HEBDOGICIEL

HEBDOGICIEL

ISSN-0760-6125

M-1815-51-8 F

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

CATALOGUES EN ASSEMBLEUR

Les catalogues des importateurs et fabricants de logiciels étaient jusqu'à présent écrits en basic. Il semble que beaucoup d'entre eux passent au langage machine: les listes de produits disponibles défilent de plus en plus vite! Les nouveaux venus sont nombreux D et L, Epsilon, Sprites, etc... Et ils démarrent avec des catalogues bien fournis. Les anciens comme Vifi, Infogrames, Ere, Loriciels sortent des nouveaux produits par dizaines et les constructeurs se mettent eux aussi sur le marché du logiciel. Ils sont pour le moment au Sicob, mais dès qu'ils vont en sortir nous allons être submergés par des dizaines de nouveaux titres, c'est déjà le cas dans le soft parade où vous trouverez plusieurs nouveaux titres (ce qui veut dire que nous en avons refusé des dizaines!). Pour arriver à acheter tous ces nouveaux produits il n'y a que deux solutions: faites-vous engager comme essayeur dans un journal (notre équipe est complète!) ou volez-les!

EMPORTEZ LES MEUBLES

Vous achetez un Spectrum, un VIC 20 ou un ORIC ATMOS: un trou de 2 à 3000 francs dans votre budget. Vous voulez ensuite vous initier rapidement et vous vous inscrivez à un stage de formation et hop! 500 à 1500 f. de moins dans votre escarcelle; l'adhésion à un club finira de vous ruiner. Ou alors, il y a CONNEXIONS! Un groupe de programmeurs s'est arrangé avec des constructeurs de matériels pour obtenir des conditions avantageuses. Vous vous inscrivez à un cours de formation chez CONNEXIONS 98 rue du Faubourg Poissonnière, vous suivez 30 heures de cours de formation, vous êtes inscrit au club et quand les cours sont terminés, vous emportez le micro sur lequel vous avez fait votre apprentissage. Vous pouvez même, si vous vous débrouillez bien, séduire le professeur et l'emporter avec vous, surtout si vous êtes une jeune et belle blonde!
Ca vous côutera quand même 2600 à 3200 francs selon le micro-ordinateur choisi. Faites vos comptes!

EDUCATO ET PEDAGO SONT DANS UN BATO.

Zim boum-boum, tacatac, c'est bien. If then else print gosub, c'est très bien. Mais, bon sang de bonsoir, ça éduque un ordinateur, ça pédagogue, ça instruit, ça apprend et c'est même presque étudié pour! Le gouvernement le dit, les professeurs sont d'accord , les fabricants se frottent les mains et les chères petites têtes blondes ont l'air de ne pas être contre. Alors allons-y, faisons du logiciel pédago-éducativo-dictatiel. Ils sont venus, ils sont tous là: Hatier, Nathan, Vifi, Infogrames, Loriciels, Ere, Sinclair, Excelvision, Matra, Thomson, j'en passe et des meilleurs. Dites, vous êtes sûrs que ça va marcher? Les caisses de logiciels serviront-elles à autre chose qu'à se hisser sur le placard pour attraper les confitures? Et si j'ai un Sinclair, mon papa un Apple, ma maman un TO7, mon frere un Oric, mon instituteur un Alice, mon proviseur un Excelvision, vous êtes bien sûrs qu'on va arriver à s'entendre? Moi, j'aimerai autant que tout le monde possède la même machine, mais qui va décider d'une standardisation? Les enseignants? Thomson? Matra? Excelvision? Goupil? Fabius? Mitterrand? JJSS? Mr X? Une standardisation n'est d'ailleurs probablement pas souhaitable puisqu'une sélection naturelle se fera certainement: ce seront les meilleurs qui resteront (ou les plus riches ou les plus puissants ou les plus malins). De toutes façons, la profusion de logiciels éducatifs en préparation, en cours de traduction ou déjà sur le marché nous prépare une belle pagaille et ce seront probablement les enseignants qui seront les dindons de la farce. Ils ont l'habitude et ils ne leur restent plus qu'à apprendre le basic, le logo, le forth, le LSE et l'assembleur.
En parlant de nouveaux produits, la barre et les prix descendent: Sinclair, qui se veut être l'initiateur avec son ZX 81, s'adresse aux enfants de 4 ans et les prix des 16 cassettes (maternelle à 6ème) descendent à 65 francs maximum. Infogrames dans le style inverse propose un cartable rouge pour l'entrée en sixième: trente programmes reprennent tous les points éducatifs de l'enseignement primaire suivi jusqu'à la classe du cours moyen deuxième année. Ca tourne sur Alice, qui est aussi dans un cartable rouge et si l'enfant met ses petites affaires dans un troisième cartable rouge, Infogrames fournit une brouette rouge pour le trajet Ecole-maison.

Charlemagne II

EDITO

Cette semaine arrive une première fournée de logiciels pour le Soft Parade, et des bons!
Les concepteurs, surtout les américains sur APPLE et COMMODORE 64, arrivent à un degré de perfection tel que les Soft qui nous semblaient géniaux il n'y a pas 6 mois, semblent complètement dépassés aujourd'hui. Les nouveaux venus prennent d'ailleurs presque tous la tête du Soft Parade, il n'y a guère que Lode Runner qui résiste à ces attaques, il faut dire que c'est un des rares logiciels qui allie avec bonheur jeu d'arcades et jeu de réflexion. Lode Runner II arrive bientôt, mais les tableaux sont tellement sophistiqués qu'il est presque injouable. Sky Fox d'Electronics Arts mélange lui aussi deux genres: le jeu d'arcades et la simulation de vol, j'ai eu le loisir de l'essayer cette semaine et il est époustouflant, aussi impressionnant que Summer Games par le graphisme et l'intérêt du jeu et l'exploitation maximale des possibiltés de l'ordinateur sur lequel il tourne. Avec Mr Robot and his factory et Bruce Lee, j'ai eu ma dose d'émerveillement cette semaine, le joystick de l'Hiver 84 sera une bonne cuvée.

Gérard CECCALDI

MENU

APPLE	Dan STEEREY	Editeur général Page 6
CANON X07	Jean SPRIET	Tron Page 8
CASIO FX 702P	Thomas LEPRETTE	The Gambler Page 4
COMMODORE 64	Hugues BRUN	Mac Pan Page 2
VIC 20	Didier REBUFFAT	Pingouin Page 17
HP 41	Stéphane BRUNET	Invmat Page 8
HECTOR	Régis CARLIER	Les envahisseurs Page 13
ORIC	Christophe LAYUS	Toutancarton Page 18
MZ	François BAUDOIN	Urania II page 14
PC 1251	Christophe CHANTRAINE	Agenda Page 9
PC 1500	J.Michel LUNATI	L'aventurier X Page 3
ZX 81	Alain BRUNNER	Dr Logic Page 16
SPECTRUM	Lionel PAQUIN	CGAO Page 19
TRS 80	E.MICHELUCCI	Police Défi Page 17
TI99/4A(b.s.)	Frédéric LOUCHET	Astérix Page 12
TI99/4A(b.e.)	Jacques MERCIER	Débarquement Page 5
TO 7	Lionel ROUVAREL	Delos attaque Page 19

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7.

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

N° 51 5 Octobre 1984

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

8F

MAC PAN

COMMODORE 64

Un classique du genre, avec gestion en langage machine, s'il vous plaît! Rien de tel pour organiser un concours familial...Mais gare aux crampes de poignet. Mon record actuel est de 201.770 points.

Hugues BRUN

Ce programme est décomposé en deux parties.
La première sert au chargement du langage machine contenu dans les datas de celle-ci sauvez-la sur cassette avant de rentrer la deuxième.
La deuxième partie s'occupe de la gestion du jeu. Dès que vous l'avez tapé sauvez-la sur cassette derrière la première partie.
Chargez la première partie et faites RUN. Dès que le programme est exécuté, faites NEW, chargez la deuxième et faites RUN.
Si vous voulez jouer avec la manette, connectez-la au port 1. Pour jouer avec le clavier, utilisez les touches Y (haut), B (bas), G (gauche), D (droit).

```
1 REM ***************************
2 REM *****  BRUN HUGUES  *****
3 REM ***************************
4 REM *****    PACMAN     *****
5 REM ***************************
6 REM *****  COMMODORE 64 *****
7 REM ***************************
50 POKE52,61:POKE56,61:CLR
60 PRINT"■■■■■■■■■■■■UN INSTANT S.V.P...."
26000 D=40000:N=118:GOSUB29000
26010 D=40200:N=10:GOSUB29000
26020 D=40250:N=26:GOSUB29000
26030 D=40300:N=38:GOSUB29000
26040 D=40350:N=20:GOSUB29000
26050 D=40400:N=65:GOSUB29000
26060 D=40500:N=39:GOSUB29000
26070 D=40600:N=341:GOSUB29000
26080 D=20000:N=269:GOSUB29000
26090 D=21000:N=39:GOSUB29000
26100 D=22000:N=360:GOSUB29000
26110 D=30000:N=55:GOSUB29000
26120 IFZ<170216THENPRINT"ERREUR DANS LES DATA"
26150 END
29000 FORX=DTOD+N
29010 READQ$:T$=LEFT$(Q$,1):Y$=RIGHT$(Q$,1)
29020 A=ASC(T$):S=ASC(Y$)
29030 IFA>47ANDA<59THENP=A-48
29040 IFA>64ANDA<71THENP=A-55
29050 IFS>47ANDS<59THENL=S-48
29060 IFS>64ANDS<71THENL=S-55
29070 C=16*P+L:Z=Z+C:POKEX,C:NEXT
29080 RETURN
30000 DATAAD,CB,00,85,FE
30005 DATAA2,00,A5,FE,C9,1A,D0,1E,AD,4F,9A,C9,01,D0,17,CE,00,D0,CA,D0,FA,AD,00
30010 DATAD0,C9,12,B0,0A,A9,F0,8D,00,D0,A9,8A,8D,01,D0
30020 DATAA5,FE,C9,1D,D0,1F,AD,4D,9A,C9,01,D0,18,EE,00,D0,CA,D0,FA,18,AD,00,D0
30030 DATAC9,F5,90,0A,A9,18,8D,00,D0,A9,B2,8D,01,D0
30040 DATAA5,FE,C9,19,D0,0D,AD,4C,9A,C9,01,D0,06,CE,01,D0,CA,D0,FA
30050 DATAA5,FE,C9,1C,D0,0D,AD,4E,9A,C9,01,D0,06,EE,01,D0,CA,D0,FA,60
30060 DATA38,AD,59,9A,ED,58,9A,8D,5A,9A,60
30070 DATAA9,00,8D,61,9A,A2,08,4E,5F,9A,90,04,18,6D,5A,9A,6A,6E,61,9A,CA,D0,F0
30080 DATA8D,60,9A,60
30090 DATAA0,08,38,ED,62,9A,08,2E,63,9A,0E,5A,9A,2A,28,90,06,ED,62,9A,4C,86,9D
30100 DATA6D,62,9A,88,D0,E9,D0,04,6D,62,9A,18,2E,63,9A,60
30110 DATA18,D8,AD,65,9A,6D,67,9A,8D,67,9A,AD,64,9A,6D,66,9A,8D,66,9A,60
30120 DATAAE,67,9A,AD,66,9A,C9,01,F0,1C,AD,66,9A,C9,02,F0,1C,AD,66,9A,C9,03
30130 DATAF0,1C,AD,66,9A,C9,03,F0,1C,BD,00,04,8D,70,9A,60,BD,00,05,8D,70,9A
30140 DATA60,BD,00,06,8D,70,9A,60,BD,00,07,8D,70,9A,60,BD,00,08,8D,70,9A,60
30150 DATAAC,70,9A,98,C9,2E,F0,1A,98,C9,51,F0,15,98,C9,2A,F0,10,98,C9,60,F0,0B
30160 DATA98,C9,20,F0,06,A9,00,8D,71,9A,60,A9,01,8D,71,9A,60
30170 DATAAD,01,D0,8D,59,9A,A9,2A,8D,58,9A,20,08,9D,A9,05,8D,5F,9A,20,3A,9D
30180 DATAAD,60,9A,8D,64,9A,AD,61,9A,8D,65,9A,AD,00,D0,8D,59,9A,A9,14,8D,58,9A
30190 DATA20,08,9D,A9,08,8D,62,9A,A9,00,20,6C,9D,AD,63,9A,8D,67,9A,A9,00,8D,66
30200 DATA9A,20,9E,9D,20,D0,9D,20,34,9E,AD,71,9A,8D,4F,9A
30210 DATAAD,01,D0,8D,59,9A,A9,2A,8D,58,9A,20,08,9D,A9,05,8D,5F,9A,20,3A,9D
30220 DATAAD,60,9A,8D,64,9A,AD,61,9A,8D,65,9A,AD,00,D0,8D,59,9A,A9,04,8D,58,9A
30230 DATA20,08,9D,A9,08,8D,62,9A,A9,00,20,6C,9D,AD,63,9A,8D,67,9A,A9,00,8D,66
30240 DATA9A,20,9E,9D,20,D0,9D,20,34,9E,AD,71,9A,8D,4D,9A
30250 DATAAD,01,D0,8D,59,9A,A9,32,8D,58,9A,20,08,9D,A9,05,8D,5F,9A,20,3A,9D
30260 DATAAD,60,9A,8D,64,9A,AD,61,9A,8D,65,9A,AD,00,D0,8D,59,9A,A9,0C,8D,58,9A
30270 DATA20,08,9D,A9,08,8D,62,9A,A9,00,20,6C,9D,AD,63,9A,8D,67,9A,A9,00,8D,66
30280 DATA9A,20,9E,9D,20,D0,9D,20,34,9E,AD,71,9A,8D,4C,9A
30290 DATAAD,01,D0,8D,59,9A,A9,22,8D,58,9A,20,08,9D,A9,05,8D,5F,9A,20,3A,9D
30300 DATAAD,60,9A,8D,64,9A,AD,61,9A,8D,65,9A,AD,00,D0,8D,59,9A,A9,0C,8D,58,9A
30310 DATA20,08,9D,A9,08,8D,62,9A,A9,00,20,6C,9D,AD,63,9A,8D,67,9A,A9,00,8D,66
30320 DATA9A,20,9E,9D,20,D0,9D,20,34,9E,AD,71,9A,8D,4E,9A,20,40,9C,4C,20,4E
30330 DATAAD,01,D0,8D,59,9A,A9,2A,8D,58,9A,20,08,9D,A9,05,8D,5F,9A,20,3A,9D
30340 DATAAD,60,9A,8D,64,9A,AD,61,9A,8D,65,9A,AD,00,D0,8D,59,9A,A9,0C,8D,58,9A
30350 DATA20,08,9D,A9,08,8D,62,9A,A9,00,20,6C,9D,AD,63,9A,8D,67,9A,A9,00,8D,66
30360 DATA9A,20,9E,9D,20,D0,9D
30370 DATAA9,00,8D,E9,99,AD,70,9A,C9,2E,D0,0E,A9,0A,8D,E9,99,A9,01,18,6D,EB,99
30380 DATA8D,EB,99,AD,70,9A,C9,51,D0,0E,A9
30390 DATA32,8D,E9,99,A9,01,18,6D,EB,99,8D,EB,99
30400 DATAAE,67,9A,AD,66,9A,C9,00,D0,05,A9,20,9D,00,04,AD,66,9A,C9,01,D0,05
30410 DATAA9,20,9D,00,05,AD,66,9A,C9,02,D0,05,A9,20,9D,00,06,AD,66,9A,C9,03
30420 DATAD0,05,A9,20,9D,00,07,AD,66,9A,C9,04,D0,05,A9,20,9D,00,08
30430 DATAA9,B8,CD,EB,99,D0,05,A9,01,8D,EC,99
30440 DATAAD,E8,99,C9,00,D0,35,A5,FE,C9,19,D0,05,A9,F6,8D,F8,07,A5,FE,C9,1C
30450 DATAD0,05,A9,F7,8D,F8,07,A5,FE,C9,1A,D0,05,A9,F8,8D,F8,07,A5,FE,C9,1D,D0
30460 DATA05,A9,F9,8D,F8,07,A9,01,8D,E8,99,C9,00,D0,0A,A9,00,8D,E8,99,A9
30470 DATAF5,8D,F8,07,4C,F0,55
31150 DATAAC,70,9A,98,C9,2E,F0,1A,98,C9,51,F0,15,98,C9,3D,F0,10,98,C9,60,F0,0B
31160 DATA98,C9,20,F0,06,A9,00,8D,71,9A,60,A9,01,8D,71,9A,60
31200 DATAA9,00,8D,84,99,AE,84,99,BD,02,D0,CD,00,D0,D0,12,BD,03,D0,CD,01,D0,D0
31210 DATA0A,8A,8D,86,99,A9,01,8D,87,99,60
31220 DATABD,03,D0,8D,59,9A,A9,32,8D,58,9A,20,08,9D,A9,05,8D,5F,9A,20,3A,9D
31230 DATAAD,60,9A,8D,64,9A,AD,61,9A,8D,65,9A,AE,84,99,BD,02,D0,8D,59,9A
31240 DATAA9,0C,8D,58,9A,20,08,9D,A9,08,8D,62,9A,A9,00,20,6C,9D,AD,63,9A
31250 DATA8D,67,9A,A9,00,8D,66,9A,20,9E,9D,20,D0,9D,20,08,52,AD,71,9A,8D,4C,9A
31260 DATAA9,00,8D,64,9A,A9,27,8D,65,9A,20,9E,9D,20,DO,9D,20,08,52
31265 DATAAD,71,9A,8D,4F,9A
31270 DATAA9,00,9D,64,9A,A9,02,8D,65,9A,20,9E,9D
31275 DATA20,D0,9D,20,08,52,AD,71,9A,8D,4D,9A
31280 DATAA9,00,8D,64,9A,A9,27,8D,65,9A,20,9E,9D
31285 DATA20,D0,9D,20,08,52,AD,71,9A,8D,4E,9A
31290 DATAAD,01,99,65,A2,29,03,8D,01,99,AA,BD,4C,9A,C9,01,D0,F1
31295 DATA8E,58,98,AE,84,99
31300 DATABD,60,98,CD,58,98,F0,E3
31310 DATAAD,58,98,C9,00,D0,0E,A9,02,9D,60,98,BD,03,D0,38,E9,08,9D,03,D0,AD,58
31320 DATA98,C9,01,D0,0E,A9,03,9D,60,98,BD,02,D0,18,69,08,9D,02,D0
31325 DATAAD,58,98,C9,02,D0,0E,A9,00
31330 DATA9D,60,98,BD,03,D0,18,69,08,9D,03,D0,AD,58,98,C9,03,D0,0E,A9,01,9D,60
31340 DATA98,BD,02,D0,38,E9,08,9D,02,D0
31350 DATAAE,84,99,BD,02,D0,CD,00,D0,D0,12,BD,03,D0,CD,01,D0,D0
31360 DATA0A,8A,8D,86,99,A9,01,8D,87,99,60
31370 DATAAD,84,99,18,69,02,8D,84,99,CD,00,99,F0,03,4C,F5,55,4C,30,75
32005 DATAA9,00,8D,88,98
32010 DATAAD,E9,99,C9,32,D0,04,A9,00,85,A1,A5,A1,C9,05,B0,18,A9,FF,8D,15,D0
32020 DATAA9,78,CD,00,D0,D0,15,A9,9A,CD,01,D0,D0,0E,A9,01,8D,8B,98,A9,DF,8D,15
32030 DATAD0,A9,11,85,A1,60

3 REM ***************************
4 REM *****  BRUN HUGUES  *****
5 REM ***************************
6 REM *****    PACMAN     *****
7 REM ***************************
8 REM *****  COMMODORE 64 *****
9 REM ***************************
```

```
21 POKE52,61:POKE56,61:CLR
22 PRINT"■■■■■■■■■OPTION:■■■■MANETTE (1)"
23 PRINT"■■■■■■■TAB(15)"CLAVIER (2)"
24 INPUT"■■■■■■■■■■CHOIX:";W:IFW<>1THENGOTO30
25 POKE40001,1:POKE40002,220
26 POKE20207,254:POKE40083,254
27 POKE20218,253:POKE40102,253
28 POKE20229,251:POKE40010,251
29 POKE20240,247:POKE40046,247:GOTO39
30 POKE40001,203:POKE40002,0
31 POKE20207,25:POKE40083,25
32 POKE20218,28:POKE40102,28
33 POKE20229,26:POKE40010,26
34 POKE20240,29:POKE40046,29
39 PRINT"■■■■■■■■■■■UN INSTANT S.V.P...."
40 DIM C(4):POKE2041,13:POKE2042,13:POKE2043,13:POKE2044,13
45 REM INITIALISATION DES SPRITES
48 REM DESSINS PAC MAN
50 FORX=0TO62:POKE15680+X,0:POKE15808+X,0:POKE15872+X,0:POKE15936+X,0
60 POKE832+X,0:POKE15744+X,0:POKE896+X, 0
65 POKE16000+X,0:POKE16064+X,0:POKE16128+X,0
66 POKE16192+X,0:POKE16256+X,0:POKE16320+X,0:NEXT
70 FORX=21TO50
80 READQ:POKE15680+X,Q:NEXT
90 DATA0,60,0,0,255,0,1,255,128,3,255,192,3,255,192
100 DATA3,255,192,3,255,192,1,255,128,0,255,0,0,60,0
110 FORX=19TO54
120 READQ:POKE15744+X,Q:POKE15879-X,Q:NEXT
130 DATA0,0,0,66,0,0,195,0,0,195,0,1,231,128,1,231,128,1,255,128,1,255,128
140 DATA0,255,0,0,255,0,0,126,0,0,24,0,0
150 FORX=21TO50
160 READQ:POKE15872+X,Q:NEXT
170 DATA0,60,0,0,255,0,1,255,128,0,63,128,0,15,192,0,15,192,1,63,128,0,255,128
180 DATA0,255,0,0,60,0
190 FORX=21TO50
200 READQ:POKE15936+X,Q:NEXT
210 DATA0,60,0,0,255,0,1,255,128,1,252,0,3,240,0,3,240,0,1,252,0,1,255,128
220 DATA0,255,0,0,60,0
230 FORX=0TO14:Q=PEEK(15826+X*3):POKE15826+X*3,PEEK(15828+X*3)
240 POKE15828+X*3,Q:NEXT
350 REM DESSINS FRUITS BONUS
360 FORX=21TO50:READQ:POKE16000+X,Q:NEXT
365 DATA0,24,0,0,153,0,1,255,128,3,255,192,3,255,192,3,255,192,3,255,192
370 DATA1,255,128,0,255,0,0,60,0
375 FORX=21TO50:READQ:POKE16064+X,Q:NEXT
380 DATA0,24,0,0,24,0,0,170,0,1,85,0,0,170,0,1,85,0,0,170,0,0,84,0,0,40,0,0,16,0
385 FORX=21TO50:READQ:POKE16128+X,Q:NEXT
390 DATA0,24,0,0,24,0,0,126,0,0,255,0,0,126,0,0,126,0,0,255,0,1,255,128,1,255
395 DATA128,0,255,0
400 FORX=21TO50:READQ:POKE16192+X,Q:NEXT
405 DATA0,0,192,0,0,192,0,1,192,0,3,192,0,7,128,0,15,128,0,31,0,0,62,0,0,248,0
410 DATA3,192,0
420 FORX=21TO50:READQ:POKE16256+X,Q:NEXT:GOTO500
425 DATA 0,60,0,0,126,0,0,195,0,0,129,128
430 DATA 0,1,128,0,3,0,0,6,0,0,12,0,0,0,0,0,12,0
500 REM DESSINS FANTOMES
515 FORX=21TO50:READQ:POKE832+X,Q:NEXT
520 DATA0,60,0,0,126,0,0,255,0,1,153,128,1,153,128,1,255,128,1,255,128
525 DATA1,255,128,1,153,128,1,153,128
535 FORX=26TO43:READQ:POKE896+X,Q:NEXT
560 DATA0,0,68,0,0,170,0,0,170,0,0,238,0,0,238,0,0,8
562 GOTO570
565 GOSUB26000:EF=1:SC=0:DA=.5:MM=0:POKE53278,0:V=3
570 GOSUB8000:REM PRESENTATION
578 POKE2045,250:POKE2046,250:POKE2047,255:POKE53293,2:POKE53294,2:POKE53292,2
579 DA=1:F=1:SC=0:BV=0:NC=1:PF=400:POKE53292,2
580 PRINT"■■■■■■■■■■■■
```

L'AVENTURIER X

PC 1500

Une belle princesse est prisonnière. Vous devez la délivrer en réussissant trois tests. Comme dans toute histoire qui se respecte, à la fin, la belle princesse épouse le chevalier qui aura réussi à la délivrer et...ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants...? Eh bien non... Que diable, nous sommes presque au 21ème siècle et cette fin trop banale, a été réactualisée. Le tout graphiquement bien entendu.

Jean Michel LUNATI

Lorsque vous aurez réussi à passer avec succès ces 3 tests, vous accéderez à l'étape finale...Mais n'en disons pas plus, regardez...Sans commentaire!

N.B: si vous trouvez certaines scènes "osées" vous vous trompez, comment pourrait-on accuser quelques octets de je ne sais quelle infamie??

Le programme comporte à la ligne 3900 un REM contenant 40 zéros. Vous pouvez vous abstenir de recopier toutes les autres remarques (le programme y perd en lisibilité) mais conservez celle-ci. Son rôle est primordial pour le bon déroulement du programme.

```
10:REM PROGRAMME
   POUR PC1500+8K
   octets
11:REM auteur: LU
   NATI Jean-Mich
   el
12:REM NOM DU PRO
   GRAMME:L AVENT
   URIER X
13:U=(STATUS 2)-3
   0:FOR I=1TO 8:
   POKE (U+(I-1)*
   2),1,0:NEXT I:
   POKE U+17,0:
   POKE U+19,0:
   POKE U+18,1
14:GOTO 85
15:REM PGM MORT
16:U=(STATUS 2)-3
   0:JO=PEEK (U+1
   8):X=PEEK (U+2
   *JO-1):IF X<5
   POKE (U+2*JO-1
   ),2+X:GOTO 23
17:POKE (U+(JO-1)
   *2),4:M=PEEK (
   U+17):M=M+1:N=
   PEEK (U+16):Z$
   ="MORT":IF N>1
   LET Z$=Z$+"S"
18:IF M>=NWAIT 0:
   PRINT "VOUS ET
   ES ";Z$:FOR I=
   25TO 75:BEEP 1
   ,I,5:BEEP 1,20
   0-I,5:NEXT I:
   GOTO 3785
19:POKE (U+17),M:
   WAIT 0:PRINT "
   JOUEUR ";JO;:
   WAIT :PRINT "
   VOUS ETES TROP
   "
20:PRINT "NUL.LA
   PRINCESSE MERI
   TE":WAIT 0:
   PRINT "BEAUCOU
   P MIEUX....":
   BEEP 7,255,100
21:PRINT "VOILA V
   OTRE NOUVELLE"
   :BEEP 7,255,10
   0:PRINT "MAISO
   N : ";:WAIT :
   GPRINT "406072
   7F726040"
22:REM PGM PASSAG
   E JOUEUR SUIVA
   NT
23:U=STATUS 2-30:
   N=PEEK (U+16):
   JO=PEEK (U+18)
   :JO=JO+1
24:IF (JO>N)AND (
   PEEK (U+19)=5)
   GOTO "VAINQUEU
   R"
26:IF JO>NLET JO=
   1
28:POKE (U+18),JO
   :ET=PEEK (U+(J
   O-1)*2):IF ET>
   36GOTO 23
30:WAIT 0:PRINT "
   JOUEUR ";JO;"
   ETAPE ";:WAIT
   :PRINT ET:ON E
   TGOTO 105,1001
   ,1400
32:REM PASSAGE RE
   USSI
34:U=STATUS 2-30:
   JO=PEEK (U+18)
   :E=U+(JO-1)*2:
   POKE E,(PEEK (
   E)+1):GOTO 23
36:"VAINQUEUR"
   CLEAR :DIM A(8
   ):U=STATUS 2-3
   0
38:FOR I=1TO 8:A(
   I)=PEEK (U+2*(
   I-1)):IF A(I)=
   5LET K=K+1
40:NEXT I:A$=" VA
   INQUEUR":IF K>
   1LET A$=A$+"S"
42:WAIT 0:PRINT "
   IL Y A ";K;:
   WAIT :PRINT A$
   :FOR I=1TO 8
44:IF A(I)=5WAIT
   0:PRINT "JOUEU
   R ";:WAIT :
   PRINT I:Z=I
46:NEXT I:IF K=1
   GOTO 52
48:WAIT :PRINT "V
   U QUE LA PRINC
   ESSE NE":PRINT
   "PEUT EN EPOUS
   ER QU UN,"
50:PRINT "ELLE CH
   OISIT AU HASAR
   D LE":WAIT 0:
   PRINT "JOUEUR
   : ";Z:FOR I=15
   TO 50:BEEP 1,I
   ,5:NEXT I
51:POKE (U+18),Z
52:GOTO 3000
80:END
81:REM DEBUT DU J
   EU
85:CLS :INPUT "NO
   MBRE DE JOUEUR
   (1-8) ";N:IF (
   N<1)OR (N>8)
   GOTO 85
90:POKE (STATUS 2
   -14),N
100:CLEAR :WAIT 0:
   PRINT "BONJOUR
   ! LE JEU COMME
   NCE":BEEP 8
105:WAIT 100:PRINT
   "TEST DE CHANC
   E"
107:REM 1er TEST
110:"COINCEUR"
   INPUT "REGLES
   (O/N) ";R$:IF
   LEFT$ (R$,1)="
   N"GOTO 200
120:WAIT :PRINT "V
   ous dirigez un
    homme":WAIT 0
   :PRINT "symbol
   ise par ";:
   GPRINT "404040
   40";:WAIT
130:PRINT " .Vous"
   :PRINT "Devez
   survivre le pl
   us":PRINT "lon
   gtemps possibl
   e dans un"
140:PRINT "Endroit
    ou le plafond
   ":PRINT "desc
   end.Vous vous
   dirigez"
150:PRINT "grace a
    P=droite,Q=ga
   uche":PRINT "P
   our etre admis
    au test"
160:PRINT "suivant
    il vous faut"
   :PRINT "plus d
   e 17/20.":WAIT
   0:PRINT "BONNE
    CHANCE...":
   BEEP 5
200:REM DEBUT COIN
   CEUR
201:WAIT 0:CLEAR :
   V=0
206:CLS :CURSOR 12
   :GPRINT "00404
   04040"
210:DIM T(11),A$(7
   ),K$(7):P=12:A
   $(0)="01010101
   0101":A$(1)="0
   30303030303"
211:K$(0)="0141414
   14101":K$(1)="
   034343434303"
220:A$(2)="0707070
   70707":A$(3)="
   0F0F0F0F0F0F":
   A$(4)="1F1F1F1
   F1F1F"
221:K$(2)="0747474
   74707":K$(3)="
   0F4F4F4F4F0F":
   K$(4)="1F5F5F5
   F5F1F"
230:A$(5)="3F3F3F3
   F3F3F":A$(6)="
   7F7F7F7F7F7F"
231:K$(5)="3F7F7F7
   F7F3F":K$(6)="
   7F7F7F7F7F7F"
240:FOR I=0TO 7:
   CURSOR I:
   GPRINT A$(6):
   CURSOR 25-I:
   GPRINT A$(6):
   NEXT I:TIME =0
250:"D01"RANDOM :D
   =RND 10:T(D)=T
   (D)+1:IF T(D)>
   6GOTO "A01"
260:Z=Z+1:IF D+7=P
   CURSOR P:
   GPRINT K$(T(D)
   ):GOTO 280
270:CURSOR D+7:
   GPRINT A$(T(D)
   )
280:IF D+7=PAND T(
   D)=6GOTO "F01"
290:"A01"BEEP 1,5*
   D:FOR I=1TO V:
   C$=INKEY$ :IF
   C$=""NEXT I:
   GOTO "D01"
295:REM DEPLACEMEN
   T DE L HOMME
300:IF C$="Q"GOTO
   "Q01"
310:IF C$="P"GOTO
   "P01"
320:GOTO "D01"
330:"Q01"IF P=8OR
   T(P-8)>5BEEP 1
   ,100,5:GOTO "D
   01"
340:CURSOR P:
   GPRINT A$(T(P-
   7)):P=P-1:
   CURSOR P:
   GPRINT K$(T(P-
   7)):GOTO "D01"
350:"P01"IF P=17OR
   T(P-6)>5BEEP 1
   ,255,5:GOTO "D
   01"
360:CURSOR P:
   GPRINT A$(T(P-
   7)):P=P+1:
   CURSOR P:
   GPRINT K$(T(P-
   7)):GOTO "D01"
400:"F01"T=TIME :
   FOR I=255TO 10
   0STEP -15:BEEP
   2,I,10:NEXT I:
   CLS :PRINT "VO
   US ETES COINCE
   ":BEEP 1,255,4
   00
405:REM CALCUL ET
   AFFICHAGE DU T
   EMPS
410:M=INT (T*100):
   S=100*(100*T-M
   ):PRINT "EN";M
   ;" min.";S;" s
   ec.":BEEP 15,5
   ,500
415:REM TEST+AFFIC
   HAGE NOTE
420:NO=INT (100*Z/
   3)/100:PRINT "
   NOTE :";NO;" S
   UR 20":BEEP 1,
   2,2000
430:IF NO>=17GOTO
   32
435:CLS :WAIT 100:
   PRINT "PAS ASS
   EZ BON..."
440:GOTO 15
1000:REM 2nd TEST
1001:"FORCE"WAIT
   100:PRINT "T
   EST DE FORCE
   "
1005:CLEAR :DIM A
   $(3)*26,B$(0
   )*8:A$(1)="0
   C087C1F1F7C0
   80F":A$(2)="
   0C087C1F1F7C
   080804020
1006:A$(2)="0C087
   C1F1F7C08080
   40201":A$(3)
   ="0C483C1F1F
   6C0808080808
1010:A$(0)="0C1E7
   B57577B1E0C:
1020:B$(0)="00000
   000"
1021:INPUT "REGLE
   S?(O/N) ";R$
   :IF LEFT$ (R
   $,1)="N"GOTO
   1030
1022:WAIT :PRINT
   "VOUS DIRIGE
   Z UN HOMME":
   WAIT 0:PRINT
   "SYMBOLISE P
   AR ";:WAIT :
   GPRINT A$(1)
1023:PRINT "bouge
   r:Q=GAUCHE,E
   =DROITE":FOR
   I=1TO 3:WAIT
   0:PRINT "TOU
   CHE:";I;"=PO
   SITION ";:
   WAIT
1024:GPRINT A$(I)
   :NEXT I:WAIT
   0:PRINT "VOU
   S DEVEZ TUER
   ";:WAIT :
   GPRINT A$(0)
1025:PRINT "MAIS
   VOUS NE POUV
   EZ":PRINT "U
   TILISER LA P
   OSITION 3"
1026:PRINT "QU UN
   E FOIS.(TEMP
   S LIMITE)"
1027:PRINT "L EPE
   E DOIT ETRE
   EN ":PRINT "
   POSITION 3 P
   OUR TUER."
1030:CLS :WAIT 0:
   GCURSOR 0:
   GPRINT "7F7F
   7C7C7C7C7F7F
   7C7C7C7F7F":
   GCURSOR 146:
   GPRINT "7F7F
   7C7C7C7C7F7F
   "
1040:B=1:PO=55:
   WAIT 0:R=80
1050:GCURSOR PO-1
   :GPRINT "00"
   :A$(B);B$(0)
   :GCURSOR R:
   GPRINT A$(0)
1060:Z=Z+1:A$=
   INKEY$ :B1=
   VAL (A$)
1062:REM TEST TEM
   PS ECOULE
1063:REM ET TEST
   TOUCHE INCOR
   RECTE
1065:IF (Z-Z0)6)
   AND (B=3)AND
   (N=1)BEEP 1:
   N=2:B=1:GOTO
   1100
1066:IF B1<1OR B1
   >3GOTO 1080
1067:REM RELEVE E
   PEE
1069:IF N=2AND B1
   =3LET B1=2
1070:B=B1:IF B=3
   LET N=1:Z0=Z
   :Z1=Z1+1:
   GOTO 1102
1075:GOTO 1100
1077:REM DEPLACEM
   ENT DU GUERR
   IER
1080:IF A$="Q"LET
   PO=PO-1:PO=(
   PO>14)*PO+(P
   O<15)*15
1090:IF A$="E"LET
   PO=PO+1:PO=(
   PO<150)*PO:J
   =1-J:IF J=1
   GOTO 1050
1100:REM DEPL.BET
   E
1101:REM N=2 =>PE
   RDU.LA BETE
   AVANCE
1102:IF N=2LET R=
   R-3:GOTO 110
   5
1103:R=R+8-4*RND
   3:R=(R<15)*1
   5+(R>140)*14
   0+(R)=0AND R
   <141)*R
1104:REM EST-ON M
   ORT
1105:IF Z1>6LET N
   =2
1106:IF R<PO+4
   GOTO 1200
1107:REM BETE TUE
   E?
1110:IF (R>PO+3)
   AND (R<PO+9)
   AND (B=3)
   BEEP 1:
   GCURSOR R:
   GPRINT B$(0)
   ;"60727F7260
   0";B$(0):
   GOTO 1300
1115:REM DEPLACEM
   ENT BETE
1120:GCURSOR R-4:
   GPRINT B$(0)
   ;A$(0);B$(0)
   :GOTO 1050
1199:REM  ON EST
   MORT
1200:BEEP 5:CLS :
   PRINT "PERDU
   ":BEEP 10:
   GOTO 16
1299:REM LA BETE
   EST MORTE
1300:BEEP 8:CLS :
   PRINT "GAGNE
   ..PLUS QU UN
    TEST.":BEEP
   10
1310:GOTO 32
1399:REM 3eme TES
   T
1400:WAIT 100:
   PRINT "TEST
   D HABILETE":
   WAIT :INPUT
   "REGLES?(O/N
   ) ";R$:IF
   LEFT$ (R$,1)
   ="N"GOTO "GR
   OTTE"
1410:WAIT :PRINT
   "VOUS DIRIGE
   Z ON HOMME":
   WAIT 0:PRINT
   "SYMBOLISE P
   AR ";:GPRINT
   "0808";:
   PRINT ".VOUS
   ";
1420:WAIT :PRINT
   " DEVEZ":
   PRINT "LUI F
   AIRE PASSER
   LA GROTTE"
1430:PRINT "GRACE
    AUX TOUCHES
   :":WAIT 0:
   GPRINT "0402
   7F0204";:
   WAIT :PRINT
   " POUR MONTE
   R,":WAIT 0
1440:GPRINT "1020
   7F2010";:
   WAIT :PRINT
   " POUR DESCE
   NDRE":PRINT
   "PUIS ALLER
   VOUS RANGER"
1450:WAIT 0:PRINT
   "DANS L ENCO
   CHE : ";:
   WAIT :GPRINT
   "00141C":
   WAIT 0:PRINT
   "BONNE CHANC
   E...":BEEP 8
1999:PRINT "POUR
   COMMENCER :"
2000:WAIT 0:PRINT
   "ENFONCEZ ";
   :GPRINT "102
   07F2010";:
   PRINT " PEND
   ANT LE BIP"
2001:BEEP 1:A$=
   INKEY$ :IF A
   $=""OR ASC (
   A$)<>10GOTO
   2001
2002:REM ON COMME
   NCE
2010:"GROTTE"WAIT
   0:CLEAR :
   GOSUB "S02"
2020:REM DESSIN E
   NCOCHE
2030:GCURSOR 145:
   GPRINT "4040
   40407E000000
   00141C":
   GCURSOR 0:
   GPRINT 0;0;0
   ;0;0;0;0;0
2040:REM  C EST P
   ARTI
2049:BEEP 1:A$=
   INKEY$ :IF A
   $=""OR ASC (
   A$)<>10GOTO
   2049
2050:FOR P=2TO 15
   4:GCURSOR P-
   2
2060:A$=INKEY$ :
   IF A$=""GOTO
   2085
2065:REM CALCUL P
   OSITION
2070:HA=HA+(ASC (
   A$)=10)-(ASC
   (A$)=11)
2080:GA=INT (2^HA
   +.5)
2085:SA=RA:RA=QA:
   QA=POINT P
2090:GPRINT SA;GA
   OR RA;GAOR Q
   A:WAIT 0
2095:REM PERDU?
2100:IF (QA+GA)<>
   (QAOR GA)
   GOTO 2200
2105:REM HA(UTEUR
   )<>3 =>PERDU
2110:BEEP 1,0,1:
   NEXT P:IF HA
   <>3GOTO 2200
2115:BEEP 5
2120:U=STATUS 2-3
   0:JO=PEEK (U
   +18):POKE (U
   +(JO-1)*2),5
   :POKE U+19,5
   :GOTO 22
2200:FOR I=0TO 30
   :BEEP 1,I,5*
   I:NEXT I:
   WAIT 100:
   PRINT "VOUS
   AVEZ PERDU!"
   :GOTO 16
2299:REM SUBROUTI
   NE DESSIN GR
   OTTE ALEATOI
   RE
2300:"S02"CLS :
   DIM B$(3,4):
   B$(0,0)="79"
   :B$(1,0)="71
   ":B$(1,1)="7
   3"
2301:B$(2,1)="63"
   :B$(2,2)="67
   ":B$(3,0)="4
   1":B$(3,1)="
   43":B$(3,2)=
   "47"
2302:B$(2,0)="61"
   :B$(3,3)="4F
   ":H1=RND (3)
   +2:H2=0:
   RANDOM :
   GCURSOR 8
2303:WAIT 0:FOR I
   =5TO 150:
   GPRINT B$(H1
   -3,H2);
2304:Z=RND (3)-2:
   H1=H1+Z:IF H
   1<3OR H1>6
   LET H1=H1-Z
2305:Z=RND (3)-2:
   H2=H2+Z:IF (
   H2<0)OR (H2>
   (H1-3))LET H
   2=H2-Z
2306:IF H2>(H1-3)
   LET H2=H1-3
2308:NEXT I:
   RETURN
3000:WAIT 0:PRINT
   "BRAVO VOUS
   AVEZ GAGNE":
   FOR I=25TO 9
   0:BEEP 1,I,1
   5:BEEP 1,120
   -I,15:NEXT I
3010:U=STATUS 2-3
   0:X=PEEK (U+
   2*PEEK (U+18
   )-1)/2:A$="T
   ENTATIVE":B$
   ="RATEE":IF
   X<2GOTO 3020
3012:REM CORRECTI
   ON ORTHOGRAP
   HE
3015:A$=A$+"S":B$
   =B$+"S"
3017:REM AFFICHAG
   E SCORE
3020:WAIT :PRINT
   "VOUS AVEZ F
   AIT":WAIT 0:
   PRINT X;" ";
   A$;" ";:WAIT
   :PRINT B$
3030:PRINT "LA PR
   INCESSE EST
   DONC":PRINT
   "A VOUS POUR
    LA VIE...."
3040:PRINT "IL NE
    VOUS RESTE
   PLUS":PRINT
   "QU A VIVRE.
   ... MAIS":
   PRINT "REGAR
   DEZ PLUTOT..
   "
3050:REM PROGRAMM
   E X,INTERDIT
    AUX MINEURS
   .SANS COMMEN
   TAIRES.
3600:"Z"CLEAR :
   DIM A$(2)*10
   :A$(0)="6612
   0F1266":A$(1
   )="66123F126
   6":A$(2)="50
   3850"
3601:FOR I=1TO 50
3605:WAIT 0:CLS
3610:GCURSOR I:
   GPRINT A$(0)
   ;:GCURSOR 10
   0-I:WAIT 5:
   GPRINT A$(1)
   ;
3612:BEEP 1,255,8
3620:NEXT I
3630:GCURSOR 60:
   PRINT "LOVE
   love";:
   GPRINT "0609
   112244221109
   06"
3635:FOR I=0TO 35
3640:GCURSOR 52:
   GPRINT 15;:
   GCURSOR 52:
   GPRINT 63;:
   BEEP 1,10,5:
   NEXT I
3650:CLS :FOR I=5
   0TO 99
3653:WAIT 0
3655:GCURSOR 106:
   PRINT "ADIEU
   ":GCURSOR 52
   :GPRINT A$(2
   )
3660:GCURSOR 56:
   GPRINT A$(0)
   ;:GCURSOR 10
   0-1:WAIT 8:
   GPRINT A$(1)
   ;"00";
3665:BEEP 1,5,32
3670:NEXT I
3680:CLS :GCURSOR
   52:GPRINT A$
   (2);"0000";A
   $(0);:
   GCURSOR 100:
   PRINT "Ouin.
   ..":BEEP 3,8
   ,3500
3690:WAIT 0:
   GCURSOR 52:
   GPRINT A$(2)
   ;"0000";A$(0
   );:GCURSOR 7
   0:PRINT "PAP
   A ??.....":
   BEEP 4,25,27
   0
3692:WAIT
3695:CLS :A=0:
   PRINT "JE VE
   UX BIEN SAUV
   ER TOUTES":
   GOSUB 3840:
   PRINT "LES P
   RINCESSES DE
    LA TERRE"
3697:PRINT "MAIS
   RESTER COINC
   E TOUTE":
   PRINT "MA VI
   E...JAMAIS !
   !!"
3698:CLS
3700:WAIT 15:FOR
   I=0TO 2:
   GCURSOR 50:
   GPRINT 2^I;2
   ^I;2^I+80;2^
   I+56;2^I+80;
   2^I;2^I:BEEP
   1,255,20
3710:NEXT I
3720:GCURSOR 50:
   GPRINT 8;8;8
   8;56;88;8;8:
   BEEP 1,155,5
   0
3730:GCURSOR 50:
   GPRINT 16;16
   ;80;48;80;16
   ;16:BEEP 1,1
   55,50
3740:GCURSOR 50:
   GPRINT 32;32
   ;96;32;96;32
   ;32:BEEP 1,1
   55,50
3750:GCURSOR 50:
   GPRINT 64;64
   ;64;64;64;64
   ;64:BEEP 1,1
   55,50:
   GCURSOR 52:
   GPRINT A$(1)
   ;:GCURSOR 65
   :PRINT "SPLA
   SH!"
3760:BEEP 4,255,1
   00:WAIT
3770:CLS :PRINT "
   DE TOUTES FA
   CONS IL N A"
   :PRINT "PAS
   SOUFFERT...E
   T PUIS "
3780:PRINT "RIEN
   N EST MIEUX
   QU UN":WAIT
   0:PRINT "PC1
   500...";
3785:RESTORE 3820
   :WAIT 0
3790:FOR I=100TO
   114STEP 2:
   READ A,B:FOR
   T=130TO I
   STEP -1:
   GCURSOR T:
   GPRINT A;B:
   POKE# 64000,
   RND 256-1:
   GCURSOR T+1:
   GPRINT 0
3800:NEXT T:
   GCURSOR I:
   GPRINT A;B:
   NEXT I
3810:FOR I=30TO 5
   STEP -1:BEEP
   1,I,10:POKE
   (STATUS 2-I)
   ,48:NEXT I:
   END
3820:DATA 127,9,9
   ,9,1,0,65,12
   7,65,0,127,4
   ,8,16,127,0
3830:REM ANIMATIO
   N
3840:WAIT 20:
   CURSOR 16:
   GPRINT "7F7F
   7F7F7F":A=A+
   1:IF A<5
   CURSOR 16:
   BEEP 1:PRINT
   "V":GOTO 384
   0
3845:WAIT 0:
   RESTORE 3860
   :FOR I=1TO 7
   :READ A1$,A2
   $,A3$:BEEP 2
   :CURSOR 16:
   GPRINT A1$;A
   2$;A3$;A2$;A
   1$;
3850:BEEP 3:NEXT
   I:FOR I=1TO
   20:BEEP 1,
   RND 200+10,2
   5:NEXT I:
   WAIT :CLS :
   RETURN
3860:DATA "43","4
   C","70","21"
   ,"26","78","
   10","13","7C
   ","08","09",
   "7E","04","0
   4"
3870:DATA "7F","0
   2","02","7F"
   ,"01","01","
   7F"
3900:REM 00000000
   000000000000
   000000000000
   00000000
```

Suite de la page 2

MAC PAN

```
16065 NEXT:POKE53287+J,C(J)
16180 POKE2040+J,13:J=0:POKE39303,0
16190 IFH=FTHENGOTO15100
16200 GOTO15060
19998 REM SOUS PROGAMME
19999 REM COLLISIOM FANTOMES/PACMAN
20030 POKE53269,1
20032 POKE54277,20:POKE54278,68:POKE54272,100:POKE54276,17
20034 FORZ=14TO8STEP-1:POKE54296,Z-5:POKE54273,Z:FORX=0TO190:NEXTX,Z
20035 IFSC>20000ANDBV=0THENV=V+1:BV=1
20036 FORX=0TO200:NEXT:POKE54276,0
20045 V=V-1:POKE39302,10:POKE39303,0
20050 PRINT"■■■
```

THE GAMBLER FX 702 P

En raison de la longueur du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

En cette année 2230, vous êtes en période de vacances et pour vous détendre, vous décidez de passer votre congé dans une ville très très particulière (où se mélangent les plaisirs de l'aventure du jeu et de l'érotisme).
Votre but est de séduire 3 femmes, par n'importe quel moyen avant la fin de vos vacances.
Pour cela, vous disposerez d'un certain capital au départ, et tout au long du jeu, vous serez amené à jouer pour gagner davantage d'argent (celui-ci pouvant être très utile dans votre entreprise).
Mais attention, de multiples dangers vous guetteront. Si vous êtes ruiné vous serez renvoyé au purgatoire et vous aurez une chance sur trois de revenir dans le jeu.

