



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

QUOI ? UN AN ? DEJA ?

Hé, oui, ma pauvre dame, comme le temps passe ! Vous vous rendez compte, un an ! Il me semble que c'était hier que je le faisais sauter sur mes genoux, ce petit coquin d'hippocampe, et maintenant c'est presque un homme !

Tout ça ne nous rajeunit pas, allez ! Il a quand même publié quelques 900 programmes pour quantité d'ordinateurs et envoyé quatre lecteurs en Californie, sans compter les prix de son concours mensuel : douze fois un million de centimes, vous vous rendez compte, c'est bien un adulte maintenant ! Bon, allez, au revoir Madame, je m'en vais lui acheter son petit cadeau.

N.D.L.R. (1) : Parfaitement, c'est un homme et nous aussi, même les femmes de la rédaction ! Et pour les petits cadeaux, n'envoyez pas de gâteaux, ils fondraient pendant le transport, nous préférons des sous ! (Beaucoup et en liquide, s'il vous plaît)

N.D.L.R.C. (2) : Allons, Messieurs, du calme ! et vous aussi, Mesdames : restons polis et corrects, vous avez déjà employé des mots grossiers dans ce canard, vous n'allez quand même pas en plus mendier des cadeaux auprès des lecteurs, cela ne se fait pas, voyons.

N.D.L.R.G.C.S. (3) : Tout à fait, vous avez raison, nous sommes un journal classe, que diantre ! Point de mendicité chez nous, et je le prouve : champagne pour tout le monde et c'est nous qui faisons des cadeaux aux lecteurs, et Hop !

N.D.L.R.E.P.C.Q.L.G.C.S. (4) : Bon, d'accord, puisque vous avez fait des promesses inconsidérées à nos lecteurs, il ne me reste plus qu'à les tenir, je suppose ? Allons-y : Tous les lecteurs qui nous écriront recevront un cadeau au choix, soit un Glossaire Hebdogiciel qui reprend tous les termes de l'informatique, soit un badge Hebdogiciel avec une très

joli inscription et un très joli dessin, même qu'il est nouveau et qu'il est tout en couleur et que vous pouvez en voir une très jolie reproduction là, ici, à côté.



N.D.C.D.P. (5) : Hé, Ho ! Ca va pas la tête, vous voulez nous mettre sur la paille ? OK pour les cadeaux aux lecteurs puisque vous avez eu la sottise de les promettre, mais limité dans le temps, li-mi-té ! Lecteurs, écoutez-moi ! Oui, vous aussi Monsieur ! Hé, Ho, je vous parle ! Pour votre cadeau, vous avez une date limite : le 19 Octobre, pas un jour de plus, et le cachet

de la poste fera foi ! Non, mais ! Je vous en fouterai des cadeaux, moi ! Bande de petits salopards !

- (1) = Note De La Rédaction
- (2) = Note De La Rédaction Chef
- (3) = Note De La Rédaction Grand Chef Sioux
- (4) = Note De La Rédaction Encore Plus Chef Que Le Grand Chef Sioux
- (5) = Note Du Cochon De Payeur



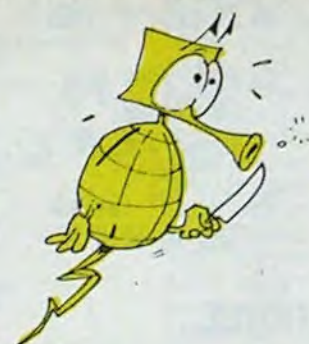
MENU

APPLE II	Finder
Dan STEEREY	Page 6
CANON X07	Patrouilleur de l'espace
Xavier VANNEREAU	Page 12
CASIO FX 702P	The Gambler
Thomas LEPRETTE	Page 2
COMMODORE 64	mots croisés
José TROGNON	Page 5
VIC 20	Vic jump frog
Vincent FARGET	Page 18
HP 41	Biblio
Rémi LANNE	Page 18
HECTOR	War Game
Jacques BOURIQUET	Page 14
ORIC	Pech'Oric
Philippe PALMADE	Page 13
MZ	Take liberty
Frédéric DUCHER	Page 17
PC 1251	P'tit chinois
Albert ZBROTO	Page 16
PC 1500	Monstres et merveilles
M. LAURENT	Page 19
ZX 81	Laby 3D
L. LONGRE/L. METERY	Page 7
SPECTRUM	Pedro
Bruno BOSSO	Page 16
TRS 80	Police Défi
E. MICHELUCCI	Page 13
TI 99/4A(b.s.)	Le maître du donjon
F. OBERLECHNER	Page 3
TI99/4A(b.e.)	Space war
Régis DUCAT	Page 8
TO 7	Burger
Francis VOGEL	Page 4

LES PALMES POUR PALMADE

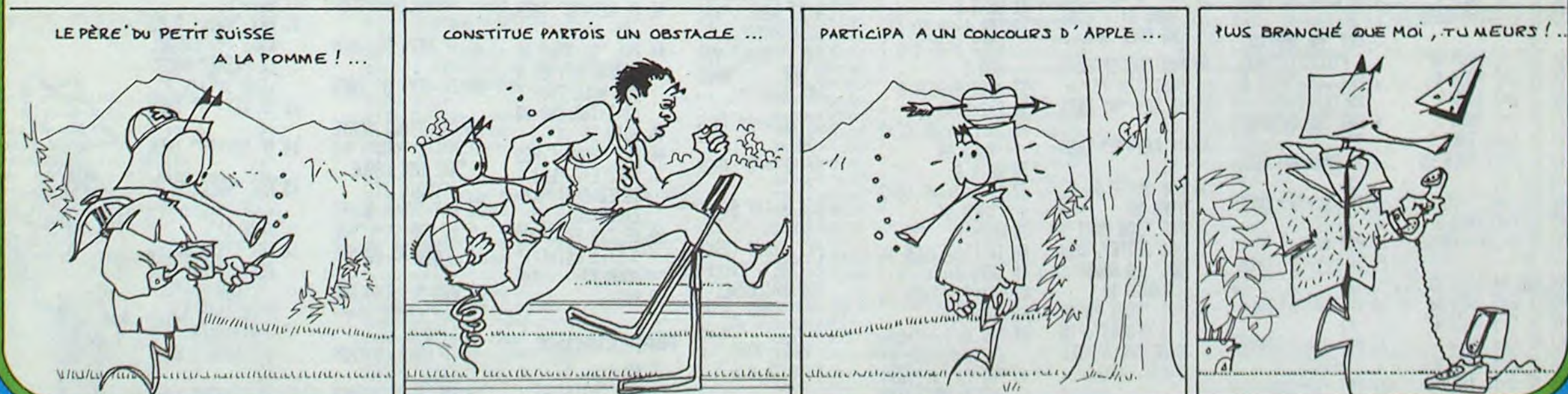
C'est Pierre Palmade qui gagne le concours mensuel : une brique, un bâton, 10.000 balles ou si vous préférez un million d'anciens francs. Et, comme il n'a que 16 ans et qu'il n'est pas encore mûr pour les palmes académiques (section informatique, bien sûr), il s'offre lui-même une

deuxième décoration : le concours trimestriel qu'il remporte haut la main. Il s'envolera donc aux frais de la princesse Hippocampa vers les USA grâce à son programme "Paradise" sur Oric Atmos. Le paradis et les palmes informatiques, que demander de mieux ?



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 ET MO5.

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



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 dé-

part, 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



Suite du n°51

CRAPS

```
LIST #0
1 WAIT 30:INP "NU
  MERO D,ENTREE "
  ,R:IF R=N THEN
  3
2 PRT "FAUX:300$
  D,AMENDE!"Z=Z
  -300:GSB 88
3 B=85:M=53:S=87:
  S="ATTENTE":V=
  86:PRT "JOUER-V
  OUS: O/N ?"
4 IF KEY="N":PRT
  "VOUS SORTEZ,AT
  TIRE","PAR DES
  CRIS...":LOAD
  5 IF KEY="O" THEN
  4
6 PRT "VOUS AVEZ"
  :Z:"$":INP "VOT
  RE MISE ",M:IF
  Z-M<0 THEN 6
7 C=INT (RAN#13:
  IF C<2 THEN 7
8 INP "QUELLE CHA
  NCE ",S:IF S="M
  IN" THEN 25
9 IF S="D.WIN" TH
  EN 35
10 IF S="COME" THE
  N 25
11 IF S="D.COME" T
  HEN 35
12 IF S="FIELD" TH
  EN 45
13 IF S="BIG 6" TH
  EN 56
14 IF S="BIG 8" TH
  EN 59
15 IF S="UNDER 7"
  THEN 61
16 IF S="OVER 7" T
  HEN 63
17 IF S="JEU/7" TH
  EN 65
18 IF S="JEU/11" T
  HEN 67
19 IF S="A.CRAPS"
  THEN 69
20 IF S="CRAPS 2"
  THEN 74
21 IF S="CRAPS 3"
  THEN 76
22 IF S="CRAPS12"
  THEN 78
23 IF S="HORN" THE
  N 80
24 GOTO 8
25 IF C=7 THEN V
  26 IF C=11 THEN V
  27 IF C=2 THEN S
  28 IF C=3 THEN S
  29 IF C=12 THEN S
  30 GSB 93
31 GSB 91
32 IF F=C THEN V
  33 IF F=7:C=F:GOTO
  S
34 GSB 94:GOTO 31
35 IF C=2 THEN V
  36 IF C=3 THEN V
  37 IF C=7 THEN S
  38 IF C=11 THEN S
  39 IF C=12 THEN 95
  40 GSB 93
41 GSB 91
42 IF F=C THEN S
  43 IF F=7:C=F:GOTO
  V
44 GSB 94:GOTO 41
45 IF C=2 THEN 54
  46 IF C=3 THEN M
  47 IF C=4 THEN M
  48 IF C=9 THEN M
  49 IF C=10 THEN M
  50 IF C=11 THEN M
  51 IF C=12 THEN 54
  52 GOTO S
53 E=2:GOTO V
54 E=3:GOTO V
```

DISCOTHEQUE

```
LIST #0
1 WAIT 30:INP "VO
  TRE POIDS ",P:P
  RT "UNE DISCOTHE
  QUE !!!"
2 S="DIRECTION: "
  :PRT "Y ENTREZ-
  VOUS: O/N ?"
3 IF KEY="N" THEN
  14
4 IF KEY="O" THEN
  3
5 PRT "DE SUPERBE
  S FILLES","DANS
  ENT...","VOUS A
  SSEYEZ-VOUS:"
6 PRT CSR 8:"O/N
  ?"
7 IF KEY="O" THEN
  36
8 IF KEY="N" THEN
  7
10 PRT S:"E/S ?"
11 IF KEY="E" THEN
  21
12 IF KEY="S" THEN
  11
13 PRT "VOUS SORTE
  Z DEHORS..."
14 PRT "UN BRUIT C
  REPITE","PRES D
  E VOUS...","Y AL
  LEZ-VOUS: O/N ?"
15 IF KEY="O" THEN
```

26

```
16 IF KEY="N" THEN
  15
17 PRT S:"S/N ?"
18 IF KEY="S" THEN
  22
19 IF KEY="N" THEN
  18
21 PRT "DE LA LUMI
  ERE VOUS","ATTI
  RE...":LOAD
22 GSB #6:IF Q>.4
  THEN 21
24 C=INT (Q*1E3:PR
  T "UN HOMME VO
  S ASSOMME","ET V
  OUS VOLE":C:"$!
  25 Z=Z-C:GSB 98:GO
  TO 21
26 GSB #6:IF Q>.6
  THEN 28
27 PRT "CE N,EST Q
  U,UN RAT...:BOT
  0 17
28 PRT "UNE LIASSE
  DE 5000$","SE
  TROUVE AU SOL !
  "
30 PRT "LA PRENEZ-
  VOUS:O/N ?"
31 IF KEY="N" THEN
  17
32 IF KEY="O" THEN
  31
33 GSB #6:IF Q>.8:
  Z=Z+5E3:GOTO 17
34 PRT "ON VOUS AS
  SOME ET ON","VO
  US VOLE 200$ !!
  "
36 V=INT (RAN#4+2
  :PRT V:" FILLES
  SONT","A COTE
  DE VOUS !!!"
37 PRT "SEDUCTION:
  O/N ?"
38 IF KEY="N" THEN
  10
40 IF KEY="O" THEN
  38
41 GSB #6:IF Q>.5
  THEN 48
42 PRT "ELLES PART
  ENT...","LES SU
  IVEZ-VOUS:O/N?"
43 IF KEY="N" THEN
  10
44 IF KEY="O" THEN
  43
45 GSB #6:IF Q>.5
  THEN 47
46 PRT "ELLES VOUS
  SEMENT !!!":BOT
  0 10
47 PRT "UN TAXI LE
  S EMMENE!!!":BOT
  0 10
48 PRT "1 RESTE ET
  VOUS DIT:",VI
  ENS CHEZ MOI...
  50 PRT "ACCUTEZ-V
  OUS: O/N ?"
51 IF KEY="N" THEN
  10
52 IF KEY="O" THEN
  51
53 GSB #6:IF Q>.5
  THEN 55
54 PRT "SON MARI V
  OUS JETTE","DEH
  ORS! LA GARCE !
  !":GOTO 10
55 PRT "VOUS PASSE
  Z 3 HEURES","IN
  OUBLIABLES AVEC
  ",CSR 7:"ELLE..
  "
56 Y=Y+1:GOTO 10
98 IF Z<0:PRT "VOU
  S ETES RUINE !!
  ":GSB #2
99 RET
```

ROULETTE

```
LIST #0
1 INP "VOTRE AGE
  ",A:WAIT 30:IF
  A>13 THEN 3
2 PRT "...TROP JE
  UNE !!!","100$
  D,ENTREE !!!":Z
  =Z-100:GSB 46
3 PRT "UNE ROULET
  TE !!!"
4 PRT "JOUER-VOUS
  : O/N ?"
5 IF KEY="N" THEN
  48
6 IF KEY="O" THEN
  5
7 PRT "VOUS AVEZ"
  :Z:"$":INP "VO
  TRE MISE ",M:IF
  Z-M<0 THEN 7
8 R=44:S=45:C=INT
  (RAN#37:INP "
  QUELLE CHANCE "
  ,S:IF C=0 THEN
  S
9 IF S="PLEIN" TH
  EN 18
10 IF S="CHEVAL" T
  HEN 21
11 IF S="NOIR":I=S
  :F=34:GOTO 25
12 IF S="ROUGE":I=
  34:F=5:GOTO 25
13 IF S="PAIR" THE
  N 35
14 IF S="PASSE" TH
  EN 40
15 IF S="MANQUE" T
  HEN 42
16 IF S="IMPAIR" T
  HEN 37
17 GOTO 8
18 INP "NUMERO ",N
  :IF M=C:E=36:GO
  TO R
20 GOTO S
21 PRT "VOS 2 NUME
  ROS :":INP "A "
  ,D,"B ",B:IF D=
  C THEN 24
22 IF B=C THEN 24
23 GOTO S
24 E=18:GOTO R
25 FOR G=1 TO 9 ST
  EP 2:IF C=6 THE
  N I
26 NEXT G
27 FOR G=12 TO 18
  STEP 2:IF C=6 T
  HEN I
28 NEXT G
30 FOR G=19 TO 27
  STEP 2:IF C=6 T
  HEN I
31 NEXT G
32 FOR G=30 TO 36
  STEP 2:IF C=6 T
  HEN I
33 NEXT G:GOTO F
34 E=2:GOTO R
35 IF C=2*INT (C/2
  THEN 34
36 GOTO S
37 IF C=2*INT (C/2
  THEN 34
38 GOTO S
40 IF C>10 THEN 34
41 GOTO S
42 IF C<18 THEN 34
43 GOTO S
44 PRT C:" ":L$:
  Z=Z+M:E:GOTO 4
45 PRT C:" ":O$:
  Z=Z-M:GSB 46:GO
  TO 4
46 IF Z<0:PRT "VOU
  S ETES RUINE !!
  ":GSB #2
47 RET
```

HOTEL

```
LOAD #0
LIST #0
1 WAIT 30:INP "NU
  MERO D,ORDRE ",
  R:IF R=N THEN 3
2 PRT "FAUX: 900$
  D,AMENDE!"Z=Z
  -900:GSB 80
3 PRT "...ENFIN!
  L,HOTEL !!!","$:"
  N/E ?"
4 IF KEY="E" THEN
  32
5 IF KEY="N" THEN
  4
6 PRT "...VOUS MO
  NTEZ DANS","VOT
  RE CHAMBRE..."
7 PRT "PRENEZ-VOU
  S UNE...","DOUC
  HE: O/N ?"
8 IF KEY="N" THEN
  28
9 IF KEY="O" THEN
  8
10 GSB #6:IF Q<.6
  THEN 26
11 PRT "VOUS TROUV
  EZ UNE","FILLE
  NUE,BAILLONEE!"
12 PRT "DANS LA DO
  UCHE!!!","LA DE
  TACHEZ-VOUS:",C
  SR 6:"O/N ?"
13 IF KEY="N" THEN
  28
14 IF KEY="O" THEN
  13
15 PRT "ELLE DIT,D
```

```
DOUCEMENT :","NO
  N SAUVEUR..."
16 PRT "SORTEZ-VOU
  S LE...","GRAND
  JEU: O/N ?"
17 IF KEY="N" THEN
  25
18 IF KEY="O" THEN
  17
20 GSB #6:IF Q>.6
  THEN 22
21 PRT "ELLE SE DE
  BAT ET","S,ENFU
  IT!!!","DROLE DE
  FILLE!!!":GOTO
  28
22 PRT "ELLE EST S
  UBJUGUEE","PAR
  VOTRE CHARME..."
23 PRT "ET PENDANT
  3 HEURES","VOU
  S ETES AU...","
  ..7EME CIEL !!!
  "
24 Y=Y+1:GOTO 28
25 PRT "ELLE S,HAB
  ILLE ET","S,ENF
  UIT RAPIDEMENT"
  :GOTO 28
26 PRT "LA DOUCHE
  A ETE...","TRAF
  IQUEE !!!","DE L
  ,ACIDE EN SORT!"
27 GSB #2
28 PRT S:"O ?"
30 IF KEY="S" THEN
  37
31 IF KEY="O" THEN
  30
32 PRT "VOUS SORTE
  Z DE","L,HOTEL
  ET...","$:"E/O ?
  "
33 IF KEY="O" THEN
  36
34 IF KEY="E" THEN
  33
35 PRT "VOUS ALLEZ
  VERS...","L,HI
  PPODROME...":LO
  AD
36 PRT "VOUS ENTEN
  DEZ DES","HENNI
  SEMENTS...":LO
  AD
37 GSB #6:IF Q>.8
  THEN 35
38 PRT "UN HOMME B
  ARBU VOUS","...
  SAUTE DESSUS !!
  "
40 PRT "COMBATTEZ-
  VOUS:O/N ?"
41 IF KEY="N":PRT
  "VOUS PRENEZ LA
  FUITE":GOTO 35
42 IF KEY="O" THEN
  41
44 PRT "IL VOUS TE
  RRASSE!!!","ET V
  OUS VOLE 700$!"
  :Z=Z-700:GSB 80
45 GOTO 35
46 PRT "VOUS L,ASS
  OMEZ ET","LUI P
  RENEZ 800$!":Z=
  Z+800:GOTO 35
80 IF Z<0:PRT "VOU
  S ETES RUINE!!"
  :GSB #2
99 RET
```

HIPPODROME

```
LIST #0
1 INP "POINTURE "
  ,M:WAIT 30
2 PRT "...BEL HIP
  PODROME !!!","Y
  ENTREZ-VOUS: O/
  N ?"
3 IF KEY="N" THEN
  28
4 IF KEY="O" THEN
  13
15 PRT "ELLE DIT,D
```

```
3 IF KEY="N":PRT
  S:"E/N ?":GOTO
  18
4 IF KEY="O" THEN
  3
5 PRT "50$ D,ENTR
  EE !!!":Z=Z-50:6
  SB 98:PRT "ALLE
  Z-VOUS VOIR LES
  "
6 PRT "COURSES: 0
  /N ?"
7 IF KEY="O" THEN
  38
8 IF KEY="N" THEN
  7
9 PRT S:"O/S ?"
10 IF KEY="O" THEN
  21
11 IF KEY="S" THEN
  10
12 PRT "VOUS RENTR
  EZ DANS","UNE P
  IECE SOMBRE..."
  :GSB #6
13 IF Q>.6 THEN 16
14 PRT "UN RAT YOU
  S SAUTE","DESSU
  S ET VOUS..."
15 PRT "ARRACHE UN
  E OREILLE!":P=P
  -5
16 PRT "UNE TRAPPE
  S,OUVRE !","VO
  US TOMBEZ DANS
  UNE"
17 PRT "POUBELLE !
  !!!","$:"E/N ?"
18 IF KEY="E" THEN
  23
19 IF KEY="N" THEN
  18
20 GOTO 23
21 PRT "VOUS DEBOU
  CHEZ DANS","UN
  VIEUX QUARTIER
  !!!"
22 IF M<38 THEN 36
23 PRT "UN TYPE CR
  IE...","REPONDE
  Z-VOUS: O/N ?"
24 IF KEY="O" THEN
  32
25 IF KEY="N" THEN
  24
26 GSB #6:IF Q>.7:
  PRT "VOUS RAMAS
  SEZ 200$!":Z=Z
  +200
27 PRT S:"N/E ?"
28 IF KEY="N" THEN
  48
30 IF KEY="E" THEN
  28
31 PRT "VOUS ALLEZ
  A UN BAR":LOAD
  32 PRT "IL VOUS DE
  MANDE 80$","LUI
  DONNEZ-VOUS:O/
  N?"
33 IF KEY="N" THEN
  42
34 IF KEY="O" THEN
  33
35 PRT "TOUT CONTE
  NT,IL VOUS","DO
  NNE UNE BAGUE !
  !":GOTO 27
36 PRT "VOUS GLISS
  EZ SUR...","UNE
  PEAU DE BANANE
  !"
37 PRT "...FOULURE
  DU PIED!":P=P-
  5:GOTO 23
38 IF RAN#>.5 THEN
  41
40 PRT "LES COURSE
  S SONT","TERMIN
  EES !!!":GOTO 9
41 INP "MISE ",M,"
  CHEVAL NO (1-6)
  ",R:GOTO 60
```

```
42 GSB #6:IF Q>.5
  THEN 45
43 S=INT (Q*1E3:PR
  T "FURIEUX,IL Y
  OUS","VOLE":S:"
  $!":Z=Z-S:GSB 9
  8
44 GOTO 27
45 PRT "IL PART ME
  CONTENT !","$:"E
  /S ?"
46 IF KEY="E" THEN
  31
47 IF KEY="S" THEN
  46
48 PRT "VOUS PRENE
  Z UNE RUE":LOAD
  60 S=INT (RAN#>.6+1
  :IF S=R:PRT "...
  GAGNE !!!":Z=Z+M
  *6:GOTO 6
61 PRT "...PERDU !!
  ":Z=Z-M:GSB 98:
  GOTO 6
98 IF Z<0:PRT "VOU
  S ETES RUINE!!"
  :GSB #2
99 RET
```

CLUB

```
READY P0
LIST #0
1 INP "NUMERO D,E
  NTRÉE ",M:WAIT
  30:IF M=N THEN
  3
2 PRT "FAUX: 1000
  $ D,AMENDE":Z=Z
  -1E3:GSB 98
3 PRT "...VOUS RE
  NTREZ DANS","UN
  GRAND BAR...","
  $:"N/S ?"
4 IF KEY="N" THEN
  12
5 IF KEY="S" THEN
  4
6 PRT "VOUS SORTE
  Z DEHORS...":GSB
  #6:IF Q>.7:PRT
  S:"E/O ?":GOTO
  9
7 PRT "UNE TUILE
  VOUS TOMBE","DE
  SSUS!! FRACTURE
  !!!":P=P-10
8 PRT "VOUS ALLEZ
  VERS UNE","GRA
  NDE BATISSE..."
  :LOAD
9 IF KEY="O":PRT
  "VOUS PRENEZ LA
  ...","GRANDE AV
  ENUE...":LOAD
10 IF KEY="E" THEN
  9
11 GOTO 8
12 PRT "VOICI 2 PO
  RTES :","LAQUEL
  LE PRENEZ-VOUS"
  ,CSR 9:"D/G ?"
13 IF KEY="6" THEN
  6
14 IF KEY="D" THEN
  13
15 PRT "UN CLUB DE
  ...","...BLACK-
  JACK !!!"
16 PRT "PRIX D,ENT
  REE: 2000$","CSR
  7:"DUR !!!":Z=
  Z-2E3:GSB 33
17 F=0:V=0:PRT "JO
  UEZ-VOUS : O/N
  ?"
18 IF KEY="N" THEN
  6
20 IF KEY="O" THEN
  18
21 PRT "VOUS AVEZ"
  :Z:"$":INP "VOT
```

```
RE MISE ",M:IF
  Z-M<0 THEN 21
22 FOR I=1 TO 2:GS
  B 41:NEXT I
23 PRT "TOTAL :":F
  :IF F>21:PRT 0$
  :Z=Z-M:GSB 33:6
  OTO 17
24 PRT "UNE AUTRE
  CARTE:O/N?"
25 IF KEY="O":GSB
  41:GOTO 23
26 IF KEY="N" THEN
  25
27 PRT "...AU BANQ
  UIER !!!":FOR J
  =1 TO 2:GSB 44:
  NEXT J
28 PRT "SON TOTAL
  EST DE":V:IF V>
  21 THEN 32
30 IF V<F:PRT "IL
  A ":L$:Z=Z-M:GS
  B 33:GOTO 17
31 IF V<17 THEN 47
32 PRT "IL A ":O$:
  Z=Z+M:2:GOTO 17
33 IF Z<0:PRT "VOU
  S ETES RUINE !!
  ":GSB #2
34 RET
35 G=INT (RAN#>.11:
  IF G<2:M="ROI"
36 IF G<2:IF G<5:M
  ="10"
37 IF G<5:IF G<7:M
  ="VALET"
38 IF G>7:M="DAME
  "
40 RET
41 GSB 99:S=42:R=4
  6:GSB 48:GOTO U
45 PRT "IL A UN":C
  :V=V+C:RET
46 PRT "IL A 1 ":M
  :$=V+V+C:RET
47 PRT "IL REPREND
  UNE CARTE":GSB
  44:GOTO 28
48 IF C=10:GSB 35:
  U=R:RET
50 IF C=11:M="AS"
  :U=R:RET
98 U=S:RET
99 C=INT (RAN#>.10+
  2:RET
```



A SUIVRE

T199/4A

Aux 4 coins du labyrinthe, 4 cavernes magiques vous téléportent dans un autre endroit.

```

1230 Y=YY
1240 CALL HCHAR(Y,X,111)
1250 GOTO 1070
1260 XX=INT(RND*27)+4
1270 YY=INT(RND*15)+2
1280 CALL GCHAR(YY,XX,ST)
1290 IF (ST<>110)*(ST<>112) THEN 1260
1300 CALL HCHAR(YY,XX,A)
1310 CALL SOUND(100,-6,5)
1320 RETURN
1330 REM RENCONTRE MONSTRE
1340 FOR F=500 TO 200 STEP -20
1350 CALL COLOR(10,10,6)
1360 CALL SOUND(80,F,2)
1370 CALL COLOR(10,2,6)
1380 NEXT F
1390 A$="COMBATTRE UN "&B$(ET)&" "&STR$(VL(ET))&" ?O/N"
1400 GOSUB 3880
1410 CALL KEY(3,K,ST)
1420 IF ST=0 THEN 1410
1430 IF K=79 THEN 1580
1440 IF K<>78 THEN 1410
1450 IF NA=0 THEN 1540
1460 ARM$(NA)=" "
1470 A$="DANS VOTRE FUITE..."
1480 GOSUB 3880
1490 A$="...VOUS PERDEZ UNE ARME."
1500 GOSUB 3880
1510 ARM$(NA)=" "
1520 CALL HCHAR(18+NA,24,32,B)
1530 NA=NA-1
1540 A=ET
1550 GOSUB 1260
1560 VIE=VIE-50
1570 *GOTO 1080
1580 IF NA>0 THEN 1650
1590 A$="VOUS COMBATTEZ A MAINS NUES."
1600 GOSUB 3880
1610 A$="COMBAT A "&STR$(VL(ET))&" CONTRE E 1."
1620 GOSUB 3880
1630 VARM=1
1640 GOTO 1800
1650 A$="COMBAT A MAINS NUES?O/N"
1660 GOSUB 3880
1670 CALL KEY(3,K,ST)
1680 IF ST=0 THEN 1670
1690 IF K=79 THEN 1610
1700 IF K<>78 THEN 1670
1710 A$="QUELLE ARME UTILISEZ_VOUS?"
1720 GOSUB 3880
1730 CALL KEY(3,K,ST)
1740 IF (ST=0)+(K<49)+(K>52)+(K>NA+48) THEN 1730
1750 A$="COMBAT AVEC "&ARM$(K-48)
1760 GOSUB 3880
1770 VARM=VAL(SEG$(ARM$(K-48),7,1))
1780 A$=" A "&STR$(VL(ET))&" CONTRE "&STR$(VARM)
1790 GOSUB 3880
1800 REM COMBAT
1810 CALL HCHAR(20,7,32,3)
1820 D1=INT(RND*6)+1
1830 D2=INT(RND*6)+1
1840 CALL HCHAR(20,7,D1+48)
1850 CALL HCHAR(20,9,D2+48)
1860 IF D1+D2+VARM>VL(ET) THEN 1950
1870 IF D1+D2+VARM=VL(ET) THEN 2030
1880 A$="VOUS PERDEZ LE COMBAT (- "&STR$(VL(ET))&") "
1890 CALL SOUND(200,-6,0)
1900 GOSUB 3880
1910 A=ET
1920 GOSUB 1260
1930 VIE=VIE-VL(ET)
1940 GOTO 1080
1950 A$="LE "&B$(ET)&" EST MORT!!"
1960 GOSUB 3880
1970 CALL SOUND(800,-3,2)
1980 PTS=PTS-VARM+VL(ET)
1990 P=PTS
2000 L=22
2010 GOSUB 3840
2020 GOTO 1080
2030 A$="LE "&B$(ET)&" S'ENFUIT!"
2040 GOSUB 3880
2050 A=ET
2060 GOSUB 1260
2070 CALL SOUND(700,-4,1)
2080 GOTO 1070
2090 REM PRISE D'ARME
2100 FOR F=200 TO 500 STEP 15
2110 CALL SOUND(70,F,5)
2120 NEXT F
2130 FOR F=1 TO 30
2140 CALL COLOR(10,13,6)
2150 CALL COLOR(10,4,6)
2160 NEXT F
2170 CALL COLOR(10,2,6)
2180 A$="VOUS TROUVEZ UNE "&B$(ET)
2190 GOSUB 3880
2200 IF NA<4 THEN 2480
2210 A$="VOUS ETES TROP CHARGE!!"
2220 GOSUB 3880
2230 A$="FAITES VOUS UN ECHANGE?O/N"
2240 GOSUB 3880
2250 CALL KEY(3,K,ST)
2260 IF ST=0 THEN 2250
2270 IF K=78 THEN 2450
2280 IF K<>79 THEN 2250
2290 A$="CONTRE QUELLE ARME?"
2300 GOSUB 3880
2310 CALL KEY(3,K,ST)
2320 IF (ST=0)+(K<49)+(K>52) THEN 2310
2330 C$=ARM$(K-48)
2340 ARM$(K-48)=B$(ET)
2350 D$=ARM$(K-48)
2360 FOR F=1 TO LEN(D$)
2370 CALL HCHAR(18+K-48,F+24,ASC(SEG$(D$,

