



HEBDOGICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

LA GRANDE EVASION sur TI 99/4A

Vous voilà prisonnier... Arrivez-vous à déjouer la vigilance de votre gardien et à fuir? Vous l'apprendrez dès que vous aurez entré le programme dans votre Texas.

Guillaume BESSE

BASIC SIMPLE

```

180 CALL CLEAR
190 CALL SCREEN(2)
200 FOR ASD=1 TO 12
210 CALL COLOR(ASD,15,2)
220 NEXT ASD
230 DATA 76,65,32,71,82,65,78,68
    ,69,32,69,86,65,83,73,79,78
240 DATA 40,67,41,49,57,56,52,32
    ,66,69,83,87,69
250 FOR YRE=7 TO 23
260 READ FC
270 CALL HCHAR(10,YRE,FC)
280 NEXT YRE
290 RESTORE 240
300 FOR TY=18 TO 30
310 READ FE
320 CALL HCHAR(23,TY,FE)
330 NEXT TY
340 CALL KEY(O,K,C)
350 IF C=0 THEN 340
360 CALL CLEAR
370 PRINT "-----"
    "LA GRANDE EVASION"
    "-----"
380 INPUT "CONNAISSEZ-VOUS ? " :S
    W$
390 IF (SEG$(SW$,1,1)="O")+ (SEG$
    (SW$,1,1)="O")=-1 THEN 630
400 CALL CLEAR
410 PRINT "-----"
    "LA GRANDE EVASION"
    "-----"
420 PRINT "LE BUT DU JEU EST -CO
    MME " : "SON NOM L'INDIQUE-DE" :
    S'EVADER D'UNE P
    RISON. " : "VOUS ETES DANS LA" :
430 PRINT "CELLULE DU HAUT ET..."
    " :
440 INPUT "enter " :XX$
450 CALL CLEAR
460 PRINT "...VOUS AVEZ ENFIN FI
    NI DE" : "CREUSER VOTRE TUNNEL." :
    "VOUS DEVEZ ARR
    IVER A LA" : "PORTE DE DROITE" :
470 PRINT "PAR LE CHEMIN DUI" :
    
```

```

EST SOUS VOTRE CELLULE. " : "MAIS
    ATTENTION AU GAR
    DE" : "DUI PASSE DEVANT " :
480 PRINT "CETTE FORTE..." :
490 INPUT "enter " :XX$
500 CALL CLEAR
510 PRINT "POUR QUE LE GARDE NE
    VOUS" : "VOIT PAS,VOUS DEVEZ VOUS
    " : "CACHER DERRI
    ERE LE RENFON" : "CEMENT DU MUR.
    " :
520 PRINT "ATTENTION,LE GARDE V
    A PLUS" : "VITE QUE L'ON NE CROIT
    " : "ARRIVE AU
    DERNIER RENFON" :
530 PRINT "CEMENT,VOUS DEVEZ COU
    RIR" : "JUSQU'A LA PORTE DU VOUS"
    " : "ATTENDRA UN C
    ODE." :
540 INPUT "enter " :XX$
550 CALL CLEAR
560 PRINT "DES QUE LE GARDE A FA
    IT 200" : "PAS,LES PORTES SE FERM
    ENT " : "VOUS NE
    POUVEZ PLUS PASSER." :
570 PRINT "A 250 PAS CES PORTES"
    " : "S'OUVRENT MAIS VOUS AVEZ" :
580 PRINT "PERDU DU TEMPS.A 500
    PAS,UN" : "GARDE VIENT VERIFIER O
    UE" : "VOUS ETES
    BIEN DANS VOTRE" : "CELLULE." :
590 INPUT "enter " :XX$
600 CALL CLEAR
610 PRINT "VOUS POUVEZ JOUER AVE
    C LE" : "CLAVIER(R,F,C,D),OU AVEC
    " : "LA MANETTE N
    O 1." : "LA TOUCHE alpha lock DOI
    T" : "ETRE RELEVÉE." :
620 INPUT "enter " :XX$
630 CALL CLEAR
640 PRINT "VOULEZ VOUS JOUER AVE
    C DU " : "SANS LE SON " :
650 INPUT SX$
660 IF SEG$(SX$,1,1)<>"A" THEN 7
    10
670 SON1=565
680 SON2=700
    
```

suite page 17

ATTENTION POMPEURS!

