



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

MIJID MI-RAISIN

Pour la deuxième année consécutive le VIDCOM, salon professionnel de la vidéo et de la communication, a accueilli à Cannes le MIJID avec ses ordinateurs et ses logiciels du 13 au 17 octobre. Si les journalistes étaient nombreux - probablement attirés par Cannes, la mer et les nombreux cocktails dans l'enceinte du Palais des festivals - les visiteurs ne se bousculaient pas au portillon et les nouveautés ne parsemaient pas les allées. Nous avons nous-mêmes fortement apprécié les petits fours, les innombrables bouteilles, le soleil et la mer-sans-arrêt-roulant-ses-galets ainsi que la boîte à musique du EXL 100 d'Exelvision (Voir article dans ce numéro), le noeud papillon du ministre de service, les nouveaux logiciels du Canon XO7 sortis en un temps record pour l'interface Vidéo, l'émission "Pic et Poke et Colegram" de TF1 tournée en direct du salon (Tous les samedis à 11 heures 30 sur TF1) et le logiciel "Europe" de Micro application pour Commodore 64 qui va mettre un terme à tous les logiciels géographiques fleurissant sur le marché : la carte de l'Europe défile dans tous les sens sur l'écran et vous devez, avec votre hélicoptère, vous poser sur la ville demandée par l'ordinateur. Les capitales, les grandes villes et même les villes de moyenne importance sont présentes, et pour toute l'Europe !

Suite page 9

ROCK 'N JOYST

Confortablement installé dans votre fauteuil préféré, un verre dans une main, un joystick dans l'autre, vous hésitez : "Vais-je rajouter des claquements de mains dans mon trente-septième morceau ? Tiens, là je supprimerais bien la deuxième grosse caisse. Allez un petit essai, écoutons ce que ça donne". Et vous envoyez le morceau que vous venez de composer, ça passe super sur les baffles de votre chaîne. Le bout des pieds agités par le rythme, vous contentez que, comme vous l'aviez toujours pensé, vous étiez effectivement super-doué pour la musique, qu'il n'y a pas que les noirs américains qui ont le rythme dans la peau et qu'il était temps qu'un constructeur permette aux génies comme vous de libérer leur talent sans s'enquiquiner à apprendre le solfège. Savoir, en plus, que vous êtes guidés par des menus sur l'écran de votre ordinateur et que votre apprentissage a duré le temps de la lecture du mode d'emploi vous plonge dans un délicieux vertige et vous murmurez tout bas, pour ne pas troubler ce passage génial : "Merci, monsieur Exelvision !". Car ce sont bien eux, encore eux, les français d'Exelvision qui nous sortent ce logiciel de musique, une cartouche d'éproms qui est une boîte à rythme stéréo superbe.

Etudié par les spécialistes d'Hohner - des maîtres en la matière - ce logiciel met à votre disposition 17 instruments de musique diffé-

rents que vous pouvez mélanger à votre guise, cela va des maracas à la grosse caisse, en passant par les symboles et les claquements de mains. Tous les rythmes sont présents : Samba, cha-cha, mambo, rock et bien d'autres comme le break-dance ou les marches militaires. 54 grilles de programmation sont enchainables et vous pouvez, à tout moment, les sauvegarder ou les charger à partir de votre lecteur de cassettes ou de la mémoire non volatile du EXL 100. Quand votre oeuvre est parfaite, il ne vous reste plus qu'à l'enregistrer sur une bande magnéto quelconque. Que dire de plus, si ce n'est qu'une boîte à rythme de ce type coûte actuellement près de la peau des fesses et que le module sera vendu d'ici un ou deux mois pour environ 900 francs, abordable, non ?

ATARI, C'EST PAS FINI !

Bon, d'accord, nous avons des problèmes avec Atari, nous n'allons pas revenir là dessus et la Justice suit maintenant son cours. Ce n'est pas une raison pour larguer les possesseurs d'ordinateurs de cette marque et pour ne pas publier à nouveau de bons programmes pour les 600 et 800 XL. Nous en avons reçu quelques uns (pas assez pour les faire re-renter tout de suite) et aux prix où sont à présent vendues les consoles il est certain que nous allons voir apparaître de nouveaux lecteurs qui vont en écrire d'autres. Nous passerons

donc à nouveau des listings dans trois semaines, à condition que vous nous envoyez vos oeuvres, bande de fainéants !

EDITO

La tendance se confirme, nos chères petites machines vont probablement devenir très bavardes d'ici peu. Castel of Wolfeistein a du être un des premiers logiciels parlant sur Apple et ses "achtung" nasillards ont du donner des idées aux ingénieurs d'Exelvision pour la fabuleuse synthèse de la parole du EXL 100. Les commentaires du Tennis ou de "Capitaine Menkar" qui doit sortir prochainement sont époustouflants, il faut dire que c'est un gros ordinateur de Texas Instruments aux Etats-Unis qui transforme les messages, c'est plus facile que de calculer la répartition des phonèmes à la main ! Les auteurs de logiciels français s'y mettent également, avec des moyens différents, et les résultats sont très prometteurs : "Stanley" de Loriciels pour TO7 est assez bien fait ainsi que "Talisman" à paraître chez Infogrames pour Atmos qui se marie comme une baleine quand vous avez perdu, très vexant !

Gerard CECCALDI

MENU

APPLE II	Touches de fonctions	
Xavier LEROY		page 8
CANON	Puzzle	
Eric LAPOUYADE		Page 6
CASIO FX 702P	The Gambler	
Thomas LEPRETTE		Page 12
COMMODORE 64	Maze 64	
Eric JEAN		Page 4
VIC 20	Chevauchée Fantastique	
Frédéric SOBIERES		Page 16
HP 41	Mission Impossible	
Eric BOUCHER		Page 4
HECTOR	Hectographe	
Patrick URILLIER		page 12
ORIC	Pièces en vrac	
Thierry THOMAS		Page 18
MZ 80	Chenille	
Philippe JOUHEN		Page 14
PC 1251	Bataille Aérienne	
Stéphane LUNATI		page 9
PC 1500	caractères accentués	
F. LEFEVRE		Page 19
ZX 81	Roulostop	
Laurent CHAPIN		Page 17
SPECTRUM	Le mur	
Christophe LANOIR		page 2
TRS 80	Jeu de dés	
René JALLERAT		Page 7
T199/4A(b.s.)	Vengeance du prince	
Serge DUTILLEUL		Page 3
T199/4A(b.e.)	Voleur de diamants	
Régis DECANIS		Page 13
TO 7	Portrait	
Alain VAN PUYMBOECK		Page 5

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

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



Chaque couleur de fruit a une valeur différente.
Un bonus vous est offert pour chaque fruit blanc que vous dégustez.
Mode d'emploi inclus dans le programme.

```

g=0 TO 7
char=f*8+g,PEEK (15616
g
char=char-256
23507,INT (char/256)
23508, char-256*INT (ch
char=char+520
ORE
j=0 TO 25
i=0 TO 7
c
char+i+j*8,c
i
j=0 TO 9
i=0 TO 7
c
char+i+(16-33+j)*8,c
i
j
F=0 TO 7
char-33*8+F,0
F
TO 120

*****
* initialisation
*****

A(6)
A$(6,10)
F=1 TO 6
A$(F)="NUL"
A(F)=0
F
"A"
BIN 00000100
BIN 00000100
BIN 11111111
BIN 01000000
BIN 01000000
BIN 01000000
BIN 11111111
BIN 00000100
"B"
BIN 00011000
BIN 00111100
BIN 10011001
BIN 01111110
BIN 00011000
BIN 01100100
BIN 10000100
BIN 00000100
"C"
BIN 00011000
BIN 00111100
BIN 10011001
BIN 01111110
BIN 00011000
BIN 00100100
BIN 00100001
BIN 00100000
"D"
BIN 00000000
BIN 00001100
BIN 00010000
BIN 00111100
BIN 01111110
BIN 01111110
BIN 00111100
BIN 00000000
ORE 5880
F=1 TO 4
B$
N=0 TO 7
B
USR B$+N,B
N
F
SC=0
X=16
Y=19
U=0
G$=""
JRN

*****
* debut
*****

NT FLASH 1;"
ARRE
AGNETO
ET PATI
INSTANT
NT AT 7,0;"
FILE
NT AT 15,15; INK 7;"OU"
NT AT 17,10; INK 0;"LE M
ophe"
NT AT 21,3;"© 1984 LAND
ER 7; INK 0; BORDER 7
AR : SAVE "mur" LINE 10

```


LA VENGEANCE DU PRINCE

Le bruit court dans la forêt de Sherwood, que le Prince Jean a enlevé votre fiancée et la détient prisonnière dans son château hanté. N'écoutez que votre courage, vous allez tenter de la délivrer le plus vite possible.

Serge DUTILLEUL

Mode d'emploi:

Pour vous déplacer utilisez les quatre flèches et pour tirer la touche L.

Attention, certaines trappes invisibles vous ramènent au premier tableau.

BASIC SIMPLE

```
1 REM ROBIN DES BOIS
2 REM DE
3 REM SERGE DUTILLEUL
4 REM LA FARADE ET B4 IMPASSE DU GARDU
13013 MARSEILLE
5 REM
10 PTS=0
20 RANDOMIZE
30 CALL CLEAR
40 CALL SCREEN(13)
70 CALL CHAR(33,"18187E5A5A182424")
90 CALL CHAR(80,"1824241818242418")
100 CALL COLOR(1,5,1)
110 CALL COLOR(7,5,7)
130 CALL CHAR(104,"183C42DBDB423C18")
140 CALL COLOR(10,11,8)
160 CALL CHAR(40,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
170 CALL COLOR(2,8,1)
180 CALL HCHAR(1,1,40,32*5)
200 CALL CHAR(48,"3C7EFFFFFFF7E3C")
210 CALL COLOR(3,16,8)
220 CALL HCHAR(2,7,48,8)
230 CALL HCHAR(3,25,48,6)
250 CALL CHAR(56,"3C7EFFFFFFF7E3C")
260 CALL COLOR(4,11,8)
270 CALL HCHAR(2,5,56)
290 CALL CHAR(112,"183C42DBDB423C18")
300 CALL COLOR(11,11,13)
320 CALL CHAR(64,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
330 CALL COLOR(5,7,1)
350 FOR B=5 TO 25
360 Z=INT(B/2)*2
370 IF Z=8 THEN 380 ELSE 400
380 A=6
390 GOTO 410
400 A=5
410 CALL VCHAR(A,8,64,13)
420 NEXT B
430 CALL HCHAR(18,5,32,20)
450 CALL VCHAR(5,25,80,13)
470 CALL CHAR(72,"18187E5A5A182424")
480 CALL COLOR(6,2,8)
490 DIM AA(10)
500 A=6
510 FOR I=1 TO 10
520 AA(I)=A
530 A=A+2
540 CALL HCHAR(5,AA(I),72)
550 NEXT I
570 CALL CHAR(88,"0808080808080808")
580 CALL COLOR(8,2,7)
600 CALL CHAR(96,"0808080808080808")
610 CALL COLOR(9,2,1)
630 LI=20
640 CO=15
650 CALL HCHAR(LI,CO,33)
660 MN=0
670 GOSUB 1360
680 CALL KEY(5,K,S)
690 IF K=83 THEN 730
700 IF K=68 THEN 780
710 IF K=76 THEN 830
720 GOTO 660
730 IF CO=5 THEN 660
740 CALL HCHAR(LI,CO,32)
750 CO=CO-1
760 CALL HCHAR(LI,CO,33)
770 GOTO 660
780 IF CO=24 THEN 660
790 CALL HCHAR(LI,CO,32)
800 CO=CO+1
810 CALL HCHAR(LI,CO,33)
820 GOTO 660
830 GOSUB 1560
835 PTS=PTS+10
840 IF MN=5 THEN 660
850 CALL VCHAR(18,CO,96,2)
860 CALL VCHAR(6,CO,88,12)
870 Z=INT(CO/2)*2
880 IF Z=CO THEN 920
890 CALL VCHAR(6,CO,64,12)
900 CALL VCHAR(18,CO,32,2)
910 GOTO 660
920 A=CO
930 IF A=6 THEN 940 ELSE 960
940 AA(1)=0
950 GOTO 1240
960 IF A=8 THEN 970 ELSE 990
970 AA(2)=0
980 GOTO 1240
990 IF A=10 THEN 1000 ELSE 1020
1000 AA(3)=0
1010 GOTO 1240
1020 IF A=12 THEN 1030 ELSE 1050
1030 AA(4)=0
1040 GOTO 1240
1050 IF A=14 THEN 1060 ELSE 1080
1060 AA(5)=0
1070 GOTO 1240
1080 IF A=16 THEN 1090 ELSE 1110
1090 AA(6)=0
1100 GOTO 1240
1110 IF A=18 THEN 1120 ELSE 1140
1120 AA(7)=0
1130 GOTO 1240
1140 IF A=20 THEN 1150 ELSE 1170
1150 AA(8)=0
1160 GOTO 1240
1170 IF A=22 THEN 1180 ELSE 1200
1180 AA(9)=0
1190 GOTO 1240
1200 IF A=24 THEN 1210 ELSE 1230
1210 AA(10)=0
1220 GOTO 1240
1230 GOTO 920
1240 CALL SOUND(50,-6,0)
1250 CALL HCHAR(5,A,104)
1260 CALL SOUND(50,-5,0)
1270 CALL SOUND(50,-7,0)
1280 CALL VCHAR(18,A,32,2)
1290 CALL VCHAR(6,A,64,12)
1300 CALL HCHAR(5,A,40)
1310 FOR I=1 TO 10
1320 IF AA(I)=0 THEN 1330 ELSE 1350
1330 NEXT I
```

```
1340 GOTO 1900
1350 GOTO 660
1360 A=INT(10*RND)+1
1370 IF AA(A)=0 THEN 1430
1380 CALL VCHAR(6,AA(A),88,12)
1390 CALL VCHAR(18,AA(A),96,3)
1400 IF AA(A)=CO THEN 1450
1410 CALL VCHAR(6,AA(A),64,12)
1420 CALL VCHAR(18,AA(A),32,3)
1430 RETURN
1440 I=9
1450 CALL VCHAR(6,CO,64,12)
1460 CALL VCHAR(18,CO,32,3)
1470 CALL SOUND(50,-7,0)
1480 CALL HCHAR(LI,CO,112)
1490 CALL SOUND(50,-6,0)
1500 CALL SOUND(50,-5,0)
1510 CALL HCHAR(LI,CO,32)
1520 PTS=PTS+1000
1530 CO=15
1540 CALL HCHAR(LI,CO,33)
1550 GOTO 660
1560 IF CO=6 THEN 1570 ELSE 1590
1570 I=1
1580 GOTO 1870
1590 IF CO=8 THEN 1600 ELSE 1620
1600 I=2
1610 GOTO 1870
1620 IF CO=10 THEN 1630 ELSE 1650
1630 I=3
1640 GOTO 1870
1650 IF CO=12 THEN 1660 ELSE 1680
1660 I=4
1670 GOTO 1870
1680 IF CO=14 THEN 1690 ELSE 1710
1690 I=5
1700 GOTO 1870
1710 IF CO=16 THEN 1720 ELSE 1740
1720 I=6
1730 GOTO 1870
1740 IF CO=18 THEN 1750 ELSE 1770
1750 I=7
1760 GOTO 1870
1770 IF CO=20 THEN 1780 ELSE 1800
1780 I=8
1790 GOTO 1870
1800 IF CO=22 THEN 1810 ELSE 1830
1810 I=9
1820 GOTO 1870
1830 IF CO=24 THEN 1840 ELSE 1860
1840 I=10
1850 GOTO 1870
1860 RETURN
1870 IF AA(I)=0 THEN 1880 ELSE 1890
1880 MN=5
1890 RETURN
1900 CALL COLOR(12,13,7)
1910 CALL CHAR(126,"18187E5A5A182424")
1920 IF (CO=25)+(LI=18)=-2 THEN 2080
1930 IF LI=18 THEN 2000
1940 IF CO=25 THEN 2040
1950 CALL HCHAR(LI,CO,32)
1960 LI=LI-1
1970 CO=CO+1
1980 CALL HCHAR(LI,CO,33)
1990 GOTO 1900
2000 CALL COLOR(12,5,8)
2005 CALL HCHAR(LI,CO,32)
2010 CO=CO+1
2020 CALL HCHAR(LI,CO,33)
2030 GOTO 1900
2040 CALL HCHAR(LI,CO,32)
2050 LI=LI-1
2060 CALL HCHAR(LI,CO,33)
2070 GOTO 1900
2080 CALL HCHAR(LI,CO,32)
2090 LI=17
2100 CALL HCHAR(LI,CO,126)
2110 FOR I=17 TO 5 STEP -1
2120 CALL HCHAR(I,CO,126)
2130 FOR J=1 TO 200
2140 NEXT J
2150 CALL HCHAR(I,CO,80)
2160 NEXT I
2170 CALL COLOR(12,5,8)
2180 CALL HCHAR(4,25,126)
2190 CALL SOUND(400,800,0)
2200 CALL SOUND(200,400,0)
2210 CALL SOUND(400,800,0)
2220 CALL KEY(0,K,S)
2230 IF S=0 THEN 2220
2240 CALL CLEAR
2250 FOR I=1 TO 4
2260 AA(I)=19
2270 NEXT I
2290 CALL SCREEN(2)
2310 CALL CHAR(33,"18187E5A5A182424")
2320 CALL COLOR(1,5,1)
2340 CALL CHAR(80,"0808080808080808")
2350 CALL COLOR(7,7,1)
2370 CALL CHAR(56,"E01C0E01")
2380 CALL CHAR(57,"000000E01C030000")
2390 CALL CHAR(58,"0000000000080700F")
2400 CALL COLOR(4,7,1)
2410 CALL HCHAR(1,1,56)
2420 CALL HCHAR(1,2,57)
2430 CALL HCHAR(1,3,58)
2440 CALL HCHAR(2,4,56)
2450 CALL HCHAR(2,5,57)
2460 CALL HCHAR(2,6,58)
2470 CALL HCHAR(3,7,56)
2480 CALL HCHAR(3,8,57)
2490 CALL HCHAR(3,9,58)
2500 CALL HCHAR(10,24,56)
2510 CALL HCHAR(10,25,57)
2520 CALL HCHAR(10,26,58)
2530 CALL HCHAR(11,27,56)
2540 CALL HCHAR(11,28,57)
2550 CALL HCHAR(11,29,58)
2560 CALL HCHAR(12,30,56)
2570 CALL HCHAR(12,31,57)
2580 CALL HCHAR(12,32,58)
2590 CALL CHAR(59,"0000000000071CE")
2600 CALL CHAR(60,"0000031CE0")
2610 CALL CHAR(61,"0F708")
```

```
2620 CALL HCHAR(12,1,59)
2630 CALL HCHAR(12,2,60)
2640 CALL HCHAR(12,3,61)
2650 CALL HCHAR(11,4,59)
2660 CALL HCHAR(11,5,60)
2670 CALL HCHAR(11,6,61)
2680 CALL HCHAR(10,7,59)
2690 CALL HCHAR(10,8,60)
2700 CALL HCHAR(10,9,61)
2710 A=24
2720 FOR I=3 TO 1 STEP -1
2730 CALL HCHAR(I,A,59)
2740 A=A+1
2750 CALL HCHAR(I,A,60)
2760 A=A+1
2770 CALL HCHAR(I,A,61)
2780 A=A+1
2790 NEXT I
2800 CALL CHAR(62,"0101010101010101")
2810 CALL CHAR(63,"00000000000000FF")
2820 CALL CHAR(64,"8080808080808080")
2830 CALL CHAR(65,"FF")
2840 CALL HCHAR(3,10,63,14)
2850 CALL HCHAR(10,10,65,14)
2860 CALL VCHAR(4,9,62,6)
2870 CALL VCHAR(4,24,64,6)
2880 CALL COLOR(5,7,1)
2900 CALL CHAR(40,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
2910 CALL COLOR(2,13,1)
2920 FOR I=14 TO 16
2930 CALL VCHAR(5,I,40,5)
2940 NEXT I
2960 CALL CHAR(72,"423C5A7E7E3C3C42")
2970 CALL COLOR(6,5,1)
2980 LI=11
2990 C1=10
3000 L2=11
3010 C2=20
3020 L3=15
3030 C3=13
3040 L4=15
3050 C4=17
3060 CALL HCHAR(LI,C1,72)
3070 CALL HCHAR(L2,C2,72)
3080 CALL HCHAR(L3,C3,72)
3090 CALL HCHAR(L4,C4,72)
3110 CALL CHAR(48,"000040A5BF400000")
3120 LC=11
3130 CC=13
3140 CALL HCHAR(LC,CC,48)
3150 CALL COLOR(3,7,1)
3151 CALL CHAR(112,"00000000000000FF")
3152 CALL CHAR(113,"8080808080808080")
3153 CALL CHAR(114,"0101010101010101")
3154 CALL COLOR(11,7,1)
3155 CALL HCHAR(4,14,112,3)
3156 CALL VCHAR(5,13,114,5)
3157 CALL VCHAR(5,17,113,5)
3170 LI=20
3180 CO=15
3190 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3200 GOSUB 4120
3210 CALL KEY(0,K,S)
3220 IF K=83 THEN 3260
3230 IF K=68 THEN 3310
3240 IF K=76 THEN 3360
3250 GOTO 3200
3260 IF CO=10 THEN 3200
3270 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3280 CO=CO-1
3290 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3300 GOTO 3200
3310 IF CO=23 THEN 3200
3320 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3330 CO=CO+1
3340 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3350 GOTO 3200
3360 CALL CHAR(88,"183C42DBDB424218")
3365 PTS=PTS+10
3370 CALL COLOR(8,11,1)
3380 IF (CO=13)+(CO=17)=-1 THEN 3420
3390 L6=11
3400 D6=9
3410 GOTO 3440
3420 L6=15
3430 D6=4
3440 CALL VCHAR(L6,CO,80,D6)
3450 IF (CO=10)+(CO=20)=-1 THEN 3480
3460 IF (CO=13)+(CO=17)=-1 THEN 3480 ELSE
E 3470
3470 GOTO 3490
3480 GOSUB 4510
3490 CALL VCHAR(L6,CO,32,D6)
3500 FOR I=1 TO 4
3510 IF AA(I)=0 THEN 3520 ELSE 3540
3520 NEXT I
3530 GOTO 3560
3540 GOTO 3200
3560 Z=INT(23*RND)+10
3570 X=INT(18*RND)+12
3580 IF (Z>23)+(Z<10)=-1 THEN 3560
3590 IF (X>18)+(X<12)=-1 THEN 3560
3600 CALL KEY(0,K,S)
3610 IF K=83 THEN 3650
3620 IF K=68 THEN 3730
3630 IF K=76 THEN 3810
3640 GOTO 3600
3650 IF CO=10 THEN 3600
3660 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3670 CO=CO-1
3680 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3690 IF (CO=13)+(LI=11)=-2 THEN 3890
3700 IF (CO=2)+(LI=X)=-2 THEN 3710 ELSE
3600
3710 CALL SOUND(200,300,0)
3720 GOTO 30
3730 IF CO=23 THEN 3600
3740 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3750 CO=CO+1
3760 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3770 IF (CO=13)+(LI=11)=-2 THEN 3890
3780 IF (CO=2)+(LI=X)=-2 THEN 3790 ELSE
3600
3790 CALL SOUND(200,300,0)
3800 GOTO 30
3810 IF LI=11 THEN 3600
3820 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3830 LI=LI-1
3840 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3850 IF (CO=13)+(LI=11)=-2 THEN 3890
3860 IF (CO=2)+(LI=X)=-2 THEN 3870 ELSE
3600
3870 CALL SOUND(200,300,0)
3880 GOTO 30
3890 CALL CHAR(48,"000018181818")
3900 CALL COLOR(3,7,13)
3910 CALL HCHAR(7,16,48)
3920 CALL SOUND(15,1000,0)
3930 CALL CHAR(48,"000030381C0C")
3940 CALL SOUND(15,1000,0)
3950 CALL CHAR(48,"0000033C3C")
3960 CALL SOUND(15,1000,0)
```

```
3970 CALL KEY(0,K,S)
3980 IF S=0 THEN 3970
3990 CALL HCHAR(7,16,40)
4000 CALL CHAR(41,"FFFFFFFFFFFF0000")
4010 CALL CHAR(42,"FFFFFF0000")
4020 CALL VCHAR(5,16,32,5)
4030 CALL HCHAR(9,14,41)
4040 CALL HCHAR(9,15,42)
4050 CALL SOUND(50,1000,0)
4060 CALL VCHAR(5,15,32,5)
4070 CALL CHAR(41,"FFFFFFF8F8000000")
4080 CALL SOUND(50,1000,0)
4090 CALL VCHAR(5,14,32,5)
4100 CALL SOUND(50,1000,0)
4110 GOTO 4700
4120 Z=INT(6*RND)+1
4130 IF (Z>6)+(Z<1)=-1 THEN 4120
4140 ON Z GOTO 4120,4150,4200,4250,4300,
4120
4150 L5=L1
4160 IF AA(1)=0 THEN 4370
4170 C5=C1
4180 D5=10
4190 GOTO 4340
4200 L5=L2
4210 IF AA(2)=0 THEN 4370
4220 C5=C2
4230 D5=10
4240 GOTO 4340
4250 L5=L3
4260 IF AA(3)=0 THEN 4370
4270 C5=C3
4280 D5=6
4290 GOTO 4340
4300 L5=L4
4310 IF AA(4)=0 THEN 4370
4320 C5=C4
4330 D5=6
4340 CALL VCHAR(L5+1,C5,80,D5)
4350 IF C5=CO THEN 4380
4360 CALL VCHAR(L5+1,C5,32,D5)
4370 RETURN
4380 CALL CHAR(88,"183C42DBDB423C18")
4390 CALL COLOR(8,11,1)
4410 CALL SOUND(50,-7,0)
4420 CALL HCHAR(LI,CO,88)
4430 CALL SOUND(50,-6,0)
4440 CALL SOUND(50,-5,0)
4450 CALL HCHAR(LI,CO,88)
4460 PTS=PTS+1000
4470 CALL VCHAR(L5+1,C5,32,D5)
4480 CO=15
4490 CALL HCHAR(LI,CO,33)
4500 GOTO 3200
4510 IF CO=10 THEN 4520 ELSE 4550
4520 IF AA(1)=0 THEN 4690
4530 AA(1)=0
4540 GOTO 4650
4550 IF CO=20 THEN 4560 ELSE 4590
4560 IF AA(2)=0 THEN 4690
4570 AA(2)=0
4580 GOTO 4650
4590 IF CO=13 THEN 4600 ELSE 4630
4600 IF AA(3)=0 THEN 4690
4610 AA(3)=0
4620 GOTO 4650
4630 IF AA(4)=0 THEN 4690
4640 AA(4)=0
4650 CALL SOUND(50,-6,0)
4660 CALL HCHAR(L6,CO,88)
4670 CALL SOUND(50,-5,0)
4680 CALL SOUND(50,-7,0)
4690 RETURN
4700 CALL KEY(0,K,S)
4710 IF S=0 THEN 4700
4720 CALL CLEAR
4721 GOSUB 4723
4722 GOTO 5120
4723 GOTO 4740
4740 CALL CHAR(40,"FF")
4750 CALL CHAR(41,"8040201008040201")
4760 CALL CHAR(42,"0102040810204080")
4770 CALL CHAR(43,"0101010101010101")
4780 CALL CHAR(44,"8080808080808080")
4790 CALL COLOR(2,7,1)
4791 CALL CHAR(34,"1824241818242418")
4793 CALL CHAR(56,"0808080808080808")
4794 CALL COLOR(4,7,1)
4795 CALL CHAR(126,"183C42DBDB423C18")
4796 CALL COLOR(12,11,1)
4800 CALL HCHAR(1,1,40,32)
4820 CALL HCHAR(20,1,40,6)
4830 CALL HCHAR(20,24,40,9)
4840 CALL HCHAR(5,11,40,9)
4850 A=7
4860 FOR I=1 TO 4
4870 CALL HCHAR(I,A,41)
4880 CALL HCHAR(I+19,A,41)
4885 A=A+1
4890 NEXT I
4900 A=23
4910 FOR I=1 TO 4
4920 CALL HCHAR(I,A,42)
4930 CALL HCHAR(I+19,A,42)
4940 A=A+1
4950 NEXT I
4960 CALL VCHAR(5,11,44,19)
4970 CALL VCHAR(5,19,43,19)
4980 CALL VCHAR(1,6,43,19)
5000 CALL VCHAR(1,24,44,19)
5010 CALL CHAR(45,"FF01010101010101")
5020 CALL CHAR(46,"FF08080808080808")
5030 CALL HCHAR(1,6,45)
5040 CALL HCHAR(1,24,46)
5050 CALL HCHAR(5,11,46)
5060 CALL HCHAR(5,19,45)
5070 CALL CHAR(47,"FF40201008040201")
5080 CALL CHAR(48,"FF02040810204080")
5090 CALL HCHAR(1,7,47)
5100 CALL HCHAR(1,23,48)
5110 CALL COLOR(3,7,1)
5115 RETURN
5120 CALL CHAR(96,"003C42A5B1423C18")
5130 CALL CHAR(97,"18FF3C3C3C3C3C3C")
5140 CALL CHAR(98,"3C242424242424E7")
5150 CALL CHAR(99,"10FF")
5160 CALL CHAR(100,"080F")
5170 CALL COLOR(9,6,1)
5180 CALL HCHAR(6,15,96)
5190 CALL HCHAR(7,15,97)
5200 CALL HCHAR(8,15,98)
5210 CALL HCHAR(7,14,100)
5220 CALL HCHAR(7,16,99)
5230 CALL HCHAR(6,14,34)
5235 CALL HCHAR(6,16,34)
5241 LI=22
5242 CO=15
5243 CALL HCHAR(LI,CO,33)
5250 LI=10
5260 C1=12
5270 CALL HCHAR(LI,C1,72)
5280 CALL HCHAR(LI,C1,32)
```

Suite page 16



COMMODORE 64

Vous venez de dérober au Magicien Astar un ensemble de documents secrets, ce qui déclenche la colère de celui-ci. Vous voici donc égaré dans le château du Magicien, fort de vos seules armes et de votre courage. Une unique sortie vous permettra d'échapper à la ire du propriétaire des lieux. Choisissez parmi les cinq niveaux de jeu, et bonne survie.

Eric JEAN

Mode d'emploi:

Votre personnage est caractérisé par quatre éléments fondamentaux que voici: vitalité, volonté, force et équilibre. Chacune de ces caractéristiques vous permet de disposer de capacités particulières. Ainsi, à zéro en vitalité, vous mourez; à zéro en volonté, vous ne disposez plus de défenses; à zéro en force, vous ne pouvez plus

vous déplacer; enfin à zéro en équilibre, vous ne pouvez plus vous considérer comme sain d'esprit. Les points dont vous disposez au départ vont varier en fonction des lieux où vous passerez et des rencontres, fortuites, que vous subirez. Les robots qui défendent le château se regroupent, évidemment, aux alentours de la sortie. Ils appartiennent à cinq catégories, reconnaissables par leurs couleurs. Leur couleur détermine leur résistance au combat. Lorsqu'ils vous attaquent, et vous touchent, vous perdez de la vitalité. Si, par malheur, vous rencontrez Astar, vous devrez subir ses puissantes attaques mentales qui feront vaciller votre équilibre; vous amenant toujours plus près de la folie.

route par F5) qui vous permettra de vous mesurer à certains des robots; et d'un pistolet laser (mise en route par F7) seule arme efficace contre Astar et certains des robots. La barre d'espace déclenche le tir, une fois que vous avez pris l'arme en main. Bien sûr, lors d'une attaque, vous pouvez fuir magiquement, mais pour cela vous devez disposer de suffisamment de volonté.