Thomas LEPRETTE

Les coordonnées que vous rentrez (taille, poids) sont importantes. Il faut aussi signaler qu'il y a 2 numéros au début du jeu qui vous seront donnés et qu'il faudra retenir.
Suivant les directions que vous choisirez, vous irez soit vers une salle de jeux, soit vers une femme, soit vers un danger.
Utilisation du programme:
-Mettez en place la cassette puis faites en mode 1 CLR ALL.
-Chargez le programme en LOAD ALL.
-Vous pouvez jouer ensuite en faisant RUN ou F1 PO.
Les 15 séquences du programme se chargeront ensuite automatiquement les unes après les autres au cours du jeu, si vous possédez une télécommande (fiche grise de l'interface cassette).
-N'oubliez pas de retenir les 2 numéros qui seront affichés au départ. Ils seront redemandés au cours du jeu et cela évitera des amendes.
Fiche technique des différentes séquences:
Quand vous chargerez au départ, LOAD ALL, # 0, # 2, # 6 seront alors occupés: # 0: présentation, # 2: purgatoire, # 6: coefficients.
Puis les 14 autres parties se chargent automatiquement (LOAD # 0) seul # 2 et # 6 restent tout au long du jeu.
Les 14 autres séquences sont:

Nom du fichier	Nombre de pas
ENTREE	1267
CAVE	1281
RUE	1271
CASINO	1270
TRIPOT	1275
CRAPS	1270
DISCU	1256
ROULETTE	1281
HOTEL	1281
HIPPO.	1281
CLUB	1265
CENTRE	1279
CHAMBRE	1276
CHECK UP	1257

Le temps moyen de chargement de ces séquences étant de 2'24".
Règles:
Tout au long du programme vous serez amené à jouer à des jeux de casino pour gagner de l'argent. Donc, si vous ne connaissez pas les règles des différents jeux, les voici:
La Boule: La Boule est une roulette composée de numéros de 1 à 9.
Rentrez votre mise (suivie de EXE).
Rentrez votre chance: PLEIN, PASSE, MANQUE, PAIR, IMPAIR (suivi de EXE).
PLEIN: mise sur 1 on gagne 8 fois la mise.
PASSE: mise au dessus de 5, on gagne 2 fois la mise.
MANQUE: mise au dessous de 5, on gagne 2 fois la mise.
PAIR: chiffres pairs, on gagne 2 fois la mise.
IMPAIR: chiffres impairs, on gagne 2 fois la mise.

Le Baccara:jeu de cartes, dont le but est d'arriver le plus près de 9 sans le dépasser, sinon vous perdez. Si vous gagnez, vous aurez votre mise multipliée par 2.
Le Craps: Le Craps est un jeu de dés où vous pariez sur les chiffres de 2 dés (chiffres de 2 à 12). Les chances sont:

WIN: 7 ou 11 → gagné.
2,3,12 → perdu
les autres chiffres → ni gagné ni perdu.
FIELD: 2,3,4,9,10,11,12 → gagné (2 fois la mise)
les autres numéros → perdu.
BIG 6: 6 → gagné
7 → perdu
autres → coups nul
BIG 8: gagne avec le 8 (2 fois la mise).
perdu avec le 7
autres: coup nul
UNDER 7: gagne 2 fois la mise au dessous de 7
OVER 7: gagne 2 fois la mise au dessus de 7
Jeu /7: (jeu sur 7)
gagné avec le 7 → 4 fois sa mise de départ.
autres numéros → perdu
Jeu /11: gagne avec le 11 → 15 fois la mise
autres numéros → perdu
A. CRAPS: 2,3,12 gagné → 7 fois la mise
autres numéros → perdu
CRAPS 2: gagne sur le 2 → 30 fois la mise
autres numéros → perdu
CRAPS 3: gagne sur le 3 → 15 fois la mise
autres numéros → perdu
CRAPS 12:gagne sur le 12 → 30 fois la mise
autres numéros → perdu
HORN: 2,3,11,12 → gagne 4 fois la mise
autres numéros → perdu

Roulette:roue composée de 36 numéros. Les chances sont:
PLEIN: miser sur 1 numéro → gagne 35 fois la mise
CHEVAL:miser sur 2 numéros → gagne 17 fois la mise
NOIR: 2 fois la mise, si vous gagnez.
ROUGE: 2 fois la mise, si vous gagnez.
PAIR: 2 fois la mise, si vous gagnez.
PASSE, MANQUE, IMPAIR:comme pour le jeu de la Boule, si vous gagnez, vous aurez 2 fois la mise jouée.

Black Jack: Il s'agit d'atteindre le chiffre 21 sans le dépasser. Le Banquier joue contre vous. Si vous gagnez, vous empocherez 2 fois votre mise.

```
LIST #0
   1 VAC :GSB 27
   2 PRT "***** AN 2
     230 *****","EN
     CETTE ANNEE 223
     0"
   3 PRT "VOUS ETES
     EN PERIODE"
   4 PRT "DE VACANCE
     S ET POUR","VOU
     S DETENDRE,VOUS
     "
   5 PRT "DECIDEZ DE
     PASSER","VOTRE
     CONGE DANS UNE
     "
   6 PRT "VILLE TRES
     ,TRES....","...
     PARTICULIERE !
     !!"
   7 PRT "VOUS PARTE
     Z POUR UNE","VI
     LLE VOUEE AUX..
     ."
   8 PRT "PLAISIRS D
     ES JEUX ET","DE
     L,EROTISME !!!
     !!"
   9 PRT "VOUS ETES
     LE HEROS","DE C
     ETTE AVENTURE E
     T"
  10 PRT "VOTRE BUT
     EST DE...","SED
     UIRE 3 FILLES P
     AR"
  11 PRT "N,IMPORTE
     QUEL MOYEN","AV
     ANT LA FIN DE V
     OS"
  12 PRT "VACANCES..
     ..","VOUS POURR
     EZ SOUVENT"
  13 PRT "JOUER AU C
     ASINO ET","DE M
     ULTIPLES DANGER
     S"
  14 PRT "VOUS GUETT
     ERONT !!!"
  15 PRT "SI VOUS ET
     ES RUINE","VOUS
      SEREZ ENVOYE"
  16 PRT "AU PURGATO
     IRE ET","VOUS A
     UREZ UNE ..."
  17 PRT "CHANCE SUR
      TROIS DE","REV
     ENIR DANS LE JE
     U"
  18 PRT "...BONNE C
     HANCE !!!","***
      PLAY - BOY ! *
     **"
  19 PRT "**** ATTEN
     TION! ****","NO
     TEZ CES NUMEROS
     ..."
  20 H=INT (RAN#*1E4
     :N=INT (RAN#*1E
     4
  21 PRT "NUMERO D,O
     RDRE:";H,"NUMER
     O D,ENTREE:";N
  22 PRT "VEUILLEZ R
     EPONDRE A","CES
      QUESTIONS SVP.
     .."
  23 INP "VOTRE AGE
     (ANNEES) ",A,"V
     OTRE TAILLE (CM
     ) ",T
  24 INP "VOTRE POID
     S (KG) ",P:PRT
     "UN DERNIER MOT
     ..."
  25 Z=INT (RAN#*5E3
     +1E3:PRT "VOUS
     DISPOSEZ DE..."
     ,Z;" $ !!!!"
  26 PRT "... BONNE
     CHANCE !!!":LOA
     D
  27 WAIT 5:FOR Z=0
     TO 9:PRT CSR Z;
     "(";CSR 19-Z;")
     ";:NEXT Z
  28 FOR Z=9 TO 0 ST
     EP -1:PRT CSR Z
     ;"*";CSR 19-Z;"
     *";:NEXT Z
  29 WAIT 30:PRT "AV
     ENTURES EROTIQU
     ES!","*** PRESE
     NTATION ***":RE
     T
```

PURGATOIRE

```
LIST #2
   1 WAIT 30:PRT "**
     LE PURGATOIRE!
     **":Z=100
   2 PRT "VOICI 3 PO
     RTES....","VOUS
      PRENEZ LA:1/2/
     3"
   3 I$=KEY:IF KEY≠"
     1";IF KEY≠"2";I
     F KEY≠"3" THEN
     3
   4 GSB 15:X=INT (R
     AN#*6*10):IF X≤
     6*3 THEN 10
   5 IF X>6*3;IF X≤6
     *7 THEN 11
   6 PRT "**** DESOL
     E !!! ****","**
      GUILLOTINE !!!
      **"
   7 PRT "ADIEU.....
     .":END
  10 PRT "..... OOUU
     UFFFF !!!","VOU
     S CONTINUEZ....
     ":RET
  11 PRT "AUTRE TENT
     ATIVE ...","...
     BONNE CHANCE !!
     !":GOTO 2
  15 G=1:IF I$="2";G
     =2
  16 IF I$="3";G=3
  17 RET
```

```
LIST #6
   1 Q=(LN ABS (((T-
     P)/10)/A+(Z/1E4
     )+RAN#))↑2:RET
```

ENTREE

```
LIST #0
   1 WAIT 30:$="DIRE
     CTION: ":INP "N
     UMERO D,ORDRE "
     ,B:IF B=H THEN
     3
   2 PRT "FAUX! : AM
     ENDE 300$!":Z=Z
     -300:GSB 36
   3 PRT "ENFIN! LA
     VILLE !!!"
   4 PRT "VOUS ALLEZ
      A L,HOTEL","RE
     SERVER UNE CHAM
     BRE"
   5 PRT "PUIS VOUS
     SORTEZ..."
   6 PRT "VOUS ETES
     DANS UN","BAR M
     INABLE ET"
   7 PRT "UN BARMAN
     CAUSE..",$;"O/N
     ?"
   8 IF KEY="O" THEN
      11
   9 IF KEY≠"N" THEN
      8
  10 PRT "VOUS ALLEZ
      VERS UNE","SOR
     TE DE REMISE...
     ":LOAD
  11 PRT "VOUS RENTR
     EZ DANS","UNE P
     IECE REMPLIE DE
     "
  12 PRT "MACHINES A
      SOUS !!!"
  13 PRT "JOUEZ-VOUS
     : O/N ?"
  14 IF KEY="N" THEN
      22
  15 IF KEY≠"O" THEN
      14
  16 PRT "BONNE CHAN
     CE !!!":INP "VO
     TRE MISE ",M:IF
      Z-M<0 THEN 16
  17 R=RAN#:IF R<.3;
     PRT "BRAVO! MIS
     E DOUBLEE!":Z=Z
     +M*2
  18 IF R≥.3;IF R<.6
     5;PRT "DOMMAGE
     !! PERDU !!":Z=
     Z-M:GSB 36
  19 IF R≥.65;IF R<.
     75;PRT "BRAVO!
     MISE TRIPLEE!":
     Z=Z+M*3
  20 IF R≥.75;PRT "V
     OUS NE GAGNEZ R
     IEN!"
  21 PRT "VOUS AVEZ"
     ;Z;"$":GOTO 13
  22 PRT "VOUS PASSE
     Z DANS UNE","AU
     TRE PIECE QUI S
     E"
  23 PRT "TERMINE PA
     R 2 PORTES","UN
     E EST DE COULEU
     R"
  24 PRT "JAUNE ET L
      AUTRE..","DE C
     OULEUR SANG !!!
     "
  25 PRT "   PORTE :
     S/J ?"
  26 IF KEY="S";PRT
     "VOUS ETES DEVA
     NT","UNE GRANDE
      CAVE...":LOAD
  27 IF KEY≠"J" THEN
      26
  28 PRT "UNE RUE SE
      PRESENTE","DEV
     ANT VOUS..."
  29 PRT "UN HOMME V
     OUS ABORDE","ET
      VOUS DIT...","
     SUIVEZ-MOI!"
  30 PRT "LE SUIVEZ-
     VOUS:O/N ?"
  31 IF KEY="O";PRT
     "IL VOUS EMMENE
      DANS","UNE PIE
     CE SOMBRE..":LO
     AD
  32 IF KEY≠"N" THEN
      31
  33 IF RAN#>.3 THEN
      35
  34 PRT "UN TYPE VO
     US VOLE","VOTRE
      PORTEFEUILLE!!
     ":Z=0:GSB 36
  35 PRT "VOUS VOUS
     DIRIGEZ","VERS
     UNE PETITE CAVE
     ":LOAD
  36 IF Z≤0;PRT "VOU
     S ETES RUINE !!
     !":GSB #2
  37 RET
```

CAVE

```
LIST #0
   1 WAIT 30:INP "NU
     MERO D,ENTREE "
     ,B:IF B=N THEN
     3
   2 PRT "FAUX: 500$
      D,AMENDE":Z=Z-
     500:IF Z≤0;GSB
     #2
   3 PRT "VOUS TATEZ
      2 BOUTONS","VO
     US APPUYEZ SUR.
     .."
   4 PRT "LE (P)ETIT
     /LE (G)ROS"
   5 IF KEY="G" THEN.
      9
   6 IF KEY≠"P" THEN
      5
   7 IF RAN#<.3;PRT
     "...ELECTROCUTI
     ON !!":GSB #2
   8 GOTO 10
   9 GSB #6:IF Q<.6;
     PRT "....COUP D
     E JUS !!!!":P=P
     +3
  10 PRT "LA LUMIERE
      REVIENT..","ET
      VOUS VOYEZ..."
  11 PRT ".... UN CA
     DAVRE !!!"
  12 PRT "(F)UITE /
     (A)TTENTE"
  13 IF KEY="A" THEN
      19
  14 IF KEY≠"F" THEN
      13
  15 IF RAN#<.7 THEN
      31
  16 B=INT (RAN#*9+1
     )*100:PRT "VOUS
      TROUVEZ UNE...
     "
  17 PRT "LIASSE DE"
     ;B;" $ !!":Z=Z+
     B
  18 PRT "VOUS SORTE
     Z DE LA","PAR U
     N LONG TUNNEL..
     ":LOAD
  19 PRT "10 MINUTES
      PLUS TARD","2
     HOMMES SURVIENN
     ENT"
  20 PRT "VOUS VOUS.
     ..","(C)ACHEZ /
     (M)ONTREZ"
  21 IF KEY="M" THEN
      24
  22 IF KEY≠"C" THEN
      21
  23 IF RAN#>.5;PRT
     "ILS PARTENT AV
     EC LE","CADAVRE
     ...":GOTO 15
  24 IF RAN#<.4 THEN
      26
  25 PRT "ILS VOUS O
     NT VU !!","ET V
     OUS EMBARQUENT
     !":GOTO 29
  26 PRT "ILS VOUS O
     NT TROUVE!":GSB
      #6:IF Q>.6 THE
     N 28
  27 PRT "ILS VOUS L
     AISSENT...":GOT
     O 31
  28 PRT "ILS VOUS F
     LINGUENT !":GSB
      #2:GOTO 31
  29 B=INT (Z/2:PRT
     "ILS VOUS ASSOM
     ENT ET","2 HEUR
     ES PLUS TARD"
  30 PRT "VOUS REVEN
     EZ A VOUS","AVE
     C";B;"$ DE MOIN
     S":Z=Z-B
  31 PRT $;"E/O ?"
  32 IF KEY="O";PRT
     "VOUS ALLEZ VER
     S UNE","FORTE L
     UMIERE..":LOAD
  33 IF KEY≠"E" THEN
      32
  34 PRT "VOUS ETES
     DANS LA","RUE E
     T UN TAXI EST",
     "A L ARRET..."
  35 PRT "LE PRENEZ-
     VOUS:O/N ?"
  36 IF KEY="O";PRT
     "IL VOUS EMMENE
      AU","..CASINO
     !!":LOAD
  37 IF KEY≠"N" THEN
      36
  38 GSB #6:IF Q>.5
     THEN 41
  39 PRT "UNE VOITUR
     E VOUS...","FON
     CE DESSUS ET VO
     US","ECRASE !!!
     "
  40 GSB #2
  41 PRT "VOUS ALLEZ
      VERS LE","CASI
     NO....":LOAD
```

RUE

```
LIST #0
   1 WAIT 30:INP "L,
     HEURE S.V.P ",B
   3 PRT "LE CASINO
     SE DRESSE","A 8
     00 M DE VOUS...
     "
   4 PRT "VOUS COMME
     NCEZ A","MARCHE
     R VERS LUI","QU
     AND...":R=RAN#
   5 IF R<.3 THEN 33
   6 IF R≥.3;IF R<.6
      THEN 38
   7 PRT "VOUS REMAR
     QUEZ UNE","JAMB
     E AGGUICHANTE..
     ."
   8 PRT "ALLEZ-VOUS
      VOIR:O/N?"
   9 IF KEY="N" THEN
      43
  10 IF KEY≠"O" THEN
      9
  11 PRT "UNE SUPERB
     E BLONDE","ATTE
     ND QUELQU,UN...
     "
  12 PRT "LA DRAGUEZ
     -VOUS:O/N?"
  13 IF KEY="N" THEN
      43
  14 IF KEY≠"O" THEN
      13
  15 GSB #6:IF Q>.4
     THEN 28
  16 PRT "ELLE PART
     EN COURANT","VE
     RS UN GEANT !!!
     "
  17 PRT "INSISTEZ-V
     OUS: O/N ?"
  18 IF KEY="N" THEN
      43
  19 IF KEY≠"O" THEN
      18
  20 IF RAN#>.8 THEN
      22
  21 PRT "IL VOUS AS
     SOME ET...","VO
     US VOLE TOUT !!
     ":GSB #2:GOTO 4
     3
  22 PRT "VOUS TERRA
     SSEZ","L,HOMME
     ET LA FILLE"
  23 PRT "SE JETTE D
     ANS VOS","BRAS
     !!! ELLE VOUS"
  24 PRT "EMMENE CHE
     Z ELLE...","APR
     ES AVOIR PASSE"
  25 PRT "4 HEURES D
     E BONHEUR","INT
     ENSE,VOUS SORTE
     Z":Y=1
  26 PRT "DE CHEZ EL
     LE AVEC...":B=I
     NT (RAN#*1E3)+1
     E3
  27 PRT B;" $ DE MO
     INS !!":Z=Z-B:G
     SB 44:GOTO 43
  28 PRT "ELLE VOUS
     DIT :","OK BEAU
      GOSSE...","...
      VIENS !!!"
  29 PRT "LA SUIVEZ-
     VOUS:O/N ?"
  30 IF KEY="O";PRT
     "ELLE VOUS...":
     GOTO 24
  31 IF KEY≠"N" THEN
      30
  32 GOTO 43
  33 PRT "3 HOMMES A
     RRIVENT","DEVAN
     T VOUS...",$;"
     S/E ?"
  34 IF KEY="S" THEN
      7
  35 IF KEY≠"E" THEN
      34
  36 PRT "LES 3 HOMM
     ES VOUS","RATTR
     APENT ET VOUS"
  37 PRT "POIGNARDEN
     T !!!!":GSB #2:
     GOTO 43
  38 PRT "UNE LIASSE
      DE 500$!!","LA
      PRENEZ-VOUS:O/
     N ?"
  39 IF KEY="N" THEN
      43
  40 IF KEY≠"O" THEN
      39
  41 IF RAN#>.5;Z=Z+
     500:GOTO 7
  42 PRT "UN ENFANT
     LA PREND","AVAN
     T VOUS !!!"
  43 PRT "VOUS RENTR
     EZ DANS","LE CA
     SINO...":LOAD
  44 IF Z≤0;PRT "VOU
     S ETES RUINE !!
     !":GSB #2
  45 RET
```

Suite page 12

DEBARQUEMENT

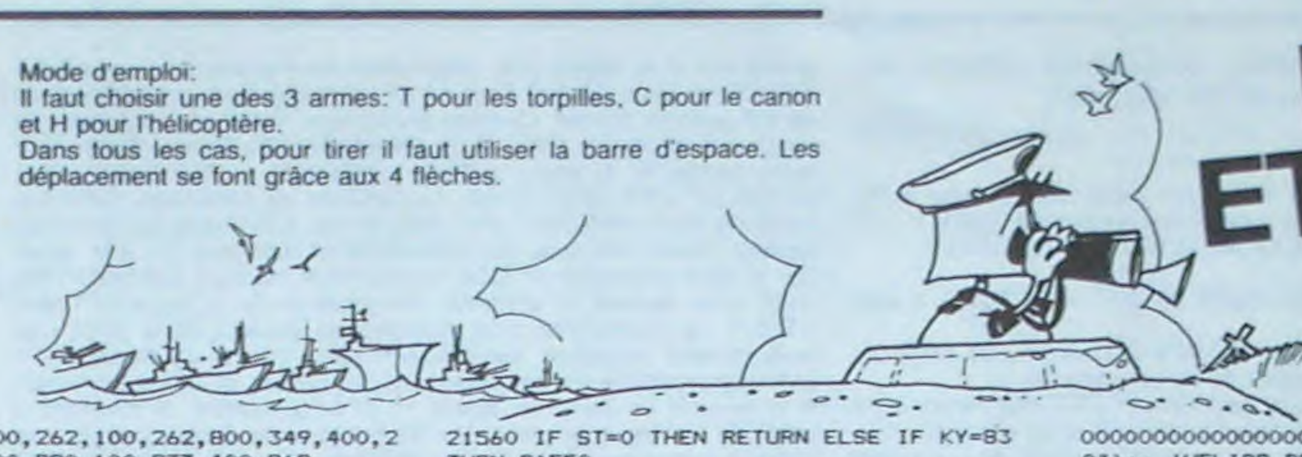
TI-99/4 A

BASIC ETENDU

Vous êtes commandant d'un croiseur qui patrouille au large des côtes de votre pays. Vous avez été chargé par la haute autorité, d'empêcher le débarquement ennemi. Pour remplir votre mission, vous disposez d'un lance-torpilles, d'un canon anti-aérien et d'un hélicoptère.

Jacques MERCIER

Mode d'emploi:
Il faut choisir une des 3 armes: T pour les torpilles, C pour le canon et H pour l'hélicoptère.
Dans tous les cas, pour tirer il faut utiliser la barre d'espace. Les déplacement se font grâce aux 4 flèches.



```
100 !*********************
110 !*   DEBARQUEMENT    *          *
          *          * JACQUES MERCIER
 *        *    MAI 1984        *
120 !*********************          *    TI
 99/4A        *        * BASIC ETENDU
 *        *********************
140 CALL CLEAR :: RANDOMIZE :: CALL MAGN
IFY(3):: GOSUB 28000 :: GOSUB 30000 :: G
OSUB 29000
180 !=============
190 !DEPART DU JEU
200 !=============
210 CALL DISTANCE(#6,94,208,DI):: CALL S
PRITE(#5,120,2,110,1,0,INT(VI*RND)+1)::
IF DI<>0 THEN 1060
500 !===============
510 !CHOIX DES ARMES
520 !===============
530 CALL KEY(0,KY,ST):: CALL COINC(#5,#1
5,14,A):: CALL POSITION(#4,L,M):: IF A<>
0 THEN 26000 ELSE IF L=10 AND M>220 THEN
 26000
535 IF ST=0 THEN 530
540 IF KY<>72 AND KY<>84 AND KY<>67 THEN
 CALL SOUND(100,110,0):: GOTO 530
545 IF KY=72 AND HE=0 THEN CALL SOUND(10
0,110,0):: GOTO 530
550 CALL SOUND(100,262,0,1047,0):: IF KY
=72 THEN 1000
560 IF KY=84 THEN IF T=0 THEN 580 ELSE S
ON=1047 :: V=-6 :: F=158 :: Z=23 :: X=5
:: A$=T$ :: SE=5 :: GOTO 10000
570 SON=131 :: F=155 :: V=-15 :: Z=37 ::
 X=4 :: A$=C$ :: SE=7 :: GOTO 10000
580 CALL SOUND(10,262,0):: CALL SOUND(10
,196,0):: CALL SOUND(10,262,0):: GOTO 53
0
1000 !=================
1010 !CHOIX:HELICOPTERE
1020 !=================
1030 CALL DELSPRITE(#3):: IF INT(RND*10)
+1>4 THEN H=H+1 :: GOSUB 27500
1033 IF HE=0 THEN CALL SOUND(100,131,0):
: GOTO 500
1035 CALL MOTION(#6,-15,0):: FOR I=1 TO
20 :: CALL SOUND(10,-3,0):: NEXT I :: CA
LL MOTION(#6,2,0)
1036 IF NU=1 THEN CN=1 :: GOTO 17000
1040 IF NU=1 THEN CN=1 :: GOSUB 31000 ::
 GOTO 17000
1060 CALL KEY(0,KY,ST):: CALL COINC(ALL,
A):: IF KY=83 THEN GOSUB 21500 ELSE IF K
Y=32 THEN GOTO 22000
1065 IF KY=65 THEN 18000
1070 IF A<>0 THEN 17000 ELSE CALL POSITI
ON(#4,L,M)
1080 CALL POSITION(#6,LH,MH):: IF KY=68
THEN GOSUB 21000 ELSE IF M>220 AND L=10
THEN 26000
1085 IF LH<>94 OR MH<>208 AND ST=0 THEN
CALL MOTION(#6,2,0):: CALL SOUND(10,-3,0
)
1090 IF LH>110 THEN CE=1 :: GOTO 17000
1095 IF KY=69 THEN GOSUB 20000
1100 GOTO 1060
5000 !============
5010 !FIN PERDANTE
5020 !============
5040 CALL SOUND(800,131,0,523,0,1047,0):
: CALL SOUND(800,131,0,392,0,196,0):: CA
LL SOUND(1600,131,0,523,0,1047,0)
5044 FOR DEL=1 TO 1000 :: NEXT DEL
5045 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR ::
 CALL CHARSET :: CALL SCREEN(5):: FOR I=
1 TO 8 :: CALL COLOR(I,2,12):: NEXT I
5050 DISPLAY AT(12,11):"* PERDU !*" :: D
ISPLAY AT(20,8):"ENCORE UNE FOIS ?"
5060 CALL KEY(0,KY,ST):: IF ST=0 THEN 50
60
5070 IF KY<>78 AND KY<>79 THEN 5060 ELSE
 IF KY=79 THEN 100
5080 GOTO 11090
10000 !===================
10010 !CHOIX:TORP. OU CANON
10020 !===================
10025 IF INT(RND*10)+1>4 THEN H=H+1 :: G
OSUB 27500
10030 CALL DELSPRITE(#3):: CALL CHAR(100
,A$):: CALL SPRITE(#3,100,2,F,G)
10040 CALL KEY(0,KY,ST):: CALL COINC(#5,
#15,14,A):: IF KY=83 THEN GOSUB 15000 EL
SE IF KY=32 THEN 23000
10045 IF KY=84 OR KY=67 OR KY=72 THEN 55
0
10050 IF A<>0 THEN 26000 ELSE CALL POSIT
ION(#4,L,M)
10060 IF KY=68 THEN GOSUB 16000 ELSE IF
M>220 AND L=10 THEN 26000
10070 GOTO 10040
11000 !===============
11010 !PARTIE GAGNANTE
11020 !===============
11025 GOSUB 13000
11030 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :
: CALL CHARSET :: CALL SCREEN(5):: FOR I
=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,2,12):: NEXT I
11040 DISPLAY AT(12,11):"* BRAVO *" :: D
ISPLAY AT(14,7):"MISSION ACCOMPLIE"
11050 DISPLAY AT(20,5)BEEP:"ENCORE UNE F
OIS?(O/N)"
11060 CALL KEY(0,KY,ST):: IF ST=0 THEN 1
1060
11070 IF KY<>78 AND KY<>79 THEN 11060
11080 IF KY=79 THEN 100
11090 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(13,11):"A
U REVOIR" :: END
12000 !============
12010 !DATA MUSIQUE
12020 !============
12030 DATA 300,262,100,262,800,349,400,2
62,400,233,700,220,100,233,400,262
12040 DATA 300,262,100,262,400,349,400,3
49,400,440,300,392,100,349,800,392,300,4
0000
12050 DATA 300,294,100,294,400,392,400,3
92,400,349,400,349,700,330,100,294,300,2
62
12060 DATA 100,262,300,294,100,330,400,3
49,400,262,300,262,100,294,300,262,100,2
33,700,220
12070 DATA 100,233,400,262,300,262,100,2
62,400,349,400,349,400,330,300,294,100,3
30,800,349,1,40000
13000 !=======
13010 !MUSIQUE
13020 !=======
13030 RESTORE 12030
13040 FOR I=1 TO 47 :: READ MU,MV :: CAL
L SOUND(MU,MV,0):: NEXT I
13050 RETURN
15000 !=========
15010 !#3 GAUCHE
15020 !=========
15030 CALL MOTION(#3,0,-20):: CALL KEY(0
,K,S):: CALL COINC(#5,#15,15,A):: CALL P
OSITION(#4,L,M):: IF A<>0 THEN 26000 ELS
E IF M>220 AND L=10 THEN 26000
15040 IF K=KY THEN 15030 ELSE KY=K :: CA
LL MOTION(#3,0,0):: RETURN
16000 !=========
16010 !#3 DROITE
16020 !=========
16030 CALL MOTION(#3,0,20):: CALL KEY(0,
K,S):: CALL COINC(#5,#15,15,A):: CALL PO
SITION(#4,L,M):: IF A<>0 THEN 26000 ELSE
 IF M>220 AND L=10 THEN 26000
16040 IF K=KY THEN 16030 ELSE KY=K :: CA
LL MOTION(#3,0,0):: RETURN
17000 !====================
17010 !PROBLEME HELICOPTERE
17020 !====================
17030 CALL MOTION(#4,0,0,#6,0,0,#5,0,0):
: CALL DISTANCE(#5,#15,A):: CALL DISTANC
E(#6,#4,HA):: CALL DISTANCE(#6,#5,HB)::
IF CN=1 THEN CN=0 :: P=P-10 :: GOTO 1706
0
17035 IF CE=1 THEN CE=0 :: P=P-10 :: GOT
O 27000
17036 CALL DISTANCE(#5,#16,B2):: IF B2<4
00 THEN CALL MOTION(#5,0,INT(RND*VI)+1,#
4,0,INT(RND*VI)+1):: GOTO 1060
17040 IF A<300 THEN 26000
17050 CALL PATTERN(#6,136):: P=P-10 :: I
F HA<300 THEN HA=1 :: GOTO 30700 ELSE IF
 HB<300 THEN HB=1 :: GOTO 30500
17060 FOR I=1 TO 50 :: CALL POSITION(#6,
LH,MH):: CALL MOTION(#6,5,0):: CALL SOUN
D(50,NT-I*15,0):: IF LH>110 THEN 27000
17061 NEXT I
17070 GOTO 17060
18000 !=============
18010 !ATTERRISSAGE
18020 !=============
18030 CALL PATTERN(#6,104):: CALL MOTION
(#6,2,0)
18040 CALL KEY(0,KY,ST):: CALL SOUND(10,
-1,0):: CALL COINC(ALL,B):: CALL COINC(#
5,#15,10,A):: CALL POSITION(#6,LH,MH)::
CALL POSITION(#4,L,M)
18045 IF LH<=96 AND LH>=92 THEN IF MH<=2
10 AND MH>=206 THEN CALL SPRITE(#6,104,1
3,94,208,0,0):: CALL SOUND(100,1047,0,52
3,0):: GOTO 500
18050 IF A<>0 THEN 26000 ELSE IF B<>0 TH
EN P=P-10 :: GOTO 27000
18060 IF M>220 THEN 26000 ELSE IF ST=0 T
HEN 18040
18070 IF KY=69 THEN GOSUB 20000 ELSE IF
KY=68 THEN GOSUB 21000
18080 IF KY=83 THEN GOSUB 21500
18090 CALL MOTION(#6,2,0):: GOTO 18040
20000 !=========
20010 !ASCENSION
20020 !=========
20050 CALL MOTION(#6,-6,0)
20060 CALL KEY(0,KY,ST):: CALL SOUND(10,
-3,0):: CALL COINC(ALL,A):: CALL POSITIO
N(#6,LH,MH):: CALL POSITION(#4,L,M)
20070 IF A<>0 THEN 17000 ELSE IF M>220 A
ND L=10 THEN 26000
20080 IF ST=0 THEN RETURN ELSE IF LH>110
 THEN CE=1 :: GOTO 17000
20090 IF KY=69 THEN 20060 ELSE IF KY=83
THEN 21500
20100 IF KY=32 THEN 22000 ELSE IF KY=68
THEN 21000
20110 RETURN
21000 !=============
21010 !HELICO DROITE
21020 !=============
21040 CALL PATTERN(#6,104):: CALL MOTION
(#6,0,VI+2)
21050 CALL KEY(0,KY,ST):: CALL SOUND(10,
-3,0):: CALL COINC(ALL,A):: CALL POSITIO
N(#4,L,M):: IF A<>0 THEN 17000 ELSE IF M
>220 AND L=10 THEN 26000
21060 IF ST=0 THEN RETURN ELSE IF KY=68
THEN 21050
21070 IF KY=83 THEN 21500 ELSE IF KY=32
THEN 22000 ELSE RETURN
21500 !=============
21510 !HELICO GAUCHE
21520 !=============
21530 CALL PATTERN(#6,132):: CALL MOTION
(#6,0,-VI-2)
21550 CALL KEY(0,KY,ST):: CALL SOUND(10,
-3,0):: CALL COINC(ALL,A):: CALL POSITIO
N(#4,L,M):: IF A<>0 THEN 17000 ELSE IF M
>220 AND L=10 THEN 26000
21560 IF ST=0 THEN RETURN ELSE IF KY=83
THEN 21550
21570 IF KY=83 THEN 21500 ELSE IF KY=32
THEN 22000 ELSE RETURN
22000 !============
22010 !BOMBE HELICO
22020 !============
22025 IF INT(RND*10)+1>4 THEN H=H+1 :: G
OSUB 27500
22026 IF NU=1 THEN CN=1 :: GOTO 17000
22030 CALL MOTION(#4,0,0,#6,0,0):: CALL
SOUND(100,-7,0):: CALL POSITION(#6,LH,MH
):: CALL SPRITE(#2,108,2,LH+4,MH,5,0)
22035 IF AV=0 THEN IF INT(RND*10)+1>7 TH
EN CALL SPRITE(#4,96,2,10,1,0,INT(RND*VI
)+1):: AV=1
22036 CALL POSITION(#4,L,M):: IF L<>10 A
ND L<>0 THEN AV=0 :: CALL DELSPRITE(#4)
22040 CALL COINC(#2,#5,6,C):: CALL POSIT
ION(#2,LB,MB):: IF C<>0 OR LB>110 THEN 2
2050 ELSE CALL SOUND(10,1047,0):: GOTO 2
2040
22050 CALL DELSPRITE(#2):: IF LB>110 THE
N CALL SOUND(50,131,0):: CALL MOTION(#4,
0,INT(RND*VI)+1):: A=0 :: GOTO 1065
22060 CALL MOTION(#5,0,0):: KSP=1 :: GOT
O 30500
23000 !===================
23010 !FEU!(TORP. OU CANON)
23020 !===================
23023 IF AV=0 THEN CALL POSITION(#4,F,G)
ELSE 23025
23024 IF F<>0 AND G<>0 THEN CALL DELSPRI
TE(#4):: AV=0
23025 IF X=5 THEN T=T-1
23026 IF AV=0 THEN IF INT(RND*10)+1>6 TH
EN CALL SPRITE(#4,96,2,10,1,0,INT(RND*VI
)+1):: AV=1
23027 CALL POSITION(#4,L,M):: IF L<>10 A
ND L<>0 THEN AV=0 :: CALL DELSPRITE(#4)
23030 CALL SOUND(100,-7,0):: CALL POSITI
ON(#3,F,G):: CALL SPRITE(#2,108,2,F-5,G,
V,0)
23040 FOR I=1 TO Z :: CALL SOUND(10,SON,
0):: CALL COINC(#2,#X,SE,Q):: IF Q<>0 TH
EN 23160
23050 NEXT I
23060 CALL DELSPRITE(#2):: GOSUB 27500 :
: IF T=0 THEN CALL DELSPRITE(#3):: GOTO
500 ELSE 10000
23160 CALL DELSPRITE(#2):: CALL MOTION(#
4,0,0,#5,0,0):: IF X=5 THEN 30500 ELSE 3
0700
26000 !============
26010 !DEBARQUEMENT
26020 !============
26030 CALL DELSPRITE(#3):: CALL MOTION(#
4,0,0,#5,0,0,#6,0,0):: IF A=0 THEN 26300
26040 P=P-5 :: GOSUB 27500 :: IF P<0 THE
N 5000 ELSE CALL SOUND(500,131,0,196,0):
: CALL SOUND(500,196,0,262,0):: CALL SOU
ND(1000,131,0,196,0)
26050 FOR I=1 TO 10 :: CALL SOUND(100,-3
,I):: CALL COLOR(#5,1):: CALL SOUND(100,
-3,I):: CALL COLOR(#5,2):: NEXT I :: CAL
L MOTION(#4,0,INT(RND*4)+1):: GOTO 180
26300 !PARACHUTISTES
26302 CALL POSITION(#4,L,M)
26310 CALL SPRITE(#7,36,2,L+9,M,3,0)
26320 FOR I=1 TO 12 :: CALL SOUND(100,13
1,0,262,0,523,0):: CALL SOUND(100,131,0,
196,0,392,0):: CALL SOUND(200,131,0,262,
0,523,0)
26330 NEXT I
26340 P=P-8 :: GOSUB 27500 :: IF P<0 THE
N 5000 ELSE CALL DELSPRITE(#7,#4,#3,#5):
: GOTO 180
27000 !==============
27010 !DESTRUC.HELICO
27020 !==============
27030 CALL PATTERN(#6,136):: CALL MOTION
(#6,0,0)
27040 FOR I=1 TO 15 :: CALL SOUND(20,-7,
I):: CALL COLOR(#6,I):: NEXT I
27050 HE=HE-1 :: GOSUB 27500 :: CALL SPR
ITE(#6,104,13,94,208):: IF P<0 THEN 5000
 ELSE CALL MOTION(#5,0,INT(RND*4)+1)
27060 IF AV=1 THEN CALL MOTION(#4,0,INT(
RND*4)+1)
27070 GOTO 500
27500 !======
27510 !SCORES
27520 !======
27530 DISPLAY AT(23,5)SIZE(4):P :: DISPL
AY AT(22,13)SIZE(2):HE
27540 DISPLAY AT(22,19)SIZE(2):T :: IF H
>24 THEN H=1
27545 IF H>=21 AND NU=0 THEN GOSUB 31000
 ELSE IF H>4 AND H<=20 AND NU=1 THEN GOS
UB 32000 :: GOTO 27500
27550 DISPLAY AT(23,23)SIZE(3):H :: IF P
>49 THEN N=2 ELSE N=1
27555 DISPLAY AT(24,13)SIZE(2):N :: IF N
=2 THEN VI=9 ELSE VI=6
27556 IF P<0 THEN CALL HCHAR(23,7,75)::
GOTO 5000
27557 IF P>99 THEN 11000
27560 RETURN
28000 !==================
28010 ! CHAR (PRESENTATION)
28020 !==================
28030 CALL CHAR(127,"0")
28040 CALL CHAR(92,"000000000000000000000
0000030F3FFF0000000000000001010F0F7FFFFF
FFFF")
28050 CALL CHAR(88,"000000031F3F3FFFFFFF
FFFFFFFFFFFF073F3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFF")
28060 CALL CHAR(128,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
28070 CALL CHAR(104,"0000000000407F40000
0000000000000000FF183C3EFE3C107E0000000
0"):: !HELICO DROITE
28080 CALL CHAR(143,"FFFFFFFFFFFFFFFF"):
: !TABLEAU
28085 CALL CHAR(75,"0000007E7E00"):: !SI
GNE -
28500 !===================
28510 !  INITIALISATION                 DE
S VARIABLES
28520 !===================
28530 P=0 :: VI=6 :: HE=3 :: E=1 :: T=9
:: N=1 :: H=5 :: G=127 :: NT=1047
28600 RETURN
29000 !====================
29010 ! REDEF. CARACTERES
29020 !====================
29025 CALL CHAR(36,"03070F1F3F2010080402
010301020200B0C0E0F0F808102040800080008O
8000")
29030 CALL CHAR(96,"0000000000808 7FFFF01
0103060C00000000060C1870FCFFFFC080000000
0000"):: !AVION
29060 CALL CHAR(108,"0000000000000000010
10101010100000000000000000000000000"):
: !TORPILLE
29070 CALL CHAR(112,"8040201008040201010
2040810204080010204081020408080402010080
40201")
29080 CALL CHAR(116,"01010D07633119CD673
31BCF67371F0F8080B0E0C68CB3E6CCD8F3E6E
CF8F0")
29100 CALL CHAR(120,"000000000001030FFFF
F3F000000000000000000080C0F0FFFCF"):: !
BATEAU
29150 CALL CHAR(132,"0000FF183C7C7F3C087
E00000000000000000000002FE02"):: !HELIC
O GAUCHE
29160 C$="010101010101010101030F3F3F3F00
00000000000000000000B0E0F8F8F8"
29170 T$="000000020202070F0F1F1F00000000
0000000080808 0C0E0E0F0F0"
29180 CALL CHAR(136,"E18307E0310C670700E
21680F18DE05C10ECDB602C061C600B83C0EC123
45067")
29500 RETURN
30000 !===================
30010 !      PRESENTATION
30020 !===================
30040 CALL SCREEN(2):: FOR I=1 TO 8 :: C
ALL COLOR(I,2,8):: NEXT I :: CALL COLOR(
12,16,6):: CALL COLOR(13,7,1)
30050 DISPLAY AT(14,7):"* DEBARQUEMENT *
" :: DISPLAY AT(15,7):"---------------"
30060 GOSUB 13000
30070 CALL CLEAR
30080 CALL COLOR(1,2,8)
30085 FOR I=1 TO 32 :: CALL VCHAR(16,I,1
27,6):: CALL VCHAR(22,I,143,3):: NEXT I
30090 FOR J=1 TO 2 :: FOR I=1 TO 32 :: D
ISPLAY AT(INT(6*RND)+16,I)SIZE(1):"^" ::
 NEXT I :: NEXT J
30100 CALL HCHAR(15,28,128,6):: CALL HCH
AR(14,28,128,6):: CALL SPRITE(#15,92,7,1
05,185,#16,88,7,105,201)
30110 CALL SPRITE(#17,92,7,89,225,#18,88
,7,89,241,#6,104,13,94,208)
30120 DISPLAY AT(23,1)SIZE(7):"PTS:";P :
: DISPLAY AT(22,10)SIZE(5):"HE:";HE :: D
ISPLAY AT(24,16)SIZE(6):"JO:";E :: DISPL
AY AT(23,23)SIZE(5):H;"H"
30130 DISPLAY AT(22,16)SIZE(5):"TO:";T :
: DISPLAY AT(24,10)SIZE(5):"NI:";N
30140 RETURN
30500 !===================
30510 !    DESTRUC.BATEAU
30520 !===================
30530 CALL DELSPRITE(#3):: CALL PATTERN(
#5,136)
30535 IF HB=1 THEN HB=0 :: HE=HE-1 :: CA
LL SPRITE(#6,104,3,94,208)
30540 FOR I=1 TO 15 :: CALL COLOR(#5,I):
: CALL SOUND(150,-7,I):: NEXT I :: CALL
DELSPRITE(#5)
30550 IF KSP=0 THEN P=P+1 ELSE P=P+3 ::
KSP=0
30560 GOSUB 27500 :: CALL MOTION(#4,0,IN
T(RND*4)+1):: GOTO 180
30700 !===================
30710 !    DESTRUC.AVION
30720 !===================
30730 DAV=DAV+1 :: CALL DELSPRITE(#3)::
T=T+1 :: AV=0 :: CALL PATTERN(#4,136)::
CALL MOTION(#4,8,3):: IF T>9 THEN T=9
30732 IF DAV>4 THEN DAV=0 :: HE=HE+1
30733 IF HE>3 THEN HE=3
30735 IF HA=1 THEN HE=HE-1 :: CALL SPRIT
E(#6,104,3,94,208)
30740 FOR I=1 TO 15 :: CALL COLOR(#4,I):
: CALL SOUND(150,-5-I/5,I):: NEXT I :: C
ALL DELSPRITE(#4):: P=P+5 :: GOSUB 27500
30750 CALL MOTION(#5,0,INT(4*RND)+1):: I
F HA=0 THEN 10000 ELSE HA=0 :: GOTO 500
31000 !===================
31010 !  LA NUIT TOMBE !
31020 !===================
31030 NU=1 :: CALL COLOR(1,2,6):: CALL C
OLOR(12,16,5):: CALL COLOR(2,16,6):: CAL
L COLOR(#6,3)
31035 IF E>1 THEN RETURN
31040 FOR I=1 TO 32 :: DISPLAY AT(INT(13
*RND)+1,I)SIZE(1):"." :: NEXT I
31050 RETURN
32000 !===================
32010 ! LE JOUR SE LEVE
32020 !===================
32030 E=E+1 :: IF E>5 THEN 5000
32040 N=N+1 :: NU=0 :: CALL COLOR(1,2,8)
:: CALL COLOR(2,8,8):: CALL COLOR(12,16,
6):: DISPLAY AT(24,19)SIZE(3):E :: RETUR
N
```

EDITEUR GENERAL

APPLE

A n'utiliser qu'en cas d'utilité...programme utilitaire, autrement dit à n'utiliser que si l'on s'en sert.