```

```

(F,1))
2380 NEXT F
2390 PTS=PTS-VAL(SEG$(C$,7,1))+VAL(SEG$(
D$,7,1))
2400 P=PTS
2410 L=22
2420 GOSUB 3840
2430 GOTO 1070
2440 A=ET
2450 A=ET
2460 GOSUB 1260
2470 GOTO 1070
2480 A$="PRENEZ_VOUS L'ARME?O/N"
2490 GOSUB 3880
2500 CALL KEY(O,K,ST)
2510 IF ST=0 THEN 2500
2520 IF K=79 THEN 2570
2530 IF K<>78 THEN 2500
2540 A=ET
2550 GOSUB 1260
2560 GOTO 1070
2570 NA=NA+1
2580 ARM$(NA)=B$(ET)
2590 D$=B$(ET)
2600 GOSUB 3950
2610 PTS=PTS+VAL(SEG$(ARM$(NA),7,1))
2620 P=PTS
2630 L=22
2640 GOSUB 3840
2650 GOTO 1070
2660 REM PRISE DE TRESOR
2670 FOR F=200 TO 300 STEP 10
2680 CALL SOUND(70,F,3)
2690 NEXT F
2700 FOR F=1 TO 20
2710 CALL COLOR(10,16,6)
2720 CALL COLOR(10,2,6)
2730 NEXT F
2740 A$="VOUS TROUVEZ UN "&B$(ET)
2750 GOSUB 3880
2760 IF NT<4 THEN 2820
2770 A$="MAIS VOUS ETES TROP CHARGE!"
2780 GOSUB 3880
2790 A=ET
2800 GOSUB 1260
2810 GOTO 1070
2820 NT=NT+1
2830 D$=B$(ET)
2840 GOSUB 3990
2850 PTS=PTS+VL(ET)
2860 L=22
2870 P=PTS
2880 GOSUB 3840
2890 GOTO 1070
2900 REM RENCONTRE PRINCESSE
2910 GOSUB 4320
2920 A$="LA PRINCESSE EST DEVANT VOUS!"
2930 GOSUB 3880
2940 IF (PTS>=80)*(NT>2) THEN 2950 ELSE 3
180
2950 A$="VOUS ETES ASSEZ RICHE..."
2960 GOSUB 3880
2970 A$="POUR ELLE,ET POUR ETRE ROI!"
2980 GOSUB 3880
2990 FOR F=110 TO 500 STEP 20
3000 CALL SOUND(70,F,3)
3010 NEXT F
3020 CALL CLEAR
3030 CALL CHAR(111,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
3040 CALL CHAR(112,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
3050 CALL COLOR(10,11,2)
3060 CALL COLOR(11,9,2)
3070 PRINT "      o      o      o"
3080 PRINT "    oo      oo  oo  oo"
3090 PRINT "      oo  oo  oo  oo"
3100 PRINT "      ooooooooooooo"
3110 PRINT "      ooooooooooooo"
3120 PRINT "      pppppppppppppp"
3130 PRINT "      ooooooooooooo"
3140 PRINT "!! VIVE LE ROI !!:::"
3150 FOR TE=1 TO 1000
3160 NEXT TE
3170 GOTO 3610
3180 A$="VOUS N'ETES QU'UN MANANT!..."
3190 GOSUB 3880
3200 A$="HORS DE MA VUE...DIT-ELLE"
3210 GOSUB 3880
3220 A=111
3230 CALL HCHAR(Y,X,159)
3240 GOSUB 1260
3250 X=XX
3260 Y=YY
3270 GOTO 730
3280 REM FIN DE VIE
3290 FOR F=110 TO 1000 STEP 20
3300 CALL SOUND(80,F,INT(F/100))
3310 NEXT F
3320 CALL CLEAR
3330 CALL CHAR(111,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
3340 CALL COLOR(10,16,2)
3350 PRINT "      ooo"
3360 PRINT "      ooooooooo"
3370 PRINT "      ooooooooooooo"
3380 PRINT "      ooooooooooooo"
3390 PRINT "      ooooooooooooo"
3400 PRINT "      ooooooooooooo"
3410 PRINT "      ooooooooooooo"
3420 PRINT "      ooooooooooooo"
3430 PRINT "      o o o"
3440 PRINT "      o oo o"
3450 PRINT "      ooooooooooooo"
3460 PRINT "      ooooo ooooo"
3470 PRINT "      oooo o oooo"
3480 PRINT "      ooooooooooooo"
3490 PRINT "      ooooooooooooo"
3500 PRINT "      o o o o"
3510 PRINT "      o o o o"
3520 PRINT "AH! AH! AH! VOUS ETES MORT"
3530 PRINT "CONSOLEZ VOUS:"
3540 PRINT "VOUS N'ETES NI LE PREMIER!"
3550 PRINT "NI LE DERNIER"
3550 FOR F=1 TO 1500
3560 NEXT F
3570 CALL COLOR(10,15,2)
3580 CALL COLOR(10,12,2)
3590 CALL SOUND(1000,20000,30)
3600 CALL COLOR(10,16,2)
3610 CALL CLEAR
3620 INPUT "AUTRE PARTIE? O/N:":R$
3630 IF SEG$(R$,1,1)<>"O" THEN 3790
3640 NJ=NJ+1
3650 IF NJ<>2 THEN 3710
3660 MUR$="006E6E00767676"
3670 COUL=14

```

```

3680 GOSUB 3800
3690 COUL2=13
3700 GOTO 350
3710 IF NJ<>1 THEN 3770
3720 COUL1=7
3730 COUL2=9
3740 MUR$="FFFFFFF"
3750 GOSUB 3800
3760 GOTO 350
3770 GOSUB 3800
3780 GOTO 280
3790 STOP
3800 FOR F=1 TO 16
3810 CALL COLOR(F,2,2)
3820 NEXT F
3830 RETURN
3840 CALL HCHAR(L,7,INT(P/100)+48)
3850 CALL HCHAR(L,8,INT(P/10)-INT(P/100)
*10+48)
3860 CALL HCHAR(L,9,P-INT(P/10)*10+48)
3870 RETURN
3880 CALL HCHAR(24,1,32,32)
3890 FOR F=1 TO LEN(A$)
3900 CALL HCHAR(24,2+F,ASC(SEG$(A$,F,1))
)
3910 NEXT F
3920 CALL SOUND(800,20000,30)
3930 CALL SOUND(100,-2,5)
3940 RETURN
3950 FOR F=1 TO LEN(D$)
3960 CALL HCHAR(18+NA,F+24,ASC(SEG$(D$,F,
1)))
3970 NEXT F
3980 RETURN
3990 FOR F=1 TO LEN(D$)
4000 CALL HCHAR(18+NT,F+13,ASC(SEG$(D$,F,
1)))
4010 NEXT F
4020 RETURN

```

BASIC SIMPLE

[illegible]

TO 7
MO 5

appuyant sur le bouton "ACTION" de votre manette, vous ferez tomber les morceaux.
Attention: il faut agir dans l'ordre, c'est-à-dire, le pain, la salade, la viande.
Le mode d'emploi est dans le programme.
Amusez-vous bien et bon appétit!

Francis VOGEL



```

1005 IF COEF=1 THEN BZ=1:BW=1:RG=23:GR=2
4:GOTO 1007
1006 BZ=2:BW=7:RG=26:GR=25
1007 H=X(COEF):C=Y(COEF)
1008 GOTO 1043
1010 IF H=X AND C=Y THEN PLAY"02L5A0SILA
LAS0LAS0FAA0S0FA0FAMIFAMIREWRE0RED0L
2000":VI=V1-1:Y1=1:X=INT(RND*34)+3:LOCATE
X,Y,0:COLOR 7:PRINTGR$(21):LOCATE X,Y+1
:PRINTGR$(22)
1011 IF V1=0 THEN GOTO 15000
1015 Q=STICK(0)
1020 S=SCREEN(X,Y+3)
1030 P=STRIG(0)
1040 IF P=-1 AND (S=0 OR S=127) THEN GOS
UB 6000
1041 IF COU=9 THEN SC=SC+100:GOTO 255
1042 ON Q GOTO 2000,1000,3000,1000,4000,
1000,5000,1000
1043 IF X>H THEN GOTO 12000
1044 IF X<H THEN GOTO 14000
1045 IF Y>H THEN GOTO 13000
1046 IF Y<H THEN GOTO 11000
1999 / ----- MONTEE -----
2000 IF Y=1 THEN GOTO 1000
2010 IF Y=4 AND (X<=5 AND X<=12) OR (X<
=16 AND X<=23) OR (X<=27 AND X<=34)) THE
N LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR$(17):LOCATEX
,Y+1:PRINTGR$(18):GOTO 1000
2020 IF Y=9 AND (X<=5 AND X<=12) OR (X<
=16 AND X<=23) OR (X<=27 AND X<=34)) THE
N LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR$(17):LOCATEX
,Y+1:PRINTGR$(18):GOTO 1000
2030 IF Y=14 AND (X<=5 AND X<=12) OR (X<
=16 AND X<=23) OR (X<=27 AND X<=34)) TH
EN LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR$(17):LOCATE X
,Y+1:PRINTGR$(18):GOTO 1000
2040 LOCATE X,Y+1:COLOR4:PRINTGR$(13):Y=Y
+1:LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINTGR$(17):LOCA
TE X,Y+1:PRINTGR$(18):GOTO 1000
2999 / ----- A DROITE -----
3000 IF X=37 THEN GOTO 1000
3010 IF Y+1<2 AND Y+1<5 AND Y+1<10 AN
D Y+1<15 THEN LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR
$(21):LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(22):GOTO 100
0
3020 IF (X<=2 AND X<=4) OR (X<=13 AND X<
=15) OR (X<=24 AND X<=26) OR (X<=35 AND
X<=37) THEN LOCATE X,Y:COLOR4:PRINTGR$(1
3):LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(13):X=X+1:LOCAT
E X,Y:COLOR7:PRINTGR$(21):LOCATE X,Y+1:P
RINTGR$(22):GOTO 1000
3030 LOCATEX,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:PRI
NT "X=X+1:LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR$(2
1):LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(22):GOTO 1000
3999 / ----- DESCENTE -----
4000 IF Y=20 THEN GOTO 1000
4010 IF Y=4 AND (X<=5 AND X<=12) OR (X<
=16 AND X<=23) OR (X<=27 AND X<=34)) THE
N LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR$(17):LOCATEX
,Y+1:PRINTGR$(18):GOTO 1000
4020 IF Y=9 AND (X<=5 AND X<=12) OR (X<
=16 AND X<=23) OR (X<=27 AND X<=34)) THE
N LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR$(17):LOCATEX
,Y+1:PRINTGR$(18):GOTO 1000
4030 IF Y=14 AND (X<=5 AND X<=12) OR (X<
=16 AND X<=23) OR (X<=27 AND X<=34)) TH
EN LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR$(17):LOCATE X
,Y+1:PRINTGR$(18):GOTO 1000
4040 LOCATE X,Y:COLOR4:PRINTGR$(13):Y=Y+
1:LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR$(17):LOCATE
X,Y+1:PRINTGR$(18):GOTO 1000
4999 / ----- A GAUCHE -----
5000 IF X=2 THEN GOTO 1000
5010 IF Y+1<2 AND Y+1<5 AND Y+1<10 AN
D Y+1<15 THEN LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR
$(19):LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(20):GOTO 100
0
5020 IF (X<=2 AND X<=4) OR (X<=13 AND X<
=15) OR (X<=24 AND X<=26) OR (X<=35 AND
X<=37) THEN LOCATE X,Y:COLOR4:PRINTGR$(1
3):LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(13):X=X-1:LOCAT
E X,Y:COLOR7:PRINTGR$(19):LOCATE X,Y+1:P
RINTGR$(20):GOTO 1000
5030 LOCATEX,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:PRI
NT "X=X-1:LOCATE X,Y:COLOR7:PRINTGR$(1
9):LOCATE X,Y+1:PRINTGR$(20):GOTO 1000
5999 / ----- CHUTE HAMBURGER -----
6000 IF (X<=2 AND X<=4) OR (X<=13 AND X<
=15) OR (X<=24 AND X<=26) OR (X<=35 AND
X<=37) THEN RETURN
6005 P=0
6010 FOR J=1 TO 3
6020 FOR I=1 TO 3
6025 IF Y+1=10 AND (X<=25 AND X<=33) TH
EN Z=10:GOTO 6045
6030 IF Y+1=145 AND X<=J*11 THEN Z=(
14J)+P0:GOTO 6045
6040 NEXT I
6041 P=3
6042 NEXT J
6045 ON Z GOTO 6100,6200,6300,,6400,6700
,6500,,6600,6800,,6900
6100 ATTRB1,1:LOCATE 6,8:PRINT " :PLAY
"04L24A0D0":LOCATE 6,10:COLOR3:PRINTPH:
LOCATE 6,18:PRINT " :PLAY"04L24A0D0":L
OCATE 6,13:PRINTPH:
6102 PLAY"00":LOCATE6,15:COLORN8:PRINTNB
:PLAY"04L2404D0":LOCATE 6,15:PRINT "
:PLAY"04L2404D0":LOCATE 6,18:PRINT NB$
6103 ATTRB0,0:PLAY"04L2404D0":LOCATE 6,2
3-D:COLOR3:PRINTPNC:NB$:PH$:NC$:NB$:PN
C$:PNB$:PNB$:PPH$:NC$:NB$:NB$:D=D+1:NI=1
:SC=SC+100:COU=COU+1
6104 FOR CR=1 TO 3:IF (Y(CR)=9 AND X(CR)
=6 AND X(CR)<=10) OR (Y(CR)=14 AND X(CR)
<=6 AND X(CR)<=10) THEN SC=SC+10
6105 NEXT CR:RETURN
6200 IF NI<1 THEN BEEP:RETURN
6201 ATTRB1,1:PLAY"04L2404D0":LOCATE 6,1
3:PRINT " :LOCATE 6,15:COLORN8:PRINTNB
:PLAY"04L2404D0":LOCATE 6,15:PRINT "
:PLAY"04L2404D0":LOCATE 6,18:PRINTNB$
6202 ATTRB0,0:LOCATE 6,23-D:COLORN8:PRIN
TPNC:NC$:NB$:PNC$:PNB$:NC$:NB$:D=D+1:SC=
S+50:NI=2:COU=COU+1
6203 FOR CR=1 TO 3:IF Y(CR)=14 AND X(CR)
=6 AND X(CR)<=10 THEN SC=SC+10
6204 NEXT CR:RETURN
6300 IF NI<2 THEN BEEP:RETURN
6301 ATTRB1,1:PLAY"04L2404D0":LOCATE 6,1
3:PRINT "
6302 ATTRB0,0:PLAY"04L2404D0":LOCATE 6,2
3-D:COLOR 3:PRINTPNC:D=D+1:SC=SC+20:CO
U=COU+1
6304 RETURN
6400 ATTRB1,1:LOCATE 17,8:PRINT " :PLA
Y"04L2404D0":LOCATE 17,10:COLOR3:PRINTPH

```

```

*:LOCATE 17,10:PRINT"      ":PLAY"A0L24040D"
*:LOCATE 17,13:PRINTPH$
6402 PLAY"A0L24040D":LOCATE17,15:COLORNB
1:PRINTNB1$:PLAY"A0L24040D":LOCATE17,15:
PRINT"      ":PLAY"A0L24040D":LOCATE 17,18:
PRINT NB1$
6403 ATTRB0,0:PLAY"A0L24040D":LOCATE 17,
23-D1:COLORNC1:PRINTPNC1$:NB1$:PH$:NC1$=
NB1$:PNC1$=PNB1$:PNB1$=PPH$:NC1=NB1:NB1=
3:D1=D1+1:NI1=1:SC=SC+100:COU=COU+1
6404 FOR CR=1 TO 3:IF (Y(CR)=9 AND X(CR)
)=17 AND X(CR)=(=21) OR (Y(CR)=14 AND X(C
R))=17 AND X(CR)=(=21) THEN SC=SC+10
6405 NEXT CR:RETURN
6500 IF NI1<>1 THEN BEEP:RETURN
6501 ATTRB1,1:PLAY"A0L24040D":LOCATE 17,
13:PRINT"      ":LOCATE 17,15:COLORNB1:PRIN
TNB1$:PLAY"A0L24040D":LOCATE17,15:PRINT"
      ":PLAY"A0L24040D":LOCATE 17,18:PRINTN
B1$
6502 ATTRB0,0:LOCATE 17,23-D1:COLORNC1:P
RINTPNC1$:NC1$=NB1$:PNC1$=PNB1$:NC1=NB1:
D1=D1+1:NI1=2:SC=SC+50:COU=COU+1
6503 FOR CR=1 TO 3:IF (Y(CR)=14 AND X(CR)
)=17 AND X(CR)=(=21) THEN SC=SC+10
6504 NEXT CR:RETURN
6600 IF NI1<>2 THEN BEEP:RETURN
6601 ATTRB1,1:PLAY"A0L24040D":LOCATE17,1
8:PRINT"      "
6602 ATTRB0,0:PLAY"A0L24040D":LOCATE17,2
3-D1:COLOR NC1:PRINTPNC1$:D1=D1+1:SC=SC+
20:COU=COU+1
6604 RETURN
6700 ATTRB1,1:LOCATE 28,8:PRINT"      ":PLA
Y"A0L24040D":LOCATE 28,10:COLOR3:PRINTPH
$:LOCATE 28,10:PRINT"      ":PLAY"A0L24040D
":LOCATE 28,13:PRINTPH$
6702 PLAY"A0L24040D":LOCATE28,15:COLORNB
2:PRINTNB2$:PLAY"A0L24040D":LOCATE28,15:
PRINT"      ":PLAY"A0L24040D":LOCATE 28,18:
PRINT NB2$
6703 ATTRB0,0:PLAY"A0L24040D":LOCATE 28,
23-D2:COLORNC2:PRINTPNC2$:NB2$:PH$:NC2$=
NB2$:PNC2$=PNB2$:PNB2$=PPH$:NC2=NB2:NB2=
3:D2=D2+1:SC=SC+100:NI2=1:COU=COU+1
6704 FOR CR=1 TO 3:IF (Y(CR)=9 AND X(CR))
=28 AND X(CR)=(=32) OR (Y(CR)=14 AND X(C
R))=28 AND X(CR)=(=32) THEN SC=SC+10
6705 NEXT CR:RETURN
6800 IF NI2<>1 THEN BEEP:RETURN
6801 ATTRB1,1:PLAY"A0L24040D":LOCATE 28,
13:PRINT"      ":LOCATE 28,15:COLORNB2:PRIN
TNB2$:PLAY"A0L24040D":LOCATE28,15:PRINT"
      ":PLAY"A0L24040D":LOCATE 28,18:PRINTN
B2$
6802 ATTRB0,0:LOCATE 28,23-D2:COLORNC2:P
RINTPNC2$:NC2$=NB2$:PNC2$=PNB2$:NC2=NB2:
D2=D2+1:SC=SC+50:NI2=2:COU=COU+1
6803 FOR CR=1 TO 3:IF (Y(CR)=14 AND X(CR)
)=28 AND X(CR)=(=32) THEN SC=SC+10
6804 NEXT CR:RETURN
6900 IF NI2<>2 THEN BEEP:RETURN
6901 ATTRB1,1:PLAY"A0L24040D":LOCATE28,1
8:PRINT"      "
6902 ATTRB0,0:PLAY"A0L24040D":LOCATE28,2
3-D2:COLOR NC2:PRINTPNC2$:D2=D2+1:SC=SC+
20:COU=COU+1
6904 RETURN
10000 "----- PRESENTATION -----"
10010 CLS
00025 SCREEN2,0,0:CLS:FOR I=1 TO 7:BOX(1
0,5)-(31,19)*#,1
10030 ATTRB1,1:LOCATE 13,16,0:COLOR1:PRIN
T"BURGER'S"
10035 LOCATE 19,12,0:PRINT"AT"
10040 LOCATE 18,8,0:PRINT"EAT"
10043 PLAY"O3A2RE"
10045 NEXT I
10050 AS=INKEY$
10060 ATTRB0,0:LOCATE0,21,0:COLOR2,0:PRI
NT"POUR LA REGLE DU JEU APPUYEZ ":COLOR
0,3:PRINT"ENTREE":COLOR2,0:LOCATE 0,22,0
:PRINT"SINON APPUYEZ SUR UNE TOUCHE QUEL
CONQUE"
10065 U=RND
10068 IF AS="" THEN GOTO 10050
10070 IF AS=CHR$(13) THEN GOTO 10100 ELS
E GOTO 260
10100 CLS:SCREEN2,0,0
10110 LOCATE 8,1,0:COLOR 6:ATTRB1,0:PRIN
T"REGLE DU JEU":ATTRB0,0
10120 LOCATE0,6,0:PRINT"Aidez le cuisin
":LOCATE 17,6,0:COLOR7:PRINTGR$(20):LOCA
TE 17,5,0:PRINTGR$(19):COLOR2:LOCATE19,6
,0:PRINT"BURGER ":COLOR6:PRINT"a fabriq
uer "
10130 LOCATE 0,8,0:PRINT"ses merveilleux
hamburgers"
10240 LOCATE 0,10,0:PRINT"Pour cela il v
ous faudra eviter des : "
10250 LOCATE 0,12,0:PRINT"saucisses rev
oltees":COLOR1:LOCATE 28,12,0:PRINTGR$(
24):LOCATE 28,11,0:PRINTGR$(23):COLOR6
10260 LOCATE 0,14,0:PRINT"et des"
10270 LOCATE 0,16,0:PRINT"poireaux enra
ges":LOCATE28,16,0:COLOR 7:PRINTGR$(25)
:COLOR2:LOCATE 28,15,0:PRINTGR$(26):COLO
R 6
10280 LOCATE0,18,0:COLOR 3:PRINTPPH$:COL
OR6:LOCATE 7,18,0:PRINT"100 points"
10290 LOCATE0,19,0:COLOR 2:PRINTPSA:COL
OR6:LOCATE 7,19,0:PRINT" 50 points"
10300 LOCATE0,20,0:COLOR 1:PRINTPVA:COL
OR6:LOCATE7,20,0:PRINT" 20 points"
10310 LOCATE0,21,0:COLOR 3:PRINTPPB$:COL
OR6:LOCATE 7,21,0:PRINT" 0 point"
10320 LOCATE 0,23,0:COLOR2:PRINT"APPUYER
SUR ":COLOR 0,3:PRINT"ENTREE":COLOR2,
0:PRINT" POUR CONTINUER"
10330 AS=INPUT$(1)
10340 CLS
10345 COLOR6:LOCATE 0,3,0:PRINT"Vous dev
ez construire vos hamburgers dans l'or
dre c.a.d du haut en bas"
10350 LOCATE 0,6:LOCATE 0,5,0:PRINT"Vous a
vez trois vies pour reussir. Et ce n'
est pas de trop avec les vicieuxqui vou
s courent apres"
10355 LOCATE 0,9,0:PRINT"Mais vous pourr
ez les ecraser (10pt) en faisant tomber
les morceaux du hamburger"
10360 LOCATE 0,14,0:ATTRB1,1:COLOR1:PRIN
T"BONNE CHANCE":ATTRB0,0
10370 LOCATE 0,16,0:COLOR4:PRINT"P.S:":
COLOR 6:PRINT"Mac Donald & Co n'ont qu'a
bien se tenir"
10375 AS=INKEY$
10390 LOCATE0,22,0:COLOR2:PRINT"APPUYER

```

```

SUR *:COLOR8,3:PRINT'ENTREE':COLOR2,8
10385 IF A#C#CR3(13) THEN GOTO 260
10390 GOTO 10375
10999 '----- MONTEE BANDIT -----
11000 IF C=1 THEN GOTO 1010
11010 IF C=4 AND (<(H)=5 AND H=(12) OR (H)=16 AND H=(23) OR (H)=27 AND H=(34)) THEN IF X>H THEN LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010 ELSE GOTO 11015
11014 GOTO 11020
11015 LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
11020 IF C=9 AND (<(H)=5 AND H=(12) OR (H)=16 AND H=(23) OR (H)=27 AND H=(34)) THEN IF X>H THEN LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010 ELSE GOTO 11025
11024 GOTO 11030
11025 LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
11030 IF C=14 AND (<(H)=5 AND H=(12) OR (H)=16 AND H=(23) OR (H)=27 AND H=(34)) THEN IF X>H THEN LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010 ELSE GOTO 11035
11034 GOTO 11040
11035 LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
11040 LOCATE H,C+1:COLOR4:PRINTGR$(13):C=C+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
11999 '----- A DROITE BANDIT -----
12000 IF H=37 THEN GOTO 1010
12010 IF C+1<>2 AND C+1<>5 AND C+1<>10 AND C+1<>15 THEN IF Y<C THEN LOCATE H,C:COLOR4:PRINTGR$(13):C=C+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLORBW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010 ELSE GOTO 12015
12014 GOTO 12020
12015 LOCATE H,C+1:COLOR4:PRINTGR$(13):C=C+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
12020 IF (H)=2 AND H=(4) OR (H)=13 AND H=(15) OR (H)=24 AND H=(26) OR (H)=35 AND H=(37) THEN LOCATE H,C:COLOR4:PRINTGR$(13):LOCATE H,C+1:PRINTGR$(13):H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLORBW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
12030 LOCATEH,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C+1:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
12999 '----- DESCENTE BANDIT -----
13000 IF C=20 THEN GOTO 1010
13010 IF C=4 AND (<(H)=5 AND H=(12) OR (H)=16 AND H=(23) OR (H)=27 AND H=(34)) THEN IF X>H THEN LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010 ELSE GOTO 13015
13014 GOTO 13020
13015 LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
13020 IF C=9 AND (<(H)=5 AND H=(12) OR (H)=16 AND H=(23) OR (H)=27 AND H=(34)) THEN IF X>H THEN LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010 ELSE GOTO 13025
13024 GOTO 13030
13025 LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
13030 IF C=14 AND (<(H)=5 AND H=(12) OR (H)=16 AND H=(23) OR (H)=27 AND H=(34)) THEN IF X>H THEN LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010 ELSE GOTO 13035
13034 GOTO 13040
13035 LOCATE H,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
13040 LOCATE H,C:COLOR4:PRINTGR$(13):C=C+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
13999 '----- A GAUCHE BANDIT -----
14000 IF H=2 THEN GOTO 1010
14010 IF C+1<>2 AND C+1<>5 AND C+1<>10 AND C+1<>15 THEN IF Y<C THEN LOCATE H,C:COLOR4:PRINTGR$(13):C=C+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLORBW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010 ELSE GOTO 14015
14014 GOTO 14020
14015 LOCATE H,C+1:COLOR4:PRINTGR$(13):C=C+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
14020 IF (H)=2 AND H=(4) OR (H)=13 AND H=(15) OR (H)=24 AND H=(26) OR (H)=35 AND H=(37) THEN LOCATE H,C:COLOR4:PRINTGR$(13):LOCATE H,C+1:PRINTGR$(13):H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLORBW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
14030 LOCATEH,C:PRINT "H=H+1:LOCATE H,C:COLORBZ:PRINTGR$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRINTGR$(GR):GOTO 1010
15000 '-----FIN-----
15001 CLS
15002 LINE(0,0)-(39,0)GR$(26),2:LINE(0,1)-(39,1)GR$(25),7
15003 LINE(0,2)-(39,2)GR$(26),2
15004 FOR I=2 TO 20 STEP 2
15005 LOCATE 0,I:COLOR2:PRINTGR$(26):LOCATE39,I:PRINTGR$(26):COLOR7:LOCATE 0,I:PRINTGR$(25):LOCATE 39,I+1:PRINTGR$(25):NEXT I
15006 FOR I=3 TO31 STEP 20
15007 LOCATE 1,5:COLOR3:PRINTPPH$
15008 LOCATE 1,6:COLOR3:PRINTPPH$

```


MOTS CROISES

Amis cruciverbistes, bonjour! Vous avez perdu gomme, crayon, papier?... Quelle importance avec ce programme multitâche, qui va faciliter la vôtre!

José TROGNON

Ce programme contient trois modes d'utilisation. C'est un logiciel exploitable, d'usage pédagogique. La première partie est une utilisation directe de la grille, stockée en datas (solution et définitions). La seconde partie permet de rappeler une grille stockée sur cassette. Le mode création (3ème partie) génère des grilles stockables sur cassette. On peut aussi constituer une bibliothèque de grilles (solution + définitions).

1) DEROULEMENT DU JEU:

Toutes les saisies sont contrôlées (risque d'interruption très faible) et se font dans la grille même. Le programme demande le sens et les coordonnées de la première lettre du mot à inscrire. Seules ces coordonnées sont acceptées. L'ordre d'inscrire est donné, un point

d'interrogation rappelle le début d'écriture. La fin d'écriture est déterminée automatiquement et les contrôles sont immédiatement déclenchés (mot + grille complète). En cas d'erreur, seules les lettres qui viennent d'être inscrites sont effacées. Tous les 10 essais et en présence d'une erreur, il est possible d'obtenir la solution. Lorsque la grille est complète, l'ordinateur le signale et le jeu s'interrompt.

2) APPEL D'UNE GRILLE ENREGISTREE:

Si l'on a opté pour le mode n° 2, il suffit de donner le nom de la grille et de préparer le lecteur à l'endroit voulu. Comme dans le mode 1, les cases noires s'affichent et le jeu commence.

3) CREATION:

Les inscriptions dans la grille se font comme dans le mode 1. Les cases noires sont imprimées par ". On peut stopper l'écriture par 'RETURN'. Après remplissage de la grille, si l'on répond "N" à la question "Voulez-vous les datas de solution?", on procède alors à l'enregistrement des définitions en vue d'un stockage sur cassette. Le format présenté est de 10 x 10 mais rien n'empêche de créer des grilles d'un format inférieur en complétant les vides avec des cases noires.