Pour vous déplacer, vous utilisez les directions cardinales (N,S,E,O). Pour connaître les coordonnées spatiales de votre position, tapez P; pour vous situer "acoustiquement" par rapport à la sortie, tapez D (un signal sonore lent et faible vous dit que vous êtes encore loin de la sortie, un signal rapide et fort vous indique l'inverse). Lorsque vous pénétrez dans un entrepôt, vous pouvez manger (tapez M) ce qui augmentera vos forces, vitalité et volonté. Si vous vous trouvez devant la sortie, gardée magiquement, vous pourrez sortir (C, comme carapater) à la condition expresse que vous ayez plus de 40 points d'expérience dans votre musette. Si elle (l'expérience) est trop faible, il vous faudra repartir pour de nouveaux combats, jusqu'à l'acquisition des points nécessaires ou jusqu'à la mort.

```

00 DIM TX(20,36),SX(7,13),ZX(7,5),S1*(7,10),S2*(7,10)
20 S=54272-V=32348:GOTO 18000
30 POKE V+21,0:POKE V+23,127:POKEV+29,127
40 FOR I=0 TO 12 STEP 2
50 POKE V+1,35
60 NEXT:POKE V+14,40
70 FOR I=1 TO 15 STEP 2
80 POKE V+1,130
90 NEXT
100 FORI=2041T02046:POKEI,14:NEXTI
110 POKE2040,13:POKE2047,15
130 FOR I=832T0960STEP64
140 FORJ=0T062:READA:POKEI+J,A:NEXTJ
150 NEXTI
160 FOR I=STOS+24:POKEI,0:NEXT
165 GETOS:IFO$=""THEN165
166 POKE 53281,4:POKE 53280,0
170 PRINT"REULE DU JEU"
180 PRINTTAB(3)"PERDU,APRES AVOIR DEROBE LE SECRET"
190 PRINTTAB(3)"DU MAGICIEN *ASTAR*,VOUS TENTEZ DE"
200 PRINTTAB(3)"VOUS ENFUIR,":PRINT
210 PRINTTAB(3)"LES ROBOTS NOIRS SONT LES PLUS TER-"
220 PRINTTAB(3)"RIFIANTS,PUIS VIENNENT DANS L'ORDRE":PRINT
230 PRINTTAB(4)"-LES ROUGES"
240 PRINTTAB(4)"-LES VERTS"
250 PRINTTAB(4)"-LES JAUNES"
260 PRINTTAB(4)"-LES BLANCS":PRINT
270 PRINTTAB(3)"VOUS ALLEZ EVOLUER DANS LE REPERE"
280 PRINTTAB(3)"D'ASTAR*,IMMENSE LABYRINTHE DANS LE-"
290 PRINTTAB(3)"QUEL N'EXISTE QU'UNE SEULE SORTIE":PRINT
300 PRINTTAB(3)"GARDEZ TOUJOURS A L'OEIL VOS POINTS"
305 PRINTTAB(3)"DE CARACTERISTIQUES":PRINT
387 PRINT"POUR SUITE APPUYER SUR UNE TOUCHE. >>"
310 GET OS:IFO$=""THEN310
311 PRINT"
312 PRINTTAB(3)"A 0 PT DE (V)ALITE,C'EST LA MORT."
314 PRINTTAB(3)"A 0 PT DE (VO)LANCE,PLUS DE DEFENSE."
316 PRINTTAB(3)"A 0 PT DE (FO)RCE,C'EST L'EPUISEMENT"
318 PRINTTAB(3)"A 0 PT D'(E)QUILIBRE,C'EST LA FOLIE":PRINT
320 PRINTTAB(3)"VOUS AVEZ 300 MINUTES POUR TROUVER LA SORTIE":PRINT
325 PRINTTAB(3)"A LA RENCONTRE D'UNE DE CES CREATURES"
330 PRINTTAB(3)"DEUX POSSIBILITES":PRINT
335 PRINTTAB(3)"- LE COMBAT (C)"
340 PRINTTAB(3)"- LA FUITE (F)":PRINT:PRINT
345 PRINTTAB(3)"VOUS CHOISISSEZ (F),CELA VOUS FAIT"
350 PRINTTAB(3)"PERDRE 1 PT DE VO,MAIS VOUS"
355 PRINTTAB(3)"ECHAPPEZ A CE QUI VOUS FAIT FACE":PRINT
360 PRINT"POUR SUITE APPUYER SUR UNE TOUCHE. >>"
365 GET OS:IFO$=""THEN365
370 PRINT"
375 PRINTTAB(3)"VOUS CHOISISSEZ (C)":
380 PRINT:PRINTTAB(3)"VOS MOYENS DE DEFENSE"
385 PRINT:PRINTTAB(7)"-BARRIERE MENTALE CONTRE *ASTAR*"
390 PRINTTAB(7)"-F5- ARMURE MAGIQUE CONTRE ":PRINTTAB(10)"LES ROBOTS."
395 PRINTTAB(5)"CONSUMATION 1 PT VOLANTE / COUP":PRINT
400 PRINTTAB(5)"VOS MOYENS D'ATTAQUE ":PRINT
405 PRINTTAB(7)"-F5- PISTOLET LASER,"
410 PRINTTAB(7)"-F7- FUSIL PLASMA":PRINT
415 PRINTTAB(3)"VOTRE CHOIX EFFECTUE,TAPEZ SUR LA"
420 PRINTTAB(3)"BARRE D'ESPACEMENT POUR FAIRE FEU."
425 PRINTTAB(3)"DEPECHEZ-VOUS,"
430 PRINT:PRINTTAB(15)"RA VOUS DE JOUER":PRINT
433 PRINT"POUR SUITE APPUYER SUR UNE TOUCHE. >>";
435 GET OS:IFO$=""THEN435
440 PRINT"POUR NIVEAU DE DIFFICULTE(1-10)
444 INPUT Z1
445 VI=24:VO=24:FO=17:E0=15:EX=0
446 PRINT"JE CONSTRUIS LE LABYRINTHE":POKEV+21,1
450 FOP1=3T034:TX(3,1)=1:TX(18,1)=1:TX(19,1)=1:NEXT
460 FORI=3T010:TX(1,3)=1:TX(1,18)=1:TX(1,34)=1:NEXT
470 FORI=4T017
480 FORJ=4T033
490 IFTX(I-1,J)=TX(I,J-1)THEN550
500 IFTX(I+1,J)=1ANDTX(I,J+1)=1THEN550
510 IFTX(I-1,J)=1ANDTX(I,J+1)=1THEN550
520 IFTX(I+1,J)=1ANDTX(I,J-1)=1THEN550
530 A=INT(RND(1)*21)+3
540 IFA>2THENTX(I,J)=1

```

```

550 NEXT J
560 NEXT I
564 FOR I=3TO18STEP3:TX(1,2)=2:TX(1,35)=2:NEXT
566 FORI=3TO34STEP3:TX(2,1)=2:TX(19,1)=2:NEXT
570 FORI=1TO7:READS$(I,1):READS1$(I,1):READS2$(I,1):READS$(I,1):READS$(I,2)
572 READS$(I,3):READS$(I,4):READS$(I,5):READS$(I,6):NEXT
590 FORI=1TO7:POKEV+38+I,S$(I,4):NEXTI
650 PRINT"J" :GOSUB 9240
660 X=11
670 Y=18
680 Q$="N":TI$="000000":POKEV+21,0
690 X2=INT(RND(1)*15)+1
700 Y2=INT(RND(1)*36)+1
710 IF TX(X2,Y2)≠0THEN690
715 POKE 214,2:PRINT:PRINT"■"
720 PRINTTAB(18)"
725 PRINTTAB(18)"
728 PRINTTAB(18)"
730 PRINTTAB(18)"
735 PRINTTAB(18)"
740 PRINTTAB(18)"
745 PRINTTAB(18)"
750 PRINT"■":PRINTTAB(23)"CARACTERISTIQUES":PRINT:PRINT
755 PRINTTAB(21)"VITALITE ...":VI
760 PRINTTAB(21)"VOLONTE ...":VO
765 PRINTTAB(21)"FORCES ...":FO
770 PRINTTAB(21)"EQUILIBRE ...":EO
775 PRINTTAB(21)"EXPERIENCE ...":EX
780 PRINT
790 PRINTTAB(21)"F1:ARRET MENTAL"
800 PRINTTAB(21)"F3:ARMURE MAGIQUE"
810 PRINTTAB(21)"F5:PISTOLEZER"
820 PRINTTAB(21)"F7:FUSIL PLASMA"
830 PRINT:PRINT
840 PRINTTAB(31)"MSTATUS"
850 POKE214,17:PRINT
860 PRINTTAB(30)"B.M."
870 PRINTTAB(30)"A.M."
880 PRINTTAB(30)"P.L."
890 PRINTTAB(30)"F.P."
1060 GOTO 1910
1070 IF TX(X1,Y1)=0THENPOKE214,14:PRINT:PRINT"IL Y A UN MUR":GOTO1640
1075 SS=0:GOSUB9400
1080 IF TX(X1,Y1)=1THEN1120
1085 GOSUB85600
1090 POKE214,14:PRINT:PRINT"VOUS ETES DANS UN"
1100 PRINT"ENTREPOT"
1105 POKE1238,14:POKE1320,5:POKE1398,19:POKE1316,15
1110 NN=1:GOTO1280
1120 A=TX(X1+1,Y1):B=TX(X1-1,Y1):C=TX(X1,Y1+1):D=TX(X1,Y1-1)
1121 IFI$="S"THEN1124
1122 A1=A:C1=C:POKE1238,19:POKE1320,15:POKE1398,14:POKE1316,15
1123 A=B:B=A1:C=D:D=C1:GOTO1130
1124 IFI$="E"THEN1127
1125 D1=D:B1=B:POKE1238,5:POKE1320,19:POKE1398,15:POKE1316,14
1126 B=C:C=A:A=B1:A=D1:GOTO1130
1127 IFI$="O"THENPOKE1238,14:POKE1320,5:POKE1398,19:POKE1316,15:GOTO 1130
1128 A1=A:D1=D:POKE1320,15:POKE1320,14:POKE1398 5:POKE1316,19
1129 A=C:C=B:B=D:D=A1
1130 IFB≠0THEN1210
1140 IFC≠0THEN1180
1150 IFD≠0THEN1170
1160 F=7:GOTO1270
1170 F=5:GOTO1270
1180 IFD≠0THEN1200
1190 F=6:GOTO1270
1200 F=4:GOTO1270
1210 IFC≠0THEN1250
1220 IFD≠0THEN1240
1230 F=8:GOTO1270
1240 F=2:GOTO1270
1250 IFD≠0THENF=1:GOTO1270
1260 F=3
1270 ON F GOSUB5000,5200,5400,5600,5800,6000,6200,6400
1280 X=X1:Y=Y1
1290 IF X≠X2 OR Y≠Y2 THEN 1340
1300 POKE 214,11:PRINT

```

```

1310 PRINTAB(2)?"
1320 PRINTAB(1)?"
1330 SS=1
1340 IF CC=1THEN1400
1350 A=INT(RND(1)*3)+1
1360 IF A<2 THEN 1640
1370 A=INT(RND(1)*100)
1380 B=21+10
1390 IFX<2-10ANDX<X2+1CANDY<Y2-10ANDY<Y2+10THENB=50
1392 IFAB THEN 1640
1394 CC=1
1396 A=INT(RND(1)*6)+1
1398 POKE V+21,SZ(A,1):V1=SZ(A,2)
1400 POKE214,15:PRINT
1410 PRINTAB(17)?"":SZ(A,1):GOSUB9060
1420 POKE214,15:PRINT
1425 PRINT"MKC)OMBAT"
1430 PRINT"(F)UITE MAGIQUE"
1431 PRINT"
1432 PRINT"
1433 PRINT"
1434 PRINT"
1435 PRINT"
1437 PRINT"
1440 GOTO 1560
1520 X=1:Y=18
1530 VO=VO-2:FO=FO-2:GOSUB8150
1540 POKEV+21,0:Z=13:GOSUB9000:CC=0:GOSUB8700
1550 O$="N":GOTO1910
1560 TU=TI:IF TI>=100000THENHGOSUB9670:Q$="NON":GOTO10010
1570 GETO$:IFCC=0THEN1640
1575 IF A=1 THEN GOSUB 9500
1580 IFT1>TU+250THENHGOSUB8800:GOTO1560
1590 IFQ$="F"ANDFO>0ANDVO>0THEN1520
1600 GOSUB 9100
1610 IFQ$<>" THEN1570
1620 GOSUB 8300
1630 GOTO1570
1640 POKE214,15:PRINT
1650 IFNN=1THENPRINT"MKM)ANGER"
1660 IFSS=1THENPRINT"MKC)ARAPATER"
1670 PRINT"MKR)EPOS"
1680 PRINT"(A)JUSTEMENT"
1690 PRINT"(P)OSITION"
1700 PRINT"(N)ORD,(S)UD"
1705 PRINT"(E)ST,(O)UEST"
1706 PRINT"(D)ISTANCE"
1707 PRINT"
1710 POKE214,12:PRINT:PRINTAB(13)INT(TI/3600):" MN"
1720 GET O$:IFQ$=" THEN1710
1725 Z=13:GOSUB 9000
1730 IF O$<>" THEN1750
1740 IF NN=0 THEN1710
1750 TX(X,V)=1:NN=0:FO=FO+5:V1=VI+2:VO=VO+2
1753 IF FO>17 THEN FO=17
1755 GOSUB8150:GOTO 1640
1760 IFQ$<>"C"THEN1800
1770 IF SS=0 THEN1710
1780 IFEX<41THENPOKE214,14:PRINT:PRINT"PAS
ASSEZ D'EXPERIENCE":GOTO1710
1790 O$="OUI":GOTO 10100
1800 IF O$<>"R" THEN1820
1810 FO=FO+2:IFFO>17THENFO=17
1815 GOSUB8150:GOTO1640
1820 IF O$<>"R"THEN1870
1830 POKE214,14:PRINT:PRINT"NBRE DE VO EN EQ:"
1840 GET GO$:IF GO$=" THEN1840
1850 GO=VAL(GO$):IF GO<=VOTHENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO1840
1860 VO=VO-GO:EQ=EQ+GO:GOSUB1510:GOTO1640
1870 IF O$<>" THEN1901
1880 POKE214,14:PRINT:PRINT"X= "X";"...":Y=Y
1900 GOTO1640
1901 IF O$<>"D"THEN1910
1905 GOSUB9970:GOTO 1640
1910 X1=X:V1=Y

```

Suite page 5

NINBUS

Vous devez aller chercher des documents dans le laboratoire du docteur Dingus. Mais le parcours est périlleux et c'est presque un miracle si on y arrive. Tout au long du parcours, vous découvrirez des chachs, pnumes, zombies, cobras et hyènes. Bonne chance!

Eric BOUCHER

11:49 30.09	16 X<Y?	32*LBL 03
01*LBL "NIMBUS"	17 GTO 00	33 "POTION DE "
02 CLRG	18 15	34 AVIEW
03 20	19 RCL 02	35 PSE
04 STO 01	20 X<Y?	36 XEQ A
05 "ALEA?"	21 GTO 01	37 10
06 PROMPT	22 GTO 02	38 RCL 02
07 STO 12	23*LBL 00	39 X<Y?
08 FIX 0	24 "FIOLE"	40 GTO 04
09 "ENTREE"	25 AVIEW	41 "MORT"
10 AVIEW	26 PSE	42 AVIEW
11 PSE	27 "ON BOIT"	43 PSE
12*LBL 13	28 XEQ C	44 XEQ B
13 XEQ A	29 X=Y?	45 RCL 02
14 3	30 GTO 03	46 ST- 01
15 RCL 02	31 GTO 02	47 RCL 01



Mode d'emploi:

PDV veut dire: point de vie, cela représente votre potentiel de vivacité, à 20 vous êtes en pleine forme, à 0 vous êtes mort!!! Pour vous déplacer, vous devez répondre par 1 pour avancer ou -1 pour reculer.

Il faut répondre aux questions par O pour oui et N pour non.
PDV suivi de Z points (:) représente le nombre de points de vie du
joueur, et lorsque PDV est suivi de = , il s'agit du nombre de points
de vie du monstre.

Le code du coffre est un nombre compris entre 1 et 100.

48 X<=0?	64 XEQ A	80 GTO 10
49 GTO 05	65 3	81 *-CHASCH-
50 GTO 02	66 RCL 02	82 ASTO 13
51+LBL 04	67 X<Y?	83 3
52 *-VIE-	68 GTO 07	84 STO 04
53 AVIEW	69 5	85 XEQ C
54 PSE	70 RCL 02	86 RCL 12
55 XEQ B	71 X<Y?	87 5
56 RCL 02	72 GTO 08	88 *
57 ST+ 01	73 10	89 INT
58 20	74 RCL 02	90 1
59 RCL 01	75 X<Y?	91 +
60 X>Y?	76 GTO 09	92 STO 03
61 XEQ 06	77 15	93 *-UN-
62 GTO 02	78 RCL 02	94 ASTO 09
63+LBL 01	79 X<Y?	95 *-LE-

96 ASTO 08	121 XEQ G	146 STO 03
97 GTO 11	122 RCL 12	147 "UN"
98+LBL 07	123 12	148 ASTO 09
99 "COBRA"	124 *	149 "LE"
100 ASTO 13	125 INT	150 ASTO 08
101 4	126 1	151 GTO 11
102 STO 04	127 +	152+LBL 10
103 XEQ G	128 STO 03	153 "ZOMBIE"
104 RCL 12	129 "UNE"	154 ASTO 13
105 9	130 ASTO 09	155 2
106 *	131 "LA"	156 STO 04
107 INT	132 ASTO 08	157 XEQ G
108 1	133 GTO 11	158 RCL 12
109 +	134+LBL 09	159 17
110 STO 03	135 "PNUME"	160 *
111 "UN"	136 ASTO 13	161 INT
112 ASTO 09	137 2	162 1
113 "LE"	138 STO 04	163 +
114 ASTO 08	139 XEQ G	164 STO 03
115 GTO 11	140 RCL 12	165 "UN"
116+LBL 08	141 5	166 ASTO 09
117 "HYENE"	142 *	167 "LE"
118 ASTO 13	143 INT	
119 4	144 1	
120 STO 04	145 +	

Suite page 14

TO 7
MO5

```

3460 NB=0:GOSUB 4800
3470 RETURN
3500 REM PASSE CICALTRICE*****
*****
3510 RETURN
4000 REM PROGRAMME DE DESSIN*****
*****
4010 LOCATE 0,0
4020 READ A,B,C,D:IF FLAG=1 THEN A=A+160
:C=C+160
4030 LINE(A,B)-(C,D)
4040 FOR X=1 TO NB
4050 READ A,B:IF FLAG=1 THEN A=A+160
4060 LINE-(A,B)
4070 NEXT
4080 RETURN
5000 REM DATA=COORDONNEES DE TOUS LES PO
INTS A RELIER POUR LE DESSIN*****
5010 DATA 45,160,36,150,30,140,23,120,2
,100,19,90,20,80,23,60,29,40,42,23,50,1
,70,10,80,9,90,18,100,14,110,20,122,30,1
34,50,138,70,140,100,136,120,120,140,122
,150,112,160
5020 DATA 45,160,36,150,30,140,23,120,20
,105,23,90,25,80,32,70,40,60,50,52,55,50
,80,48,105,50,112,55,120,63,130,80,135,9
0,140,100,141,105,139,110,136,120,128,14
0,122,150,112,160
5030 DATA 45,160,50,165,60,174,70,179,75
,181,80,180,85,179,90,177,100,171,187,16
5,112,160
5040 DATA 45,160,50,165,55,172,60,180,64
,184,70,187,80,186,80,183,80,186,90,188
,90,185,100,180,105,170,112,160
5050 DATA 30,140,31,101,100,100,105,95,1
00,90,110,80,113,82,117,72,118,80,120,90
,120,100,124,110,126,120,128,130,128,140
5060 DATA 30,140,30,105,50,95,74,75,60,9
0,46,181,60,90,70,93,75,90,88,77,80,90,6
9,100,80,97,90,95,103,80,98,90,90,102,98
,99,110,90,117,72,118,80,120,90,122,105
,123,115,122,128,126,120,127,114,129,125
,128,140
5070 DATA 75,120,69,143,70,141,68,140,63
,142,61,144,60,150,63,153,65,154,68,152
,71,148,85,120,91,143,90,141,95,140,98,14
2,100,147,99,151,93,153,90,152,87,148,68
,151,69,149,71,148,76,150,79,151,81,151
,83,150,86,148,88,147,91,146,93,150,94,15
1
5080 DATA 70,120,75,142,74,148,75,150,79
,153,83,150,84,148,83,142,81,120
5090 DATA 30,140,22,125,20,122,15,121,12
,120,9,121,6,125,6,130,10,140,30,150,30
,160,45,160,120,140,138,125,142,122,147
,21,140,120,151,121,154,125,156,130,150,1
40,130,150,130,160,113,160
5100 DATA 30,140,15,112,12,112,10,113,9
,115,33,156,38,161,44,160,128,140,143,115
,146,112,148,113,149,115,125,156,120,161
,113,160
5110 DATA 40,120,50,107,65,109,70,120,60
,120,52,122,58,122,42,122,40,120,120,120
,118,107,95,109,90,120,100,120,108,122,1
10,122,118,122,120,120
5120 DATA 54,111,57,111,58,112,53,112,52
,113,59,113,60,114,51,114,51,115,60,115
,60,116,51,116,52,117,59,117,58,118,53,11
8,54,119,57,119
5130 DATA 104,111,107,111,108,112,103,11
2,102,113,109,113,110,114,101,114,101,11
5,110,115,110,116,101,116,102,117,109,11
7,100,118,103,118,104,119,107,119
5140 DATA 40,120,46,114,70,117,70,120,40
,120,120,120,114,114,90,117,90,120,120,1
20,50,119,59,119,60,118,49,118,49,117,60
,117,59,116,49,116,50,115,58,115,100,119
,109,119,110,118,99,118,99,117,110,117,1
09,116,99,116,100,115,108,115
5150 DATA 57,165,76,160,80,163,84,160,10
2,165,91,171,69,171,55,165,102,165
5160 DATA 63,165,76,162,80,164,84,162,97
,165,91,168,69,168,63,165,97,165
5170 DATA 42,135,55,155,46,137,43,139,48
,141,46,143,51,145,48,147,53,140,50,150
5180 REM APP LE 25.09.84*****
*****
6000 CLS:SCREEN 7,0
6010 FOR XA=1 TO 2
6020 FOR XB=1 TO 2
6030 FOR XC=1 TO 2
6040 FOR XD=1 TO 2
6050 FOR XE=1 TO 2
6060 FOR XF=1 TO 2
6070 FOR XG=1 TO 2
6080 FOR XH=1 TO 2
6090 ON XA GOSUB 2000,2100
6100 ON XB GOSUB 2200,2300
6110 ON XC GOSUB 2400,2500
6120 ON XD GOSUB 2600,2700
6130 ON XE GOSUB 2800,2900
6140 ON XF GOSUB 3000,3100
6150 ON XG GOSUB 3200,3300
6160 ON XH GOSUB 3400,3500
6170 LOCATE 23,5,0:PRINT"APPUIE SUR":LOC
ATE 23,0:PRINT"UNE TOUCHE":LOCATE 23,1
,0:PRINT"POUR LA SUITE"
6180 R$=INPUT$(1)
6190 CLS
6200 NEXT:XG:NEXT:XF:NEXT:XE:NEXT:XD:NEXT:XC
:NEXT:XB:NEXT:XA
6210 END

```

```

10 REM VAN PUYMBROECK ALAIN*****
20 REM ECOLE DE SOMMAING SUR ECAILLON**
30 REM 59213 BERNERAIN*****
40 REM PORTRAIT ROBOT*****
50 REM TO 7 AVEC EXTENSION MEMOIRE****
60 REM TO 7-70*****
70 CLS:SCREEN 3,0,0:ATTRB 1,1
80 LOCATE 0,6,0:PRINT "Qui ?"
90 LOCATE 0,10,0:PRINT "Ou ?"
100 LOCATE 0,14,0:PRINT "Quand ?"
110 ATTRB 0,0:COLOR 5
120 LOCATE 0,23,0:PRINT"Pour connaître c
es renseignements appuyez sur la t
ouche S ";
130 AS=INKEY$:IF AS<"*" THEN 130
140 AS=INKEY$:A=RND:IF AS="" THEN 140
150 IF AS<"S" THEN 140
160 AS="VOUS":BS="A PARIS,8e":CS="DIMANC
HE,3 h"
170 ATTRB 1,1:COLOR 7
180 FOR X=1 TO LEN(A$):LOCATE 14*X#2,6,0
:PRINT MID$(A$,X,1):BEEP:FOR Y=1 TO 20:N
EXT:NEXT
190 FOR X=1 TO LEN(B$):LOCATE 14*X#2,10,
0:PRINT MID$(B$,X,1):BEEP:FOR Y=1 TO 20:
NEXT:NEXT
200 FOR X=1 TO LEN(C$):LOCATE 14*X#2,14,
0:PRINT MID$(C$,X,1):BEEP:FOR Y=1 TO 20:
NEXT:NEXT
210 ATTRB 0,0:COLOR 2
220 LOCATE 0,23,0:PRINT"Si vous etes pre
t a sauver votre journal,preference,appuyez
sur une touche";
230 AS=INKEY$:IF AS<"*" THEN 230
240 AS=INKEY$:A=RND:IF AS="" THEN 240
250 CLS:COLOR 3
260 A$="Dimanche 13 octobre, trois heur
es du matin, un cambriolage a eu lieu
dans les locaux de notre confrere HEBDOGI
CIEL...."
270 B$="tous les programmes en possesio
n n de ce journal ont iti dirobis. Nous e
sprions que cet hebdomadaire pourra rep
rendre separation dans un avenir proche..
....."
280 FOR Z=1 TO LEN (A$)
290 Z$=MID$(A$,Z,1)
300 "IF Z$="1" THEN PRINT "e";:GOTO 224
310 IF Z$="2" THEN PRINT "e";:GOTO 330
320 PRINT Z$;
330 BEEP
340 FOR Y=1 TO 20:NEXT Y
350 NEXT
360 FOR Z=1 TO LEN (B$)
370 Z$=MID$(B$,Z,1)
380 IF Z$="1" THEN PRINT "e";:GOTO 410
390 IF Z$="2" THEN PRINT "e";:GOTO 410
400 PRINT Z$;
410 BEEP
420 FOR Y=1 TO 20:NEXT Y
430 NEXT
440 PRINT:PRINT:PRINT:COLOR 1:PRINT"NOTE
DE LA REDACTION:":COLOR 7:PRINT" Il
ne nous reste";
450 PRINT"plus un seul programme,HEBDOGI
CIEL lanceun appel a tous les programmat
eurs,vite!";
460 PRINT:PRINT"Vous nos espoirs residen
t dans un temoiqui aurait apercu le vol
eur au moment ouil ouvrait sa porte de v
oiture et ou il etait eclaire par son pl
anfonnier."
470 FOR X=1 TO 8:A(X)=INT(RND#2)+1+(X-1)
#2 :NEXT
480 IF FLAG=0 THEN LOCATE 0,21,0:PRINT"C
E TEMOIN C'EST:";ATTRB 1,1:COLOR 1:PRIN
T " VOUS";
490 ATTRB 0,0:COLOR 2:FLAG=F=0
500 LOCATE 0,24,0:PRINT"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE":R$=INPUT$(1)
510 CLS:LOCATE 3:LOCATE 20,1,0:PRINT"VOUS
AVEZ VU ":LOCATE 23,0:PRINT"CET HOMM
E":COLOR 7
520 FOR XX=1 TO 8
530 ON A(XX) GOSUB 2000,2100,2200,2300,2
400,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,3
200,3300,3400,3500
540 NEXT XX
550 LOCATE 20,5,0:PRINT"DES QUE VOUS":LO
CATE 20,7,0:PRINT"SEREZ PRET,MOUS"
560 LOCATE 20,9,0:PRINT"COMMENCERONS LE"
:LOCATE 20,11,0:PRINT"PORTAIT ROBOT"
570 LOCATE 20,17,0:PRINT"OBSERVEZ BIEN E
T":LOCATE 20,19,0:PRINT"APPUYEZ SUR"
580 LOCATE 20,21,0:PRINT"UNE TOUCHE"
590 R$=INPUT$(1)
600 CLS
610 AS(1)=" TETE":B$(1)="1-OVALE":C$(1)="
2-RONDE"
620 AS(2)=" MENTON":B$(2)="1-SANS FOSSET
TE ":C$(2)="2-AVEC FOSSETTE"
630 AS(3)=" FRANGE":B$(3)="1-DROITE":C$(
3)="2-ECHANCREE"
640 AS(4)=" NEZ":B$(4)="1-FORT":C$(4)="

```

```

-MINCE"
650 A$(5)=" OREILLES":B$(5)="1-DECOLLEES"
1:C$(5)="2-PLAQUEES"
660 A$(6)=" YEUX":B$(6)="1-GRANDS ET RONDS":C$(6)="2-PETITS ET ETROITS"
670 A$(7)=" BOUCHE":B$(7)="1-GRANDE ET GROSSE":C$(7)="2-PETITE ET MINCE"
680 A$(8)=" CICATRICE":B$(8)="1-OUI":C$(8)="2-NON"
690 FOR Z=1 TO 8
700 LOCATE 20,3,0:PRINT SPC(20)::LOCATE 20,3,0:PRINT A$(Z)
710 LOCATE 20,6,0:PRINT SPC(20)::LOCATE 20,6,0:PRINT B$(Z)
720 LOCATE 20,8,0:PRINT SPC(20)::LOCATE 20,8,0:PRINT C$(Z)
730 R$(Z)=INPUT$(1)
740 A=ASC(R$(Z)):IF (A-49)*(A-50)<>0 THEN
N 730
750 R=VAL(R$(Z)):R=R+(Z-1)*2:R(Z)=R
760 ON R GOSUB 2000,2100,2200,2300,2400,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,3200,3300,3400,3500
770 NEXT
800 BOXF(20,0)-(39,24)" ",0:COLOR 3
790 LOCATE 20,1,0:PRINT"SI VOUS VOULEZ":LOCATE 20,2,0:PRINT"MODIFIER UN"
800 LOCATE 20,3,0:PRINT"ELEMENT DU":LOCATE 20,4,0:PRINT"PORTRAIT,APPUYEZ"
810 LOCATE 20,5,0:PRINT"SUR SON NUMERO":COLOR 7
820 FOR XX=1 TO 8
830 LOCATE 20,XX+7,0:PRINT XX;"-";A$(XX)
840 NEXT:COLOR 1
850 LOCATE 20,10,0:PRINT" 9-TERMINE"
860 V$=INPUT$(1):V=VAL(V$)
870 IF V=0 OR V>9 THEN 860
880 IF V=9 THEN 940
890 COLOR 0,0
900 ON R(V) GOSUB 2000,2100,2200,2300,2400,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,3200,3300,3400,3500
910 R(V)=48V-1-R(V):COLOR 7,0
920 ON R(V) GOSUB 2000,2100,2200,2300,2400,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,3200,3300,3400,3500
930 NN=NN+1:GOTO 860
940 IF NN<3 THEN BOXF(20,0)-(39,24)" ",0:GOTO 990
950 CLS
960 FOR XX=1 TO 8
970 ON R(XX) GOSUB 2000,2100,2200,2300,2400,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,3200,3300,3400,3500
980 NEXT
990 FLAG=1
1000 FOR XX=1 TO 8
1010 IF R(XX)=A(XX) THEN COLOR 7 ELSE COLOR 1:F=F+1
1020 ON A(XX) GOSUB 2000,2100,2200,2300,2400,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,3200,3300,3400,3500
1030 NEXT
1040 FOR X=1 TO 3000:NEXT
1050 CLS
1060 CLS:PRINT"VOUS AVEZ FAIT";F;
1070 IF F<2 THEN PRINT"ERREUR"; ELSE PRINT"ERREURS";
1080 PRINT" D'ESTIMATION":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:COLOR 3
1090 IF F<6 THEN A$="CAMBRIOLAGE CHEZ HEBDOGICIEL.....Gr4ce aux renseignements communiqués par un tlmoin, la police nationale a arr3t1 une importante pers onnalit1 parisienne. Un non lieu a t1l p ronom1 le soir a3me."
1100 IF F<6 THEN B$="Le tlmoin t1ait-il complice, il est tr2s activement recherch 1":GOTO 1150
1110 IF F<2 THEN A$="Malgr1 l'audition d'un tlmoin, il a t1l impossible de retro uver le voleur qui a cambrioll, la nuit derni2re, le journal."
1120 IF F<2 THEN B$="Envoyez nous des programmes, vite, vite...":GOTO 1150
1130 A$="Gr4ce au tlmoinage d'un de nos lecteurs, voleur a pu 3tre arr3t1 rapidement. Tous les programmes ont t1l r1cup1r1s."
1140 B$="L'ensemble des lecteurs vous re mercie. A la semaine prochaine."
1150 FOR Z=1 TO LEN (A$)
1160 Z$=MID$(A$,Z,1)
1170 IF Z$="1" THEN PRINT "e";:GOTO 1220
1180 IF Z$="2" THEN PRINT "e";:GOTO 1220
1190 IF Z$="3" THEN PRINT "e";:GOTO 1220
1200 IF Z$="4" THEN PRINT "a";:GOTO 1220
1210 PRINT Z$
1220 BEEP
1230 FOR Y=1 TO 10:NEXT Y
1240 NEXT
1250 PRINT:PRINT:PRINT
1260 FOR Z=1 TO LEN (B$)
1270 Z$=MID$(B$,Z,1)

