIER. 20 RU  
14 E MAHIAS... BOULOGNE BILLANCOURT  
15 2100... TOUTE REPRODUCTION EST B  
16 TENUEE"  
17  
18 NEXT I  
19 PRINT AT 0,0: "AGE PERIODE"  
20  
21 PRINT "K 1 1 2 K 1  
22 PRINT "S 1 1 2 S 1  
23  
24 PRINT "1 K: 15 K: 10 1  
25 K: 10  
26 PRINT "1 S: 25 S: 5 1  
27 S: 20  
28  
29 PRINT "2 K: 20 K: 0 2  
30 K: 15  
31 PRINT "2 S: 10 S: 15 1  
32 S: 5  
33  
34 PRINT "K 1 2 VIUTS:  
35 PRINT "S 1 2 MORTS:  
36  
37 PRINT "1 K: 20 K: 5 STOCK:  
38 K: 15  
39 PRINT "2 K: 15 K: 0  
40 K: 10  
41 PRINT "2 S: 5 S: 0  
42 S: 0  
43  
44 LET Z$=""  
45  
46  
47  
48  
49  
50
```



```
100 REM  
110 DIM M(6,2)  
120 DIM R(3,2)  
130 LET D$=""  
140 FOR I=1 TO 6  
150 FOR J=1 TO 2  
160 LET L=4+I+J+K-6  
170 LET L=L+2-1  
180 LET M(I,J,K)=VAL D$(L TO L+  
190  
200 NEXT K  
210 NEXT J  
220 NEXT I  
230  
240 GOSUB 2100  
250 FOR J=1 TO 2  
260 LET R(1,J)=10  
270 LET R(2,J)=20  
280 NEXT J  
290  
300 GOSUB 2200  
310 PRINT AT 10,14: "NBRE PERIOD  
320  
330 INPUT P  
340 REM  
350 REM  
360 REM  
370 FOR L=1 TO P  
380 PRINT AT 10,14: L; " "  
390  
400 PRINT AT 17,14: "PHASE1. SMU  
410  
420 IF INKEY$="" THEN GOTO 355
```

```
350 LET A$=INKEY$  
370 IF CODE A$=29 OR CODE A$=30  
380 THEN GOTO 400  
390 GOSUB 2000  
400 GOTO 355  
410 PRINT AT 17,30: "X"  
420 FOR I=1 TO 30  
430 NEXT I  
440 NEXT I  
450 PRINT AT 18,23: "KARBS?"  
460 IF INKEY$="" THEN GOTO 415  
470 LET B$=INKEY$  
480 IF CODE B$=29 OR CODE B$=30  
490 THEN GOTO 460  
500 GOSUB 2000  
510 GOTO 415  
520 PRINT AT 18,30: B$; AT 17,30:  
530  
540 FOR F=1 TO 50  
550 NEXT F  
560 IF R(1,2)>R(1,1) THEN LET I  
570 =1  
580 IF R(1,2)=R(1,1) THEN LET I  
590 =2  
600 IF R(1,2)<R(1,1) THEN LET I  
610 =3  
620 FOR J=1 TO 2  
630 LET R(3,J)=R(3,J)+R(1,J)*M  
640 I+3*(J-2):VAL B$:VAL A$)  
650 NEXT J  
660 GOSUB 2100  
670 GOSUB 2200  
680 REM  
690 REM  
700 PRINT AT 17,14: "PHASE2. " AT
```

```
18,14: "CONSOMMATION XENON"  
710 FOR J=1 TO 2  
720 LET X=R(1,J)  
730 LET Y=R(3,J)  
740 LET R(1,J)=X*(Y)=X)+Y*(Y(X  
750 LET R(2,J)=R(2,J)+(X-Y)*(Y  
760  
770 LET R(3,J)=(Y-X)*(Y)=X)  
780 NEXT J  
790 GOSUB 2200  
800 GOSUB 2100  
810 FOR J=1 TO 2  
820 IF R(1,J)<1 THEN GOTO 970  
830 NEXT J  
840 REM  
850 REM  
860 FOR J=1 TO 2  
870 IF J=1 THEN PRINT AT 17,14:  
880 "PHASE3. SMURFS."  
890 IF J=2 THEN PRINT AT 17,14:  
900 "PHASE3. KARBS."  
910 PRINT AT 18,14: "NBRE NAISSA  
920 NCES?"  
930 INPUT Q  
940 IF Q=0<R(1,J) AND 40+Q<R(3  
950 J) THEN GOTO 780  
960 GOSUB 2000  
970 GOTO 740  
980 LET N=R(1,J)+Q  
990 LET X=R(3,J)-40+Q  
1000 LET U=4*(J-2)  
1010 PRINT AT 12,20+U; Z$; AT 12,2  
1020 U=J  
1030 PRINT AT 14,20+U; Z$; AT 14,2  
1040 U=X
```

```
930 PRINT AT 19,14: "VALIDEZ (U)"  
940 AT 20,14: "OU ANNULEZ (A)?"  
950 INPUT US  
960 IF US<>"U" AND US<>"A" THEN  
970 GOTO 940  
980 IF US="U" THEN GOTO 910  
990 PRINT AT 12,20+U; Z$; AT 12,2  
1000 R(1,J)  
1010 PRINT AT 14,20+U; Z$; AT 14,2  
1020 U=R(3,J)  
1030 PRINT AT 19,14: "  
1040 AT 20,14: "  
1050 GOTO 740  
1060 LET R(1,J)=N  
1070 LET R(3,J)=X  
1080 GOSUB 2100  
1090 NEXT J  
1100 REM FIN  
1110 GOSUB 2100  
1120 FOR I=1 TO 120  
1130 PRINT AT 17,14: "  
1140  
1150 NEXT I  
1160 GOTO 220  
1170 FOR F=1 TO 40  
1180 PRINT AT 21,14: "MAUVAISE DO  
1190 NNEE"  
1200 PRINT AT 21,14: "  
1210  
1220 NEXT F  
1230 RETURN  
1240 REM  
1250 FOR F=1 TO 5  
1260 PRINT AT 16,F,14: "  
1270  
1280 NEXT F  
1290 RETURN  
1300 REM  
1310 FOR F=1 TO 3  
1320 PRINT AT 11,F,20; Z$; AT 11,F  
1330 R(F,1)  
1340 PRINT AT 11,F,20; Z$; AT 11,F  
1350 R(F,2)  
1360 NEXT F  
1370 FOR F=1 TO 100  
1380 NEXT F  
1390 RETURN
```

IDEES

Vous êtes à court d'idées pour vos jeux? Ne vous inquiétez plus! Voici de quoi vous inspirer pour vos futurs scénarios...

Laurent BRUERE

Chaque scénario est construit aléatoirement entre un certain nombre d'ingrédients (moyen de déplacement, de défense, lieu...). Chacun de ces modèles porte un numéro négatif. Si vous voulez récupérer un thème déjà vu, donnez le numéro de celui-ci. Le niveau de complexité (de 1 à 4) permet d'avoir un scénario plus ou moins étoffé.

Enfin, si vous désirez voir plusieurs scénarios, tapez + à la fin de l'affichage d'un scénario.



```
2 POKE 53280,2:POKE53281,2:PRINT "J";CHR$(8);CHR$(14)  
3 BM=5  
4 DIM B$(20),M$(20),O$(20),D$(20),E$(20),A$(20)  
5 PRINT "SI VOUS VOLEZ RETROUVER UN SCENARIO TAPÉZ S  
6 ON NUMERO SINON RETURN  
7 INPUT "ALORS : "H  
8 IF H=0 THEN H=INT(1-RND(TI)/100)  
9 REM *** MOYENS DE DESTRUCTION ***  
10 BM=7  
11 B$(0)="TIRER SUR LES 1"  
12 B$(1)="ECRASER LES 1 SUR LES MURS"  
13 B$(2)="DETRUIRE LES 1 AVEC UNE ARME FRAGILE"  
14 B$(3)="TUER LES 1 AVEC 3 COUPS DE FOURCHETTE"  
15 B$(4)="SAUTER PAR DESSUS LES 1"  
16 B$(5)="ATTIRER LES 1 DANS LES TROUS QUE VOUS CREUSEZ"  
17 B$(6)="LANCER DE LA DYNAMITE SUR LES 1"  
18 REM *** MOYENS DE LOCOMOTION ***  
19 LM=5  
20 L$(0)="EN SOUCOUPE"  
21 L$(1)="EN VELO"  
22 L$(2)="EN TANK"  
23 L$(3)="A PIED"  
24 L$(4)="EN JEEP"  
25 REM ***** BUT *****  
26 M$(0)="CHERCHER SOUS LES CADAVRES LA CLE POUR DELIVRE  
27 R LA PRINCESSE SMOULG"  
28 MM=7  
29 M$(1)="RESTER EN VIE UN CERTAIN TEMPS"  
30 M$(2)="PROTEGER L'HYPER KOPXL DES 1 ET DES 1"  
31 M$(3)="DETRUIRE TOUS LES 1"  
32 M$(4)="PROTEGER VOTRE AMI TROP TEMERAIRE"  
33 M$(5)="STOPPER LA MACHINE INFERNALE"  
34 M$(6)="ATTRAPER LE PLUS POSSIBLE DE PXL"  
35 REM ***** DIVERS ENNUIS *****  
36 EM=10  
37 E$(0)="A ECHAPPER A L'INVINCIBLE 1"  
38 E$(1)="UN RALENTISSEMENT BREF"  
39 E$(2)="UN RALENTISSEMENT JUSQU'ACTION1 EFFECTUEE"  
40 E$(3)="PANNE DE MOYEN DE LOCOMOTION JUSQU'ACTION2 EF  
41 FECTUEE"  
42 E$(4)="ARRIVEE DE SUPER 1"  
43 E$(5)="UN 1 SURPRISE"  
44 E$(6)="AIMANT AVEC ATTRACTION TERRIBLE"  
45 E$(7)="CHANGEMENT BRUSQUE DE DIRECTION DES 1"  
46 E$(8)="PANNE POUR REPARER: PARCOURIR 10 GLOGLI SANS TUER"  
47 E$(9)="A EFFECTUER L'ACTION1 POUR REPARER VOTRE ARME"  
48 REM ***** ACTION *****
```

```
510 AM=3  
520 A$(0)="SE RENDRE CHEZ SOI POUR REPARER"  
530 A$(1)="SE REPOSER 7 BONLS SANS TIRER NI BOUGER"  
540 A$(2)="DETRUIRE N ENNEMIS"  
550 REM ***** OBSTACLE/ENNEMIS *****  
560 OM=16  
570 O$(0)="ASPIRATEURS"  
580 O$(1)="MORCEAUX DE POXK RADIOACTIFS"  
590 O$(2)="SOUCOUFES VOLANTES"  
600 O$(3)="GORILLES"  
610 O$(4)="HELICOPTERES"  
620 O$(5)="SAUCISSES"  
630 O$(6)="CANNIBALES"  
640 O$(7)="MISSILES A TETE CHERCHEUSE"  
650 O$(8)="KAMIKAZES"  
660 O$(9)="SERPENTS"  
670 O$(10)="DRAGONS BOULIMIQUES"  
680 O$(11)="PLANTES OMNIVORES"  
690 O$(12)="BOUTEILLES DE NITRO-GLYCERINE"  
700 O$(13)="TUEURS A GAGE"  
710 O$(14)="KANGOUROUS"  
720 O$(15)="DINDONS"  
730 REM ***** DECOR *****  
740 DM=14  
750 D$(0)="DANS LA JUNGLE"  
760 D$(1)="DANS UN PETIT LABYRINTHE"  
770 D$(2)="DANS UNE STATION BALNEAIRE"  
780 D$(3)="SUR LA ROUTE"  
790 D$(4)="A LA MONTAGNE"  
800 D$(5)="DANS UNE CENTRALE NUCLEAIRE"  
810 D$(6)="DANS UN MANOIR HANTE"  
820 D$(7)="DANS UNE MINE DESAFECTEE"  
830 D$(8)="SOUS TERRE"  
840 D$(9)="DANS UNE PETITE VILLE"  
850 D$(10)="SUR UN CHANTIER"  
860 D$(11)="DANS UN PORT"  
870 D$(12)="DANS LES EGOUTS"  
880 D$(13)="DANS UN ENTREPOIT DE DYNAMITE"  
890 REM >>>> DEBUT <<<<  
900 PRINT "J";A$(RND(H))  
910 FOR A=0 TO 5  
920 E$(A)=A*7 D$(A)=A*7 O$(A)=INT(RND(1)*OM)  
930 NEXT  
940 INPUT "COMPLEXITE : "C  
950 IF C<1 OR C>4 THEN 1010  
960 GOSUB 5200:GOSUB 5500  
970 FOR A=0 TO C
```

```
1027 GOSUB 5400  
1028 NEXT A  
1030 FOR A=1 TO C  
1040 GOSUB 5000:GOSUB 5100  
1050 IF E$(A)=E$(A-1)OR D$(A)=D$(A-1)THEN 1040  
1060 FOR Z=1 TO 99  
1070 IF MID$(M$(B),Z,1)="" THEN M$(B)=MID$(M$(B),1,Z-1)+O$(O(RND(1)*C))+MID$(M$(B),  
1,Z+1,40)  
1080 IF MID$(B$(D(A)),Z,1)="" THEN 1100  
1090 B$(D(A))=MID$(B$(D(A)),1,Z-1)+O$(O(RND(1)*S))+MID$(B$(D(A)),Z+1,40)  
1100 IF MID$(E$(E(A)),Z,1)="" THEN 1120  
1110 E$(E(A))=MID$(E$(E(A)),1,Z-1)+O$(O(RND(1)*S))+MID$(E$(E(A)),Z+1,40)  
1120 NEXT Z  
1130 NEXT A  
2000 REM *** AFFICHAGE ***  
2005 PRINT "J SCENARIO N° : "H; " COMPLEXITE : "C:PRINT:PRINT  
2010 PRINT "LE BUT DU JEU SERA DE : "M$(B)  
2015 PRINT:PRINT "CELA CE PASSERA : "D$(D)  
2020 PRINT:PRINT  
2025 PRINT "VOUS VOUS DEPLACEREZ : "L$(RND(1)*LM):PRINT:PRINT  
2030 GET A$ IF A$<>CHR$(13) THEN 2030  
2035 FOR A=1 TO C  
2040 PRINT "VOUS POURREZ : "B$(D(A))  
2045 PRINT  
2050 PRINT "MOIS IL Y AURA PARFOIS : "E$(E(A))  
2055 PRINT  
2065 GET A$ IF A$<>CHR$(13) THEN 2065  
2070 NEXT A  
2080 A=RND(1)*AM  
2100 PRINT "ACTION1 : "A$(A)  
2110 B=INT(RND(1)*BM):IF INT(A)=B THEN 2110  
2120 PRINT "ACTION2 : "A$(B)  
2200 GET A$ IF A$<>CHR$(13) THEN 2200  
2210 H=0  
2220 GOTO 5  
5000 REM ENNUIS *****  
5010 E$(A)=INT(RND(1)*EM):RETURN  
5100 REM MOYEN DESTRUCTION *****  
5110 D$(A)=INT(RND(1)*DM):RETURN  
5200 REM BUT *****  
5210 B=INT(RND(1)*BM):RETURN  
5300 REM ACTION *****  
5310 A=INT(RND(1)*AM):RETURN  
5400 REM OBSTACLE/ENNEMIS *****  
5410 O$(A)=INT(RND(1)*OM):RETURN  
5500 REM DECOR *****  
5510 D=INT(RND(1)*DM):RETURN
```



CARACTAIDE



APPLE

CARACTAIDE permet de remplacer les caractères ordinaires par des caractères, des symboles, des dessins qui peuvent être mélangés avec des graphiques Haute-Résolution. La création des caractères se fait très aisément grâce à un éditeur. Parmi les avantages de ce programme, il faut souligner la facilité de manipulation des signes créés grâce à la commande "&", s'utilisant de la même façon que la commande "PRINT". Il est ainsi possible d'animer sans difficulté un ou plusieurs symboles.

Airy ANDRE

Mode d'emploi:

Pour utiliser CARACTAIDE dans un programme BASIC, il suffit d'inclure au début du programme:
10 PRINT CHR\$(4)"BRUN PR,AS 9000":REM chargement du générateur
20 PRINT CHR\$(4)"BLOAD xxxx,AS 9100":REM xxxx= set de caractères

Ensuite, pour afficher les caractères créés, il suffit de faire:
30 PRINT "ABCD":VAL("12"):REM écrit 'ABCD12' sur la page TEXT
40 HGR

50 &"ABCD":VAL("12"):REM écrit 'ABCD12' sur la page TEXT et HGR

Pour les personnes possédant un APPLE II+ sans minuscules, celles-ci sont néanmoins disponibles grâce à la commande 'ctrlA' ou 'CHR\$(1)'.
60 &"ABCDabcdABCD":REM écrit 'ABCDabcdABCD' sur la page TEXT HGR et

60 &"ABCD"CHR\$(1)"ABCD"CHR\$(1)"ABCD":REM écrit la même chose.

Pour utiliser CARACTAIDE en assembleur, il suffit d'utiliser \$ 9030 comme adresse de la routine d'affichage.
Exemple:LDA \$ C1
JSR \$ 9030

Ce programme affichera la lettre 'A' à l'écran.
Création de caractères:

Pour créer des caractères ou des motifs quelconques, il suffit d'utiliser le programme CREER. Si vous voulez modifier un set de caractères déjà existant, il faudra le charger en utilisant l'option 'L'(OAD). Vous pourrez ainsi vous servir de tous les sets DOS TOOLKIT ou de même format. Après avoir tapé 'C'(REATION), vous pourrez redéfinir un des 96 symboles modifiables. Vous pouvez choisir le caractère à modifier, soit en le tapant ('C'aractère), soit en donnant son code ASCII ('N'uméro). Si vous ne possédez pas les minuscules sur votre clavier, vous pourrez les obtenir en appuyant simultanément sur la touche CTRL.

Exemple:Pour redéfinir la lettre 'f', taper:

'C'(réation)
'C'(aractère)
'f'si vous possédez un APPLE IIe ou
'CTRL-F' si vous possédez un APPLE II+

Pour dessiner votre caractère, vous disposez de 7 commandes:

'A' curseur vers le haut.
'Z' curseur vers le bas.
'←' curseur à gauche.
'→' curseur à droite.
'X' laisse une trace sous le curseur.
'espace' efface la case sous le curseur.
'esc' enregistre le nouveau caractère.
La matrice de création à une dimension de 7 x 8.
Vous pouvez remarquer que le curseur peut sortir du cadre d'une case vers la gauche. Si vous laissez une trace à cet endroit, toute la

rangée sera décalée d'un demi point vers la droite; ceci peut être très pratique pour dessiner de belles diagonales.

Après avoir tapé 'esc', votre nouveau caractère est affiché. Pour voir l'ensemble du set, il faut utiliser l'option 'V'(OIR). Celui-ci peut-être enregistré sur une disquette en tapant 'S'(AUVER).

ANIMATION:

En combinant plusieurs caractères, vous pouvez créer des motifs plus importants (voitures, fusées...).

Par exemple, en redéfinissant les lettres a,b,c et d pour former une fusée:

10 HTAB 18:VTAB 12:&"abcd".

Cette ligne dessinera une fusée au milieu de l'écran HGR.

10 HGR

20 FOR T= 1 TO 35

30 &"abcd"

40 FOR I= 1 TO 100:NEXT I

50 NEXT T

Si vous voulez une meilleure animation, il faudra dessiner les positions intermédiaires: "abcd" sera la fusée et "efgh" sera le même dessin, légèrement décalé vers la droite. Ainsi, vous pourrez dessiner votre fusée n'importe où sur l'écran, alors qu'un caractère doit prendre une position bien précise.

Remarques sur les listings:

La saisie du programme 1 est indispensable si vous ne possédez pas l'assembleur LISA, auquel cas, vous ne rentrez que le listing 1bis. Sinon, procédez comme suit:

* 9000:A9 FE 85 73 A9 8F 74< RETURN >

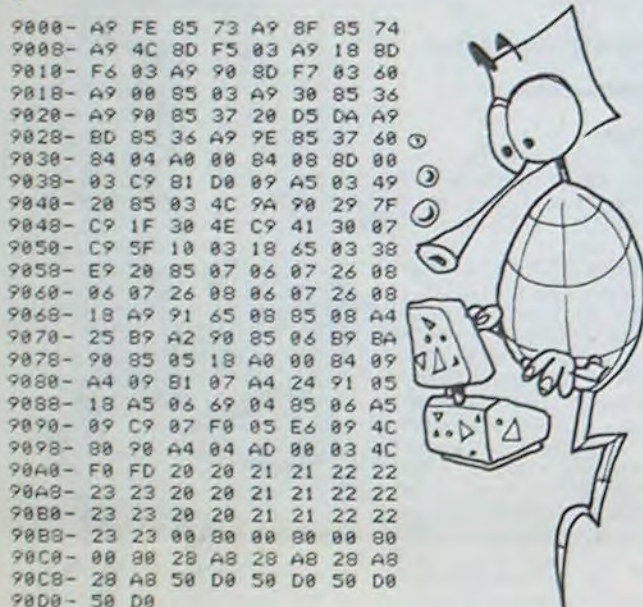
* 9008:A9 4C...

* 90D0:50 D0< RETURN > * < Ctrl >< RETURN >

BSAVE PR,AS 9000,LS D2< RETURN >

Programme 2: Le programme 2 permet de redessiner les caractères. Etant écrit en BASIC, sa saisie ne soulève aucune difficulté. Son emploi a déjà été commenté.

1



1bis