COMMODORE 64

```
10 REM *****
20 REM *
30 REM * MOTS CROISES *
40 REM *
50 REM * JOSE TROGNON *
60 REM *
70 REM * COMMODORE 64 *
80 REM *
90 REM * SEPTEMBRE 84 *
100 REM *
110 REM *****
120 REM *****
130 REM *** PRESENTATION ***
140 REM *****
150 REM *****
160 REM *****
170 REM *****
180 REM *****
190 REM *****
200 REM *****
210 REM *****
220 REM *****
230 REM *****
240 REM *****
250 REM *****
260 REM *****
270 REM *****
280 REM *****
290 REM *****
300 REM *****
310 REM *****
320 REM *****
330 REM *****
340 REM *****
350 REM *****
360 REM *****
370 REM *****
380 REM *****
390 REM *****
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 REM *****
450 REM *****
460 REM *****
470 REM *****
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****
1000 REM *****
1010 REM *****
1020 REM *****
1030 REM *****
1040 REM *****
1050 REM *****
1060 REM *****
1070 REM *****
1080 REM *****
1090 REM *****
1100 REM *****
1110 REM *****
1120 REM *****
1130 REM *****
1140 REM *****
1150 REM *****
1160 REM *****
1170 REM *****
1180 REM *****
1190 REM *****
1200 REM *****
1210 REM *****
1220 REM *****
1230 REM *****
1240 REM *****
1250 REM *****
1260 REM *****
1270 REM *****
1280 REM *****
1290 REM *****
1300 REM *****
1310 REM *****
1320 REM *****
1330 REM *****
1340 REM *****
1350 REM *****
1360 REM *****
1370 REM *****
1380 REM *****
1390 REM *****
1400 REM *****
1410 REM *****
1420 REM *****
1430 REM *****
1440 REM *****
1450 REM *****
1460 REM *****
1470 REM *****
1480 REM *****
1490 REM *****
1500 REM *****
```

```
1500 IF(S$="H"ANDC=0)OR(S$="V"ANDL=0)THEN1530
1510 IF(S$="H"ANDPK(L,C-1)<160)THEN1450
1520 IF(S$="V"ANDPK(L-1,C)<160)THEN1450
1530 GOSUB1950
1540 GOSUB3840
1550 FORI=1TO4
1560 PRINT"*****"
1570 FORK=1TO200:NEXTK
1580 PRINT"*****"
1590 FORJ=1TO200:NEXTJ:NEXTI
1600 TR=TR+1
1610 IF(S$="V"THEN1760
1620 IFD(L,C)=1THENC=C+1:GOSUB2030:GOTO1620
1630 POKER(L,C),63:POKER(L,C),2
1640 P1=63:GOSUB3370
1650 IFAC=20ANDC=0THEN1730
1660 IFAC=20ANDC=0THEN1630
1670 F=ASC(R$)-64
1680 POKER(L,C),F:POKER(L,C),0
1690 IFPK(L,C+1)=160THEN1930
1700 IFC=90RPK(L,C+1)=160THEN1930
1710 C=C+1:IFD(L,C)=1THEN1630
1720 POKER(L,C),63:GOTO1640
1730 REM CORRECTION HORIZONTALE PAR INST/DEL
1740 IFPEEK(R(L,C)-2)=160ORC=0RDL(C-1)=1THEN1630
1750 C=C+1:POKER(L,C+1),32:POKER(L,C),63:GOTO1640
1760 REM INSCRIPTION VERTICALE
1770 IFD(L,C)=1THENL=L+1:GOSUB2850:GOTO1770
1780 POKER(L,C),63:POKER(L,C),2
1790 P1=63:GOSUB3370
1800 PV=A(L,C)-40
1810 IFAC=20ANDL=0THEN1890
1820 IFAC=20ANDL=0THEN1780
1830 F=ASC(R$)-64
1840 POKER(L,C),F:POKER(L,C),0
1850 IFPK(L+1,C)=160THEN1930
1860 IFL=90RPK(L+1,C)=160THEN1930
1870 L=L+1:IFD(L,C)=1THEN1850
1880 POKER(L,C),63:GOTO1790
1890 REM CORRECTION VERTICALE PAR INST/DEL
1900 IFPEEK(R(L,C)-8)=160ORL=0RDL(L-1,C)=1THEN1780
1910 L=L+1:POKER(L+1,C),32:POKER(L,C),63:GOTO1790
1920 REM***** AIGUILLAGE *****
1930 GOSUB3110:GOSUB3240:GOSUB2870:GOSUB2970:GOSUB2700:GOTO1450
1940 REM*****
1950 REM* EFFACEMENT PARTIE DROITE *
1960 REM*****
1970 PRINT"*****"
1980 PRINT"*****"
1990 PRINT"*****"
2000 PRINT"*****"
2010 RETURN
2020 REM TESTS DE SORTIE
2030 IF(C=90RPK(L,C)=160)THEN1930
2040 RETURN
2050 IF(L=90RPK(L,C)=160)THEN1930
2060 RETURN
2070 REM*****
2080 REM* CREATION D'UNE GRILLE *
2090 REM*****
2100 GOSUB730
2110 GOSUB1940:GOSUB 550:GOSUB 1870
2120 PRINT"*****"
2130 GETAS:IFAS$=""THEN2130
2140 IFAS$="0"THEN2110
2150 IFAS$="N"THENGOSUB2500:GOTO2170
2160 GOTO2130
2170 GOSUB2410
2180 PRINT"*****"
2190 FORI=0TO9
2200 PRINT"*****"
2210 PRINT"*****"
2220 INPUTD$(I):IFLEN(D$(I))>75THEN2200
2230 PRINT"*****"
2240 GETAS:IFAS$=""THEN2240
2250 IFAS$="0"ANDAS$="N"THEN2240
2260 IFAS$="N"THENPRINT"*****"
2270 PRINT"*****"
2280 FORI=0TO9
2290 PRINT"*****"
2300 PRINT"*****"
2310 INPUTD$(I):IFLEN(D$(I))>75THEN2290
2320 PRINT"*****"
2330 GETAS:IFAS$=""THEN2330
2340 IFAS$="0"ANDAS$="N"THEN2330
2350 IFAS$="N"THENPRINT"*****"
2360 PRINT"*****"
2370 PRINT:PRINT:INPUT"NON DE LA GRILLE";NG$:PRINT
2380 PRINT"VERIFIEZ LE LECTEUR DE CASSETTES":PRINT:PRINT
2390 GOSUB3470
2400 GOTO130
2410 REM*****
2420 REM* VALEURS DE LA SOLUTION *
2430 REM *****
2440 PRINT"*****"
2450 PRINT"MODIFIER LE PROGRAMME DE BASE (O/N)?"
2460 GETAS:IFAS$=""THEN2460
2470 IFAS$="0"ANDAS$="N"THEN2460
2480 IFAS$="N"THENRETURN
2490 GOTO2360
2500 FORI=0TO9
2510 FORJ=0TO9
2520 PK(I,J)=PEEK(A(I,J))
2530 NEXTJ
2540 NEXTI
2550 RETURN
2560 PRINT"*****"
2570 FORI=0TO9
2580 FORJ=0TO9
2590 PK(I,J)=PEEK(A(I,J))
2600 PK(I,J)=RIGHT$(PK(I,J),4)
2610 PRINTPK(I,J);";"
2620 REM
2630 NEXTJ
2640 NEXTI
2650 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
2660 GETAS:IFAS$=""THEN2660
2670 GOTO130
2680 INPUT"QUEL EST LE NOM DE LA GRILLE";NG$
2690 GOSUB3450:END
2700 REM SOLUTION
2710 GOSUB1970
2720 IFTR=10ANDC=0THEN2740:REM 10 PROPOSITIONS FAUSSES
2730 RETURN
2740 TR=0:PRINT"*****"
2750 PRINT"*****"
2760 GETAS:IFAS$=""THEN2760
2770 IFAS$="0"ANDAS$="N"THEN2760
2780 IFAS$="N"THENRETURN
2790 GOSUB790
2800 FORI=0TO9
2810 FORJ=0TO9
2820 POKER(I,J),PK(I,J)
2830 NEXTJ
2840 NEXTI
2850 END
2860 REM *****
2870 REM *****
2880 REM *****
2890 GOSUB1950
2900 IFC=0THENRETURN
2910 IF(S$="V"THENPV(L,C)=1:GOTO2940
2920 PK(L,C)=1:IF(C=90ANDPK(L,C)<160)THENC=C+1:GOTO2920
2930 D(L,C)=1:PK(L,C)=1:RETURN
2940 IF(C=90ANDPK(L,C)<160)THEND(L,C)=1:L=L+1:GOTO2940
2950 D(L,C)=1:PV(L,C)=1:RETURN
```

```
2960 REM *****
2970 REM *** EFFACEMENT DES ERREURS ***
2980 REM *****
2990 IF(S$="V"THEN3050
3000 IFD(L,C)=1THEN3020
3010 POKER(L,C),32
3020 IFC=90THENRETURN
3030 IFPK(L,C+1)=160THENRETURN
3040 C=C+1:GOTO3000
3050 IFD(L,C)=1THEN3070
3060 POKER(L,C),32
3070 IFL=90THENRETURN
3080 IFPK(L+1,C)=160THENRETURN
3090 L=L+1:GOTO3050
3100 REM *****
3110 REM *** TEST FIN DU JEU ***
3120 REM *** GRILLE COMPLETE ***
3130 REM *****
3140 PRINT"*****"
3150 FORI=1TO3:PRINT"
3160 FORJ=0TO9:FORJ=0TO9
3170 IFPEEK(R(L,J))<160THENRETURN
3180 NEXTJ:NEXTI
3190 GOSUB1950:PRINT"*****"
3200 PRINT"*****"
3210 GETAS:IFAS$=""THEN3210
3220 GOTO130
3230 REM *****
3240 REM *****
3250 REM *****
3260 ER=0
3270 IF(S$="V"THEN3320
3280 IFPEEK(R(L,C))<160THENER=ER+1
3290 IFC=0THENRETURN
3300 IFPK(L,C-1)=160THENRETURN
3310 C=C-1:GOTO3280
3320 IFPEEK(R(L,C))<160THENER=ER+1
3330 IFL=0THENRETURN
3340 IFPK(L-1,C)=160THENRETURN
3350 L=L-1:GOTO3320
3360 REM*****
3370 REM* TEST CLAVIER *
3380 REM*****
3390 GETAS:IFAS$=""THEN3390
3400 AC=ASC(R$)
3410 IFAC=20ORAC=P1ORAC=P2THEN3430
3420 IFAC<50ORAC>90THEN3390
3430 RETURN
3440 REM*****
3450 REM* ECRITURE SUR CASSETTE *
3460 REM* SOLUTION ET DEFINITIONS *
3470 REM*****
3480 OPEN 1,1,1,NG$
3490 FORI=0TO9
3500 FORJ=0TO9
3510 PRINT#1,PK(I,J)
3520 NEXTJ
3530 NEXTI
3540 FORI=0TO9
3550 PRINT#1,DH$(I)
3560 NEXTI
3570 FORI=0TO9:PRINT#1,DV$(I):NEXTI
3580 CLOSE1:RETURN
3590 REM*****
3600 REM* ROUTINE DE LECTURE *
3610 REM*****
3620 OPEN 1,1,0,NG$
3630 FORI=0TO9
3640 FORJ=0TO9
3650 INPUT#1,PK(I,J)
3660 NEXTJ
3670 NEXTI
3680 FORI=0TO9
3690 INPUT#1,DH$(I)
3700 NEXTI
3710 FORI=0TO9
3720 INPUT#1,DV$(I)
3730 NEXTI
3740 CLOSE1:RETURN
3750 REM*****
3760 REM* LECTURE DES DATAS *
3770 REM*****
3780 RESTORE
3790 FORI=0TO9:FORJ=0TO9:READPK(I,J):NEXTJ:NEXTI
3800 FORI=0TO9:READDH$(I):NEXTI
3810 FORI=0TO9:READDV$(I):NEXTI
3820 RETURN
3830 REM *****
3840 REM *****
3850 REM *****
3860 IF(S$="V"THEN3900
3870 PRINT"*****"
3880 PRINT"*****"
3890 RETURN
3900 PRINT"*****"
3910 PRINT"*****"
3920 RETURN
3930 REM*****
3940 REM* DATAS GRILLE PROGRAMME *
3950 REM*****
3960 REM *****
3970 DATA15,18,4,9,14,1,20,5,21,18,3,160,15,14,160,22,5,9,14,5
3980 DATA20,15,21,3,8,5,19,160,9,14,5,160,2,18,9,14,160,1,20,14
3990 DATA20,15,12,5,160,9,160,12,160,5,160,18,5,13,1,18,17,21,5,19
4000 DATA1,160,19,5,20,160,21,14,160,160,13,9,160,14,160,20,5,160,1,14
4010 DATA9,14,9,20,9,1,12,9,19,5,19,20,160,5,12,21,160,160,3,5
4020 REM * DEFINITIONS HORIZONTALES *
4030 DATAIL EST SOUS TENSION EN CE MOMENT
4040 DATAPRONOM - IL EN FAUT POUR REUSSIR
4050 DATAENRAGEZ-LES EN JOURN - DANS LE VENT
4060 DATAPEU - INSTRUCTION POUR UNE FONCTION ANGULAIRE
4070 DATAELLE ONDULE
4080 DATAPEPERES
4090 DATAENSEMBLE - INDEFINI
4100 DATANTE - PRONOM - PERIODE
4110 DATAA LA L'ORIGINE
4120 DATAVARIABLE D'ETAT - CHOISI - DEMONSTRATIF
4130 REM * DEFINITIONS VERTICALES *
4140 DATAIL EN FAUT PLUS D'UN - EPATEZ-LES AVEC VOS PROGRAMMES
4150 DATAINSTRUCTION LOGIQUE - PARTIE ENTIERE
4160 DATACERTAINS AGENTS
4170 DATAMODIFIE LE COMPTEUR
4180 DATADEBUT DE L'HIVER - ABBREVIATION DE FONCTION - PRONOM
4190 DATAFUTUR - LETTRE GRECQUE
4200 DATAPOSSESSIF - INTERROGATIF
4210 DATAMILIEU DE L'OEIL - IL SERT A TANNER
4220 DATAPERIPHERIQUE EN ANGLAIS - INSTRUCTION CODE
4230 DATAANIMIERES - APPARUE
```

READY.



Mesdames et messieurs bonjour. (Mesdemoiselles également!). La semaine dernière, l'infarctus vous guettait, cette semaine, c'est l'attaque assurée.

DAN STEEREY

Mode d'emploi: Si vous possédez l'assembleur BIG MAC, vous pouvez taper le listing 1, sinon tapez le listing 1bis de la façon suivante: CALL -151 < RETURN >

6000: A9 13 85 38 A9 60 85 39

6008: A9 9C 85 36 etc...

Après cet effort digne d'un don, tapez CTRL-C suivi de <RETURN> puis BSAVE FINDER, A\$ 6000,LS 4AE.

Pour lancer le programme, tapez BRUN FINDER.

Ce programme occupe les adresses 24576 (\$ 6000) à 25856 (\$ 6500). Il doit être protégé par LOMEM: 25856 ou HIMEM: 24576 au

début d'un programme pour que le premier ne soit pas détruit. S'il est déconnecté par RESET, on le restaure avec CALL 24576.

Attachez vos ceintures, nous nous envolons pour le Nirvana.

Chargez votre programme favori et faites-le tourner. A la fin de l'exécution, tapez CTRL-N suivi d'un nom de variable utilisé dans votre programme. Tapez < RETURN > et, déjà, je vous sens pris d'un tournoi de bonheur. Eh oui, si par exemple vous aviez tapé AS et que cette variable se trouve 10 fois dans votre programme, il aurait été écrit OCCURENCE 10, et le numéro des lignes où elle se trouve. Si votre variable est ESSAI, seuls les deux premiers caractères seront pris en compte. Pour le dimensionnement, essayez avec ESSAI(X,Y), la réponse sera ES(DIM). On peut se contenter d'écrire "AS" pour un dimensionnement quelconque. Etes-vous contents?

CTRL-V suivi d'une variable non dimensionnée, donne la valeur de cette variable au moment de l'interruption de votre programme.

CTRL-L suivi d'un numéro de ligne (ça varie des variables) vous indique où, quand, comment, pourquoi, (j'en rajoute un peu) cette ligne est utilisée par des GOSUB, des GOTO, des THEN, des

RZWWZZ, des TRCHAKK, des MLEUU (excusez-moi, je commence à délirer.)

CTRL-A et CTRL-S fonctionnent comme si c'étaient des flèches

TURBO, moteur 19000 cc, 56 cylindres en W.

Pour ceux qui en ont assez de taper POKE 33,33, utilisez maintenant la touche < , et pour revenir en normal, utilisez la touche > (n'oubliez pas de remettre votre touche sur l'Apple après utilisation).

Les commandes < . , < / >, et < ! > fonctionnent comme sur l'EDITEUR GENERAL de la semaine dernière. Si vous ne l'avez pas acheté, SHAME ON YOU!

Mais attention, un nirvana ça va, deux nirvanas, ça va, trois nirvanas, jonglent les boules aux deux gars!

RESUME DES COMMANDES:

CTRL-N : Occurrence d'une variable

CTRL-V : Valeurs des variables simples

CTRL-L : Branchement sur un numéro de ligne

CTRL-A et CTRL-S : Turbo-flèches

< et > : Poke 33,33 et POKE 33,40

```

1  LST OFF
2  *****
3  *****
4  *****
5  *****
6  *****
7  *****
8  *****
9  *****
10 *****
11 *****
12 * (C) 1984 - DAN STEEREY
13 *
14 * ET HEBDOGICIEL
15
16
17 LINPRT = $E024
18 OUTDO = $D85C
19 GETLN = $FD6F
20 GDBUFS = $D539
21 ISLETC = $E07D
22 KEYIN = $FD18
23 FLOAD = $EAF9
24 PRNTFAC = $E02E
25
26
27 LINADR = $0006 ;& $7
28 NUM = $000A ;$A-$B
29 NUMH = $000B
30
31 * DIMENS 0=NORM,1=DIM..
32 * TYPE 0=REEL,%=ENT,!=CHAINE
33 * DIMMEM ET TYPMEM, 1D.
34
35 DIMENS = $001F
36 TYPE = $001E
37 FLAG = $001A
38
39 DIMMEM = $00F8
40 TYPMEM = $00F9
41 POSBUF = $00FA
42 SUV = $00FB
43 SUV = $00FC
44 PARNBR = $00FD
45
46 NOMMEM = $0280
47
48 ORG $6000
49
50
51 INIT LDA $DEPART
52 STA $0038
53 LDA $DEPART
54 STA $0039
55 LDA $CLIST
56 STA $0036
57 LDA $CLIST
58 STA $0037
59 JMP $3EA
60
61
62 DEPART JSR KEYIN
63 CMP $B01
64 BEQ CTRLA
65 CMP $B93
66 BEQ CTRLZ
67 CPX $B00
68 BEQ SELECT
69 RTS
70 SELECT STX NUM+1
71 STX NUM
72 STX FLAG
73 CLD
74 LDY $E0
75 SELBCL CMP COMMAND,Y
76 BEQ SELCTN
77 DEY
78 BPL SELBCL
79 RTS
80 SELCTN TYA
81 ASL
82 TAY
83 LDA PROCED+1,Y
84 PHA
85 LDA PROCED,Y
86 PHA
87 RTS
88
89 COMMAND HEX AF8C8EBCBE
90 HEX AAA1AE96
91
92 PROCED DA LSTDEP-1
93 DA REFLGN-1
94 DA REFLGN-1
95 DA COMP-1
96 DA DECOMP-1
97 DA MONITEUR-1
98 DA CATALOG-1
99 DA RUNDEP-1
100 DA VALVAR-1
101
102 CTRLA JMP DEBLGN
103 CTRLZ JMP FINLGN
104
105 *****
106 * OCCURENCES D'UNE VARIABLE *
107 *****
108
109 OCCUR LDX NUM
110 BNE OCCUR2
111 LDA NUM+1
112 BNE OCCUR2
113
114 ECHEC JSR ECRIT
115 ASC "NON TROUVE"
116 HEX B000
117 JMP BIP
118
119 OCCUR2 JSR $DAFB
120 LDA NUM+1
121 JSR LINPRT
122 JSR ECRIT
123 ASC "OCCURENCE"
124 HEX 00
125 LDA NUM
126 CMP $E1
127 BNE OCCUR3
128 LDA NUM+1
129 BEQ BASIC
130 OCCUR3 LDA $S*
131 JSR $FDED
132 JMP $3D0
133 ERREUR JSR $FF2D
134 CLC
135 BCC BASIC
136
137 * ENTREE DU NOM DE VARIABLE
138 * A CHERCHER
139
140 REFLGN JSR ECRIT
141 ASC "NOM"
142 HEX 00
143 LDA $S*
144 JSR $FD6C
145 TXA
146 BEQ BASIC
147 JSR GDBUFS
148 LDA $E6
149 STA $24
150 JSR $FC1A ;MONTE
151 JSR $FC42 ;EFFACE
152
153 * ANALYSE DU NOM ENTRE ET TYPE
154
155 LDX $E0
156 STX TYPE
157 STX DIMENS
158 STX NOMB+1
159 STX NOMMEM
160 LDA $200
161 JSR ISLETC
162 BCC ERREUR
163 STA NOMB+1
164 LDA $201
165 CMP $E48
166 BCC ANLBCL
167 CMP $E59
168 BCC SETNOMH
169 JSR ISLETC
170 BCC ANALYSE2
171 SETNOMH STA NOMB+1
172 INX
173 ANLBCL INX
174 LDA $200,X
175 BEQ ANLFIN
176 JSR ISLETC
177 BCS ANLBCL
178 CMP $E48
179 BCC ANALYSE2
180 CMP $E58
181 BCC ANLBCL
182 ANALYSE2 CMP $S*
183 BNE ANALYSE3
184 STA DIMENS
185 BEQ ANLFIN
186 ANALYSE3 CMP $S*
187 BEQ SETTYP
188 CMP $S*
189 BNE ERREUR
190 SETTYP STA TYPE
191 BEQ ANLBCL
192
193 JMPFIN JMP OCCUR
194
195 * AFFICHAGE DE LA VARIABLE
196 * SELON LE FORMAT DE RECHERCHE
197
198 ANLFIN LDA NOMB+1
199 JSR OUTDO
200 LDA NOMB+1
201 BEQ ANLFIN1
202 JSR OUTDO
203 ANLFIN1 LDA TYPE
204 BEQ ANLFIN2
205 JSR OUTDO
206 ANLFIN2 LDA DIMENS
207 BEQ ANLFIN3
208 JSR ECRIT
209 ASC "(DIM)"
210 HEX 00
211 ANLFIN3 JSR $DAFB
212 JSR $DAFB
213
214 * DEBUT DE RECHERCHE
215
216 LDX 103
217 LDA 104
218 BNE CHNVAR2
219
220 * CHAINAGE DE LIGNE APPLESOF
221
222 CHNVAR LDY $E0
223 STY POSBUF
224 LDA (LINADR),Y
225 TAX
226 INY
227 LDA (LINADR),Y
228 BEQ JMPFIN
229 CHNVAR2 STA LINADR+1
230 STX LINADR
231 LDY $E1
232 LDA (LINADR),Y
233 BEQ JMPFIN
234
235 * LECTURE DE LIGNE APPLESOF
236
237 LDY $E03
238 NOUVAR LDX $E0
239 STX POSBUF
240 STX TYPMEM
241 STX DIMMEM
242 FNDVAR INY
243 LDA (LINADR),Y
244 BPL FNDVAR2
245 CMP $E178 ;REM
246 BEQ CHNVAR
247 CMP $E131 ;DATA
248 BEQ CHNVAR
249 FNDVAR1 LDX POSBUF
250 BEQ FNDVAR
251 JSR IDENT
252 JMP NOUVAR
253 FNDVAR2 BNE FNDVAR3
254 LDX POSBUF
255 BEQ CHNVAR
256 JSR IDENT
257 JMP CHNVAR
258 FNDVAR3 CMP $S*
259 BNE FNDVAR4
260 LDX POSBUF
261 BEQ GUILLEME
262 JSR IDENT
263 INY
264 LDA (LINADR),Y
265 BEQ CHNVAR
266 CMP $S*
267 BNE GUILLEME
268 JMP NOUVAR
269 FNDVAR4 CMP $S*
270 BEQ DOLLAR
271 CMP $S*
272 BNE FNDVAR5
273 DOLLAR STA TYPMEM
274 JMP FNDVAR
275 FNDVAR5 CMP $S*
276 BNE FNDVAR6
277 STA DIMMEM
278 JSR IDENT
279 JMP NOUVAR
280
281 * TRANSFERT DE LA VARIABLE
282 * LUE DANS UN BUFFER
283
284 FNDVAR6 CMP $E48
285 BCC FNDVAR1
286 CMP $E91
287 BCS FNDVAR1
288 CMP $E65
289 BCS CHAINE
290 CMP $E58
291 BCS FNDVAR1
292 LDX POSBUF
293 BEQ FNDVAR
294 CHAINE STY SUV
295 LDY POSBUF
296 STA NOMMEM,Y
297 INC POSBUF
298 LDY SUV
299 JMP FNDVAR
300
301 * COMPARAISON DES VARIABLES
302
303 IDENT LDX POSBUF
304 BEQ IDENTR
305 STY SUV
306 LDA $E0
307 STA NOMMEM,X
308 LDA NOMMEM
309 CMP NOMB+1
310 BNE IDENTR
311 LDA NOMMEM+1
312 CMP NOMB+1
313 BNE IDENTR
314
315 * COMPARAISON DES TYPES
316
317 LDA TYPMEM
318 CMP TYPE
319 BNE IDENTR
320 LDA DIMMEM
321 CMP DIMENS
322 BNE IDENTR
323
324 * AFFICHAGE DE LA VAR. TROUVEE
325
326 LDY $E0
327 PRNB LDA NOMMEM,Y
328 BEQ PRNFIN
329 JSR OUTDO
330 INY
331 BNE PRNB
332 PRNFIN LDA TYPMEM
333 BEQ IDENT2
334 JSR OUTDO
335 IDENT2 LDA DIMENS
336 BEQ IDENT3
337
338 * AFFICHAGE DE L'INDICE DE
339 * DIMENSION
340
341 LDY SUV
342 LDA $E0
343 STA PARNBR
344 IDENT8 LDA (LINADR),Y
345 CMP $S*
346 BNE IDENTB2
347 INC PARNBR
348 IDENTB2 CMP $S*
349 BNE IDENTB3
350 DEC PARNBR
351 IDENTB3 PHA
352 PLA
353 BPL IDENTB4
354 CMP $E08
355 BNE IDENTB5
356 LDA $S*
357 IDENTB5 CMP $E09
358 BNE IDENTB4
359 LDA $S*
360 IDENTB4 JSR OUTDO
361 INY
362 LDA PARNBR
363 BNE IDENTB
364 STY SUV
365 IDENT3 JSR PRNUM
366 JSR $DAFB
367 LDY SUV
368 IDENTR RTS
369
370 *****
371 * VALEUR DES VARIABLES *
372 *****
373
374 VALVAR LDA $E69
375
376 STA $E6
377 LDA $E6A
378 STA $E7
379 LDA $E7
380 CMP $E6C
381 BCC VAR2
382 LDA $E6
383 CMP $E68
384 BCC VAR2
385 JMP BASIC
386
387 VAR2 JSR VARPRT
388 LDA $A
389 CMP $E80
390 BCS VARINT
391 LDA $B
392 CMP $E80
393 BCS VARSTR
394 LDX $E6
395 JSR $F94A
396 JSR PRNTFAC
397 JSR $F08E
398 JSR INCVAR
399 JMP ENDSMP
400 VARPRT JSR REALLD
401 LDA $A
402 JSR OUTDO
403 LDA $B
404 JSR OUTDO
405 RTS
406 VARINT LDA $E*
407 JSR $FDED
408 LDX $E6
409 JSR $F94A
410 LDY $E1
411 LDA ($E6),Y
412 TAX
413 DEY
414 LDA ($E6),Y
415 CMP $E80
416 BCC VARINT2
417 PHA
418 LDA $E*
419 JSR $FDED
420 TXA
421 EOR $E*
422 TAX
423 INX
424 PLA
425 EOR $E*
426 VARINT2 JSR LINPRT
427 JMP VAR3
428 VARSTR LDA $E*
429 JSR $FDED
430 LDX $E6
431 JSR $F94A
432 LDY $E0
433 LDA ($E6),Y
434 STA $E18
435 INY
436 LDA ($E6),Y
437 STA $E19
438 INY
439 LDA ($E6),Y
440 STA $E1A
441 LDY $E0
442 LDY ($E19),Y
443 ORA $E80
444 JSR $FDED
445 INY
446 CPY $E18
447 BCC VSTR2
448 JMP VAR3
449
450 REALLD LDY $E0
451 LDA ($E6),Y
452 STA $A
453 INY
454 LDA ($E6),Y
455 STA $B
456 LDA $E6
457 CLC
458 ADC $E2
459 STA $E6
460 LDA $E7
461 ADC $E0
462 STA $E7
463 TAY
464 LDA $E6
465 JSR FLOAD
466 RTS
467 INCVAR CLC
468 ADC $E5
469 STA $E6
470 LDA $E7
471 ADC $E0
472 STA $E7
473 RTS
474
475 *****
476 * BRANCHEMENTS SUR UNE LIGNE *
477 *****
478
479 REFLGN JSR LIGNE
480 LDA $E*
481 JSR $FD6C
482 TXA
483 BNE REFLGN1
484 JMP BASIC
485 JSR GDBUFS
486 JSR $DAFB
487 LDX 103
488 LDA 104
489 BNE CHNLGN2
490
491 CHNLGN LDY $E0
492 LDA (LINADR),Y
493 TAX
494 INY
495 LDA (LINADR),Y
496 BNE CHNLGN2
497 JSR $DAFB
498 JMP OCCUR
499 STA LINADR+1
500 CHNLGN2
501 STX LINADR
502 LDY $E03
503 LGNBCL INY
504 LGNBCL1 LDA (LINADR),Y
505 BEQ CHNLGN
506 CMP $E171 ;GOTO
507 BEQ LGNTST
508 CMP $E176 ;GOSUB
509 BEQ LGNTST
510 CMP $E196 ;THEN
511 BNE LGNBCL
512 LGNTST LDX $E*
513
514 * COMPARAISON DES NUMEROS
515
516 CMPBCL INY
517 INX
518 LDA $200,X
519 BEQ NUMTRV
520 LDA (LINADR),Y
521 BEQ CHNLGN
522 CMP $200,X
523 BNE LGNBCL1
524 BEQ CMPBCL
525 NUMTRV LDA (LINADR),Y
526 BEQ NUMTRV2
527 CMP $S*
528 BNE LGNBCL
529 NUMTRV2 STY SUV
530 JSR PRNUM
531 LDY SUV
532 JMP LGNBCL
533
534 *****
535 * CONTROLE DU LISTING *
536 *****
537
538 RUNDEP JSR ECRBUF
539 ASC "RUN"
540 HEX 00
541 LDA $E8D
542 RTS
543 LSTDEP JSR ECRBUF
544 ASC "LIST"
545 HEX 00
546 LDA $E8A
547 RTS
548
549 LIST JSR $FDF0
550 CMP $E8D
551 BNE RTS
552 LDA $C000
553 CMP $E9B
554 BEQ LIST4
555 CMP $E80
556 BNE RTS
557 BIT $C010
558 LIST2 LDA $C000
559 CMP $E8D
560 BEQ LIST3
561 CMP $E9B
562 BEQ LIST4
563 CMP $E80
564 BNE LIST2
565 RTS
566 LIST3 BIT $C010
567 RTS
568 LIST4 BIT $C010
569 RTS2 JMP BASIC
570
571 NOMB+1 HEX 000000
572
573 *****
574 * SAUT EN FIN DE LIGNE *
575 *****
576
577 FINLGN LDY $24
578 LDA ($28),Y
579 INY
580 INY
581 CPY $21
582 BCS FINLGNR
583 STA $200,X
584 CPX $239
585 BEQ FINLGNR
586 INX
587 INC $24
588 BNE FINLGN
589 FINLGNR DEY
590 DEY
591 RTS
592
593 * RETOUR EN DEBUT DE LIGNE
594
595 DEBLGN LDY $24
596 BEQ DEBRTS
597 TXA
598 BEQ DEBRTS
599 DEBCL DEC $24
600 DEX
601 BEQ DEBRTS
602 DEY
603 BNE DEBCL
604 DEBRTS LDA $E9B
605 RTS
606
607 *****
608 * COMPRESSION FENETRE *
609 *****
610
611 COMP LDA $E1C
612 BNE LARGEUR
613
614 * RETOUR A LA FENETRE ORDINAIRE
615
616 DECOMP LDA $E28
617 STA $21
618 RTSND LDA $E13
619 JSR $F864 ;SETCOL
620 JSR $FC9C ;CLREOL
621 LDA $37
622 ASL
623 LDY $E0
624 LDX $21
625 DEX

```


LABY 3D

ZX 81

LABY 3D permet à chacun ou presque de créer des programmes en trois dimensions, à sa guise.

Laurent LONGRE et Luc METERY

Mode d'emploi:

Ce programme contient deux parties:

1) Une routine en langage machine (ligne 1 REM...), qui trace automatiquement la vision en perspective d'un couloir de labyrinthe, à partir d'un point de vue précis (le labyrinthe peut être placé en mémoire, soit dessiné sur la droite de l'écran).

Implantation des codes-machine:

- taper une ligne 1 REM, suivie de 448 caractères "0".
- entrer le programme de la ligne 0 à la ligne 70, faire RUN, puis entrer successivement chaque code du programme. En cas d'erreurs, taper "1"; si le programme s'arrête par erreur, taper GOTO 10.

- effacer les lignes 7 à 70: la routine en langage machine placée dans la ligne 1 REM est utilisable par un (RAND) USR 16516.

2) Programme de jeu-démonstration:

La règle du jeu est indiquée pendant le déroulement du programme. P.S.: oubliez, dans les labyrinthes utilisés par LABY 3D, tout caractère qui n'est pas un espace est considéré comme un obstacle, un mur.