DAN STEEREY

Mode d'utilisation (très utile).
Si vous possédez l'assembleur BIG MAC, vous pouvez taper le listing 1 Bis, sinon, tapez le listing 1 de la façon suivante: CALL − 151 < RETURN > 8E00: A9 01 85 1F A5 73 8D 2B < RETURN > 8E08: 95 A5 74 8D 2C 95 etc ...
Après vous être délié les doigts, tapez CTRL-C < RETURN > puis BSAVE ED,A$ 8E00,L$ 797.
Pour lancer le programme, tapez BRUN ED: vous pouvez alors découvrir les nombreuses possibilités de ce programme.
Tapez / et oh! que voyez vous apparaître? LIST! Oui, vous avez bien vu, en 1 tour de doigt, la commande LIST s'est affichée. J'entends d'ici votre coeur battre le tambour à l'idée que d'autres commandes suivent.
Tapez * . Je ris d'avance. Essayez shift-1, j'en pleure. Tapez "." , je suis par terre.
Remettez-vous de vos émotions, nous allons devenir techniques. Division de la mémoire: attachez vos ceintures, figurez-vous que deux programmes Basic peuvent coexister dans la mémoire. Tapez) et vous vous trouvez dans la première mémoire, tapez (et vous voici dans la deuxième. Etonnant, non? Mais attention, si vous vous trouvez dans la deuxième mémoire et que vous tapez), vous perdez votre programme. L'inverse n'est pas vrai. Conversion de base. Appuyez sur # et tapez 255, l'equivalent en hexadécimal est affiché devant vos yeux ébahis. Tapez $ et un chiffre hexa, vous imaginez ce qui peut se passer. Contrôle d'affichage: listez un programme et tapez sur la touche ESC, vous sortez alors du listing. Tapez une autre touche et le listing s'affiche pas-à-pas. < RETURN > vous permet de sortir de ce mode. Le contrôle de l'affichage s'effectue aussi pendant l'exécution d'un programme. Catalogue sur deux colonnes: Tapez shift (pas les éditions)-2, et répondez oui à la question si vous possédez un DOS normal (non modifié), enfoncez-vous dans votre fauteuil et admirez. Visualisation de la mémoire:Tapez CTRL-V, le programme vous demande le numéro de la page que vous désirez visualiser. Vous pouvez alors passer en mode ASCII (Affichage sublime de caractères indescriptibles et idiots) en tapant A et revenir en hexa en tapant H. D désassemble la mémoire à partir de l'adresse précisée, les flèches gauche-droite changent de page, F passe en mode Fou ou repasse en mode normal et ESC retourne au Basic. Respirez fort, ce n'est pas fini.
En basic, CTRL-L suivi d'un numéro de ligne vous donne l'adresse en hexa de la position en mémoire de cette ligne. Un changement de numéro de ligne en 65535 impossible en mode direct est désormais heu...FAISABLE! Edition des REM: Essayez donc de taper 10 REM$PROGRAMME$IMBECILE ($= crochet gauche pour clavier américain) puis tapez en mode direct et LIST. Ach surpris! Quand vous en avez fini avec ce délire, tapez CTRL-Q suivi de O, et si vous n'avez pas été assez sevré, tapez RESET et c'est reparti. Ne tapez surtout pas CTRL-F, la suite est pour la semaine prochaine.

Résumé des commandes en tapant sur + ou ;.

RESUME DES COMMANDES

/	LIST
*	ENTREE MONITEUR
shift-1	CATALOG
§	RUN
)	Mémoire 1
(	Mémoire 2
$	Conversion hexa/deci
#	Conversion deci/hexa
Contrôle affichage:	
ESC	Sort du listing
RETURN	Sort de ce mode
Autre	Pas à pas
Shift-2	Dos sur 2 colonnes
CTRL-V	Visualisation de la mémoire
A	Passe en mode ASCII
H	Passe en mode hexa
D	Désassemble la mémoire
Flèches	Passe d'une page à l'autre
ESC	Retour Basic
CTRL-L	Adresse d'une ligne en mémoire
REM+	Formattage des REMs
CTRL-Q	Fin
RESET	Et c'est reparti.

LISTING 1bis

```
 1          LST  OFF
 2
 3
 4 ****   ***
 5 *     *
 6 *     * **
 7 ***   *   *
 8 *      *** E N E R A L
 9 **** D I T E U R
10
11 * (C) 1984 DAN STEEREY
12
13 *          HEBDOGICIEL
14
15
16 MARGEDR  =    $0021
17 TXTPTR   =    $00B8
18 LINNUM   =    $0050
19 BASIC    =    $03D0
20 LOCK     =    44515
21 FNDLIN   =    $D61A
22 LINPRT   =    $ED24
23 PRNTAX   =    $F941
24 PRBLNK   =    $F948
25 BELL2    =    $FBE4
26 TABV     =    $FB5B
27 APPLEII  =    $FB60
28 SETPWRC  =    $FB6F
29 BASCALC  =    $FBC1
30 BS       =    $FC10
31 VP       =    $FC1A
32 HOME     =    $FC58
33 WAIT     =    $FCA8
34 KEYIN    =    $FD1B
35 PRBYTE   =    $FDDA
36 COUT     =    $FDED
37 OUT1     =    $FDF0
38 CRDO     =    $FD8E
39 SON      =    $FF3A
40 GETADR   =    $E752
41 FRMEVL   =    $DD67
42 INLIN1   =    $D52E
43 ISLETC   =    $E07D
44 STORADV  =    $FBF0
45 TEXT1    =    $FB3C
46 VTAB     =    $FC22
47 CLREOL   =    $FC9C
48 PRERR    =    $FF2D
49 SETINV   =    $FE80
50 SETNORM  =    $FE84
51 GETNUM   =    $FFBA
52 SETCOL   =    $F864
53 VLINE    =    $F828
54 HLINE    =    $F819
55
56
57 COMMAND  =    $0006
58 MEMNUM   =    $001F
59 PAGE     =    $0008
60 PAGEH    =    $0009
61 MARGE    =    $001D
62 MODE     =    $001E   ;ASCII/HEX
63 FILTRE   =    $004A
64 SAUVY    =    $004B
65 SAUVX    =    $004D
66
67 ESCAPE   =    $009B
68 RETURN   =    $008D
69
70
71          ORG  $8E00
72
73 * INITIALISATION
74
75 INIT     LDA  £1
76          STA  MEMNUM
77 INIT1    LDA  $73
78          STA  SAVEHI
79          LDA  $74
80          STA  SAVEHI+1
81          LDA  £<INIT      *HIMEM
82          STA  $73
83          LDA  £>INIT
84          STA  $74
85 INIT2    LDA  £<DEPART
86          STA  $38
87          LDA  £>DEPART
88          STA  $39
89          LDA  £<CONTROLE
90          STA  $36
91          LDA  £>CONTROLE
92          STA  $37
93          LDA  £RESET
94          LDY  £/RESET
95          JSR  RESVECT
96          JSR  $3EA
97          JSR  APPLEII
98          JSR  CRDO
99          LDA  £12
100         STA  $24
101         JSR  PRINT
102         ASC  "EDITEUR GENERAL"
103         BRK
104         LDA  £0
105         STA  $48
106         JMP  $3D0
107
108 *****
109 * ROUTINE DE SELECTION
110 *****
111
112 * INTERVALLE DE CODE
113
114 DEPART  JSR  KEYIN
115         CMP  £$9E
116         BCC  TESTS
117         CPX  £0
118         BEQ  TESTS
119         RTS
120 TESTS   STA  COMMAND
121         STY  SAUVY
122
123 * ANNULATION LORS D'INPUT
124
125         LDA  $33
126         CMP  £$80
127         BEQ  NUL
128
129 * SELECTION DE PROGRAMME
130
131         LDY  £$FD
132 DEPBCL  INY
133         INY
134         INY
135         LDA  TABLE,Y
136         BEQ  NUL
137         CMP  COMMAND
138         BNE  DEPBCL
139         LDA  TABLE+2,Y
140         PHA
141         LDA  TABLE+1,Y
142         PHA
143 NUL     LDA  COMMAND
144         LDY  SAUVY
145         RTS
146
147 * LISTE DES COMMANDES & ADR.
148
149 TABLE   ASC  "!"
150         DA   CATALOG-1
151         HEX  A2
152         DA   CATALG2-1
153         ASC  "£"
154         DA   DECIHEX-1
155         ASC  "$"
156         DA   HEXADEC-1
157         ASC  "%"
158         DA   MEMADR-1
159         ASC  "("
160         DA   DIVMEM-1
161         ASC  ")"
162         DA   RESTR-1
163         ASC  "*"
164         DA   MONITEUR-1
165         ASC  "§"
166         DA   REM-1
167         ASC  "."
168         DA   RUN-1
169         ASC  "/"
170         DA   LIST-1
171         HEX  96
172         DA   MEMTRSP-1
173         HEX  91
174         DA   EXIT-1
175         HEX  8C
176         DA   FNDLGN-1
177         ASC  "+"
178         DA   AFFCOMM-1
179         ASC  ";"
180         DA   AFFCOMM-1
181         HEX  86
182         DA   FINDER-1
183         BRK
184
185 *****
186 * 1 * COMMANDES ORDINAIRES
187 *****
188
189
190 MONITEUR JSR  BIP2
191         JMP  $FF69
192
193 CATALOG  JSR  PRNBUF
194         ASC  "CATALOG"
195 FLAG    HEX  00
196         RTS
197
198 RUN     JSR  PRNBUF
199         ASC  "RUN"
200         HEX  00
201         LDA  £$8D
202         RTS
203
204 LIST    JSR  PRNBUF
205         ASC  "LIST"
206         HEX  00
207         RTS
208
209 RESET   JSR  $3EA
210         JSR  $DAFB
211         JMP  INIT1
212
213 *****
214 * 2 * PARTITION DE LE MEMOIRE
215 *****
216
217 DIVMEM  LDA  MEMNUM
218         CMP  £2
219         BEQ  PRNUMEM
220         LDY  £3          ;SAUVEG.
221 DIVMEM2 LDA  103,Y       ;POINTEURS
222         STA  SVPTR,Y     ;DU
223         DEY              ;PROGRAMME
224         BPL  DIVMEM2
225         LDA  175         ;ELEVATION
226         STA  103         ;DU DEBUT
227         LDA  176         ;DE
228         STA  104         ;MEMOIRE
229         JSR  $D64B       ;NEW
230         INC  MEMNUM
231 PRNUMEM JSR  PRINT
232         ASC  "MEM £"
233         HEX  00
234         LDX  MEMNUM
235         LDA  £0
236         JSR  LINPRT
237         JMP  BIP
238
239 * RESTAURATION DE LA MEM D'ORIG.
240
241 RESTR   LDA  MEMNUM
242         CMP  £1
243         BEQ  PRNUMEM
244         LDA  103
245         STA  175
246         LDA  104
247         STA  176
248         LDY  £3
249 RESTAUR2 LDA SVPTR,Y
250         STA  103,Y
251         DEY
252         BPL  RESTAUR2
253         DEC  MEMNUM
254         JMP  PRNUMEM
255 SVPTR   HEX  00000000
256
257 *****
258 * 3 * CONVERSION DE BASES
259 *****
260
261 DECIHEX JSR  BS
262         JSR  INPDEC
263         JSR  $FC1A
264         LDA  £15
265         STA  $24
266         LDA  £"$"
267         JSR  COUT
268         LDX  LINNUM
269         LDA  LINNUM+1
270         JSR  PRNTAX
271         JMP  RTS
272
273 HEXADEC JSR  BS
274         JSR  INHEX
275         LDA  £15
276         STA  $24
277         JSR  VP
278         LDX  $3E
279         LDA  $3F
280         JSR  LINPRT
281         JMP  RTS
282
283 *****
284 * 4 * CONTROLE D'AFFICHAGE
285 *****
286
287 CONTROLE JSR OUT1
288         CMP  £RETURN     ;FIN DE
289         BNE  RTSL        ;LIGNE?
290         LDA  $C000
291         CMP  £ESCAPE
292         BEQ  CTRL4
293         CMP  £$80
294         BMI  RTSL
295         BIT  $C010       ;TESTE
296 CTRL2   LDA  $C000       ;-16384
297         CMP  £RETURN
298         BEQ  CTRL3
299         CMP  £ESCAPE
300         BEQ  CTRL4
301         CMP  £$80
302         BMI  CTRL2
303 RTSL    RTS
304 CTRL3   BIT  $C010
305         RTS
306 CTRL4   BIT  $C010
307         JMP  BASIC
308
309 *****
310 * 5 * CATALOG SUR 2 COLONNES
311 *****
312
313 CATALG2 JSR  PRINT
314         HEX  8D
315         ASC  "DOS NORMAL (O/N)?"
316         BRK
317         JSR  CLAVIER
318         CMP  £"N"
319         BEQ  FINCAT
320         LDA  £$C
321         STA  $AE17
322         LDA  £$EA
323         STA  $AE22
324         STA  $AE23
325         STA  $AE24
326         LDA  £"."        ;REMPLACE
327         STA  LOCK        ;* PAR .
328         LDA  £$EA
329         STA  44505
330         STA  44506
331         JSR  $A56E       ;CATALOG
332         LDA  £74
333         STA  44506
334         LDA  £48
335         STA  44505
336         LDA  £$1D        ;RESTI-
337         STA  $AE17       ;TUE LES
338         LDA  £$20        ;PARAM.
339         STA  $AE22       ;ORDI-
340         LDA  £$2F        ;NAIRES
341         STA  $AE23
342         LDA  £$AE
343         STA  $AE24
344         LDA  £"*"
345         STA  LOCK
346 FINCAT  JMP  BASIC
347
348 *****
349 * 6 * CARTE DE LA MEMOIRE
350 *****
351
352 * ADRESSE & CONTENU DES POINTEURS
353
354 ADR     HEX  6867B0AFFFFF6A69
355         HEX  7473
356 CTN     HEX  FFFFFFFFFFFFFFFF
357         HEX  FFFFFFFFFFFF
358 MEMADR  JSR  HOME
359         JSR  PRINT
360         ASC  " OCCUPATION MEMOIRE"
361         HEX  8D8D00
362         JSR  CADRE
363         LDA  £4
364         STA  $20
365         JSR  CRDO
366         JSR  ECRPROG
367         JSR  PRINT
368         ASC  "APPLESOFT"
369         HEX  8D8D00
370         LDY  £$00
371 E1      LDA  ADR,Y
372         STA  E2+1
373 E2      LDA  $00
374         STA  CTN,Y
375         INY
376         CPY  £$0A
377         BNE  E1
378 E3      LDA  $AA73
379         STA  CTN,Y
380         LDA  $AA72
381         STA  CTN+11
382         LDA  $AA61
383         STA  CTN+12
384         LDA  $AA60
385         STA  CTN+13
386
387         DEC  CTN+3
388         DEC  CTN+3
389         LDA  CTN+3
390         CMP  £$FE
391         BEQ  E4-3
392         CMP  £$FF
393         BNE  E4
394         DEC  CTN+2
395 E4      SEC
396         SBC  CTN+1
397         STA  CTN+5
398         LDA  CTN+2
399         SBC  CTN
400         STA  CTN+4
401         LDY  £$00
402         STY  $7
403         STY  $6
404 E5      LDY  $7
405         JSR  PRINT2
406 E9      INY
407         STY  $7
408         LDY  $6
409         LDA  CTN,Y
410         PHA
411         JSR  PRBYTE
412         INY
413         LDA  CTN,Y
414         PHA
415         JSR  PRBYTE
416         INY
417         STY  $6
418         JSR  PRBLNK      *3 ESP.
419         PLA
420         TAX
421         PLA
422         JSR  LINPRT
423         JSR  CRDO
424         LDA  $6
425         CMP  £$0A
426         BEQ  E6
427         CMP  £$0E
428         BNE  E5
429         JSR  TEXT1
430         LDA  £17
431         JSR  TABV
432         JMP  RTS
433 E6      JSR  CRDO
434         JSR  ECRPROG
435         JSR  PRINT
436         ASC  "BINAIRE"
437         HEX  8D8D00
438         JMP  E5
439
440 TEXTE   ASC  "DEB:"
441         ASC  "FIN:LGR:LOM:"
442         ASC  "HIM:DEB:LGR:"
443
444 PRINT2  LDA  TEXTE,Y
445         JSR  COUT
446         CMP  £$BA
447         BEQ  FINPRNT
448         INY
449         BNE  PRINT2
450 FINPRNT JSR  PRBLNK
451         LDA  £"$"
452         JMP  COUT
453
454 *****
455 * 7 * VISUALISATION DE LA MEMOIRE
456 *****
457
458 MEMTRSP LDA  £00
459         STA  FILTRE
460         LDA  £"A"
461         STA  MODE
462         JSR  TEXT1
463         JSR  PRINT
464         HEX  8D
465         ASC  "PAGE:"
466         HEX  00
467         JSR  INPDEC
468         CPX  £0
469         BNE  MEMTR2
470         JMP  BASIC
471 MEMTR2  STA  PAGE+1
472
473
474 * EN-TETE & COMMANDES
475
476 MDEPART JSR  TEXT1
477         JSR  HOME
478         LDA  £0
479         STA  PAGE
480 MDEPART2 JSR TEXT1
481         LDA  £$0
482         STA  $24
483         JSR  TABV
484         JSR  PRINT
485         ASC  " PAGE $"
486         HEX  00
487         JSR  CLREOL
488         LDA  PAGE+1
489         LDX  PAGE
490         JSR  PRNTAX
491
492         INC  $24
493         LDA  £"("
494         JSR  STORADV
495         LDX  PAGE
496         LDA  PAGE+1
497         JSR  LINPRT
498         LDA  £")"
499         JSR  STORADV
500
501         LDA  FILTRE
502         BEQ  INSTR
503         JSR  PRINT
504         ASC  " FILTRE"
505         HEX  00
506
507 INSTR   JSR  PRINT
508         HEX  8D8D
509         ASC  "A)SCII ."
510         ASC  "H)EXA "
511         ASC  "D)ESASM "
512         ASC  "P)AGE "
513         ASC  "ESC,(-,->,F"
514         HEX  8D00
515
516 * GRADUATION
517
518         JSR  SETINV
519         JSR  GRADHOR
520         JSR  GRADVER
521         JSR  GRADHOR
522         LDA  £36
523         STA  $20
524         LDA  £3
525         JSR  TABV
526         JSR  CRDO
527         JSR  GRADVER
528         JSR  SETNORM
529         LDA  £$03        ;FENETRE
530         STA  $20
531         LDA  £32
532         STA  MARGEDR
533         LDA  £$5
534         STA  $22
535         LDA  £22
536         STA  $23
537         LDA  £$6
538         JSR  TABV
539         JSR  CRDO
540         JSR  HOME
541
542 * AFFICHAGE ASCII
543
544 SELMODE LDA  MODE
545         CMP  £"A"
546         BEQ  MEM
547         JMP  MEMHEX
548 MEM     JSR  HOME
549         LDY  £0
550 MEM2    STY  SAUVY
551         LDA  (PAGE),Y
552         LDY  $24
553         CPY  MARGEDR
554         BCC  FILTRTN
555         PHA
556         INC  $25
557         JSR  VTAB
558         LDY  £0
559         STY  $24
560         PLA
561 FILTRTN LDX  FILTRE
562         BEQ  MEM5
563         CMP  £$20
564         BCC  NOPRNT
565         CMP  £$80
566         BCC  MEM4
567         CMP  £$A0
568         BCS  MEM4
569 NOPRNT  LDA  £"-"
570 MEM4    ORA  £$80
571 MEM5    STA  ($28),Y
572         INY
573         LDA  £$A0
574         STA  ($28),Y
575         INY
576         STY  $24
577         LDY  SAUVY
578         INY
579         BNE  MEM2
```

```
580            JMP  TOUCHE
581
582 * AFFICHAGE HEXA
583
584 MEMHEX     LDA  £5
585            JSR  TABV
586            LDA  £0
587            STA  $24
588            TAY
589 MEMHEX2    LDA  (PAGE),Y
590            STY  $35
591            PHA
592            LSR
593            LSR
594            LSR
595            LSR
596            ORA  £$B0
597            CMP  £$BA
598            BCC  MEMHEX5
599            ADC  £$06
600 MEMHEX5    LDY  $24
601            CPY  MARGEDR
602            BCC  MEMHEX6
603            PHA
604            INC  $25
605            JSR  VTAB
606            PLA
607            LDY  £0
608            STY  $24
609 MEMHEX6    STA  ($28),Y
610            INC  $24
611            PLA
612            AND  £$0F
613            ORA  £$B0
614            CMP  £$BA
615            BCC  MEMHEX7
616            ADC  £$06
617 MEMHEX7    LDY  $24
618            CPY  MARGEDR
619            BCC  MEMHEX8
620            PHA
621            INC  $25
622            JSR  VTAB
623            PLA
624            LDY  £1
625            STY  $24
626 MEMHEX8    STA  ($28),Y
627            INC  $24
628            LDY  $35
629            INY
630            BNE  MEMHEX2
631
632 * TEST COMMANDE
633
634 TOUCHE     JSR  CLAVIER
635            CMP  £"P"
636            BNE  T1
637            JMP  MEMTRSP
638 T1         CMP  £"F"
639            BNE  T2
640            INC  FILTRE
641            LDA  FILTRE
642            AND  £%00000001
643            STA  FILTRE
644            JMP  MDEPART2
645 T2         CMP  £"H"
646            BEQ  TOSEL
647            CMP  £"A"
648            BEQ  TOSEL
649            CMP  £"D"
650            BNE  T4
651            JMP  DESASM
652 T4         CMP  £$88
653            BNE  T6
654            DEC  PAGE+1
655            LDA  PAGE+1
656            CMP  £$C0
657            BNE  T5
658            DEC  PAGE+1
659 T5         JMP  MDEPART2
660 T6         CMP  £$95
661            BNE  T7
662            INC  PAGE+1
663            LDA  PAGE+1
664            CMP  £$C0
665            BNE  T5
666            INC  PAGE+1
667            BNE  T5
668 T7         CMP  £ESCAPE
669            BNE  TOUCHE
670            JSR  TEXT1
671            JMP  $3D0
672 TOSEL      STA  MODE
673            JMP  SELMODE
674
675 * ROUTINE DE GRADUATION
676
677 GRADHOR    JSR  BLANCS
678            LDY  £00
679 GRADH2     TYA
680            JSR  PRBYTE
681            INY
682            CPY  £$10
683            BNE  GRADH2
684            JSR  BLANCS
685            JSR  CRDO
686            RTS
687 GRADVER    JSR  BLANCS2
688            LDY  £0
689 GRADV2     TYA
690            JSR  PRBYTE
691            JSR  CRDO
692            INY
693            CPY  £$10
694            BNE  GRADV2
695            JSR  BLANCS2
696            RTS
697 BLANCS     LDA  £$A0
698            JSR  COUT
699            JSR  COUT
700            JMP  COUT
701 BLANCS2    LDA  £$A0
702            JSR  COUT
703            JSR  COUT
704            JMP  CRDO
705
706 *****
707 * 8 * DESASSEMBLAGE DE LA MEMOIRE
708 *****
709
710 DESASM     JSR  TEXT1
711            JSR  HOME
712            JSR  PRINT
713            ASC  "D)EPART ESC)EXIT "
714            ASC  "BARRE)SUITE"
715            HEX  8D00
716 DESBCL     JSR  PRINT
717            HEX  8D
718            ASC  "DEPART:"
719            HEX  00
720            JSR  INHEX
721            BCS  DESRTN
722            LDA  PAGE+1
723            LDY  PAGE
724
725 * DESASM 20 LIGNES
726
727 DESRTN     STA  $3D
728            STY  $3C
729            LDX  £1
730 DES1       JSR  $FE5E
731 DESTEST    JSR  CLAVIER
732            CMP  £$A0
733            BNE  TESTESC
734
735 * DESASM 20 LIGNES SUIVANTES
736
737 DESCONT    LDX  £$00
738            JMP  D
739 TESTESC    CMP  £ESCAPE
740            BEQ  RTSDES
741            CMP  £"D"
742            BNE  DESCONT
743            JMP  DESBCL
744 RTSDES     JMP  MDEPART
745
746 *****
747 * 9 * LOCALISATION LIGNE EN MEM
748 *****
749
750 FNDLGN     CLD
751            JSR  PRINT
752            ASC  "LIGNE "
753            HEX  00
754            JSR  INPDEC
755            JSR  FNDLIN      ;LOC LGN
756            BCC  NOTROUVE    ;TESTE C
757 TROUVE     LDY  £0
758            JSR  PRINT2
759            LDX  $9B
760            LDA  $9C
761            JSR  AFFADR
762            JSR  $DAFB
763            LDY  £4
764            JSR  PRINT2
765            LDY  £0
766            LDA  ($9B),Y
767            TAX
768            INY
769            LDA  ($9B),Y
770            DEX
771            CPX  £$FF
772            BNE  AFFREF2
773            TAY
774            DEY
775            TYA
776 AFFREF2    JSR  AFFADR
777            JMP  BASIC
778 NOTROUVE   JSR  PRINT
779            ASC  "N'EXISTE PAS"
780            BRK
781            JMP  RTS
782
783 * AFFICHAGE D'UNE ADRESSE
784
785 AFFADR     STX  SAUVX
786            PHA
787            JSR  PRNTAX
788            JSR  PRBLNK
789            LDA  £"("
790            JSR  $FDED
791            PLA
792            LDX  SAUVX
793            JSR  LINPRT
794            LDA  £")"
795            JMP  $FDED
796
797 ******
798 * 10 * EDITION DES REM
799 ******
800
801 REM        LDX  103
802            LDA  104
803            BNE  STORADR
804 PRGSCAN    LDY  £0
805            LDA  ($B),Y
806            TAX
807            INY
808            LDA  ($B),Y
809 STORADR    STA  $9
810            STX  $8
811            LDY  £$3
812 EXPLIGN    INY
813            LDA  ($B),Y
814            BEQ  FINTEST
815            CMP  £'$'
816            BNE  EXPLIGN
817            LDA  £$0D
818            STA  ($B),Y
819            BNE  EXPLIGN
820 FINTEST    LDA  $9
821            BNE  PRGSCAN
822            JMP  BIP
823
824 ******
825 * 11 * AFFICHAGE COMMANDES
826 ******
827
828 AFFCOMM    LDY  £0
829            DEC  $24
830 PRCBCL     LDA  TCOMM,Y
831            BEQ  PRCFIN
832            JSR  COUT
833            INY
834            BNE  PRCBCL
835 PRCFIN     JMP  RTS
836 TCOMM      ASC  "SHIFT 1-9 ET"
837            ASC  " * § *"
838            HEX  8D
839            ASC  "CTRL-F,V,L,O"
840            ASC  " ET . /"
841            BRK
842
843 ******
844 * 12 * ROUTINES GENERALES
845 ******
846
847 * 12-A *  PRINT CLASSIQUE
848
849 PRINT      INC  FLAG
850 PRNBUF     PLA
851            STA  $0
852            PLA
853            STA  $1
854            LDY  £00
855 EC2        INC  $0
856            BNE  EC3
857            INC  $1
858 EC3        LDA  ($0),Y
859            BEQ  EC4
860            JSR  COUT
861            ORA  £$80
862            STA  $200,X
863            INX
864            BNE  EC2
865 EC4        LDA  $1
866            PHA
867            LDA  $0
868            PHA
869            LDA  FLAG
870            BEQ  SKPRAZ
871            LDX  £0
872            STX  FLAG
873 SKPRAZ     LDA  £$A0
874            RTS
875
876
877 ECRPROG    JSR  PRINT
878            ASC  " PROGRAMME "
879            BRK
880            RTS
881
882 * 12-B * CADRE D'ASTERISQUE
883
884 CADRE      LDA  £10
885 CADRE1     JSR  SETCOL
886            LDA  £02         ;LIGNE
887            LDY  £00         ;SUP.
888            LDX  £39
889            STX  $2C
890            JSR  HLINE
891            LDA  £32         ;LIGNE
892            LDY  £00         ;DU BAS
893            JSR  HLINE
894            LDY  £00         ;LIGNE
895            LDA  £02         ;GAUCHE
896            LDX  £32
897            STX  $2D
898            JSR  VLINE
899            LDY  £39         ;LIGNE
900            LDA  £02         ;DROITE
901            JSR  VLINE
902            RTS
903
904
905 * 12-C * ENTREE NBR DECI
906
907 INLIN2     =    $D52E
908
909 INPDEC     LDX  £"£"
910            JSR  INLIN2
911            LDA  £0
912            STA  TXTPTR
913            LDA  £02
914            STA  TXTPTR+1
915            JSR  FRMEVL
916            JSR  GETADR
917            LDA  LINNUM+1
918            LDY  LINNUM
919            RTS
920
921 * 12-D * ENTREE NBR HEXA
922
923 INHEX      LDA  £"$"
924            STA  $33
925            JSR  $FD6A
926            TXA
927            BEQ  INHNUL
928            LDY  £4          ;REFORMAT.
929            LDA  £"0"        ;DU
930            STA  $1FF        ;BUFFER
931            INX              ;D'ENTREE
932 INHBCL     LDA  $1FF,X
933 INHBCL2    STA  $200,Y
934            DEX
935            BPL  INHEX2
936            INX
937 INHEX2     DEY
938            BPL  INHBCL
939            JSR  $FFC7
940            JSR  GETNUM
941            LDY  $3E
942            LDA  $3F
943            SEC
944            RTS
945 INHNUL     CLC
946            RTS
947
948 * 12-E *  CLAVIER
949
950 CLAVIER    BIT  $C010
951 BCL        BIT  $C000
952            BPL  BCL
953            LDA  $C000
954            BIT  $C010
955            RTS
956
957 * 12-F * SIGNAL SONORE
958
959 BIP        JSR  BIP2
960            LDA  £$80
961            JSR  WAIT
962 BIP2       LDY  £$40
963            JSR  BELL2
964            JMP  RTS
965
966 ******
967 * 13 * ABANDON OU APPEL 24576
968 ******
969
970 SAVEHI     HEX  0000
971
972 EXIT       JSR  PRINT
973            ASC  "QUITTER (O/N)?"
974            BRK
975            JSR  CLAVIER
976            CMP  £"O"
977            BNE  RTS
978
979 * RESTAURATION VECTEUR RESET
980
981            LDA  SAVEHI
982            STA  $73
983            LDA  SAVEHI+1
984            STA  $74
985            LDA  £191
986            LDY  £157
987 RESVECT    STA  1010
988            STY  1011
989            JSR  SETPWRC
990 RTS        LDX  £0
991            LDA  £RETURN
992            RTS
993
994 FINDER     JSR  PRINT
995            ASC  "FINDER"
996            HEX  8D
997            ASC  "$CMDS:CTRL-A,S,L,N,V ET "
998            ASC  ". / < > ' *"
999            HEX  8D00
1000           JSR  $6000
1001           JMP  BASIC
```

LISTING 1

```
8E00- A9 01 85 1F A5 73 8D 2B
8E08- 95 A5 74 8D 2C 95 A9 00
8E10- 85 73 A9 8E 85 74 A9 54
8E18- 85 38 A9 8E 85 39 A9 6D
8E20- 85 36 A9 8F 85 37 A9 DE
8E28- A0 8E 20 54 95 20 EA 03
8E30- 20 60 FB 20 8E FD A9 0C
8E38- 85 24 20 5A 94 C5 C4 C9
8E40- D4 C5 D5 D2 A0 C7 C5 CE
8E48- C5 D2 C1 CC 00 A9 00 85
8E50- 48 4C D0 03 20 1B FD C9
8E58- 9E 90 05 E0 00 F0 01 60
8E60- 85 06 84 4B A5 33 C9 80
8E68- F0 16 A0 FD C8 C8 C8 B9
8E70- 85 8E F0 0C C5 06 D0 F4
8E78- 89 87 8E 48 B9 86 8E 48
8E80- A5 06 A4 4B 60 A1 BE 8E
8E88- A2 9B 8F A3 39 8F A4 55
8E90- 8F A5 16 90 A8 E6 8E A9
8E98- 17 8F AA B8 8E DD F6 93
8EA0- AE CA 8E AF D4 8E 96 26
8EA8- 91 91 2C 95 8C 8D 93 AB
8EB0- 20 94 BB 20 94 86 61 95
8EB8- 00 20 23 95 4C 69 FF 20
8EC0- 5D 94 C3 C1 D4 C1 CC CF
8EC8- C7 00 60 20 5D 94 D2 D5
8ED0- CE 00 A9 8D 60 20 5D 94
8ED8- CC C9 D3 D4 00 60 20 EA
8EE0- 03 20 FB DA 4C 04 8E A5
8EE8- 1F C9 02 F0 18 A0 03 B9
8EF0- 67 00 99 36 8F 88 10 F7
8EF8- A5 AF 85 67 A5 B0 85 68
8F00- 20 4B D6 E6 1F 20 5A 94
8F08- CD C5 CD A0 A3 00 A6 1F
8F10- A9 00 20 24 ED 4C 1B 95
8F18- A5 1F C9 01 F0 E7 A5 67
8F20- 85 AF A5 68 85 B0 A0 03
8F28- B9 36 8F 99 67 00 88 10
8F30- F7 C6 1F 4C 05 8F 00 00
8F38- 00 00 20 10 FC 20 C7 94
8F40- 20 1A FC A9 0F 85 24 A9
8F48- A4 20 ED FD A6 50 A5 51
8F50- 20 41 F9 4C 5D 95 20 10
8F58- FC 20 DF 94 A9 0F 85 24
8F60- 20 1A FC A6 3E A5 3F 20
8F68- 24 ED 4C 5D 95 20 F0 FD
8F70- C9 8D D0 1D AD 00 C0 C9
8F78- 9B F0 1E C9 80 30 12 2C
8F80- 10 C0 AD 00 C0 C9 8D F0
8F88- 09 C9 9B F0 09 C9 80 30
8F90- F1 60 2C 10 C0 60 2C 10
8F98- C0 4C D0 03 20 5A 94 8D
8FA0- C4 CF D3 A0 CE CF D2 CD
8FA8- C1 CC A0 A8 CF AF CE A9
8FB0- BF 00 20 0C 95 C9 CE F0
8FB8- 43 A9 0C 8D 17 AE A9 EA
8FC0- 8D 22 AE 8D 23 AE 8D 24
8FC8- AE A9 AE 8D E3 AD A9 EA
8FD0- 8D D9 AD 8D DA AD 20 6E
8FD8- A5 A9 4A 8D DA AD A9 30
8FE0- 8D D9 AD A9 1D 8D 17 AE
8FE8- A9 20 8D 22 AE A9 2F 8D
8FF0- 23 AE A9 AE 8D 24 AE A9
8FF8- AA 8D E3 AD 4C D0 03 68
9000- 67 80 AF FF FF 6A 69 74
9008- 73 FF FF FF FF FF FF FF
9010- FF FF FF FF FF FF FF 20
9018- 58 FC 20 5A 94 A0 CF C3
9020- C3 D5 D0 C1 D4 C9 CF CE
9028- A0 CD C5 CD CF C9 D2 C5
9030- 8D 8D 00 20 9D 94 A9 04
9038- 85 20 20 8E FD 20 8D 94
9040- 20 5A 94 C1 D0 D0 CC C5
9048- D3 CF C6 D4 8D 8D 00 A0
9050- 00 B9 FF 8F 8D 58 90 A5
9058- 00 99 09 90 C8 C0 0A D0
9060- F0 AD 73 AA 99 09 90 AD
9068- 72 AA 8D 14 90 AD 61 AA
9070- 8D 15 90 AD 60 AA 8D 16
9078- 90 CE 0C 90 CE 0C 90 AD
9080- 0C 90 C9 FE F0 04 C9 FF
9088- D0 03 CE 0B 90 38 ED 0A
9090- 90 8D 0E 90 AD 0B 90 ED
9098- 09 90 8D 0D 90 A0 00 84
90A0- 07 84 06 A4 07 20 12 91
90A8- C8 B4 07 A4 06 B9 09 90
90B0- 48 20 DA FD C8 B9 09 90
90B8- 48 20 DA FD C8 84 06 20
90C0- 48 F9 68 AA 68 20 24 ED
90C8- 20 8E FD A5 06 C9 0A F0
90D0- 0F C9 0E D0 CE 20 3C FB
90D8- A9 11 20 5B FB 4C 5D 95
90E0- 20 8E FD 20 8D 94 20 5A
90E8- 94 C2 C9 CE C1 C9 D2 C5
90F0- 8D 8D 00 4C A3 90 C4 C5
90F8- C2 BA C6 C9 CE BA CC C7
9100- D2 BA CC CF CD BA C8 C9
9108- CD BA C4 C5 C2 BA CC C7
9110- D2 BA B9 F6 90 20 ED FD
9118- C9 BA F0 03 C8 D0 F3 20
9120- 48 F9 A9 A4 4C ED FD A9
9128- 00 85 4A A9 C1 85 1E 20
9130- 3C FB 20 5A 94 8D D0 C1
9138- C7 C5 BA 00 20 C7 94 E0
9140- 00 D0 03 4C D0 03 85 09
9148- 20 3C FB 20 58 FC A9 00
9150- 85 08 20 3C FB A9 00 85
9158- 24 20 5B FB 20 5A 94 A0
9160- D0 C1 C7 C5 A0 A4 00 20
9168- 9C FC A5 09 A6 08 20 41
9170- F9 E6 24 A9 A8 20 FD FB
9178- A6 08 A5 09 20 24 ED A9
9180- A9 20 F0 FB A5 4A F0 0B
9188- 20 5A 94 A0 C6 C9 CC D4
9190- D2 C5 00 20 5A 94 8D 8D
9198- C1 A9 D3 C3 C9 C9 A0 C8
91A0- A9 C5 D8 C1 A0 C4 A9 C5
91A8- D3 C1 D3 CD A0 D0 A9 C1
91B0- C7 C5 A0 C5 D3 C3 AC BC
91B8- AD AC AD BE AC C6 8D 00
91C0- 20 80 FE 20 EF 92 20 04
91C8- 93 20 EF 92 A9 24 85 20
91D0- A9 03 20 5B FB 20 8E FD
91D8- 20 04 93 20 84 FE A9 03
91E0- 85 20 A9 20 85 21 A9 05
91E8- 85 22 A9 16 85 23 A9 06
91F0- 20 5B FB 20 8E FD 20 58
91F8- FC A5 1E C9 C1 F0 03 4C
9200- 42 92 20 58 FC A0 00 84
9208- 4B B1 08 A4 24 C4 21 90
9210- 0B 48 E6 25 20 22 FC A0
9218- 00 84 24 68 A6 4A F0 10
9220- C9 20 90 08 C9 80 90 06
9228- C9 A0 B0 02 A9 AD 09 80
9230- 91 28 C8 A9 A0 91 28 C8
9238- 84 24 A4 4B C8 D0 C8 4C
9240- 97 92 A9 05 20 5B FB A9
9248- 00 85 24 A8 B1 08 84 35
9250- 48 4A 4A 4A 4A 09 B0 C9
9258- BA 90 02 69 06 A4 24 C4
9260- 21 90 0B 48 E6 25 20 22
9268- FC 68 A0 00 84 24 91 28
9270- E6 24 68 29 0F 09 B0 C9
9278- BA 90 02 69 06 A4 24 C4
9280- 21 90 0B 48 E6 25 20 22
9288- FC 68 A0 01 84 24 91 28
9290- E6 24 A4 35 C8 D0 B5 20
9298- 0C 95 C9 D0 D0 03 4C 27
92A0- 91 C9 C6 D0 0B E6 4A A5
92A8- 4A 29 01 85 4A 4C 52 91
92B0- C9 C8 F0 36 C9 C1 F0 32
92B8- C9 C4 D0 03 4C 2F 93 C9
92C0- 88 D0 0D C6 09 A5 09 C9
92C8- C0 D0 02 C6 09 4C 52 91
92D0- C9 95 D0 0C E6 09 A5 09
92D8- C9 C0 D0 F1 E6 09 D0 ED
92E0- C9 9B D0 B3 20 3C FB 4C
92E8- D0 03 85 1E 4C F9 91 20
92F0- 19 93 A0 00 9B 20 DA FD
92F8- C8 C0 10 D0 F7 20 19 93
9300- 20 8E FD 60 20 24 93 A0
9308- 00 9B 20 DA FD 20 8E FD
9310- C8 C0 10 D0 F4 20 24 93
9318- 60 A9 A0 20 ED FD 20 ED
9320- FD 4C ED FD A9 A0 20 ED
9328- FD 20 ED FD 4C 8E FD 20
9330- 3C FB 20 58 FC 20 5A 94
9338- C4 A9 C5 D0 C1 D2 D4 A0
9340- C5 D3 C3 A9 C5 D8 C9 D4
9348- A0 C2 C1 D2 D2 C5 A9 D3
9350- D5 C9 D4 C5 8D 00 20 5A
9358- 94 8D C4 C5 D0 C1 D2 D4
9360- BA 00 20 DF 94 80 04 A5
9368- 09 A4 08 85 3D 84 3C A2
9370- 01 20 5E FE 20 0C 95 C9
9378- A0 D0 05 A2 00 4C 71 93
9380- C9 9B F0 07 C9 C4 D0 F3
9388- 4C 56 93 4C 48 91 D8 20
9390- 5A 94 CC C9 C7 CE C5 A0
9398- 00 20 C7 94 20 1A D6 90
93A0- 2A A0 00 20 12 91 A6 9B
93A8- A5 9C 20 DE 93 20 FB DA
93B0- A0 04 20 12 91 A0 00 B1
93B8- 9B AA C8 B1 9B CA E0 FF
93C0- D0 03 A8 88 98 20 DE 93
93C8- 4C D0 03 20 5A 94 CE A7
93D0- C5 D8 C9 D3 D4 C5 A0 D0
93D8- C1 D3 00 4C 5D 95 B6 4D
93E0- 48 20 41 F9 20 48 F9 A9
93E8- A8 20 ED FD 68 A6 4D 20
93F0- 24 ED A9 A9 4C ED FD A6
93F8- 67 A5 68 D0 08 A0 00 B1
9400- 08 AA C8 B1 08 85 09 86
9408- 08 A0 03 C8 B1 08 F0 0A
9410- C9 5D D0 F7 A9 0D 91 08
9418- D0 F1 A5 09 D0 DF 4C 1B
9420- 95 A0 00 C6 24 B9 33 94
9428- F0 06 20 ED FD C8 D0 F5
9430- 4C 5D 95 D3 C8 C9 C6 D4
9438- A0 B1 AD B9 A0 C5 D4 A0
9440- AA A0 DD A0 AB 8D C3 D4
9448- D2 CC AD C6 AC D6 AC CC
9450- AC D1 A0 C5 D4 A0 AE A0
9458- AF 00 EE C9 8E 68 85 00
9460- 68 85 01 A0 00 E6 00 D0
9468- 02 E6 01 B1 00 F0 0B 20
9470- ED FD 09 80 9D 00 02 E8
9478- D0 E8 A5 01 48 A5 00 48
9480- AD C9 8E F0 05 A2 00 8E
9488- C9 8E A9 A0 60 20 5A 94
9490- A0 D0 D2 CF C7 D2 C1 CD
9498- CD C5 A0 00 60 A9 0A 20
94A0- 64 F8 A9 02 A0 00 A2 27
94A8- 86 2C 20 19 F8 A9 20 A0
94B0- 00 20 19 F8 A0 00 A9 02
94B8- A2 20 86 2D 20 28 F8 A0
94C0- 27 A9 02 20 28 F8 60 A2
94C8- A3 20 2E D5 A9 00 85 B8
94D0- A9 02 85 B9 20 67 DD 20
94D8- 52 E7 A5 51 A4 50 60 A9
94E0- A4 85 33 20 6A FD 8A F0
94E8- 21 A0 04 A9 B0 8D FF 01
94F0- E8 BD FF 01 99 00 02 CA
94F8- 10 01 E8 88 10 F3 20 C7
9500- FF 20 8A FF A4 3E A5 3F
9508- 38 60 18 60 2C 10 C0 2C
9510- 00 C0 10 FB AD 00 C0 2C
9518- 10 C0 60 20 23 95 A9 80
9520- 20 A8 FC A0 40 20 E4 FB
9528- 4C 5D 95 00 00 20 5A 94
9530- D1 D5 C9 D4 D4 C5 D2 A0
9538- A8 CF AF CE A9 BF 00 20
9540- 0C 95 C9 CF D0 17 AD 2B
9548- 95 85 73 AD 2C 95 85 74
9550- A9 BF A0 9D 8D F2 03 8C
9558- F3 03 20 6F FB A2 00 A9
9560- 8D 60 20 5A 94 C6 C9 CE
9568- C4 C5 D2 8D DD C3 CD C4
9570- D3 BA C3 D4 D2 CC AD C1
9578- AC D3 AC CC AC CE AC D6
9580- A0 C5 D4 A0 AE A0 AF A0
9588- BC A0 BE A0 A1 A0 AA 8D
9590- 00 20 00 60 4C D0 03 00
```


PARLEZ-MOI FRANÇAIS!