```
8000 2 DCM "WRITEPR1"
8001 3 ; GENERATEUR DE CARACTERES
8002 4 ;
8003 5 ; HAUTE-RESOLUTION
8004 6 ; COULEUR
8005 7 ;
8006 8 ; A. ANDRE / JANVIER 1984
8007 9 ; APPLE II+ 48K (OU //E)
8008 10 ;
8009 11 ;
8010 12 ;
8011 13 PRINT EQU $DA05
8012 14 AMPER EQU $3F5
8013 15 ;
8014 16 ;
8015 17 ; INITIALISATION DE HIMEM ET &
8016 18 INIT:
8017 19 LDA #INIT-2
8018 20 STA $73
8019 21 LDA #INIT-2
8020 22 STA $74
8021 23 LDA #54C
8022 24 STA AMPER
8023 25 LDA #DEBUT
8024 26 STA AMPER+1
8025 27 LDA #DEBUT
8026 28 STA AMPER+2
8027 29 RTS
8028 30 ;
8029 31 ; INITIALISATION DE L'ADRESSE
8030 32 ; DE LA ROUTINE D'AFFICHAGE
8031 33 ; PUIS AFFICHAGE DE LA CHAÎNE
8032 34 ; (PRINT), PUIS REMISE A
8033 35 ; L'ADRESSE NORMALE ($9EBD).
8034 36 DEBUT:
8035 37 LDA #0
8036 38 STA $3
8037 39 LDA #DEBUT2
8038 40 STA $36
8039 41 LDA #DEBUT2
8040 42 STA $37
8041 43 JSR PRINT
8042 44 LDA #5BD
8043 45 STA $36
8044 46 LDA #59E
8045 47 STA $37
8046 48 RTS
8047 49 ; CALCUL DE L'ADRESSE DU CARACTE
8048 50 ;
8049 51 DEBUT2:
8050 52 STY $4
8051 53 LDY #500
8052 54 STY $8
8053 55 STA $300
8054 56 CMP #001
8055 57 BNE >1
8056 58 LDA $3
8057 59 EOR #528
8058 60 STA $3
8059 61 JMP FIN
8060 62 *1 AND #01111111
8061 63 CMP #131
8062 64 BNE FIN
8063 65 CMP #A'
8064 66 BNE >2
8065 67 CMP #'+'*01
8066 68 BPL >2
8067 69 CLC
8068 70 ADC #03
8069 71 *2:
8070 72 SEC
8071 73 SBC #132
8072 74 STA $7
```

2

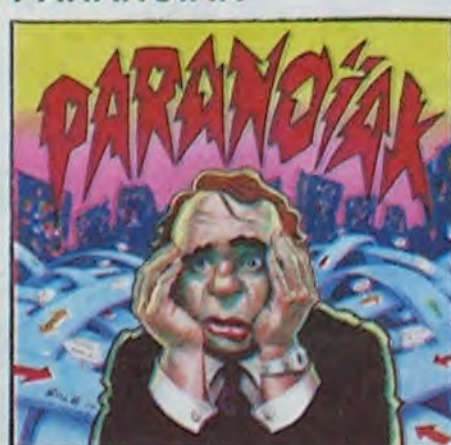
```
100 REM CARACTAIDE-CREATION
110 REM *****
120 REM AIRY A N D R E
130 REM POUR APPLE II+/IIe
145 REM *****
150 PRINT CHR$(4)"BRUN PR,AS90
160 TEXT
170 HOME : INVERSE
180 PRINT " S)AVE C)REER
190 L)OAD V)OIR "
190 NORMAL : PRINT "HAUT=A, BAS=
200 Z, GAUCHE=<-, DROITE=>": PRINT
210 "E)FFACE=espace, MARQUE=X, F
220 IN=esc"
230 VTAB 21: FOR T = 32 TO 127: PRINT
240 CHR$(T): NEXT T: PRINT
250 NORMAL : POKE 34,5: POKE 35,
260 19
270 HOME
280 PRINT : PRINT "TAPEZ VOTRE C
290 HOIX..."
300 POKE - 16368,0: WAIT - 163
310 84,128: GET A$
320 REM *****
330 REM SALVEGARDE D'UN SET
340 REM *****
350 IF A$ = "S" THEN HOME : INPUT
360 "NOM DU SET DE CARACTERES: "
370 A$: PRINT : PRINT CHR$(4)
380 "BSAVE"A$,A$9100,L$300": RUN
390 160
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 IF A$ = "L" THEN HOME : INPUT
450 "NOM DU SET DE CARACTERES: "
460 A$: PRINT : PRINT CHR$(4)
470 "BLOAD "A$",A$9100": RUN 160
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****
1000 REM *****
```

```
330 PRINT "NUMERO DU CARACTERE
OU C)ARACTERE? ":
340 GET A$: IF A$ < ">" AND A
$ < ">" THEN 340
350 IF A$ = "N" THEN PRINT : INPUT
"NUMERO DU CARACTERE: ":N: IF
N < 32 OR N > 127 THEN 350
360 IF A$ = "C" THEN PRINT : PRINT
"CARACTERE: ":C: GET N$: PRINT
N$:N = ASC (N$): IF N > 127
THEN 360
370 REM *****
380 REM *****
390 REM *****
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 REM *****
450 REM *****
460 REM *****
470 REM *****
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****
1000 REM *****
```

PARLEZ-MOI FRANÇAIS!

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



PARANOIAK:

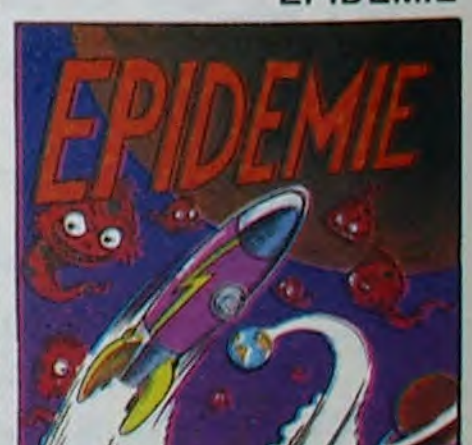
Comment ne pas friser la folie galopante quand les problèmes les plus noirs vous submergent comme une tonne d'ordures? Jugez plutôt de ce qu'on vous a collé sur les épaules: complexe d'infériorité, complexe d'Oedipe, persécution, superstition, timidité, etc... Pour vous débarrasser de ce tonneau de problèmes, vous devrez errer dans la ville et rencontrer ceux qui sont susceptibles de vous tirer de ce bourbier. 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. 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:

Ca vous gratouille ou ça vous chatouille?...Difficile à dire! Mais c'est vous qui êtes chargé de trouver le remède à ce virus qui s'est abattu sur la terre. Sautez 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 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 Goy, 75008 PARIS, en joignant un chèque de 350 francs, par disquette.

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 !

ROBOTRON

Plus on avance dans les tableaux du jeu et plus il y a de monde pour vous attaquer, 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 atteindre 25.000 points qui vous droit à une victoire.

DEFENDER

Difficile de prouver que c'est un coup, du coup, du coup, de la droite, du coup, lequel des trois présents va attaquer ? Dois-je aller en arrière, ad- vancer, voler en zigzaguer ? Les lasers ou une smart bombe pour gagner que le même avec

DONKEY KONG

Mario, le petit ventier, essaie d'arracher la princesse 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 !

POLE POSITION

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

JOUST

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

PAC-MAN

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

TABLEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTPEDE	JUNGLE HUNT	POLE POSITION	GALAXIAN	MS. PAC-MAN	MOON PATROL	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	405	405

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

Nom/Prénom		Code postal		
Adresse				
Ville				
LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
TOTAL				
REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE				
N° ABONNE (obligatoire)				
MONTANT à payer				
date de la commande :				
Prix valable pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. En cas de rupture de stock, chèque renvoyé sous huitaine				

CARACTERES HECTOR HR

Ce programme permet de gérer une table de caractères d'une taille de 40 x 40 points maximum (entre 15 à 20 caractères suivant la configuration). Il utilise la particularité du Basic III qui permet de créer des caractères sans limite de taille à partir de CHR\$(192). La table ainsi créée et stockée sur cassette, peut être rappelée par programme pour faire des animations graphiques ou des jeux.

Pascal FALLOT

Le matériel utilisé est le VICTOR LAMBDA ou HECTOR modèle 2HR ou HRX. Le programme est écrit en Basic 3. Il convient de charger ce langage dans la machine, avant de charger le programme par LOAD "GENERAT", puis le lancer par RUN. Utilisation du programme: A partir du lancement, il ne sera plus nécessaire de valider les informations entrées. Il suffira de taper ces informations sur le clavier

```
10 * *****
20 * CREATION DE
30 *
40 * CARACTERES
50 *
60 * COPYRIGHT P. FALLOT
70 *
80 * *****
90 *
100 PRINTCHR$(16)
110 * DRAPEAU MAJ/min
120 CLEAR 100,0,BFFF
130 CK=2
140 CHO=0
150 GOSUB1940
160 * >>>> C R E A T I O N <<<<<
161 WIPE
162 OUTPUT "UTILISATION DU CLAVIER",30,180,3
165 OUTPUT "VERS BAS: >M ",12,160,1:OUTPUT "VERS
HAUT: >I ",12,140,1:OUTPUT "A DROITE: >K",130,160
,1:OUTPUT "A GAUCHE: >J",130,140,1:OUTPUT "VALIDATION
: >A",12,120,2:OUTPUT "FIN CARAC: >F",130,120,2
167 OUTPUT "UTILISATION DU CONTRÔLEUR",30,100,3
168 OUTPUT "POUR VALIDER > FIRE",12,80,1:OUTPUT "POUR
TERMINER DIRIGEZ VOUS",12,60,2:OUTPUT "EN HAUT A GAU
CHE",12,40,2
169 OUTPUT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER",20,20,3
:AS=INSTR$(1)
170 CLS:COLOR 0,4,7,1
180 L3=45:L4=140:L4$="Nombre de dessins: ..":GOSUB
2220
190 N=VAL(AS)
200 IF N=0 THEN GOTO760
210 IF N<20 THEN GOTO280
220 PLOT 40,100,160,60,1
230 OUTPUT "A T T E N T I O N",70,95,2
240 OUTPUT "la hauteur de vos dessins",45,80,2
250 OUTPUT "ne doit pas dépasser ",55,70,2:OUTPUT I
NT(400/VAL(AS)),70,60,2:OUTPUT "lignes.",100,60,2
260 GOSUB2320
270 IF X$="N" THEN GOTO170
280 SCREEN 8,120,230,120
290 L3=45:L4=120:L4$="Hauteur du dessin: ..":GOSUB2
2220
300 X=VAL(AS)
310 IF X<INT(400/N) AND X<41 THEN GOTO330
320 L2=60:L2$="DESSIN TROP GRAND":GOSUB2140:GOTO28
0
330 SCREEN 8,100,230,100:CLS
340 L3=45:L4=100:L4$="Largeur du dessin: ..":GOSUB
2220
350 Y=VAL(AS)
360 IF Y/8=INT(Y/8) THEN GOTO380
370 L2=50:L2$="MULTIPLE DE 8 S.V.P.":GOSUB2140:GOTO
340
380 IF Y<41 THEN GOTO400
390 L2=60:L2$="DESSIN TROP LARGE":GOSUB2140:GOTO33
0
400 GOSUB2320
410 IF X$="N" THEN SCREEN 8,140,230,140:CLS:GOTO17
0
420 D1=Y/8
430 DIM TA(X,Y),DES(X*N,D1)
440 X1=5:Y1=5
450 FOR N1=1 TO N
460 WIPE
470 PLOT 10,230,230,11,2
480 OUTPUT "CREATION DE DESSIN No ",30,228,1
490 OUTPUTN1,180,228,1
500 SCREEN 8,215,230,215
510 GOSUB2420 * --> GRILLE
520 IF CHO=2 THEN GOSUB2900:GOTO540
530 GOSUB2520 * --> test clavier
540 *
550 GOSUB3120 * --> Codification
560 AK=24547:KA=191+N1
570 ADR=$B000:GOSUB3270
580 * dessin caractere
590 WIPE
600 OUTPUT CHR$(KA),100,160,3
610 OUTPUT "Vous pouvez :",30,100,2
620 OUTPUT "Conserver votre dessin...: 1",30,80,2
630 OUTPUT "Modifier votre dessin...: 2",30,65,2
640 OUTPUT "votre choix...: ",30,45,2
650 AS=INSTR$(1):A=VAL(AS)
660 IF A<1 OR A>2 THEN L2=60:L2$="1 ou 2 uniquemen
t":GOSUB2140:GOTO560
670 IF A=1 THEN GOTO740
680 PLOT 10,230,230,11,2
690 OUTPUT "CREATION DE DESSIN No ",30,228,1
700 OUTPUTN1,180,228,1
710 SCREEN 8,215,230,215
720 CLS:GOSUB3390 * --> redessin
730 GOTO520
740 NEXT N1
750 CK=0
760 GOTO1940
770 * >>> M O D I F I C A T . <<<
780 CLS:COLOR 0,2,4,5
790 IF CK=1 THEN OUTPUT "ATTENTION LE CHARGEMENT EST
MAUVAIS",10,140,3:OUTPUT "R E C O M M E N C E Z ! !
",40,110,3:PAUSE 3:GOTO1940
800 IF CK=2 THEN OUTPUT "IL FAUT D'ABORD CHARGER UNE
TABLE",20,120,3:PAUSE 3:GOTO1940
810 OUTPUT "VOULEZ-VOUS MODIFIER:",40,140,1
820 OUTPUT "Toute la table...: 1",50,110,1
830 OUTPUT "Un seul dessin...: 2",50,95,1
840 OUTPUT "votre choix...: ",50,70,1
850 FOR N1=1 TO N
860 AK=24547:KA=191+N1:ADR=$B000
870 GOSUB3270
880 NEXT
890 AS=INSTR$(1):A=VAL(AS)
900 IF A<1 OR A>2 THEN L2=60:L2$="1 ou 2 uniquemen
t":GOSUB2140:GOTO890
910 IF A=1 THEN GOTO1020
920 CLS:L3=45:L4=120:L4$="Numero du dessin: ..":G0
SUB2220
930 N1=VAL(AS)
940 IF N1=0 THEN GOTO1060
950 IF N1>N THEN L2=40:L2$="IL N'Y A QUE"+STR$(N)+
" DESSIN(S)":GOSUB2140:GOTO920
960 CLS:OUTPUT "VOICI LE DESSIN No"+STR$(N1),65,50,
2
```

(ex: Nombre de dessins, il faudra taper 02 si l'on veut 2 dessins, la validation sera automatique). Présenté sous forme de "MENU", il suffira de choisir le numéro correspondant à l'option désirée. Options particulières: Si l'on possède les contrôleurs à mains, il est préférable de les utiliser pour créer ses dessins. Si non, prendre l'option clavier. Avec le contrôleur, le bouton sert à tracer les dessins. Pour effacer, repasser sur le point sans appuyer. Pour arrêter, il faut placer le curseur dans la case (1,1) c'est à dire en haut à gauche (ATTENTION: Ne pas passer par cette case, si le dessin n'est pas terminé). On se déplace avec les lettres I,K,L,M. la touche A sert à tracer et la touche F à arrêter le dessin. En cas d'erreur, dans le choix de l'option, il suffit de répondre 00 à la première question pour retourner au menu général. Pour pouvoir réutiliser ces tables sur cassette, il convient de noter les caractéristiques (nombre, hauteur et largeur des dessins) afin de dimensionner le tableau DES. Le mieux à faire est d'étudier en détail le listing de la partie "Modification".

```
970 OUTPUTCHR$(191+N1),110,100,1
980 GOSUB2320
990 IF X$="N" THEN GOTO920
1000 GOSUB1080
1010 GOTO1940
1020 * TABLE COMPLETE
1030 FOR N1=1 TO N
1040 GOSUB1080
1050 NEXT N1
1060 GOTO1940
1070 * <<< S/PRG MODIFICATION >>>
1080 WIPE:PLOT 10,230,230,11,2
1090 OUTPUT "MODIFICATION DESSIN No ",30,228,1
1100 OUTPUTN1,180,228,1
1110 SCREEN 8,215,230,215
1120 FOR I=1 TO X
1130 FOR J=1 TO D1
1140 CO=DES((N1-1)*X+J,I):CI=CO
1150 FOR K=1 TO 8
1160 TA(I,8*(J-1)+9-K)=CI-INT(CI/2)*2
1170 CI=INT(CI/2)
1180 NEXT K,J,I
1190 FOR I=1 TO X:FOR J=1 TO Y:PRINTTA(I,J):NEXT:
PRINT:NEXT
1200 X1=5:Y1=5
1210 CLS:GOSUB3390
1220 IF CHO=2 THEN GOSUB2900:GOTO1240
1230 GOSUB2520
1240 GOSUB3120
1250 RETURN
1260 * >>> S A U V E G A R D E <<<
1270 CLS:COLOR 0,6,4,1
1280 OUTPUT "Nombre de dessins: ",55,140,1
1290 OUTPUT N,178-LEN(STR$(N))*6,140,2
1300 OUTPUT "Hauteur du dessin: ",55,120,1
1310 OUTPUT X,178-LEN(STR$(X))*6,120,2
1320 OUTPUT "Largeur du dessin: ",55,100,1
1330 OUTPUT Y,178-LEN(STR$(Y))*6,100,2
1340 GOSUB2320
1350 IF X$="N" THEN GOTO1940
1360 WIPE
1370 PLOT 10,230,230,11,2
1380 OUTPUT "SAUVEGARDE DE LA TABLE",50,228,1
1390 SCREEN 8,215,230,215
1400 OUTPUT "*** PREPARATION DE LA CASSETTE ***",15
,180,3
1410 OUTPUT "ENFONCER LA TOUCHE <REWIND> POUR",20,1
50,1
1420 OUTPUT "REMBOBINER LA CASSETTE",40,130,1
1430 OUTPUT "TAPER <RETURN> QUAND C'EST PRET",20,10
0,1
1440 REWIND
1450 CLS
1460 OUTPUT "*** S A U V E G A R D E ***",35,180,3
1470 OUTPUT "ENFONCER LES TOUCHES <WRITE> ET",20,15
0,1
1480 OUTPUT "<READ> POUR SAUVER",40,130,1
1490 OUTPUT "TAPER <RETURN> QUAND C'EST PRET",20,10
0,1
1500 AS=INSTR$(1)
1510 DES(0,0)=N:DES(0,1)=X:DES(1,0)=Y
1520 FOR I=1 TO 2:SAVEDES:NEXT
1530 GOTO1940
1540 * >>> C H A R G E M E N T <<<
1550 WIPE:COLOR 0,4,7,1
1560 PLOT 10,230,230,11,2
1570 OUTPUT "CHARGEMENT DE LA TABLE",50,228,1
1580 SCREEN 8,215,230,215
1590 L3=45:L4=160:L4$="Nombre de dessins: ..":GOSU
B2220
1600 N=VAL(AS)
1610 IF N=0 THEN GOTO1880
1620 SCREEN 8,140,230,140:CLS
1630 L3=45:L4=140:L4$="Hauteur du dessin: ..":GOSUB
2220
1640 X=VAL(AS)
1650 IF X<INT(750/N) AND X<41 THEN GOTO1670
1660 L2=60:L2$="DESSIN TROP GRAND":GOSUB2140:GOTO1
620
1670 SCREEN 8,120,230,120:CLS
1680 L3=45:L4=120:L4$="Largeur du dessin: ..":GOSU
B2220
1690 Y=VAL(AS)
1700 IF Y/8=INT(Y/8) THEN GOTO1720
1710 L2=50:L2$="MULTIPLE DE 8 S.V.P.":GOSUB2140:GOT
D1670
1720 IF Y<41 THEN GOTO1740
1730 L2=60:L2$="DESSIN TROP LARGE":GOSUB2140:GOTO1
670
1740 GOSUB2320
1750 IF X$="N" THEN SCREEN 8,160,230,140:CLS:GOTO1
590
1760 D1=Y/8
1770 DIM TA(X,Y),DES(X*N,D1)
1780 WIPE:PLOT 10,230,230,11,2:OUTPUT "CHARGEMENT DE
LA TABLE",50,228,1
1790 SCREEN 8,215,230,215:OUTPUT "*** PREPARATION D
E LA CASSETTE ***",15,180,3
1800 OUTPUT "ENFONCER LA TOUCHE <REWIND> POUR",20,1
50,1:OUTPUT "REMBOBINER LA CASSETTE",40,130,1
1810 OUTPUT "TAPER <RETURN> QUAND C'EST PRET",20,10
0,1:REWIND:CLS
1820 OUTPUT "*** C H A R G E M E N T ***",35,180,3:
OUTPUT "ENFONCER LA TOUCHE <READ>",40,150,1
1830 OUTPUT "POUR CHARGER",80,130,1
1840 OUTPUT "TAPER <RETURN> QUAND C'EST PRET",20,10
0,1:AS=INSTR$(1)
1850 LOADDES
1860 IF DES(0,0)<>N OR DES(1,0)<>Y OR DES(0,1)<>X
THEN L2=50:L2$="ATTENTION TABLE FAUSSE":GOSUB2140:GO
TO1890
1870 CK=0
1880 GOTO1940
1890 SCREEN 8,215,230,215
1900 CLS:OUTPUT "VOULEZ-VOUS RECOMMENCER",55,140,3
1910 GOSUB2320
1920 IF X$="N" THEN CK=1:GOTO1940
1930 RUN
1940 * >>>> M E N U <<<<<
1950 COLOR 0,1,7,6
1960 WIPE
1970 PLOT 45,230,145,68,2
1980 OUTPUT " G E N E R A T E U R ",50,220,1
1990 OUTPUT " D E ",50,200,1
```