CODES L/M EN DECIMAL POUR LABY3D

(ADRESSE DEBUT: 16514)
(ADRESSE FIN: 16959)

```
118 118 195 228 064 117 079 063
077 001 000 033 000 063 077 009
005 001 009 034 030 005 001 000
254 008 216 079 052 143 145 201
197 213 229 245 042 135 064 006
000 074 203 057 062 001 048 002
062 002 009 203 059 055 002 135
135 028 001 223 255 009 029 032
252 071 126 205 154 064 079 120
177 205 154 064 119 241 225 209
193 201 095 058 149 064 087 058
150 064 071 205 162 064 021 016
250 201 042 012 064 229 001 013
000 052 024 005 020 035 054 000
016 251 009 061 032 245 225 001
248 002 009 034 135 064 042 137
064 034 143 064 237 091 139 084
123 254 001 040 004 254 255 032
012 123 030 033 254 255 032 002
030 028 195 044 055 123 001 001
000 254 000 032 003 001 255 255
080 089 237 083 141 064 062 000
050 152 064 062 001 050 147 054
033 030 005 034 150 064 033 009
034 034 148 064 042 143 064 237
091 139 064 025 126 254 000 040
025 058 148 064 205 212 064 058
148 064 071 058 150 064 126 081
205 212 064 062 001 050 152 064
024 005 058 151 064 061 040 225
237 091 148 064 205 191 085 237
091 148 064 058 149 064 071 058
150 064 079 120 145 060 087 205
191 065 058 152 064 061 200 058
151 064 061 050 151 064 060 071
237 091 148 064 131 050 148 064
058 149 064 144 050 149 064 058
150 064 144 144 050 150 064 042
143 064 237 091 139 064 025 034
143 064 195 070 055 237 083 145
064 052 000 050 153 064 042 143
064 237 091 141 064 025 014 001
```

```
126 254 000 032 023 014 000 237
091 139 064 025 126 254 000 032
011 062 001 050 153 064 058 152
064 061 032 057 058 150 064 237
091 145 064 205 162 064 028 061
032 249 058 153 064 061 040 037
058 151 064 071 058 150 064 061
103 237 091 145 064 058 147 064
130 087 123 145 095 205 162 064
124 129 129 103 131 107 095 205
162 064 093 016 232 033 000 000
237 091 141 064 151 237 082 034
141 064 058 147 064 237 068 050
147 064 201 195 050 122
```

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE: CARACTERES:

```
410... "LABY-3D"
425... "PROGRAMME DE DEMONSTRATION"
435... "REGLE DU JEU"
465... "DEPLACEMENTS"
```

0 REM

1 REM445 OCTETS.....
.....ETC.....ETC.....
.....ETC.....

2 REM L.LONGRE 1984
ZX-81 + 16 K.OCTETS

4 REM ROUTINE CHARGEMENT
DU LANGAGE MACHINE

10 FOR I=16514 TO 16959 STEP 8

```
15 SCROLL
20 FOR J=I TO I+7
25 INPUT A
30 PRINT ("0" AND A(100)+("0"
AND A(10);A;"");
35 POKE J,A
40 IF J=16959 THEN GOTO 60
45 NEXT J
50 NEXT I
60 PRINT "TERMINE, EFFACER LA R
OUTINE";, (LIGNES 4 A 70)
70 STOP
99 RAND
100 CLS
```

```
105 PRINT TAB(20);"
110 PRINT TAB(20);"
115 PRINT TAB(20);"
120 PRINT TAB(20);"
125 PRINT TAB(20);"
130 PRINT TAB(20);"
135 PRINT TAB(20);"
140 PRINT TAB(20);"
145 PRINT TAB(20);"
150 PRINT TAB(20);"
155 PRINT TAB(20);"
160 PRINT TAB(20);"
165 PRINT TAB(20);"
170 PRINT TAB(20);"
175 PRINT TAB(20);"
180 PRINT TAB(20);"
185 PRINT TAB(20);"
190 PRINT TAB(20);"
195 PRINT TAB(20);"
200 PRINT TAB(20);"
205 PRINT TAB(20);"
210 PRINT TAB(20);"
215 LET O=253
216 LET P=PEEK 16396+255*PEEK 1
6397+187*INT (RND*16)*33*INT (RND
0*10)
220 IF PEEK P<>0 THEN GOTO 215
225 DIM D(4)
230 LET D(1)=1
235 LET D(2)=33
240 LET D(3)=-1
245 LET D(4)=-33
250 LET T=INT (RND*4+1)
252 GOTO 325
```



```
253 LET O=255
254 GOTO 290
255 LET K$=INKEY$
256 IF K$="5" OR K$="8" THEN GO
TO 305
258 IF K$("<")"5" AND K$(">")"7" THEN
GOTO 0
270 LET U=P+D(T)
275 IF K$="5" THEN LET U=P-D(T)
280 IF PEEK U("<")0 AND PEEK U(">")18
4 THEN GOTO 0
285 LET P=U
290 POKE 16521,P-INT (P/256)*25
5
295 POKE 16522,INT (P/256)
300 GOTO 355
305 LET T=T+1
310 IF K$="5" THEN LET T=T-2
315 IF T=0 THEN LET T=4
320 IF T=5 THEN LET T=1
325 POKE 16523,D(T)-INT (D(T)/2
56)*256
330 POKE 16524,INT (D(T)/256)
355 LET L=USR 16516
360 IF PEEK P("<")184 THEN GOTO 0
365 GOTO 100
400 SAVE "LABY-3D"
405 CLS
410 PRINT AT 10,10;"**L.LONGRE**"
415 PAUSE 250
420 CLS
425 PRINT "
430 PRINT "SUR LA MISE EN PESPE
CTIVE D'UN COULOIR DE LABYRINTH
E."
435 PRINT AT 4,0;"DEBUT DU JEU"
440 PRINT AT 6,0;"IL S'AGIT DE
TROUVER LA SORTIE D'UN LABYRINT
HE, DONT LE PLAN EST REPRESENTE S
UR LA DROITE DE L'ECRAN."
445 PRINT "VOTRE POSITION INITI
ALE EST ALÉATOIRE, ET VOUS DEPLAC
EMENTS SONT INVISIBLES SUR LE PL
AN, VOUS NE POUVEZ DONC VOUS DIR
IGER QUE GRACE AU TRACÉ EN PE
RSPECTIVE DUCOULOIR DEVANT VOUS,
SUR LA GAUCHE DE L'ECRAN."
450 PRINT "SI VOUS PENSEZ AVOIR
TROUVE LA SORTIE, ALORS FONCEZ
CARREMENT DANS LE MUR, LE JEU R
EPREND AU DEBUT."
455 IF INKEY$="" THEN GOTO 455
460 CLS
465 PRINT "
470 PRINT AT 7,2;"ALLER EN AVA
NT"
475 PRINT AT 9,2;"ALLER EN ARR
IERE"
480 PRINT AT 11,2;"PIVOTER SUR
LA DROITE"
485 PRINT AT 13,2;"PIVOTER SUR
LA GAUCHE"
490 IF INKEY$="" THEN GOTO 490
495 IF INKEY$="" THEN GOTO 495
500 RUN
```

FINDER

Suite de la page 6

```
626 STX $2C
627 JSR $FB19 ;HLIN
628 LDY $21
629 DEY
630 LDA $*
631 STA ($2B),Y
632 JSR BIP
633 LDY $40
634 EFFBCL TYA
635 JSR $FCA8
636 DEY
637 BNE EFFBCL
638 JSR $FC9C
639 JMP BASIC
640
641 MONITEUR JSR BIP
642 JMP $FF69 *MONIT.
643
644 CATALOG JSR ECRBUF
645 ASC "CATALOG"
646 HEX 00
647 LDA $A0
648 RTS
649
650 *****
651 * ROUTINES *
652 *****
653
654 * AFFICHE UN NUMERO DE LIGNE
655
656 PRNUM STX SVX
657 LDY $6
658 JSR $FF94A ;ESPACES
659 LDY $5
660 CPX $24
661 BCC PRNUM3
662 INC
663 STX $24 ;MARGE
664 PRNUM3 LDY $12
665 LDA (LINADR),Y
666 TAX
667 INC
668 LDA (LINADR),Y
669 JSR LINPRT
670 INC NUM
671 BNE PRNUMR
672 INC NUM+1
673 PRNUMR LDY SVX
674 RTS
675
676 * ECRITURE SUR ECRAN ET DANS
677 * LE BUFFER D'ENTREE OU NON
678
679 ECRIT INC FLAG
680 ECRBUF PLA
681 STA $0
682 PLA
683 STA $1
684 LDY $00
685 LDY $0
686 EC22 INC $0
687 BNE EC32
688 INC $1
689 EC32 LDA ($0),Y
690 BEQ EC42
691 ORA $B0
692 STA $200,X
693 INC
694 JSR $FDED
695 JMP EC22
696 EC42 LDA $1
697 PHA
698 LDA $0
699 PHA
700 LDA FLAG
701 BEQ ECRRTS
702 LDY $0
703 STX FLAG
704 ECRRTS RTS
705
706
```

```
707 LIGNE JSR ECRIT
708 ASC "LIGNE "
709 HEX 00
710 RTS
```

```
711
712 * SIGNAL SONORE
713
714 BIP LDY $40
```

```
715 JSR $FBE4 ;BIP
716 LDY $0
717 LDA $B0
718 RTS
```

LISTING 1bis

```
6000- A9 13 85 38 A9 60 85 39
6008- A9 9C 85 36 A9 63 85 37
6010- 4C EA 03 20 1B FD C9 81
6018- F0 42 C9 93 F0 41 E0 00
6020- F0 01 60 86 08 86 0A 86
6028- 1A D8 A0 0A 09 41 60 F0
6030- 04 88 10 F8 60 98 0A A8
6038- B9 48 60 48 B9 4A 60 48
6040- 60 AF 8C 8E BC BE AA A1
6048- AE 96 90 63 1F 63 AD 60
6050- F8 63 FC 63 2E 64 34 64
6058- 86 63 58 62 4C E7 63 4C
6060- CE 63 A6 0A D0 1A A5 08
6068- 00 16 20 67 64 AA AA AA
6070- A0 CE CF CE A0 D4 D2 CF
6078- D5 D6 C5 8D 00 4C A3 64
6080- 20 FB DA A5 0B 20 24 E0
6088- 20 67 64 A0 CF C3 C3 D5
6090- D2 C5 CE C3 C5 00 A5 0A
6098- C9 01 D0 0A A5 08 F0 05
60A0- A9 D3 20 ED FD 4C D0 03
60A8- 20 D2 FF 18 90 F7 20 67
60B0- 4A CE CF CD A0 00 A9 BE
60B8- 20 6C FD 8A F0 E7 20 39
60C0- D5 A9 06 85 24 20 1A FC
60C8- 20 42 FC A2 00 86 1E 86
60D0- 1F 8E CC 63 8E 80 02 A0
60D8- 00 02 20 7D E0 90 C9 80
60E0- CB 63 AD 01 02 C9 30 90
60E8- 0D C9 38 90 05 20 7D E0
60F0- 90 17 8Q CD 63 E8 E8 B0
60F8- 00 02 F0 24 20 7D E0 B0
6100- F5 C9 30 90 04 C9 3A 90
6108- ED C9 28 D0 04 85 1F F0
6110- 0F C9 24 F0 04 C9 25 D0
6118- 8F 85 1E F0 D9 4C 62 60
```

```
6120- AD CB 63 20 5C DB AD CC
6128- 63 F0 03 20 5C DB A5 1E
6130- F0 03 20 5C DB A5 1F F0
6138- 09 20 67 64 A8 C4 C9 CD
6140- A9 00 20 FB DA 20 FB DA
6148- A6 67 A5 68 D0 0C A0 00
6150- 84 FA B1 06 AA C8 B1 06
6158- F0 C3 85 07 86 0A A0 01
6160- B1 06 F0 B9 A0 03 A2 00
6168- 86 FA 86 F9 86 F8 C8 B1
6170- 06 10 12 C9 B2 F0 D7 C9
6178- 83 F0 D3 A6 FA F0 EF 20
6180- E3 61 4C 66 61 D0 0A A6
6188- FA F0 C3 20 E3 61 4C 4E
6190- 61 C9 22 D0 13 A6 FA F0
6198- 03 20 E3 61 C8 B1 06 F0
61A0- AD C9 22 D0 F7 4C 66 61
61A8- C9 24 F0 04 C9 25 D0 05
61B0- 85 F9 4C 6E 61 C9 28 D0
61B8- 08 85 F8 20 E3 61 4C 66
61C0- 61 C9 30 90 86 C9 5B 80
61C8- B2 C9 41 80 08 C9 3A 80
61D0- AA A6 FA F0 99 84 FC A4
61D8- FA 99 80 02 E6 FA A4 FC
61E0- 4C 6E 61 A6 FA F0 71 84
61E8- FC A9 00 9D 80 02 AD 80
61F0- 02 CD CB 63 D0 62 AD 81
61F8- 02 CD CC 63 D0 5A A5 F9
6200- C5 1E D0 5A A5 F8 C5 1F
6208- 00 4E A0 00 B9 80 02 F0
6210- 06 20 5C DB C8 D0 F5 A5
6218- F9 F0 03 20 5C DB A5 1F
6220- F0 2E A4 FC A9 00 85 F0
6228- B1 06 C9 28 D0 02 E6 F0
6230- C9 29 D0 02 C6 FD 48 68
6238- 10 C9 C8 D0 02 A9 AB
6240- C9 C9 D0 02 A9 AD 20 5C
6248- DB C8 A5 FD D0 DA 84 FC
```

```
6250- 20 43 64 20 FB DA A4 FC
6258- 60 A5 69 85 06 A5 6A 85
6260- 07 A5 07 C5 6C 90 09 A5
6268- 06 C5 68 90 03 4C A5 60
6270- 20 90 62 A5 0A C9 80 B0
6278- 25 A5 08 C9 80 B0 49 A2
6280- 04 20 4A F9 20 2E ED 20
6288- 8E FD 20 12 63 4C 61 62
6290- 20 F3 62 A5 0A 20 5C DB
6298- A5 08 20 5C DB 60 A9 A5
62A0- 20 ED FD A2 06 20 4A F9
62A8- A0 01 B1 06 AA 88 B1 06
62B0- C9 80 90 0E 48 A9 AD 20
62B8- ED F0 8A 49 FF AA E8 68
62C0- 49 FF 20 24 ED 4C B7 62
62C8- A9 A4 20 ED F0 A2 06 20
62D0- 4A F9 A0 00 B1 06 85 18
62D8- C8 B1 06 85 1F C8 B1 06
62E0- 85 1A A0 00 B1 19 09 80
62E8- 20 ED FD C8 4A 18 90 F4
62F0- 4C 87 62 A0 00 B1 06 85
62F8- 0A C8 B1 06 85 08 A5 06
6300- 18 69 02 85 06 A5 07 69
6308- 00 85 07 A8 A5 06 20 F9
6310- EA 60 A5 06 18 69 05 85
6318- 06 A5 07 69 00 85 07 60
6320- 20 98 64 A9 A3 20 6C FD
6328- 8A D0 03 4C A5 60 20 39
6330- D5 20 FB DA A6 67 A5 68
6338- D0 10 A0 00 B1 06 AA C8
6340- B1 06 D0 06 20 FB DA 4C
6348- 62 60 85 07 86 0A A0 03
6350- C8 B1 06 F0 E5 C9 AB F0
6358- 08 C9 B0 F0 04 C9 4A D0
6360- EF A2 FF C8 E8 BD 00 02
6368- F0 0B B1 06 F0 CC D0 00
6370- 02 D0 DE F0 EE B1 06 F0
6378- 04 C9 3A D0 03 84 FC 20
```

```
6380- 43 64 A4 FC 4C 50 63 20
6388- 69 64 D2 D5 CE 00 A9 80
6390- 60 20 69 64 CC C9 D3 04
6398- 00 A9 A0 60 20 F0 FD C9
63A0- 8D 00 10 A0 00 C0 C9 9B
63A8- F0 1B C9 80 30 12 2C 10
63B0- C0 AD 00 C0 C9 80 F0 09
63B8- C9 9B F0 09 C9 80 30 F1
63C0- 60 2C 10 C0 60 2C 10 C0
63C8- 4C A5 60 00 00 00 A4 24
63D0- B1 28 C8 C8 C4 21 80 C0
63D8- 9D 00 02 E0 EF F0 05 E8
63E0- E6 24 D0 EA 88 88 60 A4
63E8- 24 F0 0B 8A F0 08 C6 24
63F0- CA F0 03 83 D0 F8 A9 9B
63F8- 60 A9 1C D0 02 A9 28 85
6400- 21 A9 0D 20 64 F8 20 9C
6408- FC A5 25 0A A0 00 A6 21
6410- CA 86 2C 20 19 F8 A4 21
6418- 88 A9 BE 91 28 20 A3 64
6420- A0 28 98 20 A8 FC 88 D0
6428- F9 20 9C FC 4C A5 60 20
6430- A3 64 4C 69 FF 20 69 64
6438- C3 C1 D4 01 CC CF C7 00
6440- A9 A0 60 86 F8 A2 06 20
6448- 4A F9 A2 05 E4 24 90 03
6450- E8 86 24 A0 02 B1 06 AA
6458- C8 B1 06 20 24 ED E6 0A
6460- 00 02 E6 08 A6 F8 60 E6
6468- 1A 68 85 00 68 85 01 A0
6470- 00 A2 00 E6 00 00 02 E6
6478- 01 B1 00 F0 0C 09 80 9D
6480- 00 02 E8 20 ED FD 4C 73
6488- 64 A5 01 48 A5 00 48 A5
6490- 1A F0 04 A2 00 86 1A 60
6498- 20 67 64 CC C9 C7 CE C5
64A0- A0 00 60 A0 40 20 E4 FB
64A8- A2 00 A9 8D 60 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



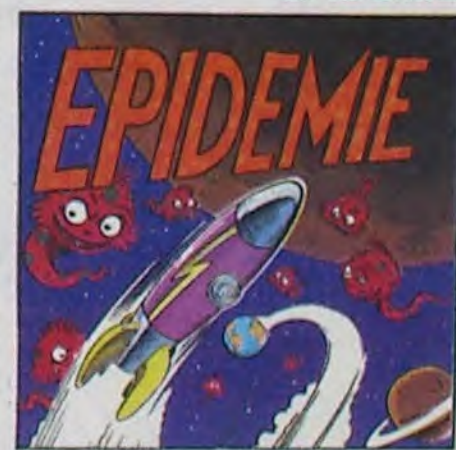
PARANOIAK:

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 débarrasser de ce tonneau de problèmes, vous devrez errer dans la ville et rencontrer ceux qui sont susceptibles de vous tirer de ce bourbier. Au hasard de vos déambulations, vos coefficients de santé, de moral et d'argent fluctueront. Il faudra vous ménager pour éviter la déprime totale ou l'infarctus. Ce jeu possède une analyse de syntaxe qui vous permet de discuter librement avec votre APPLE. PARANOIAK est un jeu conçu et écrit en français. Graphisme haute-résolution couleur et humour garantis. Dépêchez-vous avant que les américains ne nous le piratent, Damned!!

EPIDEMIE:

Ca vous gratouille ou ça vous chatouille?...Difficile à dire! Mais c'est vous qui êtes chargé de trouver le remède à ce virus qui s'est abattu sur la terre. Sautez dans votre vaisseau spatial pour faire la navette entre quatre planètes complètement loufoques. Des belles extra-terrestres de PARADISIA aux monstres de FABULA vous vivrez des aventures à côté desquelles l'Odyssée d'Ulysse vous apparaîtra comme du pipi de chat. Mais ces bonds dans l'Espace ne seraient rien s'ils n'étaient accompagnés de bonds dans le temps! Ne vous étonnez donc pas si vous vous retrouvez brusquement en pleine guerre du pacifique ou dans une pyramide de Ramsès II. Ce jeu d'aventure comporte des tableaux animés. Votre perspicacité devra donc être doublée d'une bonne dose d'adresse pour parvenir à enrayer l'épidémie.

EPIDEMIE



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

Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous devez anéantir les soucoupes qui se trouvent devant vous. Attention, vous pouvez les détruire seulement lorsqu'elles sont blanches.
Le mode d'emploi est dans le programme.

```

10 :
20 : ****SPACE WAR****
30 :
40 :
50 : PAR R. DUGAT
60 :
70 : SUR TI-99/4A
80 :
90 :
100 :
110 : PRESENTATION
120 :
130 ON BREAK NEXT
140 ON WARNING NEXT
150 ON ERROR 130
160 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL
MAGNIFY(2):: FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(
1,5,1):: NEXT I :: RANDOMIZE :: CALL COL
OR(2,15,1)
170 CALL CHAR(42,"007C62514F4F2F1F")
180 CALL HCHAR(1,2,42,31):: CALL HCHAR(2
4,2,42,31):: CALL VCHAR(1,2,42,24):: CAL
L VCHAR(1,32,42,24)
190 CALL SPRITE(#1,83,10,15,60,#2,80,10,
20,85,#3,65,10,25,110,#4,67,10,30,135,#5
69,10,35,160)
200 CALL SPRITE(#6,87,10,55,85,#7,65,10,
60,110,#8,82,10,65,135)
210 DISPLAY AT(15,7):"SPACE WAR" :: DISP
LAY AT(20,21):"PAR : " :: DISPLAY AT(22,2
4):"RD."
220 DISPLAY AT(17,8):"*****"
230 RESTORE :: FOR I=1 TO 30 :: READ A,B
:: CALL SOUND(A*3,B,0,B*2,1):: FOR W=1
TO 3 :: NEXT W
240 CALL KEY(1,A,B):: CALL KEY(2,A,C)::
IF B<0 OR C<0 THEN 270
250 NEXT I
260 GOTO 230
270 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL MAGNIFY(1):: CALL COLOR(0,5,1):: CA
LL CHAR(128,"183C5A9918181818")
280 DISPLAY AT(12,5):"VOULEZ VOUS DES":
"EXPLICATIONS ?" :: DISPLAY AT(17,4):"O
UI" :: DISPLAY AT(17,14):"NON"
290 CALL SPRITE(#1,128,3,148,80)
300 CALL JOYST(1,A,B):: CALL KEY(1,C,D):
IF D<0 THEN 330
310 IF A=-4 THEN CALL LOCATE(#1,148,48):
GOTO 300
320 IF A=4 THEN CALL LOCATE(#1,148,128):
GOTO 300 ELSE 300
330 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF Y=128 THE
N 480 ELSE IF Y<48 THEN 300 :: CALL DEL
SPRITE(ALL):: CALL CLEAR
340 DISPLAY AT(1,8):"SPACE WAR"
350 DISPLAY AT(4,3):"AU DEPART DU JEU, 4
VAIS-": "SEAXUS ENNEMIS SONT LANCES":
"A VOS TRUUSSES.": ": " VOTRE BUT EST D
E VOUS": "EN DEBARASSER, MAIS CELA"
360 DISPLAY AT(15,1):"N'EST POSSIBLE QUE
SI UN": "VAISSEAU DEVIENT BLANC.": "A
TTENTION A EUX A TOUT": "MOMENT !!!": ":
"ATTENTION : TEMPS LIMITE !"
370 CALL KEY(1,A,B):: CALL KEY(2,A,C)::
IF B=0 AND C=0 THEN 370
380 DISPLAY ERASE ALL AT(1,8):"SPACE WAR
": ": "ETAPE DU RAVITAILLEMENT": ": ":
"AMENEZ VOTRE VAISSEAU": "JUSQU'A LA L
IMITE BLANCHE."
390 DISPLAY AT(12,1):" DIRIGEZ VOUS ENS
UITE VERS": "L'ENTREE DU TUNNEL ET ENFI
N": "JUSQU'A LA FUSEE DE": "RAVITAILLE
MENT A DROITE."
400 CALL KEY(1,A,B):: CALL KEY(2,A,C)::
IF B=0 AND C=0 THEN 400
410 DISPLAY ERASE ALL AT(1,8):"SPACE WAR
": ": "ETAPE DES METEORITES": ": ": "EVI
EZ LES METEORITES QUI": "VOUS VIENNENT
DESSUS ET DE-"
420 DISPLAY AT(11,1):"TRUISEZ-LES UNE PA
R UNE ET": "RESPECTIVEMENT DE HAUT EN":
"BAS."
430 DISPLAY AT(18,1):"BARRE ESPACE -> PA
USE." :: DISPLAY AT(20,1):"ALPHA LOCK LE
VEE." :: DISPLAY AT(24,2):"BONNE CHANCE.
.."
440 CALL KEY(1,A,B):: CALL KEY(2,A,C)::
IF B=0 AND C=0 THEN 440
450 :
460 : LECTURE DES DATA
470 :
480 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL MAGNIFY(3):: FOR I=0 TO 14 :: CALL
COLOR(1,15,1):: NEXT I
490 RESTORE 1290 :: FOR I=123 TO 143 ::
READ A% :: CALL CHAR(I,A%): NEXT I
500 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR(I,8,1):
NEXT I :: CALL COLOR(12,16,1,13,16,1,14
,16,1)
510 RESTORE 1350 :: FOR I=1 TO 32 :: REA
D A :: CALL HCHAR(24,I,A):: NEXT I
520 RESTORE 1370 :: FOR I=1 TO 6 :: READ
A,B :: CALL HCHAR(23,A,B):: NEXT I
530 CALL HCHAR(21,5,138): CALL HCHAR(22
,5,139): CALL HCHAR(23,5,140)
540 FOR I=92 TO 116 STEP 4 :: READ A% ::
CALL CHAR(1,A%): NEXT I

```

```

550 CALL CHARPAT(88,X$,90,Z$)
560 FOR I=2 TO 21 :: CALL HCHAR(I,INT(32*
#RND)+1,142):: NEXT I
570 !
580 ! JEU
590 !
600 NB=5 :: PT=0 :: FU=50 :: M=92 :: B=1
:: CO=INT(12*RND)+2 :: VIT=-40 :: TEM=1
5 :: BON=0
610 DISPLAY BEEP AT(1,1):"BOUTON DE TIR.
.."
620 CALL SPRITE(#1,96,5,88,30)
630 CALL KEY(1,C,D):: IF D=0 THEN 630
640 RESTORE 1470
650 DISPLAY AT(1,1):"SCORE:";STR$(PT);TAB
B(13):"FUEL:";STR$(INT(FU));TAB(22):"VIE
S:";STR$(NB)
660 M=M+B :: IF M=116 THEN M=92 :: GOTO
660
670 CO=CO+1 :: IF CO>14 THEN CO=2 :: GOT
O 670
680 FOR I=2 TO 5
690 READ PO :: IF PO=0 THEN RESTORE 1470
5 :: GOTO 680 ELSE CALL SPRITE(#1,M,CO,PO
256)
700 FOR J=-100 TO VIT STEP 5 :: CALL MOT
ION(#1,O,J):: CALL SOUND(-4000,-3,-(J/10
+4))
710 NEXT J
720 CALL SOUND(-1,110,30):: FOR K=1 TO 7
5 :: NEXT K
730 NEXT I
740 B=B+1 :: IF B=6 THEN 880 ELSE CALL S
OUND(50,850,0):: CALL SOUND(10,750,0)::
CALL COLOR(#B,16)
750 DISPLAY AT(1,7)SIZE(5):STR$(PT):: DI
SPLAY AT(1,18)SIZE(2):STR$(INT(FU)):: DI
SPLAY AT(1,27):STR$(NB)
760 FOR I=1 TO TEM
770 CALL JOIST(B,BOUM,PT,NOMB,VIT):: IF
BOUM=-1 THEN 860
780 IF BOUM=1 THEN 740
790 FU=FU-.5 :: IF FU<0 THEN CALL FUEL(B
OUM,PT,FU):: IF BOUM=-1 THEN 860 ELSE 88
0
800 IF NB<=0 THEN 1110
810 CALL COINC(ALL,Z):: IF Z=-1 THEN CAL
L CRASH :: GOTO 860
820 NEXT I
830 CALL DELSPRITE(#B):: CALL COLOR(#1,1
6)
840 CALL PATTERN(#1,112):: FOR K=0 TO 2
STEP .25 :: CALL SOUND(-4000,-7,K):: NEX
T K :: CALL PATTERN(#1,116):: FOR K=6.5
TO 30 :: CALL SOUND(-4000,-7,K):: NEXT K
850 CALL PATTERN(#1,96):: CALL COLOR(#1,
5):: NB=NB-1 :: GOTO 740
860 DISPLAY AT(1,7)SIZE(5):STR$(PT):: DI
SPLAY AT(1,18)SIZE(2):STR$(INT(FU)):: DI
SPLAY AT(1,27):STR$(NB)
870 NB=NB-1 :: IF NB<=0 THEN 1110 ELSE B
=1 :: DISPLAY AT(13,30)SIZE(1)BEEP :: GO
TO 620
880 FOR L=2 TO 11 :: CALL DELSPRITE(#L)
: NEXT L
890 PT=PT+200 :: DISPLAY AT(1,7)SIZE(5):
STR$(PT):: DISPLAY AT(1,18)SIZE(2):STR$(
INT(FU)):: DISPLAY AT(1,27):STR$(NB)
900 CALL LOCATE(#1,88,30):: B=1 :: VIT=V
IT-.5
910 BON=BON+1 :: IF BON<>5 THEN 660
920 ! ETAPE METEORITES
930 VIT=VIT-.75 :: TEM=TEM-2 :: B=2 :: D
ISPLAY AT(5,1):"ATTENTION : UN CHAMP:"
"DE METEORITES !!"
940 CALL CHAR(88,"000000002060F0F0F1F1F0D
0D03000000000000F8E4FCEB8FCF6FE9CB8F04000
00")
950 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I :: CALL HCH
AR(5,1,32,96)
960 FOR I=3 TO 7 :: CALL HCHAR(I,INT(32*
RND)+1,142):: NEXT I
970 CALL METEOR(B,BOUM)
980 FOR I=20 TO 160 STEP 20 :: CALL SPRI
TE(#1/20+1,88,I/10,I,256):: NEXT I
990 CALL METEOR(B,BOUM)
1000 FOR I=2 TO 9 :: CALL MOTION(#1,O,VI
T+15):: NEXT I
1010 CALL COINC(ALL,Z):: IF Z=-1 THEN CAL
L CRASH :: GOTO 860
1020 B=B+1 :: IF B>9 THEN BON=0 :: CALL
CHAR(88,X$,90,Z$) :: GOTO 880
1030 FOR K=1 TO 20
1040 CALL COINC(ALL,Z):: IF Z=-1 THEN CAL
L CRASH :: GOTO 860
1050 CALL METEOR(B,BOUM):: IF BOUM=-1 TH
EN 860 ELSE IF BOUM=1 THEN 1020
1060 NEXT K
1070 CALL CRASH :: GOTO 860
1080 !
1090 ! FIN DU JEU
1100 !
1110 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL CHARSET :: FOR I=0 TO 14 :: CALL C
OLOR(I,8,1):: NEXT I
1120 DISPLAY AT(4,5):"FIN DU JEU" :: DIS
PLAY AT(7,6):"SCORE" :: PT :: DISPLAY AT(
15,3):"UNE AUTRE PARTIE ?"

```

[illegible]