```

```

1200 IF Z$="1" THEN PRINT "e";GOTO 1330
1290 IF Z$="2" THEN PRINT "e";GOTO 1330
1300 IF Z$="3" THEN PRINT "e";GOTO 1330
1310 IF Z$="4" THEN PRINT "a";GOTO 1330
1320 PRINT Z$;
1330 BEEP
1340 FOR Y=1 TO 10:NEXT Y
1350 NEXT
1360 LOCATE 0,23,0:COLOR 6:PRINT"VOULEZ
VOUS REJOUER ?"
1370 R$=INPUT$(1)
1380 IF R$="O" THEN 410
1390 IF R$="N" THEN 1410
1400 GOTO 1370
1410 CLS:SCREEN 3,0,0:ATTRB 1,1:LOCATE 6
,12,0:PRINT"AU REVOIR":ATTRB 0,0
1420 COLOR 6:LOCATE 0,23,0:END
2000 REM FRONT 1*****
2010 RESTORE 5010
2020 NB=22:GOSUB 4000
2030 RETURN
2100 REM FRONT 2*****
2110 RESTORE 5020
2120 NB=22:GOSUB 4000
2130 RETURN
2200 REM MENTON 1*****
2210 RESTORE 5030
2220 NB=9:GOSUB 4000
2230 RETURN
2300 REM MENTON 2*****
2310 RESTORE 5040
2320 NB=12:GOSUB 4000
2330 RETURN
2400 REM CHEVEUX 1*****
2410 RESTORE 5050
2420 NB=13:GOSUB 4000
2430 RETURN
2500 REM CHEVEUX 2*****
2510 RESTORE 5060
2520 NB=27:GOSUB 4000
2530 RETURN
2600 REM NEZ1*****
2610 RESTORE 5070
2620 NB=9:GOSUB 4000
2630 NB=8:GOSUB 4000
2640 NB=10:GOSUB 4000
2650 RETURN
2700 REM NEZ2*****
2710 RESTORE 5080
2720 NB=7:GOSUB 4000
2730 RETURN
2800 REM OREILLES 1*****
2810 RESTORE 5090
2820 NB=10:GOSUB 4000
2830 NB=10:GOSUB 4000
2840 RETURN
2900 REM OREILLES 2*****
2910 RESTORE 5100
2920 NB=6:GOSUB 4000
2930 NB=6:GOSUB 4000
2940 RETURN
3000 REM YEUX 1*****
3010 RESTORE 5110
3020 NB=7:GOSUB 4000
3030 NB=7:GOSUB 4000
3040 NB=16:GOSUB 4000
3050 NB=16:GOSUB 4000
3060 RETURN
3100 REM YEUX 2*****
3110 RESTORE 5140
3120 NB=3:GOSUB 4000
3130 NB=3:GOSUB 4000
3140 NB=8:GOSUB 4000
3150 NB=8:GOSUB 4000
3160 RETURN
3200 REM BOUCHE1*****
3210 RESTORE 5150
3220 NB=7:GOSUB 4000
3230 RETURN
3300 REM BOUCHE 2*****
3310 RESTORE 5160
3320 NB=7:GOSUB 4000
3330 RETURN
3400 REM CICATRICE*****
3410 RESTORE 5170
3420 NB=0:GOSUB 4000
3430 NB=0:GOSUB 4000
3440 NB=0:GOSUB 4000
3450 NB=0:GOSUB 4000

```


 Suite de la page 4
 MAZE

```

1915 IF F0=0 THEN 1640
1920 IF 0#="THENX1=X-1:GOTO1070
1930 IF 0#="THENX1=X+1:GOTO1070
1940 IF 0#="THENY1=Y+1:GOTO1070
1950 IF 0#="THENY1=Y-1:GOTO1070
1955 GOSUB 9100
1960 GOTO1640
5000 POKE214.4:PRINT
5010 PRINT
5020 PRINT
5030 PRINT
5040 PRINT
5045 PRINT
5055 PRINT
5065 PRINT
5070 PRINT
5080 PRINT
5190 RETURN
5200 POKE214.4:PRINT
5210 PRINT
5220 PRINT
5230 PRINT
5240 PRINT
5245 PRINT
5255 PRINT
5270 PRINT
5280 PRINT
5390 RETURN
5400 POKE214.4:PRINT
5410 PRINT
5420 PRINT
5430 PRINT
5440 PRINT
5445 PRINT
5455 PRINT
5465 PRINT
5470 PRINT
5480 PRINT
5590 RETURN
5600 POKE214.4:PRINT
5610 PRINT
5620 PRINT
5630 PRINT
5640 PRINT
5645 PRINT
5655 PRINT
5665 PRINT
5670 PRINT
5680 PRINT
5790 RETURN
5800 POKE214.4:PRINT
5810 PRINT
5820 PRINT
5830 PRINT
5840 PRINT
5845 PRINT
5855 PRINT
5865 PRINT
5870 PRINT
5880 PRINT
5990 RETURN
6000 POKE214.4:PRINT
6010 PRINT
6020 PRINT
6030 PRINT
6040 PRINT
6045 PRINT
6055 PRINT
6065 PRINT
6070 PRINT
6080 PRINT
6190 RETURN
6200 POKE214.4:PRINT
6210 PRINT
6220 PRINT
6230 PRINT
6240 PRINT

```

[illegible]

```

8130 IF A=1THEN8170      8750
8140 V1=V1-D            8760
8150 POKE214,3:PRINT:PRINTSPC(34)"■":V1:"■" 8770
8160 GOTO8175            9000
8170 EQ=EQ-D            9010
8175 POKE214,4:PRINT:PRINTTAB(34)"■":VO:"■" 9020
8180 POKE214,5:PRINT:PRINTSPC(34)"■":FO:"■" 9030
8190 PRINTTAB(34)"■":EQ:"■" 9040
9200 PRINTTAB(34)"■":EX:"■" 9050
8210 IF V1=0 AND EQ=0 THEN RETURN 9060
9220 GOSUB9670:O$="NON":GOTO 10100 9070
9250 RETURN             9080
9300 REM ATTAQUE DU JOUEUR 9090
9310 IF PL=FP THEN RETURN 9090
9320 I=INT(RND(1)*24)+1 9092
9330 IF I>SZ(A,3)THEN8410 9094
9340 POKE V+38+A,6      9096
9350 GOSUB 9530          9100
9360 POKE V+38+A,SZ(A,4) 9105
9400 RETURN              9110
9410 D=INT(RND(1)*5)+1  9120
9420 IF PL=1 THEN 8500   9130
9440 IF A=3 OR A=4 THEND=0 9140
9450 GOTO 8510           9150
9500 IF A=1 OR A=5 THEN D=0 9160
9510 V1=V1-D            9170
9530 POKE V+38+A,7      9180
9540 IFPL=1THENGOSUB 9900 9190
9545 IFF=1THENGOSUB 9940 9200
9550 POKE V+38+A,SZ(A,4) 9210
9570 IFV1<=0THENGOSUB9620:POKEY+21,0:CC=0: 9220
GOSUB9700:EX=EX+5:GOSUB9150:RETURN 9240
9580 GOSUB9960          9250
9590 RETURN             9260
9700 REM NETTOYAGE CARACTERISTIQUES 9270
9710 POKE 214,15:PRINT 9280
9720 PRINTTAB(17)"      ":PRINT 9290
9730 PRINTTAB(17)"      ":PRINT 9300
9740 PRINTTAB(17)"      ":PRINT 9310

```

```

PRINTAB(17)"
PRINTAB(17)"
RETURN
RETURN
REM BLANCHISSAGE
PRINT"■":POKE214,Z:PRINT
FOR I=1TO3
PRINT"■"
NEXT
RETURN
REM CARACTERISTIQUES RESIDENT
POKE214,17:PRINT"■"
PRINTAB(18)"VI":V1:"■":PRINT
PRINTAB(18)"FO":S2(A,3):PRINT
PRINTAB(17)"ATT":S1(A,1)
PRINTAB(17)"ARM":S2(A,1);
RETURN
REM TEST DEFENSES & ARMES
IF VOC=0 THEN BP=0:AP=0:GOTO9170
IF O=C=0 THEN9170
IF BP=1THENBP=0:GOTO9240
BP=1:GOTO9240
IF O=C=0 THEN9170
IFAP=1THENAP=0:GOTO9240
AP=1:GOTO9240
IF O=C=0 THEN9200
IFPL=1THENPL=0:GOTO9240
FP=0:PL=1:GOTO9240
IF O=C=0 THEN RETURN
IFFP=1THENFP=0:GOTO9240
PL=0:FP=1
POKE214,17:PRINT
IFBP=1THENPRINTAB(35)"■DUI":GOTO9270
PRINTAB(35)"■NON"
IFAP=1THENPRINTAB(35)"■DUI":GOTO9290
PRINTAB(35)"■NON"
IFPL=1THENPRINTAB(35)"■DUI":PRINTAB(35)"■NON":RETURN
IFFP=1THENPRINTAB(35)"■NON":PRINTAB(35)"■DUI":RETURN
PRINTAB(35)"■NON":PRINTAB(35)"■NON"

```



6

Le Yams est un jeu de dés, où hasard et stratégie se combinent équitablement pour rendre la partie toujours captivante. Le programme offre la possibilité de gérer jusqu'à 20 joueurs simultanément. De plus, parmi ces 20 joueurs, l'ordinateur peut en simuler de 1 à 20. Donc, pas de problèmes, si les joueurs sont fatigués. L'ordinateur pourra jouer tout seul.

René JALLERAT



```

10 CLEAR 800:GOSUB 1000
20 GOSUB 2000
100 FOR I=0 TO 11
110 FOR J=0 TO N-1
120 GOSUB 3000
130 X=0
140 FOR IZ=0 TO 2
150 GOSUB 4000
160 GOSUB 5000
170 X=X+D:IF D=0 THEN IZ=2
180 NEXT IZ
190 GOSUB 6000
200 NEXT IY
210 NEXT IX
220 GOSUB 7000
230 CLS
240 IF G=0 THEN 100
250 END
1000 REM
1010 CLS:GOSUB 1500
1020 A1=CHR$(128):A2=CHR$(129):A3=CHR$(130):A4=CHR$(131):A5=CHR$(132):A6=CHR$(133):A7=CHR$(134):A8=CHR$(135):A9=CHR$(136):A10=CHR$(137):A11=CHR$(138):A12=CHR$(139):A13=CHR$(140):A14=CHR$(141):A15=CHR$(142):A16=CHR$(143):A17=CHR$(144):A18=CHR$(145):A19=CHR$(146):A20=CHR$(147):A21=CHR$(148):A22=CHR$(149):A23=CHR$(150):A24=CHR$(151):A25=CHR$(152):A26=CHR$(153):A27=CHR$(154):A28=CHR$(155):A29=CHR$(156):A30=CHR$(157):A31=CHR$(158):A32=CHR$(159):A33=CHR$(160):A34=CHR$(161):A35=CHR$(162):A36=CHR$(163):A37=CHR$(164):A38=CHR$(165):A39=CHR$(166):A40=CHR$(167):A41=CHR$(168):A42=CHR$(169):A43=CHR$(170):A44=CHR$(171):A45=CHR$(172):A46=CHR$(173):A47=CHR$(174):A48=CHR$(175):A49=CHR$(176):A50=CHR$(177):A51=CHR$(178):A52=CHR$(179):A53=CHR$(180):A54=CHR$(181):A55=CHR$(182):A56=CHR$(183):A57=CHR$(184):A58=CHR$(185):A59=CHR$(186):A60=CHR$(187):A61=CHR$(188):A62=CHR$(189):A63=CHR$(190):A64=CHR$(191):A65=CHR$(192):A66=CHR$(193):A67=CHR$(194):A68=CHR$(195):A69=CHR$(196):A70=CHR$(197):A71=CHR$(198):A72=CHR$(199):A73=CHR$(200):A74=CHR$(201):A75=CHR$(202):A76=CHR$(203):A77=CHR$(204):A78=CHR$(205):A79=CHR$(206):A80=CHR$(207):A81=CHR$(208):A82=CHR$(209):A83=CHR$(210):A84=CHR$(211):A85=CHR$(212):A86=CHR$(213):A87=CHR$(214):A88=CHR$(215):A89=CHR$(216):A90=CHR$(217):A91=CHR$(218):A92=CHR$(219):A93=CHR$(220):A94=CHR$(221):A95=CHR$(222):A96=CHR$(223):A97=CHR$(224):A98=CHR$(225):A99=CHR$(226):A100=CHR$(227):A101=CHR$(228):A102=CHR$(229):A103=CHR$(230):A104=CHR$(231):A105=CHR$(232):A106=CHR$(233):A107=CHR$(234):A108=CHR$(235):A109=CHR$(236):A110=CHR$(237):A111=CHR$(238):A112=CHR$(239):A113=CHR$(240):A114=CHR$(241):A115=CHR$(242):A116=CHR$(243):A117=CHR$(244):A118=CHR$(245):A119=CHR$(246):A120=CHR$(247):A121=CHR$(248):A122=CHR$(249):A123=CHR$(250):A124=CHR$(251):A125=CHR$(252):A126=CHR$(253):A127=CHR$(254):A128=CHR$(255):A129=CHR$(256):A130=CHR$(257):A131=CHR$(258):A132=CHR$(259):A133=CHR$(260):A134=CHR$(261):A135=CHR$(262):A136=CHR$(263):A137=CHR$(264):A138=CHR$(265):A139=CHR$(266):A140=CHR$(267):A141=CHR$(268):A142=CHR$(269):A143=CHR$(270):A144=CHR$(271):A145=CHR$(272):A146=CHR$(273):A147=CHR$(274):A148=CHR$(275):A149=CHR$(276):A150=CHR$(277):A151=CHR$(278):A152=CHR$(279):A153=CHR$(280):A154=CHR$(281):A155=CHR$(282):A156=CHR$(283):A157=CHR$(284):A158=CHR$(285):A159=CHR$(286):A160=CHR$(287):A161=CHR$(288):A162=CHR$(289):A163=CHR$(290):A164=CHR$(291):A165=CHR$(292):A166=CHR$(293):A167=CHR$(294):A168=CHR$(295):A169=CHR$(296):A170=CHR$(297):A171=CHR$(298):A172=CHR$(299):A173=CHR$(300):A174=CHR$(301):A175=CHR$(302):A176=CHR$(303):A177=CHR$(304):A178=CHR$(305):A179=CHR$(306):A180=CHR$(307):A181=CHR$(308):A182=CHR$(309):A183=CHR$(310):A184=CHR$(311):A185=CHR$(312):A186=CHR$(313):A187=CHR$(314):A188=CHR$(315):A189=CHR$(316):A190=CHR$(317):A191=CHR$(318):A192=CHR$(319):A193=CHR$(320):A194=CHR$(321):A195=CHR$(322):A196=CHR$(323):A197=CHR$(324):A198=CHR$(325):A199=CHR$(326):A200=CHR$(327):A201=CHR$(328):A202=CHR$(329):A203=CHR$(330):A204=CHR$(331):A205=CHR$(332):A206=CHR$(333):A207=CHR$(334):A208=CHR$(335):A209=CHR$(336):A210=CHR$(337):A211=CHR$(338):A212=CHR$(339):A213=CHR$(340):A214=CHR$(341):A215=CHR$(342):A216=CHR$(343):A217=CHR$(344):A218=CHR$(345):A219=CHR$(346):A220=CHR$(347):A221=CHR$(348):A222=CHR$(349):A223=CHR$(350):A224=CHR$(351):A225=CHR$(352):A226=CHR$(353):A227=CHR$(354):A228=CHR$(355):A229=CHR$(356):A230=CHR$(357):A231=CHR$(358):A232=CHR$(359):A233=CHR$(360):A234=CHR$(361):A235=CHR$(362):A236=CHR$(363):A237=CHR$(364):A238=CHR$(365):A239=CHR$(366):A240=CHR$(367):A241=CHR$(368):A242=CHR$(369):A243=CHR$(370):A244=CHR$(371):A245=CHR$(372):A246=CHR$(373):A247=CHR$(374):A248=CHR$(375):A249=CHR$(376):A250=CHR$(377):A251=CHR$(378):A252=CHR$(379):A253=CHR$(380):A254=CHR$(381):A255=CHR$(382):A256=CHR$(383):A257=CHR$(384):A258=CHR$(385):A259=CHR$(386):A260=CHR$(387):A261=CHR$(388):A262=CHR$(389):A263=CHR$(390):A264=CHR$(391):A265=CHR$(392):A266=CHR$(393):A267=CHR$(394):A268=CHR$(395):A269=CHR$(396):A270=CHR$(397):A271=CHR$(398):A272=CHR$(399):A273=CHR$(400):A274=CHR$(401):A275=CHR$(402):A276=CHR$(403):A277=CHR$(404):A278=CHR$(405):A279=CHR$(406):A280=CHR$(407):A281=CHR$(408):A282=CHR$(409):A283=CHR$(410):A284=CHR$(411):A285=CHR$(412):A286=CHR$(413):A287=CHR$(414):A288=CHR$(415):A289=CHR$(416):A290=CHR$(417):A291=CHR$(418):A292=CHR$(419):A293=CHR$(420):A294=CHR$(421):A295=CHR$(422):A296=CHR$(423):A297=CHR$(424):A298=CHR$(425):A299=CHR$(426):A300=CHR$(427):A301=CHR$(428):A302=CHR$(429):A303=CHR$(430):A304=CHR$(431):A305=CHR$(432):A306=CHR$(433):A307=CHR$(434):A308=CHR$(435):A309=CHR$(436):A310=CHR$(437):A311=CHR$(438):A312=CHR$(439):A313=CHR$(440):A314=CHR$(441):A315=CHR$(442):A316=CHR$(443):A317=CHR$(444):A318=CHR$(445):A319=CHR$(446):A320=CHR$(447):A321=CHR$(448):A322=CHR$(449):A323=CHR$(450):A324=CHR$(451):A325=CHR$(452):A326=CHR$(453):A327=CHR$(454):A328=CHR$(455):A329=CHR$(456):A330=CHR$(457):A331=CHR$(458):A332=CHR$(459):A333=CHR$(460):A334=CHR$(461):A335=CHR$(462):A336=CHR$(463):A337=CHR$(464):A338=CHR$(465):A339=CHR$(466):A340=CHR$(467):A341=CHR$(468):A342=CHR$(469):A343=CHR$(470):A344=CHR$(471):A345=CHR$(472):A346=CHR$(473):A347=CHR$(474):A348=CHR$(475):A349=CHR$(476):A350=CHR$(477):A351=CHR$(478):A352=CHR$(479):A353=CHR$(480):A354=CHR$(481):A355=CHR$(482):A356=CHR$(483):A357=CHR$(484):A358=CHR$(485):A359=CHR$(486):A360=CHR$(487):A361=CHR$(488):A362=CHR$(489):A363=CHR$(490):A364=CHR$(491):A365=CHR$(492):A366=CHR$(493):A367=CHR$(494):A368=CHR$(495):A369=CHR$(496):A370=CHR$(497):A371=CHR$(498):A372=CHR$(499):A373=CHR$(500):A374=CHR$(501):A375=CHR$(502):A376=CHR$(503):A377=CHR$(504):A378=CHR$(505):A379=CHR$(506):A380=CHR$(507):A381=CHR$(508):A382=CHR$(509):A383=CHR$(510):A384=CHR$(511):A385=CHR$(512):A386=CHR$(513):A387=CHR$(514):A388=CHR$(515):A389=CHR$(516):A390=CHR$(517):A391=CHR$(518):A392=CHR$(519):A393=CHR$(520):A394=CHR$(521):A395=CHR$(522):A396=CHR$(523):A397=CHR$(524):A398=CHR$(525):A399=CHR$(526):A400=CHR$(527):A401=CHR$(528):A402=CHR$(529):A403=CHR$(530):A404=CHR$(531):A405=CHR$(532):A406=CHR$(533):A407=CHR$(534):A408=CHR$(535):A409=CHR$(536):A410=CHR$(537):A411=CHR$(538):A412=CHR$(539):A413=CHR$(540):A414=CHR$(541):A415=CHR$(542):A416=CHR$(543):A417=CHR$(544):A418=CHR$(545):A419=CHR$(546):A420=CHR$(547):A421=CHR$(548):A422=CHR$(549):A423=CHR$(550):A424=CHR$(551):A425=CHR$(552):A426=CHR$(553):A427=CHR$(554):A428=CHR$(555):A429=CHR$(556):A430=CHR$(557):A431=CHR$(558):A432=CHR$(559):A433=CHR$(560):A434=CHR$(561):A435=CHR$(562):A436=CHR$(563):A437=CHR$(564):A438=CHR$(565):A439=CHR$(566):A440=CHR$(567):A441=CHR$(568):A442=CHR$(569):A443=CHR$(570):A444=CHR$(571):A445=CHR$(572):A446=CHR$(573):A447=CHR$(574):A448=CHR$(575):A449=CHR$(576):A450=CHR$(577):A451=CHR$(578):A452=CHR$(579):A453=CHR$(580):A454=CHR$(581):A455=CHR$(582):A456=CHR$(583):A457=CHR$(584):A458=CHR$(585):A459=CHR$(586):A460=CHR$(587):A461=CHR$(588):A462=CHR$(589):A463=CHR$(590):A464=CHR$(591):A465=CHR$(592):A466=CHR$(593):A467=CHR$(594):A468=CHR$(595):A469=CHR$(596):A470=CHR$(597):A471=CHR$(598):A472=CHR$(599):A473=CHR$(600):A474=CHR$(601):A475=CHR$(602):A476=CHR$(603):A477=CHR$(604):A478=CHR$(605):A479=CHR$(606):A480=CHR$(607):A481=CHR$(608):A482=CHR$(609):A483=CHR$(610):A484=CHR$(611):A485=CHR$(612):A486=CHR$(613):A487=CHR$(614):A488=CHR$(615):A489=CHR$(616):A490=CHR$(617):A491=CHR$(618):A492=CHR$(619):A493=CHR$(620):A494=CHR$(621):A495=CHR$(622):A496=CHR$(623):A497=CHR$(624):A498=CHR$(625):A499=CHR$(626):A500=CHR$(627):A501=CHR$(628):A502=CHR$(629):A503=CHR$(630):A504=CHR$(631):A505=CHR$(632):A506=CHR$(633):A507=CHR$(634):A508=CHR$(635):A509=CHR$(636):A510=CHR$(637):A511=CHR$(638):A512=CHR$(639):A513=CHR$(640):A514=CHR$(641):A515=CHR$(642):A516=CHR$(643):A517=CHR$(644):A518=CHR$(645):A519=CHR$(646):A520=CHR$(647):A521=CHR$(648):A522=CHR$(649):A523=CHR$(650):A524=CHR$(651):A525=CHR$(652):A526=CHR$(653):A527=CHR$(654):A528=CHR$(655):A529=CHR$(656):A530=CHR$(657):A531=CHR$(658):A532=CHR$(659):A533=CHR$(660):A534=CHR$(661):A535=CHR$(662):A536=CHR$(663):A537=CHR$(664):A538=CHR$(665):A539=CHR$(666):A540=CHR$(667):A541=CHR$(668):A542=CHR$(669):A543=CHR$(670):A544=CHR$(671):A545=CHR$(672):A546=CHR$(673):A547=CHR$(674):A548=CHR$(675):A549=CHR$(676):A550=CHR$(677):A551=CHR$(678):A552=CHR$(679):A553=CHR$(680):A554=CHR$(681):A555=CHR$(682):A556=CHR$(683):A557=CHR$(684):A558=CHR$(685):A559=CHR$(686):A560=CHR$(687):A561=CHR$(688):A562=CHR$(689):A563=CHR$(690):A564=CHR$(691):A565=CHR$(692):A566=CHR$(693):A567=CHR$(694):A568=CHR$(695):A569=CHR$(696):A570=CHR$(697):A571=CHR$(698):A572=CHR$(699):A573=CHR$(700):A574=CHR$(701):A575=CHR$(702):A576=CHR$(703):A577=CHR$(704):A578=CHR$(705):A579=CHR$(706):A580=CHR$(707):A581=CHR$(708):A582=CHR$(709):A583=CHR$(710):A584=CHR$(711):A585=CHR$(712):A586=CHR$(713):A587=CHR$(714):A588=CHR$(715):A589=CHR$(716):A590=CHR$(717):A591=CHR$(718):A592=CHR$(719):A593=CHR$(720):A594=CHR$(721):A595=CHR$(722):A596=CHR$(723):A597=CHR$(724):A598=CHR$(725):A599=CHR$(726):A600=CHR$(727):A601=CHR$(728):A602=CHR$(729):A603=CHR$(730):A604=CHR$(731):A605=CHR$(732):A606=CHR$(733):A607=CHR$(734):A608=CHR$(735):A609=CHR$(736):A610=CHR$(737):A611=CHR$(738):A612=CHR$(739):A613=CHR$(740):A614=CHR$(741):A615=CHR$(742):A616=CHR$(743):A617=CHR$(744):A618=CHR$(745):A619=CHR$(746):A620=CHR$(747):A621=CHR$(748):A622=CHR$(749):A623=CHR$(750):A624=CHR$(751):A625=CHR$(752):A626=CHR$(753):A627=CHR$(754):A628=CHR$(755):A629=CHR$(756):A630=CHR$(757):A631=CHR$(758):A632=CHR$(759):A633=CHR$(760):A634=CHR$(761):A635=CHR$(762):A636=CHR$(763):A637=CHR$(764):A638=CHR$(765):A639=CHR$(766):A640=CHR$(767):A641=CHR$(768):A642=CHR$(769):A643=CHR$(770):A644=CHR$(771):A645=CHR$(772):A646=CHR$(773):A647=CHR$(774):A648=CHR$(775):A649=CHR$(776):A650=CHR$(777):A651=CHR$(778):A652=CHR$(779):A653=CHR$(780):A654=CHR$(781):A655=CHR$(782):A656=CHR$(783):A657=CHR$(784):A658=CHR$(785):A659=CHR$(786):A660=CHR$(787):A661=CHR$(788):A662=CHR$(789):A663=CHR$(790):A664=CHR$(791):A665=CHR$(792):A666=CHR$(793):A667=CHR$(794):A668=CHR$(795):A669=CHR$(796):A670=CHR$(797):A671=CHR$(798):A672=CHR$(799):A673=CHR$(800):A674=CHR$(801):A675=CHR$(802):A676=CHR$(803):A677=CHR$(804):A678=CHR$(805):A679=CHR$(806):A680=CHR$(807):A681=CHR$(808):A682=CHR$(809):A683=CHR$(810):A684=CHR$(811):A685=CHR$(812):A686=CHR$(813):A687=CHR$(814):A688=CHR$(815):A689=CHR$(816):A690=CHR$(817):A691=CHR$(818):A692=CHR$(819):A693=CHR$(820):A694=CHR$(821):A695=CHR$(822):A696=CHR$(823):A697=CHR$(824):A698=CHR$(825):A699=CHR$(826):A700=CHR$(827):A701=CHR$(828):A702=CHR$(829):A703=CHR$(830):A704=CHR$(831):A705=CHR$(832):A706=CHR$(833):A707=CHR$(834):A708=CHR$(835):A709=CHR$(836):A710=CHR$(837):A711=CHR$(838):A712=CHR$(839):A713=CHR$(840):A714=CHR$(841):A715=CHR$(842):A716=CHR$(843):A717=CHR$(844):A718=CHR$(845):A719=CHR$(846):A720=CHR$(847):A721=CHR$(848):A722=CHR$(849):A723=CHR$(850):A724=CHR$(851):A725=CHR$(852):A726=CHR$(853):A727=CHR$(854):A728=CHR$(855):A729=CHR$(856):A730=CHR$(857):A731=CHR$(858):A732=CHR$(859):A733=CHR$(860):A734=CHR$(861):A735=CHR$(862):A736=CHR$(863):A737=CHR$(864):A738=CHR$(865):A739=CHR$(866):A740=CHR$(867):A741=CHR$(868):A742=CHR$(869):A743=CHR$(870):A744=CHR$(871):A745=CHR$(872):A746=CHR$(873):A747=CHR$(874):A748=CHR$(875):A749=CHR$(876):A750=CHR$(877):A751=CHR$(878):A752=CHR$(879):A753=CHR$(880):A754=CHR$(881):A755=CHR$(882):A756=CHR$(883):A757=CHR$(884):A758=CHR$(885):A759=CHR$(886):A760=CHR$(887):A761=CHR$(888):A762=CHR$(889):A763=CHR$(890):A764=CHR$(891):A765=CHR$(892):A766=CHR$(893):A767=CHR$(894):A768=CHR$(895):A769=CHR$(896):A770=CHR$(897):A771=CHR$(898):A772=CHR$(899):A773=CHR$(900):A774=CHR$(901):A775=CHR$(902):A776=CHR$(903):A777=CHR$(904):A778=CHR$(905):A779=CHR$(906):A780=CHR$(907):A781=CHR$(908):A782=CHR$(909):A783=CHR$(910):A784=CHR$(911):A785=CHR$(912):A786=CHR$(913):A787=CHR$(914):A788=CHR$(915):A789=CHR$(916):A790=CHR$(917):A791=CHR$(918):A792=CHR$(919):A793=CHR$(920):A794=CHR$(921):A795=CHR$(922):A796=CHR$(923):A797=CHR$(924):A798=CHR$(925):A799=CHR$(926):A800=CHR$(927):A801=CHR$(928):A802=CHR$(929):A803=CHR$(930):A804=CHR$(931):A805=CHR$(932):A806=CHR$(933):A807=CHR$(934):A808=CHR$(935):A809=CHR$(936):A810=CHR$(937):A811=CHR$(938):A812=CHR$(939):A813=CHR$(940):A814=CHR$(941):A815=CHR$(942):A816=CHR$(943):A817=CHR$(944):A818=CHR$(945):A819=CHR$(946):A820=CHR$(947):A821=CHR$(948):A822=CHR$(949):A823=CHR$(950):A824=CHR$(951):A825=CHR$(952):A826=CHR$(953):A827=CHR$(954):A828=CHR$(955):A829=CHR$(956):A830=CHR$(957):A831=CHR$(958):A832=CHR$(959):A833=CHR$(960):A834=CHR$(961):A835=CHR$(962):A836=CHR$(963):A837=CHR$(964):A838=CHR$(965):A839=CHR$(966):A840=CHR$(967):A841=CHR$(968):A842=CHR$(969):A843=CHR$(970):A844=CHR$(971):A845=CHR$(972):A846=CHR$(973):A847=CHR$(974):A848=CHR$(975):A849=CHR$(976):A850=CHR$(977):A851=CHR$(978):A852=CHR$(979):A853=CHR$(980):A854=CHR$(981):A855=CHR$(982):A856=CHR$(983):A857=CHR$(984):A858=CHR$(985):A859=CHR$(986):A860=CHR$(987):A861=CHR$(988):A862=CHR$(989):A863=CHR$(990):A864=CHR$(991):A865=CHR$(992):A866=CHR$(993):A867=CHR$(994):A868=CHR$(995):A869=CHR$(996):A870=CHR$(997):A871=CHR$(998):A872=CHR$(999):A873=CHR$(1000):A874=CHR$(1001):A875=CHR$(1002):A876=CHR$(1003):A877=CHR$(1004):A878=CHR$(1005):A879=CHR$(1006):A880=CHR$(1007):A881=CHR$(1008):A882=CHR$(1009):A883=CHR$(1010):A884=CHR$(1011):A885=CHR$(1012):A886=CHR$(1013):A887=CHR$(1014):A888=CHR$(1015):A889=CHR$(1016):A890=CHR$(1017):A891=CHR$(1018):A892=CHR$(1019):A893=CHR$(1020):A894=CHR$(1021):A895=CHR$(1022):A896=CHR$(1023):A897=CHR$(1024):A898=CHR$(1025):A899=CHR$(1026):A900=CHR$(1027):A901=CHR$(1028):A902=CHR$(1029):A903=CHR$(1030):A904=CHR$(1031):A905=CHR$(1032):A906=CHR$(1033):A907=CHR$(1034):A908=CHR$(1035):A909=CHR$(1036):A910=CHR$(1037):A911=CHR$(1038):A912=CHR$(1039):A913=CHR$(1040):A914=CHR$(1041):A915=CHR$(1042):A916=CHR$(1043):A917=CHR$(1044):A918=CHR$(1045):A919=CHR$(1046):A920=CHR$(1047):A921=CHR$(1048):A922=CHR$(1049):A923=CHR$(1050):A924=CHR$(1051):A925=CHR$(1052):A926=CHR$(1053):A927=CHR$(1054):A928=CHR$(1055):A929=CHR$(1056):A930=CHR$(1057):A931=CHR$(1058):A932=CHR$(1059):A933=CHR$(1060):A934=CHR$(1061):A935=CHR$(1062):A936=CHR$(1063):A937=CHR$(1064):A938=CHR$(1065):A939=CHR$(1066):A940=CHR$(1067):A941=CHR$(1068):A942=CHR$(1069):A943=CHR$(1070):A944=CHR$(1071):A945=CHR$(1072):A946=CHR$(1073):A947=CHR$(1074):A948=CHR$(1075):A949=CHR$(1076):A950=CHR$(1077):A951=CHR$(1078):A952=CHR$(1079):A953=CHR$(1080):A954=CHR$(1081):A955=CHR$(1082):A956=CHR$(1083):A957=CHR$(1084):A958=CHR$(1085):A959=CHR$(1086):A960=CHR$(1087):A961=CHR$(1088):A962=CHR$(1089):A963=CHR$(1090):A964=CHR$(1091):A965=CHR$(1092):A966=CHR$(1093):A967=CHR$(1094):A968=CHR$(1095):A969=CHR$(1096):A970=CHR$(1097):A971=CHR$(1098):A972=CHR$(1099):A973=CHR$(1100):A974=CHR$(1101):A975=CHR$(1102):A976=CHR$(1103):A977=CHR$(1104):A978=CHR$(1105):A979=CHR$(1106):A980=CHR$(1107):A981=CHR$(1108):A982=CHR$(1109):A983=CHR$(1110):A984=CHR$(1111):A985=CHR$(1112):A986=CHR$(1113):A987=CHR$(1114):A988=CHR$(1115):A989=CHR$(1116):A990=CHR$(1117):A991=CHR$(1118):A992=CHR$(1119):A993=CHR$(1120):A994=CHR$(1121):A995=CHR$(1122):A996=CHR$(1123):A997=CHR$(1124):A998=CHR$(1125):A999=CHR$(1126):A1000=CHR$(1127):A1001=CHR$(1128):A1002=CHR$(1129):A1003=CHR$(1130):A1004=CHR$(1131):A1005=CHR$(1132):A1006=CHR$(1133):A1007=CHR$(1134):A1008=CHR$(1135):A1009=CHR$(1136):A1010=CHR$(1137):A1011=CHR$(1138):A1012=CHR$(1139):A1013=CHR$(1140):A1014=CHR$(1141):A1015=CHR$(1142):A1016=CHR$(1143):A1017=CHR$(1144):A1018=CHR$(1145):A1019=CHR$(1146):A1020=CHR$(1147):A1021=CHR$(1148):A1022=CHR$(1149):A1023=CHR$(1150):A1024=CHR$(1151):A1025=CHR$(1152):A1026=CHR$(1153):A1027=CHR$(1154):A1028=CHR$(1155):A1029=CHR$(1156):A1030=CHR$(1157):A1031=CHR$(1158):A1032=CHR$(1159):A1033=CHR$(1160):A1034=CHR$(1161):A1035=CHR$(1162):A1036=CHR$(1163):A1037=CHR$(1164):A1038=CHR$(1165):A1039=CHR$(1166):A1040=CHR$(1167):A1041=CHR$(1168):A1042=CHR$(1169):A1043=CHR$(1170):A1044=CHR$(1171):A1045=CHR$(1172):A1046=CHR$(1173):A1047=CHR$(1174):A1048=CHR$(1175):A1049=CHR$(1176):A1050=CHR$(1177):A1051=CHR$(1178):A1052=CHR$(1179):A1053=CHR$(1180):A1054=CHR$(1181):A1055=CHR$(1182):A1056=CHR$(1183):A1057=CHR$(1184):A1058=CHR$(1185):A1059=CHR$(1186):A1060=CHR$(1187):A1061=CHR$(1188):A1062=CHR$(1
```