```
2000 OUTPUT " C A R A C T E R E S ",50,180,1
2010 SCREEN 8,140,230,140
2020 IF CHO=0 THEN GOSUB2670
2030 OUTPUT "Creer une table.....: 1",40,130,3
2040 OUTPUT "Modifier une table.....: 2",40,115,3
2050 OUTPUT "Sauver une table.....: 3",40,100,3
2060 OUTPUT "Charger une table.....: 4",40,85,3
2070 OUTPUT "Votre choix",70,50,3
2080 AS=INSTR$(1):A=VAL(AS)
2090 IF A<1 OR A>4 THEN L2=60:L2$="De 1 a 5 S.V.P.
":GOSUB2140:GOTO2080
2100 ON A GOTO160,770,1260,1540
2110 *
2120 * s/prg message d'erreur
2130 *
2140 PLOT L2,22,LEN(L2$)*6+20,12,1
2150 OUTPUTL2$,L2+10,20,2
2160 PAUSE 2
2170 PLOT L2,22,LEN(L2$)*6+20,12,0
2180 RETURN
2190 *
2200 * s/prg tabul questions
2210 *
2220 PLOT L3,L4+2,LEN(L4$)*6+20,12,0
2230 OUTPUTL4$,L3+10,L4,3
2240 CURSOR L3+LEN(L4$)*6-2,L4+1
2250 AS$="":FOR I=1 TO 2:XS=INSTR$(1):PRINT XS:AS=AS
+XS:NEXT
2260 IF A$="00" THEN GOTO2280
2270 IF VAL(AS)=0 THEN L2=60:L2$="Un chiffre S.V.P.
":GOSUB2140:GOTO2220
2280 RETURN
2290 *
2300 * s/prg confirmation
2310 *
2320 PLOT 70,15,110,12,3
2330 OUTPUT "CONFIRMATION O/N",75,13,2:XS=INSTR$(1)
2340 IF XS<>"o" AND XS<>"O" AND XS<>"n" AND XS<>"N"
" THEN GOTO2330
2350 IF XS="o" THEN XS="O"
2360 IF XS="n" THEN XS="N"
2370 PLOT 70,15,110,12,0
2380 RETURN
2390 *
2400 * s/prg dessin grille
2410 *
2420 FOR I=0 TO X
2430 PLOT 20,205-I*X1,Y*X1,1,1
2440 NEXT
2450 FOR J=0 TO Y
2460 PLOT 20+J*Y1,205,1,X*Y1,1
2470 NEXT
2480 RETURN
2490 *
2500 * s/prg remplissage grille
2510 *
2520 X2=INT(X/2):Y2=INT(Y/2)
2530 GOSUB2800:C=2
2540 GOSUB3070
2550 MS=INSTR$(1)
2560 IF MS="a" THEN C=3:GOSUB3070:GOTO2550
2570 IF C<>3 THEN C=0:GOSUB3070
2580 IF MS="m" THEN X2=X2+1:GOTO2530
2590 IF MS="i" THEN X2=X2-1:GOTO2530
2600 IF MS="j" THEN Y2=Y2+1:GOTO2530
2610 IF MS="k" THEN Y2=Y2-1:GOTO2530
2620 IF MS="f" THEN RETURN
2630 GOTO2550
2640 *
2650 * s/prg choix clavier/c.a.m.
2660 *
2670 OUTPUT "Clavier.....: 1",70,120,3
2680 OUTPUT "Contrôleur...: 2",70,105,3
2690 OUTPUT "votre choix: ",70,80,3
2700 AS=INSTR$(1)
2710 IF VAL(AS)<1 OR VAL(AS)>2 THEN L2=60:L2$="1 o
u 2 uniquement":GOSUB2140:GOTO2700
2720 SCREEN 8,140,230,140:CLS
2730 IF VAL(AS)=2 THEN CHO=2:GOTO2750
2740 CHO=1
2750 COLOR 0,4,6,2
2760 RETURN
2770 *
2780 * s/prg verif limites
2790 *
2800 IF X2<1 THEN X2=1
2810 IF X2>X THEN X2=X
2820 IF Y2<1 THEN Y2=1
2830 IF Y2>Y THEN Y2=Y
2840 IF CHO=1 THEN GOTO2860
2850 IF X2=1 AND Y2=1 THEN FIN=1
2860 RETURN
2870 *
2880 * s/prg remplissage c.a.m.
2890 *
2900 X2=INT(X/2):Y2=INT(Y/2)
2910 FIN=0
2920 GOSUB2800:C=2
2930 GOSUB3070
2940 IF FIN=1 THEN RETURN
2950 SOUND 0,60000:PAUSE 1:SOUND 0,4096
2960 IF FIRE(0)=0 THEN C=3:GOSUB3070
2970 IF C<>3 THEN C=0:GOSUB3070
2980 J=JOY(0)
2990 IF J=1 THEN Y2=Y2-1:GOTO2920
3000 IF J=2 THEN Y2=Y2+1:GOTO2920
3010 IF J=4 THEN X2=X2-1:GOTO2920
3020 IF J=8 THEN X2=X2+1:GOTO2920
3030 GOTO2960
3040 *
3050 * s/prg dessin case
3060 *
3070 PLOT 16+Y2*Y1,209-X2*X1,4,4,C
3080 RETURN
3090 *
3100 * s/prg codification
3110 *
3120 PRINTCHR$(7):PLOT 10,230,230,11,2
3130 OUTPUT "Veuillez patienter quelques instants",
10,228,3
3140 FOR I=1 TO X:FOR J=1 TO Y
3150 TA(I,J)=0
3160 IF POINT(19+J*Y1,206-I*X1)=3 THEN TA(I,J)=1
3170 NEXT J,I
3180 FOR I=1 TO X
3190 FOR J=1 TO D1
3200 DES((N1-1)*X+I,J)=0
3210 FOR K=1 TO 8:DES((N1-1)*X+I,J)=DES((N1-1)*X+I
,J)+TA(I,8*(J-1)+9-K)*2^(K-1)
3220 NEXT K,J,I
3230 RETURN
3240 *
3250 * s/prg entree memoire
3260 *
3270 R1=INT(ADR/256):R2=ADR-R1*256
3280 POKE ADR,X:POKE ADR+1,Y
3290 ADR=ADR+2:X=D1*(N1-1)
3300 FOR I=(N1-1)*X+1 TO (N1-1)*X+X:FOR J=1 TO D1
3310 POKE ADR,DES(I,J)
3320 ADR=ADR+1
3330 NEXT J,I
3340 POKE AK+1,R1:POKE AK,R2
3350 RETURN
3360 *
3370 * s/prg modifications
3380 *
3390 GOSUB2420
3400 FOR I=1 TO X:FOR J=1 TO Y
3410 IF TA(I,J)=1 THEN PLOT 16+J*Y1,209-I*X1,4,4,3
3420 NEXT J,I
3430 RETURN
```


DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

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

Règlement :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HEBDGICIEL : 27, rue du Général Foy - 75008 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes utilisez obligatoirement la vitesse de 500 bands, même sur un modèle III. Dans tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bands et non, en particulier, la vitesse de 1500 bands du modèle III.

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 4 Octobre à minuit.

	N° 46	N° 47	N° 48	N° 49
APPLE II	FIGURINES	BLOCKHAUS	STOP BALL	FOURMILIERE
CANON X-07	PRIX DU DANGER	GENERATEUR MUSICAL	FONT \$	PISTE
CASIO FX 702-P	MINI-GOLF	PILOT	ALIENS	LINEARISATION
COMMODORE 64	SONS	PILULE	HELICOPTERE	CHRONOPOLIS
COMMODORE VIC 20	PROTECTEUR	GLOBUL	P'TIT MONSTRE	ENVAHISSEURS
HECTOR HR	GEOGRAPHIE	ALUNISSAGE	SOLITAIRE	PARACHUTISTES
HP 41	FONCTIONS	ASS/LIM	CROSSY	BULLET
MZ	YAMS	YAMS	MUSIC	GLOBULE
ORIC 1	SPIES KILLER	PARADISE	EKIBRI	PORTRAITS ROBOT
PC 1251	FICHER TEL	TRESOR DU LAGON	DEPENSE	RALLYE
PC 1500	UTILFORMES	BUCK ROGERS	BATTLE CARS	D.A.O
SPECTRUM	DEMONIAK	ISOLA	SHARK-MAZE	DEAD ZONE
ZX 81	SPATIO JEEP	SEIGNEUR DES ANNEAUX	BILLES	SOUS-MARIN
TRS 80	GESTION FAMILIALE	MILLES BORNES	MUTANT	OVNIS
TI 99/4 A (basic simple)	DEDALE	FANORAMA	REUSSITE	S.O.S. HELICO
TI 99/A A (basic étendu)	SABRE LASER	PILOTAGE	KONG* BERT	DEFENSIVE
TO 7	SPACE FIGHTER	GOLF	MANIAC	GRAPHIQUES

AUX URNES !

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

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

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

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

- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27 rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 4 octobre à minuit.

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

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 4 octobre minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

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

NOM DU PROGRAMME :

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

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :



REVENDEURS
NOUS POUVONS VOUS
FOURNIR TOUS LES LOGI-
CIELS DE CETTE PAGE A UN
TARIF PREFERENTIEL. N'HE-
SITER PAS A NOUS CONTA-
CTER AU : 16 (1) 294.28.50.

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

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

SOFT-PARADE

HEBDOGICIEL
SOFTWARE

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



ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)
Epuissant ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé : dribbles, esquives, tirs, paniers, les conditions réelles du jeu sont restituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degrés de difficulté.

TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, le plus rapide et le plus riche que le monde ait connu. Pour battre le record, c'est la foule de pièges et le mystère qui explosent !



AXIS ASSASSIN
C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu le plus riche que le monde ait connu. Pour battre le record, c'est la foule de pièges et le mystère qui explosent !

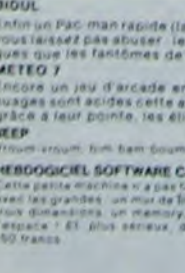
HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
Un basic français avec des instructions rediffusables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec liste de jeux et une carte de référence. Qui dit mieux pour 590 francs ?



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



LODE RUNNER
Ce qui se fait de mieux dans le genre échappatoire-donkey kong - 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de jouer sans perdre rien, un superbe graphique et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !



BIGUL
Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour TO7. Mais ne vous laissez pas abuser : les dévils ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !



HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est la machine à pas de chat de tous les temps, voilà qui est rivaliser avec les grandes : un monde de donkeys, un donkey-king, un labyrinthe en trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un jeu de réflexion. 81 plus beaux, des centaines d'effets, un must pour 150 francs.



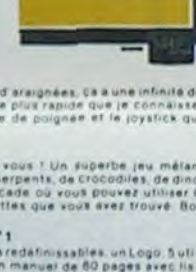
MANOIR DU DR GENIUS
Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tâchez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploite et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues.

TIME ZONE
Le monstre, six disquettes double face, 1000 actions haute résolution, voyage dans l'espace temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Cippière de ma part, nous nous connaissons bien !

MASK OF THE SUN
C'est un jeu d'aventure et partant, graphisme, animation, scénario... Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.

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

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

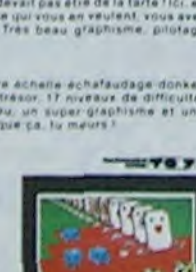


HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous serez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de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

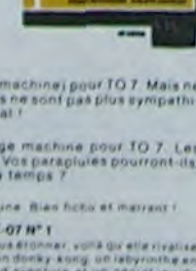
PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'expansion aérienne, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

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

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



HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1
Rapide, couleurs, musique, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! Tâchez pas, bonjour les dégâts !



SIMULATEURS DE VOL A.E. & C°
Qui ne veut être CORAL, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont - en période d'apprentissage - de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour tant, quelques éléments, ce ne sont pas des jeux d'arcade !

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

HUBERT
Bonne version de G.Bert et pas chère du tout.



HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°1
Des jeux de réflexion comme tests, Puzzle ou Solitaire, en passant par les classiques Poker, Othello ou Cache-cache aux jeux d'arcade comme Bomber, Minigolf et Mission impossible. Il vous faudra de longues heures pour essayer ces douze jeux et des semaines pour en venir à bout. Si vous êtes fatigué, défiez-vous avec une partie de Pêche ou avec Achille et sa légende.

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°2
Le plus récent du Texas est sûr, et cela se voit dans les deux programmes de ce logiciel : Matter Frogg, Commando, Bowling et Crocodile. Avant tout rien à enlever aux modules dont ils se inspirent. Histoires d'Arabes vous permettra de monter au fil, de faire des amorces et de lever le champion de tennis que le monde vous envoie. La grande bouffe, Manéche, Mortelle randonnée, Tourné, Supermak et Roméo et Juliette sont des créations originales et nous vous faisons la surprise de leur découverte. Bon, un très joli jeu d'aventure achève le festival !

APPLE
1. LODE RUNNER (IO E) 300.00
2. PARANOIAK (IO E) 300.00
3. CHOPFLIFTER (IO E) 300.00
4. EPIDEMIE (IO E) 300.00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft) 300.00
6. PACMAN (AtariSoft) 300.00
7. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
8. AZTEC (IO E) 300.00
9. AXIS ASSASSIN (AtariSoft) 300.00
10. DROL (AtariSoft) 300.00
11. HARD HAT MACK (AtariSoft) 300.00
12. ONE-ON-ONE (IO E) 300.00
13. A.E. (IO E) 300.00
14. TEMPLE D'APSHAI (Vidéo) 300.00
15. TIME ZONE (IO E) 300.00
16. IPR, SIMULATEUR DE VOL (Vidéo) 300.00
17. FLIGHT SIMULATOR II (IO E) 400.00
18. ZAXXON (IO E) 300.00
19. MASK OF THE SUN (IO E) 300.00
20. CHOC DES MULTINATIONALES (Vidéo) 300.00

EDUCATIFS
LA BELLE AU BOIS DORMANT HANSEL ET GRETEL (Vidéo) 200.00
CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER (AtariSoft) 300.00
2. NECTOMANCER (AtariSoft) 300.00
3. AXIS ASSASSIN (AtariSoft) 300.00
4. BOZO'S NIGHT OUT (AtariSoft) 300.00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft) 300.00
6. CHOPFLIFTER (AtariSoft) 300.00
7. HARD HAT MACK (AtariSoft) 300.00
8. DROL (AtariSoft) 300.00
9. ARCHON (AtariSoft) 300.00
10. PACMAN (AtariSoft) 300.00
11. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
12. ZAXXON (AtariSoft) 300.00
13. HUBERT (AtariSoft) 300.00
14. HUSTLER (AtariSoft) 300.00
15. RADAR RAT RACE (AtariSoft) 300.00
16. BUGABOO (AtariSoft) 300.00
17. JEEP (AtariSoft) 300.00
18. BOUNZY (AtariSoft) 300.00

HERBODIGIEL SOFTWARE COMMODORE N°1 K7 150.00
VIC 20
1. LODE RUNNER (AtariSoft) 300.00
2. CHOPFLIFTER (AtariSoft) 300.00
3. PACMAN (AtariSoft) 300.00
4. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
5. BUGABOO (AtariSoft) 300.00
6. A.E. (AtariSoft) 300.00

ORIC 1/ ATMOS
1. DEFENSE FORCE (K7) 110.00
2. ANGLE D'OR (K7) 150.00
3. HOBBIT (K7) 300.00
4. MISSION DELTA (K7) 85.00
5. GASTRONON (K7) 85.00

HERBODIGIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1 K7 150.00
HERBODIGIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE K7 90.00
HERBODIGIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE K7 90.00

SPECTRUM
1. ANDROIDE (K7) 75.00
2. ZOOM (K7) 70.00
3. ALCHIMIST (K7) 70.00
4. INTERCEPTEUR CORAL (K7) 85.00
5. MANOIR DU GENIUS (K7) 140.00
6. BUGABOO (K7) 85.00
7. MANAGER (K7) 140.00

EDUCATIFS
CROQUIS NOMBRES K7 (Vidéo) 125.00
LA COURSE DU ROBOT K7 (Vidéo) 125.00
COMBIEN FONT ? K7 (Vidéo) 125.00
DES EN CHUTE LIBRE K7 (Vidéo) 125.00

TEXAS TI-99
1. O'BERT (AtariSoft) 420.00
2. MOONSWEEPER (AtariSoft) 300.00
3. MICROBUREAU (AtariSoft) 300.00
4. SUPER DEMON ATTACK (AtariSoft) 300.00
5. DRIVING DEMON (AtariSoft) 300.00
6. AMBULANCE (AtariSoft) 300.00
7. RABBIT RAIL (AtariSoft) 300.00
8. LUNAR LANDER (AtariSoft) 85.00
9. ANT EATER (AtariSoft) 300.00

HERBODIGIEL SOFTWARE TI N°1 Basic complet K7 150.00
HERBODIGIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple K7 150.00
HERBODIGIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE K7 90.00

EDUCATIFS
COMPLÉMENTS ET MULTIPLES K7 (Vidéo) 125.00
MOTS CHOISIS I K7 (Vidéo) 125.00
MOTS CHOISIS II K7 (Vidéo) 125.00
LA CAROTTE MALICIEUSE K7 (Vidéo) 175.00

THOMSON T07
1. PILOT (AtariSoft) 185.00
2. BÉDOU (AtariSoft) 185.00
3. METEO 7 (AtariSoft) 185.00
4. TRIOT 444 (AtariSoft) 315.00

HERBODIGIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 150.00
EDUCATIFS
QUEST (AtariSoft) 315.00
QUEST MATHS (AtariSoft) 315.00
QUEST SCIENCES (AtariSoft) 315.00
QUEST SPORTS (AtariSoft) 315.00
RONDE DES FORMES (AtariSoft) 315.00
ROIS DE COCO (AtariSoft) 315.00
SIGNES DANS L'ESPACE (AtariSoft) 315.00

ZX 81
1. INTERCEPTEUR CORAL (K7) 85.00
2. PULGA (K7) 85.00
3. CROCKY (K7) 85.00

APPLE
1. LODE RUNNER (IO E) 300.00
2. PARANOIAK (IO E) 300.00
3. CHOPFLIFTER (IO E) 300.00
4. EPIDEMIE (IO E) 300.00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft) 300.00
6. PACMAN (AtariSoft) 300.00
7. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
8. AZTEC (IO E) 300.00
9. AXIS ASSASSIN (AtariSoft) 300.00
10. DROL (AtariSoft) 300.00
11. HARD HAT MACK (AtariSoft) 300.00
12. ONE-ON-ONE (IO E) 300.00
13. A.E. (IO E) 300.00
14. TEMPLE D'APSHAI (Vidéo) 300.00
15. TIME ZONE (IO E) 300.00
16. IPR, SIMULATEUR DE VOL (Vidéo) 300.00
17. FLIGHT SIMULATOR II (IO E) 400.00
18. ZAXXON (IO E) 300.00
19. MASK OF THE SUN (IO E) 300.00
20. CHOC DES MULTINATIONALES (Vidéo) 300.00

EDUCATIFS
LA BELLE AU BOIS DORMANT HANSEL ET GRETEL (Vidéo) 200.00
CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER (AtariSoft) 300.00
2. NECTOMANCER (AtariSoft) 300.00
3. AXIS ASSASSIN (AtariSoft) 300.00
4. BOZO'S NIGHT OUT (AtariSoft) 300.00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft) 300.00
6. CHOPFLIFTER (AtariSoft) 300.00
7. HARD HAT MACK (AtariSoft) 300.00
8. DROL (AtariSoft) 300.00
9. ARCHON (AtariSoft) 300.00
10. PACMAN (AtariSoft) 300.00
11. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
12. ZAXXON (AtariSoft) 300.00
13. HUBERT (AtariSoft) 300.00
14. HUSTLER (AtariSoft) 300.00
15. RADAR RAT RACE (AtariSoft) 300.00
16. BUGABOO (AtariSoft) 300.00
17. JEEP (AtariSoft) 300.00
18. BOUNZY (AtariSoft) 300.00

HERBODIGIEL SOFTWARE COMMODORE N°1 K7 150.00
VIC 20
1. LODE RUNNER (AtariSoft) 300.00
2. CHOPFLIFTER (AtariSoft) 300.00
3. PACMAN (AtariSoft) 300.00
4. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
5. BUGABOO (AtariSoft) 300.00
6. A.E. (AtariSoft) 300.00

ORIC 1/ ATMOS
1. DEFENSE FORCE (K7) 110.00
2. ANGLE D'OR (K7) 150.00
3. HOBBIT (K7) 300.00
4. MISSION DELTA (K7) 85.00
5. GASTRONON (K7) 85.00

HERBODIGIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1 K7 150.00
HERBODIGIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE K7 90.00
HERBODIGIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE K7 90.00

SPECTRUM
1. ANDROIDE (K7) 75.00
2. ZOOM (K7) 70.00
3. ALCHIMIST (K7) 70.00
4. INTERCEPTEUR CORAL (K7) 85.00
5. MANOIR DU GENIUS (K7) 140.00
6. BUGABOO (K7) 85.00
7. MANAGER (K7) 140.00

EDUCATIFS
CROQUIS NOMBRES K7 (Vidéo) 125.00
LA COURSE DU ROBOT K7 (Vidéo) 125.00
COMBIEN FONT ? K7 (Vidéo) 125.00
DES EN CHUTE LIBRE K7 (Vidéo) 125.00

TEXAS TI-99
1. O'BERT (AtariSoft) 420.00
2. MOONSWEEPER (AtariSoft) 300.00
3. MICROBUREAU (AtariSoft) 300.00
4. SUPER DEMON ATTACK (AtariSoft) 300.00
5. DRIVING DEMON (AtariSoft) 300.00
6. AMBULANCE (AtariSoft) 300.00
7. RABBIT RAIL (AtariSoft) 300.00
8. LUNAR LANDER (AtariSoft) 85.00
9. ANT EATER (AtariSoft) 300.00

HERBODIGIEL SOFTWARE TI N°1 Basic complet K7 150.00
HERBODIGIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple K7 150.00
HERBODIGIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE K7 90.00

EDUCATIFS
COMPLÉMENTS ET MULTIPLES K7 (Vidéo) 125.00
MOTS CHOISIS I K7 (Vidéo) 125.00
MOTS CHOISIS II K7 (Vidéo) 125.00
LA CAROTTE MALICIEUSE K7 (Vidéo) 175.00

THOMSON T07
1. PILOT (AtariSoft) 185.00
2. BÉDOU (AtariSoft) 185.00
3. METEO 7 (AtariSoft) 185.00
4. TRIOT 444 (AtariSoft) 315.00

HERBODIGIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 150.00
EDUCATIFS
QUEST (AtariSoft) 315.00
QUEST MATHS (AtariSoft) 315.00
QUEST SCIENCES (AtariSoft) 315.00
QUEST SPORTS (AtariSoft) 315.00
RONDE DES FORMES (AtariSoft) 315.00
ROIS DE COCO (AtariSoft) 315.00
SIGNES DANS L'ESPACE (AtariSoft) 315.00

ZX 81
1. INTERCEPTEUR CORAL (K7) 85.00
2. PULGA (K7) 85.00
3. CROCKY (K7) 85.00

APPLE
1. LODE RUNNER (IO E) 300.00
2. PARANOIAK (IO E) 300.00
3. CHOPFLIFTER (IO E) 300.00
4. EPIDEMIE (IO E) 300.00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft) 300.00
6. PACMAN (AtariSoft) 300.00
7. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
8. AZTEC (IO E) 300.00
9. AXIS ASSASSIN (AtariSoft) 300.00
10. DROL (AtariSoft) 300.00
11. HARD HAT MACK (AtariSoft) 300.00
12. ONE-ON-ONE (IO E) 300.00
13. A.E. (IO E) 300.00
14. TEMPLE D'APSHAI (Vidéo) 300.00
15. TIME ZONE (IO E) 300.00
16. IPR, SIMULATEUR DE VOL (Vidéo) 300.00
17. FLIGHT SIMULATOR II (IO E) 400.00
18. ZAXXON (IO E) 300.00
19. MASK OF THE SUN (IO E) 300.00
20. CHOC DES MULTINATIONALES (Vidéo) 300.00

EDUCATIFS
LA BELLE AU BOIS DORMANT HANSEL ET GRETEL (Vidéo) 200.00
CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER (AtariSoft) 300.00
2. NECTOMANCER (AtariSoft) 300.00
3. AXIS ASSASSIN (AtariSoft) 300.00
4. BOZO'S NIGHT OUT (AtariSoft) 300.00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft) 300.00
6. CHOPFLIFTER (AtariSoft) 300.00
7. HARD HAT MACK (AtariSoft) 300.00
8. DROL (AtariSoft) 300.00
9. ARCHON (AtariSoft) 300.00
10. PACMAN (AtariSoft) 300.00
11. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
12. ZAXXON (AtariSoft) 300.00
13. HUBERT (AtariSoft) 300.00
14. HUSTLER (AtariSoft) 300.00
15. RADAR RAT RACE (AtariSoft) 300.00
16. BUGABOO (AtariSoft) 300.00
17. JEEP (AtariSoft) 300.00
18. BOUNZY (AtariSoft) 300.00

HERBODIGIEL SOFTWARE COMMODORE N°1 K7 150.00
VIC 20
1. LODE RUNNER (AtariSoft) 300.00
2. CHOPFLIFTER (AtariSoft) 300.00
3. PACMAN (AtariSoft) 300.00
4. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
5. BUGABOO (AtariSoft) 300.00
6. A.E. (AtariSoft) 300.00

ORIC 1/ ATMOS
1. DEFENSE FORCE (K7) 110.00
2. ANGLE D'OR (K7) 150.00
3. HOBBIT (K7) 300.00
4. MISSION DELTA (K7) 85.00
5. GASTRONON (K7) 85.00

HERBODIGIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1 K7 150.00
HERBODIGIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE K7 90.00
HERBODIGIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE K7 90.00

SPECTRUM
1. ANDROIDE (K7) 75.00
2. ZOOM (K7) 70.00
3. ALCHIMIST (K7) 70.00
4. INTERCEPTEUR CORAL (K7) 85.00
5. MANOIR DU GENIUS (K7) 140.00
6. BUGABOO (K7) 85.00
7. MANAGER (K7) 140.00

EDUCATIFS
CROQUIS NOMBRES K7 (Vidéo) 125.00
LA COURSE DU ROBOT K7 (Vidéo) 125.00
COMBIEN FONT ? K7 (Vidéo) 125.00
DES EN CHUTE LIBRE K7 (Vidéo) 125.00

TEXAS TI-99
1. O'BERT (AtariSoft) 420.00
2. MOONSWEEPER (AtariSoft) 300.00
3. MICROBUREAU (AtariSoft) 300.00
4. SUPER DEMON ATTACK (AtariSoft) 300.00
5. DRIVING DEMON (AtariSoft) 300.00
6. AMBULANCE (AtariSoft) 300.00
7. RABBIT RAIL (AtariSoft) 300.00
8. LUNAR LANDER (AtariSoft) 85.00
9. ANT EATER (AtariSoft) 300.00

HERBODIGIEL SOFTWARE TI N°1 Basic complet K7 150.00
HERBODIGIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple K7 150.00
HERBODIGIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE K7 90.00

EDUCATIFS
COMPLÉMENTS ET MULTIPLES K7 (Vidéo) 125.00
MOTS CHOISIS I K7 (Vidéo) 125.00
MOTS CHOISIS II K7 (Vidéo) 125.00
LA CAROTTE MALICIEUSE K7 (Vidéo) 175.00

THOMSON T07
1. PILOT (AtariSoft) 185.00
2. BÉDOU (AtariSoft) 185.00
3. METEO 7 (AtariSoft) 185.00
4. TRIOT 444 (AtariSoft) 315.00

HERBODIGIEL SOFTWARE T07 N°1 K7 150.00
EDUCATIFS
QUEST (AtariSoft) 315.00
QUEST MATHS (AtariSoft) 315.00
QUEST SCIENCES (AtariSoft) 315.00
QUEST SPORTS (AtariSoft) 315.00
RONDE DES FORMES (AtariSoft) 315.00
ROIS DE COCO (AtariSoft) 315.00
SIGNES DANS L'ESPACE (AtariSoft) 315.00

ZX 81
1. INTERCEPTEUR CORAL (K7) 85.00
2. PULGA (K7) 85.00
3. CROCKY (K7) 85.00

APPLE
1. LODE RUNNER (IO E) 300.00
2. PARANOIAK (IO E) 300.00
3. CHOPFLIFTER (IO E) 300.00
4. EPIDEMIE (IO E) 300.00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft) 300.00
6. PACMAN (AtariSoft) 300.00
7. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
8. AZTEC (IO E) 300.00
9. AXIS ASSASSIN (AtariSoft) 300.00
10. DROL (AtariSoft) 300.00
11. HARD HAT MACK (AtariSoft) 300.00
12. ONE-ON-ONE (IO E) 300.00
13. A.E. (IO E) 300.00
14. TEMPLE D'APSHAI (Vidéo) 300.00
15. TIME ZONE (IO E) 300.00
16. IPR, SIMULATEUR DE VOL (Vidéo) 300.00
17. FLIGHT SIMULATOR II (IO E) 400.00
18. ZAXXON (IO E) 300.00
19. MASK OF THE SUN (IO E) 300.00
20. CHOC DES MULTINATIONALES (Vidéo) 300.00

EDUCATIFS
LA BELLE AU BOIS DORMANT HANSEL ET GRETEL (Vidéo) 200.00
CANON
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1 K7 150.00

COMMODORE 64
1. LODE RUNNER (AtariSoft) 300.00
2. NECTOMANCER (AtariSoft) 300.00
3. AXIS ASSASSIN (AtariSoft) 300.00
4. BOZO'S NIGHT OUT (AtariSoft) 300.00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft) 300.00
6. CHOPFLIFTER (AtariSoft) 300.00
7. HARD HAT MACK (AtariSoft) 300.00
8. DROL (AtariSoft) 300.00
9. ARCHON (AtariSoft) 300.00
10. PACMAN (AtariSoft) 300.00
11. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
12. ZAXXON (AtariSoft) 300.00
13. HUBERT (AtariSoft) 300.00
14. HUSTLER (AtariSoft) 300.00
15. RADAR RAT RACE (AtariSoft) 300.00
16. BUGABOO (AtariSoft) 300.00
17. JEEP (AtariSoft) 300.00
18. BOUNZY (AtariSoft) 300.00

HERBODIGIEL SOFTWARE COMMODORE N°1 K7 150.00
VIC 20
1. LODE RUNNER (AtariSoft) 300.00
2. CHOPFLIFTER (AtariSoft) 300.00
3. PACMAN (AtariSoft) 300.00
4. MRS PACMAN (AtariSoft) 300.00
5. BUGABOO (AtariSoft) 300.00
6. A.E. (AtariSoft) 300.00

ORIC 1/ ATMOS
1. DEFENSE FORCE (K7) 110.00
2. ANGLE D'OR (K7) 150.00
3. HOBBIT (K7) 300.00
4. MISSION DELTA (K7) 85.00
5. GASTRONON (K7) 85

JUMP

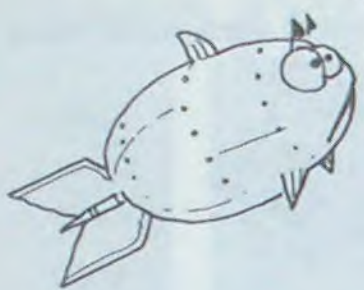
Dure épreuve pour aujourd'hui... En effet, il va s'agir pour vous de grimper sur des escaliers roulants pour désamorcer une bombe qui ne demande, bien sûr, qu'à exploser pour vous transformer en chaleur et lumière. Attention!!! On perd rapidement des points et de plus, il s'agit d'aller vite...

Un jeu très prenant, en trois tableaux.

Fred TRANCART

Mode d'emploi: Après avoir exécuté un 'RUN' le programme se présente. Vous pouvez aussi éviter le générique en pressant la touche