```

TO 30 :: CALL SOUND(-4000,-7,H):: NEXT H
1780 CALL DELSPRITE(#1):: SUBEND
1790 ! ENNEMI TOUCHE
1800 SUB BOUM(B,PT,NOMB)
1810 CALL DELSPRITE(#11):: CALL MOTION(#
B,0,0,#1,0,0):: CALL COLOR(#B,16)
1820 CALL PATTERN(#B,112):: FOR O=0 TO 2
STEP .25 :: CALL SOUND(-4000,-7,0):: NE
XT O :: CALL PATTERN(#B,116):: FOR K=6.5
TO 30 :: CALL SOUND(-4000,-7,K):: NEXT K
1830 NOMB=NOMB+1 :: PT=PT+100 :: CALL DE
LSPRITE(#B):: SUBEND
1840 ! RAVITAILEMENT
1850 SUB FUEL(BOUM,PT,FU):: BOUM=0 :: DI
SPRAY AT(1,18)SIZE(2)::"0"
1860 CALL LOCATE(#1,88,30):: FOR R=2 TO
11 :: CALL DELSPRITE(#R):: FOR U=1 TO 50
:: NEXT U :: NEXT R
1870 RESTORE 1540 :: FOR O=1 TO 29 :: RE
AD PM :: CALL HCHAR(20,0,PM):: NEXT O
1880 CALL HCHAR(21,9,123):: CALL HCHAR(2
1,10,124):: CALL HCHAR(21,26,123):: CALL
HCHAR(21,27,124)
1890 CALL HCHAR(21,17,123):: CALL HCHAR(
21,18,124):: CALL HCHAR(21,23,123):: CAL
L HCHAR(21,24,124):: CALL VCHAR(13,32,30
,5):: CALL HCHAR(13,31,30)
1900 CALL JOYST(1,A,B):: CALL MOTION(#1,
-B*3,15):: FOR E=1 TO 50 :: NEXT E :: CA
LL MOTION(#1,0,15)
1910 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF Y>215 TH
EN 1940 :: CALL BGCHAR((X+10)/B,(Y+10)/B,
Z):: IF Z<>32 AND Z<>142 THEN 1920 ELSE
1900
1920 CALL CRASH :: CALL HCHAR(13,1,32,32
0):: FOR E=13 TO 22 :: CALL HCHAR(E,INT(
32*RND)+1,142):: NEXT E :: BOUM=-1
1930 FU=50 :: CALL HCHAR(21,5,138):: CAL
L HCHAR(22,5,139):: CALL HCHAR(23,5,140)
:: SUBEXIT
1940 IF X<105 OR X>145 THEN 1920
1950 CALL JOYST(1,A,B):: CALL MOTION(#1,
-B*3,A*3):: CALL POSITION(#1,X,Y):: FOR
E=1 TO 49 :: NEXT E :: CALL MOTION(#1,0,
0):: CALL BGCHAR((X+10)/B,(Y+10)/B,Z)
1960 IF Z<>32 AND Z<>142 THEN 1920
1970 IF X>150 AND X<170 THEN 1980 ELSE 1
950
1980 CALL PATTERN(#1,92)
1990 CALL JOYST(1,A,B):: CALL MOTION(#1,
-B*3,-15):: FOR E=1 TO 50 :: NEXT E :: C
ALL MOTION(#1,0,-15)
2000 CALL POSITION(#1,X,Y):: CALL BGCHAR(
(X+10)/B,(Y+10)/B,Z):: IF (Y+11)/B<9 THE
N 2020 :: IF Z<>32 AND Z<>142 THEN 1920
2010 GOTO 1990
2020 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR E=1 TO 10
:: CALL SOUND(50,150,0):: CALL SOUND(50
,350,0):: CALL SOUND(50,550,0):: NEXT E
2030 DISPLAY AT(22,10):"BONUS:100 PTS" ::
FOR E=1 TO 200 :: NEXT E
2040 CALL HCHAR(13,1,32,320):: FOR E=13
TO 22 :: CALL HCHAR(E,INT(32*RND)+1,142)
:: NEXT E
2050 CALL HCHAR(21,5,138):: CALL HCHAR(2
2,5,139):: CALL HCHAR(23,5,140)
2060 CALL LOCATE(#1,88,30):: CALL PATER
N(#1,96)
2070 FU=50 :: PT=PT+50
2080 RESTORE 1470 :: SUBEND
2090 ! CHAMP DE METEORITES
2100 SUB METEOR(B,BOUM):: BOUM=0
2110 CALL JOYST(1,A,G):: CALL KEY(1,C,D)
2120 CALL COINC(ALL,Z):: IF Z=-1 THEN BO
UM=-1 :: CALL CRASH :: SUBEXIT
2130 CALL MOTION(#1,-G*4,A*4):: FOR I=1
TO 45 :: NEXT I :: CALL MOTION(#1,0,0)
2140 IF D=0 THEN SUBEXIT
2150 CALL POSITION(#1,X,Y):: CALL SPRITE
(#11,104,7,X,Y+16,0,60)
2160 FOR V=1 TO 15
2170 CALL COINC(#11,#B,12,Z):: IF Z=-1 T
HEN 2200
2180 NEXT V :: CALL DELSPRITE(#11)
2190 SUBEXIT
2200 CALL BOUM(B,PT,NOMB):: BOUM=1 :: SU
BEXIT
2210 CALL COINC(ALL,Z):: IF Z=-1 THEN CA
LL CRASH :: BOUM=-1 :: SUBEXIT
2220 SUBEND
2230 SUB PAUSE(VIT)
2240 CALL SOUND(100,110,0):: FOR I=1 TO
25 :: NEXT I
2250 FOR I=1 TO 5 :: CALL MOTION(#1,0,0)
:: NEXT I
2260 FOR I=1 TO 5 :: CALL KEY(0,E,F):: I
F F<>0 THEN 2320
2270 NEXT I
2280 DISPLAY AT(3,22)SIZE(5)BEEP:"PAUSE"
2290 FOR I=1 TO 5 :: CALL KEY(0,E,F):: I
F F<>0 THEN 2320
2300 NEXT I
2310 DISPLAY AT(3,22)SIZE(5):: GOTO 2260
2320 CALL SOUND(100,110,0):: DISPLAY AT(
3,22)SIZE(5)
2330 FOR I=2 TO 5 :: CALL MOTION(#1,0,VIT)
:: NEXT I
2340 SUBEND

```

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

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

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

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

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

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

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

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

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

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

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

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

ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

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

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

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

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

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

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

GAGNANT DU CONCOURS TRIMESTRIEL

Pierre PALMADE pour son programme PARADISE sur ORIC gagne un voyage en CALIFORNIE.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL

Pierre PALMADE pour son programme PARADISE sur ORIC gagne 10.000 F.

GAGNANT DE DEUX CASSETTES SQUIRELLE

Pierre PALMADE pour son programme PARADISE sur ORIC.

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" de Janick TAILLANDIER des Editions CAGIRE

Philippe TELOUK pour son programme CROSSY sur HP 41

GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL

Stéphane CHEVRY pour son programme FOURMILIERE sur APPLE.

François BERNEZ pour son programme PRIC DU DANGER sur CANON X07

Marc BAYAR pour son programme PILOT sur FX 702 P.

Christophe LEPECQ pour son programme RECHERCHE DE SONS sur COMMODORE 64.

Francis GRAND pour son programme GLOBUL sur VIC 20

Nicolas COUROUBLE pour son programme ALUNISSAGE sur HECTOR

Philippe TELOUK pour son programme CROSSY sur HP 41.

Bertrand GSCHWIND pour son programme MUSIC sur MZ

Pierre PALMADE pour son programme PARADISE sur ORIC

Philippe FOUSSEREAU pour son programme DE- PENSE sur PC 1251

Pierre MARCELLIN pour son programme D.A.O. sur PC 1500

Benoît GABORIT pour son programme DEMONIAK sur SPECTRUM

Gino SCANU pour son programme SEIGNEUR DES ANNEAUX sur ZX 81

Olivier GRABETTE pour son programme MILLES BORNES sur TRS 80

Denis ROELANTS pour son programme FANORAMA sur TI99/4A b.simple.

Marcel MAGNET pour son programme PILOTAGE sur TI99/4A b. étendu.

Hervé MARCHETTI pour son programme MANIAK sur TO 7.

ERRATUM sur FX 702P

Programme ALIENS du n° 48. L'ignoble avait dévoré 3 sous-programmes, nous avons réussi à les récupérer, les voici :



```
LIST #1
10 $="GAME OVER":B
  =2:C$="="(PRT
  CSR 16:C$;
20 FOR J=1 TO LEN(
  $):FOR I=15 TO
  8 STEP -1
40 PRT CSR 1:"- ";
  :NEXT I:PRT CSR
  8:MID(J,1):CSR
  16:"-";
45 B=B+1:NEXT J
50 FOR I=1 TO 180:
  NEXT I:PRT :RET

LIST #3
10 PRT :FOR I=1 TO
  3:PRT CSR 2:"<
  <*<CRASH*>"
  ;
```

```
20 PRT CSR 2:"((++
  (CRASH++))");:N
  EXT I:FOR I=1 T
  O 50:NEXT I
40 RET

LIST #8
10 C$="="(PRT
  ENS":E=4
20 PRT :FOR I=10 T
  O 8 STEP -1:WAI
  T 4:PRT CSR 1:C
  $:NEXT I
30 FOR I=0 TO 16:W
  AIT 1:PRT CSR 1
  :C$:NEXT I
40 PRT CSR 16:C$;
50 FOR B=1 TO 6:FO
  R I=15 TO E STE
```

```
EXT I
70 FOR I=14 TO 0 S
  TEP -1:PRT CSR
  1:"- ";:NEXT I
80 FOR I=0 TO 15:P
  RT CSR 1:"- ";:
  NEXT I
90 PRT :GSB #3:VAC
  :RET
  P -1
60 PRT CSR 1:"- ";
  :NEXT I:PRT CSR
  1+1:MID(B,1)::
  E=E+1
65 PRT CSR 16:"-";
  :FOR I=1 TO 7:N
  EXT I:NEXT B
66 FOR I=1 TO 80:N
```

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS APPLE IIe + double drive + clavier numérique séparé + moniteur + joystick + Imprimante APPLE Imagewriter + carte 80 colonnes et CPM (année 84) Le tout 15.000 F. à débattre. Régis CROENNE Tel: 001 12 75

VENDS TI99/4A + B.E. + Munchman + joystick + nombreux programmes + cordon magnéto: 2500 F. Alexandre BOYADJIAN Chemin des Grods 07200 AUBENAS. Tel (75) 93 48 75.

VENDS LYNX 48K sous garantie + magnéto + joystick + jeux, logiciels, documentations (valeurs 4700 F.) vendu 3400. Monsieur CAZAUD 13 rue des Sycomores. Les LOGISSONS 13770 VENELLES. Tel: (42) 61 01 87.

VENDS SANYO PHC 25 (11/83) + synth. PSG 01 + Initiation Basic + Peritel + 6 jeux, K7 Démo et manuel. Etat neuf : 2000 F. à débattre. Thomas DAMBRINE 20 rue Foch 57500 SAINT AVOLD. Tel: (8) 792 80 35.

VENDS SINCLAIR ZX 81 + cordons + manuel d'utilisation + Ext. Mémoire 16 Ko + 1 K7 de jeux (Invaders, Chasse au sous-marin, Golf, Tireur d'Elite) + nombreux livres (70 programmes pour ZX 81). Le tout 900 F. à débattre. Jean Christophe DUFAU Tel: (3) 468 74 84. (le soir après 18 H).

VENDS pour TI99/4A manettes de jeux + câble magnéto + parsec + TI Invaders + 2 "99 magazine" + livre "Jeux et programmes pour TI99" tome 1. Prix à débattre. Contacter Alexandre au 627 76 84.

VENDS VIC 20 + Autoformation au Basic + Magnéto + K7 + cartouches jeux + programmes de jeux et éducatifs + Extension 8K RAM. Jean Luc ANDRAL 290 rue du Roitelet 31240 L'UNION.

VENDS ZX 81 complet (sous garantie) + 16K + Manuel + livres + K7 jeux divers (valeur 1165 F.) vendu 850 F. André BARKAT 90 avenue Tolosane RAMONVILLE ST AGNE 31520. Tel: (61) 73 03 28 (de 17 H à 19 H).

ACHETE pour TI99/4A module mini mémoire avec emballage d'origine: 270 F. + port. Monsieur AVOUDET Olivier 58 rue des Alpes 26000 VALENCES.

VENDS TI 99/4A + manettes + câble K7 + basic étendu + basic étendu par soi-même + mini mémoire + parsec + Pole position + Othello + Munch Man + TI Invaders + Jeu d'entreprise + Blasto + 3 revues "99 magazines" + 50 programmes pour TI 99/4A + Le TI 99/4A de l'affiche + 102 programmes pour TI + manuel extended basic + module mini mémoire: 4500 F. Frédéric DANIS 10 place Amphitrite PORT CAMARGUE 30240 LE GRAU DU ROI. Tel: (66) 51 48 62 (après 20H).

VENDS VIC 20 (SECAM) 1984 + unité de disquette + K7 jeu + nombreux jeux sur disquette + ext 16K (valeur 7200 F.) vendu 5000 maxi vente séparée possible. Hubert PASCAL Tel: (40) 20 05 18.

VENDS ATMOS 48K + peritel (garanti jusqu'à juillet 85): 1870 F. Pascal MIRRAHI Tel: 207 57 86.

VENDS pour TI99/4A Extended Basic + manuels en anglais et français: 1500 F. + Mini mémoire + jeux "RING": 1000 F. avec manuel français.

VENDS modules Startrec, Parsec, Mash, Speech Editor + synthétiseur de parole: 1300 F. avec manuels. + Super Démon Attack, TI Invaders, Bugertime, Number Magic, Personnel record keeping: 200 F. pièce avec manuels. VENDS K7 "Extended Basic Autoroute Norbert + nombreux jeux. Le tout 300 F. Tel: (94) 07 16 06 (Heure repas).

VENDS ZX 81 16K (02/84) + 8 K7 jeux + cours Basic + livre "102 programmes". Le tout 1000 F. Joseph CICCONE LINI Tel: (42) 80 41 16.

VENDS TI99/4A (11/83) + manettes + cordons K7 + modules + livres + boîtier + ext. 32 Ko + RS 232 + K7 programmes neuf (valeurs 8000 F.) vendu 5000 F. à débattre. Lionel PROVOST Tel: (6) 060 82 01 (après 18H).

VENDS imprimante graphique X 710 pour CANON X07, vendu avec cordon d'alimentation + rouleaux + stylos + valisette de rangement, prix à débattre. F. BABOT route de Nantes 35130 LA GUERCHÈRE DE BRETAGNE. Tel: (99) 96 21 33 (après 19H).

VENDS TI99/4A + manettes + câble K7 + prise Peritel + Interface SECAM + adaptateur + modules + 6 K7 originaux + 6 livres sur TEXAS + le TI à l'affiche + 50 programmes pour TI. Le tout 2900 F. Eric DE BANTEL Tel: 727 92 51 (après 18 H 45).

PATROUILLEUR DE L'ESPACE

Le jeu se décompose en six tableaux différents. Le but du jeu est de détruire la base d'une planète ennemie. Pour cela vous disposez à chaque partie de 5 vaisseaux de combat, d'un canon laser ainsi que d'un nombre illimité de bombes. Vous devez tout d'abord affronter 5 escadrilles de 5 chasseurs ennemis, puis détruire une montagne pour accéder à un tunnel à l'aide d'une navette. Ensuite, dans le tunnel, il faut détruire les futs de fuel afin de gagner du carburant, pour pouvoir continuer et éviter ou détruire les fusées qui vous menacent. Enfin, vous arriverez à la base, où bien des

pièges risquent de vous arrêter avant de pouvoir la détruire. Alors vous pourrez continuer vers la seconde base...

Xavier VANNIEREAU.

Mode d'emploi:

D'abord, tapez le programme contenant les caractères spéciaux. Faites RUN puis effacez le après l'avoir enregistré. Tapez ensuite le programme du jeu. Vous aurez sûrement quelques difficultés à taper les lignes 1130, 1140, 1150, 1160, pour cela voici une explication: Ligne 1130 : tapez 1130 AA= 5 LOCATE 0,0:PRINT" puis appuyez

sur la touche GRPH et tapez ZZZZZZZZIRRRRRRRRS. Revenez en mode normal en appuyant sur la touche GRPH et finissez la ligne avec "

Pour les autres lignes, la procédure est la même pour taper les caractères entre parenthèses.

(e = espace)

Ligne 1140 "eeeeeeeZZeeeeeBeeeeeS"

Ligne 1150 "ZZ:ZeeZZeeeee2345UVZ"

Ligne 1160 "ZZZZB 11111-98DLM"

Le reste du programme ne présente pas de difficultés.

Pour tirer utiliser la barre d'espacement, pour lancer les bombes utiliser la touche B et pour déplacer la navette dans la grotte, utiliser N.

```
1 REM Xavier VANNIEREAU
2 REM CANON X-07
3 REM Patrouilleur de l'espace
4 REM 1er Programme : CARACTERES
5 REM 2eme Programme : JEU
128 FONT$(128)="48,120,248,255,255,255,255,255"
129 FONT$(129)="0,0,0,0,32,32,80,255"
130 FONT$(130)="0,0,96,120,252,252,252,252"
131 FONT$(131)="0,0,0,0,96,124,252,252"
132 FONT$(132)="0,0,0,0,16,40,16,56"
133 FONT$(133)="0,0,0,0,0,0,96,248"
134 FONT$(134)="24,124,0,0,0,0,0,0"
135 FONT$(135)="0,0,0,0,0,4,12,60"
136 FONT$(136)="0,0,0,0,0,16,248,252"
137 FONT$(137)="0,0,0,72,52,72,0,0"
138 FONT$(138)="0,0,0,32,24,32,0,0"
142 FONT$(142)="128,4,64,8,128,36,80,32"
143 FONT$(143)="0,0,0,0,136,4,4,4"
144 FONT$(144)="252,252,252,224,248,194,252,224"
145 FONT$(145)="252,252,248,176,0,0,128,64"
146 FONT$(146)="252,184,0,112,136,112,80,80"
147 FONT$(147)="252,124,28,8,0,0,0,0"
148 FONT$(148)="252,224,128,0,0,0,0,0"
149 FONT$(149)="4,4,4,4,4,12,12,12"
150 FONT$(150)="252,112,64,0,0,0,0,0"
151 FONT$(151)="252,252,196,0,0,0,0,0"
152 FONT$(152)="252,252,60,12,8,0,0,0"
153 FONT$(153)="252,252,252,252,56,24,0,0"
154 FONT$(154)="252,252,252,240,112,48,48,0"
155 FONT$(155)="252,252,252,60,56,24,24,24"
156 FONT$(156)="252,252,252,224,0,0,0,0"
157 FONT$(157)="252,252,240,0,0,0,0,12"
158 FONT$(158)="252,252,0,0,0,0,48,232"
159 FONT$(159)="&H1C,&H14,&H14,&H1C,&H14,&H14,&H1C,&H14"
224 FONT$(224)="0,0,0,0,0,0,0,252"
225 FONT$(225)="252,252,252,252,252,252,252,252"
226 FONT$(226)="0,0,0,0,252,252,0,0,0"
227 FONT$(227)="0,0,0,0,0,0,0,0"
228 FONT$(228)="0,0,0,0,16,40,16,56"
229 FONT$(229)="0,0,0,0,0,0,0,252,252"
230 FONT$(230)="0,0,0,0,0,252,252,252"
231 FONT$(231)="0,0,0,12,12,12,12,12"
232 FONT$(232)="0,0,0,0,0,0,0,252,252"
233 FONT$(233)="0,0,0,0,0,0,0,252"
236 FONT$(236)="&HFC,&HFO,&H60,&H40,&H00,&H00,&H00,&H00"
237 FONT$(237)="&H00,&H00,&H40,&HE0,&HE0,&HFO,&HFB,&HFC"
239 FONT$(239)="224,16,224,64,32,60,0,252"
240 FONT$(240)="252,224,192,252,240,248,252,252"
241 FONT$(241)="224,16,60,192,92,124,252,252"
242 FONT$(242)="92,80,252,4,136,200,248,252"
244 FONT$(244)="32,80,32,32,80,252,60,252"
245 FONT$(245)="76,172,76,76,172,252,252,252"
246 FONT$(246)="252,0,0,0,0,0,0,0"
247 FONT$(247)="0,0,0,0,0,0,0,0"
248 FONT$(248)="252,252,252,252,0,0,0,0"
249 FONT$(249)="252,252,252,0,0,0,0,0"
250 FONT$(250)="252,252,252,252,252,252,252,252"
251 FONT$(251)="0,0,0,0,0,28,252,252"
252 FONT$(252)="0,0,0,0,0,0,252,252"
253 FONT$(253)="12,12,12,12,12,0,0,0"
254 FONT$(254)="252,252,0,0,0,0,0,0"
255 FONT$(255)="252,252,252,252,252,252,252,252"
```

```
5 CLEAR150:DEFINT A-Z:V=7:DIMA(8):DIMB(8):SC=0
10 CLS:J=5:CONSOLF,,0,0,R=2:P=3:F$=STRING$(19,32)
100 GOSUB3000:IFJ<1THENR=1.5:GOTO140
105 CLS: B=25:FORA=0TO119:B=B-INT(RND(PA)*8-3):IFB<20THENB=20
110 LINE(A,31)-(A,B):NEXT:FORA=100TO119:LINE(A,31)-(A,20):NEXT:LOCATE16,3
120 PRINT(6-J):FORA=90TO100:LINE(A,31)-(A,120-A):NEXT:A=5:B=10:GOTO300
140 GOSUB3000:CLS:B=32:AA=1:FORA=5TO60:B=B-INT(RND(PA)*5-1):IFB<9THENB=9
150 LINE(A,31)-(A,B):NEXT:FORA=60TO119:B=B+INT(RND(PA)*3.3-1):IFB>20THENB=15
155 IFB<5THENB=5
160 LINE(A,31)-(A,B):NEXT
170 FORA=60TO119:FORB=25TO29:PRESET(A,B):NEXTB:FORA=90TO119:STEP2:PRESET(A,11)
180 NEXT:A=5:P=5:GOTO450
200 PRESET(A,B):PRESET(A-1,B-1):PRESET(A-1,B+1):PRESET(A-2,B):PRESET(A-3,B)
205 PRESET(A-4,B+1):PRESET(A-4,B-1)
210 C=STICK(0):D=STRIG(1):A=A+3:B=B-R*(C=1)*(D-1)+R*(C=5)*(D-1):F=STRIG(0)
215 IFA>118THENA=7
```

```
220 IFR<1THENB=1
225 RETURN
230 CIRCLE(A-1,B),1:PSET(A-3,B):PSET(A-4,B-1):PSET(A-4,B+1)
235 IFPOINT(A,B+1)=-1THENGOSUB1900
250 RETURN
300 FORI=0TO4:A(E)=115:NEXT
305 B(0)=3:B(1)=7:B(2)=11:B(3)=15:B(4)=19
310 FORF=0TO4:IFA(F)>116THENNEXT:IFL>4THENL=0:J=J-1:GOTO100ELSEGOTO310
315 GOSUB400
320 O=0-INT(RND(1)*(20-E-J)):P=P+(B-P)/(5+(J/5)-E):A(E)=O:B(E)=P
325 IFD<2THENO=115
330 IFP>19THENP=19
335 PSET(O,P):PSET(O+1,P):PSET(O+2,P-1):PSET(O+2,P+1)
340 IFP>B-2ANDP<B+2ANDD>AANDRND(0)>.5THENGOSUB420
345 GOSUB350:A(E)=O:B(E)=P:NEXT:GOTO310
350 GOSUB200:GOSUB230:IFF=-1ANDK=0THENGOSUB360
355 RETURN
360 IFA+50>117THEND=117ELSED=A+50
365 FORG=ATODSTEP2:PRESET(G-2,B):PSET(G,R)
370 IFPOINT(G+1,B)=-1ORPOINT(G+2,B)=-1THENBEEP10,1:GOTO380
373 NEXTG
375 PRESET(G-2,B):PRESET(G,B):RETURN
380 FORM=0TO4
385 IFR>B(M)-2ANDB<B(M)+2ANDG>A(M)-3ANDG<A(M)+2THEN395
390 NEXT:GOTO375
395 L=L+1:N=E:E=M:SC=SC+20:GOSUB400:A(M)=118:O=A(N):P=B(N):E=N:GOTO375
400 O=A(E):P=B(E):PRESET(O,P):PRESET(O+1,P):PRESET(O+2,P-1)
405 PRESET(O+2,P+1):RETURN
420 H=A+(O-A)/2:LINE(O,P)-(H,P):BEEP0,5
425 FORI=1TOJ:NEXT:K=1:GOSUB350:K=O:LINE(H,P)-(A,P)
430 FORI=0-1TOASTEP-2:PRESET(I,P):PRESET(I-1,P):NEXT
435 IFP<B-2ANDP>B-2THENGOSUB1900:RETURN
440 RETURN
450 GOSUB200:GOSUB230:IFTKEY("B")=-1ANDW=0THENG=1:T=A-1:U=B+1
455 IFG<0THENGOSUB530
460 Z=Z+1:IFZ>3THEN500
465 IFZ=1THEN475
470 IFTKEY("N")=-1THENGOSUB200:GOTO600ELSE450
475 X=RND(1)*(B/2)+A+6:Y=RND(1)*(B/3)-(B/6)+B
480 IFX<10RX>118THENX=60
485 IFY<10RY>31THENY=2
490 PSET(X,Y):GOTO450
500 Z=0:PRESET(X,Y):CIRCLE(X,Y),1
505 IFX-1<AANDX+4>AANDY+2>BANDY<B+1THEN520
510 PRESET(X,Y+1):PRESET(X,Y-1):PRESET(X-1,Y):PRESET(X+1,Y)
515 GOTO450
520 GOSUB1900
525 GOTO510
530 W=1:PRESET(T,U):U=U+2:T=T-(T<60)+(T>60)
535 IFU>31THENU=31
540 IFT>90ANDU>10THENG=0:W=0:GOTO450
545 IFT<0THENG=0
550 IFT>119THENG=119
555 PSET(T,U)
560 IFPOINT(T-1,U)=-1ORPOINT(T-1,U-1)=-1THEN580
565 IFU>30THENG=0:W=0
570 RETURN
580 BEEP1,1:FORJ=U-2TOU+2:FORK=T-2TOT+4:IFJ>31ORJ<0ORR<119ORR<0THEN590
585 PRESET(K,J):SC=SC+1
590 NEXTK,J:G=0:W=0:GOTO450
600 A(1)=0:A(2)=1:A(3)=2:A(4)=1:A(5)=0:T=0
605 A(6)=-2:A(7)=-2:A(8)=-2:B(1)=-1:B(2)=-1:B(3)=0:B(4)=1:B(5)=1:B(6)=1:B(7)=0
610 R(8)=-1
615 IFA>115THENA=5
620 IFR<2THENB=2
625 IFA>110ANDB>25THEN900
630 GOSUB650
635 GOTO615
650 F=STICK(0):IFPOINT(A+2,B+1)=-1ORPOINT(A+2,B-1)=-1THENGOTO1950
655 IFF=0THENG670
660 PRESET(A+1,B):PRESET(A+2,B):PRESET(A,B-1):PRESET(A,B+1)
665 G=STRIG(1):A=A-(G-1)*A(F):B=B-(G-1)*B(F)
670 LINE(A+1,B)-(A+2,B):PSET(A,B-1):PSET(A,B+1):RETURN
680 GOSUB650:IFTKEY("B")=-1THENK=1:M=B+1:N=A+1
685 IFSTRIG(0)=-1THENGOSUB750
690 IFK=1THENGOSUB700
695 RETURN
700 PRESET(W,M-1):FORL=1TO4:PRESET(N,M-1):PSET(N,M):BEEP1E3,1
705 IFM>20THENK=0:GOTO715
710 M=M+1:NEXT:W=N:N=N+1:RETURN
```

```
715 E$=MID$(A$,N/6+1,1):IFE$=CHR$(132+T)THEN730
720 IFE$=CHR$(129+T)ANDP<>2THENS=SC+30:GOTO735
725 RETURN
730 FORD=1TO15:O=0+1:IFO<115THENPSET(O-1,29):NEXT:SC=SC+5
735 A$=LEFT$(A$,INT(N/6))+ " "+RIGHT$(A$,18-INT(N/6)):K=0
740 LOCATEN/6,2:PRINTCHR$(142):FORZ=1TO3:BEEP2*5,1:NEXT
745 LOCATEN/6,2:PRINT" ":GOTO690
750 H=40+A:IFH>119THENH=115
755 FORG=A+2TOHSTEP2:PRESET(G-2,B):PSET(G,B)
760 IFPOINT(G+1,B)=-1ORPOINT(G+2,B)=-1THEN765ELSE790
770 E$=MID$(A$,G/6+1,1)
775 IFE$=CHR$(132+T)THENN=G+1:M=B:GOTO730
780 IFE$=CHR$(129+T)ANDP<>2 THENN=G+1:M=B:GOTO735
785 IFPOINT(G+1,B)=-1THENRETURN
790 NEXT:PRESET(G-2,B):RETURN
800 O=0-2:PRESET(O,29):PRESET(O+1,29):IFO<2THEN1950
805 RETURN
810 IFSCREEN(J,2)=129THEN815ELSERETURN
815 L=J*6+2:FORD=1TO8STEP-2:LINE(L,D)-(L,D+1):PSET(L-1,D+2):PSET(L+1,D+2)
820 IFL>A-2ANDL<A+4ANDD<B+2THENCIRCLE(L,D),1:CIRCLE(L,D),2:GOTO850
825 PRESET(L+1,D+4):PRESET(L-1,D+4):PRESET(L,D+3):PRESET(L,D+2):BEEP1,1:NEXT
830 IFP=0ORP=3 THENLOCATEJ,1:PRINT" "
835 A$=LEFT$(A$,INT(J-1))+CHR$(FO)+RIGHT$(A$,18-INT(J-1)):RETURN
850 GOTO1950
900 D$=STRING$(19,225):GOSUB3000:O=115:FO=224
905 GOSUB2100:AA=2:A$=F$:FONT$(129)="0,0,0,0,32,32,80,252"
910 FORC=1TO 60:GOSUB800:A$=MID$(A$,2,18)+CHR$(128+RND(1)*6):J=RND(1)*5+A/6
915 IFJ>18THENJ=18
920 GOSUB810:LOCATEO,2:PRINTA$:GOSUB860:NEXT
925 FONT$(129)="0,0,0,80,136,36,36,84":GOSUB3000
930 B$=F$:A$=F$:P=1:AA=3:FO=143
935 GOSUB2100
940 FORC=1TO 60:GOSUB860:GOSUB800:ONPGOSUB1000,1050:LOCATEO,1:PRINTB$+" "+A$
945 GOSUB860:NEXTC:AA=4
950 IFP<2THENB$=F$:A$=F$:I=1
951 GOSUB3000
955 P=P+1:T=96:IFP=2THEN935ELSE1130
1000 E=E+RND(1)*4-1.7
1005 IFE<1THENE=1
1010 IFE>6THENE=6
1015 A$=MID$(A$,2,18)+CHR$(127+E):J=INT(RND(1)*2+A/6):IFJ>18THENJ=18
1020 B$=MID$(B$,2,18)+CHR$(149+E):GOSUB810:RETURN
1050 R=INT(RND(1)*11-5):E=E+R:IFE>9THENE=9
1065 IFE<2THENE=2
1070 IFI=2ANDI<>EORI=SANDI<>ETHENI=1:GOTO1080
1075 I=E
1080 A$=MID$(A$,2,18)+CHR$(223+I)
1085 B$=MID$(B$,2,18)+CHR$(245+I):RETURN
1130 AA=5:LOCATEO,0:PRINT"aaaaaaaaayvvvvvvvvv"
1140 LOCATEO,1:PRINT" aa m "+"
1150 LOCATEO,2:PRINT"aaaa aa ☻☻,a"
1160 LOCATEO,3:PRINT"aaaaam |' ' ' ' 'pqrotu"
1190 A=3:B=10
1194 GOTO1500
1200 F=STICK(0):IFPOINT(A+1,B+1)=-1ORPOINT(A+1,B-1)=-1THENGOTO1950
1205 IFF=0THEN1220
1210 PRESET(A+1,B):PRESET(A+2,B):PRESET(A,B-1):PRESET(A,B+1)
1215 G=STRIG(1):A=A+A(F)-(G-1)*A(F):B=B+B(F)-(G-1)*B(F)
1220 LINE(A+1,B)-(A+2,B):PSET(A,B-1):PSET(A,B+1)
1225 IFSTRIG(0)=-1THENGOSUB1400
1230 RETURN
1250 GOSUB1200
1260 IFA>40THENGOSUB1300
1290 GOTO1250
1300 LINE(79,0)-(79,10):LINE(82,0)-(82,14)
1305 H=2
1310 C=50:D=15
1320 FORI=0TO10:GOSUB1200:PRESET(C,D):BEEP5,1
1321 C=(C+A+1)/2:D=(D+B+1)/2:PSET(C,D)
1322 IFC>A-1ANDC<A+3ANDD>B-2ANDD<B+2THENCIRCLE(C,D),1:BEEP1000,5
1323 IFA>80THENPRESET(C,D):C=5:SC=SC+200:GOTO1350
1325 NEXT:PRESET(C,D)
1330 IFRND(0)>.8ANDABOOTHEN1310
1332 IFA>80THEN1323
```

```
1335 GOSUB1200:GOTO1330
1350 GOSUB1200:LOCATE19,0:PRINTCHR$(159):LOCATE19,1:PRINTCHR$(159):H=1
1355 C=C-(C-B)/5:IFC<16THEN PSET(116,C):PSET(115,C):IFA<80THEN1310
1360 IFRND(0)>.5ANDC<16THENGOSUB1370
1365 GOTO1350
1370 LINE(113,C)-(A,C):FORD=112TOASTEP-2:PRESET(D,C):PRESET(D+1,C):NEXT
1371 IFC>B-2ANDC<B+2THEN1950
1375 PRESET(A,C):RETURN
1390 GOTO1350
1400 J=30+A:IFJ>119THENJ=117
1405 FORI=A+4TOJ:PRESET(I-1,B):PSET(I,B)
1410 IFPOINT(I+1,B)=-1THEN1430
1415 NEXT
1420 PRESET(I,B):PRESET(I-1,B):RETURN
1430 IFH=2ANDB<14THENPRESET(I+1,B):SC=SC+5:GOTO1420
1440 IFH=1ANDB=CTHEN1700
1460 GOTO1420
1500 J=0: IFA>80ANDC<16THENJ=2
1510 IFA>20ANDC<28 THENJ=4
1512 IFA>25THENS=SC+100:GOTO1600
1515 GOSUB1200
1520 GOSUB810
1530 GOTO1500
1600 D=1:C=25
1610 LOCATE 7,3:PRINT" ":C=C+D:IFC>30THEND=-2
1615 IFA>46 THENS=SC+30:GOTO1250
1616 IFC<22THEND=2
1620 LINE(45,24)-(45,55-C):LINE(42,31)-(42,C):LINE(46,24)-(46,55-C)
1621 LINE(43,31)-(43,C)
1625 GOSUB1200:GOTO1610
1700 PRESET(114,C):PRESET(115,C):PRESET(116,C):SC=SC+50
1705 IFTKEY("B")=-1 ANDB<16THENFORC=2TO9OSTEP2:CIRCLE(A,B),C:NEXT:PA=1:GOTO1800
1710 GOSUB1200:GOTO1705
1800 SC=SC+500:GOSUB3000:GOTO10
1900 GOSUB200:GOSUB2000:RETURN
1950 O=115:GOSUB2000:ONAAGOTO140,905,930,935,1130
2000 BEEP1E3,3:BEEP4E3,5:BEEP2E3,2:A=4:B=12:V=V-1:IFV<1THEN3200
2010 IFAA>1THENGOSUB3050:RETURN
2015 RETURN
2100 CLS:LOCATEO,3:PRINTD$:LOCATEO,0:PRINTD$:RETURN
3000 GOTO3050
3050 CLS:LOCATE5,1:PRINT"Score :":SC:3060 LOCATE1,2:PRINT"Vaisseaux :":3065 IFV<1THEN3080
3070 FORAO=1TOV:A1=AO+12:LOCATEA1,2:IFAA>1THENPRINTCHR$(138):GOTO3075
3072 PRINTCHR$(137):
3075 NEXT
3080 FORAO=1TO5000:NEXT:A=3:B=12:RETURN
3200 GOSUB3000:END
```




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-extremis", 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 de présent:

1) Vous avez 32 ou 48 Ko de mémoire (RAM):

a) Tapez le programme en entier (sans faire d'erreurs!!!), puis sau-

vez-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 RAM).

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 passé une bonne soirée (même deux), devant votre ordinateur favori...