Vous avez toujours pensé que votre Apple n'était qu'un résidu à côté du merveilleux IBM, en ce qui concerne les touches de fonctions. Détrompez-vous, le jour de gloire est arrivé, ne jetez pas votre Apple, IBM n'a qu'à bien se tenir.

Xavier LEROY

Mode d'emploi: si vous possédez l'assembleur LISA, vous pouvez taper le listing 1 sinon procédez comme ceci avec le listing 1: Tapez CALL-151 < RETURN >, vous vous trouvez alors dans le moniteur de l'Apple. Tapez alors le listing comme suit: 9200:A9 0F 85 38 A9 92 85 39 < RETURN > 9208:A9 FF 85 F9 etc...

Lorsque vous avez terminé tapez BSAVE T.FONCTIONS, A\$ 9200, L\$ 210.

Pour lancer le programme tapez BRUN T.FONCTIONS. Si vous l'utilisez avec un programme Basic, n'oubliez pas de taper HIMEM:37375 afin que l'utilitaire ne soit pas effacé par les variables.

Comme précisé précédemment, ce programme permet de redéfinir des touches de telle sorte que lorsque l'une d'entre elles est frappée, la chaîne de caractères qui lui a été assignée, soit renvoyée à la place du caractère frappé.

Je m'explique: Vous pouvez par exemple redéfinir la touche CTRL-T pour qu'elle affiche TEXT, ou CTRL-P pour PRINT. Pour cela, vous lancez le programme, vous tapez CTRL-Shift-à (ou en clavier américain) et vous voici devant un menu comportant 4 options. Tapez 1, l'ordinateur vous demande alors quelle touche vous désirez redéfinir. Vous pouvez essayer CTRL-M par exemple, et assigner à cette touche la fonction CALL-151. Désormais, dès que vous taperez CTRL-T, il sera affiché CALL-151. Pas mal, non? L'option 2 permet

de lister toutes les touches redéfinies avec leurs chaînes associées. L'option 3 efface toutes les définitions et le clavier redevient normal. L'option 4 permet d'afficher la longueur du programme allongé de la table des fonctions, ce qui permet de sauvegarder les affectations fréquemment utilisées sans avoir à les retaper à chaque utilisation. Il suffit de faire BSAVE (nom de fichier), A\$ 9200, L\$ (nombre indiqué par l'option 4).

Ce programme peut être utilisé avec le Basic Applesoft, le Basic entier et le moniteur. Un reset fait retourner à l'entrée normale et pour reprendre la routine, il suffit de faire CALL 37376 (ou 9200G depuis le moniteur).

Attention, si vous assignez une lettre normale de l'alphabet, à chaque fois que vous la tapez, la nouvelle fonction s'affichera. Si vous désirez rajouter un RETURN à la fin de votre chaîne, tapez à (en clavier américain). Exemple: CATALOG. Si vous aviez toujours regretté de ne pas pouvoir redéfinir des touches sur l'Apple, consolez-vous, c'est maintenant chose faite.

```

0800 1 ;*****
0800 2 ;
0800 3 ; TOUCHES DE FONCTIONS
0800 4 ;
0800 5 ; POUR APPLE 2
0800 6 ;
0800 7 ; XAVIER LEROY-02/09/1984
0800 8 ;
0800 9 ; ASSEMBLEUR LISA 1.5
0800 10 ;
0800 11 ;*****
0800 12 ;
0800 13 ; ORG $9200
0800 14 ; OBJ $0800
0800 15 ;
0800 16 ; ROUTINES DU MONITEUR & DU DOS
0800 17 ;
0800 18 KEYIN EQU $FD1B ;ENTREE AU CLAVIER
0800 19 RDKEY EQU $FD0C ;AFFICHAGE CURSEUR/ENTREE CLAVIER
0800 20 GETLN EQU $FD6F ;ENTREE D'UNE LIGNE
0800 21 COUT EQU $FD6E ;AFFICHAGE D'UN CARACTERE
0800 22 CROUT EQU $FD8E ;AFFICHAGE D'UN RETURN
0800 23 PRTRX EQU $F941 ;AFFICHAGE NBR 16 BITS
0800 24 IOINIT EQU $03EA ;INITIALISATION ENTREES/SORTIES
0800 25 BUFF EQU $0200 ;BUFFER D'ENTREE
0800 26 ;
0800 27 ; VARIABLES EN PAGE ZERO
0800 28 ;
0800 29 KSMH EP2 $38 ;VECTEUR D'ENTREE DE CARACTERE
0800 30 KSMH EP2 $39 ;
0800 31 IDX EP2 $F9 ;INDEX SUR LA CHAINE EN COURS
0800 32 PTRL EP2 $FA ;ADRESSE DEBUT CHAINE
0800 33 PTRH EP2 $FB ;EN COURS
0800 34 AUXL EP2 $FC ;VARIABLE DE TRAVAIL
0800 35 AUXH EP2 $FD ;
0800 36 SAUVY EP2 $FE ;SAUVEGARDE DES REGISTRES
0800 37 SAUVH EP2 $FF ;
0800 38 ;
0800 39 ; INITIALISATION
0800 40 ;
0800 41 DEBUT LDA #ENTCAR ;KSMH POINTE SUR LA NOUVELLE
0800 42 STA KSMH ;ROUTINE D'ENTREE DE CARACTERE
0800 43 LDA #ENTCAR
0800 44 STA KSMH
0800 45 LDA #0 ;ENTREE NORMALE AU DEBUT
0800 46 STA IDX
0800 47 JMP IOINIT ;INITIALISATION
0800 48 ;
0800 49 ; NOUVELLE ROUTINE D'ENTREE
0800 50 ;
0800 51 ENTCAR STY SAUVY
0800 52 ENTC LDY IDX
0800 53 CPY #0 ;ENTREE DEPUIS LE CLAVIER ?
0800 54 BEQ ENTCV ;OUI LE FAIRE
0800 55 ;
0800 56 LDA (PTRL),Y ;DE LA CHAINE
0800 57 BEQ RESETF ;SI NUL,ALORS FIN DE LA CHAINE
0800 58 INC IDX ;SINON,LE RENVOYER
0800 59 LDY SAUVY
0800 60 RTS
0800 61 ;
0800 62 ; RETOUR A L'ENTREE PAR LE CLAVIER
0800 63 ;
0800 64 RESETF LDY #0
0800 65 STY IDX
0800 66 ;
0800 67 ; ENTREE AU CLAVIER
0800 68 ;
0800 69 ENTCV LDY SAUVY
0800 70 JSR KEYIN
0800 71 STA SAUVH
0800 72 CMP #0
0800 73 BEQ MENU ;CTRL = APPEL DU MENU
0800 74 ;
0800 75 ; EST-CE UNE TOUCHE DE FONCTION ?
0800 76 ;
0800 77 LDA #DEBTEL
0800 78 STA PTRL
0800 79 LDA #DEBTEL
0800 80 STA PTRH
0800 81 ;
0800 82 RECH LDY #0
0800 83 LDA (PTRL),Y ;CODE TOUCHE DE FONCTION
0800 84 BEQ FINRCH ;= 0 ? FIN DE LA RECHERCHE
0800 85 CMP SAUVH ;= TOUCHE FRAPPEE ?
0800 86 BEQ SETF ;OUI,PREPARER ENTREE DEPUIS
0800 87 INY ;CHAINE
0800 88 LDA (PTRL),Y ;NON,EXAMINER LA FONCTION
0800 89 PHA ;SUIVANTE
0800 90 INY
0800 91 LDA (PTRL),Y ;L'ADRESSE DE LA PROCHAINE SUIV
0800 92 STA PTRH ;LE CODE DE LA FONCTION
0800 93 PLA
0800 94 STA PTRL
0800 95 JMP RECH
0800 96 ;
0800 97 ; LA TOUCHE FRAPPEE N'EST PAS
0800 98 ; UNE TOUCHE DE FONCTION
0800 99 ;
0800 100 FINRCH LDY SAUVY
0800 101 LDA SAUVH ;RENOYER LA TOUCHE FRAPPEE
0800 102 RTS
0800 103 ;
0800 104 ; PREPARATION DE L'ENTREE
0800 105 ; DEPUIS UNE CHAINE
0800 106 ;
0800 107 SETF CLC
0800 108 LDA PTRL ;PTR POINTE VERS
0800 109 ADC #3 ;LE DEBUT DE LA CHAINE
0800 110 STA PTRL ;3 CARACTERES PLUS LOIN
0800 111 BCC SETF1
0800 112 INC PTRH
0800 113 SETF1 LDA #0
0800 114 STA IDX ;ENVOI DU PREMIER CARACTERE
0800 115 JMP ENTC ;DE LA CHAINE
0800 116 ;

```

```

9267 117 ; AFFICHAGE DU MENU
9267 118 ;
9267 A072 119 MENU LDY #MSMENU
9269 A993 120 LDA #MSMENU
926B 204393 121 JSR PRINT ;AFFICHAGE TEXTE
926E 208CFD 122 JSR RKEY
9271 48 123 PHA
9272 208EFD 124 JSR CROUT
9275 208EFD 125 JSR CROUT
9278 68 126 PLA
9279 C9B1 127 CMP #1 ;AIGUILLAGE
927B F014 128 BEQ ENTFCT
927D C9B2 129 CMP #2
927F F034 130 BEQ LSTFCT
9281 C9B3 131 CMP #3
9283 F00F 132 BEQ NEMFCT
9285 C9B4 133 CMP #4
9287 F012 134 BEQ AFFLON
9289 208EFD 135 FIN JSR CROUT
928C A4FE 136 LDY SAUVY
928E A998 137 LDA #0
9290 68 138 RTS ;RENOIE UN 'CTRL-X'
; (ANNULATION CONTENU BUFFER)
9291 139 ;
9291 140 ; (RENOI-POUR PERMETTRE UN BRANCHEMENT RELATIF)
9291 141 ;
9291 4CE392 142 ENTFCT JMP ENTF1
9294 143 ;
9294 144 ; EFFACEMENT DE TOUTES LES FONCTIONS
9294 145 ;
9294 A900 146 NEMFCT LDA #0
9296 808994 147 LDA #DEBTEL
9299 F0CC 148 BEQ MENU
929B 149 ;
929B 150 ; AFFICHAGE DE LA LONGUEUR DE LA TABLE
929B 151 ;
929B A0FE 152 AFFLON LDY #MSLON
929D A993 153 LDA #MSLON
929F 204393 154 JSR PRINT
92A2 205493 155 JSR RFIN
92A5 38 156 SEC
92A6 A5FC 157 LDA AUXL
92A8 E900 158 SBC #DEBUT
92AA AA 159 TAX
92AB A5FD 160 LDA AUXH
92AD E992 161 SBC #DEBUT
92AF 2041F9 162 JSR PRTRX
92B2 4C6792 163 JMP MENU
92B5 164 ;
92B5 165 ; LISTE DE TOUTES LES FONCTIONS
92B5 166 ;
92B5 A909 167 LSTFCT LDA #DEBTEL
92B7 85FC 168 STA AUXL
92B9 A994 169 LDA #DEBTEL
92BB 85FD 170 STA AUXH
92BD A900 171 LDY #0
92BF B1FC 172 LDA (AUXL),Y
92C1 F0A4 173 BEQ MENU
92C3 203393 174 JSR PRTRSC ;AFFICHAGE DE LA TOUCHE
92C5 A900 175 LDA #0
92C7 208EFD 176 JSR COUT
92C8 C8 177 INY
92CA B1FC 178 LDA (AUXL),Y
92CC 48 179 PHA
92CE C8 180 INY
92D0 B1FC 181 LDA (AUXL),Y
92D2 48 182 PHA
92D4 204993 183 INY
92D6 C8 184 JSR PRINT1 ;ET AFFICHAGE
92D8 85FD 185 PLA ;DE LA CHAINE ASSOCIEE
92DA 68 186 STA AUXH
92DC 85FC 187 PLA
92DE 208EFD 188 STA AUXL
92E0 4C8D92 189 JSR CROUT
92E3 190 JMP LSTF1
92E3 191 ;
92E3 192 ; ENTREE NOUVELLE FONCTION
92E3 193 ;
92E3 A005 194 ENTF1 LDY #MSTCH
92E5 A993 195 LDA #MSTCH
92E7 204393 196 JSR PRINT ;ENTREE DE LA TOUCHE
92EA 208CFD 197 JSR RKEY ;A REDEFINIR
92ED 48 198 PHA
92EE 203393 199 JSR PRTRSC
92F1 A0E9 200 LDY #MSLIB
92F3 A993 201 LDA #MSLIB
92F5 204393 202 JSR PRINT
92F8 206FFD 203 JSR GETLN ;ENTREE DE LA CHAINE ASSOCIEE
92FB A900 204 LDA #0
92FD 900002 205 STA BUFF,X
9300 205493 206 JSR RFIN
9303 A900 207 LDY #0
9305 68 208 PLA
9306 91FC 209 STA (AUXL),Y
9308 A003 210 LDY #3
930A B9FD01 211 ENTF2 LDA BUFF-3,Y ;RECOPIE LA CHAINE ASSOCIEE
930D F000 212 BEQ ENTF4
930F C9C0 213 CMP #0
9311 D002 214 BNE ENTF3
9313 A900 215 LDA #0
9315 91FC 216 ENTF3 STA (AUXL),Y
9317 C8 217 INY
9319 D0F0 218 BNE ENTF2
931A 91FC 219 ENTF4 STA (AUXL),Y ;FIN DE LA CHAINE
931C C8 220 INY ;FIN DE LA TABLE
931D 91FC 221 STA (AUXL),Y
931F 18 222 CLC
9320 98 223 TYA
9321 55FC 224 ADC AUXL
9323 48 225 PHA
9324 A900 226 LDA #0
9326 55FD 227 ADC AUXH
9328 A002 228 LDY #2
932A 91FC 229 STA (AUXL),Y ;STOCKAGE ADRESSE DU SUIVANT
932C 68 230 PLA
932D 88 231 DEY
932E 91FC 232 STA (AUXL),Y

```

```

9330 4C6792 233 JMP MENU
9333 234 ;
9333 235 ; AFFICHAGE CARACTERES DE CONTROLE
9333 236 ;
9333 C9A0 237 PRTRSC CMP #0
9335 80A9 238 BCC PRTR1
9337 48 239 PHA
9338 A9DE 240 LDA #""
933A 20EFD 241 JSR COUT
933D 68 242 PLA
933E 0940 243 ORA #0
9340 4CEFD 244 PRTR1 JMP COUT
9343 245 ;
9343 246 ; AFFICHAGE D'UN MESSAGE
9343 247 ;
9343 84FC 248 PRINT STY AUXL ;ADRESSE DEBUT MESSAGE
9345 85FD 249 STA AUXH ;PASSEE DANS (AUX)
9347 A900 250 LDY #0
9349 B1FC 251 PRINT1 LDA (AUXL),Y
934B F006 252 BEQ PRINT2 ; 0 = FIN DU MESSAGE
934D 20EFD 253 JSR COUT
9350 C8 254 INY
9351 D0F6 255 BNE PRINT1
9353 68 256 PRINT2 RTS
9354 257 ;
9354 258 ; RECHERCHE DE LA FIN DE
9354 259 ; LA TABLE DES FONCTIONS
9354 260 ;
9354 A909 261 RFIN LDA #DEBTEL
9356 85FC 262 STA AUXL
9358 A994 263 LDA #DEBTEL
935A 85FD 264 STA AUXH
935C A900 265 RFIN1 LDY #0
935E B1FC 266 LDA (AUXL),Y
935F F00F 267 BEQ RFIN2
9362 C8 268 INY
9363 B1FC 269 LDA (AUXL),Y
9365 48 270 PHA
9366 C8 271 INY
9367 B1FC 272 LDA (AUXL),Y
9369 85FD 273 STA AUXH
936B 68 274 PLA
936C 85FC 275 STA AUXL
936E 4C5C93 276 JMP RFIN1
9371 68 277 RFIN2 RTS ;(AUX) POINTE SUR LE 00 FINAL
9372 278 ;
9372 279 ; LIBELLE DES MESSAGES
9372 280 ;
9372 808D 281 MSMENU HEX 808D
9374 B1AD02 282 ASC "1-REDEFINITION TOUCHE"
9377 C5C4C5 283 ;
937A C5C4C5 284 ;
937D C5C4C5 285 ;
9380 C5C4C5 286 ;
9383 B3AD0C 287 ;
9386 C6C6C1 288 ;
9389 C3C5C0 289 ;
938C C5C4C5 290 ;
938F A0D4CF 291 ;
9392 D4C1C0 292 ;
9395 80 293 ;
9398 B2ADCC 294 ;
939B C9D3D4 295 ;
939E C5D3A0 296 ;
939F C9C7CE 297 ;
939C C1D4C9 298 ;
939F CFCED3 299 ;
93A2 80 300 ;
93A3 B3AD0C 301 ;
93A6 C6C6C1 302 ;
93A9 C3C5C0 303 ;
93AC C5C4C5 304 ;
93AF A0D4CF 305 ;
93B2 D4C1C0 306 ;
93B5 80 307 ;
93B8 B2ADCC 308 ;
93BB C9D3D4 309 ;
93BE C5D3A0 310 ;
93BF C9C7CE 311 ;
939C C1D4C9 312 ;
939F CFCED3 313 ;
93A2 80 314 ;
93A3 B3AD0C 315 ;
93A6 C6C6C1 316 ;
93A9 C3C5C0 317 ;
93AC C5C4C5 318 ;
93AF A0D4CF 319 ;
93B2 D4C1C0 320 ;
93B5 80 321 ;
93B8 B2ADCC 322 ;
93BB C9D3D4 323 ;
93BE C5D3A0 324 ;
93BF C9C7CE 325 ;
939C C1D4C9 326 ;
939F CFCED3 327 ;
93A2 80 328 ;
93A3 B3AD0C 329 ;
93A6 C6C6C1 330 ;
93A9 C3C5C0 331 ;
93AC C5C4C5 332 ;
93AF A0D4CF 333 ;
93B2 D4C1C0 334 ;
93B5 80 335 ;
93B8 B2ADCC 336 ;
93BB C9D3D4 337 ;
93BE C5D3A0 338 ;
93BF C9C7CE 339 ;
939C C1D4C9 340 ;
939F CFCED3 341 ;
93A2 80 342 ;
93A3 B3AD0C 343 ;
93A6 C6C6C1 344 ;
93A9 C3C5C0 345 ;
93AC C5C4C5 346 ;
93AF A0D4CF 347 ;
93B2 D4C1C0 348 ;
93B5 80 349 ;
93B8 B2ADCC 350 ;
93BB C9D3D4 351 ;
93BE C5D3A0 352 ;
93BF C9C7CE 353 ;
939C C1D4C9 354 ;
939F CFCED3 355 ;
93A2 80 356 ;
93A3 B3AD0C 357 ;
93A6 C6C6C1 358 ;
93A9 C3C5C0 359 ;
93AC C5C4C5 360 ;
93AF A0D4CF 361 ;
93B2 D4C1C0 362 ;
93B5 80 363 ;
93B8 B2ADCC 364 ;
93BB C9D3D4 365 ;
93BE C5D3A0 366 ;
93BF C9C7CE 367 ;
939C C1D4C9 368 ;
939F CFCED3 369 ;
93A2 80 370 ;
93A3 B3AD0C 371 ;
93A6 C6C6C1 372 ;
93A9 C3C5C0 373 ;
93AC C5C4C5 374 ;
93AF A0D4CF 375 ;
93B2 D4C1C0 376 ;
93B5 80 377 ;
93B8 B2ADCC 378 ;
93BB C9D3D4 379 ;
93BE C5D3A0 380 ;
93BF C9C7CE 381 ;
939C C1D4C9 382 ;
939F CFCED3 383 ;
93A2 80 384 ;
93A3 B3AD0C 385 ;
93A6 C6C6C1 386 ;
93A9 C3C5C0 387 ;
93AC C5C4C5 388 ;
93AF A0D4CF 389 ;
93B2 D4C1C0 390 ;
93B5 80 391 ;
93B8 B2ADCC 392 ;
93BB C9D3D4 393 ;
93BE C5D3A0 394 ;
93BF C9C7CE 395 ;
939C C1D4C9 396 ;
939F CFCED3 397 ;
93A2 80 398 ;
93A3 B3AD0C 399 ;
93A6 C6C6C1 400 ;
93A9 C3C5C0 401 ;
93AC C5C4C5 402 ;
93AF A0D4CF 403 ;
93B2 D4C1C0 404 ;
93B5 80 405 ;
93B8 B2ADCC 406 ;
93BB C9D3D4 407 ;
93BE C5D3A0 408 ;
93BF C9C7CE 409 ;
939C C1D4C9 410 ;
939F CFCED3 411 ;
93A2 80 412 ;
93A3 B3AD0C 413 ;
93A6 C6C6C1 414 ;
93A9 C3C5C0 415 ;
93AC C5C4C5 416 ;
93AF A0D4CF 417 ;
93B2 D4C1C0 418 ;
93B5 80 419 ;
93B8 B2ADCC 420 ;
93BB C9D3D4 421 ;
93BE C5D3A0 422 ;
93BF C9C7CE 423 ;
939C C1D4C9 424 ;
939F CFCED3 425 ;
93A2 80 426 ;
93A3 B3AD0C 427 ;
93A6 C6C6C1 428 ;
93A9 C3C5C0 429 ;
93AC C5C4C5 430 ;
93AF A0D4CF 431 ;
93B2 D4C1C0 432 ;
93B5 80 433 ;
93B8 B2ADCC 434 ;
93BB C9D3D4 435 ;
93BE C5D3A0 436 ;
93BF C9C7CE 437 ;
939C C1D4C9 438 ;
939F CFCED3 439 ;
93A2 80 440 ;
93A3 B3AD0C 441 ;
93A6 C6C6C1 442 ;
93A9 C3C5C0 443 ;
93AC C5C4C5 444 ;
93AF A0D4CF 445 ;
93B2 D4C1C0 446 ;
93B5 80 447 ;
93B8 B2ADCC 448 ;
93BB C9D3D4 449 ;
93BE C5D3A0 450 ;
93BF C9C7CE 451 ;
939C C1D4C9 452 ;
939F CFCED3 453 ;
93A2 80 454 ;
93A3 B3AD0C 455 ;
93A6 C6C6C1 456 ;
93A9 C3C5C0 457 ;
93AC C5C4C5 458 ;
93AF A0D4CF 459 ;
93B2 D4C1C0 460 ;
93B5 80 461 ;
93B8 B2ADCC 462 ;
93BB C9D3D4 463 ;
93BE C5D3A0 464 ;
93BF C9C7CE 465 ;
939C C1D4C9 466 ;
939F CFCED3 467 ;
93A2 80 468 ;
93A3 B3AD0C 469 ;
93A6 C6C6C1 470 ;
93A9 C3C5C0 471 ;
93AC C5C4C5 472 ;
93AF A0D4CF 473 ;
93B2 D4C1C0 474 ;
93B5 80 475 ;
93B8 B2ADCC 476 ;
93BB C9D3D4 477 ;
93BE C5D3A0 478 ;
93BF C9C7CE 479 ;
939C C1D4C9 480 ;
939F CFCED3 481 ;
93A2 80 482 ;
93A3 B3AD0C 483 ;
93A6 C6C6C1 484 ;
93A9 C3C5C0 485 ;
93AC C5C4C5 486 ;
93AF A0D4CF 487 ;
93B2 D4C1C0 488 ;
93B5 80 489 ;
93B8 B2ADCC 490 ;
93BB C9D3D4 491 ;
93BE C5D3A0 492 ;
93BF C9C7CE 493 ;
939C C1D4C9 494 ;
939F CFCED3 495 ;
93A2 80 496 ;
93A3 B3AD0C 497 ;
93A6 C6C6C1 498 ;
93A9 C3C5C0 499 ;
93AC C5C4C5 500 ;
93AF A0D4CF 501 ;
93B2 D4C1C0 502 ;
93B5 80 503 ;
93B8 B2ADCC 504 ;
93BB C9D3D4 505 ;
93BE C5D3A0 506 ;
93BF C9C7CE 507 ;
939C C1D4C9 508 ;
939F CFCED3 509 ;
93A2 80 510 ;
93A3 B3AD0C 511 ;
93A6 C6C6C1 512 ;
93A9 C3C5C0 513 ;
93AC C5C4C5 514 ;
93AF A0D4CF 515 ;
93B2 D4C1C0 516 ;
93B5 80 517 ;
93B8 B2ADCC 518 ;
93BB C9D3D4 519 ;
93BE C5D3A0 520 ;
93BF C9C7CE 521 ;
939C C1D4C9 522 ;
939F CFCED3 523 ;
93A2 80 524 ;
93A3 B3AD0C 525 ;
93A6 C6C6C1 526 ;
93A9 C3C5C0 527 ;
93AC C5C4C5 528 ;
93AF A0D4CF 529 ;
93B2 D4C1C0 530 ;
93B5 80 531 ;
93B8 B2ADCC 532 ;
93BB C9D3D4 533 ;
93BE C5D3A0 534 ;
93BF C9C7CE 535 ;
939C C1D4C9 536 ;
939F CFCED3 537 ;
93A2 80 538 ;
93A3 B3AD0C 539 ;
93A6 C6C6C1 540 ;
93A9 C3C5C0 541 ;
93AC C5C4C5 542 ;
93AF A0D4CF 543 ;
93B2 D4C1C0 544 ;
93B5 80 545 ;
93B8 B2ADCC 546 ;
93BB C9D3D4 547 ;
93BE C5D3A0 548 ;
93BF C9C7CE 549 ;
939C C1D4C9 550 ;
939F CFCED3 551 ;
93A2 80 552 ;
93A3 B3AD0C 553 ;
93A6 C6C6C1 554 ;
93A9 C3C5C0 555 ;
93AC C5C4C5 556 ;
93AF A0D4CF 557 ;
93B2 D4C1C0 558 ;
93B5 80 559 ;
93B8 B2ADCC 560 ;
93BB C9D3D4 561 ;
93BE C5D3A0 562 ;
93BF C9C7CE 563 ;
939C C1D4C9 564 ;
939F CFCED3 565 ;
93A2 80 566 ;
93A3 B3AD0C 567 ;
93A6 C6C6C1 568 ;
93A9 C3C5C0 569 ;
93AC C5C4C5 570 ;
93AF A0D4CF 571 ;
93B2 D4C1C0 572 ;
93B5 80 573 ;
93B8 B2ADCC 574 ;
93BB C9D3D4 575 ;
93BE C5D3A0 576 ;
93BF C9C7CE 577 ;
939C C1D4C9 578 ;
939F CFCED3 579 ;
93A2 80 580 ;
93A3 B3AD0C 581 ;
93A6 C6C6C1 582 ;
93A9 C3C5C0 583 ;
93AC C5C4C5 584 ;
93AF A0D4CF 585 ;
93B2 D4C1C0 586 ;
93B5 80 587 ;
93B8 B2ADCC 588 ;
93BB C9D3D4 589 ;
93BE C5D3A0 590 ;
93BF C9C7CE 591 ;
939C C1D4C9 592 ;
939F CFCED3 593 ;
93A2 80 594 ;
93A3 B3AD0C 595 ;
93A6 C6C6C1 596 ;
93A9 C3C5C0 597 ;
93AC C5C4C5 598 ;
93AF A0D4CF 599 ;
93B2 D4C1C0 600 ;
93B5 80 601 ;
93B8 B2ADCC 602 ;
93BB C9D3D4 603 ;
93BE C5D3A0 604 ;
93BF C9C7CE 605 ;
939C C1D4C9 606 ;
939F CFCED3 607 ;
93A2 80 608 ;
93A3 B3AD0C 609 ;
93A6 C6C6C1 610 ;
93A9 C3C5C0 611 ;
93AC C5C4C5 612 ;
93AF A0D4CF 613 ;
93B2 D4C1C0 614 ;
93B5 80 615 ;
93B8 B2ADCC 616 ;
93BB C9D3D4 617 ;
93BE C5D3A0 618 ;
93BF C9C7CE 619 ;
939C C1D4C9 620 ;
939F CFCED3 621 ;
93A2 80 622 ;
93A3 B3AD0C 623 ;
93A6 C6C6C1 624 ;
93A9 C3C5C0 625 ;
93AC C5C4C5 626 ;
93AF A0D4CF 627 ;
93B2 D4C1C0 628 ;
93B5 80 629 ;
93B8 B2ADCC 630 ;
93BB C9D3D4 631 ;
93BE C5D3A0 632 ;
93BF C9C7CE 633 ;
939C C1D4C9 634 ;
939F CFCED3 635 ;
93A2 80 636 ;
93A3 B3AD0C 637 ;
93A6 C6C6C1 638 ;
93A9 C3C5C0 639 ;
93AC C5C4C5 640 ;
93AF A0D4CF 641 ;
93B2 D4C1C0 642 ;
93B5 80 643 ;
93B8 B2ADCC 644 ;
93BB C9D3D4 645 ;
93BE C5D3A0 646 ;
93BF C9C7CE 647 ;
939C C1D4C9 648 ;
939F CFCED3 649 ;
93A2 80 650 ;
93A3 B3AD0C 651 ;
93A6 C6C6C1 652 ;
93A9 C3C5C0 653 ;
93AC C5C4C5 654 ;
93AF A0D4CF 655 ;
93B2 D4C1C0 656 ;
93B5 80 657 ;
93B8 B2ADCC 658 ;
93BB C9D3D4 659 ;
93BE C5D3A0 660 ;
93BF C9C7CE 661 ;
939C C1D4C9 662 ;
939F CFCED3 663 ;
93A2 80 664 ;
93A3 B3AD0C 665 ;
93A6 C6C6C1 666 ;
93A9 C3C5C0 667 ;
93AC C5C4C5 668 ;
93AF A0D4CF 669 ;
93B2 D4C1C0 670 ;
93B5 80 671 ;
93B8 B2ADCC 672 ;
93BB C9D3D4 673 ;
93BE C5D3A0 674 ;
93BF C9C7CE 675 ;
939C C1D4C9 676 ;
939F CFCED3 677 ;
93A2 80 678 ;
93A3 B3AD0C 679 ;
93A6 C6C6C1 680 ;
93A9 C3C5C0 681 ;
93AC C5C4C5 682 ;
93AF A0D4CF 683 ;
93B2 D4C1C0 684 ;
93B5 80 685 ;
93B8 B2ADCC 686 ;
93BB C9D3D4 687 ;
93BE C5D3A0 688 ;
93BF C9C7CE 689 ;
939C C1D4C9 690 ;
939F CFCED3 691 ;
93A2 80 692 ;
93A3 B3AD0C 693 ;
93A6 C6C6C1 694 ;
93A9 C3C5C0 695 ;
93AC C5C4C5 696 ;
93AF A0D4CF 697 ;
93B2 D4C1C0 698 ;
93B5 80 699 ;
93B8 B2ADCC 700 ;
93BB C9D3D4 701 ;
93BE C5D3A0 702 ;
93BF C9C7CE 703 ;
939C C1D4C9 704 ;
939F CFCED3 705 ;
93A2 80 706 ;
93A3 B3AD0C 707 ;
93A6 C6C6C1 708 ;
93A9 C3C5C0 709 ;
93AC C5C4C5 710 ;
93AF A0D4CF 711 ;
93B2 D4C1C0 712 ;
93B5 80 713 ;
93B8 B2ADCC 714 ;
93BB C9D3D4 715 ;
93BE C5D3A0 716 ;
93BF C9C7CE 717 ;
939C C1D4C9 718 ;
9
```