```
1 *
2 * 02 Aout 1984
3 *
4 * Fred TRANCART
5 *
6 * Presente
7 * JUMP
8 * Sur CANON X-07
9 *
10 *
11 *
12 *
13 *
14 *
15 *
16 *
17 *
18 *
19 *
20 *
21 *
22 *
23 *
24 *
25 *
26 *
27 *
28 *
29 *
30 *
31 *
32 *
33 *
34 *
35 *
36 *
37 *
38 *
39 *
40 *
41 *
42 *
43 *
44 *
45 *
46 *
47 *
48 *
49 *
50 *
51 *
52 *
53 *
54 *
55 *
56 *
57 *
58 *
59 *
60 *
61 *
62 *
63 *
64 *
65 *
66 *
67 *
68 *
69 *
70 *
71 *
72 *
73 *
74 *
75 *
76 *
77 *
78 *
79 *
80 *
81 *
82 *
83 *
84 *
85 *
86 *
87 *
88 *
89 *
90 *
91 *
92 *
93 *
94 *
95 *
96 *
97 *
98 *
99 *
100 *
101 *
102 *
103 *
104 *
105 *
106 *
107 *
108 *
109 *
110 *
111 *
112 *
113 *
114 *
115 *
116 *
117 *
118 *
119 *
120 *
121 *
122 *
123 *
124 *
125 *
126 *
127 *
128 *
129 *
130 *
131 *
132 *
133 *
134 *
135 *
136 *
137 *
138 *
139 *
140 *
141 *
142 *
143 *
144 *
145 *
146 *
147 *
148 *
149 *
150 *
151 *
152 *
153 *
154 *
155 *
156 *
157 *
158 *
159 *
160 *
161 *
162 *
163 *
164 *
165 *
166 *
167 *
168 *
169 *
170 *
171 *
172 *
173 *
174 *
175 *
176 *
177 *
178 *
179 *
180 *
181 *
182 *
183 *
184 *
185 *
186 *
187 *
188 *
189 *
190 *
191 *
192 *
193 *
194 *
195 *
196 *
197 *
198 *
199 *
200 *
```



```
152 IFRND(1)>.8 THEN B$=" " ELSE B$=CHR$(134)
153
154
155 A$=RIGHT$(A$,50)+B$
156 LOCATE 1,0:PRINT A$
157 LOCATE 0,3:PRINT "LOCATE 10,3:PRINTS;
158 GOSUB 400
159 NEXT
160 GOTO 3000
161
162 CLS:PRINT "Bravo, vous avez gagné
163 cette première étape... BONUS";
164 IFN1=1 THEN B=200 ELSE B=100
165 PRINT B:S=S+B+T
166 FORF=38T00STEP-2:BEEP 1:NEXTF
200 GOSUB 1000
205 CLS:LOCATE 3,0:PRINT "Second étage":GO
SUB 20000
210 LOCATE 0,2:PRINT "L'escalier descend
& vous avez":NI*30;"sec.";
212 GOSUB 21000
213 GOSUB 27000
214 CLS:GOSUB 22000
215 FORF=N1*30T00STEP-1
216 IFY=0 AND X<=1 THEN 250
220 IFRND(1)>.8 THEN B$=" " ELSE B$=CHR$(134)
221
222 A$=B$+LEFT$(A$,50)
223 LOCATE 1,0:PRINT A$;
225 LOCATE 0,3:PRINT "LOCATE 10,3:PRINTS;
226 GOSUB 400
227 NEXT
228 GOTO 3000
229
230 CLS:PRINT "Vous êtes vraiment un AS.
..BONUS";
232 IFN1=1 THEN B=300 ELSE B=150
234 PRINT B:S=S+B+T
235 FORF=38T00STEP-2:BEEP 1:NEXTF
260 GOSUB 21000
265 CLS:LOCATE 2,0:PRINT "Troisième étage":
GOSUB 20000
267 LOCATE 0,2:PRINT "Le mécanisme est à
présent aléatoire":GOSUB 21000
268 CLS:PRINT "Et l'escalier peut soit m
onter, soit descendre. Vous avez";
270 PRINT NI*60;" sec.":GOSUB 21000
275 GOSUB 27000
280 CLS:GOSUB 22000
285 FORF=N1*60T00STEP-1
290 IFY=0 AND X<=1 THEN 300
295 IFRND(1)>.8 THEN B$=" " ELSE B$=CHR$(134)
300
300 IFRND(1)>.5 THEN A$=RIGHT$(A$,50)+B$ EL
SE A$=B$+LEFT$(A$,50)
305 LOCATE 1,0:PRINT A$;
310 LOCATE 0,3:PRINT "LOCATE 10,3:PRINTS;
315 GOSUB 400
320 NEXT
325 GOTO 3000
330 CLS:PRINT "Vous êtes arrivé à la fin
de la partie";
335 PRINT "BONUS";
336 IFN1=1 THEN B=400 ELSE B=200
337 PRINT B:S=S+B+T
338 FORF=38T00STEP-1:BEEP 1:NEXTF
339 GOSUB 21000
340 GOSUB 25000
345 CLS:LOCATE 0,1:PRINT "Continuez vous p
our augmenter ce score?";
347 IFKEY("O") THEN 100
348 IFKEY("N") THEN CLS:END
349 GOTO 337
400 B=SCREEN(X,Y):IFY<3 AND B<134 THEN GOSU
B 20000
82000
```

```
500 ST=STICK(0)
510 IFST=1 AND Y<0 THEN 600
520 IFST=7 THEN 700
530 IFST=3 THEN 800
535 LOCATE X,Y:B=SCREEN(X,Y)
536 IFY<3 AND B<134 THEN GOSUB 2000:RETURN
540 IFY=3 THEN PRINT CHR$(129);ELSE PRINT CHR
$(135);
545 RETURN
600 LOCATE X,Y:IFY=3 THEN PRINT CHR$(131);EL
SE PRINT CHR$(137);
605 GOSUB 10000
610 B=SCREEN(X,Y-1):IFB=32 THEN 650
620 S=S-30:IFS<=0 THEN 3000
630 LOCATE X,Y:IFY=3 THEN PRINT CHR$(130);EL
SE PRINT CHR$(136);
635 GOSUB 12000
640 RETURN
650 IFN1=1 THEN S=S+20 ELSE S=S+10
660 LOCATE X,Y:IFY=3 THEN PRINT CHR$(32);EL
SE PRINT CHR$(134);
670 Y=Y-1
680 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(129);
685 GOSUB 13000
690 RETURN
700 BEEP 38,1:LOCATE X,Y:IFY=3 THEN PRINT CHR
$(32);:GOTO 710
705 IFSCREEN(X,Y)<134 THEN PRINT CHR$(32);EL
SE PRINT CHR$(134);
710 X=X-1:IFX=-1 THEN IFY<3 THEN X=19 ELSE X=
18
720 LOCATE X,Y
730 B=SCREEN(X,Y)
735 IFY=3 THEN PRINT CHR$(132);:RETURN
740 IFB=134 THEN PRINT CHR$(130);:RETURN
750 PRINT CHR$(132);:GOSUB 2000:RETURN
800 BEEP 38,1:LOCATE X,Y:IFY=3 THEN PRINT CHR
$(32);:GOTO 810
805 IFSCREEN(X,Y)<134 THEN PRINT CHR$(32);EL
SE PRINT CHR$(134);
810 X=X+1:IF(X=19 AND Y=3) OR (X=20 AND Y<3) T
HEN X=0
820 LOCATE X,Y
830 B=SCREEN(X,Y)
835 IFY=3 THEN PRINT CHR$(133);:RETURN
840 IFB=134 THEN PRINT CHR$(139);:RETURN
850 PRINT CHR$(133);:GOSUB 2000:RETURN
2000 S=S-30:IFS<=0 THEN 3000
2010 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32);
2020 Y=Y+1
2025 IFY=3 AND X=19 THEN X=18
2030 LOCATE X,Y
2035 IFY=3 THEN PRINT CHR$(130);:GOSUB 11000
2040 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(129);:RETURN
2040 B=SCREEN(X,Y)
2050 LOCATE X,Y
2060 IFB=32 THEN PRINT CHR$(130);:GOSUB 1100
0:GOTO 2000
2070 PRINT CHR$(130);:GOSUB 11000:LOCATE X,
Y:PRINT CHR$(135);:RETURN
3000 FORF=1T0119STEP 3:CIRCLE(3,4),F:BEEP
10000*3:F:1:NEXT
3010 CLS:LOCATE 0,1:PRINT "Désolé vous ave
z perdu...";
3020 FORF=38T00STEP-2:BEEP 1:NEXTF
3030 GOSUB 25000
3040 CLS:LOCATE 0,1:PRINT "Voulez vous rel
aire une autre partie?";
3050 IFKEY("O") THEN 60
3060 IFKEY("N") THEN CLS:END
3070 GOTO 3050
10000 ' BRUIT SAUT
```