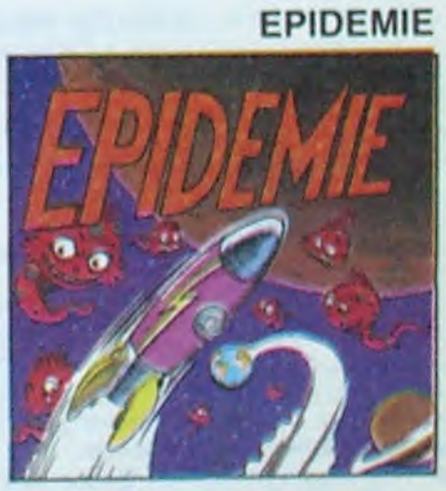
Enfin de vrais logiciels d'aventure pour APPLE II+ , IIe et IIc, où l'on peut dialoguer avec son ordinateur, en français et avec de vraies phrases.
FROGGY SOFTWARE invente l'analyse de syntaxe: Cocorico!

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 débarasser 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 Foy, 75008 PARIS, en joignant un chèque de 350 francs, par disquette.

INVMAT

HP 41

Vos cours de Maths sont lointains et cette matrice vous paraît bien grande pour arriver à l'inverser de tête? Rien de plus simple maintenant... Dès que vous aurez tapé cet utilitaire.

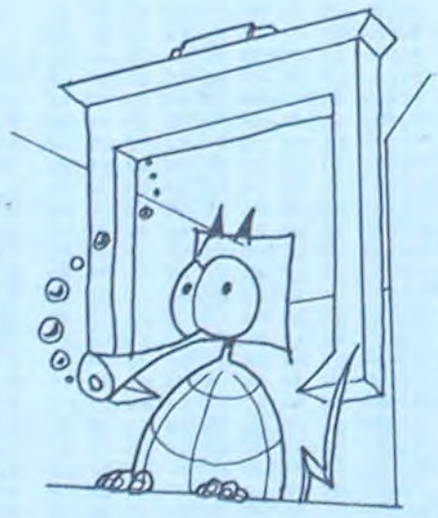
Stéphane BRUNET

Utilisation:
Après un XEQ "INVMAT", la HP vous demande l'introduction du rang de la matrice. Ceci réalisé, vous pouvez alors voir à l'affichage: MAT.INIT i,j (i et j varient de 1 à n).
Le programme requiert ainsi les coefficients, ligne par ligne, de la matrice que vous désirez inverser. Ceux-ci initialisés, tapez O si vous désirez les résultats intermédiaires ou N dans le cas contraire. Dans le cas O, et après un temps de réflexion, la machine affiche Ci (i variant de 1 à n) pour vous faire connaître les coefficients pivots préalablement calculés. Puis vous voyez: M i, j. Ces M sont les nouveaux coefficients de la matrice transformée, les n premiers étant ceux de votre matrice de départ, les n autres étant ceux de la matrice unitaire transformée (l'inversion étant réalisée suivant la méthode dite du pivot). Ensuite à nouveau, l'affichage des coefficients pivots, puis des deux matrices transformées et cela jusqu'à l'apparition d'un TONE puis des signes: S i, j (s comme solution).
La HP vous donne alors bien entendu, seulement les coefficients de votre matrice inverse, l'autre matrice étant réduite à la forme d'une matrice unitaire.
NOTA: exemple d'une matrice unitaire: 100 / 010 / 001 } de rang 3.

```
17:57  06.05
01♦LBL "INVMAT"
02 "AUTEUR: "
03 "STEPHANE PRUNET"
04 "25 RUE de BOIS-"
05 "⊢DENIER"
06 "37000 TOURS"
07 "16<47> 05-75-27"
08 " HP 41cV"
09 "DEBUT PRGM"
10 CLA
11 GTO "INVERS"
12♦LBL "MAT"
13 RCL 05
14 1
15 -
16 RCL 01
17 *
18 2
19 *
20 10
21 +
22 RCL 06
23 +
24 STO 00
25 RTN
26♦LBL "COEF"
27 2
28 RCL 01
29 X↑2
30 *
31 RCL 01
32 +
33 RCL 03
34 +
35 10
36 +
37 STO 00
38 RTN
39♦LBL "INVERS"
40 CLRG
41 "RNG MATRICE?"
42 PROMPT
43 STO 01
44 1
45 STO 03
46 FIX 0
47♦LBL 01
48 1
49 STO 04
50♦LBL 02
51 RCL 03
52 STO 05
53 RCL 04
54 STO 06
55 XEQ "MAT"
56 CLA
57 "MAT.INIT "
58 "⊢:"
59 ARCL 03
60 ARCL 04
61 "⊢ ?"
62 PROMPT
63 STO IND 00
64 RCL 05
65 RCL 06
66 X≠Y?
67 GTO 03
68 RCL 01
69 ST+ 06
70 XEQ "MAT"
71 1
72 STO IND 00
73♦LBL 03
74 1
75 ST+ 04
76 RCL 01
77 RCL 04
78 X<=Y?
79 GTO 02
80 1
81 ST+ 03
82 RCL 01
83 RCL 03
84 X<=Y?
85 GTO 01
86 CF 00
87 AON
88 "RES.INTER O/N?"
89 PROMPT
90 ASTO X
91 AOFF
92 "O"
93 ASTO Y
94 X=Y?
95 SF 00
96 1
97 STO 02
98 FIX 3
99♦LBL 04
100 RCL 02
101 STO 05
102 STO 06
103 XEQ "MAT"
104 RCL IND 00
105 X≠0?
106 GTO 09
107 RCL 02
108 STO 07
109♦LBL 05
110 RCL 07
111 RCL 01
112 X≠Y?
113 GTO 07
114 TONE 9
115 TONE 6
116 TONE 8
117 "IMPOSSIBLE"
118 PROMPT
119♦LBL 06
120 STOP
121 GTO 06
122♦LBL 07
123 1
124 ST+ 07
125 RCL 07
126 STO 05
127 RCL 02
128 STO 06
129 XEQ "MAT"
130 RCL IND 00
131 X≠0?
132 GTO 05
133 RCL 01
134 2
135 *
136 STO 08
137♦LBL 08
138 RCL 02
139 STO 05
140 RCL 08
141 STO 06
142 XEQ "MAT"
143 STO 03
144 RCL IND 03
145 STO 09
146 RCL 07
147 STO 05
148 XEQ "MAT"
149 RCL IND 00
150 STO IND 03
151 RCL 09
152 STO IND 00
153 1
154 ST- 08
155 RCL 08
156 X≠0?
157 GTO 08
158♦LBL 09
159 RCL 02
160 STO 05
161 STO 06
162 XEQ "MAT"
163 STO 09
164 1
165 STO 03
166♦LBL 10
167 XEQ "COEF"
168 RCL IND 09
169 1/X
170 STO IND 00
171 RCL 00
172 STO 08
173 RCL 03
174 RCL 02
175 X=Y?
176 GTO 11
177 RCL 03
178 STO 05
179 RCL 02
180 STO 06
181 XEQ "MAT"
182 RCL IND 00
183 CHS
184 RCL IND 08
185 *
186 STO IND 08
187♦LBL 11
188 FIX 0
189 FC? 00
190 GTO 12
191 CLA
192 "C<"
193 "⊢"
194 ARCL 03
195 "⊢>="
196 "⊢"
197 FIX 2
198 ARCL IND 08
199 PROMPT
200♦LBL 12
201 1
202 ST+ 03
203 RCL 01
204 RCL 03
205 X<=Y?
206 GTO 10
207 1
208 STO 03
209♦LBL 13
210 RCL 03
211 RCL 02
212 X=Y?
213 GTO 15
214 1
215 STO 04
216♦LBL 14
217 RCL 03
218 STO 05
219 RCL 04
220 STO 06
221 XEQ "MAT"
222 STO 08
223 RCL 02
224 STO 05
225 XEQ "MAT"
226 STO 09
227 XEQ "COEF"
228 RCL IND 00
229 RCL IND 09
230 *
231 RCL IND 08
232 +
233 STO IND 08
234 1
235 ST+ 04
236 RCL 01
237 2
238 *
239 RCL 04
240 X<=Y?
241 GTO 14
242♦LBL 15
243 1
244 ST+ 03
245 RCL 01
246 RCL 03
247 X<=Y?
248 GTO 13
249 1
250 STO 04
251 RCL 02
252 STO 03
253 STO 05
254♦LBL 16
255 RCL 04
256 STO 06
257 XEQ "MAT"
258 STO 08
259 XEQ "COEF"
260 RCL IND 00
261 RCL IND 08
262 *
263 STO IND 08
264 1
265 ST+ 04
266 RCL 01
267 2
268 *
269 RCL 04
270 X<=Y?
271 GTO 16
272 RCL 02
273 RCL 01
274 X=Y?
275 GTO 19
276 FC? 00
277 GTO 19
278 1
279 STO 03
280♦LBL 17
281 1
282 STO 04
283♦LBL 18
284 RCL 03
285 STO 05
286 RCL 04
287 STO 06
288 XEQ "MAT"
289 CLA
290 "M "
291 "⊢"
292 FIX 0
293 ARCL 03
294 "⊢"
295 ARCL 04
296 FIX 2
297 "⊢ : "
298 ARCL IND 00
299 PROMPT
300 1
301 ST+ 04
302 RCL 01
303 2
304 *
305 RCL 04
306 X<=Y?
307 GTO 18
308 1
309 ST+ 03
310 RCL 01
311 RCL 03
312 X<=Y?
313 GTO 17
314♦LBL 19
315 1
316 ST+ 02
317 RCL 01
318 RCL 02
319 X<=Y?
320 GTO 04
321♦LBL "RES"
322 TONE 1
323 1
324 STO 03
325♦LBL 20
326 1
327 STO 04
328♦LBL 21
329 RCL 03
330 STO 05
331 RCL 04
332 RCL 01
333 +
334 STO 06
335 XEQ "MAT"
336 CLA
337 "S "
338 FIX 0
339 ARCL 03
340 ARCL 04
341 "⊢ "
342 FIX 3
343 ARCL IND 00
344 PROMPT
345 1
346 ST+ 04
347 RCL 01
348 RCL 04
349 X<=Y?
350 GTO 21
351 1
352 ST+ 03
353 RCL 01
354 RCL 03
355 X<=Y?
356 GTO 20
357 GTO "RES"
358 .END.
```

■

TRON



CANON X07

Inspiré du film de Walt Disney du même nom, ce jeu combine habileté et stratégie.
Il se joue en 10 manches et le premier joueur dont le point heurte un obstacle, perd une manche.

Jean SPRIET

Instructions: Le joueur 1 se déplace avec Z, Q, E, Z. Et le joueur 2 avec ←, →, ↑, ↓.

```
1 'CANON X-07 TRON
2 'Par Jean Spriet  21 aven. des acacias
 92500 Rueil
3 'Copyright Hebdogiciel et l'auteur.
4 'PRESENTATION-------------------------
6 CLS:CLEAR200:A$="TRON":B$="-"
8 C$=A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$
+A$
10 FORI=1TO25:LOCATE5,2:PRINTMID$(C$,I,1
0);:BEEPI,5
11 IFINKEY$=CHR$(13)THEN12ELSENEXTI
12 DIMX(62):CLS:LOCATE8,1:PRINTA$
14 LINE(45,5)-(74,5):LINE-(74,17):LINE-(
45,17):LINE-(45,6)
16 PRINT:PRINT"  PAR JEAN SPRIET";
18 FORI=1TO500:NEXT:CLS:PRINT"Instructio
n (O/N) ?";:I=48
19 BEEPI,5:I=I-1:IFI=0THENI=48
20 A$=INKEY$:IFA$="O"THENGOSUB1000ELSEIF
A$=""THEN19
25 DEFSTRA:CONSOLE,,,0,0:ONERRORGOTO400
30 A1$="LE JOUEUR 1":A2$="LE JOUEUR 2"
32 CLS:PRINT"   Vitesse ?":PRINT"1 -- LE
NT"
34 PRINT"2 -- MOYEN":PRINT"3 -- RAPIDE";
36 A$=INKEY$:IFA$=""THEN36
38 IFABS(ASC(A)-50)>1THEN36ELSEST=(51-AS
C(A))*20
40 RESTORE
45 'INITIALISATION ----------------------
50 X(53)=1:X(41)=2:X(22)=3:X(62)=4
55 X(0)=6:X(1)=5:X(2)=7:X(3)=8
60 X1=40:X2=80:Y1=10:Y2=20:D1=1:D2=-1:E1
=0:E2=0:F=0:A="":CLS
70 M=1:N=0:O=-1
95 'BOUCLE GENERALE ---------------------
100 PSET(X1,Y1):PSET(X2,Y2)
110 FORI=1TOST:A=INKEY$
112 IFA=""THEN200
115 ONX(ASC(A)-28)GOTO120,130,140,150,16
0,170,180,190
117 GOTO110
120 D1=O:E1=N:GOTO210
130 D1=M:E1=N:GOTO210
140 E1=O:D1=N:GOTO210
150 E1=M:D1=N:GOTO210
160 D2=O:E2=N:GOTO210
170 D2=M:E2=N:GOTO210
180 E2=O:D2=N:GOTO210
190 E2=M:D2=N:GOTO210
200 NEXTI
210 X1=X1+D1:X2=X2+D2:Y1=Y1+E1:Y2=Y2+E2
220 IFNOTPOINT(X1,Y1)ANDNOTPOINT(X2,Y2)T
HEN100
223 'FIN MANCHE -------------------------
225 IFPOINT(X1,Y1)THENF=-1
230 IFPOINT(X2,Y2)THENF=F-2
300 FORI=1TO4:IFF=-1ORF=-3THENPRESET(X1,
Y1)
305 IFF=-2ORF=-3THENPRESET(X2,Y2)
307 READNO,TE:BEEPNO,TE
310 IFF=-1ORF=-3THENPSET(X1,Y1)
315 IFF=-2ORF=-3THENPSET(X2,Y2)
317 READNO,TE:BEEPNO,TE:NEXTI
320 CLS:IFF=-1THENPRINT"  ";A1$;" PERD":
S2=S2+1
330 IFF=-2THENPRINT"  ";A2$;" PERD":S1=S
1+1
340 IFF=-3THENPRINT"   TOUS PERDENT":S1=
S1+1:S2=S2+1
350 GOSUB2000:CLS:PRINT"   --> SCORE <--
":PRINTA1$;" : ";S1
360 PRINTA2$;" : ";S2:IFS1=10ANDS2=10THE
NPRINT"MATCH NUL":GOTO1500
362 IFS2=10THENPRINTA2$;" GAGNE":PRINT"L
E MATCH":GOTO1500
364 IFS1=10THENPRINTA1$;" ";"GAGNE":PRIN
T"LE MATCH":GOTO1500
366 GOSUB2000:GOTO40
368 'MUSIQUE ----------------------------
370 DATA24,10,24,10,24,10,20,20,22,10,22
,10,22,10,19,20
395 'SORTIE D'ECRAN ---------------------
400 IFX1<0THENX1=0:F=-1
410 IFX1>119THENX1=119:F=-1
420 IFY1<0THENY1=0:F=-1
430 IFY1>31THENY1=31:F=-1
440 IFX2<0THENX2=0:F=F-2
450 IFX2>119THENX2=119:F=F-2
460 IFY2<0THENY2=0:F=F-2
470 IFY2>31THENY2=31:F=F-2
480 RESUME300
900 'INSTRUCTIONS -----------------------
1000 CLS:PRINT"  * * * TRON * * *"
1010 PRINT"Instructions:       Ce jeu ne
cessite 2  joueurs.";
1015 GOSUB2000
1020 CLS:PRINT"Chacun se dirige surl'ecr
an en laissant une trace et"
1025 GOSUB2000
1030 CLS:PRINT"En utilisant les    touch
es suivantes :":GOSUB2000
1040 CLS:PRINT"   2          POUR":PRINT"
Q   E   LE  JOUEUR"
1050 PRINT"   Z          No 1.":GOSUB2000
1060 CLS:PRINT"Les 4 fleches pour  le Jo
ueur no 2.":GOSUB2000
1070 CLS:PRINT"Le 1er ";CHR$(137);" heur
ter"
1080 PRINT"un trait ou le bord perd la p
artie.":GOSUB2000
1090 CLS:RETURN
1400 'RESULTATS -------------------------
1500 FORI=1TO500:NEXT
1510 IFABS(S1-S2)>7THENPRINT"VICTOIRE EC
RASANTE !";:GOTO1580
1520 IFABS(S1-S2)>4THENPRINT"VICTOIRE HO
NORABLE .";:GOTO1580
1530 PRINT"DE JUSTESSE ..."
1580 PRINT"Une autre partie ?
1590 A$=INKEY$:IFA$="O"THENRUNELSEIFA$<>
"N"THEN1590ELSEEND
1900 'SOUS ROUTINES ---------------------
2000 LOCATE11,3:PRINT"<Return>";:BEEP20,
3
2010 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURN
2020 LOCATE12,3:PRINT"        ";:GOTO2000
2030 END:'------------------------------
```

■

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

Règlement :
ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K 7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur demande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.
ART. 3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART. 4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.
ART. 5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART. 6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART. 7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris.
ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en en avisant les lecteurs un mois avant.
ART. 9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- **Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.**
Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.
- N'oubliez pas et ceci est **très important**, d'inscrire sur vos supports **votre nom, le nom du programme** et **le matériel utilisé.**
Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Nous pourrons ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.
- Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chance d'arriver à le charger si les magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.
- En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).
- Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.
- Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.
- Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, **évitez de nous envoyez les jeux suivants :** BIORYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

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

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

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIERES AUX POSSESSEURS DE TRS 80
Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes utilisez obligatoirement la vitesse de 500 bands, même sur un modèle III.
Dans tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bands et non, en particulier, la vitesse de 1500 bands du modèle III.

AGENDA PC 1251

Voici un programme pratique qui permet de mémoriser 11 messages de 36 caractères.

Christophe CHANTRAINE

Bien entendu, on peut augmenter le nombre de messages, ainsi que leur longueur en modifiant le DIM de la ligne 100 et les boucles FOR I = O TO X des lignes 130, 180, 200, 260, 280.
Le mode d'emploi est assez simple. Lors de la première utilisation il faut lancer le programme par un RUN 100. Mais par la suite, il suffit de faire def D (sans quoi le contenu des mémoires serait perdu).
Si l'on demande le menu, le PC affiche toutes les options possibles puis demande votre choix.
Pour mémoriser un message, entrer 1. Il faut entrer ce message sous la forme suivante:
ABXYZT message, AB étant les 2 premières lettres du jour, XY le numéro du jour et ZT le numéro du mois. Par exemple: VE1805 Acheter Hebdogiciel signifie, le vendredi 18/05 acheter Hebdogiciel. C'est d'ailleurs ce que vous affiche le PC, suivi de la question OK? Si vous vous êtes trompé, répondez Non et retour au menu. Dans le cas contraire, vous réintroduisez votre message.
Pour lire un message, entrer 2. Vous entrez soit la date (sous la forme vue ci-dessus) et s'il y a un message pour cette date, le PC vous la donne. Soit "99" pour que le PC affiche tous les messages qu'il a en mémoire.
Pour faire une mise à jour, taper 3. 2 options : soit supprimer les messages antérieurs à la date que vous entrez, soit taper 9999 pour tout vider.
Pour sauvegarder votre agenda sur bande, tapez 4 et suivez les instructions données par le PC.
Pour lire un fichier enregistré sur une bande, vous entrez 5 et vous suivez les instructions.
Pour sortir du programme, tapez 6.
Le programme CALL & 7040 et CALL & 11E2 pour produire des sons différents du Beep ordinaire et CALL & 11E0 pour maintenir un commentaire à l'affichage pendant que le PC travaille (et ce, même pendant un enregistrement).
Si les adresses du type CALL & 7040, CALL & 11E2 ne donnaient rien sur votre PC (mémoire morte différente), essayez des adresses voisines, ou plus simplement, supprimez les lignes concernées. De plus, CALL & 11E2 ne donne rien si l'interface cassette est branchée.

```
 90:REM AGENDA   AUTEUR:
    CHRISTOPHE CHANTRAIN
    E
 91:REM POUR PC 1251
100:DIM D$(10)*40,H$(0)*
    9
105:"D" BEEP 1: INPUT "M
    ENU ? (O/N)",L$: IF
    L$="N" THEN 120
110:WAIT 80: PRINT "ENTR
    EE..1": PRINT "LECTU
    RE..2": PRINT "MISE
    A JOUR..3": PRINT "E
    NREGISTREMENT SUR K7
    ..4"
111:PRINT "SAISIE FICHIE
    R K7..5": PRINT "FIN
    ..6"
120:WAIT 50: GOSUB 390:
    INPUT "CHOIX ?(1,2,3
    ,4,5 OU 6)",A: ON A
    GOTO 130,170,250,360
    ,400,121
121:END
130:FOR I=0 TO 10: IF D$
    (I)="" THEN 140
135:NEXT I: PRINT "PLUS
    DE PLACE ": PRINT "F
    AIRE UNE MISE A JOUR
    ": GOTO 120
140:GOSUB 390: INPUT "DA
    TE,MESSAGE ?",D$(I)
150:GOSUB 300
160:GOSUB 390: INPUT "OK
     (O/N) ?",B$: IF B$=
    "N" THEN 140
165:GOTO 120
170:GOSUB 390: INPUT "DA
    TE (99 POUR TOUT) ?"
    ,C$: IF C$<>"99"
    THEN 200
180:FOR I=0 TO 10: IF D$
    (I)="" THEN 190
185:GOSUB 300
190:NEXT I: PRINT "PLUS
    DE MESSAGE": GOTO 12
    0
200:FOR I=0 TO 10: IF
    LEFT$ (D$(I),6)=C$
    THEN 220
210:NEXT I: WAIT 100:
    PRINT "RIEN POUR ";H
    $(0); MID$ (C$,3,2)+
    " "; RIGHT$ (C$,2):
    GOTO 170
220:GOSUB 300: GOTO 120
250:GOSUB 390: INPUT "DA
    TE ? (9999:TOUT VIDE
    R)",C$:C$= RIGHT$ (C
    $,4): IF C$="99"
    THEN 280
260:FOR I=0 TO 10:E$=
    RIGHT$ ( LEFT$ (D$(I
    ),6),4): IF VAL E$<=
    VAL C$ LET D$(I)=""
270:NEXT I: GOTO 120
280:FOR I=0 TO 10:D$(I)=
    "": NEXT I: GOTO 120
300:WAIT 100:B$= LEFT$ (
    D$(I),6): GOSUB
    LEFT$ (B$,2): GOSUB
    340: PRINT "POUR LE
    ";H$(0); MID$ (B$,3,
    2)+" "; RIGHT$ (B$,2
    )
310:IF LEN D$(I)-6>24
    THEN 330
320:GOSUB 340: PRINT
    RIGHT$ (D$(I), LEN D
    $(I)-6): RETURN
330:GOSUB 340: PRINT
    RIGHT$ (D$(I), LEN D
    $(I)-6): PRINT
    RIGHT$ (D$(I), LEN D
    $(I)-30): RETURN
340:FOR Z=1 TO 5: CALL &
    7040: NEXT Z: RETURN
345:"DI"H$(0)="DIMANCHE
    ": RETURN
346:"LU"H$(0)="LUNDI ":
    RETURN
347:"MA"H$(0)="MARDI ":
    RETURN
348:"ME"H$(0)="MERCREDI
    ": RETURN
349:"JE"H$(0)="JEUDI ":
    RETURN
350:"VE"H$(0)="VENDREDI
    ": RETURN
351:"SA"H$(0)="SAMEDI ":
    RETURN
360:PRINT "APPUYER SUR U
    NE TOUCHE": PRINT "P
    OUR COMMENCER ":
    PRINT "A ENREGISTRER
    ": CALL &11E0
362:S$= INKEY$ : IF S$="
    " THEN 362
364:PRINT " ": PRINT "EN
    REGISTREMENT": CALL
    &11E0
365:PRINT #D$(*)
370:BEEP 1: PRINT "FINI"
    : GOTO 120
390:FOR T=1 TO 5: CALL &
    11E2: NEXT T: RETURN
400:PRINT "APPUYER SUR U
    NE TOUCHE": PRINT "P
    OUR COMMENCER A LIRE
    ": CALL &11E0
401:S$= INKEY$ : IF S$="
    " THEN 401
402:PRINT " ": PRINT "LE
    CTURE": CALL &11E0
405:INPUT #D$(*): BEEP 1
    : PRINT "FINI": GOTO
    120
410:END
```

Dans le N° 48, nous avons omis de faire figurer dans la liste des gagnants des livres de la Règle à calcul, J.P. CUNNIET pour son programme BOWLING sur FX 702 P.

ET ENCORE DES GAGNANTS!

Liste des 20 gagnants de la calculatrice Hebdogiciel

- CHETOUANI Farid
31100 TOULOUSE
- POUSSET Alban
52400 BOURBONNE Les BAINS
- MAUGUEN Ronan
29200 BREST
- GENSER Laurent
KNUTANGE-NILVANGE
- GUILLARD Anne
75015 PARIS
- ARMAND Xavier
02500 HIRSON
- JACQUOT Eric
25480 MISEREY
- LEPONT Luc
92800 PUTEAUX
- PRAICHEUX Samuel
77176 SAVIGNY LE TEMPLE
- DENNIEL J.Claude
44300 NANTES
- MORUZZI Yvan
63122 CEYRAT
- TIBI Laurent
94220 CHARENTON
- TERTRE Yannick
35510 CESSON SEVIGNE
- BUGARA Jérôme
88100 ST DIE
- PAPIR Lisa
93 NEUILLY/MARNE
- PHARASYN Noel
59126 LINSELLES
- LEBRUN Christophe
62470 CALONNE RICOUART
- PONNELLE Thibaut
21200 BEAUNE
- PATOIS Paul Sébastien
57430 SARRALBE

Liste des 20 gagnants du logiciel de leur choix.

- MICHET Christophe
30 AIGUES VIVES
- PADOVANO Robert
13006 MARSEILLE
- ZOUAIN Charles
13012 MARSEILLE
- COEFFIER Pascal
52290 ECLAIRON
- CRIMETZ Christophe
77 BAILLY LARROIS
- BERGMANN Vincent
83 SIX FOURS LES PLAGES
- LOPEZ Juan
91140 LES ULIS
- GILLET Jacques
18000 BOURGES
- GRANGER Roger
42100 ST ETIENNE
- MARTURANA Antonio
BELGIQUE
- SEIDL Eric
54000 NANCY
- JESTIN Erwan
29 LE RELECQ KERHUON
- LACQUEMENT Xavier
59310 ORCHIES
- DEROCH Daniel
62160 GRENAY
- COURNEIL Laurent
31100 TOULOUSE
- TAYSSE Stéphane
93270 SEVRAN
- DESCOUBES Pierre
47 STE LIVRADE/LOT
- AVEZOU Bruno
94300 VINCENNES
- MAYEUR laurent
62420 BILLY MONTIGNY
- TRILAIRE Yolande
42220 BOURG ARGENTAL

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

nouveau

MATCH POINT
Lobbez, smashez, lifez, passing-ichotez et tout cela en 3-D, le sueur en moins. A vos raquettes !

EVOLUTION
Jeu d'arcade à différents tableaux ! Oui, mais, d'amibe il faudra devenir humain en passant par les différentes étapes de l'évolution. Superbe !

ELIMINATOR
Aux commandes de votre vaisseau, vous devez combattre tous les envahisseurs. Vous disposez d'une barrière de protection et d'un laser.

WIMPY
Vous, cuisinier dans un Wimpy ; eux, cuillère, oeuf, cornichons. Vous, vouloir faire des burgers ; eux, vouloir bouffer du cuistot. Bagarre.

SUMMER GAMES
Cérémonie d'ouverture, choix du pays avec drapeau et hymne national, vous vous lancez dans les jeux olympiques en espérant gagner une des huit épreuves auxquelles vous participez. Plongeon, ball-trap, nage libre et relais, saut à la perche, 100 m et relais 4 x 100, gymnastique. Jusqu'à 9 joueurs. Graphisme fabuleux. Rapidité hors-pair.

CHINESE JUGGLER
Ca swingue du côté du placard à vaisselle et de l'Empire du Milieu, pétrdez ni la main, ni les huit assiettes.

ATIC ATAC
Ciel, mon château ! Pas de panique, la 3 D vous permet la visite guidée en compagnie de votre héros favori : magicien, combattant ou chevalier.

BOZO'S NIGHT OUT
Pauvre Bozo, beurré comme un coing, c'est que bobonne l'attend avec le rouleau à pâtisserie. Aidez-le à rentrer chez lui et non dans les passants.

DALLAS
Sue Ellen, encore sous l'empire de la boisson, se tape une vieille crise de paranoïa et vous engage, vous, le plus grand détective du monde, pour coincer J.R., le salaud. J'en bave.

PULSAR II
Un superbe jeu d'arcade, compatible MO5, TO7, TO7/70. Aux commandes de votre navette, survolez Pulsar et tentez de détruire toutes ses installations.

BRUCE LEE
Evincez karatément le sumo et le cavalier noir pour éclairer votre lanterne. Animation hors du commun, défouloir hors pair, sonorisation réaliste : Paf, schlack, tromb, bwosh.

SUPER JEEP
Apollo 127 est arrivé sur Betelgeuse et vous a largué à bord d'une jeep truffée de gadgets fous, elle tire, lasérise, bondit... Heureusement, car c'était sans compter les autochtones !

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

10 % de remise pour les Abonnés !

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

A logiciel en anglais
F logiciel en français
V jeu d'aventure
R jeu de réflexion
J jeu d'arcade rapide
E éducatif
L langage
M manette de jeu nécessaire
* nouveauté

SOFT-PARADE ©

APPLE

1 LODE RUNNER	DISK	(Ormond)	A J M	300,00
2 BRUCE LEE	DISK	(MCC)	A J M *	265,00
3 SUMMER GAMES	DISK	(Ormond)	A J M *	440,00
4 PARANOIAK	DISK	(Froggy)	F V R *	350,00
5 DALLAS	DISK	(MCC)	A V R *	265,00
6 EPIDEMIE	DISK	(Froggy)	F V R *	350,00
7 AXIS ASSASSIN	DISK	(Ariosoft)	A J M	380,00
8 ONE-ON-ONE	DISK	(Ariosoft)	A R M	380,00
9 AZTEC	DISK	(Ormond)	A J M	350,00
10 A.E.	DISK	(Ormond)	A J M	350,00
11 EVOLUTION	DISK	(MCC)	A J M *	360,00
12 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	(Ormond)	A J R	450,00
13 MASK OF THE SUN	DISK	(Ormond)	A V R	380,00
14 TEMPLE D'APSHAI	DISK	(Vifi)	F V R	380,00
15 TIME ZONE	DISK	(Ormond)	A V R	900,00
16 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	(Vifi)	F J R	380,00
17 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	(Ariosoft)	A J M	380,00
18 CHOLIFTER	DISK	(Ormond)	A J M	300,00
19 HARD HAT MACK	DISK	(Ariosoft)	A J M	380,00
20 DROL	DISK	(Ariosoft)	A J M	380,00
21 ZAXXON	DISK	(Ormond)	A J M	265,00
22 CHOCS DES MULTINATIONALES	DISK	(Vifi)	F V R	380,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N° 1	DISK		F J R L	490,00

CANON X07

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N° 1	K7		F J R V	150,00

COMMODORE 64

1 LODE RUNNER	MODULE	(Ariosoft)	A J M	380,00
2 BRUCE LEE	DISK ou K7	(MCC)	A J M *	265,00
3 SUMMER GAMES	DISK ou K7	(MCC)	A J M *	440,00
4 NECROMANCER	K7	(Ariosoft)	A J M	330,00
5 CHINESE JUGGLER	K7	(D & L)	A J M *	95,00
6 BOZO'S NIGHT OUT	K7	(Infogrames)	A J M *	115,00
7 DALLAS	DISK	(MCC) *	A V R *	265,00
8 AXIS ASSASSIN	DISK	(Ariosoft)	A J M	380,00
9 ONE-ON-ONE	DISK	(Ariosoft)	A J M *	380,00
10 EVOLUTION	DISK	(MCC)	A J M *	360,00
11 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	(MCC)	A J R *	490,00
12 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	(Ariosoft)	A J M	380,00
13 CHOPLIFTER	MODULE	(Ariosoft)	A J M	380,00
14 HARD HAT MACK	DISK	(Ariosoft)	A J M	380,00
15 DROL	DISK	(Ariosoft)	A J M	380,00
16 ARCHON	DISK	(Ariosoft)	A J M	380,00
17 ZAXXON	DISK ou K7	(MCC)	A J M	265,00
18 HU'BERT	K7	(Loriciels)	F J M	120,00
19 HUSTLER	K7	(Ere infor.)	F J M	95,00
20 RADAR RAT RACE	MODULE	(Ormond)	A J M	90,00
21 BUGABOO	K7	(Ere)	F J M	95,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE N° 1	K7		F J M R	150,00

VIC 20

1 LODE RUNNER	MODULE	(Ariosoft)	A J M	250,00
2 CHOPLIFTER	MODULE	(Ariosoft)	A J M	250,00
3 BUGABOO	K7	(Ere)	F J M	95,00
4 A.E	MODULE	(Ariosoft)	A J M	250,00

ORIC 1 / ATMOS

1 DEFENSE FORCE	K7	(Infogrames)	A J *	110,00
2 AIGLE D'OR	K7	(Loriciels)	F A R	180,00
3 MR WIMPY	K7	(D & L)	F J *	95,00
4 SUPER JEEP	K7	(Loriciels)	F J *	140,00
5 HOBBIT	K7	(Infogrames)	A V R	240,00
6 MISSION DELTA	K7	(Ere)	F J R	95,00
7 GASTRONON	K7	(Loriciel)	F J	95,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE N° 1	K7		F J R	150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE	K7		F J A	90,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE	K7		F R	90,00

SPECTRUM

1 MATCH POINT	K7	(D & L)	A J M *	95,00
2 BRULE LEE	K7	(MCC)	A J M *	265,00
3 ATIC ATAC	K7	(Ormond)	A J M *	80,00
4 ANDROIDE	K7	(Ere)	F J	75,00
5 ZZOOM	K7	(Infogrames)	A J	70,00
6 ALCHEMIST	K7	(Infogrames)	A J	70,00
7 INTERCEPTEUR COBALT	K7	(Ere)	F J R	95,00
8 MANOIR Dr GENIUS	K7	(Loriciels)	F A R	140,00
9 BUGABOO	K7	(Ere)	F J	95,00
10 MANAGER	K7	(Ere)	F R	140,00

TEXAS TI/99

1 Q'BERT	MODULE	(Parker)	A J M	380,00
2 MOONSWEEPER	MODULE	(Ormond)	A J M	250,00
3 MICROSURGEON	MODULE	(Ormond)	A J M	180,00
4 SUPER DEMON ATTACK	MODULE	(Ormond)	A J M	180,00
5 LUNAR LANDER	K7	(Epsilon)	F J M	95,00
6 DRIVING DEMON	MODULE	(Ariosoft)	A J M	180,00
7 AMBULANCE	MODULE	(Ariosoft)	A J M	180,00
8 RABBIT RAIL	MODULE	(Ariosoft)	A J M	180,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TEXAS N° 1	Basic simple	K7	F J M	150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TEXAS N° 2	Basic simple	K7	F J R V	150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TEXAS RUBIS SACRE		K7	F V	90,00

THOMSON T07/M05/T07.70

1 ELIMINATOR	K7	(Loriciels)	F J M *	120,00
2 PULSAR II	K7	(Loriciels)	F J M *	140,00
3 PILOT	DISK ou K7	(Infogrames)	F J M	190,00
4 BIDUL	DISK ou K7	(Infogrames)	F J	190,00
5 METEO 7	DISK ou K7	(Infogrames)	F J	190,00
6 TRIDI 444	MODULE	(Vifi)	F R	300,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N° 1	K7		F J R V	150,00

ZX 81

1 INTERCEPTEUR COBALT	K7	(Ere)	F R	95,00
2 PULGA	K7	(Ere)	A J	65,00
3 CROCKY	K7	(Loriciels)	A J	65,00

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

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

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

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

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

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

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

AXIS ASSASSIN
C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jouable) le plus rapide que je connaisse. Pour battre le record, c'est la foulure de poignée et le joystick qui explose !

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

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

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

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

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

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N° 1
Cette petite machine n'a pas fini de nous étonner, voilà qu'elle rivalise avec les grandes : un mur de briques, un donkey-kong, un labyrinthe en trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un génial jeu de l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.

BRUCE LEE

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

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

PARANOÏAK
Vous êtes paranoïa, dédipé jusqu'à la moelle, pauvre comme zig-zag (pardon comme Job), claustrophobe comme une sardine. Vous êtes timide, superstitieux et vous avez perdu la mémoire : deux solutions : le 6.35 ou le gaz ! ou alors, le Docteur Freude.

EPIDEMIE
Comme son titre l'indique, ce jeu parle d'une épidémie. Rien que ça, déjà, ça jette. Mais il y a aussi la guerre du Pacifique, les créatures bizarres de Paradisia, et le Bégon rose. A découvrir absolument !

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

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

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

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

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

Q'BERT
Sans aucun doute possible, le meilleur jeu rapide pour TI/99. Les deux premiers degrés de difficulté sont déjà hyper-marrants, ensuite c'est du délire : votre petit bonhomme qui doit déjà passer sa vie à sauter de case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobules verts à lunettes et les pierres qu'on lui lance, doit en plus réfléchir pour faire varier la couleur des cases sur lesquelles il atterrit, et pas dans n'importe quel sens, s'il vous plaît !

BOUNZY
Le LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas si pauvre que ça puisque le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du jeu certain.

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

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

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

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

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

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

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

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

L'AIGLE D'OR
Super gé'ial extra, le petit dernier de Loriciels casse la baraque, ce c'est du logiciel d'aventure, ce c'est de l'animation ! Si vous n'avez pas 180 balles, sautez un repas ou deux et jouez à jeun ! Une critique ? un tout petit peu plus rapide et il était parfait !

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

ANDROIDE ET CROCKY
Istambul c'est Constantinople. Androide c'est Pac Man et Crocky aussi ?

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

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

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

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

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

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

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

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

Nom/Prenom
Adresse
Ville
Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qte	Montant
TOTAL				
Participation aux frais de port en recommandé				+ 15,00
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE N° ABONNE (obligatoire)				–
MONTANT à payer				

date de la commande :

Prix valable pour le matériel en stock, vous serons à partir de la date de parution. En cas de rupture de stock, chèque remboursé sous huitaine.

H51

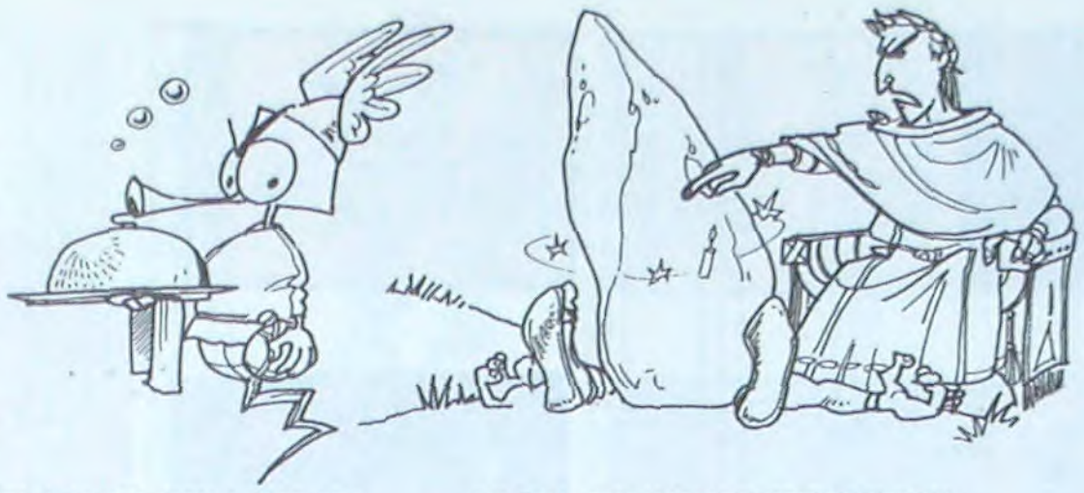
ASTERIX

TI-99 4/A

BASIC SIMPLE

ASTERIX le gaulois a fait un pari avec César. Il doit visiter 8 villes et en ramener une de leurs spécialités culinaires. Mais bien sûr, César fait tout pour l'empêcher de gagner son pari.