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

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

ART. 3 : La rédaction d'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 :

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 POSSESEURS 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.

BATAILLE AÉRIENNE

Il vous faut détruire l'avion adverse pendant la période de coups limitée. Les avions se déplacent obligatoirement de 5 cases dans un carré de 30 cases de côté.

Sréphane LUNATI

On dirige les avions avec le pavé numérique: 8 pour monter, 2 pour descendre, 4 pour aller à gauche et 6 pour aller à droite. Quand l'ordinateur demande le déplacement, on peut appuyer sur la touche 9, l'ordinateur dira ce qui vous reste comme armement. Pour le tir: 1 sert à tirer 100 balles, 2 à tirer 1 missile et 3 à tirer 1 missile à tête chercheuse. La touche 4 sert à tirer 5 roquettes. Quand on tire avec le missile à tête chercheuse, il faut être sûr des coordonnées de l'adversaire car celui-ci a de grands risques d'être touché. Chaque avion est muni d'un radar, fonctionnant 6 cases autour de lui, mais ce radar ne donne pas la position exacte de l'autre avion.

Exemple: Notre avion est en: X = 18 et Y = 167. Le radar indique "ENNEMI A 4 CASES (X)" et aussi "ET A 2 CASES (Y)". L'avion ennemi peut se trouver à 4 endroits différents: X = 22 et Y = 18

ou X = 22 et Y = 14

ou X = 14 et Y = 14

ou X = 14 et Y = 18

L'ordinateur indique la valeur absolue du nombre de cases qui séparent les avions.

La "RESISTANCE" permet de faire voler les avions. Quand la "RESISTANCE" est à zéro, l'avion est détruit. La "RESISTANCE" diminue en fonction de l'arme qui atteint l'avion et du nombre de fois que l'avion a été atteint.

Si les avions se trouvent sur la même case, pendant la partie, il y a collision et il n'y a pas de vainqueur.

PC 1251

```
1:REM ***BATAILLE AERI
ENNEMI***
2:REM ***AUTEUR LUNATI
STEPHANE***
3:REM ***POUR SHARP PC
-1251***
10:"F": CLEAR : DIM X(2)
:Y(2):O(2):M(2):T(2)
:R(2):C(2):V(2):G(4)
15:FOR I=1 TO 7:V(I)=10
:O(I)=1000:M(I)=5:T(I)
:I=1:R(I)=20:C(I)=10
: NEXT I
20:INPUT "JOUER 1.X=":X(1)
:INPUT "Y=":Y(1)
25:IF X(1)>30 OR Y(1)>30
OR Y(1)<0 OR X(1)<0
GOTO 20
30:INPUT "JOUER 2.X=":X(2)
:INPUT "Y=":Y(2)
32:IF X(2)>30 OR Y(2)>30
OR Y(2)<0 OR X(2)<0
GOTO 20
35:X(2)=A:Y(2)=B:V(2)=C
(2)
40:IF X(1)=X(2) AND Y(1)
=Y(2) GOTO 20
50:I=1:Q=2
60:INPUT "NOMBRE DE COU
PS?" :S
65:PAUSE "MTC=MISSILE A
TETE": PAUSE "CHER
CHEUSE"
70:PAUSE "C EST PARTI":
DEEP 1
75:REM ***LE JEU COMMEN
CE***
80:FOR J=1 TO 5
90:FOR I=1 TO 2
100:GOSUB 600
120:GOSUB 500: GOSUB 550
125:WAIT 100: PRINT "X="
:Y(1):Y(2):Y(1)
130:IF ABS(X(1)-X(2))>7
GOSUB 700
```

```
UN SUR L AUTRE***
550:IF X(1)=A AND Y(1)=B
DEEP 3: WAIT 100:
PRINT "VOS AVIONS SE
SONT": PRINT "NEURT
ES": PRINT "VOUS ETE
S MORT
560:IF X(1)=A AND Y(1)=B
PRINT "DANS L EXPLOS
ION": GOTO 170
570:RETURN
595:REM ***DEPLACEMENT
D UN AVION***
600:PAUSE "J": PAUSE "RESIST
ANCE": PAUSE "J": PAUSE "
DEPLACEMENT J":
INPUT J
605:IF J=9 PAUSE "BALLE"
="O": PAUSE "MISS
ILES": PAUSE "MTC": PAUSE "R
OQUETTES": PAUSE "I":
GOTO 600
610:IF J=4 LET X(1)=X(1)
-5: RETURN
620:IF J=6 LET X(1)=X(1)
+5: RETURN
630:IF J=8 LET Y(1)=Y(1)
+5: RETURN
640:IF J=2 LET Y(1)=Y(1)
-5: RETURN
650:DEEP 1: PAUSE "VOUS
DEVEZ VOUS": PAUSE
"DEPLACEMENT": GOTO 600
700:IF ABS(Y(1)-B)<7
GOTO 702
701:RETURN
702:WAIT 100: PRINT "ENN
EMI A " ABS(X(1)-A
)" CASES (X)"
705:RANDOM
710:WAIT 100: PRINT "ET
A " ABS(Y(1)-B)"
CASES (Y)"
720:PAUSE "BALLE"=1:MISS
ILE=2: PAUSE "MTC=3
```

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS TI99/4A (12/83) + Peritel + interface antenne télé + magnéto + cordon magnéto + alimentation + manettes + Basic étendu + Pasec + gestion fichier + Munchman + Mash + Ant Eater + Rubis Sacré + Basic par soi-même + nombreuse Doc + 40 programmes sur K7 (Valeur 5100 F.) vendu 4000 F. Gilbert ASTIER 158 La Capelle 13010 MARSEILLE. Tel: (91) 80 05 07.

VENDS CASIO FX 702P état neuf + imprimante + interface K7 + manuels + nombreux programmes. le tout 1500 F. Hervé POULAIN Tel: (29) 82 38 56.

VENDS MPF II 64K PAL acheté Juin 83 : 2400 F. Monsieur JAMAIN Groupe scolaire 54780 GIRAUMONT Tel: (8) 233 09 78 (le soir).

VENDS FX 702P + imprimante + interface K7 + cassette de 39 programmes: 1200 F. Marc CHERUAU Tel: 237 66 69 (après 19 H 30).

VENDS Mattel Intellivision bon état: 1000 F. Micro surcou 200 F. + Demon Attack: 200 F. + Pitfall: 200 F. + Burgetime: 200 F. + Super cobra: 200 F. Le tout pour 2000 F. + Roulette (gratuite). Alex JELENKOVIĆ, 23 bd François Grosso 06000 NICE. Tel: (93) 44 33 34.

VENDS TI99/4A (8/83) Peritel + module Secqm + basic Etendu + Magnéto K7 + manettes jeu + module Tombstone City + programmes sur K7. Dans emballage d'origine, le tout 2000 F. Olivier GOUGEON 40 rue René Cassin 50110 TOURLAVILLE Tel (33) 43 75 51.

VENDS Brother EP 22 Machine à écrire / imprimante + câble liaison COM.64 VIC 20. André TARRAT Tel: 347 09 10.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégé) : 700 F. + papier CE 150 + livres (4) + maquette. Le tout 2300 F. VENDS Interface pour DOT Matrix APPLE, permet la copie d'écran graphique directement au clavier: 700 F. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 esc.2 95340 PERSAN.

VENDS Brother EP 22 Machine à écrire / imprimante + câble liaison COM.64 VIC 20. André TARRAT Tel: 347 09 10.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégé) : 700 F. + papier CE 150 + livres (4) + maquette. Le tout 2300 F. VENDS Interface pour DOT Matrix APPLE, permet la copie d'écran graphique directement au clavier: 700 F. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 esc.2 95340 PERSAN.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégé) : 700 F. + papier CE 150 + livres (4) + maquette. Le tout 2300 F. VENDS Interface pour DOT Matrix APPLE, permet la copie d'écran graphique directement au clavier: 700 F. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 esc.2 95340 PERSAN.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégé) : 700 F. + papier CE 150 + livres (4) + maquette. Le tout 2300 F. VENDS Interface pour DOT Matrix APPLE, permet la copie d'écran graphique directement au clavier: 700 F. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 esc.2 95340 PERSAN.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégé) : 700 F. + papier CE 150 + livres (4) + maquette. Le tout 2300 F. VENDS Interface pour DOT Matrix APPLE, permet la copie d'écran graphique directement au clavier: 700 F. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 esc.2 95340 PERSAN.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégé) : 700 F. + papier CE 150 + livres (4) + maquette. Le tout 2300 F. VENDS Interface pour DOT Matrix APPLE, permet la copie d'écran graphique directement au clavier: 700 F. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 esc.2 95340 PERSAN.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégé) : 700 F. + papier CE 150 + livres (4) + maquette. Le tout 2300 F. VENDS Interface pour DOT Matrix APPLE, permet la copie d'écran graphique directement au clavier: 700 F. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 esc.2 95340 PERSAN.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégé) : 700 F. + papier CE 150 + livres (4) + maquette. Le tout 2300 F. VENDS Interface pour DOT Matrix APPLE, permet la copie d'écran graphique directement au clavier: 700 F. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 esc.2 95340 PERSAN.

HECTOR HR

Le menu est dans le programme.



```

580 data0,0,72,108,108,108,108,108,62:'U
590 data0,0,72,108,108,108,108,108,104,56:'V
600 data0,0,146,219,219,219,219,219,255,73:'W
610 data0,0,79,190,48,124,176,60,216:'X
620 data0,0,140,206,206,206,246,98,6,124:'Y
630 data124,248,8,16,124,16,32,120,240:'Z
635 gosub1410
640 '#####
650 ' $ ##### $
660 ' $ programme principale $
670 ' $ d'écriture sur l'écran $
680 ' $ ##### $
690 '#####
695 pen1:print"ALPHABET GOTHIQUE"
696 print
697 pen2
700 X=11:Y=207
710 A$=instr$(1)
720 output="-",X,Y,0
730 ifasc(A$)=13thenoutput="-",X,Y,0:X=11:Y=Y-20:pr
int:printgoto780
740 ifasc(A$)=32thenoutput="-",X,Y,0:print "":X=X+6
:output="-",X,Y,1:goto780
750 ifasc(A$)=8thenoutput="-",X,Y,0:X=X-9:cursorX,Y+
2:pen0:plotX,Y+2,9,12,0:output="-",X,Y,1:pen2:goto780
760 ifasc(A$)>96andasc(A$)<123thenprintchr$(asc(A$)
+95):X=X+9.23:elseprintA$;X=X+6.6
770 ifasc(A$)=8thenagosub1500
775 ifasc(A$)=4thenagosub1410
776 ifasc(A$)=16thenagosub1170
780 ifX<230thenX=11:Y=Y-10
790 ifX<10thenX=230:Y=Y+10
800 ifY<40thenagosub840
810 Y=min(Y,210)
820 output="-",X,Y,1
830 goto710
840 tone100,100
850 color0,0,2,0
860 '#####
870 ' $ ##### $
880 ' $ copie d'écran $
890 ' $ ##### $
900 '#####
910 out240,8:usr$479C
920 forY=230to20step-7
930 forX=10to230
940 forZ=0to6
950 ifpoint(X,Y-Z)=2thenA=A+Z^Z
960 next
970 A$=A+128
980 out240,A:usr$479C
990 out240,A:usr$479C
1000 A=0
1010 next
1020 out240,1:usr$479C

```

```

1040 next
1050 out240,15:usr$479C
1060
1070 wipe:color0,1,7,4:Xi=1:Y=207
1080 screen10,220,220,210
1090 return
1100 end
1110 '#####
1120 's'#####
1130 's' DESSINER AVEC JOYSTICK 's'
1140 's'#####
1150 '#####
1160 wipe
1170 X,Y=110
1180 J=joy(0)
1190 P=pot(0)/10
1200 if fire(0)=0 then plotX,Y,0
1205 A$=inkey$(5)
1210 if asc(A$)=9 then gosub 910
1211 if asc(A$)=4 then goto 1410
1212 if asc(A$)=5 then goto 1500
1220 on Jgo sub1260,1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330,1340,1350
1225 X=min(X,240):X=max(X,0):Y=min(Y,230):Y=max(Y,0)
1230 plotX,Y,2
1240 goto 1180
1250 return
1260 X=X-P:return
1270 X=X+P:return
1280 return
1290 Y=Y+P:return
1300 X=X-P:Y=Y+P:return
1310 X=X+P:Y=Y+P:return
1320 return
1330 Y=Y-P:return
1340 X=X-P:Y=Y-P:return
1350 X=X+P:Y=Y-P:return
1355 end
1360 '#####
1370 's'#####
1380 's' CHOIX DU TRAVAIL 's'
1390 's'#####
1400 '#####
1410 wipe
1420 print:print:print:print"1 -> alphabet gothique"
1430 print:print:print"2 -> dessiner"
1431 print:print:print"3 -> sortir"
1432 print:print:print"4 -> lecture ecran"
1433 print:print:print"5 -> informations"
1440 CHOI$=instr$(1)
1460 if CHOI$="1" then wipe:goto 695
1470 if CHOI$="2" then goto 1160
1471 if CHOI$="3" then wipe:print"basic HECTOR":end
1472 if CHOI$="4" then goto 1600

```

```

1473 ifCHI101=="5"thengoto1700
1480 goto1440
1500 'écriture ecran
1510 poke$AC4,0:ipoke$AC5,$AO
1520 save
1530 poke$AC4,$EO:poke$AC5,$42
1540 goto1410
1600 usr (&IC):tape0
1700 'informations
1710 wipe
1715 pen3
1720 print" informations service ..."
1725 pen2
1730 print
1740 print"mode écriture : lettres gothiques"
1750 print"           : lettres normales"
           avec shift"
1760 printprint"pour copie imprimante ,faire retour
n jusqu'a ce que le spot rouge      soit en bas
"
1770 printprint"pour passer en mode dessin sans
effacer l'ecran ,faire 'CONTROLE P' (p=point) ."
1775 printprint"pour copier l'ecran sur cassette
faire 'CONTROLE E' (e=écriture) ."
1776 printprint"pour revenir au Menu ,
faire 'CONTROLE D' ."
1780 print:pen1print"taper une touche pour continuer ."
1790 A$=instr$(1)
1795 wipe:pen3
1800 print" informations service suite ..."
1810 pen2:print
1820 print"mode dessin :brancher joystick gauche
1830 print"           ise servir du           pour
le deplacement"
1840 printprint"pour copie imprimante ,
faire 'CONTROLE I' ."
1850 printprint"pour copier l'ecran sur cassette
faire 'CONTROLE E' (e=écriture) ."
1860 printprint"pour effacer l'ecran
faire 'CONTROLE K' ."
1870 printprint"pour revenir MENU
faire 'CONTROLE D' (d=debut) ."
1880 pen1:printprint"tapez une touche pour terminer ."
1885 A$=instr$(1)
1890 goto1410
1900 restore1910:for I=40960to41008:readA:ipokeI,A:inc
X
1910 data0,0,16,0,0,0,0,254,0,192,192,57,0,0,253,21
9,95,2,0,219,95,253,0,16,1,0,219,95,253,0,24,1,0,220
,95,253,0,192,192,57,0,192,253,0,0,0,0,0,0
1920 return

```

FX 702 P

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 numéro
52

```

US !!!", "ILS VO
US DECHIRENT"
33 PRT "TOUS VOS V
ETEMENTS!" :B=1:
Z=2-500:65B 98:
GOTO 36
34 PRT "UNE TRAPPE
S'OUVRE !", "DE
LA GLUE VOUS..
", "ENGLOUTIT!!
"
35 65B #2
36 PRT "VOUS VOILA
DANS", "UNE AVE
NUE..." :$:"N/O
?"
37 IF KEY="N" THEN
41
38 IF KEY="O" THEN
37
40 PRT "DES CRIS !
!", "VOUS COURRE
Z VERS", "CET EN
DROIT..." :LOAD
41 65B #6: IF Q).8
THEN 40
42 PRT "UN BUS VOUS
S Fonce", "...DE
SSUS !!!":65B #6
43 IF Q).5:PRT "VO
US L'EVITEZ !!!"
:GOTO 40
44 PRT "TROP TARD.
...":65B #2:GOTO
40
98 IF Z<0:PRT "VOUS
ETES RUINE !!
":65B #2
99 RET

```

```

1 INP "L,HEURE S.  
  V.P ",W:WAIT 30  
  :PRT "CES CRIS  
  VIENNENT..."
2 PRT "D,UNE BELL  
  E MAISON..",Y  
  ENTREZ-VOUS: O/  
  N ?"
3 IF KEY="N" THEN  
  70
4 IF KEY="O" THEN  
  3
5 PRT $:"O/E ?"
6 IF KEY="O":PRT  
  "VOUS RESORTEZ  
  ...":GOTO 70
7 IF KEY="E" THEN  
  6
8 PRT "VOUS MONTE  
  Z UN", "ESCALIER  
  MENANT A"
9 PRT "2 PORTES..  
  .", "OUVREZ-VOUS  
  LA:1/2 ?"
11 IF KEY="2" THEN  
  30
12 IF KEY="1" THEN  
  11
13 GSB #6:IF Q>.7  
  THEN 20
14 PRT "VOUS RENTR  
  EZ DANS", "UN SA  
  LH DESERT...",  
  $:"O/S ?"
15 IF KEY="O":PRT  
  "VOUS SORTEZ DE  
  HORS..":GOTO 70
16 IF KEY="S" THEN  
  15
17 PRT "VOUS TROUV  
  EZ UN", "LIASSE  
  DE 1000T":GOTO

```

S L'ESCALIER !!
27
Z=Z+1E3:GOTO 70
PRT "3 HOMMES C
AUSSENT...", "FUY
EZ-VOUS: 0/N ?"
IF KEY="0":PRT
"VOUS SORTEZ DE
LA", "MAISON..."
70:GOTO 70
IF KEY="N" THEN
21
PRT "ILS VOUS J
ETENT", "DANS L
A RUE EN VOUS"
C=INT (Q*1E3:PR
T "VOLANT":C;)*
!!":GOTO 70
PRT "UNE FEMME
PRESQUE", "NU
EST COUCHEE"
..SUR UN LIT !!
70
PRT "LA SEDUISE
Z-VOUS :", CSR 7
;"* 0/N ? *"
IF KEY="N" THEN
50
IF KEY="0" THEN
32
GSB #6:IF Q).6
THEN 40
PRT "ELLE APPEL
LE SON...", "MAR
I A L'AIDE !!!"
PRT "VOUS PREFE
REZ FUIR", "EN V
OYANT LE MARI..."
70
PRT "REVENIR AV
EC UN", "REVOLVE
R !!!":GOTO 70
PRT "ELLE VOUS

ENLACE... ", "ET
PENDANT 3 HEURE
S"
41 PRT "VOUS SAVOU
REZ VOTRE", "VIC
TOIRE DE PLAY-B
OY"
42 PRT "...SUR LA
MOUR !!!":Y=Y+1
GOTO 70
50 PRT "ELLE VOUS
DIT: ", "VIENS...
PLAY-BOY..."
51 PRT "ELLE VOUS
CONNAIT !!", "Y
ALLEZ-VOUS: O/N
?"
52 IF KEY="0" THEN
40
53 IF KEY="N" THEN
52
54 PRT "TANT PIS..
"
70 PRT "VOILA...VO
TRE SEJOUR", "SE
TERMINE !!"
99 PRT "LE BILAN T
OTAL VA", "BIENT
OT ARRIVER...":
LOAD

Check up

ST #0
1 WAIT 5:FOR D=0
TO 9:PRT CSR D;
"(":CSR 19-0:");
":NEXT D
2 FOR D=9 TO 0 ST
EP -1:PRT CSR D
":*":CSR 19-0:");
*":NEXT D
3 WAIT 30:PRT "

*CHECK-UP FINAL
***,"VOILA !!
VOTRE"
4 PRT "SEJOUR DAN
S CETTE...","TR
ES BELLE MAIS"
5 PRT "DANGEREUSE
VILLE, SE","TER
MINE...."
6 PRT "VOUS AVEZ
REUSSI A","SEDU
IRE *";Y; *"
7 PRT "CREATURES
DE REVE !!"*IF
Y3 THEN 50
8 PRT "VOUS AVEZ
BIEN MENE","LE
JEU MAIS LA"
9 PRT "CHANCE N,E
TAIT PEUT","ETR
E PAS AU RENDEZ
-"
10 PRT "VOUS
","QUOI QU, IL E
N SOIT,"
11 PRT "VOUS REPAR
TEZ GUARD","MEM
E AVEC";Z;"\$";
ET SURTOUT..."
12 PRT "DE L'EXPER
IENCE AVEC","LE
S FEMMES, DEMONS
"
13 PRT "QUI HANTEN
T NOS...","NUIT
S ET NOS MAISON
"
14 PRT "J, ESPERE Q
UE VOUS","REVIE
NDREZ...."
15 PRT "VOTRE HAVE
ITE VOUS","ATTE
ND...".*#####
BIENTOT !!!!!*
30 WAIT 5:FOR D=0
TO 9:PRT CSR:D;
*)%FCP TO 0:~>

```

";NEXT D
31 FOR D=9 TO 8 STEP -1:PRT CSR D
  ;"4";CSR 19-D;"
  *";NEXT D:PRT
32 PRT "***** THE
  END *****":VAC
  :END
50 PRT "***** BRAV
  O !! *****","VO
  US MERITEZ LE"
52 PRT "TITRE DE P
  LAY-BOY !!","VO
  US AVEZ REUSSI
  A"
53 PRT "DEJOUER TO
  US LES","PIEGES
  DE CETTE"
55 PRT "VILLE ET J
  E NE PEUX","QU,
  ETRE ADMIRATIF"
56 PRT "DEVANT TAN
  T DE...","COURA
  GE ET DE..."
57 PRT "DOUCEUR A
  LA FOIS !!","J,
  ESPERE QUE VOUS
  "
60 PRT "REVIENDREZ
  ENCORE","POUR
  VOS PROCHAINES"
61 PRT "VACANCES..
  ..":Z=Z+5E3:PRT
  "VOUS AVEZ DRO
  IT A"
63 PRT "UN BONUS D
  E 5000$","CE QU
  I FAIT QUE VOUS
  "
65 PRT "PARTEZ AVE
  C";Z;Z+1;"...
  DE QUOI PASSER"
67 PRT "D,AGREABLE
  S SOIREES","***
  ** PLAY BOY ***
  **":GOTO 15

```


13

Philippe JOUHEN

```

982 HS=US:FORI=1T010
984 POKES7347,0:FORJ=1T040:NEXT
986 POKES7347,1:FORJ=1T040:NEXT
988 NEXT
990 PRINT"#### MEILLEUR SCORE",INT(HS)
995 IFHS=USGOTO1010
1000 PRINT"## Votre SCORE",INT(US)
1010 W=0
1020 PRINT"#####Nouvelle partie(O/N)"
1030 GETR$:IFR$="":GOTO1030
1040 IFR$="N"GOSUB10000:GOTO5500
1050 IF1+(R$="O")THENPRINT"O":END
1060 L=0:GOTO5510
4999 REM *****INITIALISATION
5000 LIMIT3875
5010 FORI=1T019
5020 READK:POKE24555+I,K
5030 NEXT
5040 M=23905:S=24556:H=24563
5050 DATA205,27,0,50,235,95,201
5060 DATA1,140,02,17,233,95,33,231,95,23
7,184,201
5070 C$="": Chenille " :W$="
"#####"
5080 PRINT"#####"
5090 FORI=1T025:PRINT"##";TAB(40-I);MID$(
C$,1,1)
5100 FORJ=1T0100:NEXT:NEXT
5110 FORI=1T011:PRINT"##";
5120 FORJ=1T01:PRINT"O":NEXT
5130 FORI=1T01:PRINTTAB(15);MID$(C$,J,1)
:NEXT
5140 PRINTTAB(15);RIGHT$(C$,25-I)
5150 FORJ=1T090:NEXT
5160 NEXT
5170 INPUT"## Presentation ? ";R$
5180 IF(1+(R$="O"))*(1+(R$="N"))GOTO5170
5190 IFR$="N"GOTO5500
5200 PRINT"##### Chenille"
5210 PRINT:PRINT
5220 PRINT" Vous pilotez une chenille d
ans un jar-";
5230 PRINT"din.Cette chenille se nourrie
de pommes.";
5240 PRINT" Votre but est de lui faire
qualer le"