```
10100 BEEP 38,1:BEEP 10,2:BEEP 38,5
10150 GOSUB 20000
10200 RETURN
11000 ' BRUIT CHUTE
11100 BEEP 38,5:BEEP 10,2:BEEP 38,1
11150 GOSUB 20000
11200 RETURN
12000 ' BRUIT BANG
12100 BEEP 38,1
12150 GOSUB 20000
12200 RETURN
13000 ' BRUIT BING
13100 BEEP 38,5
13150 GOSUB 20000
13200 RETURN
20000 ' PAUSE COURTE
20010 FORF=1T0200STEP-1:NEXTF:RETURN
21000 ' PAUSE LONGUE
21100 FORF=1T0800STEP-1:NEXTF:RETURN
22000 ' Affiche graph
22100 X=18:Y=3:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(129);
:BEEP 38,5:GOSUB 20000
23020 A$=""
23030 LOCATE 1,0
23050 FORF=1T059
23060 IFRND(1)>.8 THEN A$=A$+" " ELSE A$=A$+
CHR$(134)
23062 BEEP 2*(F/100+20),1
23065 PRINT MID$(A$,F,1);
23070 NEXTF
24100 LOCATE 0,0:PRINT CHR$(140)
24200 BEEP 31,5
24300 RETURN
25000 ' Score
25100 CLS:LOCATE 0,1:PRINT "Votre score s'
élève donc à ";S;" points"
25150 GOSUB 20000:GOSUB 20000
25200 IFS<=0 THEN 25500
25210 CLS:LOCATE 0,1:PRINT "Vous battez l'
ancien record de ";HS;" points";
25150 HS=S
25270 GOSUB 20000:GOSUB 20000
25500 RETURN
26000 ' Regles
26010 CLS:PRINT "Vous partez du coin en b
as à droite":GOSUB 21000
26020 CLS:PRINT "Et vous devez désa
morcer la bombe en haut à gauche";
26030 GOSUB 21000
26040 CLS:PRINT "Pour cela vous devez empl
oyer des
escaliers roulants";
26050 GOSUB 21000
26060 CLS:PRINT "En sautant d'une ramp
e à une autre à travers des trous";
26065 GOSUB 21000
26068 CLS:PRINT "Vous disposez des 3 flec
hes haut droite et gauche";
26070 GOSUB 21000
26072 CLS:PRINT "Notez que le temps est
affiché à gauche et le score à droite";
26074 GOSUB 21000
26080 CLS:PRINT "N'oubliez pas que vous
êtes limité par le temps et.....";
26085 GOSUB 21000
26090 CLS:LOCATE 0,1:PRINT ">>> BONNE CHAN
CE <<<":GOSUB 21000
26220 GOTO 100
27000 ' ATTENTE
27050 CLS:LOCATE 0,1:PRINT "Pressez une to
uche si vous êtes prêt.";
27100 IFKEY="" THEN 27100 ELSE RETURN
```

LE SECRET DE LA MOMIE



Suite de la page 5

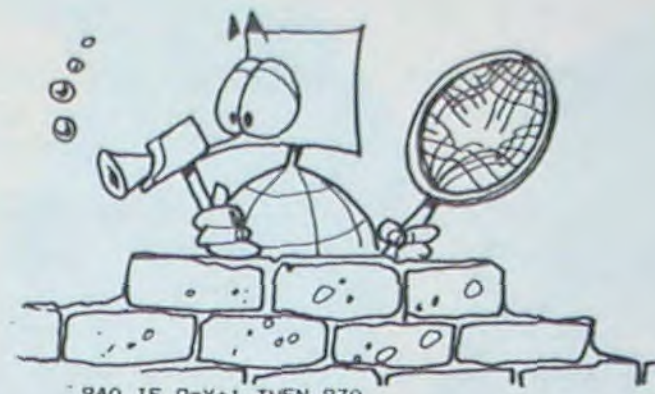
```
7510 CLS:GO SUB 9970
7511 CLS:PRINT AT 3,5:"JE MONT
E L'ESCALIER":BEEP .005,6:PA
USE 60:PRINT "PRINT":PRINT
PRINT:PRINT "J'AR
RIVE DANS UNE PIECE...":BEEP .0
09,9:PAUSE 100
7515 CLS:RETURN
8000 GO SUB 7000:GO SUB 7450:GO
SUB 9990:GO SUB 4550:LET N1=
INT (RND*2)+1:LET N2=INT (RND*5
)+1:LET N3=INT (RND*20)+1
8140 PLOT 252,131:DRAW -17,0:O
RAU 0,-35:DRAW 17,0:ORAU 0,35
LET P=P-2:IF P=2 THEN CLS:GO
TO 3650
8145 IF JA=12 THEN LET JA=12
8150 GO SUB 3954:GO SUB 3940:GO
SUB 4100
8151 IF CT=1 THEN GO SUB 4500
8152 IF BE=1 THEN GO SUB 4050
8153 IF KEY=1 THEN GO SUB 4500
8160 IF AN=PIE AND BE=0 THEN PRI
NT AT 0,20:"Anubis est":AT 1,20
:"dans la":AT 2,20:"pièce N":
FLASH 1:INK 3:AN INK 6:FLAS
H 0:BEEP .08,20:BEAP .08,20:G
O TO 4130
8170 IF AN=PIE AND BE=1 THEN LET
BE=0:PRINT AT 0,20:"Anubis es
t":AT 1,20:"dans la":AT 2,20:"p
ièce N":FLASH 1:INK 3:AN INK
6:FLAS H 0:BEEP .08,20:BEAP .08,20:BEAP
.08,20:PRINT AT 20,0:"HEUREUSE
MENT QUE J'":AT 21,0:"AVAIS L'AM
ULETTE":PAUSE 60:GO SUB 555
5:PRINT AT 20,0:"MAINTENANT JE
N'EN":AT 21,0:"N'AI PLUS...":P
AUSE 20:GO SUB 4060
8190 PRINT AT 0,20:"Anubis est":
AT 1,20:"dans la":AT 2,20:"p
ièce N":INK 3:AN INK 6
8200 PLOT 162,175:ORAU 0,-27:O
RAU 93,0:ORAU 0,27:RETURN
8205 LET TE1=(65536+PEEK 23674+2
56+PEEK 23673+PEEK 23672)/50
8205 GO SUB 5555:BEEP 0,0,0:I
NPUT #1:"QUE FAIS-VE ?":LINE
```

```
R$:BEEP 0,0,0,5:BEAP .005,10
9210 LET TE2=(65536+PEEK 23674+2
56+PEEK 23673+PEEK 23672)/50
9213 IF TE2-TE1<45 THEN PRINT A
T 20,0:"MALHEUREUX! VOUS AVEZ";
AT 21,0:"DEPASSE LE TEMPS...";
PAUSE 100:CLS:PRINT "PRINT":
PRINT "Anubis vous
a trouvé...et l'ouv
roye...":PAUSE 100:GO SUB 4750
9215 LET P=P-1:GO SUB 3954
9217 IF P=2 THEN GO TO 3650
9220 IF R$="" THEN GO TO 8205
9221 IF R$="DES" AND HT<1 AND P
=1 THEN GO TO 8206
9221 IF R$="DES" AND CT=1 AND PI
E=21 THEN GO SUB 9370
9222 IF R$="DES" AND PIE=21 AND
HT<1 THEN GO TO 8206
9223 IF R$="DES" THEN GO SUB 937
0
9224 IF LEN R$<7 OR LEN R$>7 THE
N GO TO 8206
9225 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9226 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9227 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9228 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9229 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9230 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9231 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9232 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9233 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9234 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9235 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9236 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9237 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9238 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9239 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9240 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9241 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9242 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9243 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9244 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9245 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9246 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9247 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9248 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9249 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9250 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9251 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9252 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9253 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9254 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9255 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9256 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9257 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9258 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9259 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9260 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9261 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9262 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9263 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9264 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9265 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9266 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9267 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9268 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9269 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9270 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9271 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9272 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9273 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9274 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9275 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9276 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9277 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9278 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9279 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9280 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9281 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9282 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9283 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9284 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9285 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9286 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9287 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9288 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9289 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9290 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9291 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9292 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9293 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9294 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9295 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9296 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9297 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9298 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9299 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9300 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9301 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9302 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9303 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9304 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9305 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9306 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9307 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9308 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9309 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9310 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9311 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9312 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9313 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9314 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9315 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9316 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9317 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9318 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9319 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9320 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9321 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9322 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9323 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9324 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9325 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9326 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9327 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9328 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9329 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9330 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9331 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9332 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9333 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9334 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9335 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9336 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9337 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9338 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9339 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9340 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9341 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9342 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9343 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9344 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9345 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9346 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9347 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9348 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9349 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9350 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9351 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9352 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9353 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9354 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9355 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9356 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9357 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9358 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9359 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9360 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9361 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9362 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9363 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9364 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9365 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9366 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9367 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9368 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9369 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9370 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9371 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9372 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9373 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9374 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9375 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9376 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9377 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9378 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9379 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9380 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9381 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9382 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9383 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9384 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9385 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9386 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9387 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9388 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9389 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9390 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9391 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9392 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9393 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9394 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9395 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9396 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9397 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9398 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9399 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9400 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9401 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9402 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9403 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9404 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9405 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9406 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9407 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9408 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9409 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9410 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9411 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9412 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9413 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9414 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9415 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9416 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9417 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9418 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9419 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9420 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9421 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9422 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9423 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9424 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9425 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9426 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9427 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9428 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9429 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9430 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9431 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9432 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9433 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9434 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9435 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9436 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9437 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9438 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9439 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9440 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9441 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9442 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9443 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9444 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9445 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9446 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9447 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9448 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9449 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9450 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9451 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9452 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9453 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9454 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9455 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9456 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9457 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9458 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9459 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9460 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9461 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9462 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9463 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9464 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9465 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9466 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9467 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9468 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9469 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9470 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9471 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9472 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9473 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9474 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9475 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9476 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9477 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9478 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9479 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9480 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9481 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9482 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9483 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9484 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9485 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9486 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9487 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9488 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9489 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9490 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
9491 IF R$(4)<>" " THEN GO TO 82
06
949
```


ESPACE CLOS

Ce jeu ressemble un peu au Casse-Brique, mais là, le joueur ne contrôle pas une raquette, mais des murs. Le mode d'emploi est dans le programme.

J.Marie KUENY



TI-99 BASIC SIMPLE

```
80 REM ESPACE CLOS, PROGRAMME ORIGINAL
DE J.M. KUENY
90 REM FOUR TI 99/4A BASIC SIMPLE
100 CALL CLEAR
110 RANDOMIZE
120 FOR I=1 TO 13
130 CALL COLOR(1,4,1)
140 NEXT I
150 CALL COLOR(9,10,4)
160 CALL COLOR(10,6,4)
170 CALL CHAR(33,"AASSAASSAASSA")
180 CALL CHAR(96,"")
190 CALL CHAR(97,"187E7E7E7E7E18")
200 FOR I=0 TO 1
210 CALL CHAR(104,"087F08081C2241")
220 CALL CHAR(120+8*I,"003C7EDBFFB14224")
230 CALL CHAR(124+8*I,"FF5A3C1B24428181")
240 NEXT I
250 PRINT "      ESPACE CLOS
*****"
S LES REGLES (O/N)?"
260 CALL SCREEN(2)
270 CALL KEY(0,K,ST)
280 IF (K=78)+(K=110) THEN 470
290 IF (K<>79)*(K<>111) THEN 270
300 CALL CLEAR
310 CALL SCREEN(4)
320 PRINT TAB(9);"PRINCIPE DU JEU":"VOU
S DISPOSEZ DE TROIS VIES AU DEPART DU JE
U. LA BALLE"
330 PRINT "REBONDIT ENTRE LES MURS ET D
ETRUIT INDIFFEREMMENT VOS VIES OU VOS E
NNEMIS, QUI"
340 PRINT "RAPPORTENT DES POINTS SELON L
E TABLEAU SUIVANT ":"TAB(10);CHR*(120);
" 5 PTS"
350 PRINT TAB(10);CHR*(124);" 10 PTS"
TAB(10);CHR*(128);" 15 PTS"
TAB(10);CHR*(132);" 20 PTS"
360 GOSUB 1910
370 PRINT "CONTROLEZ LA TRAJECTOIRE DE L
A BALLE EN AGISSANT SUR LA POSITION D
ES MURS (ATTEN-")
380 PRINT "TION : DEPLACEMENT LIMITE A T
ROIS CASES":"LA TOUCHE ALPHA-LOCK DOIT
ETRE REMONTEE"
390 PRINT "VOUS JOUEZ AVEC LA MANETTE N
UMERO 1 QUI AGIT SUR LA PO-SITION DES D
UX MURS VERS"
400 PRINT "LESQUELS SE DIRIGE LA BALLE"
410 GOSUB 1910
420 PRINT "VOUS POUVEZ REFUSER LA POSI-T
ION DE DEPART EN APPUYANT SUR LE BOUTON
DE TIR"
```

```
430 PRINT "SI VOUS NE MARQUEZ PAS DE P
DINTS LA BALLE VA PRENDRE UN NOUVEAU DE
PART APRES 12 REBONDS"
440 PRINT ":" EVITEZ DE SACRIFIER VOS
VIES ET MARQUEZ DES POINTS E
N PASSANT SUR LES BONNES "
450 PRINT "CASES"
E "!!"
460 GOSUB 1910
470 CALL CLEAR
480 PRINT "      RECORD      SCORE"
490 CALL SCREEN(2)
500 CALL COLOR(12,16,4)
510 CALL COLOR(13,14,4)
520 FOR I=2 TO 22
530 CALL HCHAR(I,6,96,24)
540 NEXT I
550 CALL HCHAR(24,26,48,4)
560 FOR I=1 TO 3
570 GOSUB 1840
580 CALL HCHAR(L,C,104)
590 NEXT I
600 GOSUB 1840
610 CALL HCHAR(L,C,120+4*INT(4*RND))
620 N=N+1
630 IF N=8 THEN 600
640 H=1
650 V=1
660 GOSUB 1840
670 Y=L
680 X=C
690 M=5
700 N=30
710 P=1
720 Q=23
730 CALL HCHAR(Y,X,97)
740 CALL JOYST(1,C,L)
750 IF (L=0)*(C=0) THEN 1190
760 IF L=0 THEN 970
770 IF V=1 THEN 880
780 IF L=4 THEN 840
790 IF P=4 THEN 970
800 IF P=Y-1 THEN 970
810 P=P+1
820 CALL HCHAR(P,M+1,33,N-M-1)
830 GOTO 970
840 IF P=1 THEN 970
850 CALL HCHAR(P,M+1,96,N-M-1)
860 P=P-1
870 GOTO 970
880 IF L=4 THEN 930
890 IF Q=23 THEN 970
900 CALL HCHAR(Q,M+1,96,N-M-1)
910 Q=Q+1
920 GOTO 970
930 IF Q=20 THEN 970
```

```
940 IF Q=Y+1 THEN 970
950 Q=Q-1
960 CALL HCHAR(Q,6,33,24)
970 IF H=1 THEN 1090
980 IF C=0 THEN 1190
990 IF C=4 THEN 1040
1000 IF M=5 THEN 1190
1010 CALL VCHAR(P+1,M,96,Q-P-1)
1020 M=M-1
1030 GOTO 1190
1040 IF M=8 THEN 1190
1050 IF M=X-1 THEN 1190
1060 M=M+1
1070 CALL VCHAR(2,M,33,21)
1080 GOTO 1190
1090 IF C=0 THEN 1190
1100 IF C=4 THEN 1160
1110 IF N=27 THEN 1190
1120 IF N=X+1 THEN 1190
1130 N=N-1
1140 CALL VCHAR(P+1,N,33,Q-P-1)
1150 GOTO 1190
1160 IF N=30 THEN 1190
1170 CALL VCHAR(P+1,N,96,Q-P-1)
1180 N=N+1
1190 CALL GCHAR(Y+V,X+H,G)
1200 IF G=96 THEN 1250
1210 CALL HCHAR(Y,X,96)
1220 Y=Y+V
1230 X=X+H
1240 GOTO 730
1250 IF G=104 THEN 1490
1260 IF G<34 THEN 1740
1270 S=S+(G-116)*1.25
1280 A$=SEG$( "000"&STR$(S),LEN("000"&STR
$(S))-3,4)
1290 CALL SOUND(50,500,10)
1300 CALL SOUND(50,700,10)
1310 FOR I=1 TO 4
1320 CALL HCHAR(24,25+I,ASC(SEG$(A$,I,1)
))
1330 NEXT I
1340 GOSUB 1840
1350 CALL HCHAR(L,C,120+4*INT(4*RND))
1360 CALL HCHAR(Y,X,96)
1370 CALL HCHAR(Y+V,X+H,96)
1380 GOSUB 1840
1390 X=C
1400 Y=L
1410 CALL HCHAR(Y,X,97)
1420 FOR I=1 TO 30
1430 CALL KEY(1,A,B)
1440 IF B=1 THEN 1470
1450 CALL HCHAR(Y,X,96)
1460 GOTO 1380
1470 NEXT I
1480 GOTO 1190
```

```
1490 Z=Z-1
1500 CALL SOUND(150,200,5)
1510 IF Z=3 THEN 1210
1520 CALL HCHAR(Y,X,96)
1530 CALL HCHAR(Y+V,X+H,97)
1540 FOR I=13 TO 21
1550 CALL HCHAR(10,I,ASC(SEG$( "GAME OVER
",I-12,1)))
1560 NEXT I
1570 CALL SOUND(1000,500,10,600,10)
1580 IF S<R THEN 1640
1590 R=S
1600 FOR I=1 TO 4
1610 A$=SEG$( "000"&STR$(R),LEN("000"&STR
$(R))-3,4)
1620 CALL HCHAR(24,12+I,ASC(SEG$(A$,I,1)
))
1630 NEXT I
1640 FOR I=7 TO 28
1650 CALL HCHAR(13,I,ASC(SEG$( "REJOUER :
FAITES ENTER",I-6,1)))
1660 NEXT I
1670 N=0
1680 S=0
1690 Z=0
1700 CALL KEY(0,K,ST)
1710 IF ST=0 THEN 1700
1720 IF K=13 THEN 520
1730 END
1740 CALL GCHAR(Y+V,X,G)
1750 K=K+1
1760 IF K=12 THEN 1450
1770 IF G<33 THEN 1790
1780 V=-V
1790 CALL SOUND(50,300,5)
1800 CALL GCHAR(Y,X+H,G)
1810 IF G<33 THEN 1190
1820 H=-H
1830 GOTO 1190
1840 L=INT(15*RND+5)
1850 C=INT(18*RND+9)
1860 CALL GCHAR(L,C,8)
1870 IF G=96 THEN 1840
1880 CALL SOUND(150,3000,5)
1890 K=0
1900 RETURN
1910 PRINT ":" APPUYEZ SUR N'IMPORTE QUEL
LETOUCHE POUR CONTINUER..."
1920 CALL SCREEN(2)
1930 CALL COLOR(12,16,1)
1940 CALL COLOR(13,14,1)
1950 CALL KEY(0,K,ST)
1960 IF ST=0 THEN 1950
1970 CALL CLEAR
1980 CALL SCREEN(4)
1990 RETURN
```

ALPINISME

HP 41

Nombreux sont ceux qui un jour ont rêvé d'escalader les plus hauts sommets qui nous narguent aux cours des années.

Mais aujourd'hui c'est fini. Grâce à votre HP 41 muni d'un module mémoire, vous allez pouvoir vous payer ce plaisir sans sortir de chez vous. Pour cela, vous devrez vous munir d'une feuille de papier quadrillée et d'un crayon.

Le programme accepte jusqu'à 6 joueurs mais il vous

est facile d'en rajouter si vous possédez l'espace mémoire nécessaire.

Bernard BLAY

Un quadrillage 99 x 99 représente un terrain montagneux. La machine vous demande de proposer des coordonnées de points. En fonction de ces coordonnées elle détermine l'altitude des différents points; le but du jeu étant de grimper le plus haut possible. Mais attention, certains sommets sont plus hauts que d'autres, serez-

vous sur le bon? Le relief du terrain change pour chaque partie. Voici les diverses possibilités: Choix des sommets < 8. Choix du relief (60 très doux, 25 modéré, 10 ou moins accusé). Choix du nombre d'essais par joueur. Nombre de joueurs < 7. Le joueur dont le nom vient de s'afficher propose l'abscisse, puis l'ordonnée du point qu'il essaie. Le calculateur détermine l'altitude de ce point, rappelle les coordonnées et affiche l'altitude. Si cette altitude est plus forte que le précédent record de ce joueur, la machine émet 3 notes ascendantes et mémorise le nouveau record. Quand tous les essais sont terminés, le calculateur affiche le record de chaque joueur, puis les coordonnées et l'altitude de chaque som-

```
09:37 21.64
01*LBL "ALP"
02 CF 29
03 FIX 0
04 CLRG
05 *Nb SOM. ? (8)
06 PROMPT
07 20
08 +
09 1 E3
10 /
11 STO 20
12 XEQ 20
13 *0<N<1 ?
14 PROMPT
15*LBL 01
16 147
17 *
18 FRC
19 ENTER+
20 ENTER+
21 1 E4
22 *
23 INT
24 1 E2
25 /
26 STO IND 20
27 RDN
28 ISG 20
29 GTO 01
```

```
30 *RELIEF ?
31 PROMPT
32 STO 31
33 *Nb JOU. ? (7)
34 PROMPT
35 ,003
36 *
37 STO 00
38 XEQ 00
39*LBL 02
40 RCL 00
41 3
42 /
43 1
44 +
45 *NOM DU J.
46 ARCL X
47 *+
48 AON
49 PROMPT
50 AOFF
51 ASTO IND 00
52 ASHF
53 ISG 00
54 ASTO IND 00
55 ISG 00
56 ISG 00
57 GTO 02
58 *Nb ESSAIS?
59 PROMPT
```