Frédéric LOUCHET



Mode d'emploi: Utiliser la manette 1. ALPHA LOCK doit être relevé et TIR sert à lancer les menhirs.

```
*

5 CALL CLEAR
6 CALL SCREEN(2)
7 GOSUB 142
8 CALL COLOR(10,9,2)
9 CALL COLOR(9,16,2)
10 CALL COLOR(2,16,2)
11 FOR GH=11 TO 16
12 CALL COLOR(GH,12,2)
13 NEXT GH
14 GOSUB 197
15 PRINT TAB(18);"LE GAULOIS"
16 PRINT TAB(18);"C.1984 F*L"
17 FOR YT=3 TO 8
18 CALL COLOR(YT,4,2)
19 NEXT YT
20 CALL KEY(0,LL,NN)
21 IF NN=0 THEN 20
22 CALL CLEAR
24 PRINT :::::"LA TOUCHE ALPHA LOCK DOIT
 ":
25 PRINT "ETRE LEVEE CAR IL FAUT ":
26 PRINT "UTILISER LA MANETTE 1 ":::
27 INPUT "APPUYEZ SUR ENTER POUR JOUER":
WW$
28 CALL CLEAR
30 CALL CHAR(153,"FFFFFF0000FFFFFF")
31 CALL CHAR(87,"1139FF393929296D")
32 CALL CHAR(155,"AAAAAAAAAAAAAAAA")
33 CALL CHAR(108,"3C7E7E7E3C181818")
34 CALL CHAR(91,"00007CFFFF7C0000")
35 CALL CHAR(109,"9254381192543810")
36 CALL CHAR(92,"0906061FFB901010")
37 CALL CHAR(154,"387C7C3810101010")
38 CALL CHAR(157,"FEC828282800006C")
39 CALL CHAR(156,"6666996699666699")
40 CALL CHAR(159,"000000FFFFFFFFFF")
41 CALL CHAR(58,"0099FFFF99000000")
42 CALL CHAR(158,"08081C7C5C7C1C1C")
43 CALL CHAR(59,"4242E7E7E7E7E7E7")
44 CALL CHAR(60,"FF81BFC1DDD5B9FF")
45 CALL CHAR(61,"0000183C7EFFFFFF")
46 CALL COLOR(16,7,1)
47 CALL COLOR(8,9,1)
48 CALL COLOR(7,8,1)
49 CALL COLOR(10,3,1)
50 CALL COLOR(4,16,1)
51 RESTORE 106
52 XXZ=3
53 SC=0
54 G=0
55 AS=2
57 CALL CLEAR
58 READ QQQ,WWW,EEE,RRR
59 IF QQQ=1000 THEN 276
60 IF WWW<0 THEN 66
61 IF QQQ<0 THEN 64
62 CALL HCHAR(QQQ,WWW,EEE,RRR)
63 GOTO 58
64 CALL VCHAR(-QQQ,WWW,EEE,RRR)
65 GOTO 58
66 CALL HCHAR(1,1,153,32)
67 CALL VCHAR(1,1,155,11)
68 CALL VCHAR(13,1,155,11)
69 CALL VCHAR(1,32,155,24)
70 CALL HCHAR(24,1,153,31)
71 CALL HCHAR(1,3,91,XXZ)
72 O=3
73 H=0
74 V=12
75 CALL HCHAR(V,O-1,32)
76 V=V-H/4
77 CALL HCHAR(V,O,92)
78 CALL JOYST(1,F,H)
79 CALL KEY(1,X1,Y1)
80 IF Y1<>0 THEN 212
81 O=O+1
82 CALL GCHAR(V-H/4,O,Z)
83 IF Z=32 THEN 75
84 CALL HCHAR(V,O-1,32)
85 IF O=32 THEN 245
86 FOR I=1 TO 7
87 CALL HCHAR(V-H/4,O,156)
88 CALL SOUND(-20,-5,3)
89 CALL HCHAR(V-H/4,O,32)
90 NEXT I
91 CALL CLEAR
92 AS=AS-1
93 XXZ=2
94 IF AS<>0 THEN 57
95 GOSUB 257
96 CALL SCREEN(2)
97 PRINT ::::"VOUS AVEZ PERDU ":::::
98 PRINT "VOTRE SCORE EST  ";SC::
99 PRINT "VOUS AVEZ EU";G;"SPECIALITES":
:
100 PRINT "VOUS PERDEZ VOTRE PARI,CAR"::
101 PRINT "VOUS N AVEZ PAS EU TOUTES"::"
LES SPECIALITES DES VILLES ":
102 PRINT ::::"VOULEZ VOUS REJOUER  ":
103 INPUT "ENTREZ O N  ";PP$
104 IF SEG$(PP$,1,1)="o" THEN 1 ELSE 253
105 REM  TABLEAUX
106 DATA 2,2,108,191,8,4,108,21,8,28,154
,4,9,6,154,14,9,30,109,2,10,11,109,5,15,
11,109,5
107 DATA 16,6,154,14,16,30,109,2,17,4,10
8,21,17,28,154,4,18,2,108,191,10,10,87,1
,9,29,87,1
108 DATA -11,21,87,4,10,22,87,5,15,10,87
,1,16,29,87,1,12,26,158,1,-1,-1,0,0
109 DATA 2,2,108,300,12,8,109,1,12,12,15
4,1,12,14,109,1,12,17,108,1,12,27,109,1
110 DATA 14,15,109,6,15,15,109,6,17,2,10
9,3,18,2,108,3,17,12,154,10,18,12,154,10
,18,30,154,2
111 DATA 19,2,154,94,22,2,108,62,12,25,8
7,2,17,10,87,2,-17,28,87,2,16,15,87,5,17
,25,159,1,-1,-1,0,0
112 DATA 2,2,108,158,7,2,154,9,8,2,154,9
,7,20,108,12,8,20,154,12,9,2,109,7,10,2,
109,5
113 DATA 11,2,109,3,9,22,154,10,10,24,15
4,8,11,24,154,8,12,26,109,6,13,26,109,6,
14,28,109,4
114 DATA 15,28,109,4,16,30,154,2,17,30,1
08,2,9,13,108,5,10,13,108,5,11,11,154,9,
12,9,154,13
115 DATA 13,7,154,16,14,2,108,23,15,2,10
8,23,16,2,108,25,17,2,108,25,18,2,108,25
,19,2,108,25
116 DATA 20,2,154,126,10,11,87,1,-7,19,8
7,2,-12,25,87,1,-18,31,87,2,8,18,58,1,-1
,-1,0,0
117 DATA 2,26,109,6,3,15,108,8,4,14,154,
9,5,12,154,20,6,11,154,21,7,9,154,23,8,9
,154,23
118 DATA -9,8,108,8,9,9,154,23,10,9,154,
23,11,9,154,23,12,9,108,23,13,9,108,23,2
,18,87,5
119 DATA 14,9,154,23,15,9,154,23,16,9,15
4,23,17,9,154,23,18,9,154,23,19,11,108,2
1,20,11,108,21
120 DATA 21,13,109,10,22,13,109,10,23,29
,108,3,-2,24,87,3,23,22,87,6,-6,10,87,1,
3,31,158,1,-1,-1,0,0
121 DATA 2,2,108,95,5,2,108,14,6,2,108,1
4,7,2,154,14,8,2,154,14,9,2,154,14,10,2,
109,12,11,2,109,11
122 DATA 6,21,108,6,-6,27,154,3,-9,22,15
4,2,10,23,109,5,12,22,109,10,13,22,109,1
0,14,22,108,10
123 DATA 15,22,108,10,16,22,108,10,17,24
,154,8,18,24,154,2,13,2,154,12,14,2,154,
15,15,2,154,15
124 DATA 16,2,108,17,17,2,108,17,18,2,10
8,19,19,2,108,19,20,2,109,127,7,21,87,6,
-10,17,87,4
125 DATA -18,28,87,2,18,31,59,1,-1,-1,0,
0
126 DATA 2,2,108,127,6,9,108,23,7,9,108,
23,8,11,154,21,9,11,154,21,10,13,154,19,
11,13,109,19
127 DATA 14,13,109,13,15,13,108,13,14,29
,109,3,15,29,108,3,16,11,154,15,17,11,15
4,15,18,9,154,19
128 DATA 19,9,109,23,2,20,108,127,12,6,8
7,2,-10,12,87,3,-14,12,87,2,13,16,109,2,
13,20,87,1
129 DATA 12,25,87,6,12,29,87,3,13,29,87,
3,-16,31,87,3,12,27,60,1,-1,-1,0,0
130 DATA 2,2,108,159,7,2,108,25,8,2,108,
25,9,2,108,25,10,2,108,25,11,2,108,23,12
,5,154,20,13,7,154,17
131 DATA 14,9,154,13,15,11,154,10,16,13,
109,7,16,2,109,4,17,2,109,5,18,2,109,6,1
9,2,108,7,20,2,108,10
132 DATA 21,2,154,95,11,30,109,2,13,27,1
08,5,14,27,108,5,15,26,108,6,16.25,108,7
,17,24,154,8
133 DATA 18,24,154,8,19,24,154,8,20,22,1
54,10,-13,6,87,4,-15,10,87,5,-18,16,87,3
,-18,17,87,3
134 DATA -8,31,87,2,17,14,87,1,20,18,61,
1,-1,-1,0,0
135 DATA 2,2,108,319,16,2,154,255,14,2,1
09,17,15,2,109,17,13,17,87,5,12,25,87,4,
15,30,61,1,-1,-1,0,0
136 DATA 1000,32,0,0
137 REM  TITRE
138 DATA 3,2,106,4,6,3,106,2,3,7,106,4,6
,7,106,4,9,7,106,4,3,12,106,4,3,18,106,3
,6,18,106,2
139 DATA 9,18,106,3,3,23,106,3,6,23,106,
3,7,23,106,1,8,24,106,1,9,25,106,1,3,29,
106,1,3,32,106,1
140 DATA 5,30,106,2,7,30,106,2,9,29,106,
1,9,32,106,1,4,29,110,1,4,30,111,1,4,31,
110,1,4,32,111,1
141 DATA 6,30,110,1,6,31,111,1,8,29,110,
1,8,30,111,1,8,31,110,1,8,32,111,1
142 RESTORE 138
143 CALL CHAR(106,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
144 CALL CHAR(110,"0F0F0F0F0F0F0F0F")
145 CALL CHAR(111,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
146 FOR NN1=1 TO 30
147 READ Q1,W1,E1,R1
148 CALL HCHAR(Q1,W1,E1,R1)
149 NEXT NN1
150 RESTORE 156
151 FOR MM1=1 TO 10
152 READ Q2,W2,E2,R2
153 CALL VCHAR(Q2,W2,E2,R2)
154 NEXT MM1
155 GOTO 172
156 DATA 4,2,106,6,4,5,106,6,4,7,106,2,7
,10,106,2,4,13,110,6,4,14,111,6,3,17,106
,7
157 DATA 3,22,106,7,4,25,106,2,3,27,106,
7
158 REM  DEFINITION DES        CARACTERES
 DE ASTERIX
159 DATA 40,0000000000010307,41,0001071F
7FFFFFFF,102,60E0E0E0C0C08080,43,0000000
000000038,103,0F1F3FFFFF7F7F3F
160 DATA 45,FFFEFCFCF9F1E1E0,101,000000C
0E0E0E0C0,112,0000000000000109,47,000000
030307070F,96,3EFFFFFFFFFFFFF7
161 DATA 97,0080C0E0F0F8FCFE,98,1F0F0703
01,113,E0EFE8D0D0A04040,114,FB0601,115,0
A0A8A4925150F1F
162 DATA 116,1F1F3F7F7F3E9CC8,99,E3E1C08
0,100,FFFFFF7F3F1F0F07,117,4040404040404
021,118,0000001F3D78F2F2
163 DATA 119,1F3FFFFFFFFE7C7C,120,E0F0FB
FC7E3F9F9E,121,00000000003E7FFF,122,0000
0000000080C0
164 DATA 123,0000010303030303,124,23D7FF
FFFFDFEFF7,125,F0FFFFFFFFFFFFFF,126,7CFF
FFFFFFFFFFFE
165 DATA 127,1DFBF7EFDFBF7FFF,128,FFFFFF
FFFFFFFFFF,129,E0F0F8F8F8F8F8F0,130,01,1
31,F7FF7D3B1E0107
166 DATA 132,FFFEF9E79F7FFFFE,133,FD0BF7
EFEF9FBF40,134,FFFFFFF3F3FFFF7F,135,FFFF
FFFCFAE7DFBF
167 DATA 136,E0C080000000080C0,137,070F1F
3F7EF90301,138,FEF9E69E7DFDFBFB,139,A464
FFFFFFFF2793
168 DATA 140,BEDDEEEFDFDFBFBF,141,7FFF7F
9FE7F9FCF8,142,F0FCFFFFFFFF7F,143,010101
,144,FDFDFDFDFD7DBDDD
169 DATA 145,CBC9E0E0FFFFFFFF,146,DFDFEF
EFF7F7EFEF,147,F8F0F0E0C0C08080,148,DEEF
EFF7F7F8FDFE
170 DATA 149,FF73B3C0FFFFFFFF,150,DFBF7F
FFFEFEFCF8,151,80,104,000000000001071F,1
05,0000071F7FFFFFFF
171 DATA 106,FFFFFFFFFFFFFFFF,107,C0C0C0
E0E0F0F0F8,152,000000008080
172 REM
173 RESTORE 159
174 FOR DEFCHA=1 TO 58
175 READ DDD,HH$
176 CALL CHAR(DDD,HH$)
177 FOR GH=11 TO 16
178 CALL COLOR(GH,12,2)
179 NEXT GH
180 NEXT DEFCHA
181 GOTO 189
182 DATA 14,4,40,14,5,41,14,6,102,14,9,4
3,15,4,103,15,5,45,15,6,101,15,7,112,15,
8,47
183 DATA 15,9,96,15,10,97,16,4,98,16,5,1
13,16,6,114,16,7,115,16,8,116,16,9,99,16
,10,100
184 DATA 17,5,117,17,6,118,17,7,119,17,8
,120,17,9,121,17,10,122,18,4,123,18,5,12
4,18,6,125,18,7,126
185 DATA 18,8,127,18,9,128,18,10,129,19,
4,130,19,5,131,19,6,132,19,7,133,19,8,13
4,19,9,135
186 DATA 19,10,136,20,5,137,20,6,138,20,
7,139,20,8,140,20,9,141,20,10,142,20,11,
152,21,5,143,21,6,144
187 DATA 21,7,145,21,8,146,21,9,147,22,6
,148,22,7,149,22,8,150,22,9,151,23,4,104
,23,5,105
188 DATA 23,6,106,23,7,106,23,8,107
189 RESTORE 182
190 CALL COLOR(10,9,2)
191 FOR TYUI=1 TO 59
192 READ FFF,BBB,MMM
193 CALL HCHAR(FFF,BBB,MMM)
194 NEXT TYUI
195 RETURN
196 REM  MUSIQUE DEBUT
197 CALL SOUND(250,131,3,523,1)
198 CALL SOUND(250,175,3,698,1)
199 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
200 CALL SOUND(250,220,3,880,1)
201 CALL SOUND(250,220,3,880,1)
202 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
203 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
204 CALL SOUND(250,175,3,698,1)
205 CALL SOUND(250,220,3,880,1)
206 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
207 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
208 CALL SOUND(250,147,3,587,1)
209 CALL SOUND(550,165,3,659,1)
210 CALL SOUND(10,1000,7)
211 RETURN
212 REM  LANCEMENT MENHIR
 *
213 IF XXZ=0 THEN 81
214 XXZ=XXZ-1
215 FOR PU=0 TO 30
216 CALL SOUND(1,440,0)
217 CALL GCHAR(V,PU+1,Z)
218 CALL HCHAR(V,PU+1,91)
219 IF PU=0 THEN 223
220 CALL HCHAR(V,PU,32)
221 IF Z=87 THEN 238
222 IF (Z=158)+(Z=159)+(Z=58)+(Z=59)+(Z=
60)+(Z=61)=-1 THEN 229
223 IF Z<>32 THEN 226
224 NEXT PU
225 GOTO 81
226 CALL SOUND(50,-7,0)
227 CALL HCHAR(V,PU+1,32)
228 GOTO 81
229 CALL SOUND(10,220,1)
230 CALL SOUND(10,330,1)
231 CALL SOUND(10,440,1)
232 CALL SOUND(10,550,1)
233 CALL SOUND(10,660,1)
234 G=G+1
235 SC=SC+100
236 CALL HCHAR(V,PU+1,32)
237 GOTO 81
238 CALL SOUND(100,-5,0)
239 XXZ=XXZ+2
240 SC=SC+10
241 CALL HCHAR(V,PU+1,157)
242 CALL SOUND(100,-5,0)
243 CALL HCHAR(V,PU+1,32)
244 GOTO 81
245 REM  REUSSI UN TABLEAU

246 SC=SC+1000
247 FOR DF1=8 TO 1 STEP -1
248 CALL SOUND(-150,-DF1,0)
249 NEXT DF1
250 CALL SCREEN(2)
251 GOTO 57
252 REM  FIN DU PROG.
253 CALL CLEAR
254 CALL SOUND(200,660,0)
255 PRINT :::::::::"FIN DU PROGRAMME ":
::::
256 END
257 REM  MUSIQUE FIN
258 CALL SOUND(250,247,5,988,1)
259 CALL SOUND(250,247,5,988,1)
260 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
261 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
262 CALL SOUND(250,196,5,784,1)
263 CALL SOUND(250,196,5,784,1)
264 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
265 CALL SOUND(250,247,5,988,1)
266 CALL SOUND(250,131,5,523,1)
267 CALL SOUND(250,247,5,988,1)
268 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
269 CALL SOUND(250,196,5,784,1)
270 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
271 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
272 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
273 CALL SOUND(500,247,5,988,1)
274 CALL SOUND(10,1000,7)
275 RETURN
276 REM  GAGNE
277 CALL CLEAR
278 PRINT :::"VOUS AVEZ REUSSIE LE TOUR
 DE GAULE"::
279 GOSUB 257
280 FOR I=2 TO 16
281 CALL SCREEN(I)
282 CALL SOUND(130,200*I,0+I)
283 NEXT I
284 CALL SCREEN(2)
285 PRINT "VOUS AVEZ UN SCORE DE ";SC::
286 PRINT "VOUS AVEZ EU ";G;" SPECIALITE
S "
287 IF G<8 THEN 289 ELSE 288
288 IF G=8 THEN 292
289 PRINT "VOUS N AVEZ PAS EU TOUTES  L
ES SPECIALITES "::
290 PRINT "VOUS PERDEZ DONC VOTRE PARI":
:
291 GOTO 294
292 PRINT "VOUS AVEZ EU TOUTES LES  S
PECIALITES "::
293 PRINT "VOUS GAGNEZ DONC VOTRE PARI":
:
294 INPUT "ENCORE UNE PARTIE O N ";PP$
295 IF SEG$(PP$,1,1)="o" THEN 1 ELSE 252
```

Suite de la page 4

THE GAMBLER

CASINO

```
LIST #0
  1 WAIT 30:L$="GAG
    NE!!":O$="PERDU
    !!":S=23:GOTO 5
    2
  2 F=0:V=0:PRT "JO
    UEZ-VOUS: O/N ?
    "
  3 IF KEY="N" THEN
     55
  4 IF KEY*"O" THEN
     3
  5 PRT "A QUOI JOU
    EZ-VOUS :","(1)
    BOULE  (2)BACCA
    RA"
  6 IF KEY="2" THEN
     31
  7 IF KEY*"1" THEN
     6
  8 PRT "LA BOULE V
    OUS ATTEND":G=I
    NT (RAN#*9)+1:G
    SB 57
 10 INP "QUELLE CHA
    NCE ",$:IF $="P
    LEIN" THEN 16
 11 IF $="PASSE" TH
    EN 20
 12 IF $="MANQUE" T
    HEN 24
 13 IF $="PAIR" THE
    N 26
 14 IF $="IMPAIR" T
    HEN 28
 15 GOTO 10
 16 INP "NUMERO (1-
    9) ",E:E=ABS IN
    T E:IF E>9 THEN
     16
 17 IF E=G;PRT L$;"
    :";G:Z=Z+M*8:GO
    TO 2
 18 GOTO S
 20 IF G≥6 THEN 22
 21 GOTO S
 22 PRT L$;":";G:Z=
    Z+M*2:GOTO 2
 23 Z=Z-M:PRT O$;":
    ";G:GSB 46:GOTO
     2
 24 IF G≤4 THEN 22
 25 GOTO S
 26 IF G=2*INT (G/2
    ) THEN 22
 27 GOTO S
 28 IF G*2*INT (G/2
    ) THEN 22
 30 GOTO S
 31 PRT "LE BACCARA
    COMMENCE!":GSB
    57
 32 FOR I=1 TO 2:GS
    B 61:GSB 48:NEX
    T I
 33 IF F>9;F=INT (F
    /10)
 34 GSB 60:PRT "AUT
    RE CARTE : O/N
    ?"
 35 IF KEY="N" THEN
     38
 36 IF KEY*"O" THEN
     35
 37 GSB 61:GSB 48:I
    F T>9;T=INT (T/
    10)
 38 GSB 60:PRT "...
     AU BANQUIER !!
    "
 39 FOR J=1 TO 2:GS
    B 61:GSB 50:NEX
    T J
 40 IF V>9;V=INT (V
    /10)
 42 IF V≤5;PRT "IL
    REPREND 1 CARTE
    ":GSB 61:GSB 50
    :IF V>9;V=INT (
    V/10)
 43 GSB 51:IF V>F;P
    RT "IL A ";L$:Z
    =Z-M:GSB 46:GOT
    O 2
 44 IF V=F;PRT "EGA
    LITE !! DOMMAGE
     !":GOTO 2
 45 PRT "VOUS AVEZ
    ";L$:Z=Z+M*2:GO
    TO 2
 46 IF Z≤0;PRT "VOU
     ETES RUINE !!"
    :GSB #2
 47 RET
 48 PRT "VOUS AVEZ
    UN";C:F=F+C:RET
 50 PRT "IL A UN";C
    :V=V+C:RET
 51 PRT "SON TOTAL
    :";V:RET
 52 INP "NUMERO D,O
    RDRE ",D:IF D=H
     THEN 56
 53 PRT "C,EST FAUX
     !!!!!","VOUS N
    E LE SAVEZ PAS"
 54 PRT "TANT PIS P
    OUR VOUS !":GSB
     #2:GOTO 56
```

Suite page 13

LES ENVAHISSEURS HECTOR HR

Alors là, ça commence à aller vraiment mal! Les cyclopes se sont mis dans la tête d'attaquer la Terre! Et croyez-moi, même avec un seul oeil, ils savent viser. Alors embarquez-vous à bord de votre Hector, libérez la pression, appuyez sur RUN et venez à la rescousse de la fédération galactique!
Mode d'emploi inclus dans le programme.

Régis CARLIER

```
 1 '-----------------------------
 2 '--presentation des envahisseurs-
 3 '-------par regis carlier--------
 4 '-------  en basic III   --------
 5 '-----------------------------
 6 '** ce jeu se charge en 2 fois: vous tapez la pre
mière partie qui comporte ' la fin un LOAD puis sans
 arreter votre magnétophone, dès que la présentation
 du début est passée la 2ème partie se lance automat
iquement.
 7 wipe
 8 plot8,225,225,220,1:plot9,224,223,218,0
 9 plot10,223,221,216,1:plot11,222,219,214,0
 10 A=125:B=165
 11 color0,1,2,3
 12 data 25,150,5,25, 30,150,10,5, 30,140,10,5, 30,1
30,10,5 ,42,150,5,25, 52,150,5,25, 59,150,5,17, 64,1
33,5,8, 69,150,5,17, 76,150,5,25, 81,150,5,7, 81,140
,5,6, 86,150,5,25 :'jusque enva
 13 data 93,150,5,25, 98,140,5,6, 103,150,5,25, 110,
130,15,5, 115,143,5,13, 110,150,15,7
 14 data 212,130,15,5, 222,135,5,5, 212,140,15,5, 21
2,145,5,5, 212,150,15,5:' s dernier
 15 data 204,137,4,12, 200,150,5,5, 200,140,4,6, 204
,150,4,12, 195,150,5,25
 16 data188,150,5,25, 183,130,5,5, 178,150,5,25
 17 data166,130,10,5, 166,140,10,5, 166,150,10,5, 16
1,150,5,25
 18 data 144,130,15,5, 154,135,5,5, 144,140,15,5, 14
4,145,5,5, 144,150,15,5:' s 2
 19 data 127,130,15,5, 137,135,5,5, 127,140,15,5, 12
7,145,5,5, 127,150,15,5 :' s 1
 20 data101,200,5,25,106,180,10,5,118,200,5,25,123,2
00,10,5,135,200,15,5,135,195,5,5,135,190,15,5,145,18
5,5,5,135,180,15,5,123,190,10,5,123,180,10,5
 21 forI=0to56
 22 readX,Y,L,H
 23 lineX-7,Y,A-7,B,1:lineX+L-8,Y,A-7,B,1:lineX+L-8,
Y-H+1,A-7,B,1:lineX-7,Y-H+1,A-7,B,1
 24 plotX-7,Y,L,H,3
 25 next
 26 forI=42to46:lineI-7,150,I+3,125,3:next:'barre du
'N'
 27 restore28
 28 data50,55,55,60,55,60,60,60,60,60,57,55,57,55,53
,55,60,55,65,55,65,55,67,60,67,60,62,60,62,60,60,55,
67,55,70,60,70,60,75,60
 29 data80,55,85,65,85,65,90,65,90,65,85,60,83,60,87
,60,87,60,85,55,90,55,95,55,90,55,92,60,92,60,97,60,
97,60,95,57,95,57,92,57,94,62,96,64
 30 data95,50,100,50,100,50,105,60,105,60,100,60,100
,60,97,55,97,55,102,55,105,55,107,60,107,55,110,55,1
10,55,112,58,112,58,109,58,109,58,110,60,110,60,113,
60
 31 data120,55,125,55,120,55,125,65,125,65,130,65,13
0,55,135,65,135,65,140,65,140,65,135,55,132,60,137,6
0,140,55,145,65,145,65,150,65,150,65,145,60,142,60,1
47,60,147,60,145,55
 32 data155,55,150,55,150,55,155,65,160,55,165,65,16
5,55,170,65,170,65,175,65,167,60,172,60,165,55,170,5
5,175,55,180,65,180,65,185,65,185,65,180,60,177,60,1
82,60,182,60,180,55
 33 forI=1to56:readA,B,C,D:lineA+3,B+20,C+3,D+20,1:n
ext
 34 flash1,80:flash3,80
 35 output"CHARGEMENT DU JEU",118,25,3
 36 load


 60 'programme fait en BASIC III pour HECTOR IIhr,+,
ou X
 65 'POUR LE HRX IL FAUT CHANGER LES ADRESSES DE DEF
INITION DES CARACTERES
 70 '---- DEFINITION DES FORMES----
 80 data8,16,1,128,15,240,31,248,31,248,31,248,31,24
8,31,248,31,248
 90 data3,192,15,240,63,252,114,78,114,78,63,252,15,
240,3,192,10,80,4,160,18,72,1,128,45,172,2,64,20,164
,10,144,0,0,15,240,63,252,62,124,62,124,63,252,57,15
6,56,28,1,128,3,192,7,224,14,112,30,120,63,252,63,25
2,33,132
 95 data15,240,31,248,62,124,62,124,63,252,55,236,49
,140,48,12,1,128,31,248,63,252,62,124,62,124,63,252,
35,196,1,128,63,252,63,252,7,224,6,96,6,96,7,224,63,
252,62,124
 98 data38,100,38,100,63,252,62,124,62,124,63,252,25
,152,24,24
 110 forI=40000to40145
 120 readV:pokeI,V
 130 next
 140 poke24548,156:poke24547,64
 155 wipe
 160 '------- INITIALISATION --------
 180 dimCOU(8,6)
 182 dimC(8):dimG(6)
 190 REC=0:N$=""
 191 goto2050
 192 sound0,4096
 195 color0,5,4,1
 200 SC=0:S1=0:VAI=3:TA=1:T3=0:V2=0
 210 X=20:E=8:U=8:D2=6:K=-18:T=1:D1=1:D7=1:B=8:D3=6:
D4=-14:T1=530:MUR=0:S0=500:X2=8:X4=3:X5=28:X6=90:X7=
1:H4=-6
 220 forI=1to8:forJ=1to6:COU(I,J)=2:next,
 222 forI=1to8:C(I)=6:next
 224 forI=1to6:G(I)=8:next
 230 wipe
 240 plot0,25,240,25,1
 250 forI=.8to5
 260 plotI*40-2,60,15,15,1
 270 plotI*40+1,48,9,3,0
 280 plotI*40+0,62,11,2,1
 290 next
 300 ifTA=2orTA=3thenK=-36:X6=72
 310 ifTA>3thenK=-54:X6=54:X5=49:gosub1150
 320 output"SCORE:",16,19,0
 330 outputSC+S1,45,19,0
 340 output"VAISSEAUX:",160,19,0
 350 outputVAI,213,19,0
 360 outputN$,108,24,0
 370 ifREC=0thengoto390
 380 outputREC,98,14,0
 390 outputchr$(192),X,34,1
 400 forP=6to1step-1:forI=1to8:outputchr$(194+P),I*2
0,P*18+94+K,2:next,
 410 gosub1950
 420 sound3,828
 430 '---------- JEU ---------------
 440 forP=D2toTstep-1
 441 ifG(P)=0thenP=P-1
 445 forI=D1to8stepD7
 446 ifC(I)=0andI<8thenI=I+D7
 450 goto480-(COU(I,P)*10)
 460 plotI*20+U+H4,P*18+94+K,18,10,0
 470 outputchr$(194+P),I*20+U,P*18+94+K,2
 480 gosub1580
 490 gotoS0
 500 J=joy(0)
 510 onJgosub640,590
 520 gotoT1
 530 iffire(0)=0thenT1=690:A=X+8:Y=39:T3=T3+1:goto69
0
 540 next,
 550 ifVAI=0thengoto1000
 560 gosub880
 570 ifSC>=168*TAthensound0,4096:pause3:TA=TA+1:goto
210
 580 U=U+E:goto440
 590 '-- Mvt DU VAISSEAU A DROITE ---
 600 X=X+4:ifX>210thenX=210
 605 plotX-2,34,24,8,0
 610 outputchr$(192),X,34,X7
 630 return
 640 '-- Mvt DU VAISSEAU A GAUCHE ---
 650 X=X-4:ifX<14thenX=14
 655 plotX,34,24,8,0
 660 outputchr$(192),X,34,X7
 680 return
 690 '------ TIR DU VAISSEAU ------
 700 plotA,Y,X7
 710 plotA,Y-6,0
 712 ifX7=0thenT1=530:goto540
 714 ifT3/30=int(T3/30)thenS0=1270:sound5,910
 716 onpoint(A,Y+1)goto760,750,765
 717 onpoint(A,Y-1)goto760,750,765
 718 goto780
 720 ifpoint(A,Y+1)=3andY<190thengoto540
 750 sound1,8770:plotA,Y,0:gosub1370:W=int((A-U+1)/2
0):Z=int((Y-84-K)/18):gosub1410:COU(W,Z)=0:C(W)=C(W)
-1:G(Z)=G(Z)-1:SC=SC+Z:outputSC+S1-Z,45,19,1:gosub55
000:outputSC+S1,45,19,0:T1=530:gosub20000:gosub1250:
goto817
 760 sound1,8770:plotA-3,Y+5,6,8,0:plotA,Y,0:T1=530:
gosub1250:gosub1250:goto540
 765 if(point(A,Y+1)=3orpoint(A,Y-1)=3)andY<190thenT
1=530:plotA,Y,0:goto540
 770 sound1,8770:WQ=int(rnd(10,51)):S0=500:plotA-20,
220,40,10,0:outputWQ,A-7,219,2:pause.5:outputWQ,A-7,
219,0:T1=530:gosub40000:X4=-X4:gosub1250:ifX4=3thenX
2=224:elseifX4=-3thenX2=8
 780 Y=Y+6
 790 ifY>227thenT1=530:plotA,Y-6,0:goto860
 800 goto540
 805 '---------------------------
 810 'elimination des lignes et          colonne vide
s
 815 '---------------------------
 817 ifSC>=168*TAthengoto540
 820 ifG(T)=0thenT=T+1:goto820
 830 ifC(B)=0thenB=B-D7:goto830
 840 ifC(D1)=0thenD1=D1+D7:goto840
 850 ifG(D2)=0thenD2=D2-1:goto850
 860 goto540
 870 '------- Mvt DES ENNEMIS ------
 880 ifB*20+U>210thenE=-E:swapD3,D4:K=K-18:gosub1160
:plotU,D2*18+95+K+18,180-(B-8)*20,10,0:U=55+(B-8)*20
:D7=-D7:swapD1,B:H4=4:gosub920:goto900
 890 ifB*20+U<15thenU=-(B*20)+9:E=-E:swapD3,D4:K=K-1
8:gosub1160:plotB*20+U,D2*18+95+K+18,180,10,0:D7=-D7
:swapD1,B:H4=-6:gosub920
 900 ifK=-72+(1-T)*18thengoto1000
 910 return
 920 '
 930 ifMUR=0thenplot1,180,239,115,0
 940 ifMUR=1thenplot1,180,239,140,0
 950 forG2=D2toTstep-1:forG1=D1to8stepD7
 960 outputchr$(194+G2),G1*20+U,G2*18+94+K,COU(G1,G2
)
 970 next,
 980 return
 990 '---------- FIN ---------------
 1000 sound0,4096
 1010 output"PERDU",105,207,3
 1013 pause3
 1015 gosub65000
 1017 sound0,4096
 1018 color0,1,4,3
 1033 wipe
 1035 plot8,225,225,220,1:plot9,224,223,218,0:plot10
223,221,216,1:plot11,222,219,214,0
 1038 plot80,215,63,75,1:plot95,191,30,40,0
 1040 output"RECORD",93,205,2:ifREC=0thengoto1050:ou
tputREC,96,167,3:outputN$,101,182,3
 1050 output"VOTRE SCORE",80,120,2:outputSC+S1,99,10
4,1
 1060 ifSC+S1>RECthenREC=SC+S1:output"VOUS AVEZ BATT
U LE RECORD",40,65,3:flash3,80:pause5.5:goto1070
 1065 output"TIREZ POUR CONTINUER",100,20,3:iffire(0
)=0thengoto2040:elsegoto1065
 1070 plot11,222,219,214,0
 1071 plot75,210,78,35,3
 1072 output"VOTRE SCORE",80,205,2:outputSC+S1,99,18
9,1
 1074 output"ENTREZ VOS INITIALES",60,155,1:output"G
RACE A VOTRE MANETTE",57,140,1:output"LORSQUE VOUS P
OUSSEZ",60,125,1:output"L'ALPABET AVANCE",68,110,1:o
utput"LORSQUE VOUS TIREZ,IL RECULE",33,95,1
 1075 output"'FIRE' POUR VALIDER UNE LETTRE",25,78,1

 1076 forI=1to3:plotI*45+20,50,12,18,1:plotI*45+21,4
9,10,16,0:next
 1077 A(1)=65:A(2)=6:A(3)=65
 1078 forI=1to3:output"A",I*45+23,45,2:next:I=1:outp
ut"*",I*45+23,26,3
 1079 J=joy(0):ifJ=4thenA(I)=A(I)+1:elseifJ=8thenA(I
)=A(I)-1
 1080 ifA(I)=64thenB(I)=32:goto1082:elseifA(I)=91the
nB(I)=32:goto1082:elseifA(I)>91thenA(I)=65:elseifA(I
)<64thenA(I)=90
 1081 B(I)=A(I)
 1082 plotI*45+21,49,10,16,0:outputchr$(B(I)),I*45+2
3,45,2:pause.3
 1083 iffire(0)=0thenC(I)=B(I):I=I+1:ifI=4thenoutput
"*",158,26,0:goto1086:elseoutput"*",I*45+23,26,3:out
put"*",(I-1)*45+23,26,0
 1084 goto1079
 1086 N$=chr$(C(1))+chr$(C(2))+chr$(C(3))
 1087 pause3:output"TIREZ POUR CONTINUER",100,20,2
 1088 iffire(0)=0thengoto2040:elsegoto1088
 1150 '---- DESTRUCTION DES MURS ----
 1160 ifK=-54+(1-T)*18thengoto1180
 1170 return
 1180 forO=.8to5
 1190 plotO*40-2,60,15,15,0
 1200 plotO*40,62,11,2,0
 1210 next
 1220 MUR=1
 1230 return
 1240 '----------bruitage------------
 1250 ifS0=1270thensound5,910:elsesound3,828
 1260 return
 1270 '---------SOUCOUPE-------------
 1275 plotX2-3,220,23,8,0
 1280 outputchr$(193),X2,220,3
 1320 X2=X2+X4
 1330 ifX4=3andX2>235thenplot230,220,10,10,0:X2=224:
sound3,828:X4=-3:S0=500:goto500
 1340 ifX4=-3andX2<8thenplot1,220,26,10,0:sound3,828
:X2=8:X4=3:S0=500:goto500
 1350 goto500
 1360 'ajustage du tir pour effacement
 1370 forL7=1to5
 1380 ifpoint(A-6,Y+1)=0andpoint(A-6,Y)=0andpoint(A-
6,Y-1)=0andpoint(A-6,Y-2)=0andpoint(A-6,Y-3)=0andpoi
nt(A-6,Y+2)=0thenA=A+1
 1385 ifpoint(A+6,Y+1)=0andpoint(A+6,Y+2)=0andpoint(
A+6,Y-3)=0andpoint(A+6,Y-2)=0andpoint(A+6,Y)=0andpoi
nt(A+6,Y-1)=0thenA=A-1
 1390 next
 1400 return
 1410 '----EFFACEMENT DES ENNEMIS----
 1420 ifD7=1andW>BthenW=B
 1421 ifD7=1andW<D1thenW=D1
 1422 ifD7=-1andW<BthenW=B
 1423 ifD7=-1andW>D1thenW=D1
 1460 W2=W*20+U:Z2=Z*18+94+K
 1470 ifD7=-1thengoto1530
 1480 ifP=Zthengoto1510
 1490 ifP>Zthenplot W2-10,Z2,18,10,0:outputchr$(194),
W2-8,Z2,2:W3=W2-8:return
 1500 ifP<Zthenplot W2-2,Z2,18,10,0:outputchr$(194),W
2,Z2,2:W3=W2:return
 1510 ifI>Wthenplot W2-2,Z2,18,10,0:outputchr$(194),
W2,Z2,2:W3=W2:return
 1520 ifI<Wthenplot W2-10,Z2,18,10,0:outputchr$(194),
W2-8,Z2,2:W3=W2-8:return
 1530 ifP<>Zthengoto1560
 1540 ifI>Wthenplot W2+6,Z2,18,10,0:outputchr$(194),W
2+8,Z2,2:W3=W2+8:return
 1550 ifI<=Wthenplot W2-2,Z2,18,10,0:outputchr$(194),
W2,Z2,2:W3=W2:return
 1560 ifP>Zthenplot W2+6,Z2,18,10,0:outputchr$(194),W
2+8,Z2,2:W3=W2+8:return
 1570 plotW2-2,Z2,18,10,0:outputchr$(194),W2,Z2,2:W3
=W2:return
 1580 '-------TIR DES ENNEMIS-------
 1590 plotX5,X6,3
 1600 plotX5,X6+5,0
 1610 ifX6>44and(point(X5,X6+1)=1orpoint(X5,X6-1)=1o
rpoint(X5,X6+2)=1)thensound1,8770:plotX5-2,X6+4,4,6,
0:gosub1660:gosub1250:return
 1620 ifX6<35andX6>26andpoint(X5,X6+1)=1thensound1,8
770:plot10,34,230,8,0:outputchr$(194),X,34,1:pause.6
:VAI=VAI-1:outputVAI+1,213,19,1:outputVAI,213,19,0:o
utputchr$(194),X,34,0:outputchr$(192),X,34,0:gosub19
00:gosub1660:gosub1250:gosub30000:return
 1630 ifX6<26thenplotX5,X6,1:gosub1660:return
 1640 X6=X6-5
 1650 return
 1660 'choix des nouvelles coordonnees
 1665 ifSC>=168*TAthenreturn
 1670 X5=int((X-U+10)/20):ifD7=1thengoto1675
 1671 ifX5<BthenX5=B:goto1680
 1673 ifX5>D1thenX5=D1:goto1680
 1674 goto1680
 1675 ifX5>BthenX5=B:goto1680
 1677 ifX5<D1thenX5=D1
 1680 ifC(X5)=0thengoto1690
 1685 goto1730
 1690 X9=rnd(0,1):ifX9<.5thenX9=1:elseX9=-1
 1700 ifX5=8andX9=1thenX9=-1:elseifX5=1andX9=-1thenX
9=1
 1710 X5=X5+X9
 1720 goto1680
 1730 X8=1
 1740 ifCOU(X5,X8)=2thengoto1770
 1750 X8=X8+1
 1760 goto1740
 1770 X0=X5:X6=X8*18+90+K:X5=X5*20+U
 1780 ifD7=-1thengoto1840
 1790 ifP=X8thengoto1820
 1800 ifP<X8thenX5=X5+8:return
 1810 return
 1820 ifI>X0thenX5=X5+8
 1830 return
 1840 ifP=X8thengoto1880
 1850 ifP<X8thenX5=X5+8
 1860 ifP>X8thenX5=X5+16
 1870 return
 1880 ifI<=X5thenX5=X5+16
 1890 return
 1900 ifVAI=0thenX7=0:output"PERDU",105,207,3:return

 1910 gosub2010
 1920 gosub1950
 1930 return
 1940 '-----------------------------
 1950 output"PRET ?",95,210,3
 1960 sound0,4096
 1970 F=fire(0):ifF=0thenoutput"PRET ?",95,210,0:F=1
:outputchr$(192),X,34,1:sound3,828:return
 1980 goto1970
 1990 '-------REINITIALISATION-------
 2000 ifT1=530thengoto2020
 2010 plotA,Y-6,0:T1=530
 2020 ifS0=1270thenS0=500:X4=-X4:ifX4=3thenX2=8:else
ifX4=-3thenX2=224
 2030 return
 2040 '-----------------------------
 2050 '----CHOIX DES OPTIONS--------
 2060 '-----------------------------
 2070 wipe
 2075 color0,1,4,3
 2080 plot8,225,225,220,1:plot9,224,223,218,0
 2090 plot10,223,221,216,1:plot11,222,219,214,0
 2095 plot50,215,150,65,2
 2100 output"CHOISISSEZ UNE OPTION",60,205,3:output"
AVEC VOTRE MANETTE.",60,190,3
 2110 output"TIREZ POUR LA VALIDER",60,173,3
 2120 output"JEU",110,120,1
 2130 output"SCORES",110,80,3
 2140 output"REGLES",110,100,2
 2150 Y=120
 2155 P=1
 2160 J=joy(0)
 2165 ifJ=0thenK=20
 2170 ifJ=8thenY=Y-20:K=20:elseifJ=4thenY=Y+20:K=-20

 2180 ifY<80thenY=80
 2190 ifY>120thenY=120
 2192 ifY=80thenP=3:elseifY=100thenP=2:elseifY=120th
enP=1
 2200 outputchr$(193),85,Y+K+1,0:outputchr$(193),85,
Y+1,P
 2201 F=fire(0):ifF=0thensound5,910:ifY=120thenflash
1,50:goto192:elseifY=100thenflash2,50:goto50000:else
ifY=80thenflash3,50:goto60000
 2205 pause.3
 2210 goto2160
 2330 stop
 19000 'qlq sous prg
 20000 outputchr$(194),W3,Z2,0
 20010 return
 30000 plot10,230,230,20,0:X4=3:X2=8
 30010 return
 40000 outputSC+S1,45,19,1:S1=S1+WQ:outputSC+S1,45,1
9,0:return
 50000 wipe
 50002 sound0,4096
 50005 color0,5,4,1:pen2
 50010 plot8,225,225,220,1:plot9,224,223,218,0:plot1
0,223,221,216,1:plot11,222,219,214,0
 50020 forI=1to40:output"ALERTE !",95,120,3:tone100,
60:output"ALERTE !",95,120,0:next
 50030 plot48,200,135,10,2:output"LA TERRE EST EN DA
NGER",50,199,3
 50032 output"LES ENVAHISSEURS ATTAQUENT",40,170,1
 50034 output"VOUS ETES LE DERNIER RECOURS",30,150,1
:output"DE LA FEDERATION INTERGALACTIQUE",25,135,1
 50035 output"VOUS DEVEZ EMPECHER LES CYCLOPES",20,1
15,1:output"D'ATTEINDRE LA TERRE",55,80,3
 50036 flash2,70:flash3,70
 50037 output"TIREZ POUR CONTINUER",100,30,2
 50038 iffire(0)=0thengoto50039:elsegoto50038
 50039 forI=1to230:scroll64:tone100,30:next:plot8,22
5,225,220,1:plot9,224,223,218,0:plot10,223,221,216,1
:plot11,222,219,214,0
 50040 output"VOICI VOTRE VAISSEAU:",20,200,3:output
chr$(192),160,200,1:plot32,127,182,22,2:plot33,126,1
80,20,0
 50041 output"VOICI LES ENNEMIS:",20,170,1:forI=7to2
step-1:outputchr$(193+I),(8-I)*25+10,120,2:next:outp
utchr$(193),190,120,3
 50042 output"TIREZ POUR CONTINUER",100,18,3:iffire(
0)=0thenplot11,222,219,214,0:elsegoto50042
 50050 output"A 500 POINTS VOUS AVEZ",55,180,3:outpu
t"UN VAISSEAU SUPPLEMENTAIRE",45,160,3:output"LORSQU
E L'INSCRIPTION 'PRET ?' ",30,120,3:output"APPARAIT
VOUS TIREZ",64,100,3:output"POUR CONTINUER LE JEU",5
6,80,3:pause2.6
 50060 output"TIREZ POUR CONTINUER",100,30,1:iffire(
0)=0thengoto50070:elsegoto50060
 50070 flash1,60:forI=1to230/2:scroll64*2:sound3,12:
next:sound0,4096
 50080 goto2040
 54999 ' gain d'un vaisseau
 55000 ifSC+S1>=500andV2=0thenVAI=VAI+1:V2=1:sound3,
18652:pause1:gosub1250:outputVAI-1,213,19,1:outputVA
I,213,19,0
 55010 return
 59000 '---------------------------
 60000 'scores
 60003 '---------------------------
 60005 wipe
 60007 color0,5,4,1
 60008 plot8,225,225,220,1:plot9,224,223,218,0:plot1
0,223,221,216,1:plot11,222,219,214,0
 60009 sound0,4096
 60010 pen3:print:print:print:print"                SC
ORES":print:print
 60015 pen3:print"      ";chr$(193);" .............
? Pts":print
 60020 forI=200to196step-1
 60030 pen2:print"      ";chr$(I);:pen3:print" .....
.......";I-194;"Pts":print
 60040 next
 60050 pen2:print"      ";chr$(195);:pen3:print" ...
......... 1 Pt"
 60060 output"TIREZ POUR CONTINUER",100,20,3
 60070 iffire(0)=0thengoto60080:elsegoto60070
 60080 forI=1to230:scroll64:next:goto2040
 65000 '-------------------------
 65010 'vous avez perdu
 65020 '-------------------------
 65030 plot10,229,210,187,0
 65040 forI=220to36step-4
 65050 outputchr$(193),110,I,3:pause.3:sound3,12:plo
t109,I+1,20,12,0:next
 65060 outputchr$(193),110,I,3
 65070 output"LA TERRE EST ENVAHIE",60,180,2
 65080 flash1,80
 65090 pause1
 65100 return
```

Suite de la page 12

THE GAMBLER

TRIPOT

```
LIST #0
   1 $="DIRECTION: "
     :WAIT 30:PRT "V
     OUS AVEZ";Z;"$!
     ":V$=" SORTEZ"
   2 INP "VOTRE AGE"
     ,A:PRT "VOICI U
     N TRIPOT...","Y
      ENTREZ-VOUS:O/
     N?"
   4 IF KEY="N" THEN
      35
   5 IF KEY*"O" THEN
      4
   6 PRT "VOUS RENTR
     EZ DANS","UNE P
     IECE SOMBRE..."
   7 PRT "VOUS ENTEN
     DEZ DES","GEMIS
     SEMENTS...",$;"
     S/N ?"
   8 IF KEY="S" THEN
      33
   9 IF KEY*"N" THEN
      8
  10 PRT "UNE FILLE
     EST AVEC","UN H
     OMME..."
  11 PRT "L,ARRACHEZ
     -VOUS A","L,HOM
     ME: O/N ?"
  12 IF KEY="N" THEN
      35
  13 IF KEY*"O" THEN
      12
  14 GSB #6:IF Q>.7;
     PRT "L,HOMME S,
     ENFUIT !!!":GOT
     O 16
  15 PRT "L,HOMME VO
     US TUE...","AVE
     C UN REVOLVER !
     !":GSB #2
  16 PRT "LA FILLE S
     E RHABILLE","LA
      SEDUISEZ-VOUS:
     ",CSR 8;"O/N ?"
  17 IF KEY="N" THEN
      30
  18 IF KEY*"O" THEN
      17
  20 PRT "ELLE REPON
     D :":GSB #6:IF
     Q<.5 THEN 23
  21 PRT "QUEL CORPS
     ! VIENS..."
  22 PRT "VOUS PASSE
     Z 2 HEURES","GR
     ANDIOSES!!":GOT
     O 28
  23 PRT "QUELLE LAI
     DEUR !!!",V$;"
     !!","INSISTEZ-V
     OUS: O/N ?"
  24 IF KEY="N" THEN
      35
  25 IF KEY*"O" THEN
      24
  26 GSB #6:IF Q≥.7
     THEN 22
  27 PRT "ELLE VOUS
     TAILLADE","...L
     E VENTRE !!!":G
     SB #2:GOTO 30
  28 Y=Y+1:F=INT (Q*
     1E3):PRT "ELLE
     VOUS PREND",F;"
     $!!":Z=Z-F:GSB
      45
  30 PRT $;"E/N ?"
  31 IF KEY="N" THEN
      44
  32 IF KEY*"E" THEN
      31
  33 GSB #6:IF Q>.6;
     PRT "2 COULOIRS
     ...":GOTO 35
  34 PRT "UNE CAISSE
      VOUS...","ECRA
     SE LE CRANE !!!
     ":GSB #2
  35 PRT $;"O/E ?"
  36 IF KEY="O" THEN
      44
  37 IF KEY*"E" THEN
      36
  38 GSB #6:IF Q<.5
     THEN 41
  40 PRT "VOUS ETES
     DANS UNE","RUEL
     LE...":LOAD
  41 PRT "VOUS SORTE
     Z ET UN","TYPE
     VOUS AGRESSE !!
     ":GSB #6
  42 IF Q≥.7;PRT "VO
     US L,ASSOMEZ ET
     ","VOUS ENFUYEZ
     ...":LOAD
  43 C=INT (Q*1E3):P
     RT "IL VOUS VOL
     E";C;"$!":Z=Z-C
     :GSB 45
  44 PRT "VOUS ETES
     DEVANT","UNE SA
     LLE DE CRAPS.."
     :LOAD
  45 IF Z≤0;PRT "VOU
     S ETES RUINE !!
     ":GSB #2
  70 RET
```

à suivre

URANIA II

MZ 700

Ce jeu est un programme de bataille de l'espace.