```

```

5250 PRINT"plus de pommes possible."
5260 PRINT:PRINT"ATTENTION: Dans ce jardi
n se trouve aussi:";
5270 PRINT"des champignons venimeux qu'e
lle doit"
5280 PRINT"eviter (de meme elle ne peut
manger les"
5290 PRINT"murs ou se manger elle meme)"
"
5300 PRINT:PRINT" Quand toutes les pom
es d'un jardin "
5310 PRINT"ont ete devorees,vous passez
dans un "
5320 PRINT"autre ou il y a 20 pommes de
plus,mais"
5330 PRINT"aussi un champignon supplemen
taire."
"
5335 PRINT:PRINTAB(30);"Page ? "
5337 GET#;IFR#="GOT05337
5340 PRINT:PRINT"!!l existe 10 niveaux d
e difficultes de"
5350 PRINT"0 le plus dur a 9 le plus sim
ple (ces"
5360 PRINT"niveaux sont ponderes pour le
high score"
5370 PRINT:PRINT" Les touches 12.....9
0 donnent les"
5380 PRINT"mouvements ↑ ↓ ← →"
5390 PRINT:PRINT:PRINT"P.S.:A chaque pom
me la chenille s'agran-";
5400 PRINT"0; de 3 elements.L'explosion
demographi:-";
5410 PRINT"que est a craindre."
5420 PRINT:PRINT" Les F7 sont les pommes
"
5430 PRINT" Les 70 les champignons"
5500 GOSUB10000:REM NIVEAUX?
5510 0=53248:N=0:GOT0500
10000 REM***NIVEAUX?
10005 IFHS<>0THENPRINT"0"
10010 INPUT"0000N;veaux {0,9} ? ";Y
10020 Y=INT(Y)
10030 IF(Y<0)+(Y>9)GOTO10010
10040 Y=Y+10
10050 RETURN

```

Suite de la page 4

NIMBUS

168 ASTO 08	218 ASTO 25	270 ARCL 13	320 BEEP	370 RCL 01	420 ASTO X	470 "SALLE 4"	520 AVIEW
169 GTO 11	219 CLA	271 "T EST"	321 BEEP	372 X<=0?	423 CLA	474 8	525 TONE 0
170*LBL 02	220 ARCL 08	272 AVIEW	322 PSE	373 GTO 05	424 RTN	475 RCL 00	526 PSE
171 CLA	221 "T "	273 PSE	323 GTO 02	374 GTO 02	425*LBL A	476 X=Y?	527 GTO 16
172 "PDV:"	222 ARCL 13	274 "TOUCHE"	324*LBL 17	375*LBL 05	426 XEQ G	477 "LABORATOIRE"	528*LBL 15
173 ARCL 01	223 "T VOUS A"	275 ARCL 11	325 CLA	376 "VOUS ETES MORT"	427 RCL 12	478 RCL 00	529 "TROP BAS"
174 AVIEW	224 AVIEW	276 AVIEW	326 "TENTATIVE DE FU"	377 AVIEW	428 20	479 X=0?	530 AVIEW
175 PSE	225 TONE 3	277 BEEP	327 "HITE"	378 BEEP	429 *	480 "ENTREE"	531 TONE 9
176 "DEP?"	226 TONE 0	278 PSE	328 AVIEW	379 PSE	430 INT	481 RCL 00	532 PSE
177 PROMPT	227 PSE	279 XEQ 0	329 TONE 9	380 "VOUS ALLEZ SERV"	431 1	482 9	533 GTO 16
178 STO 05	228 XEQ A	280 RCL 02	330 PSE	381 "TIR"	432 +	483 X=Y?	534*LBL G
179 ABS	229 10	281 ST- 03	331 XEQ A	382 AVIEW	433 STO 02	484 GTO E	535 RCL 12
180 1	230 RCL 02	282 RCL 03	332 10	383 TONE 0	434 RTN	485 AVIEW	536 9821
181 X=Y?	231 X<Y?	283 X<=0?	333 RCL 02	384 PSE	435*LBL B	486 BEEP	537 *
182 GTO 02	232 GTO 18	284 GTO 22	334 X<Y?	385 "DE COBAYE A NIM"	436 XEQ G	487 PSE	538 ,211327
183 RCL 05	233 "TOUCHE"	285 "PDV="	335 GTO 24	386 "F-BUS"	437 RCL 12	488 RTN	539 +
184 ST+ 00	234 AVIEW	286 ARCL 03	336 "REUSSITE"	387 TONE 7	438 6	489*LBL E	540 FRC
185 RCL 00	235 TONE 6	287 AVIEW	337 AVIEW	388 PROMPT	439 *	490 XEQ G	541 STO 12
186 X<0?	236 PSE	288 PSE	338 TONE 0	389*LBL 25	440 INT	491 RCL 12	542 RTN
187 XEQ 12	237 XEQ G	289 GTO 23	339 PSE	390 0	441 1	492 100	543 .END.
188 XEQ D	238 RCL 12	290*LBL 20	340 XEQ G	391 STO 00	442 +	493 *	
189 GTO 13	239 RCL 04	291 "VOUS L AVEZ"	341 RCL 12	392 RTN	443 STO 02	494 INT	
190*LBL 14	240 *	292 AVIEW	342 3	393*LBL F	444 RTN	495 1	
191 "BRAVO"	241 INT	293 PSE	343 *	394 RCL 09	445*LBL D	496 +	
192 AVIEW	242 1	294 "LOUPE"	344 INT	395 STO Y	446 1	497 STO 02	
193 PSE	243 +	295 AVIEW	345 1	396 "UN"	447 RCL 00	498 "LE COFFRE-FORT"	
194 "VOUS AVEZ LES D"	244 ST- 01	296 TONE 7	346 +	397 STO X	448 X=Y?	499 AVIEW	
195 "DOCUMENTS"	245 RCL 01	297 TONE 9	347 ST- 00	398 CLA	449 "COULOIR 1"	500 BEEP	
196 AVIEW	246 X<=0?	298 PSE	348 RCL 00	399 X=Y?	450 2	501 PSE	
197 PSE	247 GTO 05	299 "CONTINUEZ-VOUS"	349 X<0?	400 GTO 21	451 RCL 00	502*LBL 16	
198 "LE MONDE EST SA"	248 "PDV:"	300 AVIEW	350 GTO 25	401 "E"	452 X=Y?	503 RCL 06	
199 "FIVE"	249 ARCL 01	301 TONE 0	351 XEQ D	402 ASTO 14	453 "COULOIR 2"	504 5	
200 PROMPT	250 AVIEW	302 PSE	352 GTO 02	403 RTN	454 3	505 X=Y?	
201*LBL 11	251 PSE	303 "LE COMBAT?"	353*LBL 24	404*LBL 21	455 RCL 00	506 GTO 05	
202 CLA	252 GTO 19	304 TONE 9	354 "ECHOUEE"	405 " "	456 X=Y?	507 "CODE?"	
203 ARCL 09	253*LBL 18	305 XEQ C	355 AVIEW	406 ASTO 11	457 "SALLE 1"	508 TONE 9	
204 "T "	254 "RATE"	306 X=Y?	356 TONE 0	407 RTN	458 4	509 PROMPT	
205 ARCL 13	255 TONE 0	307 GTO 23	357 PSE	408*LBL 12	459 RCL 00	510 STO 10	
206 AVIEW	256 TONE 7	308 GTO 17	358 "VOUS ETES TOUCH"	409 0	460 X=Y?	511 INT	
207 TONE 7	257 TONE 0	309*LBL 22	359 "FE"	410 STO 00	461 "SALLE 2"	512 STO 10	
208 PSE	258 AVIEW	310 XEQ F	360 AVIEW	411 RTN	462 5	513 1	
209 "PDV="	259 PSE	311 CLA	361 BEEP	412*LBL 06	463 RCL 00	514 ST+ 06	
210 ARCL 03	260*LBL 19	312 ARCL 08	362 PSE	413 20	464 X=Y?	515 RCL 02	
211 AVIEW	261 XEQ A	313 "T "	363 XEQ G	414 STO 01	465 "SALLE 3"	516 RCL 10	
212 PSE	262						



Bernard AUDOURENC, enseignant à Castres, nous envoie cette semaine un spectaculaire programme de drapeaux pour TO7 ou MO5 : pas moins de 119 drapeaux à reconnaître, 200 heures de travail et un flacon entier de gouttes pour les yeux ! Gageons que même les "profs de géo" dotés d'une excellente mémoire auront droit à quelques fautes !

DRAPEAU sur TO7 et MO5

Le programme de cette semaine, faute de place, n'a qu'une vingtaine de drapeaux mais il fonctionne normalement. La suite des 119 drapeaux passera la semaine prochaine. Les commentaires de Bernard AUDOURENC :

Les plus jolis : Mongolie, Albanie et Philippines.
Les plus difficiles : Algérie et Canada.
Les plus prestigieux : Royaume-Uni, Etats-Unis et Malaisie.
Les impossibles sur TO7 : Ir-

lande et Côte d'Ivoire. (Pas de couleur orange)
Les douteux : Haute Volta qui a changé de nom et de drapeau. Seychelles qui a changé de drapeau. Iles du cap vert qui ont un projet d'union avec la Guinée-Bissau. L'Afghanis-

tan, doute sur le drapeau. Ceux que je n'ai pu faire à regret : Arabie saoudite, Ceylan, Portugal, Mexique, Corée du sud, Iran, Zambie et Guinée équatoriale. (NDRL : à vos claviers !)

```
* HUUDDUPENC BEFN=RD
* 27 RUE S. J. de la Servanade 1
* Castres
* TO7 FLAGDRAP OU 119 DRAPEAUX
* CLS:CLEAR, 43:SCREEN,0,5
* NB=119:LOCATE0,0,0
*1 DEFGR(0)=3,28,224,196,170,145,255,25
*2 DEFGR(1)=128,112,14,70,170,16,254,25
*3
*4
*5 LCH=GR(0)+GR(1)
*6 DEFGR(2)=56,4,2,2,121,241,226,114
*7 DEFGR(3)=12,28,330,3,1,0,0,0
*8 DEFGR(4)=11,16,32,64,128,0,0
*9 DEFGR(5)=256,24,4,2,1,2,4
*10 DEFGR(6)=12,28,40,64,128,0,128,64
*11 DEFGR(7)=128,128,64,64,32,32,16,8
*12 DEFGR(8)=0,16,32,32,64,64,128,128
*13 DEFGR(9)=1,1,2,2,4,4,8,16
*14 DEFGR(10)=16,8,4,4,2,2,1,1
*15 DEFGR(11)=0,8,0,8,0,8,0,8,0
*16 CNG1=GR(14)+GR(15)
*17 CNG2=GR(8)+GR(11)+GR(11)+GR(10)
*18 DEFGR(12)=0,8,0,8,0,8,0,8,0
*19 DEFGR(13)=60,126,255,255,255,126,60,
*20
*21 DEFGR(14)=0,8,0,8,4,33,16,8,4
*22 DEFGR(15)=0,8,0,8,1,194,132,136,144
*23 CNG3=GR(14)+GR(15)
*24 DEFGR(16)=2,15,0,1,2,4,8,48
*25 DEFGR(17)=160,240,128,64,32,16,8,610
*26 CNG4=GR(16)+GR(17)
*27 DEFGR(18)=0,8,0,8,0,8,0,14,31:DEFGR(1
*28)=0,8,0,8,127,127,60,60,126,255:DEFGR(20)
*29)=0,8,0,128,0,8,112,240:DEFGR(21)=63,127
*30,127,127,60,60,126,255,255,255,255
*31 DEFGR(22)=252,254,254,254,254,252,24
*32 DEFGR(23)=31,31,31,30,56,113,0,8
*33 DEFGR(24)=255,255,50,126,255,255,255,12
*34 DEFGR(25)=248,248,248,120,28,142,0,0
*35 EG3=GR(18)+GR(19)+GR(20):EG3=GR(
*36)+GR(24)+GR(25)
*37 DEFGR(26)=0,8,0,1,48,12,55,15,55:DEFGR
*38)=56,252,254,14,3,1,225,255:DEFGR(2
*39)=7,15,31,28,48,32,227,255:DEFGR(29)=0
*40,192,224,3,12,59,252,251
*41 ALB1=GR(26)+GR(27)+GR(28)+GR(29)
*42 DEFGR(30)=15,55,15,55,15,55,15,55:DE
*43)=255,255,255,255,255,255,255,255
*44 DEFGR(31)=252,251,252,251,252,251,252,
*45 ALB2=GR(30)+GR(31)+GR(31)+GR(32)
*46
*47 DEFGR(33)=15,55,15,55,15,3,0,0:DEFGR
*48)=255,255,255,255,255,255,249,241:DE
*49)=255,255,255,255,255,255,255,231,227
*50 DEFGR(36)=252,251,252,251,252,248,248,
*51
*52 ALB3=GR(33)+GR(34)+GR(35)+GR(36)
*53 EG2=GR(21)+GR(31)+GR(22)
*54 DEFGR(37)=1,3,7,15,15,31,42,0:DEFGR(
*55)=195,195,231,39,7,131,1:DEFGR(39)
*56)=240,240,249,249,248,248,248,248:DEFGR(
*57)=224,240,248,248,60,60,60,60
*58 DEFGR(38)=74,68,68,68,68,68,68,68
*59 DEFGR(41)=96,224,32,32,96,96,248,254
*60 DEFGR(42)=255,255,253,125,13,20,36,2
*61
*62 CLS:LOCATE0,0:COLOR2
*63 INPUT "VEUX-TU VOIR DEFILER LES DRAPE
*64 AUX 1 OU TROUVER LES NOMS DE CES PA
*65 OU VISIONNER UN DRAPEAU
*66 3 FIN DU PROGRAMME
*67 4:R:COLOR7,0
*68 ON R:GOSUB3960,4500,4700,4900
*69 CLS:PUN10
*70 RY=0
*71 FOR Y=0T04
*72 IF Y=0 OR Y=2 OR Y=4 THEN G=1 ELSE G=7
*73 BOXF(80,0+RY)-(319,15+RY),G:RY=RY+15
*74 NEXT RY=0
*75 FOR Y=0T05:IF Y=0 OR Y=2 OR Y=4 THEN G=7EL
*76 SEG=1
*77 BOXF(0,75+RY)-(319,105+RY),G:RY=RY+15
*78 NEXT RY=0
*79 RETURN
*80 LX=36:LX0=29:LX1=44:CX=23:CX1=44:LY=
*81 CY1=32:CY2=34:CY3=39:K=0:KK=15
*82 IFN="GUINEE-BISSAU" THEN XE=0:YE=51:
*83 GOT0329
*84 IFN="CENTRAFRIQUE" THEN XE=0:YE=-11:CO
*85 LOR31:GOT0330
*86 IFN="CHILI" THEN XE="CHINE" THEN XE=0:YE=
*87 15:GOT0329
*88 IFN="SUD YEMEN" THEN XE="CUBA" THEN XE="DJ
*89 BOUTI" THEN XE="PORTO-RICO" THEN XE=0:YE=56:G
*90 OT0329
*91 IFN="TOGO" THEN XE=0:YE=20:GOT0329 EL
*92 SEG=2
*93 LX=160:LX0=152:LX1=169:CX=72:CX1=93:
*94 LY=90:CY1=156:CY2=158:CY3=163:K=0:KK=15
*95 IFN="PANAMA" THEN XE=0:YE=30:GOT0329
*96 IFN="IRAK" THEN XE=0:YE=0:GOSUB329:
*97 XE=0:GOSUB329:GOSUB328:RETURN
*98 IFN="SYRIE" THEN XE=0:YE=0:GOSUB329
*99 XE=0:GOSUB329:RETURN
*100 IFN="LIBERIA" THEN XE=-13:YE=15:GOT03
*101
*102 IFN="TUNISIE" THEN BOXF(144,69)-(195,
*103 -8:COLOR1:XE=0:YE=0:GOT0330
*104 IFN="TURQUIE" THEN XE=0:YE=0:GOT0330
*105 IFN="MAURITANIE" THEN XE=0:YE=-43:GOT
*106 0330
*107 IFN="PAKISTAN" THEN XE=40:YE=-5:GOT03
*108 30
*109 IFN="ALGERIE" THEN XE=0:YE=20:GOT0330
*110 XE=0:YE=0
*111 SCREEN,0,5
*112 FOR CG=1T0 K:LINE(LX+XE,CX+YE)-(XE+C
*113 Y1+CG,LY+YE):NEXT CG
*114 FOR D=0TOKK
*115 LINE(LX0+XE,CX1+YE)-(XE+CY2+D,LY+YE)
*116 LINE(LX1+XE,CX1+YE)-(XE+CY3+D,LY+YE)
*117 NEXT
*118 DIS=3:CD=125:LD=52:RAY=30:SOL=0,1:G
*119 OSUB450:DX=125:DY=52:D1S=3:R=15:GOSUB505
*120 DD1S=3:R=35:DDX=78:DDY=52:GOSUB555:
*121 DD1S=-5:DDX=82:GOSUB555
*122 LINE(SIE+0:FOR MAY=0 T0 7
*123 IF MAY=0 OR MAY=2 OR MAY=4 THEN NAYS=1EL
*124 SAYS=7
*125 BOXF(161,0+D)-(319,12+SIE),AYS
*126 SIE=SIE+13:NEXT
*127 ALA=0:FOR MAY=0 T0 5
*128 IF MAY=0 OR MAY=2 OR MAY=4 THEN NAYS=1EL
*129 SAYS=7
*130 BOXF(0,104+ALA)-(319,115+ALA),AYS
*131 ALA=ALA+12:NEXT
*132 RETURN
*133 DIS=3:CD=125:LD=52:RAY=30:SOL=0,1:G
*134 OSUB450:DX=125:DY=52:D1S=3:R=15:GOSUB505
*135 DD1S=3:R=35:DDX=78:DDY=52:GOSUB555:
*136 DD1S=-5:DDX=82:GOSUB555
*137 LINE(SIE+0:FOR MAY=0 T0 7
*138 IF MAY=0 OR MAY=2 OR MAY=4 THEN NAYS=1EL
*139 SAYS=7
*140 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*141 Y=RAY+13:NEXT
*142 RAY=0:FORUS=0T05
*143 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=7 ELSE ETU=1
*144 BOXF(123,0+RAY)-(319,13+RAY),ETU:RA
*145 Y=RAY+13:NEXT
*146 RAY=0:FORUS=0T05
*147 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*148 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*149 Y=RAY+13:NEXT
*150 RETURN
*151 DIS=3:CD=125:LD=52:RAY=30:SOL=0,1:G
*152 OSUB450:DX=125:DY=52:D1S=3:R=15:GOSUB505
*153 DD1S=3:R=35:DDX=78:DDY=52:GOSUB555:
*154 DD1S=-5:DDX=82:GOSUB555
*155 LINE(SIE+0:FOR MAY=0 T0 7
*156 IF MAY=0 OR MAY=2 OR MAY=4 THEN NAYS=1EL
*157 SAYS=7
*158 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*159 Y=RAY+13:NEXT
*160 RAY=0:FORUS=0T05
*161 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*162 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*163 Y=RAY+13:NEXT
*164 RAY=0:FORUS=0T05
*165 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*166 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*167 Y=RAY+13:NEXT
*168 RAY=0:FORUS=0T05
*169 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*170 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*171 Y=RAY+13:NEXT
*172 RAY=0:FORUS=0T05
*173 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*174 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*175 Y=RAY+13:NEXT
*176 RAY=0:FORUS=0T05
*177 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*178 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*179 Y=RAY+13:NEXT
*180 RAY=0:FORUS=0T05
*181 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*182 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*183 Y=RAY+13:NEXT
*184 RAY=0:FORUS=0T05
*185 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*186 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*187 Y=RAY+13:NEXT
*188 RAY=0:FORUS=0T05
*189 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*190 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*191 Y=RAY+13:NEXT
*192 RAY=0:FORUS=0T05
*193 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*194 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*195 Y=RAY+13:NEXT
*196 RAY=0:FORUS=0T05
*197 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*198 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*199 Y=RAY+13:NEXT
*200 RAY=0:FORUS=0T05
*201 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*202 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*203 Y=RAY+13:NEXT
*204 RAY=0:FORUS=0T05
*205 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*206 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*207 Y=RAY+13:NEXT
*208 RAY=0:FORUS=0T05
*209 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*210 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*211 Y=RAY+13:NEXT
*212 RAY=0:FORUS=0T05
*213 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*214 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*215 Y=RAY+13:NEXT
*216 RAY=0:FORUS=0T05
*217 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*218 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*219 Y=RAY+13:NEXT
*220 RAY=0:FORUS=0T05
*221 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*222 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*223 Y=RAY+13:NEXT
*224 RAY=0:FORUS=0T05
*225 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*226 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*227 Y=RAY+13:NEXT
*228 RAY=0:FORUS=0T05
*229 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*230 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*231 Y=RAY+13:NEXT
*232 RAY=0:FORUS=0T05
*233 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*234 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*235 Y=RAY+13:NEXT
*236 RAY=0:FORUS=0T05
*237 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*238 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*239 Y=RAY+13:NEXT
*240 RAY=0:FORUS=0T05
*241 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*242 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*243 Y=RAY+13:NEXT
*244 RAY=0:FORUS=0T05
*245 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*246 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*247 Y=RAY+13:NEXT
*248 RAY=0:FORUS=0T05
*249 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*250 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*251 Y=RAY+13:NEXT
*252 RAY=0:FORUS=0T05
*253 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*254 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*255 Y=RAY+13:NEXT
*256 RAY=0:FORUS=0T05
*257 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*258 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*259 Y=RAY+13:NEXT
*260 RAY=0:FORUS=0T05
*261 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*262 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*263 Y=RAY+13:NEXT
*264 RAY=0:FORUS=0T05
*265 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*266 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*267 Y=RAY+13:NEXT
*268 RAY=0:FORUS=0T05
*269 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*270 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*271 Y=RAY+13:NEXT
*272 RAY=0:FORUS=0T05
*273 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*274 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*275 Y=RAY+13:NEXT
*276 RAY=0:FORUS=0T05
*277 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*278 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*279 Y=RAY+13:NEXT
*280 RAY=0:FORUS=0T05
*281 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*282 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*283 Y=RAY+13:NEXT
*284 RAY=0:FORUS=0T05
*285 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*286 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*287 Y=RAY+13:NEXT
*288 RAY=0:FORUS=0T05
*289 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*290 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*291 Y=RAY+13:NEXT
*292 RAY=0:FORUS=0T05
*293 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*294 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*295 Y=RAY+13:NEXT
*296 RAY=0:FORUS=0T05
*297 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*298 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*299 Y=RAY+13:NEXT
*300 RAY=0:FORUS=0T05
*301 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*302 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*303 Y=RAY+13:NEXT
*304 RAY=0:FORUS=0T05
*305 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*306 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*307 Y=RAY+13:NEXT
*308 RAY=0:FORUS=0T05
*309 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*310 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*311 Y=RAY+13:NEXT
*312 RAY=0:FORUS=0T05
*313 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*314 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*315 Y=RAY+13:NEXT
*316 RAY=0:FORUS=0T05
*317 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*318 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*319 Y=RAY+13:NEXT
*320 RAY=0:FORUS=0T05
*321 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*322 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*323 Y=RAY+13:NEXT
*324 RAY=0:FORUS=0T05
*325 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*326 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*327 Y=RAY+13:NEXT
*328 RAY=0:FORUS=0T05
*329 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*330 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*331 Y=RAY+13:NEXT
*332 RAY=0:FORUS=0T05
*333 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*334 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*335 Y=RAY+13:NEXT
*336 RAY=0:FORUS=0T05
*337 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*338 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*339 Y=RAY+13:NEXT
*340 RAY=0:FORUS=0T05
*341 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*342 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*343 Y=RAY+13:NEXT
*344 RAY=0:FORUS=0T05
*345 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*346 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*347 Y=RAY+13:NEXT
*348 RAY=0:FORUS=0T05
*349 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*350 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*351 Y=RAY+13:NEXT
*352 RAY=0:FORUS=0T05
*353 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*354 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*355 Y=RAY+13:NEXT
*356 RAY=0:FORUS=0T05
*357 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*358 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*359 Y=RAY+13:NEXT
*360 RAY=0:FORUS=0T05
*361 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*362 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*363 Y=RAY+13:NEXT
*364 RAY=0:FORUS=0T05
*365 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*366 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*367 Y=RAY+13:NEXT
*368 RAY=0:FORUS=0T05
*369 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*370 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*371 Y=RAY+13:NEXT
*372 RAY=0:FORUS=0T05
*373 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*374 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*375 Y=RAY+13:NEXT
*376 RAY=0:FORUS=0T05
*377 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*378 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*379 Y=RAY+13:NEXT
*380 RAY=0:FORUS=0T05
*381 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*382 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*383 Y=RAY+13:NEXT
*384 RAY=0:FORUS=0T05
*385 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*386 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*387 Y=RAY+13:NEXT
*388 RAY=0:FORUS=0T05
*389 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*390 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*391 Y=RAY+13:NEXT
*392 RAY=0:FORUS=0T05
*393 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*394 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*395 Y=RAY+13:NEXT
*396 RAY=0:FORUS=0T05
*397 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*398 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*399 Y=RAY+13:NEXT
*400 RAY=0:FORUS=0T05
*401 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*402 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*403 Y=RAY+13:NEXT
*404 RAY=0:FORUS=0T05
*405 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*406 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*407 Y=RAY+13:NEXT
*408 RAY=0:FORUS=0T05
*409 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*410 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*411 Y=RAY+13:NEXT
*412 RAY=0:FORUS=0T05
*413 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*414 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*415 Y=RAY+13:NEXT
*416 RAY=0:FORUS=0T05
*417 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*418 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*419 Y=RAY+13:NEXT
*420 RAY=0:FORUS=0T05
*421 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*422 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*423 Y=RAY+13:NEXT
*424 RAY=0:FORUS=0T05
*425 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*426 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*427 Y=RAY+13:NEXT
*428 RAY=0:FORUS=0T05
*429 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*430 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*431 Y=RAY+13:NEXT
*432 RAY=0:FORUS=0T05
*433 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*434 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*435 Y=RAY+13:NEXT
*436 RAY=0:FORUS=0T05
*437 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*438 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*439 Y=RAY+13:NEXT
*440 RAY=0:FORUS=0T05
*441 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*442 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*443 Y=RAY+13:NEXT
*444 RAY=0:FORUS=0T05
*445 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*446 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*447 Y=RAY+13:NEXT
*448 RAY=0:FORUS=0T05
*449 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*450 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*451 Y=RAY+13:NEXT
*452 RAY=0:FORUS=0T05
*453 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*454 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*455 Y=RAY+13:NEXT
*456 RAY=0:FORUS=0T05
*457 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*458 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*459 Y=RAY+13:NEXT
*460 RAY=0:FORUS=0T05
*461 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*462 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*463 Y=RAY+13:NEXT
*464 RAY=0:FORUS=0T05
*465 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*466 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*467 Y=RAY+13:NEXT
*468 RAY=0:FORUS=0T05
*469 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*470 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*471 Y=RAY+13:NEXT
*472 RAY=0:FORUS=0T05
*473 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*474 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*475 Y=RAY+13:NEXT
*476 RAY=0:FORUS=0T05
*477 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*478 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*479 Y=RAY+13:NEXT
*480 RAY=0:FORUS=0T05
*481 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*482 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*483 Y=RAY+13:NEXT
*484 RAY=0:FORUS=0T05
*485 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*486 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*487 Y=RAY+13:NEXT
*488 RAY=0:FORUS=0T05
*489 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*490 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*491 Y=RAY+13:NEXT
*492 RAY=0:FORUS=0T05
*493 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*494 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*495 Y=RAY+13:NEXT
*496 RAY=0:FORUS=0T05
*497 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*498 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*499 Y=RAY+13:NEXT
*500 RAY=0:FORUS=0T05
*501 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*502 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*503 Y=RAY+13:NEXT
*504 RAY=0:FORUS=0T05
*505 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1 ELSE ETU=7
*506 BOXF(0,92+RAY)-(319,105+RAY),ETU:RA
*507 Y=RAY+13:NEXT
*508 RAY=0:FORUS=0T05
*509 IFUS=10:RUS=30:RUS=STHEN ETU=1
```


CHEVAUCHEE FANTASTIQUE

Lonchamp, vous connaissez? D'habitude, vous pariez sur un cheval... Mais là, c'est vous le cheval!

Frédéric SOBIERAS

Ce programme fonctionne sur le VIC 20 de base. Il se compose de 2 parties.
La première donne l'explication du jeu et enregistre les caractères.

La deuxième, est le jeu lui-même. Elle ne se charge pas automatiquement, il vous faudra donc appuyer sur les touches SHIFT et RUN/STOP après la réinitialisation du VIC.

Touchez de commandes:

F1 pour sauter les rochers, F3 pour sauter les barrières et F5 pour sauter les trous.

Toujours dans la première partie du programme, vous pourrez vérifier le bon enregistrement des caractères graphiques grâce à une portion de jeu.