```
156 PRINT@192,"";TAB(XZ)*****
157 PRINTTAB(XZ)*****
158 PRINTTAB(XZ)*****
159 PRINTTAB(XZ)*****
160 PRINTTAB(XZ)*****
161 PRINT*****
162 PRINT@536+XZ,"CC";
163 RETURN
164 PRINT@471+XZ,CHR*(138);CHR*(147);CHR*(163);CHR*(133);@535+XZ
165 PRINT*****
166 FF=9:GOSUB201:FORI=1TO3000:NEXT:RETURN
167 Z$=Y$:PRINT@W,Z$;GOSUB102:D=9:VW=16010:BV=16050:DC=61:CD=67
168 IFWA=1THENWA=0:RETURNELSEGOSUB131:RETURN
169 CLS:PRINT@466,"Bravo !!!.....";NM$:" ";NM$:" "
170 FORI=1400TO1300STEP-1:B=USR(1):NEXT:FORI=1TO800:NEXT:RETURN
171 GOSUB206:PRINT@464,"Domage !!!..... Au suivant !!!";GOTO1
172 CLS:N$=NM$:PRINT@453,"Bravo !!!.....";NM$:" ";NM$:" "
173 IF NM$="" THEN YF=51:XF=77:GOSUB196:FORI=1TO400:NEXT:Q=1:GOTO10
174 CLS:PRINT@450,"Un moment S.V.P...";
175 READX:IFX<100THEN175
176 L=PEEK(16561):H=PEEK(16562):HL=L+H*256-27:GOSUB179:POKE16561
177 L:POKE16562,H:HL=HL+3:GOSUB179:C=HL:GOSUB180
178 IFPEEK(16396)<201THENDEFUSR=C:CMD"CLOCK,N"ELSEPOKE16562,L:P
179 OKE16527,H
180 FORI=0TO24:C=I+HL:GOSUB180:READB:POKEC,B:NEXT:RESTORE:RESUME
181 RETURN
182 B=USR(1024):B=USR(1509):B=USR(1740):B=USR(1985):B=USR(2219):
183 B=USR(1985):B=USR(1740):B=USR(1509):B=USR(1024):RETURN
184 PRINT@959,"C";PRINT@0,"*****";FORI=1TO3:PRINT@0,"";GO
185 SUB12:B=USR(3333):PRINT"*****";FORJ=1TO90:NEXT:PRINT@0,"*****";
186 GOSUB17:B=USR(3333):FORJ=1TO90:NEXT:NEXT:PRINT@0,"";GOSUB12:B=USR
187 (3333):RETURN
188 DATA260,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
189 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
190 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
191 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
192 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
193 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
194 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
195 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
196 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
197 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
198 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
199 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
200 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
201 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
202 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
203 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
204 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
205 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
206 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
207 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
208 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
209 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
210 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
211 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
212 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
213 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
214 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
215 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
216 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
217 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
218 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
219 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
220 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
221 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
222 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
223 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
224 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
225 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
226 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
227 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
228 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
229 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
230 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
231 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
232 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
233 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
234 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
235 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
236 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
237 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
238 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
239 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
240 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
241 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
242 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
243 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
244 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
245 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
246 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
247 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
248 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
249 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
250 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
251 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
252 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
253 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
254 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
255 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
256 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
257 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
258 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
259 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
260 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
261 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
262 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
263 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
264 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
265 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
266 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
267 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
268 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
269 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
270 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
271 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
272 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
273 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
274 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
275 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
276 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
277 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
278 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
279 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
280 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
281 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
282 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
283 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
284 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
285 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
286 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
287 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
288 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
289 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
290 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
291 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
292 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
293 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
294 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
295 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
296 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
297 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
298 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
299 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
300 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
301 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
302 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
303 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
304 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
305 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
306 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
307 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
308 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
309 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
310 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
311 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
312 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
313 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
314 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
315 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
316 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
317 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
318 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
319 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
320 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
321 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
322 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
323 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
324 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
325 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
326 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
327 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
328 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
329 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
330 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
331 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
332 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
333 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
334 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
335 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
336 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
337 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
338 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
339 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
340 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
341 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
342 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
343 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
344 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
345 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
346 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
347 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
348 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
349 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
350 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
351 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
352 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
353 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
354 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
355 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
356 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
357 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
358 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
359 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
360 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
361 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
362 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
363 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
364 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
365 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
366 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
367 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
368 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
369 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
370 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
371 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
372 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
373 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
374 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
375 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
376 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
377 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
378 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
379 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
380 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
381 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
382 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
383 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
384 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
385 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
386 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
387 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
388 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
389 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
390 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
391 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
392 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
393 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
394 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,13464,99,99
395 DATA,3328,1536,5313,5,6081,6315,5120,1346
```


WAR GAME

Même si la guerre n'est pas vraiment un jeu, amusez-vous à repousser les vaisseaux ennemis qui attaquent le repère du Capitaine NEMO. Votre mission consiste à défendre un dépôt d'armes situé dans une caverne. Vous disposez de 2 vies et d'une grande quantité de munitions. A vous de jouer, les règles sont dans le programme.

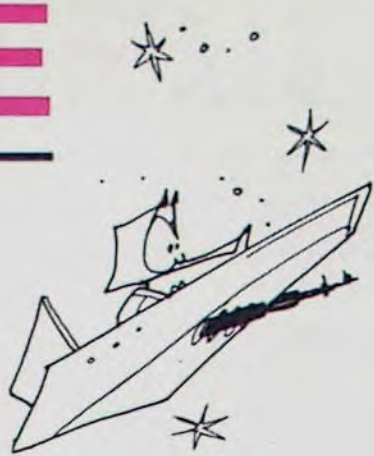
Jacques BOURIQUET

```

10 *****
20 *** JACQUES BOURIQUET ***
30 *** PRESENTE ***
40 *** SON JEU D'ARCADE ***
50 ***
60 ***
70 ***
80 *** -WAR GAMES- ***
90 ***
100 *** SUR HECTOR 2HR+ ***
110 ***
120 *** EN B III ***
130 *****
140
150
160 CLEAR HIPE
170 GOSUB 3200
180 GOSUB 5000
190 GOTO 7000
200 *****
210 * DECOR *
220 *****
230
240 V=2
241 COLOR 0,1,2,5
250 X=1500
260 M=0
261 M=3
265 HIPE
270 FOR B=00 TO 255
280 SC=0
290 A=INT (RND(10,40))
300 C=INT (RND(90,130))
310 LINE B,10,B,A,2
320 LINE B,130,B,C,2
330 NEXT
331 FOR B=30 TO 79
332 A=INT (RND(10,40))
333 C=INT (RND(100,130))
334 LINE B,10,B,A,2
335 LINE B,130,B,C,2
336 NEXT
340 PLOT 1,131,254,5,1
341 PLOT 1,181,254,5,1 PLOT 1,150,254,5,1
342 PLOT 1,211,254,5,1
343 PLOT 1,9,254,5,1
344 OUTPUT"-----" WAR GAMES <-----",1
2,197,3
345 OUTPUT"SCORE ",10,170,3
346 PLOT 00,191,4,25,1
347 OUTPUT"BONUS ",100,170,3
348 PLOT 165,161,4,25,1
349 OUTPUT"VIES ",175,170,3
350 PLOT 200,120,1,110,2
351 PLOT 197,120,1,110,2
352 OUTPUT"DEFENSEUR ",10,146,3 OUTPUT"75,146,1
353 PLOT 135,155,4,25,1
354 OUTPUT"ARMES ",142,146,3
355 OUTPUT"COPYRIGHT 1984 J.BOURIQUET",35,225,2
356 FLASH4,30
357 FLASH3,30
400 *****
410 ** BASSE DU JEU **
420 *****
430
440 A=0 G=0 Y=55
480 OUTPUTZR#,190,146,2
491 OUTPUTSC,40,170,2
490 OUTPUTZR#,200,146,2
500 A=0 G=0 C=0 M=3

```

HECTOR
HR



```

501 OUTPUTX,130,170,2
502 OUTPUTZR#,190,146,2
503 OUTPUTZR#,200,146,2
510 OUTPUTV,210,170,2
520
530
540 N=INT (RND(1,10))
545 GOTO 8000+(N*50)
550 OUTPUT ZR#,210,Y,0
561 Y=Y+(PEEK(55FF1) AND 4)/4*101
565 Y=Y-(PEEK(55FF1) AND 8)/8*101
566 IF PEEK(0)/20)
570 IF F1PEK(0)=0 THEN IF M=1 THEN GOSUB 1000
571 IF C=1 THEN GOTO 500
572 IF Y=40 THEN Y=40 ELSE IF Y=100 THEN Y=100
574 OUTPUT ZR#,210,Y,1
575 IF G=184 THEN GOTO 3000
581 GOTO 8000+(50*N+10)
582 GOTO 8000+(N*50+20)
590 GOTO 560
1000
1001 M=M-1
1002 Z=184
1005 Z=Z-0
1006 IF M=2 THEN OUTPUTZR#,200,146,0
1007 IF M=1 THEN OUTPUT ZR#,190,146,0
1010 IF Z=GRNDX*Y+10RY*Y+20R Y=A-2 OR Y=A-1 OR Y=A
2) THEN OUTPUT SC,40,170,0 SC=SC+10 OUTPUT SC,40,170
2,2 OUTPUT CHR$(124),G,A,0 OUTPUT CHR$(124),G+5,A,0
0 OUTPUT CHR$(124),G+11,A,0 OUTPUT CHR$(124),Z+4,Y-4,0
C=1 RETURN
1011 OUTPUT "=-",Z,Y,1 OUTPUT "=-",Z+0,Y,0
1012 IF Z=0 THEN RETURN
1100 GOTO 1005
3000
3010
3020 PAUSE 1
3030 FLASH 2,20
3040 IF V=0 THEN GOTO 7220
3041 OUTPUT X,130,170,0
3050 LET X=X-250
3060 IF X=1000 THEN OUTPUTV,210,170,0 V=1
3065 IF X=500 THEN OUTPUTV,210,170,0 V=0
3080 OUTPUTX,130,170,2
3090 OUTPUTV,210,170,2
3100 GOTO 500
3199 END
3200 *****
3201 * CARACTERES GRAPHIQUES *
3202 *****
3205 DATA 0,0
3210 DATA 129,153,189,255,255,189,153,129
3220 DATA 0,0,24,60,102,255,165,126
3230 DATA 252,112,120,255,255,120,112,252
3240 DATA 192,96,110,236,236,110,96,192
3250 DATA 24,60,126,231,231,126,60,24
3260 DATA 150,140,223,253,253,223,140,150
3270 DATA 60,126,255,165,255,126,165,60
3280 DATA 31,190,207,123,123,207,190,31
3290 DATA 240,120,124,255,255,124,120,240
3300 DATA 120,102,189,229,229,189,102,120
3310 DATA 40,240,126,59,59,126,240,40
3320 DATA 20,60,62,207,254,126,60,255
3330 DATA 16,24,60,254,127,60,24,16
3340 DATA 64,172,190,169,169,190,172,64
3350 DATA 0,0,255,255,255,255,0,0
3360 DATA 60,126,255,255,255,126,60
3370 DATA 0,0,124,254,254,124,0,0
3380 DATA 0,0,7,63,63,7,0,0
3390 DATA 254,255,255,249,249,255,255,254

```

```

3400 DATA 0,3,63,231,231,63,3,0
3410 DATA 60,66,153,165,165,153,66,60
3420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3510 FOR I=1F9C1 TO 64113
3520 READ V
3530 POKE I,V
3540 NEXT
3550 POKE 55FE3,8C1
3560 POKE 55FE4,1F9
3570 ZH#CHR$(192) ZB#CHR$(193) ZC#CHR$(194)
3571 ZD#CHR$(195) ZE#CHR$(196) ZF#CHR$(197)
3572 ZG#CHR$(198) ZH#CHR$(199) ZI#CHR$(200)
3573 ZJ#CHR$(201) ZK#CHR$(202) ZL#CHR$(203)
3574 ZM#CHR$(204) ZN#CHR$(205) ZO#CHR$(206)
3575 ZP#CHR$(207) ZQ#CHR$(208) ZR#CHR$(209)
3576 ZS#CHR$(210) ZT#CHR$(211) ZU#CHR$(212)
3577 ZV#CHR$(213)
3580 RETURN
5000 *****
5010 * PRESENTATION *
5020 *****
5030 HIPE COLOR 4,5,6,1
5035 OUTPUT "JACQUES ",155,200,2
5036 OUTPUT "BOURIQUET",160,190,2
5037 OUTPUT "PRESENTE",160,160,2
5040 PLOT 20,200,5,75,3
5041 PLOT 25,155,5,15,3
5042 PLOT 30,165,5,15,3
5043 PLOT 35,155,5,15,3
5044 PLOT 40,200,5,75,3
5045 PLOT 55,200,5,75,3
5046 PLOT 60,200,15,5,3
5047 PLOT 60,165,15,5,3
5048 PLOT 70,200,5,75,3
5049 PLOT 85,200,5,75,3
5051 PLOT 90,200,5,3,3
5052 PLOT 90,200,5,10,3
5053 PLOT 90,165,5,10,3
5054 PLOT 95,165,5,5,3
5055 PLOT 95,195,5,5,3
5056 PLOT 95,190,9,25,3
5057 PLOT 90,155,5,5,3
5059 PLOT 93,150,5,5,3
5059 PLOT 96,145,5,5,3
5060 PLOT 99,140,5,5,3
5061 PLOT 99,135,5,10,3
5070 PLOT 65,90,5,75,3
5071 PLOT 70,90,20,5,3
5072 PLOT 65,10,20,5,3
5073 PLOT 95,30,5,25,3
5074 PLOT 90,30,10,5,3
5075 PLOT 100,90,5,75,3
5076 PLOT 105,90,15,5,3
5077 PLOT 105,45,15,5,3
5078 PLOT 115,90,5,75,3
5080 PLOT 130,90,5,75,3
5081 PLOT 135,65,5,10,3
5082 PLOT 140,60,5,10,3
5083 PLOT 145,65,5,10,3
5084 PLOT 150,90,5,75,3
5085 PLOT 165,90,5,75,3
5086 PLOT 170,90,20,5,3
5087 PLOT 170,10,20,5,3
5089 PLOT 170,40,15,5,3
5090 PLOT 200,90,5,40,3
5091 PLOT 205,90,17,5,3
5092 PLOT 205,45,5,10,3
5093 PLOT 210,40,5,10,3
5094 PLOT 215,35,5,25,3
5095 PLOT 190,10,22,5,3
5100 FLASH 3,20 FLASH 4,30
5150 PAUSE 3
5200 RETURN
7000
7010 **PRESENTATION**
7020
7030 HIPE COLOR0,1,7,4 FLASH0,6 POKE5FF10,1
7040 LINE14,226,226,226,1 LINE226,0,1 LINE14,0,1 LI
NE14,226,1 LINE16,224,224,224,1 LINE224,10,1 LINE16
,10,1 LINE16,224,1 PLOT19,222,205,210,3
7045 OUTPUT"DOHNNEZ VOTRE PRENDM",30,140,0 CURSOR70,
120 INPUT$ HIPE
7046 LINE14,226,226,226,1 LINE226,0,1 LINE14,0,1 LI
NE14,226,1 LINE16,224,224,224,1 LINE224,10,1 LINE16
,10,1 LINE16,224,1 PLOT19,222,205,210,3
7050 SCREEN30,50,170,25 RESTORE7070 FORI=1TO10
7060 PERDS1,52 TONES1,52 NEXT
7070 DATA175,143,165,151,175,143,117,213,139,191,16
5,151,124,202,97,269,131,191,131,244
7090 PAUSE2 COLOR0,1,2,4
7090 OUTPUT"DESIREZ VOUS LE MENU",50,190,1 OUTPUT"0
UI 30 ou NON 30",64,140,1
7100 L#INKEY(200) L=ASC(L#) IFL=79THEN GOTO7110 E
LSE IFL=L-79THEN GOTO 240 ELSEIFL<790RL<79THEN GOTO7
180
7110
7120 ** VISU MENU **

```

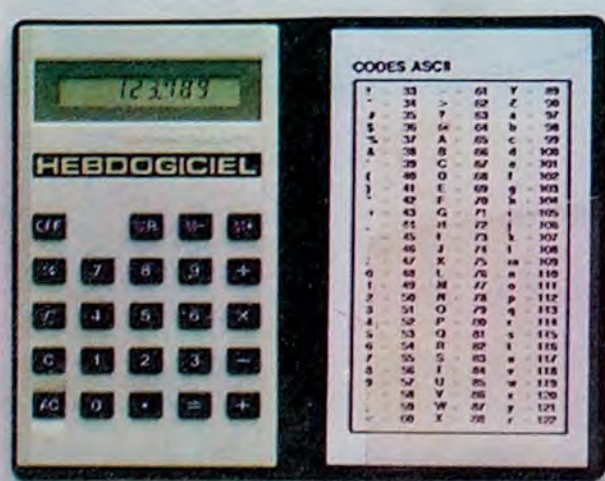
```

7130
7140 HIPE PLOT19,222,205,210,2 PLOT60,216,104,14,0
OUTPUT" * -> MENU -> "*,64,214,3 LINE19,196,222,196
,0
7150 LINE14,226,226,226,1 LINE226,0,1 LINE14,0,1 LI
NE14,226,1 LINE16,224,224,224,1 LINE224,10,1 LINE16
,10,1 LINE16,224,1
7160 OUTPUT"VOUS AVEZ POUR MISSION DE ",24,190,0 OU
PUT"DEFENDRE L'ENTREE DE VOTRE REPERE",24,164,0 OUT
PUT"OU SE TROUVE VOTRE DEPOT D'ARMES",24,140,0 OUTPU
T"SI PAR MALHEUR UN ENNEMI PARVIENT",24,122,0
7170 OUTPUT" A PASSEZ VOTRE BARRAGE, IL SE",30,116,0
OUTPUT"DESINTEGRE DANS VOTRE BASE", A LA",24,100,0
OUTPUT"1ere EXPLOSION VOUS PERDEZ 1 VIE",24,94,0 OU
TPUT" A LA DEUXIEME VOUS PERDEZ 2 VIE",24,60,0
7180 OUTPUT"MAIS ATTENTION VOUS NE POUVEZ VOUS",20,
52,0 OUTPUT"VOUS REGENERER QUE 2 FOIS!!! ",24,36,0
7190 PAUSE15
7200 GOTO2000
7210
7220 'routine de score
7230
7240 HIPE N=SC COLOR0,1,2,3
7250 LINE14,226,226,226,1 LINE226,0,1 LINE14,0,1 LI
NE14,226,1 LINE16,224,224,224,1 LINE224,10,1 LINE16
,10,1 LINE16,224,1
7260 DATA36,190,10,6,1,32,174,4,20,1,26,154,10,6,1,
46,149,4,20,1,36,129,10,6,1,56,174,4,46,60,190,14
6,2,60,129,14,6,2,90,174,4,46,3,94,190,10,6,2,94,129
,10,6,3,24,174,4,46,3
7270 DATA194,174,4,52,1,109,190,10,6,1,109,149,9,6,
1,119,174,4,26,1,119,135,4,13,1,116,141,4,6,1,128,17
4,4,46,2,132,190,14,6,2,132,129,14,6,2,123,154,13,6,
2
7290 RESTORE7260 FORI=1TO22 READX,Y,L,H,C,X1,Y1,X2,P
LOTX1,Y1,L,H,C NEXT
7290 FORC=1TO3 FLASHC,6 NEXT
7300 IFL=10THENGOTO7400 ELSEIFN=100THENGOTO7390 ELS
EIFN=1500 5THENGOTO7360 ELSEIFN=3000THENGOTO7340 ELS
EIFN=5000THENGOTO7320
7310 GOTO7420
7320 OUTPUT"X P E R T ",40,90,3 OUTPUTN,125,90,2
OUTPUT"Points",160,90,1
7330 GOTO7420
7340 OUTPUT"C R A C K ",40,90,3 OUTPUTN,125,90,2
OUTPUT"Points",160,90,1
7350 GOTO7420
7360 OUTPUT"CONNAISSEUR ",40,90,3 OUTPUTN,125,90,2
OUTPUT"Points",160,90,1
7370 GOTO7420
7380 OUTPUT"M O Y E N ",40,90,3 OUTPUTN,125,90,2
OUTPUT"Points",160,90,1
7390 GOTO7420
7400 OUTPUT"DEBUTANT ",40,90,3 OUTPUTN,125,90,2
OUTPUT"Points",160,90,1
7420 PAUSEHIPE GOSUB7460 OUTPUT"UNE AUTRE PARTIE"
,70,190,1 OUTPUT"0 ou non M",60,140,1
7430 L#INKEY(200) L=ASC(L#) IFL=79THENGOTO7000 EL
SEIFL=79THENGOTO7450 ELSEIFL<790R79THENGOTO7430
7450 HIPE COLOR0,1,7,3 FORI=1TO3 FLASHI,20 NEXT END
D
7460 LINE14,226,226,226,1 LINE226,0,1 LINE14,0,1 LI
NE14,226,1 LINE16,224,224,224,1 LINE224,10,1 LINE16
,10,1 LINE16,224,1 RETURN
7470 SCREEN30,50,170,25 RESTORE7490 FORI=1TO10
7490 PERDS1,52 TONES1,52 NEXT
7490 DATA175,143,165,151,175,143,117,213,139,191,16
5,151,124,202,97,269,131,191,131,244
7500 HIPE OUTPUT"AU REVOIR",50,120,1 PAUSE3 HIPE EN
D
9000 *****
9001 * VARIABLES ENNEMI *
9002 *****
9010
9020
9030
9040
9050
9055 LET A=INT (RND(40,90))
9060 G=G+9
9070 OUTPUT ZB#,G,A,3 OUTPUT ZB#,G-9,A,0 OUTPUTZB#
,194,A,0
9080 GOTO560
9100
9105 LET A=INT (RND(40,90))
9110 G=G+9
9120 OUTPUT ZC#,G,A,3 OUTPUT ZC#,G-9,A,0 OUTPUTZC#
,194,A,0
9140 GOTO 560
9150
9155 LET A=INT (RND(40,90))
9160 G=G+9
9170 OUTPUT ZD#,G,A,3 OUTPUT ZD#,G-9,A,0 OUTPUTZD#
,194,A,0
9170 GOTO 560
9200
9205 LET A=INT (RND(40,90))
9210 G=G+9
9215 OUTPUT ZE#,G,A,3 OUTPUT ZE#,G-9,A,0 OUTPUTZE#
,194,A,0
9240 GOTO 560
9250
9255 A=INT (RND(40,90))
9260 G=G+9
9270 OUTPUT ZF#,G,A,3 OUTPUT ZF#,G-9,A,0 OUTPUTZF#
,194,A,0
9275 GOTO 560
9300
9305 A=INT (RND(40,90))
9310 G=G+9
9315 OUTPUT ZG#,G,A,3 OUTPUT ZG#,G-9,A,0 OUTPUTZG#
,194,A,0
9340 GOTO 560
9350
9355 A=INT (RND(40,90))
9360 G=G+9
9370 OUTPUT ZH#,G,A,3 OUTPUT ZH#,G-9,A,0 OUTPUTZH#
,194,A,0
9430 GOTO 560
9450
9455 A=INT (RND(40,90))
9460 G=G+9
9465 OUTPUT ZI#,G,A,3 OUTPUT ZI#,G-9,A,0 OUTPUTZI#
,194,A,0
9470 GOTO560
9500
9505 A=INT (RND(40,90))
9510 G=G+9
9515 OUTPUT ZJ#,G,A,3 OUTPUT ZJ#,G-9,A,0 OUTPUTZJ#
,194,A,0
9520 GOTO 560
9550
9555 A=INT (RND(40,90))
9560 G=G+9
9565 OUTPUT ZK#,G,A,3 OUTPUT ZK#,G-9,A,0 OUTPUTZK#
,194,A,0
9570 GOTO560
9600
9605 A=INT (RND(40,90))
9610 G=G+9
9615 OUTPUT ZL#,G,A,3 OUTPUT ZL#,G-9,A,0 OUTPUTZL#
,194,A,0
9620 GOTO 560
9650
9655 A=INT (RND(40,90))
9660 G=G+9
9665 OUTPUT ZM#,G,A,3 OUTPUT ZM#,G-9,A,0 OUTPUTZM#
,194,A,0
9670 GOTO 560
9700
9705 A=INT (RND(40,90))
9710 G=G+9
9715 OUTPUT ZN#,G,A,3 OUTPUT ZN#,G-9,A,0 OUTPUTZN#
,194,A,0
9720 GOTO 560
9750
9755 A=INT (RND(40,90))
9760 G=G+9
9765 OUTPUT ZO#,G,A,3 OUTPUT ZO#,G-9,A,0 OUTPUTZO#
,194,A,0
9770 GOTO 560
9800
9805 A=INT (RND(40,90))
9810 G=G+9
9815 OUTPUT ZP#,G,A,3 OUTPUT ZP#,G-9,A,0 OUTPUTZP#
,194,A,0
9820 GOTO560
9850
9855 A=INT (RND(40,90))
9860 G=G+9
9865 OUTPUT ZQ#,G,A,3 OUTPUT ZQ#,G-9,A,0 OUTPUTZQ#
,194,A,0
9870 GOTO 560
9900 PRINT"FIN"
14979 GOTO7470

```

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!

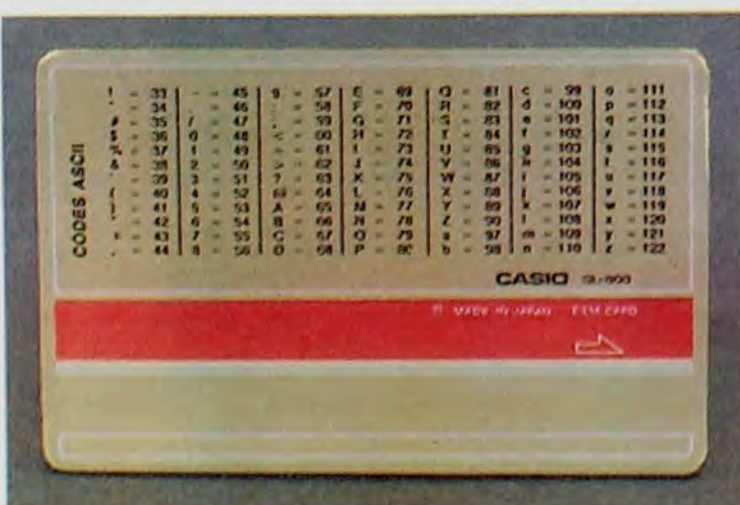


◀ 80 Frs

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'épaisseur. 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

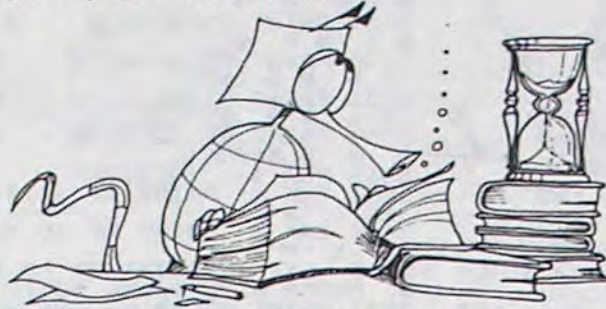


Commandez ces calculatrices à: **SHIFT EDITIONS 27,**
rue du Général Foy 75008 PARIS:

Nom
Adresse
Ville
Code postal
Cheque ☐ CCP ☐
Montant
Frais d'envoi
TOTAL
Date: signature:

j'apprends l'heure

vous nous enverrez et que pediton.



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 publierons, sera portée de 1000 à 2000 francs la page publiée, à partir du 1^{er} 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.

[illegible]