François BAUDOIN

Le joueur peut s'il le désire, avoir un aperçu détaillé de la règle du jeu, en appuyant sur ↓ , pendant la visualisation de la page de présentation. le jeu peut se présenter sous deux formes différentes:

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.

SUITE DU N° 50

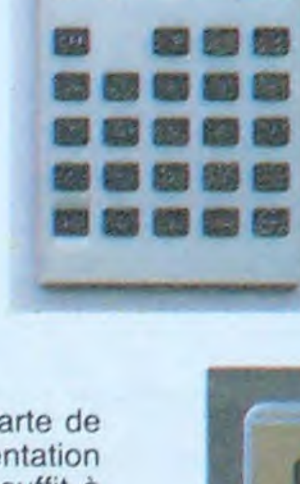
```
5010 FOR G=S TO T STEP 4
5020 POKE G,199
5030 NEXT G
5040 FOR G=T TO U STEP 5
5050 POKE G,199
5060 NEXT G
5070 FOR G=U TO N STEP 3
5080 POKE G,199
5090 NEXT G
5100 RETURN
5110 REM******************************
5120 REM  tire + teste reussite
5130 REM******************************
5140 B=A-40:O=O+1
5150 IF PEEK(B)=199 GOSUB 1940
5160 POKE B,121
5170 GOSUB 1530
5180 POKE B,0
5190 B=B-40
5200 GOSUB 1530

5210 IF PEEK(B)=199 GOSUB 1940
5220 IF PEEK(B)<>0 GOSUB 2020
5230 IF B<53488 GOTO 1190
5240 POKE B,121
5250 GOSUB 1530
5260 GOTO 5160
5270 GET MU$
5280 IF MU$=" " GOSUB 5140
5290 RETURN
5300 REM*****************************
5310 REM   TEST Mut + Tirs
5320 REM*****************************
5330 GET A$
5340 IF A$="B" GOSUB 1570
5350 IF A$="B" GOSUB 1620
5360 IF A$=" " GOSUB 6090
5370 RETURN
5380 GET A$
5390 IF A$="B" GOSUB 1570
5400 IF A$="B" GOSUB 1620
5410 IF A$=" " GOSUB 5140
5420 RETURN
5430 REM*****************************
5440 REM  debarquement ennemi
5450 REM*****************************
5460 POKE J,199
5470 FOR I=0 TO 500
5480 NEXT I
5490 XR=J+40
5500 POKE XR,162
5510 FOR I=0 TO 2000
5520 NEXT I
5530 FOR G=54090 TO 54127 STEP 3
5540 POKE G,202
5550 NEXT G
5560 FOR I=0 TO 4000
5570 NEXT I
5580 RETURN
5590 REM*****************************
5600 REM   TIRS ENNEMIS
5610 REM*****************************
5620 XX=0
5630 IF GA>5 THEN K=K+1
5640 GOSUB 2330
5650 RT=N-34
5660 RZ=RT+30*RND(1)
5670 RK=INT(RZ)
5680 RK=RK+40
5690 IF XX=0 GOSUB 5330
5700 POKE RK,121
5710 IF XX=0 GOSUB 5330
5720 POKE RK,0
5730 IF XX=0 GOSUB 5330
5740 RK=RK+40
5750 IF XX=0 GOSUB 5330
5760 IF PEEK(RK)=201 GOSUB 5890
5770 IF XX=0 GOSUB 5330
5780 IF PEEK(RK)<>0 GOSUB 6270
5790 IF XX=0 GOSUB 5330
5800 IF RK>54088 GOTO 1190
5810 IF XX=0 GOSUB 5330
5820 POKE RK,121
5830 IF XX=0 GOSUB 5330
5840 GOTO 5690
5850 RETURN
5860 REM*****************************

5870 REM  explosion vaisseau
5880 REM*****************************
5890 POKE RK,107
5900 FOR I=0 TO 2000
5910 NEXT I
5920 POKE RK,0
5930 AF=AF-1
5940 IF AF=0 GOSUB 2560
5950 IF AF>0 THEN J=54028
5960 GOSUB 5460
5970 GOSUB 4230
5980 GOTO 1170
5990 RETURN
6000 REM*****************************
6010 REM  controle tirs ennemis
6020 REM*****************************
6030 MM=MM+1
6040 IF INT(MM/BB)=(MM/BB) GOSUB 5620
```

```
6050 RETURN
6060 REM*****************************
6070 REM   tirs simultanes
6080 REM*****************************
6090 B=A-40:O=O+1:XX=XX+1
6100 IF PEEK(B)=199 GOSUB 1940
6110 POKE B,121:POKE RK,121
6120 GOSUB 1530
6130 POKE RK,0:POKE B,0
6140 RK=RK+40:B=B-40
6150 IF PEEK(RK)=201 GOSUB 5890
6160 IF PEEK(RK)<>0 GOSUB 6330
6170 IF RK>54088  GOSUB 6340
6180 IF PEEK(B)=199 GOSUB 1940
6190 IF PEEK(B)<>0 GOSUB 6290
6200 IF B<53488 THEN RETURN
6210 POKE RK,121:POKE B,121
6220 GOTO 6110
6230 RETURN
6240 REM*****************************
6250 REM destruction  tranports
6260 REM*****************************
6270 POKE RK,0
6280 GOTO 1190
6290 POKE B,0
6300 GOSUB 2320
6310 GOSUB 5700
6320 RETURN
6330 POKE RK,0
6340 GOSUB 5210
6350 GOTO 1190
6360 REM*****************************
6370 REM choix du niveau de difficulte
6380 REM*****************************
6390 COLOR,,,0
6400 PRINT"@"
6410 PRINT[7,0]"NIVEAU 1:partie du SOLDA
T DU RANG "
6420 PRINT[2,0]"---------"
6430 PRINT: PRINT  [7,0]"NIVEAU 2:partie
 du SERGENT"
6440 PRINT[2,0]"---------"
6450 PRINT[7,0]"NIVEAU 3:partie de l'ASP
IRANT"
6460 PRINT[2,0]"---------"
6470 PRINT[7,0]"les tirs ennemis sont pe
u frequents"
6480 PRINT: PRINT[7,0]"NIVEAU 4:partie d

u CHEF MECANICIEN"
6490 PRINT[2,0]"---------"
6500 PRINT[7,0]"NIVEAU 5:partie du SOUS
OFFICIER PILOTE"
6510 PRINT[2,0]"---------"
6520 PRINT[7,0]"NIVEAU 6:partie de l'OFF
ICIER PILOTE  "
6530 PRINT[2,0]"---------"
6540 PRINT[7,0]"NIVEAU 7:partie du CHEF
D'ESCADRILLE "
6550 PRINT[2,0]"---------"
6560 PRINT[6,0]"(tapez -X pour l'afficha
ge monochrome)"
6570 PRINT:PRINT[2,0]"QUEL NIVEAU CHOISI
SSEZ-VOUS ?"
6580 INPUT GG:GA=ABS(GG)
6590 COLOR,,,1
6600 IF ABS(GG)=1 GOSUB 6740
6610 IF ABS(GG)=2 GOSUB 6770
6620 IF ABS(GG)=3 GOSUB 6800
6630 IF ABS(GG)=4 GOSUB 6830
6640 IF ABS(GG)=5 GOSUB 6860
6650 IF ABS(GG)=6 GOSUB 6890
6660 IF ABS(GG)=7 GOSUB 6920
6670 IF GA>7 GOTO 1110
6680 RETURN
6690 REM*****************************
6700 REM initialisation variables
6710 REM pour les differents niveaux
6720 REM   de difficulte.
6730 REM*****************************
6740 RS=15:TT=4:SS=2:NI=40000
6750 NN=3:AA=0:P=35:CC=10
6760 RETURN
6770 RS=13:TT=3:SS=2:NI=35000
6780 NN=3:AA=0:P=41:CC=9
6790 RETURN
6800 RS=13:TT=3:SS=2:NI=30000
6810 NN=3:AA=1:P=41:BB=10:CC=8
6820 RETURN
6830 RS=13:TT=2:SS=5:AA=1:NI=25000
6840 P=55:BB=3:CC=8:NN=4
6850 RETURN
6860 RS=11:TT=2:SS=6:NN=7:NI=20000
6870 AA=1:P=55:BB=2:CC=7
6880 RETURN
6890 RS=10:TT=1:SS=7:NN=9:NI=15000
6900 AA=1:P=60:BB=1:CC=6
6910 RETURN
6920 RS=8:TT=1:SS=9:AA=1:NI=10000
6930 NN=11:P=61:BB=1:CC=4
6940 RETURN
6950 REM*****************************
6960 REM  champ magnetique
6970 REM*****************************
6980 IF ZZ<>0 THEN RETURN
6990 CURSOR 0,16
7000 PRINT[A8,L]"8383838383838383838383838
38383838383838383838383838383838383838383838
383838383838383"
7010 RETURN
7020 REM*****************************
7030 REM regles du jeu (2)
7040 REM*****************************
7050 COLOR,,,7
7060 PRINT"@"

7070 PRINT:PRINT:PRINT:
7080 PRINT[3,7]"Detruisez totalement  l'
armada ennemie"
7090 PRINT[3,7]"pour empecher l'envahiss
eur de debarquer"
7100 PRINT:PRINT:PRINT:
7110 PRINT[0,7]"D'enormes transports de
l'espace genent"
7120 PRINT[0,7]"votre tir et protegent l
'ennemi."
7130 PRINT[2,7]"Pour les niveaux de diff
iculte les plus"
7140 PRINT[2,7]"eleves les attaquants tr
ouvent refuge "
7150 PRINT[2,7]"derriere un puissant cha
mp magnetique."
7160 PRINT:PRINT:
7170 PRINT[1,7]"Plus vous remporterez de
 victoires,"
7180 PRINT[1,7]"plus la partie sera diff
icile!"
7190 FOR I=0 TO 20000
7200 NEXT
7210 GOSUB 8040
7220 RETURN
7230 REM*****************************
7240 REM  points pour vaisseau
7250 REM      supplementaire
7260 REM*****************************
7270 COLOR,,,6
7280 PRINT"@"
7290 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:
7300 PRINT[1,6]"UNE UNITE DE COMBAT SUPP
LEMENTAIRE"
7310 PRINT:
7320 PRINT[1,6]"POUR UNE ESCADRILLE ENNE
MIE COMPLETEMENT"
7330 PRINT[1,6]"DETRUITE APRES";NI;" POI
NTS."
7340 FOR I=0 TO 6000
7350 NEXT
7360 RETURN
7370 REM*****************************
7380 REM    presentation du jeu +
7390 REM  traitement d'erreurs
7400 REM*****************************
7410 COLOR,,,1
7420 PRINT"@"
7430 PRINT:PRINT[5,1]"         UNITE CENTR
ALE: SHARP MZ-700"
7440 PRINT[6,1]"         F7F1F7F1F7F1F7F1F
7F1F7F1F7F1F7F1F7F1F7F1F7F1F7F1F7F1F7F1"
7450 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
7460 PRINT[2,1]" 95959595959595959595959
5959595959595959595959595959595959595959
5959595959595"
7470 PRINT[2,1]" 95
              95"
7480 PRINT[2,1]" 95 C7C5C7C5C7C3C3C5C7C3
C3C5C779 C5C7 C7C3C3C5        F0C3C3EF 9
5"
7490 PRINT[2,1]" 95 C7C5C7C5C7E3E3C5C7E0
E0C5C7 79C5C7 C7E0E0C5  ----- C7  C5 95"
7500 PRINT[2,1]" 95 C7ECDAC5C7  84C7  C5
C7 7AC5C7 C7  C5         DAC4C4EC 95"

7510 PRINT[2,1]" 95
              95"
7520 PRINT[2,1]" 95959595959595959595959
5959595959595959595959595959595959595959
5959595959595"
7530 PRINT[6,1]"         (pour avoir un ape
rcu de la"
7540 PRINT[6,1]"         regle du jeu tape
```

Suite page 16

CALCULEZ SUR HEBDOGICIEL

Ce sont des calculatrices Casio, elles ont le label HEBDOGICIEL et une table des codes ASCII bien pratique pour vous aider dans vos programmes. Prix hebdogiciel et garantie 6 mois. Vous pouvez compter sur elles!



◄80 Frs

La LC-311 est un peu plus grande qu'un paquet de cigarette, mais moins épaisse : moins de 8 m/m. Mêmes fonctions que la SL-800 et une carte de codes ASCII. 80 francs.

▼ 350 Frs

La SL-800 Film card est aussi plate que votre carte de crédit: 0,54 mm d'epaisseur. Pas de piles: alimentation par pile solaire, une simple ampoule électrique suffit à l'alimenter.8 chiffres de capacité, pourcentage, racine carrée, mémoire. Et une table des codes ASCII au recto pour vous aider dans vos programmes.

EXTRA PLATE

Commandez ces calculatrices à: SHIFT EDITIONS 27, rue du Général Foy 75008 PARIS:

Nom ....
Adresse ....
Ville ....
.... Code postal ....

Chèque ☐   CCP ☐
Montant ....,00 F
Frais d'envoi + 15,00 F
TOTAL ....,OO F
Date: signature:

Les deux programmes d'E.A.O. que nous envoie Jean CLEMENT, professeur de lettres à Saint Mandier sur Mer (dans le Var) concernent l'apprentissage et la vérification des connaissances des conjugaisons françaises. Le tableau de conversion ci-dessous permettra d'adapter les programmes sur un autre ordinateur que le Commodore 64 et, peut-être, d'aller plus loin que le premier groupe. Vous trouverez également la suite des tables de conversion des différents logos envoyés par Alain PRE.

Tableau d'adaptation

POKE 53280 :contrôle la couleur de la bordure d'écran.
POKE 53281 :contrôle la couleur de l'écran
POKE 198,0:WAIT 198,1 :permet d'attendre qu'une touche soit enfoncée.
POKE 54296 :volume du son.
POKE 54272 :basse fréquence.
POKE 53273 :haute fréquence.
POKE 54277 :fixe l'attaque de la note.
POKE 54278 :fixe le sur la note.
POKE 54276 :forme d'onde VOIX 1
POKE 54283 :forme d'onde VOIX 2
POKE 54290 :forme d'onde VOIX 3

La page pédagogique a besoin de vous! Elle s'adresse aux enseignants et aux parents d'élèves et doit être faite par des enseignants. Les programmes et articles publiés ne participant pas au concours, la rémunération pour les documents que vous nous enverrez et que nous publirons, sera portée de 100O à 200O francs la page publiée, à partir du 1er octobre. Une précaution indispensable pour vos envois: joindre un courrier nous autorisant à publier votre oeuvre et porter la mention "Page pédagogique" sur votre enveloppe d'expédition.

Programme d'apprentissage

```
10 PRINT"□":POKE53280,5:POKE53281,1
20 PRINTTAB(15)"■■■■■■CONJUGUER"
30 PRINTTAB(19)"■■LES"
40 PRINTTAB(9)"■■VERBES DU PREMIER GROUPE"
50 PRINTTAB(24)"■■■JEAN CLEMENT"
60 PRINTTAB(33)"■■■09/84"
70 FORI=1TO3000:NEXTI
100 REM ********************************
110 REM *          CONJUGUER           *
120 REM *             UN               *
130 REM *      VERBE DU PREMIER GR.    *
140 REM *      TEMPS SIMPLES INDIC.    *
150 REM *                              *
160 REM *            JEAN CLEMENT  06/84 *
170 REM ********************************
180 DIM PR$(8),T$(8)
190 PRINT"□":POKE53280,5:POKE53281,1
200 PRINT"■■■■■■■■CE PROGRAMME SE PROPOSE"
210 PRINT"■■■DE VOUS AIDER A CONJUGUER"
220 PRINT"■■■ UN VERBE DU PREMIER GROUPE."
230 PRINT"■■■AUX TEMPS SIMPLES DE L'INDICATIF"
240 FORI=1TO1000:NEXT
250 PRINT"■■■■■■■■■■APPUYEZ SUR 'C' ":GOSUB1621
260 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
270 IFW$<>"C"THEN250
280 PRINT"□":POKE53280,9:POKE53281,1
290 PRINTTAB(10)"■■CONJUGAISON DU PREMIER GROUPE"
300 PRINTTAB(10)"******************************"
310 PRINTTAB(5)"■TERMINAISON EN 'ER'"
320 PRINTTAB(5)"■******************"
330 PRINTTAB(5)"■■EVITER LES TERMINAISONS :'ELER'"
340 PRINTTAB(29)"■'ETER'"
350 PRINT"■■■■■■■ES VERBES SERONT ETUDIES DANS"
360 PRINT"■■■■■■UN PROGRAMME SPECIAL."
370 FORI=1TO1000:NEXT
380 PRINT"■■■■■■■■■APPUYEZ SUR ' C ' ":GOSUB1621
390 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
400 IFW$<>"C"THEN390
410 PRINT"□":POKE53280,3:POKE53281,7
420 PRINTTAB(8)"********************"
430 PRINTTAB(8)"*                  *"
440 PRINTTAB(8)"*  PREMIER GROUPE  *"
450 PRINTTAB(8)"*                  *"
460 PRINTTAB(8)"********************"
470 GOSUB1390
480 PRINT"□":PRINT"■■■■■■■■INDICATIF PRESENT ";V$:RESTORE
500 IF RIGHT$(V$,3)="CER"THENPRINTTAB(3)"■■■ATTENTION■■■C,CEDILLE DEVANT 'A,O'
510 FORI=1TO8:READPR$(I),T$(I)
520 NEXTI:IFVA=1THENPR$(1)="J'"
530 IF RIGHT$(V$,3)="GER"THENT$(5)="EONS"
540 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENRV$=LEFT$(V$,L-3)
550 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENT$(1)="IE"
560 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENT$(2)="IES"
570 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENT$(3)="IE"
580 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENT$(4)="IE"
590 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENT$(5)="YONS"
600 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENT$(6)="YEZ"
610 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENT$(7)="IENT"
620 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENT$(8)="IENT"
630 FORI=1TO8
640 PRINT:PRINTTAB(13)PR$(I),RV$+T$(I)
650 NEXTI
660 FORN=1TO1000:NEXT:PRINTTAB(18)"■■APPUYEZ SUR ' C ' ":GOSUB1621
670 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
680 IFW$<>"C"THEN660
690 DATAJE,E,TU,ES,IL,E,ELLE,E,NOUS,ONS,VOUS,EZ,ILS,ENT,ELLES,ENT
700 PRINT"□":POKE53280,6:POKE53281,1
710 FORI=1TO8:READA$(I),B$(I):NEXTI
720 IFVA=1THENA$(1)="J'"
730 PRINTTAB(10)"■INDICATIF IMPARFAIT ";V$
740 IFRIGHT$(V$,3)="CER"THENPRINTTAB(3)"■■■ATTENTION■■■C,CEDILLE DEVANT 'A O'"
750 IF RIGHT$(V$,3)="GER"THENB$(1)="EAIS"
760 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENB$(2)="EAIS"
770 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENB$(3)="EAIT"
780 IF RIGHT$(V$,3)="GER"THENB$(4)="EAIT"
790 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENB$(7)="EAIENT"
800 IF RIGHT$(V$,3)="GER"THENB$(8)="EAIENT"
810 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENB$(5)="IONS"
820 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENB$(6)="IEZ"
830 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENRV$=LEFT$(V$,L-2)
840 FORI=1TO8
850 PRINT:PRINTTAB(13)A$(I),RV$+B$(I)
860 NEXTI
870 FORN=1TO1000:NEXT:PRINTTAB(18)"■■APPUYEZ SUR ' C ' ":GOSUB1621
880 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
890 IFW$<>"C"THEN870
900 DATAJE,AIS,TU,AIS,IL,AIT,ELLE,AIT,NOUS,IONS,VOUS,IEZ,ILS,AIENT,ELLES,AIENT
910 PRINT"□":POKE53280,4:POKE53281,1
920 FORI=1TO8:READC$(I),D$(I):NEXTI
930 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENRV$=LEFT$(V$,L-3)
940 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THEND$(1)="IERAI"
950 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THEND$(2)="IERAS"
960 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THEND$(3)="IERA"
970 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THEND$(4)="IERA"
980 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THEND$(5)="IERONS"
990 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THEND$(6)="IEREZ"
1000 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THEND$(7)="IERONT"
1010 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THEND$(8)="IERONT"
1020 IFVA=1THENC$(1)="J'"
1030 PRINTTAB(10)"INDICATIF FUTUR ";V$
1040 FORI=1TO8
1050 PRINT:PRINTTAB(13)C$(I),RV$+D$(I)
1060 NEXTI
1070 FORN=1TO1000:NEXT:PRINTTAB(18)"■■APPUYEZ SUR ' C ' ":GOSUB1621
1080 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
1090 IFW$<>"C"THEN1070
1100 DATAJE,ERAI,TU,ERAS,IL,ERA,ELLE,ERA
1110 DATANOUS,ERONS,VOUS,EREZ,ILS,ERONT,ELLES,ERONT
1120 PRINT"□":POKE53280,6:POKE53281,1
1130 IFRIGHT$(V$,3)="YER"THENRV$=LEFT$(V$,L-2)
1140 FORI=1TO8:READE$(I),F$(I):NEXTI
1150 IFVA=1THENE$(1)="J'"
1160 PRINTTAB(7)"INDICATIF PASSE SIMPLE ";V$
1170 IFRIGHT$(V$,3)="CER"THENPRINTTAB(8)"■■■ATTENTION■■■ C,CEDILLE DEVANT 'A O'"
1180 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENF$(1)="ERI"
1190 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENF$(2)="ERS"
1200 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENF$(3)="ER"
1210 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENF$(4)="ER"
1220 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENF$(5)="ERMES"
1230 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENF$(6)="ERTES"
1240 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENF$(7)="ERENT"
1250 IFRIGHT$(V$,3)="GER"THENF$(8)="ERENT"
1260 FORI=1TO 8
1270 PRINT:PRINTTAB(13)E$(I),RV$+F$(I)
1280 NEXTI
1290 FORN=1TO1000:NEXT:PRINTTAB(18)"■■APPUYEZ SUR ' C ' ":GOSUB1621
1300 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
1310 IFW$<>"C"THEN1290
1320 DATAJE,AI,TU,AS,IL,A,ELLE,A,NOUS,AMES,VOUS,ATES,ILS,ERENT,ELLES,ERENT
1330 PRINT"□":POKE53280,11:POKE53281,1
1340 PRINT"■■■■■■■■■■■■VOULEZ-VOUS UN AUTRE VERBE  (O/N)"
1350 GETR$:IFR$=""THEN1350
1360 IFR$="O"THENGOTO280
1370 PRINT":■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■AU REVOIR..."
1380 END
1390 PRINT"■■■■■■■■■QUEL VERBE DESIREZ-VOUS ?"
1400 INPUTV$
1410 L=LEN(V$):IFL<3 THEN1390
1420 TV$=RIGHT$(V$,2):IFTV$<>"ER"THEN410
1430 RV$=LEFT$(V$,L-2):REM RADICAL DU VERBE
1440 IV$=LEFT$(V$,1)
1450 VO$="AEIOUY"
1460 VA=0
1470 FORI=1TO6
1480 IFMID$(VO$,I,1)=IV$ THEN VA=1
1490 NEXTI
1500 PRINT"□":PRINTTAB(12)"■■VERBE ";V$
1510 PRINTTAB(5)"■TEMPS SIMPLES 'INDICATIF'"
1520 PRINTTAB(8)"■■ PRESENT"
1530 PRINTTAB(8)"■■ IMPARFAIT"
1540 PRINTTAB(8)"■■ FUTUR"
1550 PRINTTAB(8)"■■ PASSE SIMPLE"
1560 FORN=1TO1000:NEXT
1570 PRINTTAB(15)"■■APPUYEZ SUR ' C ' ":GOSUB1621
1580 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
1590 IFW$<>"C"THEN1570
1600 RETURN
1621 REM■       SIGNAL SONORE          ■
1622 POKE54296,15:POKE54272,0:POKE54273,160:POKE54277,0:POKE54278,250
1623 POKE54276,0:POKE54276,17:POKE54276,16
1624 RETURN
```

Programme de vérification

```
100 REM*********************************
110 REM*   EXERCICES DE CONJUGAISON    *
120 REM*        VERBES DU 1 ER GR.     *
130 REM*          COMMODORE 64         *
140 REM*            JEAN  CLEMENT      *
150 REM*                 09/1984       *
160 REM*********************************
161 PRINT"□":POKE53280,3:POKE53281,7:DD=0
162 PRINT"■■■■■■■■■■■■■EXERCICES DE CONJUGAISON"
163 PRINTTAB(25)"■■■■■■■■JEAN CLEMENT"
164 PRINTTAB(30)"■■■■■■■■09/1984
165 FORI=1TO3000:NEXTI
170 DIMO$(30,5)
190 O$(1,1)="COUPER- LES BUCHERONS......UN ARBRE.":O$(1,2)="COUPENT"
200 O$(1,3)="COUPAIENT":O$(1,4)="COUPERONT":O$(1,5)="COUPERENT"
210 O$(2,1)="ENTRER- PAUL......EN SIXIEME.":O$(2,2)="ENTRE":O$(2,3)="ENTRAIT"
220 O$(2,4)="ENTRERA":O$(2,5)="ENTRA"
230 O$(3,1)="PORTER-  MARIE ET MOI.......LA MEME ROBE.":O$(3,2)="PORTONS"
240 O$(3,3)="PORTIONS":O$(3,4)="PORTERONS":O$(3,5)="PORTAMES"
250 O$(4,1)="RANGER-  PIERRE ET TOI.......LA CHAMBRE.":O$(4,2)="RANGEZ"
260 O$(4,3)="RANGIEZ":O$(4,4)="RANGEREZ":O$(4,5)="RANGEATES"
270 O$(5,1)="SALUER-  TU .....TON VOISIN.":O$(5,2)="SALUES":O$(5,3)="SALUAIS"
280 O$(5,4)="SALUERAS":O$(5,5)="SALURS"
290 O$(6,1)="VOLTIGER- LES FEUILLES JAUNIES....... AU VENT.":O$(6,2)="VOLTIGENT
300 O$(6,3)="VOLTIGEAIENT":O$(6,4)="VOLTIGERONT":O$(6,5)="VOLTIGERENT"
310 O$(7,1)="TROUVER- VOUS.....LA BONNE REPONSE":O$(7,2)="TROUVEZ"
320 O$(7,3)="TROUVIEZ":O$(7,4)="TROUVEREZ":O$(7,5)="TROUVATES"
330 O$(8,1)="PENSER-  NOUS .......TOUJOURS A LUI.":O$(8,2)="PENSONS"
340 O$(8,3)="PENSIONS":O$(8,4)="PENSERONS":O$(8,5)="PENSAMES"
350 O$(9,1)="DECOUPER- JE......UNE IMAGE.":O$(9,2)="DECOUPE":O$(9,3)="DECOUPAIS"
360 O$(9,4)="DECOUPERAI":O$(9,5)="DECOUPAI"
370 O$(10,1)="RANGER-  NOUS......NOS AFFAIRES.":O$(10,2)="RANGEONS"
380 O$(10,3)="RANGIONS":O$(10,4)="RANGERONS":O$(10,5)="RANGEAMES"
390 O$(11,1)="CASSER- ELLE.....SON CRAYON.":O$(11,2)="CASSE":O$(11,3)="CASSAIT"
400 O$(11,4)="CASSERA":O$(11,5)="CASSA"
410 O$(12,1)="TROUVER- EN AUTOMNE VOUS.....DES CHAMPIGNONS.":O$(12,2)="TROUVEZ"
420 O$(12,3)="TROUVIEZ":O$(12,4)="TROUVEREZ":O$(12,5)="TROUVATES"
430 O$(13,1)="CRIER-  LES ENFANTS....DANS LA RUE.":O$(13,2)="CRIENT"
440 O$(13,3)="CRIAIENT":O$(13,4)="CRIERONT":O$(13,5)="CRIERENT"
450 O$(14,1)="MESURER- NOUS.......LA LONGUEUR DE LA COUR.":O$(14,2)="MESURONS"
460 O$(14,3)="MESURIONS":O$(14,4)="MESURERONS":O$(14,5)="MESURAMES"
470 O$(15,1)="SURVEILLER-  PIERRE,MARCEL ET TOI.......LA ROUTE."
480 O$(15,2)="SURVEILLEZ":O$(15,3)="SURVEILLIEZ":O$(15,4)="SURVEILLEREZ"
490 O$(15,5)="SURVEILLATES"
500 O$(16,1)="SURVEILLER-  C'EST LUI QUI......LA ROUTE.":O$(16,2)="SURVEILLE"
505 O$(16,3)="SURVEILLAIT":O$(16,4)="SURVEILLERA":O$(16,5)="SURVEILLA"
510 O$(17,1)="EMPLOYER-  ILS......UN STYLO FEUTRE.":O$(17,2)="EMPLOIENT"
520 O$(17,3)="EMPLOYAIENT":O$(17,4)="EMPLOIERONT":O$(17,5)="EMPLOYERENT"
530 O$(18,1)="BALAYER-  ANDRE ET MOI.......LA SALLE.":O$(18,2)="BALAYONS"
540 O$(18,3)="BALAYIONS":O$(18,4)="BALAIERONS":O$(18,5)="BALAYAMES"
550 O$(19,1)="SAUTER-  LES CHEVAUX......LA HAIE.":O$(19,2)="SAUTENT"
560 O$(19,3)="SAUTAIENT":O$(19,4)="SAUTERONT":O$(19,5)="SAUTERENT"
570 O$(20,1)="FOUILLER-  LES POLICIERS......LES MAISONS.":O$(20,2)
="FOUILLENT"
580 O$(20,3)="FOUILLAIENT":O$(20,4)="FOUILLERONT":O$(20,5)="FOUILLERENT"
600 O$(21,4)="DONNERA":O$(21,5)="DONNA"
610 O$(22,1)="RENTRER-  TU.....EN SEPTEMBRE.":O$(22,2)="RENTRES"
620 O$(22,3)="RENTRAIS":O$(22,4)="RENTRERAS":O$(22,5)="RENTRAS"
630 O$(23,1)="CLASSER-  JE.....MES DOSSIERS.":O$(23,2)="CLASSE"
640 O$(23,3)="CLASSAIS":O$(23,4)="CLASSERAI":O$(23,5)="CLASSAI"
650 O$(24,1)="CHASSER-  NOUS......DANS LA FORET.":O$(24,2)="CHASSONS"
660 O$(24,3)="CHASSIONS":O$(24,4)="CHASSERONS":O$(24,5)="CHASSAMES"
670 O$(25,1)="PROTEGER-  LES SAGES.....LA NATURE.":O$(25,2)="PROTEGENT"
680 O$(25,3)="PROTEGEAIENT":O$(25,4)="PROTEGERONT":O$(25,5)="PROTEGERENT"
690 O$(26,1)="REDOUBLER-  VOUS.....D'EFFORTS.":O$(26,2)="REDOUBLEZ"
700 O$(26,3)="REDOUBLIEZ":O$(26,4)="REDOUBLEREZ":O$(26,5)="REDOUBLATES"
710 O$(27,1)="PLIER-  NOUS......DU PAPIER.":O$(27,2)="PLIONS"
720 O$(27,3)="PLIIONS":O$(27,4)="PLIERONS":O$(27,5)="PLIAMES"
730 O$(28,1)="LIER-  ELLE......CONVERSATION.":O$(28,2)="LIE"
740 O$(28,3)="LIAIT":O$(28,4)="LIERA":O$(28,5)="LIA"
750 O$(29,1)="VISITER-  NOUS.....LE CHATEAU.":O$(29,2)="VISITONS"
760 O$(29,3)="VISITIONS":O$(29,4)="VISITERONS":O$(29,5)="VISITAMES"
770 O$(30,1)="REPARER-  HENRI.....SA VOITURE.":O$(30,2)="REPARE"
780 O$(30,3)="REPARAIT":O$(30,4)="REPARERA":O$(30,5)="REPARA"
1000 REM QUESTIONS
1010 SC=0:Q=0
1020 PRINT"□":POKE53280,2:POKE53281,14
1030 P=INT(30*RND(1))+1
1040 PRINT"■■■■■■■■":O$(P,1)
1050 PRINT"■■■U PRESENT  "
1060 PRINT"■  VOTRE REPONSE ?";
1070 INPUTR$
1080 IFR$=O$(P,2)THENSC=SC+0.25:GOSUB1500:GOTO1100
1090 PRINT"■■■■ON C'EST ";O$(P,2):FORI=1TO2000:NEXTI:GOSUB1290
1100 PRINT"□":PRINT"■■■■■■■■":O$(P,1)
1110 PRINT"■■■ L'IMPARFAIT"
1120 PRINT"■  VOTRE REPONSE ?";
1130 INPUTIM$
1140 IFIM$=O$(P,3)THENSC=SC+0.25:GOSUB1500:GOTO1160:PRINT"□"
1150 PRINT"■■■■ON C'EST ";O$(P,3):FORI=1TO2000:NEXTI:GOSUB1290:PRINT"□"
1160 PRINT"□■■■■■■■■":O$(P,1)
1170 PRINT"■■■U FUTUR  "
1180 INPUT"  VOTRE REPONSE ";FU$
1190 IFFU$=O$(P,4)THENSC=SC+0.25:GOSUB1500:GOTO1210:PRINT"□"
1200 PRINT"■■■■ON C'EST ";O$(P,4):FORI=1TO2000:NEXTI:GOSUB1290:PRINT"□"
1210 PRINT"□■■■■■■■■":O$(P,1)
1220 PRINT"■■■U PASSE SIMPLE  "
1230 INPUT"  VOTRE REPONSE ";PA$
1240 IFPA$=O$(P,5)THENSC=SC+0.25:GOSUB1500:GOTO1260
1250 PRINT"■■■■ON C'EST ";O$(P,5):FORI=1TO2000:NEXTI:GOSUB1290
1260 Q=Q+1:IFQ=10THEN1330
1270 PRINT"■■■■■SCORE     ";SC;"/  ";Q:FORI=1TO3000:NEXTI
1280 GOTO1020
1290 REM■       SIGNAL SONORE          ■
1300 POKE54296,15:POKE54272,0:POKE54273,160:POKE54277,0:POKE54278,250
1310 POKE54276,0:POKE54276,17:POKE54276,16
1320 RETURN
1330 REM*********************************
1340 REM■    APPRECIATIONS             ■
1350 REM*********************************
1360 PRINT"□"
1370 POKE53280,2:POKE53281,12
1380 PRINT"■■■VOTRE SCORE     ";SC;"/  ";Q:FORI=1TO3000
1390 IFSC>=8THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■■■TRES BIEN !":FORI=1TO3000:NEXT:GOTO1430
1400 IFSC>5ANDSC<8THENPRINT"■■■■■■■■■■PASSABLE !":FORI=1TO3000:NEXTI:GOTO1430
1410 IFSC<5THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■MAUVAIS !...":FORI=1TO1000:NEXT
1420 IF SC<5THENPRINT"■■■■■■REGARDEZ LE PROGRAMME CONJUGUER !":FORI=1TO300
1430 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■VOULEZ-VOUS UNE AUTRE SERIE ? (O/N)"
1440 GETR$:IFR$=""THEN1440
1450 IFR$="O"THEN1000
1460 IFR$="N"THENPRINT"□■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■AU REVOIR....":FORI=1TO3000:EN
D
1500 PRINTCHR$(147):POKE54296,15:POKE54272,DD:POKE54273,160:POKE54277,0:POKE5427
8,250
1505 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTSPC(170);"BRAVO...CONTINUEZ..."
1510 FORI=1TO255:POKE53280,I:POKE54276,I:POKE54283,I:POKE54290,I:NEXT
1520 POKE54276,0:POKE54283,0:POKE54290,0:DD=DD+10:IFDD>250THENDD=0
1530 RETURN
```

Equivalence entre différents logos

ATARI	THOMSON TO7	APPLE II	GOUPIL III	LOGO ANGLAIS	AUTRES
CALCULS NUMERIQUES					
SOMME (...+...)	SOMME (...+...)	SOMME (...+...)	SOMME (...+...)	SUM (...+...)	
...-...	DIFF (...-...)	...-...	DIFFERENCE (DIFF, ..-..)	...-...	
PRODUIT (...*...)	PROD (...*...)	PRODUIT (...*...)	PRODUIT (PROD, ...*...)	PRODUCT (...*...)	
.../...	QUOT (.../...)	QUOTIENT (.../...)	QUOTIENT (.../...)	.../...	
RESTE	RESTE	RESTE	RESTE	REMAINDER	
RC	RC	RAC			
SIN	SIN	SIN		SIN	
COS	COS	COS		COS	
ARRONDIS		ARRONDIS		ROUND	
ENT	ENT	ENT		INTEGER	
HASARD	HASARD	HASARD	HASARD	RANDOM	
ASCII	ASCII	ASCII	ASCII	ASCII	
EGALP (...=...)	EGAL? (...=...)	EGALP	EGAL?	EQUALP	
...>...	PLG?	...>...	SUP?		
...<...	PLP?	...<...	INF?		

ATARI	THOMSON TO7	APPLE II	GOUPIL III	LOGO ANGLAIS	AUTRES
MOTS ET LISTES					
ASCII	ASCII	ASCII	ASCII	ASCII	
CAR	CARA	CAR	CAR		
MOT	MOT	MOT	MOT	WORD	
LISTE	LISTE	LISTE	LISTE	LIST	
PH	PH	PHRASE (PH)	PHRASE (PH)		
MP	MP	METO	METP	FPUT	METDEBUT
MD	MD	METF	METD	LPUT	METFIN
PREMIER	PREM	PREMIER	PREMIER	FIRST	
DERNIER	DER	DERNIER	DERNIER	LAST	
SP	SP	SAUFPREMIER (SP)	SAUFPREMIER (SP)	BUTFIRST (BF)	
SD	SD	SAUFDERNIER (SD)	SAUFDERNIER (SD)	BUTLAST (BL)	
COMPTE	COMPTE	COMPTE	COMPTE		
	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	
MOTP	MOT?	MOTP	MOT?	WORDP	
LISTEP	LISTE?	LISTEP	LISTE?	LISTP	
NOMBREP	NOMBRE?	NOMBREP	NOMBRE?	NUMBERP	
VIDEP	VIDE?	VIDEP	VIDE?	EMPTYP	
EGALP	EGAL?	EGALP	EGAL?	EQUALP	
MEMBREP	MEMBRE?	MEMBREP	MEMBRE?	MEMBERP	

à suivre

Dr LOGIC ZX 81

Il vous faut trouver le trésor du Dr Logic, qui comme son nom l'indique était féru de logique. Vous visitez plusieurs endroits avec différentes épreuves à passer. NB: Pour les tableaux, il faut entrer en une seule fois, sans intervalle, le numéro de la lettre. Ex: "1A2B3C".

Alain BRUNNER

```
ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE:        CARACTERES:

2045..."=======================
        ========"
2080..."▗ ... ▝▖"
3550..."4 16 36 64"
3555..."1 9 25 49"
3560..."2 6 12 20"
3570..."?"
5220..."O"
5400..."▗"
6105..."F"
```

```
   1 REM  ZX81 16K
   2 REM  A.BRUNNER
   3 REM  D.LOGIC
  50 GOSUB 8000
  70 PRINT AT 3,4;"L ANTRE DU SA
VANT LE DOCTEUR LOGIC"
  75 PRINT ,,"SON TRESOR"
  78 PRINT ,,"IL VOUS FAUDRA LE
TROUVER APRES AVOIR ERRE DANS SO
N ANTRE"
  80 GOSUB 6000
  85 PAUSE 300
  95 GOSUB 8000
 100 PRINT ,,"POUR ENTRER,VOUS D
EVEZ TROUVER LA BONNE CLE"
 150 PRINT TAB 5;"▟▙";TAB 13;"▟
▙",TAB 21;"▟▙"
 160 PRINT TAB 5;"▌ ▐";TAB 13;"▌
▐",TAB 21;"▌ ▐"
 170 PRINT TAB 5;"▙ ▜";TAB 13;"▙
▜",TAB 21;"▙ ▜"
 180 PRINT TAB 5;"▛ ▟";TAB 13;"▛
▟",TAB 21;"▛ ▟"
 190 PRINT TAB 5;"▟▙";TAB 13;"▟
▙",TAB 21;"▟▙"
 200 PRINT TAB 6;1;TAB 14;2;TAB
22;3
 210 PRINT ,,"VOUS ALLEZ LA VOIR
APPARAITRE"
 220 PRINT "APPUYER SUR 1,2 OU 3
"
 230 PAUSE 150
 250 GOSUB 1000
 270 GOSUB 8000
 280 PRINT ,,"OUF,LA PORTE EST O
UVERTE"
 300 GOSUB 2000
 310 LET O=O-5
 330 PRINT AT 1,0;"BRAVO,VOUS VO
US EN ETES TIRE."
 335 PAUSE 200
 405 GOSUB 8000
 410 PRINT ,,"VOUS ETES MAINTENA
NT DANS UN COULOIR,IL Y A DES DE
SSINS AUX MURS"
 420 GOSUB 2500
 440 LET O=O-5
 450 GOSUB 8000
 460 PRINT ,,"VOUS VOUS TROUVEZ
DANS UNE PIECE"
 470 GOSUB 3500
 475 LET O=O-5
 485 GOSUB 8000
 487 GOSUB 5000
 488 LET U=1
 489 GOSUB 8000
 490 GOSUB 3000
 492 LET O=O-5
 495 GOSUB 8000
 500 PRINT AT 1,0;"VOUS ETES DOU
E EN MATH","UN PEU PLUS DIFFICIL
E MAINTENANT"
 510 GOSUB 3300
 520 LET O=O-5
 540 PRINT AT 17,0;"VOUS AVEZ RE
SOLU CE PETIT PROBLEME,VOUS CHER
CHEZ UNE ISSUE..."
 545 PAUSE 200
 555 GOSUB 8000
 560 GOSUB 4000
 580 GOSUB 8000
 590 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE LE
PASSAGE"
 600 GOSUB 5000
 610 GOSUB 8000
 615 LET U=1
 620 PRINT "VOUS ETES ENFIN DANS
 LA SALLE DU TRESOR"
 630 PRINT "VOUS DECOUVREZ UN CO
FFRE"
 640 GOSUB 6000
 645 PAUSE 200
 647 CLS
 650 PRINT "VOUS ETES TOUT FIER
D AVOIR DECOUVERT LE SECRET DU D
.LOGIC:DE VIEUX HARICOTS TOUT DE
SSECHES","IL EN RAFFOLAIT"
 999 STOP
1010 LET A$(1)="▗▖  "
1020 LET A$(2)="▗▖  "
1030 LET A$(3)="▗▖  "
1100 LET A$(4)="▗▖  "
1110 LET A$(5)="▗▖  "
1120 LET A$(6)="▗▖  "
1200 LET A$(7)="▗▖  "
1210 LET A$(8)="▗▖  "
1220 LET A$(9)="▗▖  "
1300 LET A=INT (RND*3)+1
1400 FOR T=1 TO 10
1450 IF A=1 THEN PRINT AT 15,15;
A$(1);AT 16,15;A$(2);AT 17,15;A$
(3)
1452 IF A=2 THEN PRINT AT 15,15;
A$(4);AT 16,15;A$(5);AT 17,15;A$
(6)
1454 IF A=3 THEN PRINT AT 15,15;
A$(7);AT 16,15;A$(8);AT 17,15;A$
(9)
1455 IF A=1 AND INKEY$=CHR$ 29 T
HEN GOTO 1600
1457 IF A=2 AND INKEY$=CHR$ 30 T
HEN GOTO 1600
1458 IF A=3 AND INKEY$=CHR$ 31 T
HEN GOTO 1600
1460 NEXT T
1465 LET O=O-5
1470 PRINT AT 15,15;"  ";AT 16,
15;"  ";AT 17,15;"  "
1475 PRINT "VOUS PERDEZ DU TEMPS
"
1476 GOSUB 8020
1478 PAUSE 150
1479 PRINT AT 18,0;"
                    "
1480 FOR T=1 TO 15
1540 GOTO 1450
1600 RETURN
2010 PRINT AT 2,0;"VOUS ENTREZ.
DES ARAIGNEES VOUS TOMBE DESSUS"
2015 PRINT ,,"DEP:5 ET 8"
2018 PRINT ,,"VOUS DEVEZ LES EVI
TER ET LES ECRASER ENSUITE"
2019 PRINT ,,"SINON,ELLES VOUS P
IQUERERONT SI ELLES SONT PLUS DE
 10 A TERRE."
2020 LET E$="*"
2025 LET B=15
2030 PAUSE 250
2040 CLS
2045 PRINT AT 21,0;"▟▙▟▙▟▙
```

POLICE DEFI

TRS 80

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

Vous avez toujours rêvé de devenir policier, votre chance est arrivée mais faites attention, un assassin meurtrier (évidemment) risque de vous envoyer outre-tombe en un coup de cuiller à pot.