VIC 20

```
1 REM FREDRIC SOBIERAS
2 REM LA CHEVAUCHEE
3 REM VIC 20
10 GOSUB220
20 POKE52,28:POKE56,28:CLR
30 FORI=0TO303:READA:POKE7168+I,A:NEXT
35 FORI=0TO79:POKE7472+I,PEEK(33152+I):NEXT
36 GOTO320
40 DATA0,0,0,0,48,48,96,255,32,31,3,3,4,1,0,0,207,248,248,248,200,16,160,64
50 DATA0,0,0,0,24,24,96,127,48,15,3,3,2,4,2,1,207,252,248,248,200,4,4,8
60 DATA0,0,0,0,24,24,96,0,120,15,15,15,27,32,64,255,143,248,240,12,2,1
70 DATA16,24,24,60,60,126,126,126,254,255,255,255,255,254,126,60
80 DATA56,56,56,56,56,124,254,255,255,255,255,255,255,255,255,255
90 DATA72,36,147,79,63,25,249,63,146,164,201,242,252,152,159,252
100 DATA251,61,220,62,79,147,37,73,223,180,58,121,244,210,73,68
110 DATA0,0,3,3,6,15,15,0,0,120,120,96,254,242,128,63,92,156,48,64,64,128
120 DATA193,57,15,15,207,45,24,0,224,252,172,160,248,252,254,119,51,24,12,2,1,0,0
130 DATA60,60,24,24,24,24,24,24
140 DATA0,0,6,1,2,3,3,63,0,0,24,40,11,251,251,255
150 DATA0,0,0,0,0,93,93,73,127,28,28,20,20,20,20
160 DATA0,0,0,0,0,28,28,0,127,93,93,85,20,20,20
170 DATA255,60,219,63,79,147,37,73,255,60,218,249,244,210,73,68
180 DATA0,0,0,0,0,0,0,24,62,124,254,127,126,62
190 DATA60,60,24,24,24,24,24,24
200 DATA240,248,248,244,244,244,208,193,203,15,31,31,63,47,12,8,161
210 DATA239,207,135,3,1,0,28,63
220 PRINT"*****";
230 PRINT"CHEVAUCHEE FANTASTIQUE";
240 PRINT"*****";
250 PRINT"10 POINTS PAR OBSTACLE";
260 PRINT"50 POINTS DE BONUS TOUT LES 10";
270 PRINT"MAIS LA DIFFICULTE EST AUGMENTEE";
280 PRINT"TOUCHES DE COMMANDE:";
290 PRINT"F1=SAUTE LES ROCHERS";
300 PRINT"F3=SAUTE LES BARRIERES";
310 PRINT"F5=SAUTE LES TROUS";
314 PRINT"*****BONNE CHANCE**";
315 RETURN
320 FORA=1TO1000:NEXT
330 PRINT"J"
340 PRINT"*****APRES LAM REINITIALISATION"
350 PRINT"*****VIC"
360 PRINT"*****ENREGISTRER LA"
370 PRINT"*****DEUXIEME PARTIE"
380 PRINT"*****DU PROGRAMME"
390 FORA=1TO500:NEXT
400 PRINT"J":POKE36869,255
410 FORA=7944TO7965:POKEA,12:NEXT
420 FORA=38664TO38685:POKEA,5:NEXT
430 POKE38623,0:FORA=38642TO38663:POKEA,0:NEXT
450 POKE7903,0+B:POKE7924,1+B:POKE7925,2+B
460 B=B+3:IFB=9THENB=0
465 POKE7943-C,23:POKE7944-C,32:C=C+1:POKE7944,12
470 FORA=1TO100:NEXT
480 D=D+1:IFD=18THEN500
490 GOTO450
500 PRINT"J":SYS64802
```



```
1005 POKE8086+DD,0+A:POKE8107+DD,1+A:POKE8108+DD,2+A
1010 A=A+3:IFA>6THENA=0
1020 RETURN
2000 IFA=1THENRETURN
2001 IFD=0THENPOKE8061,32:POKE8083,32:POKE8105,32:GOTO2030
2003 POKE8075-D,9:POKE8097-D,10:POKE8119-D,11
2005 POKE8076-D,32:POKE8098-D,32:POKE8120-D,32
2010 D=D+1:IFD=15THEND=0
2020 RETURN
2030 IFPP=1THENA=1:D=-1:RETURN
2040 GOTO2010
3000 IFS=1THEN3040
3005 IFS=2THEN3060
3010 L=PEEK(203)
3015 IFL<>39ANDL<>47ANDL<>55THENRETURN
3016 IFD=33AND(L=47ORL=55)THENRETURN
3017 IFD=34AND(L=39ORL=55)THENRETURN
3018 IFD=35AND(L=39ORL=47)THENRETURN
3020 POKE8085+DD,17:POKE8086+DD,18:POKE8107+DD,19:POKE8108+DD,32
3030 S=1:RETURN
3040 POKE8064+DD,6:POKE8085+DD,7:POKE8086+DD,8:POKE8107+DD,32
3050 S=2:RETURN
3060 POKE8085+DD,23:POKE8086+DD,21:POKE8108+DD,22:POKE8064+DD,32
3070 POKE8085+DD,32
3080 S=0:RETURN
4000 IFD=35THENPOKE8105,32:GOTO4100
4002 IFE=0THENIFD=0ORD=1ORD=2ORD=3THENRETURN
4005 G=PEEK(8119-E):POKE8119-E,0
4006 IFE<>0THENPOKE8120-E,32:GOTO4008
4007 POKE8105,32
4008 IFG<>32THEN4040
4010 E=E+1:IFE=15THENE=0:0=INT(RND(1)*3)+33:GOSUB5000
4020 POKE8120,12
4030 RETURN
4040 POKE8107+DD,32:POKE8108+DD,32
4042 IFPP=1THEN4050
4045 GOSUB2000:GOSUB2000
4050 POKE8106+DD,0:POKE8107+BB+DD,24:POKE8108+BB+DD,25:POKE8085+DD,32:POKE8086+DD,32:BB=0
4060 POKE7827,30:POKE7828,31
4070 POKE8087+DD,26:POKE8109+DD,27:FORM=1TO300:NEXT
4080 POKE8087+DD,28:POKE8109+DD,29:FORM=1TO300:NEXT
4090 P=P+1:IFP=8THENP=0:GOTO4200
4095 GOTO4070
4100 IFF=0THENIFD=0ORD=1ORD=2ORD=3THENRETURN
4101 IFF=15THENPOKE8142-F,0+1:GOTO4104
4102 IFF=16THEN4104
4103 POKE8141-F,0:IFF<>0THENPOKE8142-F,0+1
4104 IFF<>0THENPOKE8143-F,12
4105 G=PEEK(8142-F-22):IFG<>32ANDG<>12THENBB=22:0=32:POKE8084+DD,0:POKE8085+DD,0:GOTO4040
4110 F=F+1:IFF=17THENF=0:0=INT(RND(1)*3)+33:GOSUB5000
4120 RETURN
4200 NB=NB+1
4210 IFNB>0THENH1=12:IFNB>1THENH2=12:IFNB>2THENH3=12:IFNB>3THEN4300
4220 GOTO180
4300 PRINT"J":POKE36869,240:GOTO6000
5000 SC=SC+10:W=W+1:W4=W+1:IFW4=10THENW4=0:W=W+5:SC=SC+50:GOSUB5100
5010 IFW=10THENW=0:W1=W+1
5015 IFW1=10THENW1=0:W2=W+1:IFW2=10THEN5030
5020 GOTO5035
5030 W2=0:W3=W+1:IFW3=10THENW3=0
5035 IFW=15THENW=5:W1=W+1:GOTO5015
5040 POKE8033,38+W3:POKE8034,38+W2:POKE8035,38+W1:POKE8036,38+W:POKE8037,38
5050 RETURN
5100 DD=DD+2:POKE36878,15:POKE36875,230:FORTT=1TO100:NEXT:POKE36875,0
5105 POKE8084+DD,32:POKE8105+DD,32:POKE8106+DD,32
5110 POKE38803+DD,5:POKE38804+DD,5:POKE38825+DD,4:POKE38826+DD,4:POKE38782+DD,5
5115 IFDD>8THENPP=1:DD=0
5120 POKE38805+DD,0:POKE38806+DD,0:POKE38827+DD,0:POKE38828+DD,0:POKE38784+DD,0
5130 RETURN
6000 PRINT"*****VOTRE SCORE:";SC:IFSC>RTHENRC=SC
6010 PRINT"*****RECORD A BATTRE:";RC
6020 PRINT"*****RECOMMENCE? (O/N)";
6030 GETA:IFA$=""THEN6030
6040 IFA$="O"THEN170
6050 IFA$="N"THENPRINT"J":END
6060 GOTO6030
```



PRINCE

Suite de la page 3

```
5290 C1=C1+1
5300 IF C1=19 THEN 5310 ELSE 5320
5310 L1=L1+1
5315 C1=12
5320 CALL HCHAR(L1,C1,72)
5330 Z=INT(20/RND)+1
5340 IF (Z>20)+(Z<1)=-1 THEN 5330
5350 IF Z<6 THEN 5360 ELSE 5380
5360 GOTO 20000
5380 IF (C1=CO)+(L1=L1)=-2 THEN 20030
5390 CALL KEY(5,K,S)
5400 IF K=83 THEN 5500
5410 IF K=68 THEN 5600
5420 IF K=69 THEN 5700
5430 GOTO 5280
5500 IF CO=12 THEN 5280
5510 CALL HCHAR(L1,CO,32)
5520 CO=CO-1
5530 CALL HCHAR(L1,CO,33)
5540 GOTO 5280
5600 IF CO=19 THEN 5280
5610 CALL HCHAR(L1,CO,32)
5620 CO=CO+1
5630 CALL HCHAR(L1,CO,33)
5640 GOTO 5280
5700 IF L1<L1 THEN 6000
5710 CALL HCHAR(L1,CO,32)
5720 L1=L1+1
5730 CALL HCHAR(L1,CO,33)
5740 GOTO 5280
6000 GOTO 6004
6004 CALL CHAR(112,"00001C3E7F7F7F")
6005 CALL CHAR(113,"0000387CFE7E7E")
6006 CALL CHAR(114,"3F1F0703010000")
6007 CALL CHAR(115,"FCBF0E0C0B0000")
6008 CALL COLOR(11,7,1)
6009 CALL HCHAR(6,14,112)
6010 CALL HCHAR(7,14,114)
6011 CALL HCHAR(6,15,113)
6012 CALL HCHAR(7,15,115)
```

```
6015 CALL HCHAR(5,14,40,3)
6016 CALL HCHAR(6,16,32,2)
6017 CALL HCHAR(11,CO,32)
6018 CALL HCHAR(8,14,32,3)
6019 CALL VCHAR(6,16,32,2)
6020 CALL SOUND(50,-7,0)
6030 CALL HCHAR(L1,C1,126)
6040 CALL SOUND(50,-6,0)
6050 CALL SOUND(50,-5,0)
6060 CALL HCHAR(L1,C1,32)
6070 GOTO 32000
20000 CALL VCHAR(L1+1,C1,56,24-L1)
20010 CALL SOUND(20,500,0)
20020 IF C1=CO THEN 20030 ELSE 20110
20030 CALL SOUND(50,-7,0)
20070 CALL HCHAR(L1,CO,126)
20080 CALL SOUND(50,-5,0)
20090 CALL SOUND(50,-6,0)
20100 GOTO 30
20110 IF (C1=CO)+(L1=L1)=-2 THEN 20030
20120 CALL VCHAR(L1+1,C1,32,24-L1)
20130 CALL SOUND(20,800,0)
20140 GOTO 5380
32000 CALL KEY(0,K,S)
32010 IF S=0 THEN 32000
32020 CALL CLEAR
32030 CALL CHAR(56,"003C24243C24243C")
32040 CALL CHAR(57,"003E223E02023E")
32050 CALL CHAR(48,"003C424242423C")
32060 CALL CHAR(80,"007C42427C40404")
32160 FOR I=1 TO 12
32170 CALL COLOR(1,7,1)
32180 NEXT I
32190 A$=STR$(PTS)*" PTS"
32200 FOR I=1 TO LEN(A$)
32210 CALL HCHAR(12,9+I,ASC(SEG$(A$,I,1)))
32220 CALL SOUND(20,700,0)
32230 NEXT I
32240 CALL KEY(0,K,S)
32250 IF S=0 THEN 32240
32260 CALL CLEAR
```

DIAMANTS

Suite de la page 13

```
1440 CALL POSITION(84,XX,YY):YY=YY-16
1450 IF Y>114 THEN 1620
1460 IF Y>114 THEN 1620
1470 IF Y>114 THEN 1620
1480 IF Y>114 THEN 1620
1490 FOR I=5 TO 8:CALL HCHAR(1,30,32,3):NEXT I::DISPLAY AT(15,4)SIZE(10):"B=B-B=B"::CALL HCHAR(3,9,40,20)
1460 FOR I=15 TO 23:CALL HCHAR(1,17,32,16):NEXT I
1470 FOR I=16 TO 20 STEP 2
1480 FOR I=2 TO 14 STEP 2:CALL HCHAR(1,11,63):CALL HCHAR(1,11+1,62):NEXT I::NEXT I
1490 FOR I=17 TO 19 STEP 2
1500 FOR I=2 TO 14 STEP 2:CALL HCHAR(1,11,62):CALL HCHAR(1,11+1,63):NEXT I::NEXT I::CALL HCHAR(15,16,67)
1510 CALL CHAR(140,RPT$(" ",16),141,"0103070F1F3F7FFF",126,"040E0E0E0E0E04")
1520 CALL CHAR(36,"04040602436331391F1E0E040000001003C4281F90502008080C04040C0E0")
1530 CALL COLOR(14,3,8,1,15,1):CALL HCHAR(24,16,141):CALL HCHAR(24,17,140,16)
1540 DISPLAY AT(21,17):RPT$(" ",4)::D
1540 DISPLAY AT(22,17):RPT$(" ",4)::DISPLAY AT(23,17):RPT$(" ",4)
1550 CALL SPRITE(81,80,16,86,10,82,88,4,86,200,0,VIT)
1560 CALL POSITION(81,X,Y):CALL LOCATE(81,86,Y):CALL JOYST(1,DX,DY):CALL KEY(1,K,S):IF K=18 THEN GOSUB 1040::GOTO 1580
1570 IF DX=4 THEN GOSUB 700 ELSE IF DX=-4 THEN GOSUB 720
1580 CALL COINC(81,82,20,C):IF C=-1 THEN GOSUB 740:GOTO 910 ELSE CALL MGTIO(N(81,0,0))
```

```
1590 CALL POSITION(81,X,Y):IF Y<5 THEN CALL LOCATE(81,86,10)
1600 IF Y>114 THEN 1620
1610 GOTO 1560
1620 CALL MOTION(82,0,0):CALL COINC(81,82,20,C):IF C=-1 THEN GOSUB 740:GOTO 910
1630 CALL PATTERN(81,84):CALL POSITION(81,X,Y):CALL SPRITE(87,132,5,X-20,Y+10):CALL MOTION(81,10,0,87,10,0)
1640 FOR I=1 TO 280:NEXT I::CALL MOTION(81,0,0,87,0,0):CALL SOUND(100,-5,0)
1650 CALL PATTERN(81,80):FOR I=1 TO 45:DISPLAY AT(15,20):"bravo !!!":CALL SOUND(10,-1,10):CALL HCHAR(15,22,32,9):NEXT I
1660 SC=SC+200::GOSUB 1900
1670 DISPLAY AT(6,1):"abaisses 'alpha-lo ck':"::"tapes":"1-pour continuer a jouer":"2-pour enregistrer ton score"
1680 CALL HCHAR(5,2,42,30):CALL HCHAR(13,2,42,30):CALL VCHAR(6,2,42,7):CALL VCHAR(6,31,42,7)
1690 CALL KEY(0,K,S):IF S=0 THEN 1690
1700 IF K=49 THEN CALL DELSPRITE(ALL):VIT=VIT-3:GOTO 110 ELSE IF K=50 THEN CALL DELSPRITE(ALL):GOTO 1710
1710 FOR I=1 TO 500:NEXT I
1720 CALL CLEAR:CALL SCREEN(15):CALL LCHARSET:FOR I=1 TO 14:CALL COLOR(1,2,1):NEXT I
1730 CALL CHAR(33,"000000FFFF000000",34,"181818FFFF181818",35,RPT$("18",8))
1740 CALL COLOR(1,5,1):DISPLAY AT(4,4):"LES 3 MEILLEURS SCORES"
1750 DISPLAY AT(9,5):"VOTRE NOM ?":CALL LLHCHAR(3,3,33,28):CALL HCHAR(5,3,33,28):CALL HCHAR(8,7,33,20):CALL HCHAR(9,6,35)
```

Suite page 19

ZX 81

PIECES EN VRAC ORIC 1 ATMOS



Un mini-puzzle? Ca a l'air simple, mais je vous conseille de lire tout ce qui suit avant de rentrer ce programme ou avant de renoncer à le rentrer sur votre ORIC

Thierry THOMAS

Ce programme est assez long, environ 35K, mais cela ne doit pas vous décourager. En effet, il est très modulaire aussi, dans un premier temps rien ne vous oblige à tout taper. Vous pouvez en effet ne pas taper la présentation, les explications et le choix du puzzle. Vous rentrez ces parties de programme plus tard. De même, vous pouvez rentrer seulement un ou deux puzzles choisis parmi les 11 disponibles. Ce sont tous des personnages de Bandes Dessinées plus ou moins connus (ce programme est en fait, pour moi, la meilleure façon de consacrer mes deux passions et de rendre hommage à tous ces héros ainsi qu'à leurs talentueux dessinateurs). Les lignes 0 à 7000 sont indispensables, ainsi que les sous-programmes de DATA des mini-puzzles, le reste pouvant être simplifié. Ce programme est totalement compatible ORIC 1 ORIC ATMOS par programme, en effet, les différences entre les PLOT sont corrigées et la routine du RESTORE LINE est adaptée pour les deux versions. Si vous possédez un ATMOS, le RESTORE LINE ORIC 1 n'est pas indispensable (par contre, laissez AT = 1) mais si vous possédez

un ORIC 1 mieux vaut taper les deux dans l'éventualité d'une transformation en ATMOS.

Description du programme:

Principe des puzzles: les mini-puzzles sont réalisés à l'aide des caractères redéfinissables, soit 80 caractères au maximum, les puzzles comportent 96 pièces (8 x 12 caractères, 64 x 72 points) mais comme l'on ne redéfinit qu'un seul caractère pour plusieurs motifs identiques (ex: pièces entièrement blanches ou entièrement noires), on arrive rarement à les redéfinir tous (Joe Dalton!!!). Vous pouvez créer vos propres mini-puzzles et les mettre dans ce programme, les emplacements sont en effet prévus dans le choix du puzzle. Dans les sous-programmes de redéfinition de caractères, toutes les lignes autres que les DATAS sont identiques (excepté le RESTORE LINE). La première donnée à la ligne NN 100 représente le dernier caractère redéfini plus 1 (lie le premier caractère non redéfini). Les lignes NN110 à NN180 représentent le chargement du tableau TM, c'est à dire le puzzle en code ASCII. Les lignes suivantes, à partir de NN200, contiennent les données nécessaires à la redéfinition de caractères. Il y a 16 données par ligne soit deux caractères. Je vous conseille de dessiner votre motif sur une feuille de papier millimétrée à une échelle appropriée, cela facilite la "digitalisation" du motif.

Mode d'emploi:

Le mode d'emploi du programme étant expliqué à l'intérieur de celui-ci, je ne le répèterai pas ici, mais je précise toutefois qu'il semble n'être pas très simple à première vue, mais en fait, une fois qu'on l'a assimilé, il ne pose plus aucun problème.

Couleurs: Les couleurs ont été prévues pour une télévision couleur. Tous les possesseurs de moniteur ou TV noir et blanc sont priés d'acheter une TV couleur ou une interface Peritel/Secam. Si l'argent vous manque, contentez-vous de modifier les couleurs. Attention, dans le sous-programme de dessin des cadres, les couleurs sont obtenues par des POKE lignes 1020, 1060, 1100 et 1110.

Distribution aléatoire des pièces:

C'est la partie la plus lente du programme, 30 à 35 secondes. Les amateurs d'algorithmes complexes pourront sans doute améliorer ce sous-programme. Son but est de donner les pièces à l'utilisateur dans un ordre aléatoire sans les lui redonner deux fois. Il s'agit là de faire une mise en désordre d'une liste. La méthode que j'ai utilisée consiste à jouer sur l'indice d'un tableau et sur le contenu de cet indice. Au début, le contenu des éléments indicés, est égal aux indices (0 à 95). On prend alors aléatoirement un indice entre 0 et 95 et l'on isole son contenu que l'on rejette en fin de tableau en décalant le tableau de la fin jusqu'à l'indice tiré. On prend alors un indice aléatoirement entre 0 et 94 et etc... L'inconvénient de cette méthode, est qu'elle donne toujours comme premier caractère, le dernier caractère du puzzle (indice 95) ce qui n'est pas trop grave. J'espère que toutes ces précisions vous seront profitables et je vous souhaite de passer quelques agréables heures de programmation et de jeu.

N.D.L.R.: Miche et Micha ont passé deux heures à faire Gaston La-gaffe (leur idole). C'est vous dire...

```
0 REM *****
1 REM #
2 REM # MINI-PUZZLES
3 REM #
4 REM # Par THOMAS Thierry
5 REM #
6 REM # Pour ORIC-1 & ATMOS
7 REM #
8 REM # Fev./ Mai 84
9 REM #
10 REM # L'HEBDOGICIEL & L'AUTEUR
11 REM #
12 REM #
13 REM #
14 REM #
15 REM #
16 REM #
17 REM #
18 REM #
19 REM #
20 REM #
21 REM #
22 REM #
23 REM #
24 REM #
25 REM #
26 REM #
27 REM #
28 REM #
29 REM #
30 REM #
31 REM #
32 REM #
33 REM #
34 REM #
35 REM #
36 REM #
37 REM #
38 REM #
39 REM #
40 REM #
41 REM #
42 REM #
43 REM #
44 REM #
45 REM #
46 REM #
47 REM #
48 REM #
49 REM #
50 REM #
51 REM #
52 REM #
53 REM #
54 REM #
55 REM #
56 REM #
57 REM #
58 REM #
59 REM #
60 REM #
61 REM #
62 REM #
63 REM #
64 REM #
65 REM #
66 REM #
67 REM #
68 REM #
69 REM #
70 REM #
71 REM #
72 REM #
73 REM #
74 REM #
75 REM #
76 REM #
77 REM #
78 REM #
79 REM #
80 REM #
81 REM #
82 REM #
83 REM #
84 REM #
85 REM #
86 REM #
87 REM #
88 REM #
89 REM #
90 REM #
91 REM #
92 REM #
93 REM #
94 REM #
95 REM #
96 REM #
97 REM #
98 REM #
99 REM #
100 REM #
101 REM #
102 REM #
103 REM #
104 REM #
105 REM #
106 REM #
107 REM #
108 REM #
109 REM #
110 REM #
111 REM #
112 REM #
113 REM #
114 REM #
115 REM #
116 REM #
117 REM #
118 REM #
119 REM #
120 REM #
121 REM #
122 REM #
123 REM #
124 REM #
125 REM #
126 REM #
127 REM #
128 REM #
129 REM #
130 REM #
131 REM #
132 REM #
133 REM #
134 REM #
135 REM #
136 REM #
137 REM #
138 REM #
139 REM #
140 REM #
141 REM #
142 REM #
143 REM #
144 REM #
145 REM #
146 REM #
147 REM #
148 REM #
149 REM #
150 REM #
151 REM #
152 REM #
153 REM #
154 REM #
155 REM #
156 REM #
157 REM #
158 REM #
159 REM #
160 REM #
161 REM #
162 REM #
163 REM #
164 REM #
165 REM #
166 REM #
167 REM #
168 REM #
169 REM #
170 REM #
171 REM #
172 REM #
173 REM #
174 REM #
175 REM #
176 REM #
177 REM #
178 REM #
179 REM #
180 REM #
181 REM #
182 REM #
183 REM #
184 REM #
185 REM #
186 REM #
187 REM #
188 REM #
189 REM #
190 REM #
191 REM #
192 REM #
193 REM #
194 REM #
195 REM #
196 REM #
197 REM #
198 REM #
199 REM #
200 REM #
201 REM #
202 REM #
203 REM #
204 REM #
205 REM #
206 REM #
207 REM #
208 REM #
209 REM #
210 REM #
211 REM #
212 REM #
213 REM #
214 REM #
215 REM #
216 REM #
217 REM #
218 REM #
219 REM #
220 REM #
221 REM #
222 REM #
223 REM #
224 REM #
225 REM #
226 REM #
227 REM #
228 REM #
229 REM #
230 REM #
231 REM #
232 REM #
233 REM #
234 REM #
235 REM #
236 REM #
237 REM #
238 REM #
239 REM #
240 REM #
241 REM #
242 REM #
243 REM #
244 REM #
245 REM #
246 REM #
247 REM #
248 REM #
249 REM #
250 REM #
251 REM #
252 REM #
253 REM #
254 REM #
255 REM #
256 REM #
257 REM #
258 REM #
259 REM #
260 REM #
261 REM #
262 REM #
263 REM #
264 REM #
265 REM #
266 REM #
267 REM #
268 REM #
269 REM #
270 REM #
271 REM #
272 REM #
273 REM #
274 REM #
275 REM #
276 REM #
277 REM #
278 REM #
279 REM #
280 REM #
281 REM #
282 REM #
283 REM #
284 REM #
285 REM #
286 REM #
287 REM #
288 REM #
289 REM #
290 REM #
291 REM #
292 REM #
293 REM #
294 REM #
295 REM #
296 REM #
297 REM #
298 REM #
299 REM #
300 REM #
301 REM #
302 REM #
303 REM #
304 REM #
305 REM #
306 REM #
307 REM #
308 REM #
309 REM #
310 REM #
311 REM #
312 REM #
313 REM #
314 REM #
315 REM #
316 REM #
317 REM #
318 REM #
319 REM #
320 REM #
321 REM #
322 REM #
323 REM #
324 REM #
325 REM #
326 REM #
327 REM #
328 REM #
329 REM #
330 REM #
331 REM #
332 REM #
333 REM #
334 REM #
335 REM #
336 REM #
337 REM #
338 REM #
339 REM #
340 REM #
341 REM #
342 REM #
343 REM #
344 REM #
345 REM #
346 REM #
347 REM #
348 REM #
349 REM #
350 REM #
351 REM #
352 REM #
353 REM #
354 REM #
355 REM #
356 REM #
357 REM #
358 REM #
359 REM #
360 REM #
361 REM #
362 REM #
363 REM #
364 REM #
365 REM #
366 REM #
367 REM #
368 REM #
369 REM #
370 REM #
371 REM #
372 REM #
373 REM #
374 REM #
375 REM #
376 REM #
377 REM #
378 REM #
379 REM #
380 REM #
381 REM #
382 REM #
383 REM #
384 REM #
385 REM #
386 REM #
387 REM #
388 REM #
389 REM #
390 REM #
391 REM #
392 REM #
393 REM #
394 REM #
395 REM #
396 REM #
397 REM #
398 REM #
399 REM #
400 REM #
401 REM #
402 REM #
403 REM #
404 REM #
405 REM #
406 REM #
407 REM #
408 REM #
409 REM #
410 REM #
411 REM #
412 REM #
413 REM #
414 REM #
415 REM #
416 REM #
417 REM #
418 REM #
419 REM #
420 REM #
421 REM #
422 REM #
423 REM #
424 REM #
425 REM #
426 REM #
427 REM #
428 REM #
429 REM #
430 REM #
431 REM #
432 REM #
433 REM #
434 REM #
435 REM #
436 REM #
437 REM #
438 REM #
439 REM #
440 REM #
441 REM #
442 REM #
443 REM #
444 REM #
445 REM #
446 REM #
447 REM #
448 REM #
449 REM #
450 REM #
451 REM #
452 REM #
453 REM #
454 REM #
455 REM #
456 REM #
457 REM #
458 REM #
459 REM #
460 REM #
461 REM #
462 REM #
463 REM #
464 REM #
465 REM #
466 REM #
467 REM #
468 REM #
469 REM #
470 REM #
471 REM #
472 REM #
473 REM #
474 REM #
475 REM #
476 REM #
477 REM #
478 REM #
479 REM #
480 REM #
481 REM #
482 REM #
483 REM #
484 REM #
485 REM #
486 REM #
487 REM #
488 REM #
489 REM #
490 REM #
491 REM #
492 REM #
493 REM #
494 REM #
495 REM #
496 REM #
497 REM #
498 REM #
499 REM #
500 REM #
501 REM #
502 REM #
503 REM #
504 REM #
505 REM #
506 REM #
507 REM #
508 REM #
509 REM #
510 REM #
511 REM #
512 REM #
513 REM #
514 REM #
515 REM #
516 REM #
517 REM #
518 REM #
519 REM #
520 REM #
521 REM #
522 REM #
523 REM #
524 REM #
525 REM #
526 REM #
527 REM #
528 REM #
529 REM #
530 REM #
531 REM #
532 REM #
533 REM #
534 REM #
535 REM #
536 REM #
537 REM #
538 REM #
539 REM #
540 REM #
541 REM #
542 REM #
543 REM #
544 REM #
545 REM #
546 REM #
547 REM #
548 REM #
549 REM #
550 REM #
551 REM #
552 REM #
553 REM #
554 REM #
555 REM #
556 REM #
557 REM #
558 REM #
559 REM #
560 REM #
561 REM #
562 REM #
563 REM #
564 REM #
565 REM #
566 REM #
567 REM #
568 REM #
569 REM #
570 REM #
571 REM #
572 REM #
573 REM #
574 REM #
575 REM #
576 REM #
577 REM #
578 REM #
579 REM #
580 REM #
581 REM #
582 REM #
583 REM #
584 REM #
585 REM #
586 REM #
587 REM #
588 REM #
589 REM #
590 REM #
591 REM #
592 REM #
593 REM #
594 REM #
595 REM #
596 REM #
597 REM #
598 REM #
599 REM #
600 REM #
601 REM #
602 REM #
603 REM #
604 REM #
605 REM #
606 REM #
607 REM #
608 REM #
609 REM #
610 REM #
611 REM #
612 REM #
613 REM #
614 REM #
615 REM #
616 REM #
617 REM #
618 REM #
619 REM #
620 REM #
621 REM #
622 REM #
623 REM #
624 REM #
625 REM #
626 REM #
627 REM #
628 REM #
629 REM #
630 REM #
631 REM #
632 REM #
633 REM #
634 REM #
635 REM #
636 REM #
637 REM #
638 REM #
639 REM #
640 REM #
641 REM #
642 REM #
643 REM #
644 REM #
645 REM #
646 REM #
647 REM #
648 REM #
649 REM #
650 REM #
651 REM #
652 REM #
653 REM #
654 REM #
655 REM #
656 REM #
657 REM #
658 REM #
659 REM #
660 REM #
661 REM #
662 REM #
663 REM #
664 REM #
665 REM #
666 REM #
667 REM #
668 REM #
669 REM #
670 REM #
671 REM #
672 REM #
673 REM #
674 REM #
675 REM #
676 REM #
677 REM #
678 REM #
679 REM #
680 REM #
681 REM #
682 REM #
683 REM #
684 REM #
685 REM #
686 REM #
687 REM #
688 REM #
689 REM #
690 REM #
691 REM #
692 REM #
693 REM #
694 REM #
695 REM #
696 REM #
697 REM #
698 REM #
699 REM #
700 REM #
701 REM #
702 REM #
703 REM #
704 REM #
705 REM #
706 REM #
707 REM #
708 REM #
709 REM #
710 REM #
711 REM #
712 REM #
713 REM #
714 REM #
715 REM #
716 REM #
717 REM #
718 REM #
719 REM #
720 REM #
721 REM #
722 REM #
723 REM #
724 REM #
725 REM #
726 REM #
727 REM #
728 REM #
729 REM #
730 REM #
731 REM #
732 REM #
733 REM #
734 REM #
735 REM #
736 REM #
737 REM #
738 REM #
739 REM #
740 REM #
741 REM #
742 REM #
743 REM #
744 REM #
745 REM #
746 REM #
747 REM #
748 REM #
749 REM #
750 REM #
751 REM #
752 REM #
753 REM #
754 REM #
755 REM #
756 REM #
757 REM #
758 REM #
759 REM #
760 REM #
761 REM #
762 REM #
763 REM #
764 REM #
765 REM #
766 REM #
767 REM #
768 REM #
769 REM #
770 REM #
771 REM #
772 REM #
773 REM #
774 REM #
775 REM #
776 REM #
777 REM #
778 REM #
779 REM #
780 REM #
781 REM #
782 REM #
783 REM #
784 REM #
785 REM #
786 REM #
787 REM #
788 REM #
789 REM #
790 REM #
791 REM #
792 REM #
793 REM #
794 REM #
795 REM #
796 REM #
797 REM #
798 REM #
799 REM #
800 REM #
801 REM #
802 REM #
803 REM #
804 REM #
805 REM #
806 REM #
807 REM #
808 REM #
809 REM #
810 REM #
811 REM #
812 REM #
813 REM #
814 REM #
815 REM #
816 REM #
817 REM #
818 REM #
819 REM #
820 REM #
821 REM #
822 REM #
823 REM #
824 REM #
825 REM #
826 REM #
827 REM #
828 REM #
829 REM #
830 REM #
831 REM #
832 REM #
833 REM #
834 REM #
835 REM #
836 REM #
837 REM #
838 REM #
839 REM #
840 REM #
841 REM #
842 REM #
843 REM #
844 REM #
845 REM #
846 REM #
847 REM #
848 REM #
849 REM #
850 REM #
851 REM #
852 REM #
853 REM #
854 REM #
855 REM #
856 REM #
857 REM #
858 REM #
859 REM #
860 REM #
861 REM #
862 REM #
863 REM #
864 REM #
865 REM #
866 REM #
867 REM #
868 REM #
869 REM #
870 REM #
871 REM #
872 REM #
873 REM #
874 REM #
875 REM #
876 REM #
877 REM #
878 REM #
879 REM #
880 REM #
881 REM #
882 REM #
883 REM #
884 REM #
885 REM #
886 REM #
887 REM #
888 REM #
889 REM #
890 REM #
891 REM #
892 REM #
893 REM #
894 REM #
895 REM #
896 REM #
897 REM #
898 REM #
899 REM #
900 REM #
901 REM #
902 REM #
903 REM #
904 REM #
905 REM #
906 REM #
907 REM #
908 REM #
909 REM #
910 REM #
911 REM #
912 REM #
913 REM #
914 REM #
915 REM #
916 REM #
917 REM #
918 REM #
919 REM #
920 REM #
921 REM #
922 REM #
923 REM #
924 REM #
925 REM #
926 REM #
927 REM #
928 REM #
929 REM #
930 REM #
931 REM #
932 REM #
933 REM #
934 REM #
935 REM #
936 REM #
937 REM #
938 REM #
939 REM #
940 REM #
941 REM #
942 REM #
943 REM #
944 REM #
945 REM #
946 REM #
947 REM #
948 REM #
949 REM #
950 REM #
951 REM #
952 REM #
953 REM #
954 REM #
955 REM #
956 REM #
957 REM #
958 REM #
959 REM #
960 REM #
961 REM #
962 REM #
963 REM #
964 REM #
965 REM #
966 REM #
967 REM #
968 REM #
969 REM #
970 REM #
971 REM #
972 REM #
973 REM #
974 REM #
975 REM #
976 REM #
977 REM #
978 REM #
979 REM #
980 REM #
981 REM #
982 REM #
983 REM #
984 REM #
985 REM #
986 REM #
987 REM #
988 REM #
989 REM #
990 REM #
991 REM #
992 REM #
993 REM #
994 REM #
995 REM #
996 REM #
997 REM #
998 REM #
999 REM #
```

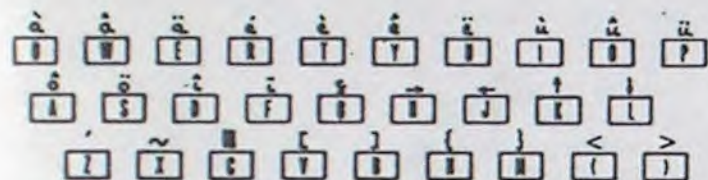
Suite page 19

Ce programme permet de définir jusqu'à 64 caractères, toutes les formes de caractères, aussi bien graphiques qu'accentuées, sont permises.