```
60 STO 30
61*LBL 03
62 BEEP
63 *IL RESTE
64 ARCL 30
65 *+ ESSAIS
66 AVIEW
67 PSE
68 XEQ 00
69*LBL 04
70 CLA
71 ARCL IND 00
72 ISG 00
73 ARCL IND 00
74 AVIEW
75 TONE 0
76 PSE
77 *X?
78 PROMPT
79 STO 28
80 *Y?
81 PROMPT
82 STO 29
83 XEQ 00
84 ISG 00
85 RCL IND 00
86 RCL 19
87 X<Y?
88 GTO 06
89 TONE 7
```

```
90 TONE 8
91 TONE 9
92 X<Y
93*LBL 06
94 X<Y
95 STO IND 00
96 XEQ 10
97 TONE 0
98 AVIEW
99 PSE
100 XEQ 11
101 ISG 00
102 GTO 04
103 DSE 30
104 GTO 03
105 XEQ 00
106 BEEP
107 *RESULTATS
108 AVIEW
109 PSE
110*LBL 07
111 CLA
112 ARCL IND 00
113 ISG 00
114 ARCL IND 00
115 AVIEW
116 PSE
117 ISG 00
118 VIEW IND 00
119 PSE
```

```
120 PSE
121 ISG 00
122 GTO 07
123 XEQ 20
124 RCL 20
125 STO 30
126*LBL 09
127 RCL IND 30
128 ENTER+
129 INT
130 STO 28
131 -
132 1 E2
133 *
134 STO 29
135 XEQ 00
136 TONE 9
137 *SOMMET
138 AVIEW
139 PSE
140 XEQ 10
141 PROMPT
142 XEQ 11
143 ISG 30
144 GTO 09
145 GTO "ALP"
146*LBL 20
147 RCL 20
148 FRC
149 21
```

```
150 +
151 STO 20
152 RTN
153*LBL 00
154 RCL 00
155 FRC
156 STO 00
157 ISG 00
158 RTN
159*LBL 10
160 *X=
161 ARCL 28
162 *+ Y=
163 ARCL 29
164 RTN
165*LBL 11
166 *ALT=
167 ARCL 19
168 PROMPT
169 RTN
170*LBL 08
171 XEQ 20
172 0
173 STO 19
174*LBL 05
175 RCL IND 20
176 FRC
177 1 E2
178 *
```

```
179 RCL 29
180 -
181 RCL IND 20
182 INT
183 RCL 28
184 -
185 R-P
186 RCL 31
187 /
188 CHS
189 E+X
190 1 E4
191 *
192 RCL 20
193 FRC
194 1 E3
195 *
196 20
197 -
198 /
199 ST+ 19
200 ISG 20
201 GTO 05
202 RTN
203 .END.
```


LA CONCURRENCE EST MUETTE

Pauvre concurrence ! Avec l'arrivée de l'EXL 100, si elle n'était pas déjà muette de naissance, elle en deviendrait muette d'étonnement.

C'est vrai que ce n'est pas très gentil de parler de l'infirmité des autres, mais est-ce notre faute si aucun micro-ordinateur au monde n'est doué de la parole ?

L'EXL 100 est le premier micro-ordinateur qui parle. C'est-à-dire le premier qui dispose d'un "synthétiseur vocal intégré". Et il parle comme vous et moi !

Autre première mondiale, la commande par infra-rouge qui libère le clavier et les manettes, de tous leurs fils, prises, fiches. Pour les fans de l'informatique, évidemment, la voix et l'infra-rouge, c'est très bien... mais ce qu'il y a de réellement extraordinaire, ce sont tous les "plus" technologiques offerts par l'EXL 100.

Au total, l'EXL 100 a été étudié pour devenir un véritable SYSTEME INFORMATIQUE à la fois familial et semi-professionnel, capable de vous permettre de programmer, gérer, jouer, éduquer, calculer, créer, contrôler, taper à la machine, etc. avec une grande variété de programmes prêts à l'emploi. Il est capable également de communiquer avec des bases de données existantes grâce à l'EXELMODEM compatible Videotex (en option).

Avouez que tout cela aurait vraiment de quoi rendre la concurrence complètement muette.

Si elle ne l'était déjà !



exelvision



Possibilités d'évolution vers un système semi-professionnel :

- EXELMODEM permettant de transformer l'EXL 100 en un système très puissant, utilisant notamment les télécommunications (banques de données, télé-chargements...).
- EXELMEMOIRE : extension mémoire CMOS RAM 16 K non volatile, en cartouche, permettant de garder toute l'information pendant 20 mois au minimum.
- Extension port parallèle (type Centronics) et série (type RS 232 C) pour connecter l'imprimante de votre choix.
- Unité de disquette 3.5 pouces disponible dès 1985 pour compléter votre Système EXL 100.

Pour tous renseignements complémentaires, adresser ce coupon-réponse à la sté VECTRON, 73, rue du Cherche-Midi

75006 Paris. Tél. (1) 549.14.50

Nom

Adresse

- 8 K de mémoire morte pour le moniteur-résident + 32 K sur ROM Basic.
- Mémoire morte extensible de 32 K.
- Clavier AZERTY accentué, 61 touches mobiles, simples et agréables, dont 4 touches éditeur, pleine page.
- Transformateur intégré à l'unité centrale avec fusible de protection.
- Logiciels enluchables sous forme de module ROM extra-plat.
- Interface magnétophone cassette (prise DIN).
- Utilisation possible de tout lecteur-enregistreur du commerce.

Caractéristiques de l'EXL 100

- 8 couleurs de base mixables à l'infini.
- Graphisme très hautes performances, 320 points X 250, 80.000 pixels, tous adressables pixel par pixel, en 8 couleurs différentes.
- EXELBASIC inclus (ROM 32 K) très complet, puissant et simple, possédant d'excellentes instructions graphiques.
- 2 micro-processeurs 8 bits micro-codés (TMS 7020 et TMS 7041).
- Horloge de 4,9 Mhz.
- 34 K de mémoire vive dont 32 utilisables pour la programmation.

L'informatique facile à vivre



Pédagogie et généalogie peuvent-elles faire bon ménage? Probablement avec cet article d'Alain PRE qui non seulement nous propose un logiciel fort bien documenté, mais également une utile table de conversion des différents logos. Cette table de conversion est très complète et il nous faudra plusieurs semaines pour la publier en totalité: cette semaine les fonctions graphiques des logos.

GESTION D'UN ARBRE GENEALOGIQUE

Qui sont les oncles (ou tantes) de Paul? Combien Christian a-t-il de frères? Y a-t-il un Claude parmi les beaux parents de Jeanne?

Voici des questions que vous pourrez poser à ce programme quand vous l'aurez tapé sur votre ordinateur. Il est écrit en LOGO car ce langage se prête bien à la manipulation de données non numériques. Il est possible de le traduire en BASIC mais cela apportera deux inconvénients:

-Il faudra les noms des personnages et leur liens de parenté dans un tableau. Le nombre de personnages sera donc limité à la taille du tableau.

-L'interrogation ne sera pas aussi souple qu'en LOGO.

En effet, les questions peuvent être posées presque dans un français courant.

ECRIS EPOUX "JEANNE
PIERRE. Affiche le mari de Jeanne

ECRIS FILS "JEANNE
CHRISTIAN MARIE PAUL Affiche la liste des fils (ou des filles) de Jeanne.

ECRIS FILS "PIERRE
CHRISTIAN MARIE PAUL Ce sont les mêmes (le programme ne gère pas d'éventuels demi-frères.)

Voici comment traduire les trois questions citées en exemple ci-dessus:

ECRIS FRERES PARENTS "PAUL Frères de parents = oncles

JACQUES SYLVIANNE VALERIE PIERRE

ECRIS COMPTE FRERES "CHRISTIAN
2

ECRIS MEMBRE? "CLAUDE PARENTS EPOUX "JEANNE
VRAI

Ce programme peut aussi être utilisé comme un jeu de mémoire à un ou plusieurs joueurs: sur une famille imaginaire, chaque participant ajoute un mariage et une naissance puis, pose une question du genre: qui sont maintenant les oncles de Pierre?

Il est fort probable qu'après trois ou quatre tours de jeu, aucun des joueurs ne sera capable de répondre correctement. Heureusement, LOGO en bon arbitre, se souviendra toujours de la solution.

Pour que le jeu soit intéressant, il faut partir avec au moins dix personnages. Pour ajouter de l'animation, les noms peuvent être ceux des joueurs.

I - UTILISATION DU PROGRAMME

Vous disposez de deux procédures pour modifier l'arbre généalogique: MARIAGE et NAISSANCE. Tapez simplement:

MARIAGE "Nom-du-mari "Nom-de-la-mariée

ou

NAISSANCE "Nom-de-l'un-des-parents "Nom-de-l'enfant

Exemples:

MARIAGE "PIERRE-DUPONT "JEANNE-DURAND

NAISSANCE "PIERRE-DUPONT "PAUL-DUPONT

Pour poser des questions, vous disposez de quatre fonctions qui peuvent être combinées à volonté: FILS, PARENTS, FRERES, EPOUX.

Exemple:

ECRIS PARENTS PARENTS "PIERRE Affiche les noms des quatre grands-parents

Naturellement, vous pouvez vous créer vous-même de nouvelles fonctions:

POUR GRANDS-PARENTS :NOM
RENDS PARENTS PARENTS :NOM
FIN

POUR ONCLES :NOM
RENDS FRERES PARENTS :NOM
FIN

II - PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

Le programme ne gère que les trois principaux liens de parenté (à partir de ceux là, il peut retrouver tous les autres). Ce sont, le lien fils (F.), le lien parents (P.) et le lien époux (E.). La figure 1 montre "l'emplacement" de ces liens sur un arbre généalogique tel qu'on le représente habituellement. La figure 2 illustre la façon dont LOGO matérialise ces liens. Cela paraît un peu touffu n'est-ce pas? Heureusement, vous n'avez pas à vous en soucier: c'est le programme qui met à jour tous ces liens.

III - LE PROGRAMME

Tout d'abord, examinons les deux procédures de création de liens.

MARIAGE crée un lien "époux" (E.) pour chacun des deux noms.

NAISSANCE:

- Crée un lien "fils" (F.) pour le parent nommé,
- crée un lien "fils" à l'époux du parent nommé,
- crée un lien "parent" à l'enfant,
- ajoute à ce lien "parent" l'autre parent.

Ces créations de liens se font par AJOUTE et non pas par DONNE car il ne faut pas effacer les liaisons qui peuvent avoir été créées précédemment.

Par contre, MARIAGE utilise DONNE car, généralement, on ne peut être marié qu'à une seule personne à la fois. Les polygammes peuvent toujours modifier la procédure MARIAGE.

Ensuite, nous trouvons les fonctions d'examen de l'arbre. Les trois premières (EPOUX, FILS, PARENTS) sont construites sur le même principe: elles utilisent un des liens cités plus haut pour retrouver l'époux, les fils ou les parents.

La quatrième (FRERES) est une combinaison des trois premières. Elle retrouve les frères en cherchant les fils des parents. Mais, avant de rendre son résultat, elle supprime le :NOM de la liste trouvée.

Il y a aussi quelques fonctions plus spécialisées:

FILS-UNIQUE :NOM retourne VRAI si :NOM n'a pas de frères

AINE :NOM rends le fils aîné de :NOM

CELIBATAIRE :NOM rends VRAI si :NOM n'est pas marié.

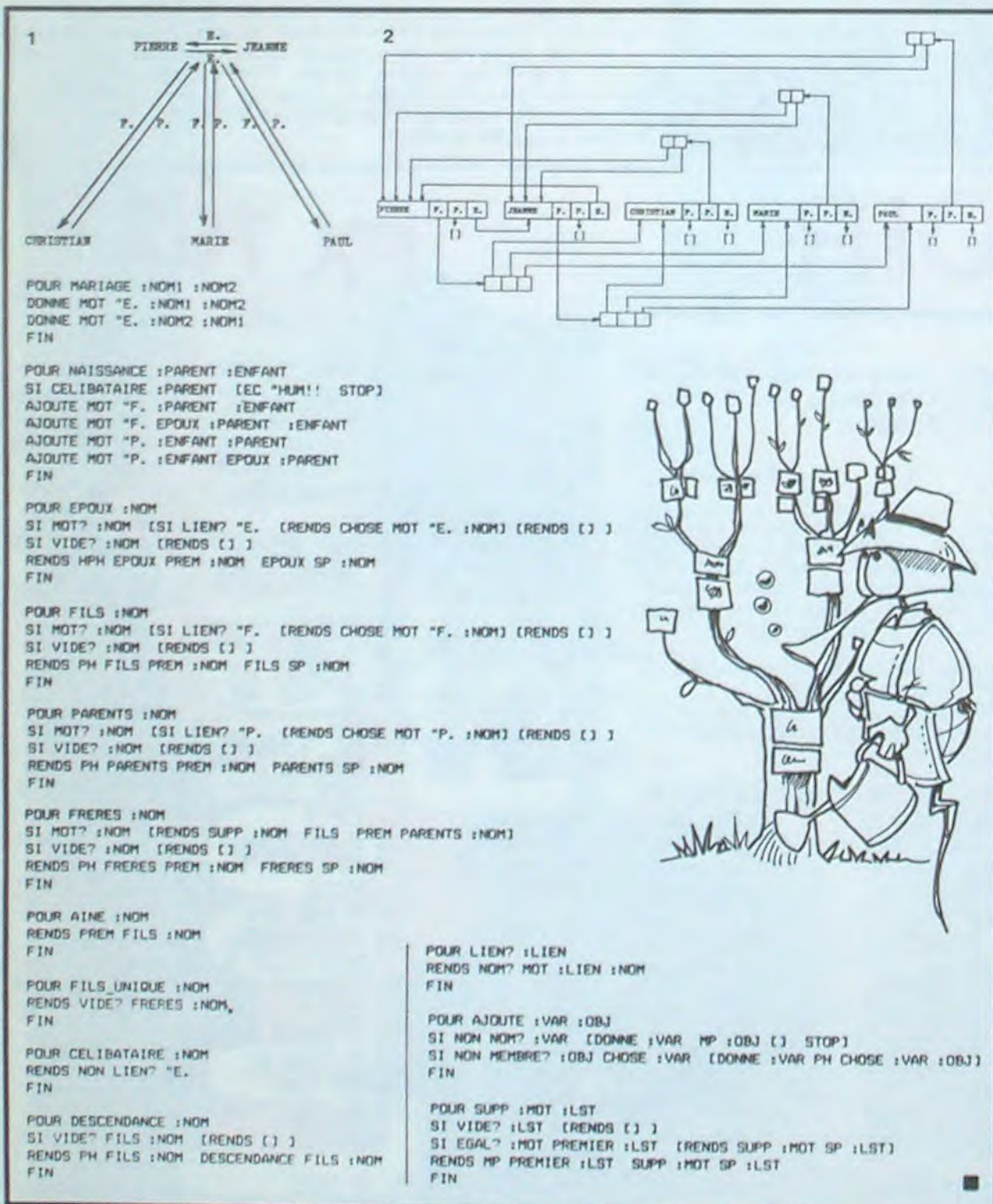
DESCENDANCE :NOM renvoie tous les fils et petits fils de :NOM de toutes les générations connues du programme.

Enfin, SUPP, AJOUTE et LIEN? n'ont pas à être tapées au clavier: ce sont des procédures appelées par les autres. SUPP enlève un mot d'une liste.

AJOUTE ajoute un mot à une liste s'il n'y est pas déjà présent et crée la liste si elle n'existe pas encore.

LIEN? rends vrai si un lien donné a déjà été créé.

Ce programme a été écrit sur THOMSON TO7 mais il tourne sur toutes les machines qui possèdent LOGO. Néanmoins, il peut être nécessaire de changer certains mots car les primitives sont légèrement différentes d'une machine à l'autre. Vous trouverez en annexe, un tableau d'équivalence entre les principaux LOGO actuellement disponibles sur le marché.



EQUIVALENCE ENTRE DIFFERENTS LOGO					
ATARI	THOMSON TO7	APPLE II	GOULD II	LOGO ANGLAIS	AUTRES
GRAPHIQUE					
AVANCE (AV)	AVANCE (AV)	AVANCE (AV)	AVANCE (AV)	FORWARD	
RECULE (RE)	RECULE (RE)	RECULE (RE)	RECULE (RE)	BACK	
DROITE (DR)	TD	DROITE (DR)	DROITE (DR)	RIGHT	
GAUCHE (GA)	TG	GAUCHE (GA)	GAUCHE (GA)	LEFT	
BC	BC	BAISSECRAYON (BC)	BC	PENDOWN	
LC	LC	LEVECRAYON (LC)	LEVECRAYON (LC)	PENUP	
GC		GOMMECRAYON (GC)	GOMMECRAYON (GC)	PENREASE	
IC		INVERSECRAYON (IC)			
CT	CT	CACHETORTUE (CT)	CT	HIDETURTLE	
NT	NT	MONTRTORTUE (NT)	NT	SHOWTURTLE	
FCAP	FCAP	FLICAP (FCAP)	FCAP	SETHEADING	FIXECAP
FPOS	FPOS	FPOS	FPOS	STPOS	FIXEPOS
FX		FX	FIXEY (FX)	SETX	
FY		FY	FIXEY (FY)	SETY	
FMC				SETPEN	FIXECRAYON
	POINT	POINT	POINT	DOT	
FCC	FCC	FCC	FIXECC (FCC)	SETPENCOLOR	
FFOND	FCF6	FFO	FIXEFOND (FFO)	SETBACKGROUND	FIXECOULEURFOND
VE	VE	VIDECRAN (VE)	VIDECRAN (VE)	CLEARSCREEN	
ECRANG	NE 0			FULLSCREEN	MODEGRAPHIQUE
ECRAMP	NE	HIDECRAN		SPLITSCEEN	MODEPARTAGE
ECRANT	NE 24	TEXTTECRAN		TEXTSCREEN	MODETEITE
NETTOIE	NETTOIE	NETTOIE	NETTOIE	CLEAN	
ORIGINE	ORIGINE		ORIGINE	HOME	
FENETRE	FEN	FENETRE	FENETRE	WINDOW	
ENROULE	ENR	ENROULE	ENROULE	WRAP	
	CLOS	BARRIERE		FENCE	
CAP	CAP	CAP	CAP	HEADING	
POS	POS	POSITION (POS)		POSITION	
ICOR		ICOR	ICOR	ICOR	
YCOR		YCOR	YCOR	YCOR	
VISIBLEP	VISIBLE?		MONTR?	SHOWNP	MONTRP
CRAYON	BC?	CRAYON		PEN	
CC	CC	COULEURCRAYON (CC)	CC	PENCOLOR	
COULEUR				COLOR	
FOND		FOND	FOND	BACKGROUND	
.FRATIO	FECH	FIIECHELLE		SCRUNCH	ECHELLE

Un programme routier utile. A vous de le mettre à jour tous les ans!

Philippe BOICHUT

Il vous propose, pour les 10 axes routiers français les plus parcourus:

- Les distances en km entre chaque grande ville.
- Le numéro de téléphone des Syndicats d'Initiative de ces mêmes villes.
- Le prix de l'autoroute pour ce trajet.
- L'itinéraire bis de votre trajet.
- Les zones de bouchons importants de tous les grands centres routiers de FRANCE.

Nota: A la question "Quelle direction?", répondez par le numéro du trajet. Appuyer sur F1 pour chaque nouvelle page.

Nécessite une extension 3K.

Attention: les lignes 100 à 120 sont retirées en minuscules au bas du listing.