```

4100 CH=CH+1
4100 IFCH=38THENCH=CH-368:GOTO1800
4200 FORR=1TO35
4210 SET(X,7+R*SIN(CH*D),Y,-34+R*COS(CH*D))
4220 NEXT R
4300 PRINT@936,...:R$=INKEY$
4350 PRINT@936,"TAPE ENTER":
4900 R$=INKEY$:!FR$=""THEN4900
4910 IF ASC(R$)=13THEN4905ELSEGOTO4900
4950 PRINT@936,...:RETURN
4990 REM
5000 REM ----- ENTREE DES HEURES ET DES MINUTES -----
5010 REM
5010 PRINT@936,...:H$=""M$=""!H$=0:M$=0
5020 PRINT@256,"CHOISIS":!PRINT3320,"LES HEURES --)ENTER":!PRINT@350,"PUIS":!PRINT@440,"LES MINUTES--)ENTER":!R$=INKEY$
5030 P=99:PN=0
5040 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 5040
5050 IF ASC(R$) (40 AND ASC(R$) (13 AND ASC(R$) (8 THEN 5040
5060 IF ASC(R$) 57 THEN 5040
5070 IF ASC(R$) (8 AND 0 8 THEN H$=H$+V$
5080 IF ASC(R$) 13 THEN PRINT@P+N," " !:GOTO 5120
5090 IF LEN(H$)=2 THEN 5120
5100 IF ASC(R$) 57 THEN H$=H$+"" !:PRINT@P+N," " !:GOTO 5040
5110 PRINT@P+N,R$:!H$=""!V$=R$:GOTO 5040
5120 H$=VAL(H$):!IFH>24THENR=1:RETURN
5130 IF H<2 THEN PRINT " HEURE":ELSEPRINT " HEURES":
5140 P=P+12:PN=0
5150 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 5150
5160 IF ASC(R$) (40 AND ASC(R$) (13 AND ASC(R$) (8 THEN 5150
5170 IF ASC(R$) 57 THEN 5150
5180 IF ASC(R$) (8 AND 0 8 THEN M$=M$+V$
5190 IF ASC(R$) 13 THEN PRINT " !:GOTO5230
5200 IF LEN(M$)=2 THEN 5230
5210 IF ASC(R$) 57 THEN H$=H$+"" !:PRINT@P+N," " !:GOTO5150
5220 PRINT@P+N,R$:!H$=""!V$=R$:GOTO5150
5230 MN=VAL(M$):!IF MN>59 THEN R=1:RETURN
5240 IF MN<2 THEN PRINT " MINUTE":ELSE PRINT " MINUTES":
5250 PRINT@256," " !:PRINT@320," " !:PRINT@350," " !:PRINT@440," "
5300 RETURN
5990 REM
6000 REM ----- AFFICHAGE DE L'HEURE CHOISIE -----
6010 REM
6050 IFR=1THENRETURN
6060 DR=PRINT@90," "
6050 FORX=1TO9
6055 F=X*10:Z=USR(F+256*4)
6060 SET(X+0,1):SET(X+36,1)
6070 SET(X+8,6):SET(X+36,6)
6080 IF1GOTO6100
6090 SET(5,X):SET(18,X):SET(37,X):SET(46,X)
6100 NEXT X
6200 HA=0:MA=0
6210 IFCH=1THENHA=H:MA=M
6220 IFCH=2THENHA=H:MA=M
6230 IFCH=3GOTO6250
6240 PRINT@770,HA:1975,"HEURE":!IFHA1THENPRINT@90,"S":
6250 GOTO6270
6260 PRINT@69,HA:1975,"HEURES":
6270 IFMA1GOTO6300
6280 PRINT@64,MA:1969,"MINUTE":!IFMA1THENPRINT@95,"S":
6290 GOTO6310
6300 PRINT@63,MA:1969,"MINUTES":
6310 RETURN
6990 REM
7000 REM ----- APPELATION COURANTE -----
7010 REM
7030 IFR=1RETURN
7040 H=INT(H):H2=H!M2=MN
7055 FORX=0TO36
7060 SET(X,10):SET(X,21)
7070 IFX10THEN7100
7080 SET(0,X+10):SET(36,X+10)
7100 NEXT X
7140 IFM2=0THEN7300
7150 IFM2=15THENPRINT@390,"UN QUART":!GOTO7300
7200 IFM2=30THENPRINT@390,"ET DEMIE":!GOTO7300
7250 IFM2=45THENH2=H2+1:PRINT@390,"MOINS LE QUART":!GOTO7300
7280 IFM2/5 (INT(M2/5) THENPRINT@321,"(ENVIRON)":
7300 M2=(INT(M2/5+0.5))*5
7310 IF M2=150RM2=30RM2=45THEN7150
7320 IFM2=0GOTO7300
7330 IFM2=60THENH2=H2+1:GOTO7300
7340 IFM2=30THENH2=H2+1:PRINT@390,"MOINS " !:60-H2:1:GOTO7300
7350 IFM2=30THENPRINT@334,M2
7380 IFH2=120RM2=0RM2=24THENPRINT@321,"[MI] OU [MINU]":!GOTO7400
7420 IFH212THENH2=H2-12:GOTO7300
7440 IFH212THENH$="HEURE":ELSEH$="HEURES"
7450 PRINT@325,H2:H$
7460 PRINT@256,"ON PEUT DIRE":
7500 RETURN

```

[illegible]

ENTREES / SORTIES

16

MZ 700

Frédéric DUCHER

```

10 REM-----
20 REM***TAKE-LIBERTY**M2-700**
30 REM-----
40 REM***PAR DUCHER F*****
50 REM-----
60 REM-----
70 REM**PRESENTATION**
80 REM-----
90 PRINT"Ø"
100 COLOR,,4,3:PRINTCHR$(22)
110 CURSORS,5:PRINT" C8C8C8 F8C8E9 C8
    C8 C8C8C8 "
120 CURSORS,6: PRINT" C8 C8 C8 C8C1
    DS C8 "
130 CURSORS,7: PRINT" C8 C8C8C8 C8C
    Ø C8C8 C8 C8"
140 CURSORS,8:PRINT" C8 C8 C8 C8C8D
    5 C8 C8 C8"
150 CURSORS,9: PRINT" C8 C8 C8 C8 C
    B C8C8C8"
160 PRINT:PRINT
170 PRINT" C8 C8 C8C8E9 C8C8C8
    C8C8E9 C8C8C8 C8 C8"
180 PRINT" C8 C8 C8 C8 C8 C8
    C8 C8 C8C8D5"
190 PRINT" C8 C8 C8C8C8E9 C8C8
    C8C8C9 C8 C8 "
200 PRINT" C8 C8 C8 C8 C8 C8
    E9 C8 C8 "
210 PRINT" C8C8C8 C8 C8C8C8C9 C8C8
    C8 C8 C8 C8 C8 "
220 CURSOR15,23:PRINT" By DUCHER F. (C)
    1984"
230 TEMP04:"MUSIC"-D2R0-D5R0-D3-F4-A3-G4-
    D3R0-D5R0D2R0D4R0D2C4-A1-G1-ASR4"
240 REM-----
250 REM*INITIALISATION*
260 REM-----
270 REM**REGLES**
280 PRINT"Ø"
290 CURSOR 6,10:PRINT(?,?) "VOULEZ-VOUS L
    ES REGLES ? (O/N)"
300 GETA$:IFA$=" " THEN300
310 IFA$="N" THEN GOTO 350
320 IFA$<"O" THEN300
330 PRINT"Ø"
340 GOSUB1430
350 REM
360 NM=10:B=4:D=2000:T=1:P=0
370 PRINT"Ø"
380 COLOR,,1,7:PRINTCHR$(22)
390 GOSUB980
400 REM-----
410 REM**DEPLACEMENTS...***
420 REM-----
430 P1=54102
440 GETA$:D=D-1
450 IFA$="Ø" THENPOKEP1,0:P1=P1+40
460 IFA$="W" THENPOKEP1,0:P1=P1+40
470 IFA$="B" THENPOKEP1,0:P1=P1-1
480 IFA$="B" THENPOKEP1,0:P1=P1+1
490 C=PEEK(P1)
500 POKEP1,202
505 IFD<1000THENCURSORS,20:PRINT:CURSOR
    1,23:PRINTP:CURSOR35,22:PRINT:GOTO520
510 CURSOR1,20:PRINT:CURSOR1,23:PRINTP:
    CURSOR35,22:PRINT
520 IF(C<67) THEN620
530 REM-----
540 REM**JOE ENTRE DS UN MUR**
550 REM-----

```

[illegible]

```

8C8C8C8 C8C8C8 C8 C8 C8C8 C870"
1080 PRINT"C8C8 C8C8C8C8 C8 C8C8
      C8C8 C8 C870"
1090 PRINT"C8C8 C8 C8 C8C8 C8C8 C8 C8
C8C8 C8C8C8C8C8C8 C8 C8C8C8C8 C8C870"
1100 PRINT"C8C8 C8 C8C8C8C8 C8 C8
      C8C8C8C8 C8 C8C8 C870"
1110 PRINT"C8 C8C8C8C8 C8 C8C8C8C8 C
8 C8C8C8C8 C8C8 C8 C8 C870"
1120 PRINT"C8C8 C8 C8 C8 C8
      C8 C8 C8C8C8C8 C870"
1130 PRINT"C8C8 C8 C8 C8 C8C8C8 C8
      C8C8 C8 C8 C870"
1140 PRINT"C8C8 C8 C8C8C8C8C8 C8C8 C8
C8C8C8 C8C8C8 C8 C8 C870"
1150 PRINT"C8C8 C8 C8 C8 C8 C8 C8
      C8 C8C8 C8 C8C870"
1160 PRINT"C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8 C8C8
C8C8C8 C8C8C8 C8C8C8C8C8C8C8C870"
1170 PRINT"BONHUS:707070C8 C8 C8C8C8
      C8 C870706363636370"
1180 PRINT"707070707070707070C8 C8C8
      C8C8C8C8 C8C8C8 C870707070707070"
1190 PRINT"7070707070707070C8 C8C8C8 C
8 C8C8 C8 C8C8 C8TABLEAU:"
1200 PRINT"SCORE:707070C8 C8
      C8C8C87070707070707070"
1210 PRINT"707070707070707070C8C8C8C8C8
C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C870707070707070"
1220 FOR I=5328 TO 5420 STEP 40
1230 POKE I, 208
1240 NEXT I
1250 FOR I=5420 TO 54240
1260 POKE I, 208: NEXT I
1270 REM-----
1280 REM**POSITION DES 'X' **
1290 REM-----
1300 FOR I=1 TO M-SC
1310 A=INT(RND(1)* 960)+53248
1320 C=PEEK(A)
1330 IF (C=0) THEN I=310
1340 POKE A, 107
1350 NEXT I
1360 G=33
1370 REM***BONHOMMES RESTANTS ***
1380 FOR I=BT04
1390 CURSORG, 19:PRINTCHR$(32)
1400 G=G+1
1410 NEXT I
1420 RETURN
1430 REM-----
1440 REM***REGLES**
1450 REM-----
1460 PRINT"0"

```



```

1470 COLOR,,0,2:PRINTCHR$(22)
1480 PRINT"          TAKE-LELIBERTY"
1490 PRINT:PRINT" Vous devez aider Joe l
e bagnard a qui"
1500 PRINT:PRINT"le directeur de la pris
on a promis la "
1510 PRINT:PRINT"liberte en echange de 4
0000 points de"
1520 PRINT:PRINT"bonne conduite. Pour le
s recoller il"
1530 PRINT:PRINT"doit ramasser les * qui
sont repandues"
1540 PRINT:PRINT"dans le dedale de la pr
ison ."
1550 PRINT:PRINT:PRINT"Joe a 4 chance
s(63636363). Il en perd une"
1560 PRINT:PRINT"chaque fois qu'il essai
e de traverser"
1570 PRINT:PRINT"un mur.          "
1580 PRINT
1590 PRINT:PRINT"(appuyer sur une touche
pour continuer)"
1600 GOTO$IF#=$*THEN1600

```

```

1610 REM-----
1620 REM*****DEPLACEMENTS***
1630 REM-----
1640 PRINT"0"
1650 PRINT"    DEPLACEMENTS"
1660 PRINT:PRINT:PRINT*
1670 PRINT:PRINT
1680 PRINT"                                HAUT"
1690 PRINT"                                ↑"
1700 PRINT"                                GAUCHE +B1+ DROITE"
1710 PRINT"                                ↓"
1720 PRINT"                                BAS"
1730 PRINT:PRINT:PRINT
1740 CURSOR0,23:PRINT"(appuyer sur une t
ouche pour continuer)"
1750 GETA$:IFA$=""THEN1750
1760 REM-----
1770 REM**POINTS*****
1780 REM-----
1790 PRINT"0"
1800 PRINT"    POINTS"
1810 PRINT:PRINT:PRINT
1820 PRINT" Joe est chronometre par un s
arrien"
1830 PRINT:PRINT" Le reste de temps est
cumule a son"
1840 PRINT:PRINT"score (un temps negatif
lui enleve des"
1850 PRINT:PRINT" points )."
1860 PRINT:PRINT" Dans la prison,Joe n'e
st pas apprecie"
1870 PRINT:PRINT"des autres detenus qui
s'empresent "
1880 PRINT:PRINT"de rajouter des * a cha
que tableau "
1890 PRINT:PRINT:PRINT
1900 PRINT"    :PRINT"(appuyer sur une
touche pour continuer)"
1910 GETA$:IFA$=""THEN1910
1920 REM**DEPART ?**
1930 PRINT"0"
1940 PRINT:PRINT:PRINT:CURSOR10,10:PRINT
"ETES-VOUS PRET(e) ? (O/N)"
1950 GETA$:IFA$=""THEN1950
1960 IFA$="N"THEN1430
1970 IFA$(">"O"THEN1950
1980 RETURN
1990 REM-----
2000 REM**FIN VICTORIEUSE POUR JOE**
2010 REM-----
2020 PRINT"0"
2030 FORI=0TO7:IFI=2THENNEXTI
2040 COLOR,2,I:PRINTCHR$(22)
2050 CURSOR0,10
2060 PRINT"                C8C8C8E9 C8C8C8E9 F5C8C
B8 C8 C8 F5C8C8E9"
2070 PRINT"                C8 C8 C8 C8 C8 C8 C8 C8
C8 C8 C8"
2080 PRINT"                C8C8C8C9 C8C8C8C9 C8C8C
8C8 C105C105 C8 C8"
2090 PRINT"                C8 E9 C8 FEE9 C8 C8
05C1 C8 C8"
2100 PRINT"                C8C8C8C9 C8 C8 C8 C8
C105 FEC8C8C8"
2110 TEMP07:MUSIC"ABCDEGABC"
2120 FORU=0TO200:NEXTU
2130 NEXTI
2140 REM-----
2150 REM**TABLEAU DES SCORES**
2160 REM-----
2170 PRINT"0"
2180 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOUS AVEZ R
ENDU LA LIBERTE A JOE EN : "
2190 PRINT:PRINT"*****";T;" TABLE
AUX *****"
2200 IFTWTHENGOSUB2260
2210 PRINT:PRINT:PRINT"LE MEILLEUR SCORE
EST DE"
2220 PRINT:PRINT"*****";W;" TABLE
AUX *****"
2230 PRINT:PRINT"ET A ETE REALISE PAR : "
;A$
2240 FORU=0TO3000:NEXTU
2250 GOTO010
2260 PRINT:TON NOM " :INPUTA$:W=T:RETURN

```

⬇ Suite de la page 4



```

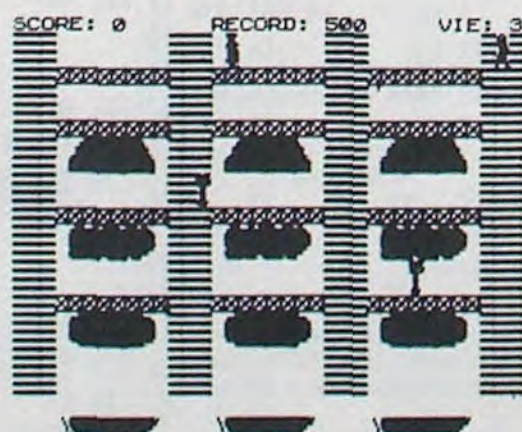
15809 LOCATE 1,7:COLOR1:PRINTPVIA$
15810 LOCATE 1,8:COLOR3:PRINTPPB$:NEXT I
15811 LOCATE 17,15:COLOR 3,0:PRINTPPB$
15812 LOCATE 17,14:COLOR 1,0:PRINTPVIA$
15813 LOCATE 17,13:COLOR 2,0:PRINTPSA$
15820 FOR I=1
      TO 17
15830 LOCATE I+3,11:COLOR 7,0:PRINTGR$(
21)
15840 LOCATE I+3,12:COLOR 7,0:PRINTGR$(
22)
15850 LOCATE 1,11:COLOR 2,0:PRINTGR$(26)
15860 LOCATE 1,12:COLOR 7,0:PRINTGR$(25)
15865 PLAY"02A10L2400"
15870 LOCATE 1,11:PRINT" "
15880 LOCATE 1,12:PRINT" "
15890 NEXT I
15100 LOCATE 20,11:COLOR 7:PRINTGR$(17)
15110 LOCATE 20,12:COLOR 7:PRINTGR$(18)
15120 LOCATE 17,11:COLOR 2:PRINTGR$(26)
15130 LOCATE 17,12:COLOR 7:PRINTGR$(25)
15135 FOR F=0 TO 80:NEXT F
15140 LOCATE 20,11:COLOR 7:PRINTGR$(19)
15150 LOCATE 20,12:COLOR 7:PRINTGR$(20)
15160 LOCATE 17,11:COLOR 2:PRINT" "+GR$(
26)
15170 LOCATE 17,12:COLOR 7:PRINT" "+GR$(
25)
15180 LOCATE 18,11:COLOR 2:PRINT" "+GR$(
26)
15190 LOCATE 18,12:COLOR 7:PRINT" "+GR$(
25)
15195 FOR F=0 TO 90:NEXT F:PLAY"L96A20D0
"
15200 LOCATE 17,11:COLOR 2:PRINT" "+GR$(
26)
15210 LOCATE 19,12:COLOR 7:PRINT" "+GR$(
25)

```

```

25)
15215 FOR F=0 TO 200:NEXT F
15220 LOCATE 20,11:COLOR 7:PRINTGR$(19)
15230 LOCATE 20,12:COLOR 7:PRINTGR$(20)
15240 FOR I=2 TO 12
15250 LOCATE 17,1,0:COLOR 3:PRINTPPH$
15260 PLAY"03A2L2400"
15270 LOCATE 17,1,0:PRINT " "
15280 NEXT I
15290 LOCATE 17,12,0:COLOR 3:PRINTPPH$
15295 PLAY"01L5A20DDDDDDDDDDDL960D"
15300 LOCATE 17,13,0:COLOR 2,1:PRINTKET$
15310 LOCATE 3,17,0:COLOR6,0:PRINT"Vous
voila transforme en ":"COLOR1:PRINT"KETC
HUP"
15320 LOCATE 3,18,0:COLOR6:PRINT"Votre s
core est de":SC
15330 LOCATE 3,19,0:COLOR6:PRINT"Un autre
festin (O/M)?"
15340 A$=INPUT$(1)
15345 IF SC>0 THEN RE=SC
15350 IF A$="0" THEN GOTO 10
15360 IF A$="N" THEN LOCATE 17,7,0:ATTRB
1,1:COLOR1:PRINT"FIN":COLOR 2,0:ATTRB0,0
:END

```



⤵ Suite de la page 13



```

1080 PRINT"des Poissons, les faire all
er dans vos"PRINT
1090 PRINT"Paniers constituant votre
besace."
1100 PRINT:PRINT" Seulement la capaci
te de votre besace"
1110 PRINT"est limite, ainsi devez vou
s capturer"PRINT
1120 PRINT"des poissons dans les meme
s Paniers."PRINT
1130 PRINT" Bonus de 30 Pts si vous d
irigez le"PRINT
1140 PRINT"Poisson vers l'appat *."
1150 PRINT:PRINT"N'importe quelle tou
che Permet de "
1160 PRINT"lancer un caillou(en garda
nt la touche"PRINTCHR$(11));
1170 PRINT"enfoncee)."
1180 PRINT:PRINT
1182 WAIT100:PLAY7,0,0
1185 GOSUB1250
1190 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POU
R COMMENCER"
1200 REPEAT:UNTILKEY$(*)=""
1210 RETURN
1250 FORS=1TO5:MUSIC1,3,1,12:WAIT30:M
USIC1,3,3,12:WAIT30:MUSIC1,3,4,12:WAIT
30
1260 READA:MUSIC1,2,A,12:WAIT30:NEXTS
1270 WAIT60:MUSIC1,1,1,0:PLAY7,0,0,0:
RETURN
1300 IFPO>HSTHENNS=PO
1310 HNS="HI-SCORE --> "
1320 CLS:PAPER0:INK1
1330 PRINTCHR$(4)

```

```

1340 PRINTCHR$(27)"J
H'ORIC":PRINTCHR$(4)
1350 FORS=5707:PLOT1+K,S,20:PLOT2+K,S
,7:NEXTS
1360 FORS=35703STEP-1:PLOTS+K,6,"f9"
WAIT30:IFS=250RS<6-LEN(WS$)THEN1380
1370 DS=MID$(WS$,5+1-LEN(WS$),1):PLOT
S+1+K,6,DS:GOTO1390
1380 PLOTS+1+K,6,32
1390 PING:NEXTS
1395 PLOT26+K,6,STR$(HS)
1397 POKE10,HS
1400 PLOT3+K,6,"":ZAP
1405 RESTORE
1410 PLOT3+K,10,"APPUYEZ SUR ":"PLOT6
+K,12,"X POUR JOUER"
1412 PLOT6+K,14,"X POUR ARRETER"
1415 PLOT1+K,10,3:PLOT1+K,12,3:PLOT1+
K,14,3:PLOT1+K,20,21:PLOT2+K,20,7
1417 AS=KEY$
1420 FORS=1701000:AS=KEY$:IFAS<>"THE
N1600
1430 NEXTS
1450 FORS=35703STEP-1:PLOTS+K,20,"f9"
WAIT30:AS=KEY$:IFAS<>"THEN1600
1460 PLOTS+1+K,20,32:PING:NEXTS:PLOT3
+K,20,""
1470 GOTO1420
1600 IFA$="C"THENPRINTCHR$(6);CHR$(17
):RUN
1610 IFA$<"C"THEN1340
1620 CLS:PAPER7:INK4
1625 IF=1THENCALL#F800 ELSE CALL#F89
B
1630 PRINT"Tous les poissons de PECH'
ORIC te re="
1640 PRINT:PRINT"mercient d'avoir jou
e avec eux !"
1650 PRINT:PRINT"Ils esperent bientot
te retrouver."
1655 PRINTCHR$(4);
1660 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
"CHR$(27)"J AU REVOIR !":PRINTC
HR$(4)
1670 PLOT1+K,9,2:PLOT1+K,10,2
1680 PRINTCHR$(6);CHR$(17)

```


VIC 20

Vincent FORGET

- 'L' pour sortir la langue.
- 'A' pour faire monter la grenouille de 3 cases.
- 'S' pour faire monter la grenouille de 5 cases.
- 'D' pour faire monter la grenouille de 7 cases.
- 'F' pour faire sauter la grenouille de 10 cases.

Notez que pour les touches 'A', 'S' et 'D' la pression de la touche 'L' est nécessaire pour sortir la langue. Mais pour la touche 'F' la pression de 'L' n'est pas nécessaire car la langue sort automatiquement. Si vous êtes un crac, vous recevrez la gloire d'avoir votre nom inscrit au meilleur score.



```

530 GOT0100
540 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
542 BMX=BMX+VAL(TI$)
545 POKEBNP,42
550 PRINT"          O  "
558 PRINT"         /  \"
560 PRINT"        /    \"
568 PRINT"       /      \"
570 PRINT"      /        \"
578 PRINT"     /          \"
580 PRINT"    /            \"
588 PRINT"   /              \"
590 PRINT"  /                \"
600 PRINT" /              \"
610 PRINT"/              \"
620 PRINT/              \"
630 PRINT/              \"
640 PRINT/              \"
650 PRINT/              \"
660 PRINT/              \"
670 PRINT/              \"
675 GOT0525
700 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
702 BMX=BMX+VAL(TI$)
705 POKEBNP,42
710 PRINT"          O  "
718 PRINT"         /  \"
720 PRINT"        /    \"
728 PRINT"       /      \"
730 PRINT"      /        \"
738 PRINT"     /          \"
740 PRINT"    /            \"
748 PRINT"   /              \"
750 PRINT"  /                \"
758 PRINT" /              \"
760 PRINT/              \"
768 PRINT/              \"
770 PRINT/              \"
778 PRINT/              \"
780 PRINT/              \"
788 PRINT/              \"
790 PRINT/              \"
798 PRINT/              \"
800 PRINT/              \"
808 PRINT/              \"
810 PRINT/              \"
818 PRINT/              \"
820 PRINT/              \"
828 PRINT/              \"
830 PRINT/              \"
838 PRINT/              \"
840 PRINT/              \"
848 PRINT/              \"
850 PRINT/              \"
855 GOT0525
870 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
872 BMX=BMX+VAL(TI$)
875 POKEBNP,42
880 PRINT"          \"
890 PRINT"         \"
900 PRINT"        \"
910 PRINT"       \"
920 PRINT"      \"
930 PRINT"     \"
940 PRINT"    \"
950 PRINT"   \"
960 PRINT"  \"
970 PRINT\"
980 PRINT\"
990 PRINT\"

```

```

995 FORM=1025:NEXT
1000 PRINT "POKEBNP,42"
1005 POKEBNP,42
1010 PRINT "O"
1020 PRINT "I"
1030 PRINT "I"
1040 PRINT "I"
1050 PRINT "I"
1060 PRINT "I"
1070 PRINT "I"
1080 PRINT "I"
1090 PRINT "I"
1100 PRINT "I"
1110 PRINT "I"
1120 PRINT "I"
1130 PRINT "I"
1140 PRINT "I"
1150 PRINT "I"
1160 PRINT "I"
1170 PRINT "I"
1180 PRINT "I";
1185 IF TI$>"000002" THEN POKEBNP,32:GOSUB9910
1190 GOTO130
1200 PRINT "J";
1250 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1270 PRINT "VIC JUMP FROG"
1280 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1285 IFAS=1THEN1305
1290 PRINT "COPYRIGHT (C) 1984"
1300 PRINT "XXXXXXXXXXBY FARGET V."
1302 PRINT "XXXXXXXXXX RETURN ---->"
1305 FORBAC=1TO750:NEXT
1310 PRINT "XXXXXXXXXX"
1315 FORBAC=1TO750:NEXT
1320 GETB$:IFB$<>CHR$(13)THEN1260
1322 IFAS=1THENRETURN
1325 AS=1
1330 PRINT "XXXXXXXXXXVIC JUMP FROG"
1340 PRINT "XXXXXXXX LES TOUCHES D'ACTIONSONT"
1345 "XXXXXXXX - 'S' ET 'L'"
1350 PRINT "XXXXXXXX - 'D' XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1360 PRINT "XXXXXXXXBONNE CHANCE !!"
1370 GOTO1305
9900 END
9900 PTS=PTS+1
9902 POKE36875,128
9904 FORHJK=1TO20:NEXT:POKE36875,0
9910 BMX=BMX+VAL(TI$)
9918 TI$="000000"
9919 IFSAS=1THEN9980
9920 GOSUB10020
9980 RETURN
10000 POKE36875,139
10010 A=8021:B=76
10012 IFPOI=1THEN10020
10015 IF TI$<"000005" THENGOTO19980
10017 BMX=BMX+VAL(TI$)
10020 ZX=INT(1+5*RND(0))
10025 POKEBNP,32
10030 ZZ=INT(8023+5*RND(0))
10040 ZA=INT(7957+5*RND(0))
10050 ZS=INT(7913+5*RND(0))
10060 ZD=INT(7869+5*RND(0))
10070 ZF=INT(7803+5*RND(0))
10080 IFZX=1THENBNP=ZZ
10090 IFZX=2THENBNP=ZA
10100 IFZX=3THENBNP=ZS
10110 IFZX=4THENBNP=ZD
10120 IFZX=5THENBNP=ZF
10130 POI=0
19900 POKEBNP,42
19990 RETURN

```