PC 1500

38 caractères sont déjà définis (à, â, ä, é, ê, ë, ù, û, ü, ô, ö, î, ï, ç, →, ←, ↑, ↓, ·, [,] , Φ, Ω, Σ, λ, α, γ, δ, β, °, ≈, ≠, ≤, ≥, ±, ∞) ainsi que 4 autres: (~, ■, {, }).

ECRAN



```

1:REM CARACTERES
  ACCENTUES
  **PC 1500**
2:REM LEFEURE F.
  19/09/84
10:FOR I=0TO 1000
20:READ A:IF A=&F
  FG0TO 1000
30:POKE (38C5+I)
  ,A
40:NEXT I
50:DATA &BE,&E4,&
  2C,&48,&78,&4A
  ,&50,&B7,1,&89
  ,2,&D,&E,&4D,1
  ,&8B,6,&EB,&76
  ,&4E,2,&8E
52:DATA 5,&BE,&E2
  ,&4A,&8E,&24,&
  BE,&E2,&4A,&ED

```

```

, &76, &4E, 8, &89
, &1B, &FD, &8B, &
48, &39, &4A
54: DATA &12, &F7, &
8B, &E, &FD, &C8,
&B5, 0, &F7, &8B,
&4, &FD, &8A, &9E,
&E, &FD, &8A, &8E
, 1, 5, &FD

56: DATA &A, &B7, &F
, &89, 3, &BE, &E3
, &3F, &F9, &EB, &
7B, &E, &40, &9A

60: DATA &71, &A0, &
77, &A1, &65, &A2
, &72, &A3, &74, &
A4, &79, &A5, &75
, &A6, &69, &A7, &
6F, &A8

```

```

62: DATA &70, &A9, &
    &61, &AA, &73, &AB
    &64, &AC, &66, &
    &AD, &67, &AE, &68
    &6F, &6A, &B0, &
    &6B, &B1
64: DATA &6C, &B2, &
    &7A, &B3, &78, &7E
    &63, &7F, &76, &
    &B4, &62, &B5, &6E
    &7B, &6D, &7D, 0
    , 0
70: DATA &71, &B6, &
    &77, &B7, &65, &B8
    &72, &B9, &74, &
    &BA, &79, &BB, &75
    &BC, &69, &BD, &
    &6F, &BE
72: DATA &70, &BF, &
    &61, &C0, &73, &C1

```

```
, &64, &C2, &66, &
C3, &67, &C4, &68
, &C5, &6A, &C6, &
6B, &C7
74: DATA &6C, &C8, &
7A, &C9, &78, &CA
, &63, &CB, &76, &
CC, &62, &CD, &6E
, &CE, &6D, &CF, 0
, 0
80: DATA &61, &D0, &
73, &D1, &64, &D2
, &66, &D3, &67, &
D4, &68, &D5, &6A
, &D6, &6B, &D7, &
6C, &D8
82: DATA &7A, &D9, &
78, &DA, &63, &DB
, &76, &DC, &62, &
DD, &6E, &DF, &6A
```

```

, &DF, 0, 0
100: DATA &38, &45, &46, &3C, &40, &30
, &4A, &49, &3A, &40, &38, &45, &44
, &3D, &40
102: DATA &38, &54, &56, &55, &18, &38
, &55, &56, &54, &18, &38, &56, &55
, &56, &18
104: DATA &38, &55, &54, &55, &18, &3C
, &41, &42, &20, &7C, &38, &42, &41
, &22, &78
106: DATA &3C, &41, &40, &21, &7C, &38
, &4A, &49, &4A, &30, &38, &45, &44

```

```

, &45, &38
108: DATA 0, 2, &79, 2
, 0, 0, 1, &7C, 1, 0
, &C, &52, &32, &1
2, &8
110: DATA 8, 8, &2A, &
1C, 8, 8, &1C, &2A
, 8, 8, 8, 4, &3E, 4
, 8
112: DATA 8, &10, &3E
, &10, 8, 0, 0, &B,
7, 0, 0, &7F, &41,
&41, 0, 0, &41, &4
1, &7F, 0, &FF
1000: FOR I=0TO 10
00
1010: ON ERROR
GOTO 2000
1020: READ A: POKE
(&3000+I), A

```

```

54, &34, &1C, &
16, &15, 0, &44
, &4A, &51, 0
1058: DATA 0, &51, &
4A, &44, 0, 0, &
24, &8E, &24, 0,
, &18, &24, &18
, &24, &18
1100: DATA &ED, &76
, &4E, &40, &8B
, 8, &B5, &12, &
AE, &38, &EF, &
BA, &38, &C5, &
ED, &76, &4E, &
20, &8B
1102: DATA 4, &B5, &
48, &9E, &10, &
B5, &7E, &9E, &
14
2000: END

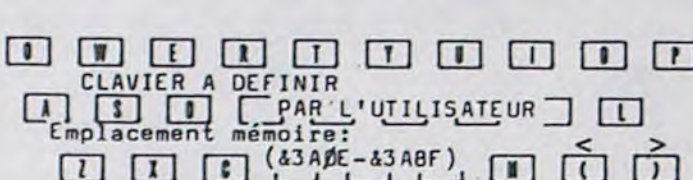
```

```

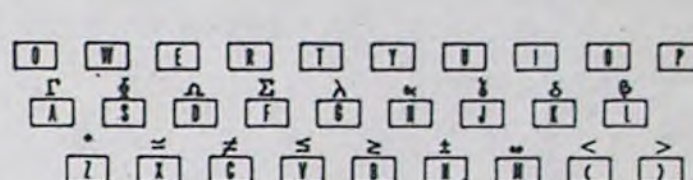
1030:NEXT I
1050:DATA &41, &7F
      , &41, 1, 3, &8,
      , &55, &7F, &55, &8
      , &58, &64, 4, &
      , &64, &58
1052:DATA &63, &55
      , &49, &41, &63
      , &42, &24, &18
      , &20, &40, &30
      , &48, &48, &30
      , &48
1054:DATA 2, &34, &
      , &48, &34, 2, &20
      , &52, &45, &49
      , &31, &3E, &55
      , &15, &16, &8
1056:DATA 0, 2, 5, 2
      , 0, &24, &22, &
      , &24, &28, &24, &8

```

FCRAN



ECRAN



Comment programmer le deuxième clavier?

Le générateur de caractères se situe aux adresses & 3A0E à & 3ABF. On peut définir jusqu'à 26 caractères (On rappelle qu'un caractère comporte cinq codes pour être défini, ainsi 'a' s'écrit & 38, & 44, & 44, & 3C, & 40 et 'i' & 00; & 00, & 7D, & 00, & 00.)

Le programme qui suit, permet de définir le deuxième clavier:

```
10: FOR I = & 3A0E TO & 3A8F
```

```
20: ON ERROR GOTO 100
20: READA: POKE 1A
```

```
30: READA: POKE I,A
40: NEXT I
```

```
40: NEXT I
50: DATA Le nombre des
```

50: DATA... Le nombre des données doit être un multiple de cinq et ne doit pas dépasser 130 (26 x 5) 100: END

Remarque: L'imprimante ne reconnaît pas ces nouveaux caractères; elle laisse un espace blanc. Une astuce doit exister; il ne reste plus qu'à la trouver...

Suite de
la page 18

```

10000 REM 00000000000000000000000000000000
10001 REM 0 0
10002 REM 0 Yoko TSUNO 0
10003 REM 0 0
10004 REM 00000000000000000000000000000000
10005 REM
10010 !10100
10020 READDC
10030 FOR I = 0 TO 95 :READ TM(I):NEXT
T
10040 FOR I=#B000*(33#B) TO #B000*(DC
#B)-1 :READ RD:POKE I,RD:NEXT
10050 RETURN
10100 DATA94
10110 DATA32,32,32,33,34,35,36,37,38,
39,32,32
10120 DATA32,32,40,41,42,42,42,42,42,
43,44,32
10130 DATA32,32,45,46,47,42,42,42,42,
42,48,32
10140 DATA32,49,50,51,52,53,54,55,56,
57,58,32
10150 DATA33,59,42,42,60,61,62,63,64,
65,43,66
10160 DATA67,42,42,42,68,32,32,69,70,
71,42,72
10170 DATA73,74,42,75,76,77,78,79,80,
81,82,32
10180 DATA32,83,84,85,86,87,88,89,90,
91,92,93
10200 DATA0,0,0,0,0,1,3,7,0,0,3,15,63
,63,63,63
10201 DATA0,31,63,63,63,63,63,63,0,1,
47,63,63,63,63,63
10202 DATA0,62,63,63,63,63,63,63,0,0,
32,56,62,63,63,63
10203 DATA0,0,0,0,0,32,56,60,0,0,0,1,
3,3,7,7
10204 DATA15,31,63,63,63,63,63,63,63,
63,63,63,63,63,63,63
10205 DATA62,63,63,63,63,63,63,63,0,0,
32,48,56,56,60,60
10206 DATA15,15,31,31,63,63,63,63,63,
63,63,63,63,63,63,58
10207 DATA63,63,63,63,63,63,63,23,43,62,
62,63,63,63,63,63,63
10208 DATA0,0,0,0,1,1,1,1,63,62,53,41
,9,15,63,63
10209 DATA53,41,9,31,63,63,63,63,23,6
3,63,63,63,63,63,63
10210 DATA63,63,63,61,50,48,48,48,63,
63,59,39,0,0,31,39
10211 DATA62,61,63,6,8,0,32,16,63,55,
46,29,58,0,1,2
10212 DATA63,63,63,35,0,61,63,45,63,6
2,62,60,56,60,60,62
10213 DATA3,7,15,31,63,63,63,63,63,63
,63,63,63,62,62
10214 DATA49,51,32,32,0,0,0,0,5,63,0,
0,0,0,0,0
10215 DATA16,32,0,0,0,0,0,0,11,0,0,
12,4,6,2
10216 DATA53,51,3,3,1,1,1,1,0,0,0,0,3
2,32,32,32
10217 DATA7,15,15,15,31,31,31,31,60,6
0,60,60,52,50,50,49
10218 DATA9,1,2,0,0,0,3,4,2,6,14,0,0,
0,60,2
10219 DATA1,1,1,1,1,1,3,3,32,32,32,32
,32,32,32,0
10220 DATA31,29,14,14,6,6,2,1,63,63,6
3,63,63,31,15,15
10221 DATA63,63,55,55,59,57,61,60,57,
56,60,63,63,63,63,63
10222 DATA0,0,32,56,60,63,63,62,0,0,0
,0,0,48,24
10223 DATA15,20,2,1,0,0,0,0,63,57,2,6
0,0,0,1,3

```

```

10224 DATA7,7,15,15,31,63,63,48,63,62
,62,60,56,48,32,0
10225 DATA39,3,1,0,0,0,0,0,63,63,63,3
1,7,0,0,0
10226 DATA62,63,63,63,63,60,0,0,31,15
,35,48,0,0,0,1
10227 DATA61,57,48,35,7,13,50,42,14,3
,32,32,16,16,40,40
10228 DATA90,32,63,15,0,0,0,1,7,31,60,
57,2,14,25,37
10229 DATA48,16,40,40,36,20,19,13,0,0
,0,0,0,0,32,63
10230 DATA0,0,0,0,0,0,0,62
10000 REM 00000000000000000000000000000000
10001 REM 0 0
10002 REM 0 SPIROU 0
10003 REM 0 0
10004 REM 00000000000000000000000000000000
10005 REM
10101 11100
10130 READDC
10140 FOR I = 0 TO 95 :READ TM(I):NEXT
I
11050 FOR I = #B000+(33#) TO #B000+(
DC#)-1 :READ RD:POKE I,RD:NEXT
11060 RETURN
11100 DATA98
11110 DATA32,33,34,35,36,37,38,39,40,
32,32,32
11120 DATA32,41,42,43,32,44,45,46,47,
48,32,32
11130 DATA32,49,50,51,52,53,54,55,32,
56,57,32
11140 DATA32,32,58,59,60,61,62,63,64,
65,66,32
11150 DATA32,32,67,68,69,70,71,72,73,
74,75,32
11160 DATA32,32,76,77,78,79,80,81,82,
83,84,32
11170 DATA32,32,32,85,86,87,88,89,90,
91,32,32
11180 DATA32,32,32,92,93,94,96,97,32,
32,32,32
11200 DATA0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,31,16
,16,16,16
11201 DATA2,6,58,3,3,3,2,2,0,48,63,32
,0,0,0
11202 DATA0,15,62,12,0,0,17,17,0,0,0,
0,0,40,63,31
11203 DATA0,0,0,0,16,48,32,9,0,0,0,0,0,
0,0,0,32
11204 DATA5,3,3,1,0,0,4,7,16,16,16,24
,40,40,20,12
11205 DATA2,2,2,2,2,2,1,1,34,34,34,38
,20,20,12,12
11206 DATA1,2,2,2,3,3,3,3,19,54,60,56
,16,16,16,20
11207 DATA48,24,12,6,3,1,0,0,0,0,0,0,
0,0,32,16
11208 DATA4,12,4,3,0,0,0,0,38,26,7,1,
48,15,0,0
11209 DATA1,0,0,32,24,4,63,30,0,32,32
,16,57,63,0,0
11210 DATA4,4,1,59,4,0,32,0,1,1,61,3,
0,0,0,0
11211 DATA20,20,24,24,40,40,52,52,0,4
,4,2,1,1,0,0
11212 DATA0,0,0,0,0,0,32,32,0,1,0,0,0
,0,0,0
11213 DATA36,40,40,40,48,48,48,48,0,0
,0,0,0,0,2
11214 DATA0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,1,1,1,1
,1,1
11215 DATA34,42,25,25,57,16,16,16,0,0
,0,14,17,32,32,32
11216 DATA0,0,0,0,3,47,31,15,16,16,0,
56,60,60,60,60
11217 DATA0,0,0,0,1,2,2,2,16,16,17,17
,56,16,32,32
11218 DATA6,6,63,32,51,24,14,12,3,7,7
,6,6,0,0,0
11219 DATA1,1,1,1,0,0,0,16,16,16,16
,8,8,16,48

```



```

11220 DATA32,32,16,12,15,4,4,62,15,15,
8,16,48,0,0,1
11221 DATA52,62,2,2,2,1,15,63,3,1,1,1,
0,0,0,0
11222 DATA0,0,0,32,32,48,24,12,0,0,0,
0,0,24,4,3
11223 DATA0,0,0,0,0,0,1,7,63,0,0,0,32,4,
8,40,32,0
11224 DATA55,0,0,1,14,0,3,32,1,0,0,63,
30,60,48,0
11225 DATA39,31,6,4,36,20,20,4,48,0,0,
0,0,0,0,0
11226 DATA14,1,0,0,12,7,14,49,1,32,24,
6,1,48,15,0
11227 DATA63,49,18,12,1,35,38,31,1,7,
31,62,48,0,0,48
11228 DATA32,48,48,15,0,0,0,0,0,0,1,6,
2,0,0,0,0
11229 DATA8,16,32,0,0,0,0,0,48,48,29,
3,3,1,0,0
11230 DATA63,32,32,0,0,32,48,31,0,32,
16,16,16,31,48,32
11231 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,15,0,15,48,
32,32,32,48
11232 DATA32,24,32,48,16,24,24,48
12000 REM 00000000000000000000000000000000
12001 REM 0 0
12002 REM 0 GASTON 0
12003 REM 0 0
12004 REM 00000000000000000000000000000000
12005 REM
12010 !12100
12030 READDC
12040 FOR I = 0 TO 95 :READ TR(I):NEXT
T
12050 FOR I = #B000+(33*8) TO #B800+(
DC*8)-1 :READ RD:POKE I,RD:NEXT
12060 RETURN
12100 DATA87
12110 DATA32,32,32,32,32,33,34,32,32,
32,32,32
12120 DATA32,32,33,35,36,37,38,39,40,
41,42,32
12130 DATA32,32,43,44,45,46,47,48,49,
50,51,32
12140 DATA32,52,53,54,55,56,57,58,59,
60,61,32
12150 DATA32,62,63,64,65,66,67,68,69,
70,71,32
12160 DATA32,32,72,73,74,75,76,77,78,
79,80,32
12170 DATA32,32,81,82,83,84,85,32,32,
32,32,32
12180 DATA32,32,32,32,32,81,86,32,32,
32,32,32
12200 DATA0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,
16,32
12201 DATA0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,0,1,3,
6,4,8
12202 DATA7,12,24,32,0,3,31,63,0,0,0,
7,31,63,63,63
12203 DATA0,0,63,0,56,63,63,63,0,0,63,
14,3,48,62,63
12204 DATA0,0,62,3,0,56,7,48,0,0,0,48,
24,0,0,56
12205 DATA0,0,0,0,0,15,0,0,48,12,6,1,
0,63,15,63
12206 DATA41,27,27,47,31,63,63,63,63,
63,63,63,63,33,56,32
12207 DATA63,63,33,0,0,0,0,0,63,63,63,
1,0,0,0,0
12208 DATA63,63,63,63,63,63,56,60,62,
61,62,63,63,63,1,0
12209 DATA6,32,24,32,48,56,60,30,0,0,
0,0,1,1,2,2
12210 DATA1,3,15,48,4,9,27,11,63,63,6,
3,15,7,51,61,16
12211 DATA63,63,63,63,61,58,56,56,35,
4,8,0,8,0,8,12
12212 DATA12,13,1,31,0,0,0,0,0,32,32,
7,32,0,0,0
12213 DATA62,31,3,1,32,16,16,16,0,0,0,
32,48,48,48,24

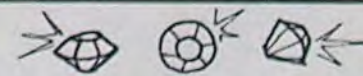
```

```

12214 DATA11,4,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0,0,
0,0,0
12215 DATA9,0,35,16,8,15,15,15,17,45,
63,3,7,63,63,63
12216 DATA40,60,46,4,2,33,32,48,14,7,
3,1,0,0,32,16
12217 DATA0,32,63,63,31,0,0,0,0,1,62,
60,57,0,3,4
12218 DATA32,32,0,0,32,48,1,3,24,24,4,
8,62,49,32,60,63
12219 DATA0,0,0,0,32,16,8,40,15,15,15,
11,11,5,4,2
12220 DATA63,63,63,63,63,63,31,7,56,6,
6,62,63,63,63,63,63
12221 DATA12,15,15,40,52,59,56,57,0,6,
3,60,56,48,39,56,0
12222 DATA24,32,0,0,7,57,6,8,6,15,26,
57,38,1,0,0
12223 DATA11,50,4,50,0,63,0,52,52,5,
6,8,16,32,0,0
12224 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,48,14,0,1,
0,0,0
12225 DATA15,12,21,41,1,63,0,0,58,37,
9,9,18,2,56,6
12226 DATA0,32,24,20,18,38,43,11,11,5,
0,22,12,4,0,0,0

```

En raison de la longueur du programme PUZZLE, nous passerons la suite la semaine prochaine.



DIAMANTS

Suite de la page 16

```

1760 CALL VCHAR(10,7,33,20):: CALL HCHAR
(12,3,33,28):: CALL HCHAR(18,3,33,28)::
CALL VCHAR(2,4,35,5):: CALL VCHAR(2,29,3
5,5)
1770 CALL VCHAR(11,4,35,9):: CALL VCHAR
11,29,35,9):: CALL HCHAR(3,4,34):: CALL
HCHAR(3,29,34):: CALL HCHAR(5,4,34)
1780 CALL HCHAR(5,29,34):: CALL HCHAR(B,
6,34):: CALL HCHAR(B,27,34):: CALL HCHAR
(10,6,34):: CALL HCHAR(10,27,34)
1790 CALL HCHAR(12,4,34):: CALL HCHAR(12
,29,34):: CALL HCHAR(18,4,34):: CALL HCH
AR(18,29,34):: CALL HCHAR(9,27,35)
1800 ACCEPT AT(9,17)SIZE(8)VALIDATE(UALP
HA):C%
1810 IF SC>RECORD THEN T0%=M0%:: SC=MS
C:: M0%=N0%:: MSC=RECORD:: N0%=C%::
RECORD=SC:: GOTO 1840
1820 IF SC>MSC THEN T0%=M0%:: SC=MSC::
M0%=C%:: MSC=SC:: GOTO 1840
1830 IF SC>SCM THEN T0%=C%:: SC=SC
1840 DISPLAY AT(13,4)SIZE(23):N0%&":: "&
STR$(RECORD)
1850 DISPLAY AT(15,4)SIZE(23):M0%&":: "&
STR$(MSC)
1860 DISPLAY AT(17,4)SIZE(23):T0%&":: "&
STR$(SCM):: DISPLAY AT(22,1):"VOULEZ-VOU
S REJOUER,S.V.F 70"
1870 ACCEPT AT(22,28)BEEP SIZE(1)VALIDAT
E("Non")::REF%
1880 IF REP%="0" OR REP%="o" THEN CALL C
HARSET:: GOTO 160
1890 CALL CLEAR:: END
1900 J$=STR$(SC):: J$="00000"&J$: J$=S
EG$(J$,LEN(J$)-4,5):: FOR J=1 TO 5: CA
LL HCHAR(1,J+B,ASC(EG$(J$,J,1))): NEXT
J:: RETURN

```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

DALLAS QUEST par MCC pour : CBM 64 Atari et Apple II. (en anglais)

Nous voici enfin débarrassés des deux nains pirates, grâce à une bombe thermonucléaire soigneusement camouflée en grain de café. Dorénavant, la voie du sérieux et de la juste description des logiciels aura valeur de loi. Ainsi, ne sortez plus votre dictionnaire en vingt-deux volumes, il est inutile.

Aujourd'hui, nous allons nous occuper de la disparition tragique de J.R. Sans nouvelles de lui depuis plusieurs semaines, Sue Ellen fait appel à vos talents de détective pour découvrir les tenants et les aboutissants de cette affaire. Rien de plus facile, en apparence, que de retrouver quelqu'un de l'importance du disparu; mais après quelques tâtonnements, vous verrez à quel point la piste a été brouillée, afin de vous laisser vous égarer dans des lieux où le moindre faux-pas conduit à une mort certaine et irréversible.

De plus, pour vous compliquer la tâche, vous ne pourrez pas demander de renseignements aux différentes personnes que vous rencontrez. En effet, les actions sont plus utiles que les paroles dans ce logiciel où pour bien des situations le nombre de gestes que vous pouvez effectuer vous est compté. Bien sûr si vous êtes suffisamment observateur, vous pourrez, tel Sherlock Holmes, déduire de votre environnement bien des indices utiles au déroulement de votre enquête. De plus, à tout moment, vous pouvez faire appel au stock de renseignements qui vous est généreusement alloué au début de votre aventure. Au départ, vous avez droit d'utili-

ser ce 'joker' neuf fois. Il est à noter que bien souvent le message que l'on vous délivre est sibyllin.

Si vous êtes débrouillard, vous pourrez malgré tout arriver à quitter la propriété familiale sans le moindre dommage corporel. Mais votre seule échappatoire se situe en Amérique du sud. C'est à partir de cet instant que la sauvegarde partielle de l'aventure vous sera vraiment utile: en effet, à chaque nouvelle étape que vous franchirez, une nouvelle énigme vous sera proposée, faisant appel au fruit de vos recherches dans la propriété de J.R. Si par malheur un détail vous a échappé à Dallas, vous serez obligés de reprendre l'aventure au départ à

moins que vous ne fassiez appel à l'une de vos sauvegardes.

Ainsi, de fil en aiguille, vous vous approcherez de la solution, luttant contre les serpents et les vautours, amadonnant lions et cannibales, échappant aux hippopotames et aux araignées géantes de l'Amazonie...

Ce ne sera pas la première fois que regarder Dallas est une épreuve. Mais cette fois-ci, cela dépasse tout ce que vous pouvez imaginer.

Hubert Tikaël de Mévenay (le cousin de l'autre)

et Léonard d'Ambien Soulages (le frère)



Les aventures humaines de Miche et Micha

Mister Robot and his factory

Après avoir prêté serment d'allégeance à son suzerain en 1328, le Vicomte Octave du Roussel des Piemodycarnoard se retira dans ses appartements privés et personnels, et commença une furieuse partie de Mister Robot. Ça chauffait sec. Alors qu'à l'extérieur la bataille faisait rage, à l'intérieur la bataille faisait rage aussi (-stème de compression hydraulique compensée). Pour chauffer, ça chauffait: "palsambleu, pensait le vicomte, ce feu de cheminée est diabolique... Ça me chauffe les entrailles!". Et il avait raison car ça chauffait d'enfer. Et après avoir dit ça, il devint fou. Pendant ce temps-là, le suzerain (que pour la commodité du récit nous appellerons Albert) n'en menait pas large. Car ça chauffait dur pour lui aussi; en fait ça chauffait dur pour pas mal de gens en ce temps-là. Et même pour Miche et Micha, ça chauffait dur, car ils ne savaient pas quoi écrire. Et même pour le chevalier Fabrisly qui avait pourtant déjà tiré nos deux héros d'un mauvais pas, même pour lui, disais-je, ça chauffait dur. Bref ça Désolé. C'est Miche et Micha qui vous parlent. Le texte que vous venez de lire n'est PAS de nous. La rédaction à honteusement essayé de nous évincer, puis de rédiger l'article à notre place, mais ça ne prend pas. Nous sommes bien trop vigilants et bien trop intelligents et bien trop beaux et bien trop forts pour cela. Parlons donc de notre sujet d'aujourd'hui, nous avons nommé: "Mister Robot and his factory". Mister Robot, donc, est un très bon jeu qui ASSEZ! Li piti robô

qu'il avait mal ô dongs qu'il voulu sli fire soigni qu'il divi surmonti des tas d'obs tacles STOOOOOP! Non, ça ne va pas du tout. Miche et Micha ont sûrement dû abuser d'euphorisants hors commerce: signé l'Indic. Casse-toi, infâme délateur! Et laisse-nous expliquer clairement ce qu'on veut parler du machin qu'on cône c'est vrai que c'est du bon. Allez, j'ose? Poil au menton... Hihhi (rire de nain). Bref quand y'a du feu, y'a de la fumée et de la vie et de la joie et un robot qui détruit le feu et plus de feu y'a plus de fumée et plus de vie et plus d'espoir et que le robot il aime ça. Quoi, ça, quand y'a ou quand y'a pas? Non, quand y'a pas, passez c'est pas un humain et il ne connaît pas les vertus de l'amour universel tel que les humains le vivent actuellement oui vous je vous aime. Mais le robot il aime ou il aime pas les humains c'est tout pareil passez lui il aime pas le feu et les bonnes vertus du feu il s'en fout passez lui il a jamais froid passez il est toujours bien graissé et il a pas besoin de se réchauffer passez il fait de l'exercice et il saute pour attraper des armures que quand il met les armures ça lui fait ni chaud ni froid de rentrer dans le feu et que comme ça il peut éteindre le feu que lui il risque pas d'avoir chaud et que comme ça les humains ils ont froid alors ça chauffe pour eux. Dur. Si par hasard quelqu'un aurait un comprimé d'aspirine dans un verre d'eau fraîche, ça me rendrait bien service, passez j'ai la tête qui bout et qui bouillonne. D'autre part, si quelqu'un avait le manuscrit origi-

nal de La Légende des siècles ça m'arrangerait bien aussi j'en ai besoin merci et si quelqu'un d'autre avait des signes de ponctuation en rabe passez qu'on en manque (pas que de ça d'ailleurs, faire toutes propositions à Miche et Micha) ici dur dur. Bon sang de bon rat, j'ai oublié le gaz sur le lait et le bébé dans le frigo, ça va chauffer... Dûr, même.

Frigorifié Miche et Micha :?;:-):-)& é ah ils étaient là.



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

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

la Règle à Calcul

TEXAS INSTRUMENTS

ACCESSOIRES TI 99/4
Modulateur SECAM France 500,00
Câble liaison magnéto-cassettes 100,00
Paire manettes jeux 210,00
Magnéto-cassettes compatible T.I. Lamsay 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
Addition-Subtraction II 147,00
Addition-Canon 147,00
Division-démolition 147,00
Early Reading 147,00
Meteor multiplication 147,00
Multiplication I 147,00

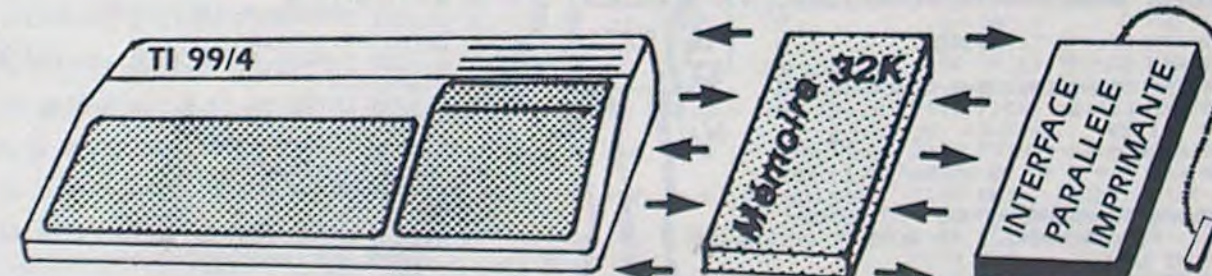
MODULES LOISIRS
Connect four 147,00
Jeux vidéo II 147,00
Jeux Vidéo I 147,00
The attack 147,00
Jeux Vidéo II 147,00
Orhelo 206,00
Ti-invaders 206,00
Munch Man 250,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS
Retour pirate 250,00
Demon attack 250,00
Mash 250,00
Burger time 250,00
Microsurgeon 250,00
Hopper 250,00
Satar track 250,00
Jaw breaker 250,00
Treasure Island 250,00
Moonsweeper 250,00

PROGRAMMES TEXAS EDUCATION :
Introd. au TI 99/4 (1) 75,00
Introd. au TI 99/4 (2) 75,00
Les techniques des programmes de jeux (1) 75,00
Les techniques des programmes de jeux (2) 75,00
Compléments et multiples 95,00
Mots croisés 1 et 2 95,00

HEBDOLOGICIELS SOFTWARE
TI N° 1 Basic simple K7 : 12 jeux 150,00
TI N° 2 Basic étendu : 12 jeux 150,00
TI 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
Ambulance 285,00
Hen House 285,00
Driving Demon 285,00
Saint Nick 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
BURGER TIME
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 FICHER 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 FICHER
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 recommandation pour les logiciels : + 30 F.

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.