```

10 REM*****
20 REM***BOICHUT***
30 REM***PHILIPPE***
40 REM***VIC 20***
50 REM*****
60 REM*****
70 REM***VIC FUTE***
80 REM*****
90 PRINTCHR$(14);POKE36879,153
100 PRINT"
110 PRINT"*****
120 PRINT"***** APPUYEZ SUR F1 POUR *****
130 WAIT100:POKE138,0
140 PRINTCHR$(14);
150 PRINT"*****
160 PRINT"*****
170 PRINT"*****
180 PRINT"*****
190 PRINT"*****
200 PRINT"*****
210 PRINT"*****
220 PRINT"*****
230 PRINT"*****
240 PRINT"*****
250 INPUT"*****
260 IF A=0 THEN PRINT"*****
270 PRINT"*****
280 IF A=1 THEN 1370
290 GOSUB1390
300 PRINT"*****
310 PRINT"*****
320 PRINT"*****
330 FOR I=772470814232522:POKE1,224:POKE1+38728,2:
340 FOR P=17010:READ P
350 PRINT"*****
360 FOR T=17060:NEXT T
370 PRINT"*****
380 FOR P=17010:READ P
390 PRINT"*****
400 FOR T=17060:NEXT T
410 GOSUB1390
420 PRINT"*****
430 FOR P=17010:READ P
440 PRINT"*****
450 FOR T=17060:NEXT T
460 PRINT"*****
470 FOR B=17010:
480 READ B
490 PRINT"*****
500 FOR T=17060:NEXT T
510 GOSUB1390
520 PRINT"*****
530 PRINT"*****
540 FOR B=17010:
550 READ B
560 PRINT"*****

```

```

570 FOR T=17060:NEXT T
580 GOSUB1390
590 GOTO1460
600 PRINT"*****
610 PRINT"*****
620 PRINT"*****
630 PRINT"*****
640 PRINT"*****
650 PRINT"*****
660 PRINT"*****
670 PRINT"*****
680 GOSUB1390
690 PRINT"*****
700 GOTO1460
710 IF A=0 THEN 1370
720 IF A=1 THEN 1370
730 GOTO1460
740 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
750 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
760 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
770 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
780 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
790 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
800 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
810 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
820 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
830 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
840 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
850 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
860 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
870 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
880 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
890 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
900 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
910 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
920 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
930 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
940 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
950 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
960 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
970 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953

```

```

980 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
990 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1000 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1010 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1020 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1030 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1040 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1050 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1060 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1070 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1080 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1090 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1100 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1110 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1120 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1130 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1140 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1150 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1160 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1170 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1180 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1190 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1200 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1210 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1220 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1230 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1240 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1250 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1260 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1270 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1280 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1290 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1300 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1310 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1320 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1330 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1340 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1350 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1360 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1370 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1380 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1390 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1400 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1410 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1420 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1430 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1440 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1450 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1460 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1470 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1480 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1490 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1500 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1510 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1520 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1530 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1540 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1550 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1560 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1570 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1580 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1590 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1600 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1610 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1620 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1630 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1640 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1650 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1660 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1670 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1680 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1690 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1700 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1710 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1720 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1730 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953
1740 DATA11,50,0,220,380,380,455,555,733,863,953

```

100 Print"***** A VOTRE SERVICE
110 Print"***** APPUYEZ SUR F1 POUR
120 Print"*****

WAR BLOK

WAR BLOK est un programme pour TO7, avec manettes de jeu.

On dirige un petit personnage jaune qui pousse des blocs de pierres (5 au maximum) pour enfermer le serpent rouge entre 4 pierres.

F.LOSFELD

Instructions: Les murs extérieurs peuvent servir à enfermer le serpent. Voici une méthode pour l'enfermer facilement:

L'enfermer dans un grand piège et le rétrécir petit à petit. Mais, attention, une pierre poussée à travers le serpent passe de l'autre côté de celui-ci et il peut donc s'échapper du piège. Une fois enfermé, les scores apparaissent et en appuyant sur le bouton de la manette, le jeu reprend jusqu'à ce que le temps soit écoulé.



```

1 REM **** FRANCOIS LOSFELD 1984 ****
2 CLEAR,,40:GOSUB 40000
3 CLS:CLEAR1000,,6:LOCATE10,12,0:PRINT"A
4 PPUYEZ SUR 'ACTION'"
10 S=0:RND=1:IF STRIG(1)=0 THEN 10
20 TEMP=1:IF CLS:SCREEN6,0,0:PRINT:PRINT
30 TEMP=TEMP-100:IF TEMP<1 THEN TEMP=1:IF
40 DEFGR$(0)=16,56,56,144,240,16,48,184:
50 DEFGR$(1)=0,28,28,9,15,8,12,22:41=G
60 DEFGR$(2)=24,9,107,254,97,0,0,0:A2=G
70 DEFGR$(3)=0,0,0,97,254,187,9,24:A3=G
80 DEFGR$(4)=3,18,18,42,42,42,36,192:B1=
90 DEFGR$(5)=192,192,72,84,84,84,36,3:B2
100 FOR T=1 TO 800 STEP 4:ZZ=INT(RND*5):
110 IF ZZ=1 THENPRINT" ";CHR$(127):" ";
120 IF ZZ=2 THEN PRINTCHR$(127):CHR$(127):
130 IF ZZ=3 THEN PRINTCHR$(127):CHR$(127):
140 IF ZZ=4 THEN PRINTCHR$(127):CHR$(127):
150 NEXT
160 COLOR4:FOR T=2023:LOCATE0,T:PRINTCHR
170 LOCATE1,1:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
180 LOCATE2,2:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
190 LOCATE3,3:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
200 LOCATE4,4:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
210 LOCATE5,5:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
220 LOCATE6,6:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
230 LOCATE7,7:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
240 LOCATE8,8:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
250 LOCATE9,9:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
260 LOCATE10,10:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
270 LOCATE11,11:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
280 LOCATE12,12:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
290 LOCATE13,13:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
300 LOCATE14,14:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
310 LOCATE15,15:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
320 LOCATE16,16:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
330 LOCATE17,17:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
340 LOCATE18,18:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
350 LOCATE19,19:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
360 LOCATE20,20:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
370 LOCATE21,21:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
380 LOCATE22,22:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
390 LOCATE23,23:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
400 LOCATE24,24:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
410 LOCATE25,25:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
420 LOCATE26,26:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
430 LOCATE27,27:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
440 LOCATE28,28:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
450 LOCATE29,29:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
460 LOCATE30,30:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
470 LOCATE31,31:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
480 LOCATE32,32:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
490 LOCATE33,33:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
500 LOCATE34,34:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
510 LOCATE35,35:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
520 LOCATE36,36:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
530 LOCATE37,37:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
540 LOCATE38,38:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
550 LOCATE39,39:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
560 LOCATE40,40:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
570 LOCATE41,41:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
580 LOCATE42,42:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
590 LOCATE43,43:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
600 LOCATE44,44:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
610 LOCATE45,45:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
620 LOCATE46,46:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
630 LOCATE47,47:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
640 LOCATE48,48:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
650 LOCATE49,49:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
660 LOCATE50,50:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
670 LOCATE51,51:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
680 LOCATE52,52:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
690 LOCATE53,53:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
700 LOCATE54,54:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
710 LOCATE55,55:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
720 LOCATE56,56:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
730 LOCATE57,57:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
740 LOCATE58,58:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
750 LOCATE59,59:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
760 LOCATE60,60:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
770 LOCATE61,61:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
780 LOCATE62,62:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
790 LOCATE63,63:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
800 LOCATE64,64:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
810 LOCATE65,65:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
820 LOCATE66,66:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
830 LOCATE67,67:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
840 LOCATE68,68:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
850 LOCATE69,69:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
860 LOCATE70,70:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
870 LOCATE71,71:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
880 LOCATE72,72:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
890 LOCATE73,73:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
900 LOCATE74,74:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
910 LOCATE75,75:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
920 LOCATE76,76:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
930 LOCATE77,77:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
940 LOCATE78,78:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
950 LOCATE79,79:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
960 LOCATE80,80:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
970 LOCATE81,81:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
980 LOCATE82,82:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
990 LOCATE83,83:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1000 LOCATE84,84:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1010 LOCATE85,85:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1020 LOCATE86,86:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1030 LOCATE87,87:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1040 LOCATE88,88:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1050 LOCATE89,89:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1060 LOCATE90,90:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1070 LOCATE91,91:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1080 LOCATE92,92:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1090 LOCATE93,93:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1100 LOCATE94,94:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1110 LOCATE95,95:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1120 LOCATE96,96:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1130 LOCATE97,97:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1140 LOCATE98,98:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1150 LOCATE99,99:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1160 LOCATE100,100:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1170 LOCATE101,101:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1180 LOCATE102,102:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1190 LOCATE103,103:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1200 LOCATE104,104:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1210 LOCATE105,105:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1220 LOCATE106,106:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1230 LOCATE107,107:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1240 LOCATE108,108:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1250 LOCATE109,109:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1260 LOCATE110,110:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1270 LOCATE111,111:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1280 LOCATE112,112:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1290 LOCATE113,113:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1300 LOCATE114,114:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1310 LOCATE115,115:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1320 LOCATE116,116:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1330 LOCATE117,117:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1340 LOCATE118,118:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1350 LOCATE119,119:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1360 LOCATE120,120:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1370 LOCATE121,121:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1380 LOCATE122,122:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1390 LOCATE123,123:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1400 LOCATE124,124:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1410 LOCATE125,125:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1420 LOCATE126,126:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1430 LOCATE127,127:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1440 LOCATE128,128:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1450 LOCATE129,129:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1460 LOCATE130,130:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1470 LOCATE131,131:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1480 LOCATE132,132:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1490 LOCATE133,133:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1500 LOCATE134,134:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1510 LOCATE135,135:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1520 LOCATE136,136:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1530 LOCATE137,137:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1540 LOCATE138,138:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1550 LOCATE139,139:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1560 LOCATE140,140:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1570 LOCATE141,141:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1580 LOCATE142,142:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1590 LOCATE143,143:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1600 LOCATE144,144:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1610 LOCATE145,145:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1620 LOCATE146,146:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1630 LOCATE147,147:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1640 LOCATE148,148:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1650 LOCATE149,149:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1660 LOCATE150,150:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1670 LOCATE151,151:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1680 LOCATE152,152:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1690 LOCATE153,153:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1700 LOCATE154,154:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1710 LOCATE155,155:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1720 LOCATE156,156:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1730 LOCATE157,157:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1740 LOCATE158,158:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1750 LOCATE159,159:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1760 LOCATE160,160:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1770 LOCATE161,161:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1780 LOCATE162,162:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1790 LOCATE163,163:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1800 LOCATE164,164:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1810 LOCATE165,165:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1820 LOCATE166,166:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1830 LOCATE167,167:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1840 LOCATE168,168:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1850 LOCATE169,169:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1860 LOCATE170,170:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1870 LOCATE171,171:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1880 LOCATE172,172:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1890 LOCATE173,173:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1900 LOCATE174,174:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1910 LOCATE175,175:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1920 LOCATE176,176:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1930 LOCATE177,177:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1940 LOCATE178,178:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1950 LOCATE179,179:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1960 LOCATE180,180:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1970 LOCATE181,181:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1980 LOCATE182,182:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
1990 LOCATE183,183:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2000 LOCATE184,184:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2010 LOCATE185,185:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2020 LOCATE186,186:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2030 LOCATE187,187:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2040 LOCATE188,188:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2050 LOCATE189,189:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2060 LOCATE190,190:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2070 LOCATE191,191:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2080 LOCATE192,192:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2090 LOCATE193,193:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2100 LOCATE194,194:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2110 LOCATE195,195:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2120 LOCATE196,196:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2130 LOCATE197,197:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2140 LOCATE198,198:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2150 LOCATE199,199:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2160 LOCATE200,200:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):
2170 LOCATE201,201:PRINTCHR$(127):PRINTCHR$(127):

```


MZ 700

Francois BAUDOIN

1 -vaisseaux ennemis tous blancs.
2 -vaisseaux ennemis de différentes couleurs, suivant leur position sur l'écran.
Il offre de plus, 7 niveaux de difficulté, soit au total 14 variantes différentes.

Pour le choix du niveau de difficulté, tapez la touche CR après la sélection.
ex: - 5 CR
Le signe - 5 sélectionne la présentation de jeu n° 1.
5 sélectionne le niveau 5
Le joueur pourra s'il le désire, modifier les différents niveaux de difficulté en changeant la valeur des variables dans les différents sous-programmes d'initialisation débutant à la ligne (5660).
Attention: pendant le jeu, il ne faut pas garder enfoncées les touches de mouvement ← → ou la touche "espace" pour le tir; il faut les relâcher sans cesse.



```

4120 RETURN
4130 POKE 54172,201
4140 RETURN
4150 POKE 54170,201
4160 POKE 54172,201
4170 POKE 54174,201
4180 RETURN
4190 REM*****
4200 REM affichage perte vaisseau
4210 REM*****
4220 GOSUB 5460
4230 CURSOR 10,6
4240 PRINT(2,L)"VOUS VENEZ DE PERDRE "
4250 CURSOR 10,7
4260 PRINT(2,L)"L'UNE DE VOS UNITES"
4270 CURSOR 5,9
4280 PRINT(4,L)"PREPAREZ VOUS A"
4290 CURSOR 5,10
4300 PRINT(4,L)"REAFFRONTER L'ENNEMI?"
4310 SR$="G"
4320 SD$="+AS"
4330 ST$="-B3":KK=0
4340 TEMPO 7
4350 KK=KK+1
4360 MUSIC SR$,ST$,SD$
4370 IF KK<6 GOTO 4340
4380 FOR I=0 TO 1500
4390 NEXT I
4400 GOSUB 1790
4410 Z=Z+1
4420 RETURN
4430 REM*****
4440 REM vaisseau supplementaire
4450 REM*****
4460 BA=BA+1
4470 IF BA=1 GOSUB 4490
4480 RETURN
4490 CURSOR 10,6
4500 PRINT(2,L)"FELICITATIONS!"
4510 CURSOR 5,7
4520 PRINT(2,L)"VOUS DISPOSEZ DES MAINTENANT"
4530 CURSOR 5,8
4540 PRINT(2,L)"D'UNE UNITE SUPPLEMENTAIRE."
4550 CURSOR 5,10
4560 PRINT(4,L)"PREPAREZ VOUS A REPREDRE E"
4570 CURSOR 10,11
4580 PRINT(4,L)"LE COMBAT?"
4590 R$="+C0"
4600 T$="E0"
4610 U$="-B0"
4620 TEMPO 1
4630 MUSIC R$,T$,U$,R$,T$,U$,R$,T$,U$,R$,T$,U$,R$,T$,U$
4640 AF=AF+1
4650 GOSUB 4060
4660 FOR G=53449 TO 53700
4670 POKE G,Q
4680 NEXT G
4690 RETURN
4700 REM*****
4710 REM controle affichage transports
4720 REM*****
4730 IF ZZ<=1 GOSUB 2080
4740 RETURN
4750 IF ZZ<=2 GOSUB 2150
4760 RETURN
4770 REM*****
4780 REM initialisation escadrille
4790 REM ennemie - (2 variantes)
4800 REM*****
4810 M=53449
4820 N=53565
4830 S=53483:T=53509:U=53549
4840 FOR G=M TO S STEP 4
4850 POKE G,I99
4860 NEXT G
4870 FOR G=S TO T STEP 3
4880 POKE G,I99
4890 NEXT G
4900 FOR G=T TO U STEP 5
4910 POKE G,I99
4920 NEXT G
4930 FOR G=U TO N STEP 3
4940 POKE G,I99
4950 NEXT G
4960 RETURN
4970 M=53449:N=53565:S=53465:T=53505:U=53545
4980 FOR G=M TO S STEP 3
4990 POKE G,I99
5000 NEXT G

```

```

2780 CURSOR B,13
2790 PRINT(AC,1)"appuyer sur la touche f
si vous desirez selectionner un nouveau
niveau de difficulte "
2800 F$="+F0"
2810 G$="C0"
2820 H$="A1"
2830 I$="-01"
2840 J$="#E1"
2850 K$="#G1"
2860 TEMPO 2
2870 MUSIC F$,G$,H$,I$,J$,K$
2880 AR=AR+1
2890 IF AR<3 GOTO 2860
2900 GET A$
2910 IF A$="0" GOTO 2960
2920 IF A$=" " GOTO 2980
2930 IF D>AE(GA) THEN AE(GA)=D
2940 GOSUB 1840
2950 GOTO 1130
2960 IF D>AE(LGA) THEN AE(LGA)=D
2970 GOSUB 1840
2980 GOTO 1110
2990 END
3000 REM*****
3010 REM regle du jeu (1)
3020 REM*****
3030 COLOR,,1:PRINT"0"
3040 PRINT(3,1)"VOUS ETES LE COMMANDANT"
3050 PRINT(3,1)"DE LA FLOTTE INTERGALACTI
QUE."
3060 PRINT(3,1)"DEFENDEZ VOTRE BASE DES
3070 PRINT(3,1)"ENVAHISSEURS URANIENS!"
3080 PRINT:PRINT:
3090 PRINT(6,1)"utilisez la touche 'espa
ce' pour tirer "
3100 PRINT(6,1)"utilisez respectivement

```

```

3940 REM*****
3950 REM augmentation de la difficulté
3960 REM*****
3970 IF RS>CG THEN GOSUB 4000
3980 IF RS<=(CC+1) THEN P=P+NN
3990 RETURN
4000 IF INT(X/TT)=(CX/TT) THEN RS=(RS-1)
4010 P=P+SS
4020 RETURN
4030 REM*****
4040 REM vaisseaux en reserve
4050 REM*****
4060 IF AF=3 GOSUB 4100
4070 IF AF=4 GOSUB 4150
4080 IF AF=2 GOSUB 4130
4090 RETURN
4100 POKE 54170,201
4110 POKE 54172,201

```

En raison de la longueur du listing, nous passerons ce programme en 2 fois.

A SUIVRE

SYNTHETISEUR

PC 1251

Le PC 1251 n'était déjà pas muet mais maintenant, il peut (enfin) rivaliser avec son grand frère le PC 1500. Attention les oreilles! Musiciens, à vos claviers

Patrick DELHINGER

Fonctionnement: Ce programme de synthétiseur étant pour sa partie vive en LM il vaut mieux avoir de quoi faire un "ALL RESET" à portée de mains afin d'arrêter un son trop long (faire ALL RESET en maintenant une touche enfoncée). Les ordres de commandes qui vont suivre semblent rébarbatifs mais on s'y fait très vite. Ce programme peut mémoriser 850 notes différentes (c'est très long à programmer). Les correspondances entre les notes varient et les fréquences restent à faire (mais on s'en passe très bien). Sachez tout de même, qu'en GBAND, PLAY xx, 140 correspond à un ré médium et que l'écart entre les notes sont d'environ 40 points. Voici la liste des ordres avec leur syntaxe. (N.B. les ordres simples (sans chiffre) peuvent être abrégés à 3 lettres, mais pour les autres, il est très important de respecter la syntaxe).

A) Synthétiseur non mémorisable:
GRAPH: met le display (LCP) sur "ON". Fonctionne avec tous les codes du A.

NGRAPH: met le display (LCD) sur "OFF".
CONTINUE: produit un son altéré continue.
REVERSE: produit 2 sons en même temps, pour fonctionner avec tous les codes de A.
CLOCK STOP: produit un son interrompu.
BAND SPC: 0 → aigue
1 → plus grave
2 → de plus en plus grave
3 → de plus en plus grave
4 → très grave.

INVERSE: inverse le sens de modulation repeat SPC n (0 → 255) nombre de répétition de la séquence.
Module SPC n (0 → 255) séquence. 01 très rapide, 255 très lent. Attention, plus la bande est basse (ex. band 4), plus il y a de répétitions et plus la modulation s'approche de 255 (00), plus le temps d'émission du son sera long (jusqu'à plusieurs minutes).
Brepeat SPC n (0 → 999) nombre de répétition de la séquence entière.
End: question à 100 points (marche avec B et A.
B) partie mémorisable (note simple "non modulée").
Play, nnn (durée), xxx (hauteur du son).
Les 2 codes sont compris entre (0 et 255) et doivent obligatoirement comprendre 3 chiffres (001, 002).
hauteur: 001 étant le plus aigue, 000 étant le plus grave.

durée: 001 le plus court et 000 le plus long.
ABAND: son aigue
GBAND: son grave
PMEMO: joue l'air enregistré.
Tous ces ordres sont à entrer à l'apparition de "S > -", un par un, on peut les programmer en réserve sans aucun problème, ce programme occupe tout la mémoire du PC on ne peut ni le merger, ni le faire cohabiter avec un autre.
Attention au d'ata's, une erreur peut être fatale au programme. On peut lancer celui-ci en SHIFT "S" (seulement lorsqu'il a déjà été lancé par un "RUN" précédemment). Une petite astuce: dès que le programme est introduit, faire Peek 50915, Peek 50916 et noter les 2 valeurs trouvées (adresse de fin du programme, ceci avant de le faire tourner bien sûr).
Comme cela si le programme saute pour une raison ou pour une autre (erreur dans les datas) vous pouvez la rattraper en "Pokant": → B831, 224
50915, valeur relevée.
50916, valeur relevée.
Les programme est alors entièrement rattrapé, il peut-être modifié et sauvé. (ceci même après un ALL RESET).
N.B.: pour sauver une music sur cassette, faire: CSAVE AA 1 BE00, & C500 pour le loader, faire: Cload M.