E. MICHELUCCI

Police Défi est un "mélange" de trois jeux, qui demandent respectivement trois qualités: la mémoire, la déduction et la dextérité.
Je ne vais pas vous expliquer en détails le principe, car tout est résumé dans le programme lui-même. Et puis, les pages de tracé sont précieuses!!
Mais avant de faire le RUN "in-extrémis", il faut tout d'abord insérer les graphismes dans le programme. Pour ce faire, tout dépend de la capacité de mémoire (Koctets) de votre ordinateur.
Deux cas se présentent:
1) Vous avez 32 ou 48 Ko de mémoire (REM):
a)Tapez le programme en entier (sans faire d'erreurs!!!), puis sauvez-le.
b)Faites RUN 500, et attendez que l'ordinateur affiche READY (vous avez le temps de vous faire un café et même de le boire!!).
c)Sauvez cette nouvelle version, car si vous n'avez pas fait d'erreurs, c'est la bonne!!
2) Vous n'avez que 16 Ko de mémoire (toujours REM).
a)Tapez dans un premier temps les lignes suivantes:
5 à 21, 36 à 40, 53 à 61, 81 à 86, 111 à 115, 133 à 183, 210, 481 à 506 et 512 à 514.
b)Idem a 1).
c)Idem à 1) (à part que ça n'est pas encore la bonne!).
d)Tapez le "reste" du programme (toujours sans faire d'erreurs!), puis supprimez tous les REMs et, sauvez cette nouvelle et dernière version.
Oh, j'allais oublier! Ce jeu est bien entendu sonore, je vous invite donc à connecter un amplificateur adéquat.
Vous pouvez enfin (!!) faire un RUN tout court, et découvrir ce Police Défi, qui j'espère, ne vous fera pas regretter d'avoir passer une bonne soirée (même deux), devant votre ordinateur favori...

```
5 REM                P O L I C E   D E F I
6 REM   Configuration: TRS-80 modele 3, 4 et 1, (16 a 48 ko)
7 REM    Disquette ou cassette    (C) 1984  Eric Michelucci

8 ONERRORGOTO174:CLS:B=USR(257)
9 CLEAR300:N$="ERRICCK   ":DEFINTB-Z:DEFSTRA:TJ$="PARTIE DU CODE
 SECRET EST: ":TF$="PARTIE DU CODE SECRET NE VOUS EST PAS DEVOIL
EE !!":GR$="Etes-vous Pret Pour affronter mon ":EN$="CCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
10 FORI=700TO520STEP-7:B=USR(I):NEXT:O=0:GOSUB206:PRINT"CC":XZ=0
:TQ=0:TW=33
11 GOSUB12:PRINT:GOSUB17:GOTO22
12 PRINTTAB(TQ)"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
13 PRINTTAB(TQ)"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
14 PRINTTAB(TQ)"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
15 PRINTTAB(TQ)"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
16 RETURN
17 PRINTTAB(TW)"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
18 PRINTTAB(TW)"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
19 PRINTTAB(TW)"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
20 PRINTTAB(TW)"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
21 RETURN
22 B=USR(5000):PRINT@240,"(C) 1983/84";@304,"E. Michelucci";:FOR
I=1TO150:NEXT:L=2:TX=0:GOSUB116:L=0:GOSUB206:GOSUB139:GOSUB156
23 TX=0:GOSUB129:FORI=15679TO15390STEP-67:POKEI,160:FORJ=1TO10:N
EXT:POKEI,32:NEXT:W=36:Y$="*** POLICE DEFI ***":WA=1:GOSUB167:GO
SUB139:FORI=1TO300:NEXT:GOSUB156:GOSUB129:PRINT@165,"Mon nom est
";
24 B=USR(600):PRINT@177,N$;:PRINT@128,;:GOSUB141:GOSUB156:GOSUB1
29:PRINT@222,"Je suis un assassin sans scruPule,";@284,"l'insPec
teur PrinciPal Lucral est en";@348,"vacance. ";
25 PRINT"On vous demande de le rem-";@412,"-Placer. Votre missio
n ==)) me tuer.";@478,"Si vous echouez, j'aurai l'immense";@539,
"Joie d'ajouter votre nom a la liste";@603,"de mes victimes !!!"
;:O=0
26 PRINT@730,"SI vous ne voulez Pas Jouer les heros, ";:PRINT@78
8,"vous Pouvez encore refuser cette tache.....";:PRINT@920,"Acce
Ptez-vous ?       (Oui ou Non)";
27 A=INKEY$:IFA<>""THEN29
28 GOSUB121:IFTX<>1THENPOKE16303,79:PRINT@40,CHR$(203);:POKE1629
7,32:POKE16310,32:FORI=1TO120:NEXT:PRINT@177,CHR$(203);:POKE1630
3,32:POKE16297,143:POKE16310,78:FORK=1TO30:NEXT:PRINT@177,N$;@40
,"POLICE DEFI";:FORI=1TO120:NEXT:GOTO27ELSE10
29 RANDOM:IFA="O"THENPRINT@730,CHR$(230);@788,CHR$(235);@920,CHR
$(226);@798,"A bientot....J'esPere !!";:YF=1:XF=21:GOSUB196ELSEI
FA="N"THENPOKE16297,78:GOTO10ELSE27
30 FORI=1TO190:NEXT:B=USR(7000):TX=0:PRINT@920,"Quel est votre n
om ? ..........    ";
31 A=INKEY$:IFA=""THENGOSUB123:IFTX<>1THENFORI=1TO50:NEXT:POKE16
301+G,32:FORI=1TO50:NEXT:POKE16301+G,143:GOTO31ELSE10
32 IFA=CHR$(13)THEN33ELSEIFA=CHR$(8)ANDG<>0THENG=G-1:POKE16301+G
+1,46:GOTO31ELSEIFA=CHR$(24)ORA=CHR$(31)THENG=0:GOTO30ELSEIFASC(
A)<32ORASC(A)>90THEN31ELSEIFG<10THENPOKE16301+G,ASC(A):G=G+1:GOT
O31ELSE31
33 FORI=16301TO16310:J=I:IFPEEK(J)=46ORPEEK(J)=143THEN35
34 NM$=NM$+CHR$(PEEK(J))
35 NEXT:IFLEN(NM$)=1THENNM$="":GOTO31ELSEG=0
36 TX=0:O=0:CLS:PRINT@706,;:VV=16010:BV=16050:Y$="*** POLICE DEF
I ***":FORI=2100TO2050STEP-1:B=USR(I):NEXT
37 PRINT"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
38 PRINT"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
39 PRINT"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
40 PRINT"CCCCCCCCCCCCCC";
41 FORK=1TO300:NEXT:D=11:DC=62:CD=66:GOSUB131:W=21:GOSUB167:PRIN
T@132,"Avant l'ultime combat, il vous faut abbatre mes deux gard
es de corPs. Tres adroits aussi !!  Pour cela, vous devez franch
ir Plusieurs etaPes,  qui vous Permettront de decouvrir le P";
42 PRINT"lus de renseignements Possibles sur un code secret. Cel
ui-ci servira a utiliser les bonnes touches Pour Pouvoir tirer.
La Premiere let--tre (ou signe) de ce code corresPondra au Premi
er tir et ainsi de suite...":PRINT" Si il vous manquait une ou";
43 PRINT" Plusieurs lettres, vous serez force d'aPPuyer au hasar
d sur le clavier !!!!!";@786,"Bonne chance ..........";:L=3:GOS
UB116:IFTX=1THENNM$="":GOTO10ELSEYF=72:XF=14:TQ=5:TW=19:GOSUB183
:GOSUB196:PRINT@0,CHR$(250):L=0:GOSUB132:O=0
44 W=19:Y$="*** PREMIERE ETAPE ***":GOSUB167:PRINT@132,"Vous all
ez voir aPParaitre un nombre qui va devenir de Plus";
45 PRINT" en Plus imPortant.  Au bout de dix transformations, je
 vous le  demanderai. Si vous rePondez Juste, vous connaitrez la
 Premiere Partie du code secret...";:YF=127:XF=15:GOSUB196:PRINT
@522,B$;" LORSQUE VOUS SEREZ PRET";
46 IK=535:GOSUB202:PRINT@449,:PRINT@467,;:GOSUB134ELSE46
47 FORJ=1TO5:NO=RND(9):NO$=NO$+STR$(NO):B=USR(2000):PRINT@532,NO
$;:FORI=1TO1490:NEXT:NO=RND(9):NO$=STR$(NO)+NO$:B=USR(2000):PRIN
T@532,NO$;:FORI=1TO1490:NEXT:NEXT:B=USR(8500):PRINT@533,"* * * *
 * * * * * * ";
48 PRINT@782,"Quel etait ce nombre ?";CHR$(205);
49 A=INKEY$:IFA=""THENPOKE16165+F,32:FORK=1TO20:NEXT:POKE16165+F
,143:FORK=1TO20:NEXT:GOTO49ELSEIFA=CHR$(13)ANDF=10THENPRINT@532,
NO$;:GOTO52ELSEIFA=CHR$(24)ORA=CHR$(31)THENF=0:GOTO48ELSEIFA=CHR
$(8)ANDF=0ORA<>""ANDF=10ANDA<>CHR$(8)THEN49
50 IFA=CHR$(8)THEN51ELSEIFASC(A)<49ORASC(A)>57THEN49ELSEPOKE1616
5+F,ASC(A):F=F+1:GOTO49
51 POKE16165+F,32:F=F-1:GOTO49
52 POKE16175,32:FORI=16165TO16174:NP$=NP$+" "+CHR$(PEEK(I)):NEXT
:IFNO$=NP$THENPRINT@869,"CORRECT";:FORI=1TO25:PRINT@532,CHR$(212
);:B=USR(3):PRINT@532,NO$;:B=USR(3):NEXTELSEPRINT@869,"INCORRECT
";:FORI=513TO1000:B=USR(I):NEXT
53 C1=RND(27)+63:PRINT@350,"CCCCC";@781,CHR$(227);@869,CHR$(204)
;
54 IFNO$=NP$THENB=USR(8000):VV=32:CO=C1:PRINT@523,"LA PREMIERE "
;TJ$;CHR$(C1)ELSEPRINT@514,"LA PREMIERE ";TF$;:CO=83:VV=83
55 WE=191:W=19:F=0:NO$="":NP$="":GOSUB127:GOSUB132:Y$="*** DEUXI
EME ETAPE ***":GOSUB167
56 PRINT@0,:PRINT"C     Maintenant, vous devez chercher Puis tro
uver, le contenu de huit cases d'un carre. Les caracteres Possib
les sont -I- et -O-.Vous avez quatre essais, et les rePonses aux
 tentatives seront  donnees ";
57 PRINT"de la maniere suivante:C";CHR$(209);"* ==> un caractere
 bien Place.CC   Si vous trouvez la solution,  vous connaitrez l
a seconde Par--tie du code secret...";:YF=142:XF=19:GOSUB196
58 PRINT@781,"POUR COMMENCER, ";B$;:FORI=1TO8:J=RND(2):IFJ=1THEN
J$="I"ELSEJ$="O"
59 MA$=MA$+J$:NEXT:OP=15107:IK=810:GOSUB202
60 PRINT@60,"CCCCCCCC";@781,"C";
61 PRINT@277,"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC";:
62 MM$="":PO(0)=PO(0)+1:GOSUB75:OP=OP+320:PO(1)=15704:PO(2)=1571
0:PO(3)=15716:PO(4)=15832:PO(5)=15844:PO(6)=15960:PO(7)=15966:PO
(8)=15972:PO=1:IFPO(0)=5THEN73
63 WM=PO(PO):CA=PEEK(PO(PO)):A=INKEY$:IFA=""THENFORI=1TO10:NEXT:
POKEWM,143:FORI=1TO10:NEXT:POKEWM,CA:GOTO63
64 IFA=CHR$(8)ANDPO>1THENPO=PO-1:GOTO63ELSEIFA=CHR$(9)ANDPO<8THE
NPO=PO+1:GOTO63ELSEIFA=CHR$(31)ORA=CHR$(24)THENPO=1:FORI=1TO8:PO
KEPO(I),42:NEXT:GOTO63
65 IFA=" "ANDPO<9THENPOKEPO(PO),42:IFPO=8THEN63ELSEPO=PO+1:GOTO6
3
66 IFA=CHR$(13)THEN67ELSEIFA="I"ORA="O"ANDPO<9THENPOKEPO(PO),ASC
(A):PO=PO+1:IFPO=9THENPO=8:GOTO63ELSE63ELSE63
67 B=USR(1500):FORI=1TO8:FORJ=1TO50:NEXT:MM$=MM$+CHR$(PEEK(PO(I)
)):NEXT
68 IFMM$=MA$THENMW=1:FORI=1TO10:FORJ=1TO8:POKEPO(J),32:NEXT:B=US
R(3):FORJ=1TO8:POKEPO(J),ASC(MID$(MA$,J,1)):NEXT:B=USR(3):NEXT:G
OTO73
69 FORI=1TO8:IFMID$(MM$,I,1)=MID$(MA$,I,1)THENR$=R$+"*"ELSERI$=R
I$+" "
70 NEXT:R$=R$+RI$:RI$="":FORI=1TO8:PO(I)=ASC(MID$(MM$,I,1)):NEXT
71 B=USR(5000):POKEOP,PO(1):POKEOP+4,PO(2):POKEOP+8,PO(3):POKEOP
+64,PO(4):POKEOP+72,PO(5):POKEOP+128,PO(6):POKEOP+132,PO(7):POKE
OP+136,PO(8):FORI=1TO8:PO(I)=ASC(MID$(R$,I,1)):NEXT:J=0:FORI=OP+
192TOOP+200:J=J+1:POKEI,PO(J):NEXT:R$=""
72 PO=1:GOTO62
73 C2=RND(27)+63:IFMW=1THENPRINT@971,"LA SECONDE ";TJ$;CHR$(C2);
:VV=32:WE=C2ELSEGOSUB76:FORI=1TO8:GOSUB77:POKEPO(I),ASC(MID$(MA$
,I,1)):NEXT:FORI=0TO300:NEXT:FORI=2500TO1030STEP-10:B=USR(I):NEX
T:PRINT@963,"LA SECONDE ";TF$;:WE=65:VV=65
74 GOTO78
75 IFPO(0)=3THENOP=15153:RETURNELSERETURN
76 FORI=2050TO2100:B=USR(I):NEXT:FORI=1TO8:POKEPO(I),32:NEXT:FOR
I=1TO300:NEXT:RETURN
77 FORID=1TO10:POKEPO(I),42:B=USR(300):POKEPO(I),32:NEXT:RETURN
78 V=1:B=USR(8000):TP=0:R$="":MW=0:W=19:PO=0:PO(0)=0:MA$="":MM$=
"":GOSUB128:GOSUB132:Y$="*** TROISIEME ETAPE ***":GOSUB167
79 I2=140:PRINT@131,"Et enfin, vous devez resister Pendant deux
a trois minutes a mes missiles ...UW3...  Pour cela, il vous fau
t tous les detrui--re en utilisant les quatres touches flechees
du clavier."
80 PRINT:PRINT:PRINT" Si vous reussissez, vous connaitrez la der
niere et Plus imPort--ante Partie du code. C'est-a-dire, celle q
ui vous Permettra de tirer sur moi et de me tuer..........!!!";
:YF=161:XF=31:GOSUB196:PRINT@972,"SI VOUS ETES PRET, ";B$;
81 IK=1004:GOSUB202:GOSUB206:B=USR(7000):FORI=15389TO15800STEP64
:POKEI,191:POKEI+4,191:NEXT:PRINT@384,;
82 PRINT"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCC";
83 PRINT
84 PRINT"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCC";
85 FORI=15901TO16320STEP64:POKEI,191:POKEI+4,191:NEXT:POKE15838,
140:POKE15839,191:POKE15840,140:I2=140:FORI=1TO1500:NEXT
86 GOTO98
87 DR=RND(4):TP=TP+1:IFDR=1THEND=15327:DA=15839:I1=131:I3=176:I7
=128:I6=64ELSEIFDR=2THEND=15869:DA=15839:I7=-V:I6=-1ELSEIFDR=3TH
END=16351:DA=15839:I1=176:I3=131:I7=-128:I6=-64ELSEIFDR=4THEND=1
5808:DA=15838:I7=V:I6=1
88 J=D
89 D=D+I7:A=INKEY$:IFA<>""THEND=J:GOTO96
90 IFD=DATHEN94ELSEIFTP=150THEN100ELSEIFTP=30THENV=3:U=50ELSEIFT
P=75THENV=6:U=100:ELSEIFTP=115THENV=10:U=150
91 IFDR<>2ANDDR<>4THENPOKED,I1:B=USR(10000):POKED,I2:POKED,I3:PO
KED,32:GOTO93
92 B=USR(280):POKED-I7,32:B=USR(280):POKED,140:GOTO93
93 IFD=J+I7THENFORI=1TOU:NEXT:GOTO89ELSE89
94 IFDR=2ORDR=4THENPOKED-I7,32
95 FORI=1TO25:POKE15838,32:POKE15839,32:POKE15840,32:B=USR(350):
POKE15838,140:POKE15839,191:POKE15840,140:B=USR(-32765):NEXT:TP=
0:GOTO100
```

suite page 18

PINGOUIN

VIC 20

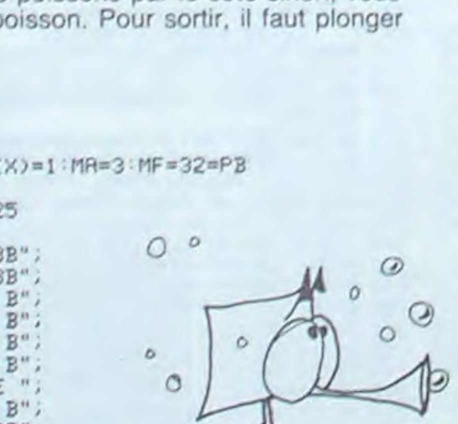
ERRATUM sur VIC 20
VIC FUTE du n° 50:
Les lignes 210 et 220 étaient superposées, les voici déperposées:

```
210 PRINT"M7.LILLE-MARSEILLE
220 PRINT"M8.STRASBOURG-RENNES
```

Dans ce jeu pour VIC 20 de base, vous êtes un pauvre petit pingouin poursuivi par un affreux monstre sur la banquise, parsemée de flocons. Et c'est pas tout ça, en plus il faut manger!

Didier REBUFFAT

Mode d'emploi:
Pour vous déplacer, servez-vous des touches "P" et "-" pour aller en haut et en bas et des touches "L" et ";", pour aller à gauche et à droite. Pour gagner des points il suffit de manger les poissons et, si vous y arrivez, à enfermer le monstre entre 4 glaçons. Heureusement pour vous, vous possédez une particularité bizarre. En effet, chaque fois que vous descendez ou montez, vous créez un glaçon que vous pouvez ensuite, pousser.
Mais attention, il faudra manger les poissons par le côté sinon, vous créerez un glaçon qui détruira le poisson. Pour sortir, il faut plonger dans la mer en bas à droite.



```
1 POKE650,128:GOTO10000
5 NV=1:GOSUB40000
10 P(X)=INT(RND(1)*500)+7701:D(X)=1:MA=3:MF=32=PB
11 POKE36879,6
15 POKE36878,14:SP=36876:DM=7725
100 PRINT"J"
110 PRINT"BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB";
120 PRINT"  E B    B     BBB   BBB";
130 PRINT"B    B              B    B";
140 PRINT"B    B  BB   B B  BB     B";
150 PRINT"  B      B     BE        B";
160 PRINT"B        B  BB   BB      B";
170 PRINT"B                       BE ";
180 PRINT"B    B  B  BB   B   B    B";
190 PRINT"BB   BB          B  B   BB";
200 PRINT"B    B E  BBBB      B    B";
210 PRINT"B      B  B   B   B      B";
220 PRINT"B    B     BBBB     B    B";
230 PRINT"B   BB  B      E B  B   B";
240 PRINT"B    B  B  B   BB   B    B";
250 PRINT"B                   B   ";
260 PRINT"B  B  B   B B  B E   B";
270 PRINT"B       B     B      B";
280 PRINT"B  BB  BB  B  B  BB  B";
290 PRINT"B   B E           B  B";
300 PRINT"B   B    B    B    B  ";
310 PRINT"B        B  BBB   BBBE  BBBBBBBBBBBBBBB  BBBBBBB"
320 POKE8185,1:POKEDM,MA
500 DA=D(X):POKESP,0
501 PRINT"M";PT
505 GETM$:IFM$<>""THEN2000
506 IFPEEK(P(X)+1)=2ANDPEEK(P(X)-1)=2ANDPEEK(P(X)+22)=2
    ANDPEEK(P(X)-22)=2THENGOSUB30000
510 NY=INT(RND(TI)*3)+0
515 IFDA=22ORDA=-22THENO=1:GOTO550
520 IFDA=1ORDA=-1THENO=22:GOTO550
550 IFNY=0THEN1000
560 IFNY=1THENDA=O:GOTO1000
570 IFNY=2THENDA=-O:GOTO1000
1000 IFPEEK(P(X)+DA)=2THENDA=-DA:GOTO500
1010 IFP(X)>7702ANDP(X)<8164THEN1018
1011 IFP(X)=7690THENPOKEP(X),MF:P(X)=8174:GOTO1019
1014 IFP(X)=8175THENPOKEP(X),MF:P(X)=7691:GOTO1016
1015 DA=-22:GOTO1019
1016 DA=22:GOTO1019
1018 POKEP(X),32
1019 IFPEEK(P(X)+DA)=MATHEN5000
1020 IFPEEK(P(X)+DA)=4THENP(X)=P(X)+DA:POKEP(X),4:GOTO500
1025 Z=INT(RND(1)*2)+0:POKE(P(X)+DA),Z:POKESP,200:D(X)=
     DA:P(X)=P(X)+DA:GOTO500
1110 GOTO500
1140 FORER=15TO0STEP-1
1150 GOTO10
2000 IFPEEK(203)=13THENCD=-22:POKEDM-22,32:POKEDM-44,2
     :GOTO2100
2010 IFPEEK(203)=37THENCD=22:POKEDM+22,32:POKEDM+44,2
     :GOTO2100
2020 IFPEEK(203)=21THENCD=-1:GOTO2100
2030 IFPEEK(203)=22THENCD=1:GOTO2100
2050 GOTO500
2100 IFPEEK(DM+CD)=2THEN500
2101 IFPEEK(203)=21ANDPEEK(DM-1)=5THENPT=PT+10:POKEDM-1,32
2102 IFPEEK(203)=22ANDPEEK(DM+1)=5THENPT=PT+10:POKEDM+1,32
2103 IFDM+22=8178GOTO20000
2105 DM=DM+CD
2110 IFPEEK(DM)=0ORPEEK(DM)=1THEN5000
2120 GOTO2150
2130 IFPEEK(DM)=3THENPOKE(DM-CD),32:GOTO1120
2140 IFPEEK(DM)=4THENPT=PT-2
2150 POKEDM-CD,32:POKEDM,MA:GOTO500
2200 IFDM=7690THENPOKEDM,PB:DM=8152:GOTO2110
2210 IFDM=7691THENPOKEDM,PB:DM=8153:GOTO2110
2220 IFDM=8174THENPOKEDM,PB:DM=7712:GOTO2110
2230 IFDM=8175THENPOKEDM,PB:DM=7713:GOTO2110
2235 POKE36878,15
2240 GOTO500
5000 POKEDM,4:POKE(DM-DA),MF:FORT=0TO255:POKE36876,T:NEXT
     :POKE36876,0:NV=NV-1
5005 POKE36869,240
5010 GOTO5050
5030 IFNV=0THEN5050
5040 FORY=1TO1000:NEXT:POKE36869,255:GOTO10
5050 PRINT"JQQQVOULEZ VOUS REJOUER?          O/N?"
5060 GETCH$
5070 IFCH$="O"THEN1
5080 IFCH$="N"THENPRINT"JQQQQQQQDOMMAGE ! ":END
5090 GOTO5060
5100 GOTO5050
10000 POKE36869,255
10001 POKE52,28:POKE56,28:CLR
10010 FORQQ=7168TO7168+511:POKEQQ,PEEK(QQ+25600):NEXTQQ
10020 FORQQ=7168TO7168+47
10030 READF:POKEQQ,F:NEXT:GOTO5
10040 DATA24,60,86,110,126,126,126,62
10045 DATA24,60,106,118,126,126,126,62
10050 DATA126,129,189,165,165,189,129,126
10060 DATA24,36,255,231,165,165,60,102
10070 DATA0,0,0,48,24,36,189,126
10080 DATA0,12,158,125,127,158,8,0
20000 PRINT"JQQQQQQBRAVO!VOUS AVEZ REUSSI AVEC";PT;
      "POINTS"
20010 WAIT653,1
20020 GOTO5050
30000 PT=PT+100:FORT=0TO255:POKE36876,T:NEXT:FORT=255
      TO0STEP-1:POKE36876,T:NEXT
30005 POKE36876,0:P(X)=7888
30010 RETURN
40000 PRINT"JQQQQQQQQQQQQQQPINGOUIN!"
40011 PRINT"QQQQTAPEZ SUR'SHIFT'POUR CONTINUER"
40015 WAIT653,1
40020 RETURN
```

TOUTANCARTON

ORIC 1 ATMOS

Et si les pyramides étaient en Ecosse? Elles seraient hantées, bien sûr... Les fantômes et les momies se castagneraient sec! Et c'est bien ce qui arrive...
Compatible ORIC 1/ATMOS.

Christophe LAYUS

Mode d'emploi: Vous êtes le fantôme en haut de la pyramide. Vous pouvez descendre avec la barre d'espace et vous diriger à gauche et à droite à l'aide des flèches. Si vous sortez de la pyramide par un côté, vous êtes ramené en haut. Il faut passer sur tous les cubes en évitant les momies, puis sauter dans la barque qui remonte la rivière. Mais vous n'avez pas le droit de remonter autrement que par les côtés.

```
 1 REM      ******************
 2 REM      *  TOUTANCARTON  *
 3 REM      ******************
 4 REM
 5 REM           By Christophe LAYUS
 6 REM
 7 REM      ******************
 8 REM
 10 CLS :PAPER0:INK3:PRINT CHR$(20);CH
R$(6);CHR$(17);
 15 FOR I=7TO 8:PLOT10,I,1:PLOT11,I,10
:PLOT12,I,"TOUTANCARTON"
 20 PLOT8,I,12:PLOT9,I,"*":PLOT26,I,"*
":PLOT24,I,3:PLOT25,I,12:NEXT I
 25 FOR I=6TO 9STEP 3:PLOT8,I,12:PLOT9
,I,"******************":NEXT I
 30 PLOT6,25,7:PLOT7,25,"Pressez une t
ouche SVP."
 35 GOSUB1000
 40 GOSUB 10000:GOSUB10000:GOSUB10110
 50 A$=KEY$:IF A$=""THEN 40
 60 PLAY0,0,0,0
 100 DIMT(19,8):B$="UV"
 105 C1=19:C2=5:S=0:MO=4:V=.5
 110 N=14:X=3:T(10,0)=7
 120 FOR Y=8TO 1STEP -1
 130 T(X-2,Y)=4:T(X-1,Y)=1
 140 FOR I=XTO X+N:T(I,Y)=5:NEXT I
 150 T(I,Y)=2:T(I+1,Y)=6
 160 X=X+1:N=N-2
 170 NEXT Y
 180 GOSUB1100
 190 X=10:Y=0:LX=X:LY=Y:B$=CHR$(16)+"U
V"+CHR$(16):XB=30:NO=64
 191 B2$=CHR$(16):B2$=B2$+B2$+B2$:PLOT
12,4,12:PLOT13,4,"TAPEZ UNE TOUCHE"
 192 X(1)=9:X(2)=13:Y(1)=7:Y(2)=7
 193 LX(1)=6:LX(2)=13:LY(1)=7:LY(2)=7
 194 PLAY0,0,0,0:GOSUB 420:GOSUB10300
 195 PLOT11,4,1:GETA$:GETA$:PLOT11,4,0
:GOTO201
 200 A$=KEY$:IF A$=""THEN N=4:GOSUB860
:GOTO230
 201 A=ASC(A$):IF Y=0THEN 204
 202 IF A=8THEN X=X-1:IFT(X,Y)=4THEN D
X=1:GOSUB530:GOTO 620
 203 IF A=9THEN X=X+1:IF T(X,Y)=6THEN
DX=-1:GOSUB530:GOTO 620
 204 IF A=32THEN Y=Y+1:IF Y>8THEN 700
 206 S=S+20/V:GOSUB885
 210 IF T(X,Y)=5THEN T(X,Y)=3:S=S+50/V
:NO=NO-1:IF NO=0THEN 1700
 215 IF T(X,Y)=1THEN A=8:GOTO 202
 216 IF T(X,Y)=2THEN A=9:GOTO 202
 217 IF SCRN(2*X-1,2*Y+5)=87 THEN 1400
 220 PLAY1,0,0,0:GOSUB420:K=K+1:IF K>2
THEN K=0
 230 PLAY0,0,0,0:GOSUB810:GOSUB910:GOS
UB810
 240 GOTO 200
 290 REM
 300 GOTO200
 420 PLOT2*LX-1,2*LY+5,"MN"
 425 PLOT2*LX-1,2*LY+6,"OP":N=1:MUSIC1
,4,3-K,15:GOSUB860
 430 PLOT2*LX-1,2*LY+5,"IJ"
 435 PLOT2*LX-1,2*LY+6,"KL"
 440 ON T(LX,LY)GOSUB510,520,530,540,5
50,540,540:N=1:MUSIC1,4,6-K,15:GOSUB86
0
 450 PLOT2*X-1,2*Y+5,"IJ"
 455 PLOT2*X-1,2*Y+6,"KL":N=1:MUSIC1,4
,10-K,15:GOSUB860
 460 PLOT2*X-1,2*Y+5,"MN"
 465 PLOT2*X-1,2*Y+6,"OP":N=1:MUSIC1,4
,3-K,15:GOSUB860
 470 PLOT2*X-1,2*Y+5,"IJ"
 475 PLOT2*X-1,2*Y+6,"KL":LX=X:LY=Y
 490 PLAY0,0,0,0:RETURN
 500 REM ************************
 501 REM   REAFF. APRES PASSAGE
 503 REM ************************
 510 PLOT2*LX-1,2*LY+5,16
 511 PLOT2*LX,2*LY+5,C1
 512 PLOT2*LX-1,2*LY+6,C1
 513 PLOT2*LX,2*LY+6,C1
 514 RETURN
 520 PLOT2*LX-1,2*LY+5,C1
 521 PLOT2*LX,2*LY+5,16
 522 PLOT2*LX-1,2*LY+6,C1
 523 PLOT2*LX,2*LY+6,C1
 524 RETURN
 530 PLOT2*LX-1,2*LY+5,"QR"
 531 PLOT2*LX-1,2*LY+6,"ST"
 532 RETURN
 540 PLOT2*LX-1,2*LY+5,C2
 541 PLOT2*LX,2*LY+5,C2
 542 PLOT2*LX-1,2*LY+6,C2
 543 PLOT2*LX,2*LY+6,C2
 544 RETURN
 550 PLOT2*LX-1,2*LY+5,"AB"
 551 PLOT2*LX-1,2*LY+6,"CD"
 552 RETURN
 600 REM ******************
 601 REM   Eescalier cote
 602 REM ******************
 610 PLOT2*LX-1,2*LY+5,16:PLOT2*LX,2*L
Y+5,C2
 611 PLOT2*LX-1,2*LY+6,16:PLOT2*LX,2*L
Y+6,C2
 620 PLOT2*X-1,2*Y+5,"IJ":PLOT2*X-1,2*
Y+6,"KL":LX=X:LY=Y:PLAY1,0,0,0
 630 X=X+DX/2:Y=Y-.5:MUSIC1,4,11-Y,15:
GOSUB810
 640 IF X=9.5OR X=10.5THEN X=10:Y=0:PL
AY0,0,0,0:GOTO200
 650 IF Y<0.5THEN X=10:Y=0:GOTO 610
 660 N=2:GOSUB860:GOTO 610
 700 REM ***********
 701 REM   RIVIERE
 702 REM ***********
 710 GOSUB 530:S=S+500:RESTORE:NB=0
 720 IF SCRN(X*2-1,25)=16 THEN 1370
 730 B1$=CHR$(16)+"IJ"+CHR$(16)
 740 PLAY1,0,0,0:FOR I=XBTO 2STEP -1
 750 PLOTI,25,B$:PLOTI,24,B1$:N=4:GOSU
B860
 755 NB=NB+1:READNT:MUSIC1,3,NT,15:IF
NB>14THEN RESTORE:NB=0
 760 NEXT I:PLAY0,0,0,0
 770 X=2:Y=7:XB=2:A=8
 780 B2$=CHR$(16):B2$=B2$+B2$+B2$:PLOT
2,24,B2$:PLOT2,25,B2$
 785 PLOT2,24,B2$:PLOT2,25,B2$
 790 GOTO 201
 791 DATA1,1,10,10,8,6,1,3,6,5,1,3,5,8
,6
 800 REM *********
 801 REM   BARQUE
 802 REM *********
 810 XB=XB-1:IF XB<2THEN XB=33:PLOT2,2
5,B2$
 820 PLOTXB,25,B$
 830 RETURN
 850 REM ****************
 851 REM   TEMPORISATION
 852 REM ****************
 860 FOR J=1TO N*50*V:NEXT
 870 RETURN
 880 REM ***************
 881 REM  AFF. DU SCORE
 882 REM ***************
 885 S$=STR$(INT(S)):S$=MID$(S$,2)
 890 PLOT9-LEN(S$),1,S$:PLOT9-LEN(S$),
2,S$:RETURN
 900 REM ********************
 901 REM   D. DES 2 MONSTRES
 902 REM ********************
 910 TT=0:I=I+1:IF I>2THEN I=1
 914 D1=SGN(X-X(I)):D2=SGN(Y-Y(I))
 915 IF TT=1THEN 918
 916 IF I=2AND D1<>0THEN D2=0
 917 IF I=1AND D2<>0THEN D1=0
 918 X(I)=X(I)+D1:Y(I)=Y(I)+D2
 920 IF Y(I)>8THEN Y(I)=8
 921 IF SCRN(2*X(I)-1,2*Y(I)+5)=73 THE
N1400
 922 IF T(X(I),Y(I))=5OR T(X(I),Y(I))=
3THEN 950
 923 X(I)=X(I)-2*D1:Y(I)=Y(I)-2*D2
 924 IF Y(I)>8THEN Y(I)=8
 925 IF T(X(I),Y(I))=5OR T(X(I),Y(I))=
3THEN 950
 926 X(I)=X(I)+D1:Y(I)=Y(I)+D2:IF TT=0
THEN TT=1:GOTO 914
 930 LX(I)=X(I):LY(I)=Y(I)
 940 RETURN
 950 IF T(LX(I),LY(I))=3THEN 955
 951 PLOT2*LX(I)-1,2*LY(I)+5,"AB":PLOT
2*LX(I)-1,2*LY(I)+6,"CD"
 952 GOTO 960
 955 PLOT2*LX(I)-1,2*LY(I)+5,"QR":PLOT
2*LX(I)-1,2*LY(I)+6,"ST"
 960 PLOT2*X(I)-1,2*Y(I)+5,"WX":PLOT2*
X(I)-1,2*Y(I)+6,"YZ"
 970 GOTO 930
 1000 REM ************
 1001 REM   DEF CHAR
 1002 REM ************
 1005 FOR I=1TO 15:READA:NEXT
 1010 FOR I=47624TO 47831
 1020 READ A:POKE I,A
 1030 NEXT I:RETURN
 1031 DATA0,31,16,16,16,16,16,16,0,62,
2,2,2,2,2,2
 1032 DATA16,16,16,16,16,16,31,0,2,2,2
,2,2,2,62,0
 1033 DATA0,0,1,6,8,8,48,0,0,14,34,2,0
,0,1,6,0,0,0,1,14,56,49,63
 1034 DATA0,0,14,48,0,0,62,48,1,2,3,3,
15,15,15,15,48,40,56,56,62,62,62,62,15
 1035 DATA15,7,7,7,3,3,1,62,62,60,60,6
0,56,56,48,0,0,0,0,1,2,3,3,0,0,0,0
 1036 DATA48,40,56,56,15,15,15,15,15,7
,7,3,62,62,62,62,62,60,60,56,0,31,31
 1037 DATA24,24,24,24,24,0,62,62,6,6,6
,6,6,24,24,24,24,31,31,0,6,6,6,6,6
 1038 DATA62,62,0,0,63,63,31,31,15,15,
7,0,63,63,62,62,60,60,56
 1039 DATA3,5,7,1,63,35,47,33,32,16,48
,0,62,34,58,2,47,33,15,1,31,16,16,48
 1040 DATA58,2,56,0,60,4,4,6
 1100 REM ********************
 1101 REM   AFFF. DU TABLEAU
 1102 REM ********************
 1110 LORES1
 1120 FOR I=5TO 23:PLOT1,I,C2:NEXT I
 1130 N=4:X=17
 1140 FOR Y=7TO 22
 1150 FOR I=1TO N:PLOTX+I,Y,C1:NEXT I
 1160 N=N+2:X=X-1
 1170 NEXT Y
 1180 FOR X=3TO 36:PLOTX,23,C1:NEXT X
 1190 X=19:N=1
 1200 FOR Y=7TO 21STEP 2
 1210 A$="":B$=""
 1220 FOR I=1TO N:A$=A$+"AB":B$=B$+"CD
":NEXT I
 1230 PLOTX,Y,A$:PLOTX,Y+1,B$
 1240 X=X-2:N=N+2
 1250 NEXT Y
 1260 PLOT1,24,C2:PLOT1,25,2:PLOT1,26,
4
 1270 FOR I=2TO 36STEP 2:PLOTI,26,"EF"
:NEXT I
 1280 PLOT0,0,8:PLOT1,0,1:PLOT4,0,"SCO
RE      HIGH-SCORE"
 1290 FOR I=1 TO 2
 1300 PLOT0,I,8:PLOT1,I,2:PLOT2,I,10:P
LOT4,I,"00000":PLOT18,I,"00000"
 1310 PLOT27,I,9:PLOT28,I,3
 1320 NEXT I
 1330 FOR I=29TO 29+3*(MO-2)STEP 3:PLO
TI,1,"IJ":PLOTI,2,"KL":NEXT I
 1340 HI$=MID$(STR$(HI),2):PLOT23-LEN(
HI$),1,HI$:PLOT23-LEN(HI$),2,HI$
 1350 RETURN
 1360 REM ********************
 1361 REM   CHUTTE DANS L'EAU
 1362 REM ********************
 1370 PLOTXB,25,B2$:C$=CHR$(16)+"GH"
 1371 X=2*X-2:PLOTX,24,C2:PLOTX,25,C2:
PLOTX+1,24,"IJ":PLOTX+1,25,"KL"
 1380 FOR I=2TO X:PLOTI,25,C$:WAIT10:N
EXT
 1390 WAIT20:PLOTI,25,B2$:PLOTI,24,B2$
 1400 REM **********************
 1401 REM   UNE MOMIE DE MOINS
 1402 REM **********************
 1410 MO=MO-1:IF MO=0THEN 1500
 1420 PLOT26+3*MO,1,"  ":PLOT26+3*MO,2
,"  "
 1430 X=10:Y=0:PLAY1,0,0,0
 1440 MUSIC1,3,8,15:WAIT15:MUSIC1,4,3,
15:WAIT15:MUSIC1,3,5,15:WAIT15
 1450 MUSIC1,3,12,15:WAIT15:MUSIC1,3,1
,15:WAIT15:MUSIC1,3,10,15:WAIT15
 1460 MUSIC1,3,8,15:WAIT50:PLAY0,0,0,0
 1470 GOTO194
 1500 REM ****************
 1501 REM   FIN DE PARTIE
 1502 REM ****************
 1510 PLAY1,0,0,0:FOR J=1TO 3
 1520 FOR I=1000 TO300STEP -3:SOUND1,I
,15:NEXT I
 1530 NEXT J
 1540 PLOT 13,4,"Vous avez Perdu "
 1560 PLOT 11,4,C2
 1570 IF S<HI THEN 1620
 1580 PLOT 10,6,C2:PLOT 11,6,8:PLOT12,
6,"Un nouveau record":FOR J=1TO 6
 1590 FOR I=300TO 1000STEP 6:SOUND1,I,
15:NEXT I
 1600 NEXT J
 1610 HI=INT(S)
 1620 PLAY0,0,0,0:PLOT9,25,8:PLOT10,25
,"On en refait une ?"
 1630 A$=KEY$:IF A$=""THEN C=C+1:PLOT1
0,6,C:IF C>6THEN C=0
 1635 IF A$="o"THEN 105ELSE IF A$<>"n"
THEN 1630
 1640 PRINT:PRINT CHR$(20):PRINT CHR$(
6):PRINT CHR$(17):GOTO 20000
 1700 REM ********************
 1701 REM   NOUVEAU TABLEAU
 1702 REM ********************
 1705 ZAP:ZAP:ZAP:ZAP
 1710 IF C1<>17THEN 1780
 1715 ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:
ZAP:ZAP:ZAP
 1720 FOR I=5TO 6:PLOT0,I,7:PLOT1,I,14
 1730 PLOT9,I,"JE N'AI JAMAIS VU CA!"
 1740 NEXT I
 1750 GOSUB10000:GOSUB10000:GOSUB10110
 1760 IF KEY$=""THEN 1750
 1770 FOR I=5TO 6:PLOT2,I,"
                    ":NEXT:GOTO1540
 1780 IF C1=20THEN C1=17:V=.1:C2=7
 1790 IF C1=19THEN C1=20:V=.3:C2=6
 1800 GOTO 110
 10000 REM **************
 10001 REM    MUSIQUES
 10002 REM **************
 10005 T=25:PLAY1,0,0,0
 10010 MUSIC1,3,5,15:WAIT T:MUSIC1,3,8
,15:WAIT T:MUSIC1,3,5,15:WAIT T*2/3
 10020 MUSIC1,3,4,15:WAIT T:MUSIC1,3,5
,15:WAIT T:MUSIC1,3,7,15:WAIT T
 10030 MUSIC1,3,8,15:WAIT 2*T:MUSIC1,3
,5,15:WAIT 2*T:GOSUB10100
 10040 MUSIC1,3,5,15:WAIT T:MUSIC1,4,1
,15:WAIT T
 10050 MUSIC1,4,1,13:WAIT T*2/3:MUSIC1
,4,3,14:WAIT T:MUSIC1,3,12,14:WAIT T
 10060 MUSIC1,3,12,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T/2
 10070 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T/2:MUSIC1,3,8,14:WAIT T/2
 10080 MUSIC1,3,8,15:WAIT T*2
 10090 RETURN
 10100 PLAY0,0,0,0:FOR I=1TO 25:NEXT:P
LAY1,0,0,0:RETURN
 10110 PLAY1,0,0,0
 10120 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T:MUSIC1,3,10,15:WAIT T
 10130 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
0,15:WAIT T:MUSIC1,3,8,15:WAIT T
 10140 MUSIC1,3,12,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT 2*T:MUSIC1,3,5,15:WAIT 2*T
 10160 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T:MUSIC1,3,10,15:WAIT T
 10170 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
0,15:WAIT T:MUSIC1,3,8,15:WAIT T
 10180 MUSIC1,4,3,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
2,15:WAIT 2*T
 10190 MUSIC1,3,5,15:WAIT T:MUSIC1,3,8
,15:WAIT 3*T/2
 10200 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T:MUSIC1,3,10,15:WAIT T
 10210 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
0,15:WAIT T:MUSIC1,3,8,15:WAIT T
 10220 MUSIC1,3,12,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT 2*T:MUSIC1,3,5,15:WAIT 2*T
 10230 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,5
,15:WAIT T:MUSIC1,3,7,15:WAIT 3*T
 10240 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
0,15:WAIT 2*T:MUSIC1,3,12,15:WAIT 3*T/
2
 10250 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT 2*T
 10260 RETURN
 10300 T=25:PLAY1,0,0,0
 10310 MUSIC1,3,3,15:WAITT:MUSIC1,3,8,
15:WAITT:MUSIC1,3,12,15:WAITT
 10320 MUSIC1,4,3,15:WAIT1.5*T:MUSIC1,
3,12,15:WAITT:MUSIC1,4,3,15:WAIT3*T
 10330 PLAY0,0,0,0:RETURN
 20000 END
```

■

Suite de la page 17

POLICE DEFI

```
96 POKE15834,32:POKE15844,32:POKE15710,32:POKE15712,32:POKE15966
,32:POKE15968,32:IFA="E"ANDDR=1THENDA=15775ELSEIFA=CHR$(9)ANDDR=
2THENDA=15841ELSEIFA=CHR$(10)ANDDR=3THENDA=15903ELSEIFA=CHR$(8)A
NDDR=4THENDA=15837ELSE99
97 FORI=1TO10:B=USR(300):NEXT:IFDR=1ORDR=3THENFORJ=DATODSTEP-I6:
POKEJ,I1:POKEJ,I2:POKEJ,I3:POKEJ,191:NEXT:FORJ=DATODSTEP-I6:POKE
J,32:NEXTELSEIFDR=2ORDR=4THENFORJ=DATODSTEP-I6:POKEJ,140:NEXT:FO
RJ=DATODSTEP-I6:POKEJ,32:NEXT
98 POKE15834,179:POKE15844,179:POKE15710,140:POKE15712,140:POKE1
5966,140:POKE15968,140:A=""GOTO87
99 PRINT@460,"Vous n'avez pas utilise la bonne touche";:FORI=320
10TO32039:B=USR(I):NEXT:FORI=1TO1000:NEXT:TP=1
100 C3=RND(27)+63:BV=32:IFTP<>150THENGOSUB206:PRINT@514,"LA DERN
IERE ";TF$;:VV=83:CO=83ELSEPRINT@454,"Bravo !!!  Vous avez resis
te Plus de trois minutes.";:FORI=1400TO1300STEP-1:B=USR(I):NEXT:
GOSUB206:PRINT@523,"LA DERNIERE ";TJ$;CHR$(C3):VV=32:CO=C3
101 GOSUB127:JJ=1:FORI=1TO700:NEXT:GOSUB206:B=USR(8000):PRINT@38
6,GR$;"Premier garde ?";:XZ=17:TC=RND(1000)+3000:GOSUB138
102 A=INKEY$:IFA=""THEN103ELSEIFA=CHR$(C1)GOSUB168:GOTO104
103 X=X+1:IFX>9THENX=0:GOSUB164:GOTO170ELSE102
104 JJ=2:FORI=1TO500:NEXT:GOSUB206:B=USR(8000):PRINT@385,GR$;"de
uxieme garde ?":GOSUB138
105 A=INKEY$:IFA=""THEN106ELSEIFA=CHR$(C2)GOSUB168:GOTO107
106 X=X+1:IFX>9THENX=0:GOSUB164:GOTO170ELSE105
107 YF=228:XF=29:FORI=1TO500:NEXT:GOSUB206:B=USR(8000):PRINT@256
,"Et maintenant. le moment tant attendu ; notre affrontement !!"
:PRINT"Etes-vous Pret ?"
108 A=INKEY$:IFA<>"O"THENFORI=1TO20:NEXT:POKE15697,143:FORI=1TO2
0:NEXT:POKE15697,32:GOTO108ELSEI=0:J=17:JJ=3:POKE15697,79:GOSUB2
00:GOSUB196:FORI=1TO500:NEXT:FORI=1TO800:NEXT
109 CLS:B=USR(8000):GOSUB139:FORI=1TOTC+1500:NEXT:GOSUB156
110 A=INKEY$:IFA=""THEN111ELSEIFA=CHR$(C3)GOSUB171:N$=NM$:GOTO10
111 X=X+1:IFX>5THENX=0:GOSUB164:GOTO172ELSE110
112 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
113 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
114 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
115 RETURN
116 B$="APPUYEZ SUR <ENTER>":C$=CHR$(211):X=979:C0=2
117 X=X+C0:IFX>1003THENC0=-2:GOTO117ELSEIFX<960THENC0=2:GOTO117E
LSEA=INKEY$:PRINT@X,B$;:IFA=CHR$(13)THENO=0:RETURNELSEIFL=2THENG
OSUB119ELSEIFL=3GOSUB125
118 IFTX=1THENRETURNELSEPRINT@X,C$;:GOTO117
119 O=O+1:IFO=88THENO=0:TX=1:RANDOMELSEPOKE15950,191:POKE15951,1
91:POKE15952,191:POKE15887,176:POKE15953,140:POKE15949,140:POKE1
6015,131:POKE15823,140:POKE15957,140:POKE15945,140:POKE16079,140
:POKE15892,32:POKE16020,32:POKE16010,32:POKE15882,32
120 FORI=1TO50:NEXT:B=USR(259):B=USR(260):B=USR(259):POKE15823,3
2:POKE15957,32:POKE15945,32:POKE16079,32:POKE15892,131:POKE16020
,176:POKE16010,176:POKE15882,131:RETURN
121 B=USR(300):O=O+1:IFO=70THENO=0:TX=1
122 RETURN
123 O=O+1:IFO=145THENO=0:G=0:TX=1
124 RETURN
125 PRINT@25,CHR$(203);:FORK=1TO35:NEXT:B=USR(259):PRINT@25,"POL
ICE DEFI";:FORK=1TO35:NEXT:PRINT@786,CHR$(204);:FORK=1TO30:NEXT:
PRINT@786,"BONNE CHANCE";:O=O+1:IFO=178THENO=0:TX=1
126 RETURN
127 FORJK=1TO5:FORJ=15936TO15999STEP3:POKEJ,131:B=USR(300):POKE1
5922,VV:POKEJ,32:B=USR(300):POKE15922,CO:NEXT:NEXT:RETURN
128 FORJ=1TO5:FORI=16264TO16309STEP3:POKEI,131:B=USR(400):POKE16
369,VV:POKEI,32:B=USR(400):POKE16369,WE:NEXT:NEXT:RETURN
129 FF=2:GOSUB201:FORI=15960TO16152STEP64:POKEI,170:NEXT:POKE159
60,32:POKE16216,170:POKE16024,32:POKE16280,170:POKE16088,32:POKE
16344,170:POKE16152,32:POKE16216,32:POKE16280,32:POKE16344,32
130 FORI=16344TO15745STEP-60:POKEI,160:FORJ=1TO10:NEXT:POKEI,32:
NEXT:POKE15679,160:POKE15679,32:RETURN
131 FORJ=1TOD:POKEVV,146:POKEBV,161:B=USR(300):POKEVV,32:POKEBV,
32:B=USR(300):VV=VV-DC:BV=BV-CD:NEXT:RETURN
132 PRINT@18,CHR$(217):FORI=1TO9:PRINT:NEXT:PRINT@896,:D=11:VV=1
6010:BV=16050:DC=62
133 PRINT@717,CHR$(230);@786,CHR$(226);@842,CHR$(232);:FORK=1TO2
50:NEXT:CD=66:GOSUB131:RETURN
134 PRINT"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
135 PRINTCHR$(211)"E";CHR$(213);"E"
136 PRINTCHR$(211)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
137 RETURN
138 A=INKEY$:IFA<>"O"THENPOKE15796,143:FORI=1TO20:NEXT:POKE15796
,32:FORI=1TO20:NEXT:GOTO138ELSEPOKE15796,79:I=0:J=17:GOSUB200:YF
=192:XF=36:GOSUB196:FORI=1TO500:NEXT:CLS:PRINT@0,;:B=USR(8000):G
OSUB112:GOSUB142:FORI=1TORND(1000)+5000:NEXT:GOSUB156:RETURN
139 PRINT@0,TAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
140 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
141 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
142 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
143 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
144 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
145 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
146 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
147 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
148 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
149 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
150 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
151 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
152 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
153 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
154 PRINTTAB(XZ)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE";
155 RETURN
```

à suivre

CGAO

SPECTRUM

Ce programme vous permet de programmer, dans un nouveau langage, des graphiques haute résolution.