```

20000 IFTI$C"000002"THEN120
20005 BMY=BMY+VAL(TI$)
20010 TI$="000000":GOSUB10020
20020 GOTO8
22000 GOTO31000
22002 FORSL=0TO20
22004 POKE36874,242:FORSL=0TO40:NEXT
22006 POKE36874,245:FORSL=0TO20:NEXT:NEXT
22008 POKE36874,0
22010 FORS2=1TO2000:NEXT
22011 ERR=INT(1+(16-1)*RND(1))
22012 IFPTS>45THENPTS=PTS+ERR
22018 IFPTS>HSCTHENHSC=PTS:GOTO23000
22019 PRINT"J";:POKE36879,29
22020 PRINT"XXXXXXXXXXHIGH SCORE 1"
22030 PRINT"XXXXXXXXXXDETENU PAR"
22040 PRINT"XXXXXXXXXXXX";DF$
22050 PRINT"XXXXXXXXXXVEC"HSC"MOUCHES."
22060 PRINT"XXXXXXXXXXXX RETURN 1 --->"
22070 GETB$:IFB$<>CHR$(13)THEN22070
22090 GOTO20000
23000 PRINT"J";:POKE36879,29
23010 PRINT"XXXXXXXXXXBRAVO 1..1"
23020 PRINT"XXXXXXXXXXRECORD BATTU ..."
23030 PRINT"XXXXXXXXXXVOTRE PRENOM "
23040 PRINT"X";:INPUTDF$
23050 PRINT"XXIET VOUS VOILA PLEIN XDE GLOIRE."
23060 PRINT"XXXXXXXXXXXX RETURN 1 --->"
23070 GETB$:IFB$<>CHR$(13)THEN23070
23090 GOTO22019
20000 PRINT"J";
20010 PRINT"XXQUELLE CHASSE ..."
20020 PRINT"XXXXXXXXXXBOUH 1!1..."
20030 FORHJ=1TO1000:NEXT
20040 PRINT"XX VIC FROG A BIEN X MANGE..."
20050 PRINT"XXENFIN 1!1..."
20060 PRINT"XXXXXXXXXXUNE AUTRE CHASSE"
20070 INPUT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX(K/N) XXXX":CBM$
20080 IFLEFT$(CBM$,1)<>"O"ANDLEFT$(CBM$,1)<>"N"THEN20070
20090 IFLEFT$(CBM$,1)="N"THENVB=1:PRINT"J";:FOROYJ=38400
TO20084:POKEYJ,6:NEXT:GOTO10
20100 GOTO6
30000 CBM$="BYE.. BYE..XXXXXXXXXXXXX GAME OVER"
30010 WER=1
30015 PRINT"X";
30020 PRINTMID$(CBM$,WER,1);
30025 FORXDR=1TO75:NEXT
30030 WER=WER+1
30040 IFWER-1<LEN(CBM$)THEN30020
30045 FORXDR=1TO750:NEXT
30050 CBM$="CROOA.."
30060 WER=1
30070 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";
30080 PRINTMID$(CBM$,WER,1);
30090 FORXDR=1TO75:NEXT
30100 WER=WER+1
30110 IFWER-1<LEN(CBM$)THEN30080
30115 FORI=1TO250:NEXT
30120 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";
30130 FORI=1TOINT(250+550*RND(1)):NEXT
30140 GETB$:IFB$<>CHR$(13)THEN30050
30145 FORI=1TO1000:NEXT
30150 RUN
31000 PRINT"XSCORE : PTS
31010 GOTO22002

```

HP 41

Rémi LANNE

OX: Fonctions commandes: il est bien entendu préférable d'assigner ces commandes.
 INIT: ré-initialise le fichier; destruction totale et définitive de l'ancien fichier.
 PRET: à exécuter lorsque vous prêtez un livre. La machine demande la date, introduisez celle-ci sous le format JJ,nn, avec JJ: jour du mois et nn: numéro du mois en deux chiffres (Mars = 03 et non 3). Entrer ensuite le titre et enfin le nom de l'emprunteur. La machine passe automatiquement en mode "alpha". Le nombre maximum de caractères du titre et du nom de l'emprunteur est de 12, soit la largeur du registre d'affichage. A ces trois questions répondez, puis pressez R/S.
 INC: passe à la fiche suivante.
 DEC: passe à la fiche précédente. En effet, la machine pointe en permanence sur chaque fiche les manipulations effectuées. Les deux fonctions précédentes permettent de passer d'une fiche à l'autre.
 LISTE: affiche, dans l'ordre chronologique toutes les fiches présentes en mémoire (équivalent d'un "CAT"...). La fiche pointée est alors la dernière entrée. Pour se positionner sur une fiche quelconque, presser "R/S" immédiatement après l'affichage de cette fiche (si vous tardez, il peut être nécessaire de retourner en arrière par la commande "DEC").

RENDU:
élimine du fichier, la fiche pointée. Cette élimination est définitive.

CHERCHE:
permet de rechercher dans le fichier une ou plusieurs fiches. A la question "NOM/TITRE", répondez soit par:

- un titre: la machine pointera sur sa fiche.
- un nom: la machine listera tous les ouvrages qui lui auront été prêtés (→ liste sélective).

Après l'exécution de chaque commande, la machine affiche soit "OK", soit le titre de l'ouvrage pointé et se positionne en F1 X 3, notation décimale européenne, pile vide.

5K : date sous la forme JJ,nn.
5K + 1: début du titre.
5K + 2: fin du titre.
5K + 3: début du nom de l'emprunteur.
5K + 4: fin du nom de l'emprunteur.

Les 5 premiers registres sont utilisés comme suit:
R00: pointeur → $5 \times$ le numéro de la fiche pointée.
R01: numéro de la dernière fiche + 1
R02: intermédiaires, stockent le nom ou le titre.
R03: recherché dans CHERCHE.
R04: non utilisé.

Nombre de modules	Partition	Nombre de fiches
0	65	inutilisable
1	130	12
2	190	25
3	255	37
4, ou quadram, ou CV		50

50 fiches, soit 50 titres prêts simultanément, suffisent largement à une utilisation individuelle. Il est néanmoins possible d'accroître ces possibilités par l'utilisation d'un module X-fonctions associé à un ou plusieurs X-RAMS.

Ce programme n'a pas été élaboré en vue d'une utilisation avec

imprimante, devant avant tout être maniable, pratique et devant pouvoir être utilisé en "volant", un peu comme un bloc-note. Mais, la sortie peut-être envoyée sur imprimante en modifiant de façon adéquate le sous-programme 13 et en aménageant les routines d'interrogation.

Ce programme n'utilise pas de fonctions synthétiques.

Ce programme n'utilise pas de fonctions synthétiques.

12:53 06.05	27 RCL 01	54 RCL 01
01*LBL "RENDU"	28 RCL 00	55 5
02 XEQ 02	29 5	56 X=Y?
03 RCL 01	30 +	57 GTO 12
04 5	31 X<Y?	58 "TITRE :"
05 X=Y?	32 STO 00	59 AVIEW
06 GTO 12	33 GTO 03	60 P-R
07 -	34*LBL "DEC"	61 XEQ 13
08 STO 01	35 4	62 P-R
09 1	36 RCL 00	63 "EMPRUNTE PAR:"
10 -	37 5	64 AVIEW
11 ,1	38 -	65 P-R
12 %	39 X>Y?	66 XEQ 13
13 ST+ 00	40 STO 00	67 P-R
14 RCL 00	41 GTO 03	68 "LE "
15 5	42*LBL 02	69 RCL 00
16 +	43 RCL 00	70 4
17*LBL 01	44 5	71 -
18 RCL IND X	45 /	72 STO 00
19 STO IND 00	46 INT	73 RCL IND X
20 RDN	47 5	74 INT
21 1	48 *	75 ARCL X
22 +	49 STO 00	76 "I-"
23 ISG 00	50 RTN	77 LASTX
24 GTO 01	51*LBL "VISU"	78 FRC
25 GTO 12	52 XEQ 05	79 100
26*LBL "INC"	53 XEQ 02	80 *

DES MONSTRES ET MERVEILLES

Le scénario est classique, mais l'intérêt de ce programme est que toute l'aventure se déroule sous forme graphique sur l'écran du PC 1500.

M. LAURENT

Après un RUN qui conduit à initialiser toutes les variables du décor, vous voilà transformés en un courageux chevalier qui, vous le verrez, préfère la marche à pieds dans son armure de métal, armé de son glaive redoutable et de ses flèches magiques. Etudions les différentes situations dans l'ordre:

La difficulté, de 1 à 9 : décide de l'agressivité des monstres, de la probabilité d'en rencontrer, etc...

A gauche de l'écran: le château et le pont levis que vous devez atteindre.

A droite de l'écran: 2 nombres sous la forme: n/m.

n: représente vos points de vie (initialement 30).

m: le nombre de kilomètres qui vous séparent du château.

ou bien m en REVERSE (blanc sur fond noir) représente les points de vie d'un éventuel monstre.

Comment combattre un monstre:

- Combat à l'épée: appuyer sur la touche C (vite sinon le monstre attaque le premier).

Soit le coup atteint le monstre, ses points de vies diminuent aléatoirement (lorsqu'ils s'accumulent, il disparaît).

Puis le monstre riposte et alors, une flamme sort de sa gueule brûlante. Si elle vous atteint, vos points de vie baissent aléatoirement et le monstre vous laisse alors riposter le premier (vite!). Si la flamme ne vous atteint pas, vous ripostez immédiatement avec votre glaive.

- Combat avec l'arc magique: vous avez remporté avec vous l'arc de la fée QWERTY, mais vous ne possédez que trois flèches magiques qui sont comptabilisées grâce aux indicateurs I, II et III du mode RESERVE au dessus de la scène.

Pour tendre votre corde, appuyer sur la touche ↑. Le coup part tout de suite et est toujours mortel.

- La fuite: si vous croyez ne pas faire le poids contre le monstre qui vous menace, il vous reste la possibilité de partir en courant dans la direction opposée au château, deux kilomètres plus loin.

Pour ce faire, appuyer sur la touche F (comme fuite). Or, méfiance, si le monstre a reconnu en vous un froussard, il pourra, fâché, vous rejoindre instantanément et attaquer le premier, vous n'aurez plus qu'à riposter. Heureusement, peu lucides, les monstres ne s'aperçoivent pas de votre défaillance et passent leur chemin la plupart du temps.

- Une fois le monstre terrassé, celui-ci disparaît et vous continuez votre chemin vers le château. A l'extrême droite, à côté de vos points de vie, clignote quelques secondes le nombre de kilomètres qui vous séparent encore, de votre but ultime.

Il arrive bien sûr, que vous ne rencontriez rien à certains niveaux du parcours. Vous tournez alors la tête pour vous en assurer et parcourrez un nouveau kilomètre. Hélas, ce chemin semé d'embûches comporte également des SERPENTS qui vous retirent, en un rien de temps, un point de vie sans que vous puissiez faire quoi que ce soit.

PC 1500



```
1:REM Des monstr
s & merveille
2:REM Auteur:
*Jean-Cyril*
**LAURENT**
3:REM PC-1500
+Ext.4 Ko
4:ARUN: CLEAR:
RANDOM: GOTO 1
5:T=1E4*TIME:
CURSOR 23: IF T
>50-THEN 1900
6:PRINT "/";STR$
T: RETURN
10:WAIT 25:PRINT
"Des monstres
et merveilles"
20:DIM C$(3),D$(3)
>26,F$(4)*18,
M$(5),H$(2)*22
,N$(9)*14,J$(1)
>20,B$(1),S$(
0)*28
25:DIM X$(1)*6,Y$
(1)*6,G$(24)*3
31:DATA "02446A1F
634000","00004
86A1F63400","
20506A1F634000
"
32:DATA "7D3B1560
1C3F7F"
36:DATA "00003040
2C5E5F56450A02
0000","30402C5
E5F56450A060C1
4342A"
37:DATA "30402C5E
5F56450A060C12
","007F4F3F532
120293A75D707F"
41:DATA "02000008
486A1F6340","0
20000005C6A1F6
340"
42:DATA "0200081C
486A1F6340","0
2081408486A1F6
340"
43:DATA "0A140008
486A1F6340"
47:DATA "00004A7F
03000000","486
A1F2360"
49:DATA "0000037F
4A08","60231F6
A48","00004B7F
02","10387E7E3
810"
51:DATA "437C7F7C
7F7C4228100804
","437C7F7C7F7
C03"
52:DATA "00100804
08102010080C08
"
54:DATA "412E363A
41","7F3D003F7
F","301E2E3639
F","3E3632344E"
,"676B6D006F"
55:DATA "583A3A3A
46","433536364
F","7E7E067A7C
","4936363649"
,"7936363661"
60:FOR K=0TO 3:
READ C$(K):
NEXT K:FOR K=0
TO 3:READ D$(K)
:NEXT K:FOR K=
0TO 4:READ F$(
K):NEXT K
75:FOR K=0TO 5:
READ M$(K):
NEXT K:READ H$(
0),H$(1),H$(2)
:FOR K=0TO 9:
READ A$(N$(K))=
"7F"+A$+"7F":
NEXT K
80:BEEP 2:PAUSE "
Preux Chevali
er...":WAIT 0:
PRINT "Quelle
sera la diffic
ulte?"
85:IF VAL INKEY$
=0THEN 85
90:O=VAL INKEY$-
3:GPRINT H$(0)
95:FOR K=1TO 6:S$(
0)=S$(0)+"000
0":NEXT K
105:POKE &764E,17
110:U=122,V=30,N=9
,Y=3,S=11
120:CURSOR 21:
PRINT U$:"/";
STR$ N:CURSOR
U:GPRINT M$(0)
140:R=RND 100:IF R
<50+O*2THEN 40
4342A"
150:R=RND 100:IF R
<20+O*3THEN 63
0
155:IF F2THEN 400
160:BEEP 1,200,50
170:WAIT 25:
CURSOR U:BEEP
1,7,200:GPRINT
M$(4):WAIT 10:
CURSOR U:
GPRINT M$(0)
175:WAIT 10
180:FOR K=UTO U-10
STEP -2
190:CURSOR K:
GPRINT M$(1)
195:BEEP 1,2,5
200:CURSOR K-2:
GPRINT M$(0)
210:NEXT K
220:U=U-12
225:N=N-1:GOSUB "k
m"
226:IF U=14THEN 12
50
230:GOTO 140
250:J=J+1:CURSOR
39+J*11
260:CURSOR RIGHT$(
D$(3),22):IF
X=STHEN 1500
270:GOTO 140
400:BEEP 2,50
410:Z=U-13,A=U-2,B
=U-15,C=U-3
415:WAIT 0
420:P=RND 9
425:GOSUB "p"
430:GOSUB 780
432:WAIT 25
433:IF HLET H=0:
GOTO 540
435:FOR K=1TO 50-0
*2:A$=INKEY$:
IF A$=" "THEN 4
65
440:IF A$="C"THEN
470
450:IF A$="F"THEN
850
460:IF ASC A$=11
THEN 800
465:NEXT K:GOTO 53
0
470:F=F+RND 100:
IF R<25LET F=1
480:CURSOR A:
GPRINT C$(1)
490:IF FTHEN
CURSOR B:WAIT
10:BEEP 1,2,10
:GPRINT D$(0):
WAIT 25
500:CURSOR A:
GPRINT C$(2)
510:IF FTHEN 530
515:BEEP 1,15,250
520:CURSOR Z:
GPRINT D$(3)
522:R=RND 6,P=P-R:
IF P<0LET P=0
524:GOSUB "p"
525:IF P=0THEN 700
526:WAIT 25
530:GOSUB 780
540:CURSOR B:
GPRINT D$(0)
550:T=1,R=RND 100:
IF R<33+O*2LET
T=2
560:CURSOR Z:
GPRINT D$(T)
570:IF T=2THEN 470
575:BEEP 1,1,1500
580:CURSOR U:
GPRINT C$(3)
590:R=RND 6:U=U-R
600:GOSUB "u"
620:GOTO 430
630:BEEP 4,2,200
636:IF F2THEN
CURSOR U-2:
GPRINT "0000"+
M$(0)
640:WAIT 4
645:FOR K=U-15TO U
-10:CURSOR K:
BEEP 1,0,500:
GPRINT H$(2):
NEXT K
650:FOR K=10TO 0
STEP -1:BEEP 1
,K,15:NEXT K
655:CURSOR U-11:
GPRINT S$(0)
660:U=U-1,R=1:
GOSUB "v":IF F
2THEN 140
670:GOTO 175
700:BEEP 3,75,50
701:WAIT 8:FOR K=1
TO 5:CURSOR Z:
GPRINT S$(0):
CURSOR Z:
GPRINT D$(3):
NEXT K
704:WAIT 0:CURSOR
Z:GPRINT S$(0)
705:WAIT 8:X=X+1
706:R=RND 100:IF R
>20THEN 710
707:FOR K=1TO 5:
CURSOR U-9:
BEEP 1,2,K,17:
GPRINT M$(5):
IF INKEY$=" "
THEN 709
708:CURSOR U-14:
GPRINT S$(0):
NEXT K:GOTO 71
0
709:U=U+7:GOSUB "v
":CURSOR U-14
:GPRINT S$(0)
710:WAIT 10:IF F2
THEN 250
715:CURSOR U-1:
GPRINT "00"+M$(
0):GOSUB "km"
:GOTO 175
750:U=105:BEEP 2,U
,300:BEEP 1,U,
90:BEEP 1,U,27
0:BEEP 1,82,30
0:BEEP 1,93,90
:BEEP 1,93,270
:BEEP 1,U,90
755:BEEP 1,U,270:
BEEP 1,112,90:
BEEP 1,U,540
760:CURSOR 20:
PRINT "Adieu!"
770:POKE &764E,65:
WAIT :PRINT:
END
780:CURSOR Z:
GPRINT D$(0):C
$(0):RETURN
800:IF Y=0BEEP 3:
GOTO 530
820:Y=Y-1:WAIT 5:
FOR K=0TO 4:
CURSOR C:
GPRINT F$(K):
NEXT K
830:POKE &764E,(2^
(7-Y))*((Y<0)+
1:GOTO 700
850:IF F2THEN 530
860:CURSOR U:
GPRINT M$(2)
865:WAIT 5
866:D=D+24:IF D>12
2LET D=122
870:FOR K=U+2TO D
STEP 2:CURSOR
K:GPRINT M$(3)
:CURSOR K:
GPRINT M$(2):
NEXT K
880:U=D:N=N+2:IF U
=122LET N=9
890:H=0:R=RND 100:
IF R<33+O*2LET
H=1
900:CURSOR U:
GPRINT M$(0):
GOSUB "km"
910:WAIT 15:BEEP 2
,150,25
920:CURSOR Z:
GPRINT S$(0)
930:IF H=0THEN 140
935:WAIT 5
940:BEEP 1,2,1000:
FOR K=2TO U-13
:CURSOR K:
GPRINT D$(0):
NEXT K
960:GOTO 410
970:"S"POKE &764E,
65:END
1000:"p"WAIT 0:
CURSOR 149:
GPRINT N$(P)
:RETURN
1100:"u"=STATUS
4:WAIT 5:F=1
:IF E=709LET
F=F,R=-7
1101:FOR I=U+RT0
USTEP -F:
CURSOR 22-W:
IF I<0THEN 7
50
1102:BEET 1,1,15
1105:IF I<10PRINT
USING "##";I
:GOTO 1120
1110:PRINT STR$ I
1120:NEXT I:WAIT
0:IF U=0THEN
750
1130:RETURN
1200:"km"WAIT 8:
FOR K=1TO 3:
CURSOR 24:
PRINT "/ "
CURSOR 25:
PRINT STR$ N
:IF N=0BEEP
1,5,1500
1210:NEXT K
1220:RETURN
1250:CURSOR 6:
PAUSE "Ciel
! le Chateau
...":F2=1:S=
RND 7:WAIT 0
1290:CURSOR 5:
PRINT USING
;"...garde pa
r";S;"monstre
e":IF S>1
PRINT "s"
1300:IF S=1PRINT
"i"
1310:WAIT 15:FOR
K=1TO 5:
CURSOR 17:
PRINT " "
CURSOR 17:
BEEP 1,6:
PRINT STR$ S
:NEXT K
1320:WAIT 2:FOR K
=2TO 21:
CURSOR K:
PRINT " "
NEXT K
1322:CURSOR 21:
PRINT USING
"####;U;"/ "
1326:WAIT 5:FOR K
=50TO 49+11*
SSTEP 11
1327:CURSOR K:
GPRINT D$(0)
:NEXT K
1330:S=S+X:FOR K=
0TO 33:
CURSOR K:
GPRINT "00"+
H$(0):NEXT K
1340:CURSOR 0:
GPRINT H$(1)
:U=24:FOR K=
0TO 10:BEEP
1,K,15:NEXT
K
1360:CURSOR U:
GPRINT M$(0)
1370:GOTO 140
1500:PAUSE :FOR K
=1TO 4:
CURSOR 16:
WAIT 5:
GPRINT S$(0)
+"0000":
CURSOR 16:
WAIT 25:
GPRINT "7C46
454D554D4546
7C"
1501:BEEP 2,85,25
:NEXT K:W=1:
R=0:O=O+3
1505:FOR K=16TO 2
4:G$(K-8)=
STR$ POINT K
:NEXT K
1510:WAIT 2:FOR K
=0TO 12:
CURSOR 8+K:
GPRINT &7F:
BEEP 1,1,5:
CURSOR 32-K:
GPRINT &7F:
NEXT K
1520:WAIT 0:FOR K
=0TO 55:
CURSOR K+45:
GPRINT 0:
CURSOR 155-
K:GPRINT 0:
NEXT K
1530:GOSUB "u":
CURSOR 23:
PRINT "/0"
1531:J$(0)="08380
080802A2A1C0
808",J$(1)="
08081C2A2A08
08083808"
1532:B$(0)="486A1
F6340000000"
1535:B$(1)="00000
040631F6A48"
,X$(1)="0000
00",Y$(0)=X$(
1),Z=60,Y=7
9
1550:CURSOR Z:
GPRINT J$(0)
:CURSOR Y+3:
GPRINT J$(0)
1570:IF INKEY$="
"THEN 1570
1575:D=0,L=0,TIME
=0
1580:A=RND 9+0/2
1600:FOR K=1TO A
1610:IF D=0AND Z>
45LET Z=Z-3:
GOTO 1630
1620:IF D=1AND Z<
78LET Z=Z+3:
GOTO 1630
1625:GOTO 1760
1630:CURSOR Z:
GPRINT X$(0)
+J$(0)+Y$(0)
:CURSOR Z+3:
GPRINT X$(0)
+J$(1)+Y$(1)
1640:IF (POINT (Z
+13)+POINT (Z
+32))>0THEN
1800
1670:W$=INKEY$:
IF W$=" "THEN
1750
1680:IF W$<"Q"
THEN 1710
1690:IF L=1LET Y=
Y+3
1700:Y=Y-3,L=0:
GOTO 1740
1710:IF L=0LET Y=
Y-3
1720:Y=Y+3,L=1
1740:CURSOR Y:
GPRINT B$(L)
1745:IF POINT (Z+
13)>0OR
POINT (Z+32)
<0THEN 1800
1747:GOSUB 5
1750:NEXT K
1760:IF D=0LET D=
1,Z=Z-3:GOTO
1580
1770:D=0,Z=Z+3:
GOTO 1580
1800:BEEP 2,20,75
:R=0:U=U-0:
GOSUB "u":
CURSOR Y+3*
L:GPRINT "00
00000000"
1810:IF D=0LET Y=
Y-6
1820:IF D=1LET Y=
Y+6
1830:CURSOR Y:
GPRINT B$(L)
:GOSUB 5:
GOTO 1750
1900:BEEP 5,4,500
:WAIT 25:
CURSOR Z+D*
3:GPRINT S$(0)
:CURSOR Z
+33+D*3:
GPRINT S$(0)
1905:CURSOR 0:
GPRINT LEFT$(
S$(0),14):
CURSOR 33:
GPRINT S$(0)
1910:CURSOR 33:
GPRINT M$(0)
1920:FOR K=0TO 12
:CURSOR 20-
K:WAIT 0:
GPRINT VAL G
$(12-K):
CURSOR 20+K
:WAIT 5:
GPRINT VAL G
$(12+K):NEXT
K:WAIT 110
1940:CURSOR 15:
PRINT "Cheva
lier, "
CURSOR 11:
PRINT "Tu as
aneanti "
BEEP 2:
CURSOR 11:
PRINT USING
;"S; "Monstre
s..."
1945:CURSOR 7:
PRINT "Le Co
ffre est a T
oi":POKE &76
4E,65
1950:WAIT 50:
CURSOR 7:
PRINT "Vi
ve le Roy !
":BEEP 3:
CURSOR 34:
GPRINT "084A
7F5728502040
":WAIT:
PRINT:END
```

BIBLIO

Suite de la page 18

81 ARCL X
82 GTO 04
83 LBL 12
84 "OK"
85 GTO 04
86 LBL 03
87 5
88 RCL 01
89 X=Y?
90 GTO 12
91 XEQ 02
92 XEQ 13
93 LBL 04
94 FIX 3

95 SF 29
96 CLST
97 PROMPT
98 GTO 04
99 LBL 05
100 FIX 0
101 SF 27
102 CF 29
103 RTN
104 LBL "PRET"
105 XEQ 05
106 RCL 01
107 STO 00
108 5
109 +
110 STO 01
111 "DATE ?"
112 PROMPT
113 STO IND 00
114 1

115 ST+ 00
116 "TITRE ?"
117 XEQ 10
118 "EMPRUNTEUR ?"
119 XEQ 10
120 GTO 12
121 LBL "INIT"
122 CLRG
123 5
124 STO 00
125 STO 01
126 GTO 12
127 LBL "CHERCHE"
128 CF 05
129 2
130 STO 00
131 "NOM/TITRE ?"
132 XEQ 10
133 5
134 XEQ 09

135 LBL 06
136 RCL IND 00
137 RCL 02
138 X=Y?
139 GTO 07
140 1
141 ST+ 00
142 RCL IND 00
143 RCL 03
144 X=Y?
145 GTO 08
146 LBL 07
147 ISG 00
148 GTO 06
149 FS?C 05
150 GTO 12
151 "INCONNU ..."
152 GTO 04
153 LBL 08
154 RCL 00

155 INT
156 5
157 MOD
158 4
159 X=Y?
160 GTO 03
161 SF 05
162 4
163 ST- 00
164 XEQ 13
165 P-R
166 6
167 ST+ 00
168 GTO 06
169 LBL 09
170 RCL 01
171 5
172 -
173 I E3
174 /



175 +
176 STO 00
177 RTN
178 LBL 10
179 AON
180 PROMPT
181 AOFF
182 ASTO IND 00
183 1
184 ST+ 00
185 ASHF
186 ASTO IND 00
187 1
188 ST+ 00
189 RTN
190 LBL "LISTE"
191 RCL 01
192 5
193 X=Y?
194 GTO 12

195 5,00003
196 XEQ 09
197 LBL 11
198 XEQ 13
199 P-R
200 ISG 00
201 GTO 11
202 4
203 ST- 00
204 GTO 12
205 LBL 13
206 CLA
207 1
208 ST+ 00
209 ARCL IND 00
210 1
211 ST+ 00
212 ARCL IND 00
213 AVIEW
214 END

SOLUTION DE L'HIPPOREBUS:

```
10 FOR I=1 TO 7
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 84,69,76,
69,84,69,76
```



LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

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

Amis lecteurs, nous sommes sincèrement désolés. Voici déjà plusieurs semaines que se sont introduits dans nos locaux deux infâmes petits nains qui nous narguent obstinément de la cafetière où ils sont cachés en détournant sans vergogne le logiciel de la semaine à leur profit. Après avoir essayé sans succès de les déloger à grand renfort de DDT, nous avons résolu de bétonner leur repaire. Vous pourrez donc dorénavant, amis lecteurs, retrouver avec plaisir le sérieux qui a fait la renommée de cette rubrique.

Epoustouffant jeu d'arcade au sein duquel vous incarnez l'invincible BRUCE LEE dans sa quête de l'immortalité, ce programme a vraiment tous les atouts pour devenir un 'must' de votre logithèque.

Jugez-en.

Détenteur du secret millénaire de l'immortalité, le sorcier de Jade s'est cloîtré dans la forteresse inexpugnable bâtie par ses ancêtres. Or, au cours de ses pérégrinations, Bruce Lee apprit des Grands Anciens les principes sacrés mis en œuvre pour la construction des systèmes de défense de la sus-dite forteresse.

Aujourd'hui, il se sent enfin de taille à se mesurer avec le sorcier de Jade et ses innombrables sbires. Parmi ceux-ci, les SUMO verts ne sont pas des moindres: ce sont des guerriers confirmés et qui plus est, leur poids les avantage. Heureusement que Bruce est un karatéka hors-pair! Car il lui suffit de leur porter trois coups léthaux pour les mettre provisoirement hors de combat. Il

en est de même pour les NINJAS NOIRS, mais ils sont plus dangereux: ils portent un yatagan et peuvent l'en estocquer jusqu'à terre.

Et malgré les attaques sournoises et répétées de ces ignobles mercenaires, Bruce devra éteindre les lanternes qui jalonnent son parcours, franchir des déferlements de particules qui changent de sens, escalader des parois avec pour seule aide quelques ceps de vigne, et éviter les lasers qui parsèment sa route. De plus, non seulement vous pouvez jouer Bruce Lee, mais vous pouvez aussi lutter contre un de vos amis qui incarnera à tour de rôle le Sumo vert, et notre héros.

Que dire d'autre? L'animation nous a stupéfiés, les bruitages nous ont émerveillés, et quel bonheur de pouvoir enfin égaler le maître du Kung-fu!

Hubert de Thievaine la Char-
treuse
et Maixence de la Foix du
Clos.



LA VENGEANCE DE MICHE ET MICHA (GOSUB (*))

ZE DALLAS QUEST

Avec dans les rôles principaux J.R. Miche et Sue E. Micha. Special guest: Sir Sherlock Miche et son fidèle alcoolyste Micha Watson.

Décors de Miche Hart, costumes de Micha Cardwell, musique de Johnny Miche et Crabouf Micha.

Réalisation Stanley Miche et Micha Lucas.

"Venez vite, je vous en prie... 'Il doit bientôt rentrer, et alors il sera trop tard. Oh, Sir Miche, je vous en supplie..."

Sue Micha se dirige vers le bar (long travelling), se sert son trente troisième visky du matin et s'allonge sur le divan du salon.

Riiiiinnng...riiiiiinnng...riiiiiinnng... (zoom sur le téléphone)

Titubante, elle décroche et lance:

"Hello, hic...Ah, c'est Toi... (plan macro sur le combiné)

Voix off de J.R.:

"Darling, je suis retenu à Las Vegas pour la soirée (plan subjectif des impulsions électriques dans le fil téléphonique), je ne reviendrai que l'année prochaine (rires féminins à côté de J.R.). N'oublie pas que j'ai engagé deux nouveaux valets de chambre; ils doivent arriver demain à la première heure."

Plan de coupe sur J.R. Il s'adresse à une somptueuse créature en apparté:

"Haha! Je ne lui ai pas dit que l'un d'eux s'appellerait...Chugalug Jones!"

Contre-champ sur la fille qui s'esbaudit:

"Tu es vraiment diabolique, J.R.! Hihihihhi..."

Retour sur Sue Micha, pano sur les bouteilles vides, qui sont vides.

Sue vide son verre, s'en rem-

plit un autre, le vide, en prend un autre, recommence, quatorze fois de suite, puis fondu au noir.

TOKTOKTOK, dit la porte.

Borborygmes et vagissements du côté du tapis du salon, vers lequel se dirige la caméra, qui se reflète un instant dans un miroir. Après cinq minutes d'éruptions diverses, on découvre enfin Sue Micha baignant dans son coupe Coco ça va pas. Garde le plan quand même, on le passera dans la version X. TATATATEREUEH...

Sherlock Miche and associate arrivent, vomissent en avisant le piètre spectacle qui s'étale sous leurs yeux, et se mettent en chasse. C'est bon pour cette séquence, on passe à la douze.

Clap. Merci le clap. Action.

Et nous retrouvons nos deux héros errant de verre en verre (y'en a plusieurs, un bon paquet, même) et de déductions subtiles en hypothèses foireuses:

"Eh, soeur chère loque, que pensez-vous de ce magnifique spécimen de Ratus Gigantum Nebulosa Asfarctis primaire?"

"Ca, c'est dans la trois, mon pote, on en est à la douze. En Amérique du sud."

"Sûr? Bon, je reprends (un verre): ser Schlock, vouatte do iou sink aboute zis splendid spessimen of Jagarius agressivus?"

"Attends, une page de pub, et je suis à toi."

MESSAGE PERSONNEL A ALBIN MICHEL

Cher Albin, à la page 80 de "Vive les vacances" de Reiser, il manque la fin de l'histoire. Pourrais-tu me l'envoyer? Merci.

HEBDOGICIEL RECRUTE

Nous avons encore besoin d'informaticiens pour renforcer notre équipe. Ils devront connaître au moins un des ordinateurs suivants: Commodore 64, Spectrum, ZX 81 ou Oric. Les diplômes et l'expérience professionnelle ne sont pas indispensables, seule la connaissance parfaite du basic (si possible de l'assembleur) et la faculté de bien rédiger sont nécessaires. L'équipe actuelle est jeune (-de 25 ans) et le salaire attractif. Ecrire avec photo à Gérard CECALDI sous la référence AE/GC, SHIFT Editions 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

"Peut-être pourrions-nous le neutraliser par l'intermédiaire de ce singe qui, si j'en juge par les marques rouges sur le pommette de sa canne, a été membre de la Simiesc Royal Academy, et en est parti à la suite d'une algarade avec son professeur d'histoire."

"Mais comment voit-il tout ça? Ce lointain cousin de l'homme ne me paraît néanmoins guère coopératif. Que comptez-vous donc faire pour le contraindre (sans alerter la Royal Animal Protection Society) à nous aider?"

"Bestial, mon cher Watson: je déduis des traces sur ses membres antérieurs qu'une simple seringue le satisfera."

"A moins qu'une paille...Ciel! A peine sorti des griffes de Charlybde, nous échouons dans les méandres serpents de Scylla (unique exemplaire de la faune amazonojournalistik le Serpentina Engulorum Retardum Specia)."

"Et nous y perdons la peau. Duuuuuur!"

"Heureusement, d'ailleurs, car ainsi nous échappons à: * Cannibales (épisode 728) * Vautour (épisode 922 bis) * Lion, singes, hippopotames, trappes, lampes de poche..."

cherra de poursuivre notre Grand Oeuvre du Piratage. La preuve: voici le cinq cent deuxième épisode de... (RETURN FROM SUBROUTINE)

(* *) Par MCC, pour CBM64, APPLE II, ATARI (RETURN FROM SUBROUTINE)



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

Maquette :
Christine MAHÉ
Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE
Éditeur :
SHIFT EDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS
Publicité au journal.
Distribution NMPP.
N° R.C. 83 B 6621.
Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

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 Seikosha 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-Subtraction I	147,00	☐	Early Reading	147,00	☐
Addition-Subtraction 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 Vidéo I	147,00	☐	Munch Man	250,00	☐
The attack	147,00	☐			
Jeux Vidéo II	147,00	☐			
NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS					
Retour pirate	250,00	☐	Hopper	250,00	☐
Demon attack	250,00	☐	Satar track	250,00	☐
Mash	250,00	☐	Jaw breaker	250,00	☐
Burger time	250,00	☐	Treasure Island	250,00	☐
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 SOFTWARE					
TI N° 1 Basic simple K7 : 12 jeux			150,00	☐	
TI N° 2 Basic étendu : 12 jeux			150,00	☐	
TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu			90,00	☐	

DISPONIBLE : EXTENDED BASIC EUROPE AVEC MANUEL FRANÇAIS 800 F



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

MODULES ROMOX :					
Rotor Raiders	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 + CÂBLE 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 SEIKOSHA
L'ensemble 5.300,00 F.



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

BON DE COMMANDE TARIFS OCTOBRE 1984

Nom
Prénom
Adresse
Tél.
Code Postal
Ville
Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064/1303 RAC.
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.