```
1:WAIT 0: PRINT * // 0,0,50,35,150,140,10
SYNTHETISEUR//: 0,70,100,35,255
CALL $11E0 6:DATA 70,100,140,255
2:DATA $03,$00,$02,$0A 7:CLEAR : RESTORE :
,$34,$12,$5F,$60,$00 FOR A=0 TO 55: READ
,$DF,$4E,$00,$4E,$00 B: POKE &C500+A,B:
,$4E,$00,$4E,$00 NEXT A: CLEAR
3:DATA $4E,$00,$61,$10 10:CALL $11E5: RESTORE
,$DF,$53,$43,$38,$00 5: POKE &C530,255:
,$10,$C5,$00,$52,$34 FOR A=1 TO 12: READ
,$2D,$1C,$C3,$29 B:C: POKE &C527,C:
4:DATA $22,$37,$03,$05 POKE &C52E,B: CALL &
,$12,$5F,$60,$00,$DF CS26: NEXT A
,$4E,$00,$4E,$00,$61,$16 11:"S" CLEAR
,$DF,$C3,$29,$0E,$37 12:DIM B$(0)*22:C=&BDFE
5:DATA 140,100,70,100, :D=C
35,255,140,100,70,10 15:INPUT "S" :B$(0):A$
= MID$(B$(0),1,3): 5
GOTO A$ 60:"CLO" POKE &C515,20:
GOTO 15 61:"BAN" A= VAL MID$(B$
(0),6,1): ON A GOTO
140,145,150,155 76:GOTO 67
65:"REP" A= VAL MID$(B$ (0),9,3): FOR B=1 TO
A: CALL &C500: NEXT
66:IF A=0 POKE &C50C,78 B: PAUSE * ***FINI*
,0,78,0,78,0,78,0: GOTO 15
67:PAUSE "PRO ERROR": ***: GOTO 15
GOTO 15 98:"PLA" A= VAL MID$(B$
(0),6,3):B= VAL MID$(
(0),8,3): IF A<256 AND (B<256 AND B)=0)
AND C<&C4FD POKE &C5 27,A: POKE &C52E,B:C
70:"REP" A= VAL MID$(B$ (0),8,3): IF A<256
AND A)=0 POKE &C501, A: GOTO 15
71:GOTO 67 75:"MOD" A= VAL MID$(B$
(0),8,3): IF A<256 AND A)=0 POKE &C503,
A: GOTO 15
60:"CLO" POKE &C515,20: GOTO 15
65:"BAN" A= VAL MID$(B$ (0),6,1): ON A GOTO
140,145,150,155
66:IF A=0 POKE &C50C,78
,0,78,0,78,0,78,0:
GOTO 15
67:PAUSE "PRO ERROR":
GOTO 15
70:"REP" A= VAL MID$(B$ (0),8,3): IF A<256
AND A)=0 POKE &C501,
A: GOTO 15
71:GOTO 67
75:"MOD" A= VAL MID$(B$ (0),8,3): IF A<256
AND A)=0 POKE &C503,
A: GOTO 15
CALL &C526: GOTO 15
100:GOTO 67
105:"ABA" POKE &C530,0:
GOTO 15
110:"GBA" POKE &C530,255
: GOTO 15
115:"PME" E=C-D: FOR A=0
TO E STEP 2: POKE &C
527, PEEK (&B00+A):
POKE &C52E, PEEK (&B
E00+A+1): CALL &C526
: NEXT A
120:PAUSE * ***FINI***
: GOTO 15
125:"COR" POKE &C527,
PEEK C: POKE &C52E,
PEEK (C+1): CALL &C5
26: BEEP 1: PAUSE *
//0.K, //":C=C-2:
GOTO 15
130:"INV" IF PEEK &C518=
&42 POKE &C518,&43:
GOTO 15
135:POKE &C518,&42: GOTO
15
140:POKE &C50D,255: GOTO
15
145:POKE &C50F,255: GOTO
15
150:POKE &C511,255: GOTO
15
155:POKE &C513,255: GOTO
15
```

ALZAN

Perdu dans une ville, saurez-vous en sortir indemne? Heureusement pour vous, ALZAN est situé à l'intérieur d'un SHARP PC 1500 et les morts prochains qu'il aura sur sa conscience ne seront que symboliques... ALZAN est un jeu d'aventure dont le but est de sortir d'une ville.

C.J. BERGEROT

```
5:REM ALZAN: JEU
D AVENTURES SU
R PC-1500
10:REM COPYRIGHT
CHRISTOPHE & J
ACQUES BERGERO
T
20:REM PROGRAMME
POUR HEBDOGICIEL
EL
30:REM FIXATION D
ES CONDITIONS
DE JEU
40:WAIT 100:R=26:
O=14:U=43:A=77
:C=13
50:DIM S(11),C(3)
,P$(2)*4,O(0),
Q(0),O$(0)*20,
M$(0)*18,C$(0)
*32
52:DIM W$(4)*2,E$
(0)*30
55:FOR X=1TO O:
READ Q(X),O$(X)
:NEXT X
60:RO=1:FOR X=1TO
O:O(X)=Q(X):
NEXT X
100:IF S(2)=0GOTO
220
120:IF S(3)<>0GOTO
220
130:BEEP 1:PRINT "
IL FAIT NOIR..
LUMIERE?"
150:GOTO 1E3
220:BEEP 1:GOSUB (
BE3+10*RO)
```

Mode d'emploi: RUN < ENTER > présentation et début du jeu.
-Lorsque le ? apparaît, c'est à l'utilisateur de jouer.
-Le dialogue avec PC se fait à l'aide d'au plus, deux mots séparés par un espace (ex. OUVRIR COFFRE).
-Pour vous diriger, vous disposez des commandes:
N: Nord, E: Est, S: Sud, O: Ouest, H: Haut, B: Bas.
-Deux commandes particulières vous permettent de faire le bilan de votre situation: I = inventaire. REGARDER : lorsque l'utilisateur ne sait plus où il en est.
Un conseil: ne pas se pourvoyer tout de suite dans les détails, découvrez plutôt la ville dans son ensemble.

```
2350:GOTO 100
2400:IF MID$(C$(
0),1,2)<>P$(
1)GOTO 2100
2410:Y=MID$(C$(
0),3,2)
2420:IF Y$(C$(0))"00"
AND Y$(C$(2))P$(2)
)GOTO 2100
2430:E$(0)=MID$(
C$(0),5,LEN
(C$(0))-4)
2610:E=1
2700:IF MID$(E$(
0),E,1)="."
THEN 3010
2710:Y=ASC (MID$(
E$(0),E,1))
-65
2720:N=VAL (MID$(
E$(0),E+1,2)
)
2802:GOSUB (2900+
10*TY)
2810:IF OK=0GOTO
2100
2820:E=E+3
2830:GOTO 2700
2900:IF N=ROLET O
K=1:RETURN
2901:OK=0:RETURN
2910:IF O(N)=ROOR
O(N)<0LET OK
=1:RETURN
2911:OK=0:RETURN
2920:IF O(N)<>RO
AND O(N)=0
LET OK=1:
RETURN
```



PC 1500

```
4260:RETURN
4300:BEEP 1:GOSUB
(7E3+10*N):
RETURN
4400:S(N)=1:
RETURN
4500:S(N)=0:
RETURN
4600:C(N)=VAL (
MID$(E$(0),
E+3,2))
4610:E=E+2
4620:RETURN
4700:X=O(N)
4710:O(N)=O(N+1)
4720:O(N+1)=X
4730:RETURN
4800:O(N)=RO:
RETURN
4900:IF O(N)<0LET
S(1)=S(1)-1
4910:O(N)=0
4920:RETURN
5000:RO=N
5010:RETURN
5100:BEEP 1:PRINT
"D ACCORD"
5200:BR=1E3
5210:RETURN
5300:BR=1100
5310:RETURN
5400:BR=100
5410:RETURN
5500:BEEP 1:INPUT
"ETES VOUS S
UR",W$(1)
5530:IF LEFT$(W$
(1),1)<>"O"
LET E=E-2:
RETURN
5600:END
5990:REM SAISIS D
ES 4 PREMIER
ES LETRES
5995:REM DES MOTS
INTRODUITS
6000:FOR G=1TO 4:
W$(G)="":
NEXT G
6015:P$(W)= "00"
6020:GOSUB 6000
6025:IF EN<>0
RETURN
6030:FOR Q=1TO 4
6040:W$(Q)=MID$(
Y$,Y,1):W$(W
$(1)+W$(2)+W
$(3)+W$(4))
6050:GOSUB 6000
6060:IF EN<>0GOTO
6100
6070:NEXT Q
6080:GOSUB 6000
6090:IF EN=0GOTO
6000
6100:IF W$=" "
RETURN
6110:RESTORE 1001
0:FOR Q=1TO
U:READ U$
6120:IF W$(MID$(
U$,3,LEN U$)-
2)GOTO 6200
6130:NEXT Q
6140:RETURN
6200:P$(W)=LEFT$(
U$,2)
6210:RETURN
6500:Y=Y+1
6510:IF Y>LEN (Y$
)LET EN=1
6520:IF EN<>0
RETURN
6530:IF MID$(Y$,
Y,1)=" "LET
EN=1:GOTO 65
40
6535:EN=0
6540:RETURN
6600:Y=Y+1
6610:IF Y>LEN (Y$
)LET EN=1:
GOTO 6620
6615:EN=0
6620:IF EN=1
RETURN
6630:IF MID$(Y$,
Y,1)=" "GOTO
6600
6640:RETURN
7000:REM AFFICHAG
E DES ACTION
S
```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
REGLEMENT JOINT : ☐ CHEQUE ☐ CCP

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

THE WONDERFUL ADVENTURES OF MICHE AND MICHA

PARANOIAK from FROGGY SOFTWARE for APPLE (all kinds)

"So, Micha, I heard you have been reformed for nanisme, which is usually referred as "dwarfy"?"
 -Yes, I did. And it is ze raison for laquelle I am completely deprimé.
 -You mean down?
 -Complètement down...
 -That tombe very bien, because it is ze subject of the rubrique of today.
 -Nanisme is the subject of today, and ze chapeau of my aunt is quite plus grand than le garden of mon oncle.
 -You know, I haven't any argent in my pocket.
 -You are very mal, pal. What do you nide money for?
 -I want to go to my psychanalist.
 -What do you nide a psychanalist for?
 -Je suis just amnesic, Oedipus complexed, claustrophobic, timiditic, asthenic, ain't got no money, and I am not alcoholic to oublier all the rest.
 -c'est tout folk?
 -Yes, Miche, but I souhaite you aide me a little to resoudre all my problems.
 -You mean the fact that you are très fatigué and you can't think of anything to say?
 -Yes.
 -So I am going to help you. I shall ask you some questions and you give me the réponses. Ok?
 -Sans problème, my friend.
 -All right. Are we doing this article in english under the fallacious pretext that the logiciel is entirely in french? *
 -Precisely. Il suffit de voir le nom de la boîte.

-Ca y est, t'as craqué, t'abandonnes l'anglais?
 -Ouais.
 -Not me. Is the but of the game to loose all the complexes?
 -Ben tiens, je suis plus amnésique.
 -T'es dans un drôle d'état, en tous cas. Comment t'as fait?
 -J'ai retrouvé mon arrière grand-tante et son numéro de compte en banque.

-Good map (plan). Et tous is like that?
 -Ouais, en sortant du cinéma, j'avais plus le vertige. Sans parler d'Hamlet qui était plutôt nul, ce soir.
 -Bref, c'est très bien.
 -Oui.
 -Bon, on arrête, sinon, on pourra pas passer les quadris. On a intérêt à ... merde plus de plac
 * Authentique



PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS PC 1500 + 16K (CE 161) + Imprimante CE 150 + lecteur K7 pour 4200 F. (valeur 6200 F.). Tel: 387 13 28.

VENDS console TI 99/4A + moduleur SECAM/UHF + magnéto K7 compatible avec TI (Thomson avec compteur) + câble magnéto + manettes de jeu + 7 livres pour TEXAS + 6 modules dont Parsec, Tombs-tone City, etc... + K7 jeu rétro I et II + synthétiseur de parole + module Basic étendu avec K7 "Basic étendu ar soi-même". A débattre. Mademoiselle BARREL Tel: (94) 94 32 77 (Heures repas).

VENDS TO7 + Basic + magnéto + Manettes + contrôleur et lecteur disquettes + 8 livres + Pingo + Chasseur Oméga + I.L. L'intrus + nombreux jeux sur K7 et disquettes + programme copie K7. Le tout 7500 F. J.Pascal THIRION 149 rue Nordmann P 13 75013 PARIS. Tel: 535 03 17.

ACHETE pour TI99/4A basic étendu. Prix à débattre. Eric SOLECKI 26 rue Faolty 59165 AUBERCHICOURT. Tel: (27) 86 85 78.

VENDS ensemble TO7 (unité centrale + basic + lecteur enregistreur de programmes + extension mémoire 16K) : 4000 F. (valeur 5000 F.).

VENDS également logiciels pour TO7: Pictor : 600 F. Mélodie: 600 F. Dialogue avec une saute-relu: 100 F. Chasseur Oméga: 100 F. Troff: 100 F. Gaël SIMARD 80 Galerie de l'Arlequin 38100 GRENOBLE. Tel: (76) 09 06 24.

VENDS TO7 (06/84) + Basic + Pictor + Lep + 7 livres. Le tout 3000 F. Monsieur GRIMAL 39 bld Gambetta 72200 LA FLECHE. Tel: (43) 94 02 31.

VENDS TI99/4A + magnéto et câble + manettes + Basic étendu + Munch man + Hopper + Othello + Parsec + basic par soi-même + Introduction au TI Part 1 et 2 + livres 50 programmes + Les grands classiques du jeu + La conduite du TI + graphisme 3D (valeur + 4000 F.) vendu 3000 F. Bruno PASQUET "Le Cammas" Cidex 5286 31240 CASTELMAUROU L'UNION. Tel: (61) 09 19 16.

Pour TI99/4A VENDS module de jeu Parsec. Prix 200 F. Florent TESSIER 8 Impasse Mau-passant 85000 LA ROCHE SUR YON. Tel: (51) 37 53 67.

VENDS SPECTRUM 48K PERITEL sous garantie (3/84) + 3 livres + 2 logiciels (valeurs 2789) vendu 2300 F. + Moniteur ZENITH vert + câble peritel sous garantie (06/84) (valeurs 1105 F.) vendu 900 F. Monsieur LOUSSUARN Tel: 728 41 27.

VENDS PC 1500 + CE 151 (4 Ko) avec manuels d'utilisation et d'instructions + 4 livres de programmes (07/83) le tout 1800 F. à débattre. Demander Thierry au (3) 975 91 02 (après 19 H).

VENDS extension mémoire 16K pour TO7. (valeur 800 F.) cédé 500 F. à débattre. Demander KHALID au 384 72 59.

VENDS CBM 64 SECAM + lecteur K7 + livres + câbles UHF et Peritel + joystick + K7 Echecs, Matrix et Divers programmes. Le tout 3800 F. J.P. DENISSEL, 8 square Louis Chauvin 77680 ROISSY EN BRIE. Tel: 029 33 20 (de 18 H à 20 H).

VENDS ORIC 1 48K amélioré sortie son stéréo Reset par poussoir + livres + K7 et câbles : 2200 F. Jean GIRVES 9 rue St Amans 31130 BALMA. Tel: (61) 24 30 00.

MENU

APPLE	Caractaïde
Airy ANDRE	Page 6
CANON X07	Jump
Fred TRANCART	Page 12
FX 702P	Manoir
Eric ZMIRO	Page 15
COMMODORE 64	Idées
Laurent BRUERE	Page 4
VIC 20	Vic futé
Ph. BOICHUT	Page 17
HECTOR Création de caractères	
Pascal FALLOT	Page 8
HP 41	Alpinisme
Bernard BLAY	Page 13
ORIC 1	Maxit
Hay SRUN	Page 2
MZ 80	URANIA II
François BAUDOUIN	Page 18
PC 1500	Alzan
Jacques BERGEROT	Page 19
PC 1251	Synthétiseur
Patrick DELHINGER	Page 19
ZX 81	Confiances?
François THELLIER	Page 4
SPECTRUM Secret de la momie	
Vincent DUMESTRE	Page 2
TRS 80	Logic/Conversion
F. TEREYGEOL	Page 5
TI99(b.e)	Ring
J.M. CHENY	Page 2
TI99(b.s)	Espace clos
Didier DELANSAY	Page 13
TO7	War block
F. LOSFELD	Page 17

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI

Directeur Technique : Benoît PICAUD

Maquette : Christine MAHÉ

Dessins : Jean-Louis REBIÈRE

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

Publicité au journal. Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.



TEXAS INSTRUMENTS

ACCESSOIRES TI 99/4
 Modulateur SECAM France 500,00
 Câble liaison magnéto-cassettes 100,00
 Paire manettes jeux 210,00
 Magnéto-cassettes compatible T.I. Linsay avec compteur + câble magnéto compris 370,00
 EPSON RX 80 FRICTION-TRACTION 4.150,00
 Imprimante Seikosha GP 500 2.500,00
 Interface parallèle extérieure pour TI99 1.090,00

PROGRAMMATION
 Extended basic Europe Manuel anglais* 750,00
 Extended basic Europe Manuel français* 800,00
 Mémoire extension 32 K. extérieure 1.340,00
 TI LOGO II en fabrication 895,00
 Basic par soi-même 70,00
 Aide à la programmation 75,00
 *disponible fin octobre

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 EDUCATION
 Addition-subtraction I 147,00
 Addition-subtraction II 147,00
 Addition-Canon 147,00
 Division-démolition 147,00
 Early Reading 147,00
 Meter multiplication 147,00
 Multiplication I 147,00

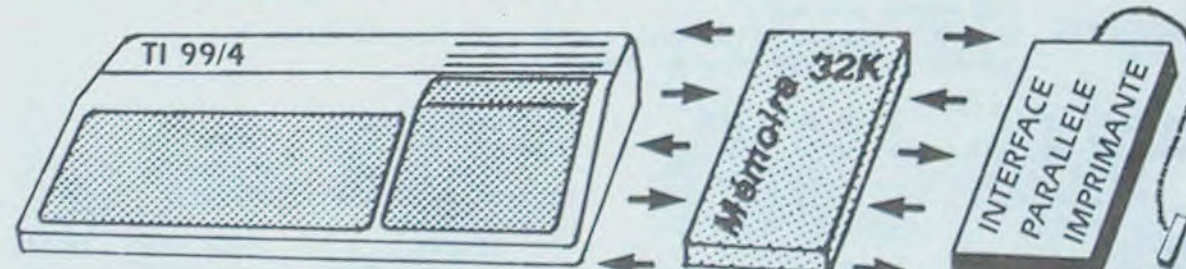
MODULES LOISIRS
 Connect four 147,00
 Jeux vidéo II 147,00
 Jeux Rétro I 147,00
 The attack 147,00
 Jeux Rétro II 147,00
 Othello 206,00
 TI-Invasers 206,00
 Munch Man 250,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS
 Retour pirate 250,00
 Demon attack 250,00
 Marsh 250,00
 Burger time 250,00
 Microsurgeon 250,00
 Hopper 250,00
 Sator track 250,00
 Javi breaker 250,00
 Treasure Island 250,00
 Moonsweeper 250,00

PROGRAMMES TEXAS EDUCATION :
 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
 Compléments et multiples 95,00
 Mots croisés 1 et 2 95,00

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

DISPONIBLE : EXTENDED BASIC EUROPE AVEC MANUEL FRANÇAIS 800 F



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

MODULES ROMOX :
 Rotor Raiders 390,00
 Princess and frog 390,00

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

MODULES ATARI :
 Pac man 350,00
 Moon Patrol 350,00
 Jungle hunt 350,00
 Defender 350,00

K7 :
 Lunar lander 2 pour basic étendu 100,00
 Lunar jumper 100,00

PROMOTION

LOT N° 1
 Le Module BASIC ÉTENDU U.S.A. manuel en français
 K7 BASIC PAR SOI-MÊME
 K7 AIDE A LA PROGRAMMATION
 L'ensemble 920,00 F.

LOT N° 2
 Le Module BASIC ÉTENDU U.S.A. manuel en français
 K7 BASIC PAR SOI-MÊME
 K7 AIDE A LA PROGRAMMATION
 EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.
 L'ensemble 2.240,00 F.

LOT N° 3
 Le Module BASIC ÉTENDU U.S.A. manuel en français
 EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.
 TI LOGO N° 2
 L'ensemble 2.795,00 F.

LOT N° 4
 Le Module BASIC ÉTENDU U.S.A. manuel en français
 EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.

INTERFACE PARALLÈLE pour TI 99
 IMPRIMANTE EPSON RX 80 FRICTION et TRACTION
 L'ensemble 6.560,00 F.

LOT N° 5
 Le Module BASIC ÉTENDU U.S.A. manuel en français
 MAGNETO CASSETTE LANSAY
 COMPTEUR + CÂBLE MAGNETO
 MODULE JEUX :
 SUPER DÉMON ATTAQUE
 BURGERTIME
 MUCHMAN
 K7 INTRODUCTION AUX JEUX N° 1
 K7 INTRODUCTION AUX JEUX N° 2
 L'ensemble 1.995,00 F.

LOT N° 6
 Pour ceux qui possèdent le contrôleur et le lecteur de disquettes
 1 CARTE P. CODE
 1 UCSD PASCAL COMPILEUR
 1 UCSD PASCAL LINKER
 1 UCSD PASCAL ÉDITEUR
 1 ÉDITEUR ASSEMBLEUR
 1 DISQUETTE MATHS
 1 DISQUETTE FICHIER d'ADRESSES
 1 DISQUETTE AIDE A LA PROGRAMM. II
 1 DISQUETTE AIDE A LA PROGRAMM. III.
 L'ensemble 3.500,00 F.

LOT N° 7
 1 MODULE BASIC ÉTENDU U.S.A. manuel en français
 1 MODULE TI CALC
 1 MODULE CONSEIL FINANCIER
 1 MODULE GESTION DE RAPPORTS
 1 MODULE DE FICHIER
 1 INTERFACE PARALLÈLE TI 99/4
 1 IMPRIMANTE GP 500 SEIKOSHA
 L'ensemble 5.300,00 F.



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 Seikosha.

BON DE COMMANDE TARIFS OCTOBRE 1984

Nom

Prénom

Adresse

Tél.

Code Postal

Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

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

LA RÉGLE À CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS.

Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064F/1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.