Lionel PAQUIN

Mettez vous en CAPS LOCK. Si vous voulez coserver un travail déjà effectué, démarrez par GOTO 50.
Menu 1: 6 options.
Option 3: donne accès au menu 2.
Menu 2:Effacer: suppression d'une ligne et renumérotation.
Ajouter : insertion d'une ligne
List:donne acès à la deuxième page (si l'on se trouve à la première page) et inversement.
Menu: revient au 1er menu.
N efface l'écran.
HOME recentre X et Y
T* arg: trace à partir de X,Y sur "argument" points.
TG à gauche, TD à droite, TH en haut, TB en bas.
T* arg: déplace le curseur sur "argument" points. AG, AD, AH, AB.
L trace une ligne entre X,Y et X + U, Y + J
Programmation: permet d'introduire une nouvelle ligne de programme.
Spécification du langage CGAO:
Toutes les instructions doivent être séparées de leur argument par un blanc.
Quatre variables sont disponibles:
XY: coordonnées du point courant (centrées au départ).
VY: variables utilisateur (à 0 au départ).
Commandes:
C arg: trace un cercle de centre X,Y; de rayon argument.
X arg: affecte à X la valeur de l'argument. (Identique avec Y, U et J)
? X: effectue un input X (de même avec Y,U,J)
STP: stop en fin de programme.
G arg: effectue un goto "argument".
I condition: si la condition est vraie, passe à la ligne suivante, sinon saute une ligne:
Exemple:I X= Y* 2 or U= 1
2 STP
3 TD 10
I ne peut être placé aux lignes 37 ou 38
REM: pour mettre un REM, mettre un espace puis le contenu du REM
Pour plus de compréhension du programme, reportez-vous au listing et à l'exécution, donnés en exemple.

```
Ecriture normale des videos inve
rses
   5...PROGRAMME DE CONCEPTION
   7...GRAPHIQUE ASSISTEE PAR
   8...ORDINATEUR
  12...LIONEL PAQUIN 1984
  17...GOTO 50
  30...INITIALISATION
  52...PRESENTATION
  75...MENU PRINCIPAL
 155...LISTING
 182...SOUS MENU
 195...TEST DES FONCTIONS
 218...EFFACER
 228...CREATION
 251...TESTE SI 2 LIGNES APRES "
I"
 398...SOUS PROGRAMME LISTING
 500...PROGRAMME EXECUTION
 542...INFORMATIONS PROGRAMME
 547...PRINT #1 ECRIT EN BAS DE
L'ECRAN ET RANDOMIZE USR 3428 EF
FACE LE BAS DE L'ECRAN
 563...CONTROLE SYNTAXE
 575...C$=COMMANDE
 576...AR=ARGUMENT S'IL EXISTE
 720...ERREUR DE NOMBRE
 898...STOP
 948...ERREUR DE SYNTAXE
 998...BREAK PAR TOUCHE "S"
3000...AJOUTER
```

```
   1 REM ************************
   5 REM [redacted]
   7 REM [redacted]
   8 REM [redacted]
  10 REM ************************
  12 REM *© [redacted]*
  15 REM *   ATTENTION A RUN    *
  17 REM *   FAIRE [redacted]   *
  18 REM * SI VOUS CONSERVEZ UN*
         *      PROGRAMME      *
  19 REM ************************

  20 REM ++-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-

  30 REM [redacted]
  40 DIM P$(39,20)
  50 LET X=127: LET Y=87: LET C$
="": LET U=0: LET J=0: CLS : BOR
DER 6 :
  52 REM [redacted]
  53 REM
  55 PRINT FLASH 1;"PROGRAMME D'
AIDE A LA CONCEPTION": FLASH 0;T
AB 10; FLASH 1;" GRAPHIQUE "
  60 PRINT ""6 POSSIBILITES :"''
"-- >1< FIN"'"-- >2< INITIALISAT
ION"'"-- >3< LISTING"'"-- >4< EX
ECUTION"'"-- >5< SAUVEGARDE"'"--
 >6< LOAD"
  70 PRINT '''ENTREZ LE CHIFFRE
VOULU : ";
  75 REM [redacted]
  77 REM
  80 LET R$=INKEY$: IF R$<"1" OR
 R$>"6" THEN GO TO 80
  90 PRINT R$;AT 4+VAL R$,0; OVE
R 1;"[redacted]": RE
M 22 CARRES NOIRS
 100 IF R$<>"2" THEN GO TO 120
 105 INPUT FLASH 1;" CONFIRMATIO
N OPTION 2 ? "; LINE C$: IF C$="
O" THEN BEEP .1,1: BEEP .2,3: RU
N
 110 IF C$="N" THEN GO TO 50
 115 GO TO 105
 120 IF R$="1" THEN PRINT AT 17,
0;"AU REVOIR ET FAITES ATTENTION
 A          NE PAS FAIRE RUN...":
STOP
 130 IF R$="5" THEN : INPUT "NOM
 (<11 CHRS.)";Z$: SAVE Z$ DATA P
$(): GO TO 50
 140 IF R$="6" THEN : INPUT "NOM
 (<11 CHRS.)";Z$: LOAD Z$ DATA P
$(): GO TO 50
 150 IF R$="4" THEN GO TO 500
 152 REM
 155 REM [redacted]
 157 REM
 160 PAUSE 500: LET Z=1: CLS : B
ORDER 5: FOR F=1 TO 19
 170 PRINT ">";F;TAB 9;"- ";P$(
F): IF INKEY$="S" THEN GO TO 185
 180 NEXT F
 181 REM
 182 REM [redacted]
 183 REM
 185 RANDOMIZE USR 3428: PRINT #
1;">D< EFFACER,>M< MENU,>L< LIST
ING>P<PROGRAMMER,>A<AJOUTER"
 190 PAUSE 0
 192 REM
 195 REM [redacted]
 197 REM
 200 IF INKEY$="M" THEN GO TO 50
 205 IF INKEY$="L" AND Z<20 THEN
 GO SUB 402: GO TO 185
 207 IF INKEY$="L" AND Z>19 THEN
 GO SUB 405: GO TO 185
 210 IF INKEY$="P" THEN GO TO 24
0
 211 IF INKEY$="A" THEN GO TO 30
00
 215 IF INKEY$="D" THEN GO TO 22
0
 216 GO TO 190
 217 REM
 218 REM [redacted]
 219 REM
 220 RANDOMIZE USR 3428  INPUT "
QUELLE LIGNE ? ";Z
 225 IF Z<1 OR Z>38 THEN GO TO 2
20
 227 REM
 228 REM [redacted]
 229 REM
 230 FOR M=Z TO 38: LET P$(M)=P$
(M+1): BEEP .001,M: NEXT M: BEEP
 .004,50: GO SUB 400: GO TO 185
 240 RANDOMIZE USR 3428: INPUT "
LIGNE ? ";Z
 245 IF Z<1 OR Z>38 THEN GO TO 2
40
 250 INPUT "ENTREZ L'INSTRUCTION
";P$(Z)
 251 IF P$(Z,1)="I" AND (Z=37 OR
 Z=38) THEN PRINT #1;"ERREUR LIG
NE INSTRUCTION ""I""": LET P$(Z,
1)="                    ": BEEP
1,1: PAUSE 500: GO TO 185: REM
TESTE SI 2 LIGNES APRES "I"
 252 GO SUB 400
 254 PAUSE 700: IF INKEY$<="9" A
ND INKEY$>="0" THEN GO TO 240
 260 GO TO 185
 397 REM
 398 REM [redacted]
 399 REM
 400 IF Z<20 THEN GO TO 405
 402 CLS : LET Z=21: FOR F=20 TO
 38: PRINT ">";F;TAB 9;"- ";P$(
F): NEXT F: RETURN
 405 CLS : LET Z=1: FOR F=1 TO 1
9: PRINT ">";F;TAB 9;"- ";P$(F)
: NEXT F: RETURN
 499 REM
 500 REM [redacted]
 501 REM
 510 FOR Z=1 TO 200: NEXT Z: BOR
DER 1: INK 0: PAPER 5: CLS
 540 FOR L=1 TO 38
 541 REM
 542 REM [redacted]
 545 INPUT "
                  ": PRINT #1; FLASH 1;
"BREAK -> ""S"" "; FLASH 0;" -EX
ECUTION ";L
 546 REM
 547 REM [redacted]
 548 REM
 550 LET C$=P$(L,1)
 551 IF C$="E" THEN COPY : BEEP
1,10: INPUT "
                  ": PRINT #1;"EXECUTI
ON ";L;" > COPIE": PAUSE 50: GO
TO 1000
 555 IF C$="I" OR C$="L" OR C$="
N" OR C$="H" OR C$="S" OR C$="?"
 THEN GO TO 580
 562 REM
 563 REM [redacted]
 564 IF C$="A" OR C$="T" THEN GO
 TO 770
 565 IF C$="B" OR C$="D" OR C$="
F" OR C$="K" OR C$="M" OR C$="O"
 OR C$="P" OR C$="Q" OR C$="R" O
R C$="V" OR C$="U" OR C$="Z" THE
N GO TO 950
 568 IF C$=" " THEN GO TO 1000
 569 IF P$(L,1)="C" AND P$(L,3 T
O )="                    " THEN GO
 TO 948
 570 LET AR=VAL P$(L,3 TO )
 572 REM
 575 REM [redacted]
 576 REM [redacted]
 577 REM
 580 IF C$="H" THEN LET X=127: L
ET Y=87: GO TO 1000
 582 IF C$<>"L" THEN GO TO 599
 583 IF X+U<0 OR X+U>255 OR Y+J<
0 OR Y+J>175 THEN GO TO 750
 585 PLOT X,Y: DRAW U,J: LET X=X
+U: LET Y=Y+J: GO TO 1000
 600 IF C$="X" THEN LET X=AR: GO
 TO 1000
 602 IF C$="Y" THEN LET Y=AR: GO
 TO 1000
 604 IF C$="U" THEN LET U=AR: GO
 TO 1000
 606 IF C$="J" THEN LET J=AR: GO
 TO 1000
 609 IF C$="?" THEN GO TO 700
 615 IF C$="G" THEN GO TO 740
 620 IF C$="S" THEN GO TO 900
 625 IF C$="N" THEN CLS : GO TO
1000
 626 IF C$<>"C" THEN GO TO 635
 628 IF X+AR>255 OR X-AR<0 OR Y+
AR>175 OR Y-AR<0 THEN GO TO 750
 630 CIRCLE X,Y,AR: GO TO 1000
 635 IF C$="I" THEN LET L=L+(NOT
VAL P$(L,3 TO )): GO TO 1000
 700 LET C$=P$(L,3)
 705 IF C$="X" THEN INPUT "X ";X
 707 IF C$="Y" THEN INPUT "Y ";Y
 709 IF C$="U" THEN INPUT "U ";U
 711 IF C$="J" THEN INPUT "J ";J
 712 GO TO 1000
 719 REM
 720 REM [redacted]
 721 REM
 740 IF AR>0 AND AR<39 THEN LET
L=AR-1: GO TO 1000
 750 PRINT #1;"ERREUR DE NOMBRE
LIGNE ";L;  BEEP 1,10: LET Z=L:
PAUSE 500: GO SUB 400: GO TO 185
 770 LET X2=0: LET Y2=0: LET A$=
P$(L,2)
 775 IF A$<>"D" AND A$<>"G" AND
A$<>"B" AND A$<>"H" THEN GO TO 9
50
 777 LET AR=VAL P$(L,3 TO )
 780 IF A$="D" THEN LET X2=AR: L
ET Y2=0
 785 IF A$="G" THEN LET X2=-AR:
LET Y2=0
 790 IF A$="H" THEN LET X2=0: LE
T Y2=AR
 795 IF A$="B" THEN LET X2=0: LE
T Y2=-AR
 797 IF (X+X2)<0 OR (X+X2)>255 O
R Y+Y2<0 OR Y+Y2>175 THEN GO TO
750
 800 IF C$="A" THEN GO TO 820
 810 PLOT X,Y: DRAW X2,Y2
 820 LET Y=Y+Y2: LET X=X+X2
 830 GO TO 1000
 897 REM
 898 REM [redacted]
 899 REM
 900 PRINT #1;"STOP ";L;".PRESSE
Z UNE TOUCHE": PAUSE 0: GO TO 18
5
 948 REM [redacted]
 949 REM
 950 PRINT #1;"ERREUR SYNTAXE LI
GNE ";L;" (ENTER)": BEEP 1,10: P
AUSE 0: LET Z=L: GO SUB 400: GO
TO 185
 997 REM
 998 REM [redacted]
 999 REM
1000 IF INKEY$="S" THEN PRINT #1
;"BREAK ";L;".PRESSEZ UNE TOUCHE
": PAUSE 0: GO TO 185
1005 IF X>255 OR X<0 OR Y>175 OR
 Y<0 THEN GO TO 750
1010 NEXT L
1020 GO TO 900
3000 REM [redacted]
3010 INPUT "APRES QUELLE LIGNE ?
";Z: IF Z<1 OR Z>37 THEN GO TO 3
010
3020 FOR F=38 TO Z+1 STEP -1: LE
T P$(F)=P$(F-1): BEEP .001,F: NE
XT F: LET P$(Z+1)="
                    ": LET Z=Z-1: GO SUB
 400: GO TO 185
```

DELOS ATTAQUE TO 7

ERRATUM sur TO 7
WAR BLOCK du n° 50:
Une ligne a été effacée:
40100 O$ = CHR$ (8) + CH$ + 6R$ (5).

Les habitants de la planete Delos attaquent la Terre. Le combat se déroule au dessus de la mer mais prenez garde aux lasers, destructeurs d'énergie.
Le mode d'emploi est dans le programme.

Lionel ROUVAREL

Si vous ne possédez pas de joystick, remplacez les lignes suivantes:
1020 S$ = INKEY$
1025 IF S$ = "N" THEN IF A< 34 THEN A = A+ 1.
1030 IF S$ = "B" THEN IF A >1 THEN A = A – 1
1035 IF S$ = "Z" THEN 1532

```
1 'ROUVAREL LIONEL, 2 RUE  DES OLIVIERS
  34470 PEROLS /-- SUR TO7 DE THOMSON --
/ NOM DU PROGRAMME : DELOS ATTAQUES
2 CLEAR,,11
3 GOTO2000:LOCATE0,0,0
4 S=0:QS=38:AZ=INT(RND*10)+1:K=312:A=17:
D=0:SCREEN2,0,0
5 LM=INT(RND*37)+1:HA=0
10 CLS
15 '-----------DESSINS-----------------
16 LOCATE 1,23,0:COLOR5,0:PRINT"ENERGIE
->":COLOR0,0
30 DEFGR$(0)=0,2,2,2,3,2,2,0
32 DEFGR$(8)=0,0,0,0,32,241,251,255
35 DEFGR$(5)=84,130,68,41,204,18,148,36
40 DEFGR$(1)=24,36,66,66,165,24,36,36
45 DEFGR$(6)=16,128,0,1,64,16,64,4
50 DEFGR$(2)=0,64,64,64,192,64,64,0
55 DEFGR$(4)=0,0,60,60,126,126,153,0
60 DEFGR$(3)=0,0,0,0,24,0,24,0
61 COLOR6,0:LINE (0,20)-(40,20)GR$(8)
62 IF TY=-1 AND G=2 THEN TY=TY+17
63 LOCATE 2,21,0:COLOR2,0
64 IF TY=-1 AND G=3 THEN TY=TY+12
65 A$=GR$(0)+GR$(1)+GR$(2)
67 IF TY=-1 AND G=1 THEN TY=20
68 IF D=0 THEN PRINTA$+A$+A$
69 IF D=5 THEN PRINTA$+A$+"    "
71 COLOR3,0:IF D=10 THEN PRINTA$+"    "
72 IF D=15 THEN PRINT "    "
73 IF D=20 THEN PLAY"03L10A1DODORERELAFA
RELALASISIREDOL96DO":GOTO1900
74 LOCATE 12,22,0:COLOR4,0:PRINT"0----15
----30----45----60---"
75 LINE (20,178)-(83,178),1
77 LOCATE 12,23,0:COLOR7,0
79 PRINT"!    ! .   !    !    !"
100 '----------BOUCLE-----------------
105 '--------PRINCIPALE----------------
160 COLOR6,0:PSET(100,100):PSET(60,60):P
SET(170,120):COLOR4,0:PSET(188,40):PSET(
240,91):PSET(30,130):COLOR6,0:PSET(300,7
0)
161 RE=INT(RND*1000)'----COULEUR-SOUCO-
162 IF RE<500 THEN W=5
163 IF RE>500 THEN W=3
164 COLORW,0
165 IF QS<4 THEN COLOR0,0'---RND-LAZER-
166 IF QS<3 THEN AZ=INT(RND*10)+1:IF AZ<
4 THEN 166
167 IF QS<3 THEN QS=38
170 IF D=D+5 THEN 61
180 QS=QS-1
182 LOCATEQS,AZ,0:PRINTGR$(4)+" "
184 J=INT(RND(1)*300):IF J>255 THEN186EL
SE1010
186 K=K-8'--------LAZER---------
188 IF K<16 THEN K=312
205 IF (K/8)-2=A OR (K/8)-3=A OR (K/8)-1
=A THEN PLAY"02L10DOREDO"
210 ZZ=ZZ-2
220 LINE (K,100)-(K,159),7
230 LINE (K,100)-(K,159),0
240 LINE (100,195)-(319,195),0:LINE(100,
196)-(319,196),0
241 PLAY"02L9DOL11DO"
242 IF (K/8)-2=A OR (K/8)-3=A OR (K/8)-1
=A THEN D=D+5'---SOUCO--LAZER----
244 IF (K/8)-2=A OR (K/8)-3=A OR (K/8)-1
=A THEN GOTO 61
250 IF ZZ<103 THEN D=D+5:IF D=20 THEN PL
AY"03L10A1DODOSIDOSIRELAFAFASIREREFAFADO
SISISOL96SO"
251 IF ZZ<103 THEN 1900
260 LINE (100,195)-(ZZ,195),3
261 LINE (100,196)-(ZZ,196),3
748 LOCATE QS,AZ,0:PRINT"  "
1000 '---------MOUVEMENT---------------
1005 '--------DU-VAISSEAU--------------
1010 COLOR2,0:LOCATE A,19,0:PRINT " "+GR
$(0)+GR$(1)+GR$(2)+" "
1020 ST=STICK(0)
1025 IF ST=7 OR ST=3 THEN 1030 ELSE1500
1030 IF ST=7 THEN IF A>1 THEN A=A-1
1035 IF ST=3 THEN IF A<34 THEN A=A+1
1038 LOCATEA-1,19,0:PRINT"  "+GR$(0)+GR$
(1)+GR$(2)+"  "
1040 LOCATE A+1,18,0:COLOR3,0:PRINT" "+G
R$(3)+" ":COLOR2,0
1500 '------------TIR----------------
1505 '--------DU-VAISSEAU--------------
1510 ST1=0:ST1=STRIG(0)
1515 LOCATEQS,AZ,0:COLORW,0:IFQS<0 THEN6
1:PRINTGR$(4)
1529 IF ST1=-1 THEN 1532
1530 GOTO 100
1532 LOCATEQS,AZ,0:COLORW,0:PRINTGR$(4):
:IFQS<1 THEN61
1533 IF ZZ<100 THEN 1900
1534 ZZ=ZZ-.5:LINE (100,195)-(ZZ,195),3:
LINE(100,196)-(ZZ,196),3:IF ZZ<110 THEN
PLAY"DOREDOREDORE"
1535 TY=TY-1
1536 LOCATE 26,0,0:COLOR3,0:PRINT"BALLES
1537 IF TY=-1 THEN D=D+5:PLAY"03L10DOSI"
:GOTO61
1543 LOCATE 28,1,0:PRINTTY
1544 L=18:PLAY"SI#"
1545 PRINT GR$(3):COLOR3,0
1550 L=L-1:COLOR3,0:LOCATE A+2,L,0
1555 PRINT GR$(3)
1560 LOCATE A+2,L,0:PRINT" "
1570 IF L<3 THEN PLAY"01L5DO#":IF L<3 TH
EN 100
1575 IF QS=A+2 AND L=AZ THEN 1700
1578 IF QS<2 THEN LOCATEQS,AZ,0:PRINT" "
1600 IF QS<1 THEN LOCATEQS,AZ,0:PRINT" "
1650 GOTO 1550
1700 '------------TOUCHER-LA-----------
1705 '--------------CIBLE--------------
1710 PLAY"02L10SIRESI"
1715 ZZ=ZZ+10
1717 TY=TY+1
1720 IF W=5 THEN S=S+221
1722 IF W=3 THEN S=S+314
1723 LOCATE 5,1:ATTRB0,1:COLOR2,0:PRINT"
SCORE:":ATTRB0,0
1725 ATTRB1,1:COLOR2.0:LOCATE 11,1:PRINT
S:ATTRB0,0
1730 COLOR1,0:LOCATE 28,1,0:PRINTTY
1732 LINE (ZZ,195)-(319,195),0
1733 IF ZZ<103 THEN 253
1734 ZZ=ZZ-.5:LINE (100,195)-(ZZ,195),3:
LINE(100,196)-(ZZ,196),3:Q=7
1735 FORI=1TO7:PLAY"01L5DO":COLORW,0:LOC
ATEQS,AZ,0:PRINT" "
1736 LOCATEQS,AZ,0:PRINTGR$(4):NEXTI
1738 FORI=1TO14:Q=Q-1:IF Q<1 THEN Q=7
1740 COLORQ,0:LOCATEQS,AZ,0:PRINTGR$(5)
1745 NEXTI:LOCATEQS,AZ,0:PRINT" "
1800 FORI=1 TO10:COLORW,0:LOCATEQS,AZ,0:
PRINTGR$(6):LOCATEQS,AZ,0:PRINT" "
1810 NEXTI:QS=38
1880 AZ=INT(RND*10)+1
1885 IF AZ<4 THEN 1880
1890 GOTO 61
1895 '-------REJOUER-?----------------
1897 '------OUI--OU--NON --------------
1900 DEFGR$(9)=6,153,161,73,84,36,32,32
1901 BOXF(0,167)-(319,175),6:TT=-3
1902 TT=TT+3:IF TT>38 THEN GOTO1904
1903 ATTRB1,1:COLOR1,0:LOCATE TT,19,0:PR
INTGR$(9)+" ":GOTO1902
1904 LOCATE 0,4,0:PRINT"DELOS A GAGNE LA
     TERRE EST EN FEU...   B O U M!!!!"
1905 FORT=1TO2000:NEXTT:CLS
1908 LOCATE0,4,0:COLOR6,1:ATTRB1,1:PRINT
"VOULEZ-VOUS REJOUER"
1909 LOCATE4,15,0:COLOR1,0:IF ZZ<103 THE
N PRINT"PLUS D'ENERGIE...":PLAY"A1L1201D
ODODOSIDOSILASOSO"
1910 COLOR4,6:LOCATE6,6,0:INPUT"OUI=O /
NON=N";D$
1920 PLAY"DOO3L10A1DOREREDOSISILASOFAFAF
ASIREREREDOL96DO":IF D$="O" THEN3000
1921 IF D$="N" THEN PRINT "AU REVOIR":EN
D
1924 PLAY"05L10DODODO"
1925 IFD$<>"O" OR D$<>"N" THEN CLS:GOTO1
908
1950 '---------PRESENTATION------------
1951 '--------------ET----------------
1952 '---------EXPLICATIONS------------
2000 CLS:SCREEN0,0,0:PLAY"03L10A1RERESOL
ALADODOREDOL40DOL96DO"
2004 DF=-7:LOCATE0,0,0
2005 AE=INT(RND(1)*7)+1:IF AE=0 THEN 200
5
2006 DF=DF+7:LINE (159,0)-(DF,90),AE:LIN
E (DF,90)-(DF,130),AE:LINE(DF,130)-(100,
199),AE:LINE(DF,130)-(219,199),AE:IF DF>
319 THEN 2010
2007 GOTO 2005
2010 ATTRB1,1:LOCATE11,5:COLOR6,4:PRINT"
* DELOS *"
2020 LOCATE 6,8:PRINT"*. ATTAQUES .*"
2030 ATTRB0,1:LOCATE10,12:COLOR3,0:PRINT
"CREATION:"
2040 LOCATE 10,14:COLOR2,0:PRINT"Lionel
ROUVAREL"
2050 FORI=1TO3000:NEXT I:ATTRB0,0
2499 SCREEN0,0,0:CLS
2500 COLOR0,3:PRINT"REGLE DU JEU"
2510 BOX (0,16)-(319,150),5:BOX(0,153)-(
230,183),5
2515 FORI=1TO90:LOCATE0,0,0
2520 LOCATE 1,3:COLOR 6,4:PRINT"POUR ALL
ER A DROITE OU A GAUCHE
2530 LOCATE 1,5:PRINT"SE SERVIR DE LA MA
NETTE DE JEU "
2540 LOCATE1,7:PRINT"POUR TIRER APPUYEZ
SUR 'ACTION'"
2550 LOCATE1,9:COLOR1,7:PRINT"*    VOUS
DISPOSEZ DE 4 VAISSEAUX    *"
2560 LOCATE1,11:COLOR2,0:PRINT"SI VOUS N
'AVEZ PLUS DE BALLES  :  "
2570 LOCATE 1,12:PRINT"VOUS PERDEZ UN VA
ISSEAU "
2571 LOCATE1,15:PRINT"CONTRE LE NOMBRE D
E BALLES"
2572 LOCATE1,16:PRINT"CORRESPONDANT A LA
 FORCE CHOISIE"
2575 LOCATE1,20,0:PRINT"UNE CIBLE ROSE =
 221 POINTS"
2576 LOCATE1,21,0:PRINT"UNE CIBLE JAUNE=
 314 POINTS"
2580 LOCATE1,13:PRINT"( SI IL VOUS EN RE
STE UN ...)
2590 NEXTI
2600 CLS:SCREEN0,0:ATTRB0,1
2605 FOR I=1 TO50
2610 LOCATE0,2:PRINT"NE PAS OUBLIER QUE"
2620 SCREEN3,4,4:LOCATE4,6,0:PRINT"VOTRE
 ENERGIE EST LIMITEE..."
2630 LOCATE0,10,0:PRINT"SI LE LAZER VOUS
 TOUCHE VOUS PERDEZ UN  VAISSEAU"
2640 LOCATE0,17,0:PRINT"SI LA CIBLE EST
TOUCHEE ELLE VOUS DONNE SON ENERGIE ET V
OUS NE PERDEZ PAS DE    BALLE"
2700 NEXTI
3000 CLS:SCREEN6,6,6:ATTRB0,1:LOCATE15,1
0,0:COLOR3,6:PRINT"FORCE"
3005 LOCATE 10,1,0:COLOR1,6:PRINT"APPUYE
Z SUR 1,2 OU 3 "
3006 PRINT"FORCE CHOISIE, PUIS APPUYEZ S
UR 'ENTREE'"
3010 COLOR0,6:ATTRB1,1:LOCATE4,14,0:PRIN
T" 1    2    3"
3015 BOX (115,70)-(165,90),4
3020 PLAY"02L5RERESISILASISO":INPUT G
3025 SCREEN7,4,4:FORI=1 TO1000:NEXTI:SCR
EEN0,0,0
3030 ATTRB0,0:IF G>4 OR G<1 THEN 3000
3040 IF G=1 THEN TY=20:ZZ=280
3049 IF G=2 THEN TY=15:ZZ=220
3060 IF G=3 THEN TY=10:ZZ=190
3080 PLAY"03A1L20DODODOSIDOLASOMIMIREFAL
96FA"
4999 CLS:COLOR0,0
5000 GOTO4
```

THE WONDERFUL ADVENTURES OF MICHE AND MICHA

BRUCE LEE sur CBM 64, APPLE et SPECTRUM par MCC.

-"Haiii... Tchaiii... Hiuuuu... J'lai eu.. Haha..
-Koukaiiiii... Schlaff! Tchock! Pandanlagl!
-C'est un hommage (dixit Miche Lee l'idole des jeunes karatéquois).
-Attention! Dans les trois lignes qui précèdent, vous pouvez trouver en vrac: un hommage à Franquin, à Bruce Lee, à Johnny Hallyday, à Miche Lee, à Goossens, à Bruce Micha (le jumeau de l'autre).
-Envoyez vos réponses, avec le chèque, à Miche et Micha... En attendant, j'ai enfin vu toutes les lanternes entre les mains de Miche Lee (l'idole des jaunes karatéquis). Attention, ce ne sont pas des vessies! Ca y est, le niveau deux nous est ouvert: en fait, c'est le niveau inférieur. Les plancher-tronçonneuses sont plus mortels que ces sacrés chevaliers de la mort qui houspillent Miche Lee (l'idole des complexés du Tai Chi). N'est-ce pas?
-Banzaiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii!!!!! (et Bruce Micha ((le frère de sang de l'autre (((le premier))))) se prend un vieux coup de tatane en travers de lagl et s'écroule sur le tatami.) Mais ça ne suffit pas à l'abattre... Il se relève, les yeux injectés de sang et la fureur dégoulinant de ses babines acérées, bleues, et latte le pauvre Fa Brisli (un copain ((c'est une vanne (((ça commence à être compliqué, les parenthèses)))))) qui s'étale et disparait façon David Vincent. Sauf qu'il est vert.
-Facile, déconne, dis n'importe quoi... Facile à dire, au moment où les geysers se décident à balancer des langues de feu, au lieu du saké habitue!
-Slaiiii!... (et Fa Brisli ((déjà cité)) se transforme en torche humaine ((quoique méprisable))).
-Miche Lee (l'idole des jaunes d'oeufs égarés et des karatétonbacakozdelordinateurkejekonfisk) se jette tête baissée dans la fontaine et galope (hein?) tel J.C., sur l'eau sous prétexte que l'eau qui coule n'amasse pas mousse mais rapproche des vessies lanternées (nous sommes en Chine ((champion (((non, lampion))) de Chine)) mais oui...). Il bondit, tel Cheng l'Invincible et retombe en souplesse sur ses quatre pattes, comme tout félin qui se respecte.
-Et Bruce Micha (le brother ((en français frère)) de l'autre ((déjà cité (((plusieurs fois ((((voir plus haut)))))))))) s'élance de tout son poids, pardon sa vitesse, pour aller dégommer la lanterne à l'autre bout du ravin, se plante, va se désintégrer sur les lasers, bleus, propres, bref, va se désintégrer, voilà.
-Attends, j'me fais le cavalier noir et je suis à toi.
-J'attends rien du tout! Hongawa! Tiens, prends-en pour ton grade! Et re-tiens! Dans l'os! Et Paf! T'es mort! Et dans la lancée le cavalier noir! Schlock! (allusion) Mort aussi! Et la belle princesse que je devais sauver! Kadoonk! Dans l'estomac! Elle se relève! Poing! Dans l'occipital! (occis, donc Hopital) Elle est morte! Un chien qui passait par là, sans rien demander à personne! Clic! Je lui agrafe les genoux ensemble (allusion)! Et cette télé imbécile sur laquelle je m'énerve depuis tout à l'heure! Trrakksss! Un bon coup de guitare électrique dans le tube bouddhique (allusion, allusion)! Et moi! J'ai une tronche de con! Allez, douze pharmacies de barbituriques derrière la cravate (allusion)!
Arghhhhhhhhhhhhhh....
Illusion, illusion... Miche Lee s'excuse de ne pouvoir assister à la fin de la projection du fait d'un dérangement de la lanterne (euh de la vessie) dû à une overdose de coups reçus (bas ou pas bas, c'est pareil au même). Bien entendu, vous retrouverez Miche Lee (l'idole des jeunes S comme une liste ((électorale (((du meilleur programme commun du mois)))))) dans un prochain épisode, la semaine prochaine, intitulé: les adventur' Destroy of ze deux punkaratés Miche (dit Nofutur) et Micha (dit fuckyend).

Miche et Micha

PETITES ANNONCES GRATUITES

ECHANGE CASIO PB 100 + interface magnéto + extension mémoire (OR 1) + 120 programmes (jeux, maths, utilitaires) contre CANON X07. Laurent MOLLICONE 107 bis rue C. Coquelin 94400 VITRY SUR SEINE.

ACHETE pour TI99/4A carte contrôleur de disquette. J.Marc RECCA - SERRA, SENTE DE ST ETIENNE 60350 CHELLES. Tel: (4) 420 07 27 (de 9 à 18H)

RECHERCHE pour TI99/4A module Extended basic + manuel. Nicolas GUILBAUD 5 rue Georges Clémenceau 85340 OLONNES SUR MER. Tel: (51) 95 07 15.

VENDS ORIC 1 (10/83) 48K avec prise Peritel + alimentations + 30 programmes et listings + livre ORIC pour tous. Le tout 1950 F. MARTIN Hervé 11 av. Max Robespierre 93150 LE BLANC MESNIL. Tel: 867 75 09 (après 18 H).

VENDS TI99/4A en bon état + prise Peritel + cordon K7 + manettes de jeux + super magnéto SANYO pour TI + Basic Etendu (livre en anglais) + module Munch Man et Parsec + livre pratique de l'Ordinateur Niveau 2 + 2 livres 99 magasine + 2 K7 de jeux. Serge MOC Nideggenerstrasse, 53 5160 DUEREN Allemagne.

VENDS ZX 81 16K + K7 de jeu + clavier à touches + livre de programmation + nombreux programmes. Sous garantie (juin 1984). Prix 1000 F. Roland TERRY Tel: (50) 21 37 73.

VENDS CANON X07 (2/84) avec cordon K7 + carte mémoire 8K + imprimante graphique avec rouleau papier + stylos ainsi que de nombreux programmes de jeux, logiciels professionnels et langage FORTH ainsi que Assembleur (Basic) Desassembleur (Basic) (valeur des programmes: 1500 F.) + renseignements sur la ROM. le tout 4000 F. ou 2700 F. sans imprimante C. LECLERCQ 69 rue des Blancs vilains 93100 MONTREUIL. Tel: 855 15 36.

VENDS pour TI99/4A Basic Etendu + manuel en français: 450 F. Mini mémoire + Initiation à l'assembleur: 550 F. Black jack et Poker: 150 F. Mash, Treasure Island, Return to pirate's isle, Hunt to the wumpus: de 95 à 160 F. pièce. Tel: 878 94 42.

VENDS TRS 80 mod. 3 16K (11/81) + doc + Programmes + magnéto + cordons: 4000 F. J.C. DELEPINE Tel: 886 91 98 (après 19H).

VENDS pour TI99/4A Basic étendu synthétiseur + basic étendu par soi-même + Tractors folies + nombreux programmes: 1500 F. 11 modules entre 100 et 200 F. chaque (Wumpus, Echecs, TI Invaders, Cars wars, Chilsom trail, Munchman, Parsec, Alpiner, Indoor soccer, Treasure Island). Claire GERMAIN-ROBIN 137 av. de Wagram 75017 PARIS. Tel: 766 37 81.

VENDS TI99/4A + cable magnéto + interface UHF Secam + livre "Jeux et programmes pour TI" Tome II + initiation a l'assembleur + Module Pole Position + les techniques de programmes de jeux 1 et 2 + K7 de programmes Basic. Le tout en très bon état: 1900 F. Christian LI Tel: 354 31 76.

VENDS ORIC 1 48K + Peritel + livre + 12 K7: 2000 F. Bernard HOURSEAU Tel: 842 40 42.

VENDS COMMODORE 64 Ko + interface SECAM/UHF + lecteur + enregistreur K7 + joystick + K7 jeux + nombreux ouvrages : 4200 F. Eric BOUKILA Tel: 355 09 94 (de 19H à 22H).

ACHETE pour TI99/4A K7 TI LOGO, Beginning grammar, Jeu d'échecs, Synthétiseur de parole + Speech editor. Jean Luc RIVES Tel: (32) 50 71 18.

VENDS COMMODORE 64 + lecteur disquette et K7 + moniteur Couleur/son + joystick + crayon optique + programmes livres et cartouches jeux (03/84): 10.000 F. J. MUSARD 5 square St Just 78280 GUYANCOURT.

VENDS TI 58C mémoire constante, 480 pas de programmes) + livres et nombreux programmes + housse et alimentation secteur: 350 F. Demander Xavier au 982 86 30.

VENDS LYNX 48 Ko + adaptateur Secam + programmes + manuels + magnéto spécial: 3500 F. Christian MAURY 3 impasse Sibuet Rivoire 38230 CHARVIEU.

VENDS TI99/4A + cordon K7 + manuels + nombreuses K7 programmes + livres jeux pour TI: 800 F. Le tout. VENDS magnéto bandes magnétiques, 3 vitesses + 5 bandes 2 x 4H. Vendu 650 F. P.MORISSET Tel: 726 13 42

VENDS LYNX 48K 8 bits garanti 5 mois : 2600 F. Monsieur BERNHARD Tel: (6) 490 31 84

VENDS TI99/4A + manettes de jeu + magnéto K7 compatible + cable K7 + module Basic Etendu + Parsec + car war + livres "jeux et programmes sur TI" Tomes I, II et III + livres "50 programmes pour TI" + 2 K7 jeux + boite de rangement type attaché case comprenant: console, magnéto et Peritel. Le tout 3200 F. (11/83) Marc DIJOUX 41 av. de la République. 92350 PLESSIS ROBINSON. Tel: 630 40 13 (après 18H).

VENDS CGV PHS 60: 300 F. Pour SPECTRUM: interface Peritel: 250 F. K7 de jeux Sarba dive, Jet set willy, Code name mat, Orack's cave: 60 F. Sabe wolf: 80 F. pointbox: 90 F. Intercepteur cobalt: 45 F. K7 de jeux et d'infos : 40 F. Monsieur HOUSSIER 36 rue de turin 75008 PARIS. Tel: 522 42 05.

VENDS ZX SPECTRUM 48K PAL + imprimante + microdrive avec ZX1 + K7 jeu (valeur 5324 F.) vendu 4100 F. Henri FRISCH Tel: 759 31 26 (bureau) ou 624 38 45 (après 18H).

VENDS TO 7 (12/83) + magnéto + basic + Trap et Pictor + manettes de jeux + livres. Le tout 2500 F. Stephane PRESSAIS Tel: 302 75 69.

VENDS PC 1500 sous garantie, état neuf + manuels + nombreux programmes : 1500 F. (à débattre). Imprimante + Interface K7 CE 150 + magnéto CE 152 + Extension 16K CE 161. G. de LABAREYRE 23 avenue Edouard Michelin 63000 CLERMONT.

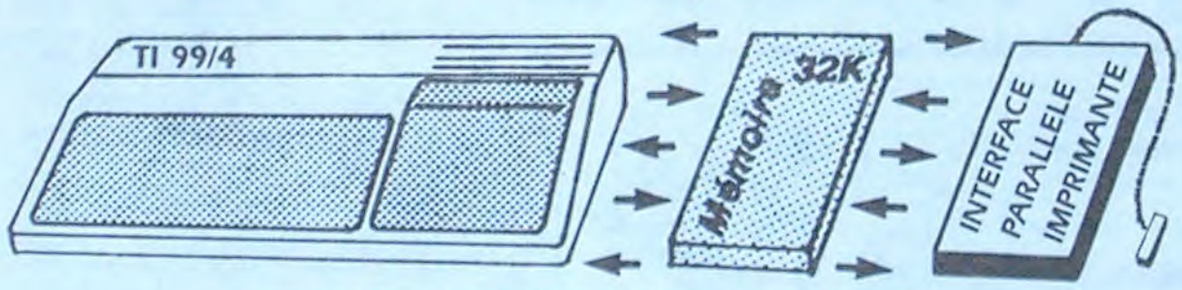
Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoîte PICAUD

Maquette :
Christine MAHÉ
Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE
Éditeur :
SHIFT ÉDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS
Publicité au journal.
Distribution NMPP.

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

la Règle à Calcul

DISPONIBLE : EXTENDED BASIC EUROPE
AVEC MANUEL FRANÇAIS 800 F



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

TEXAS INSTRUMENTS

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

Addition-Substraction I	147,00	☐	Early Reading	147,00	☐
Addition-Substraction II	147,00	☐	Meteor multiplication	147,00	☐
Addition-Canon	147,00	☐	Multiplication I	147,00	☐
Division-démolition	147,00	☐			

MODULES LOISIRS

Connect four	147,00	☐	Othello	206,00	☐
Jeux vidéo II	147,00	☐	Ti-invaders	206,00	☐
Jeux Rétro I	147,00	☐	Munch Man	250,00	☐
The attack	147,00	☐			
Jeux Rétro II	147,00	☐			

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

Retour pirate	250,00	☐	Hopper	250,00	☐
Demon attack	250,00	☐	Satar treck	250,00	☐
Mash	250,00	☐	Jaw breaker	250,00	☐
Burger time	250,00	☐	Treasure Island	250,00	☐
Microsurgeon	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	☐
HEBDOGICIELS SOFTAWARE		
TI N° 1 Basic simple K7 : 12 jeux	150,00	☐
TI N° 2 Basic étendu : 12 jeux	150,00	☐
TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu	90,00	☐

MODULES ROMOX :					
Rotor Raiders	285,00	☐	Princess and frog	285,00	☐

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

K7 :		
Lunar lander 2 pour basic étendu	100,00	☐
Lunar jumper // // //	120,00	☐

*EXTENDED BASIC DISPONIBLE FIN OCTOBRE.

PROMOTION

LOT N° 1
Le Module BASIC ÉTENDU 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 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 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 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 manuel en français
MAGNÉTO CASSETTE LANSAY
COMPTEUR + CABLE MAGNÉTO
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 EDITOR 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 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 SEIKOCHA
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 Seikoscha.

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.