Jusqu'à présent nous n'avions rien dit: plusieurs programmes copiés sont arrivés chez nous et, après avoir constaté qu'ils étaient largement "inspirés" de programmes déjà parus chez nos confrères, nous les avons purement et simplement mis au panier. Nous ne pouvions malheureusement pas tout vérifier et, étant dans l'impossibilité de suivre la totalité de la production française européenne et mondiale, plusieurs programmes sont passés à travers les mailles du filet et ont été publiés dans l'hebdo. Les auteurs des programmes originaux se sont faits connaître et il est évident que c'est eux qui toucheront le salaire correspondant à nos publications; les plagiaires non seulement ne toucheront pas un Kopeck, mais en plus se verront assignés devant les tribunaux et, croyez moi: ça va leur coûter cher! Mais il y a plus fort: un joyeux rigolo dont nous ne citons le nom qu'après sa condamnation, a largement dépassé les bornes. Suivez bien l'histoire de Monsieur Pompeur: il achète "Jeux et Stratégies" - l'excellente revue de notre confrère EXCELSIOR - il y trouve deux superbes programmes, il les tape sur son ordinateur

et, constatant leur excellente qualité, il les envoie à l'hebdo qui les publie dans ses colonnes. Pour cette opération il signe un engagement avec le bulletin de participation par lequel il certifie que son programme n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant". Le moins que l'on puisse dire c'est qu'il ne fait pas grand cas de sa parole et de sa signature. Il va avoir de méchants ennuis grâce à cette très intelligente opération. Et ce n'est pas fini! Les responsables des "Hebdogiciel Software" jugeant les programmes de Monsieur Pompeur suffisamment bons pour être publiés sur nos cassettes de programmes, nous les avons copiés par SHIFT LOCKING, convoquent Monsieur Pompeur et lui propose un contrat pour diffuser ce logiciel. Monsieur Pompeur, sans complexe et toujours avec aussi peu de scrupules, signe son contrat qui atteste l'originalité du programme copié. Et là, c'est carrément du vol! Monsieur Pompeur, par ses manigances, ses fausses déclarations et sa bêtise risque de se retrouver devant une juridiction pénale et d'aller apprécier la paille humide des cachots français! Quant on sait que Monsieur Pompeur n'a pas 18 ans, on peut dire qu'il est plutôt mal parti. Alors, par pitié, pompeurs de toute sorte et de tout acabit, STOP: ce n'est tout de même pas si compliqué d'écrire un programme sans piquer les listings et les idées des autres!

Je vous fais un petit résumé, histoire de ne pas effrayer tout le monde: Faire une adaptation d'un programme vu sur une machine dans un café ou une salle de jeux ou encore sur un ordinateur existant.

Suite page 2

MENU

APPLE II	Robin des bois
JP et O MADELAINE	Page 4
CANON X 07	Carrés magiques
Alain NOGUES	Page 7
CASIO FX 702P	Prisonnier
Regis BARD	Page 13
COMMODORE 64	Avion
Cyril CAMBIEN	Page 14
VIC 20	Flipper
Vincent FARGET	Page 8
DRAGON	Cubes
Bruno CARTON	Page 6
HP 41	Réflexes
Patricia COQUERY	Page 17
MPF II	Araignées
Christophe LE BOUIL	Page 18
ORIC 1	Kong
R. TALLONE	Page 3
MZ 80	Opération dragons
J.L. VILLAIN	Page 2
PC 1251	Tunnel
Jérôme de LAGUSIE	Page 18
PC 1500	Cliff hanger
Arnaud SCHLEICH	Page 2
ZX 81	Tour de cartes
C. LACOUR	Page 14
SPECTRUM	Black jack
Frédéric PRODEO	Page 5
TRS 80	Anglais
Frédéric CIRERA	Page 8
TI 99/4A (b.s.)	Evasion
Guillaume BESSE	Page 1
TI 99/4A (b.e.)	Duel
Emmanuel LUSINCHI	Page 12
THOMSON T07	Laby 3D
Lilian JOUAUD	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. DRAGON. HEWLETT PACKARD HP 41. MULTITECH MP - F II. ORIC 1. SHARP MZ, PC 1251, PC 1500. SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07

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)



CLIFF HANGER

Vous êtes CLIFF HANGER, gentleman-cambrioleur au grand coeur, et vous allez devoir faire face à plusieurs situations où vos réflexes seront mis à rude épreuve: les événements, les situations vous sont décrites textuellement à l'écran monolique (eh oui!) de votre 1500.

Arnaud SLEICH

Mode d'emploi:

Au cours des affichages, dans certains cas, vous avez à effectuer: Une action des pieds ou des mains, à ce moment là s'affiche le mot "ACTION", et vous avez un laps de temps (très court, ne vous inquiétez pas!) pour appuyer "P" ou "M" (pieds ou mains) pour agir. Un changement de direction: haut (touche "R"), bas (touche "C"), gauche (touche "S"), droite (touche "G"). Dans ce cas, s'affichera le mot "MANIP". A chaque changement de tableau, s'affiche le temps intermédiaire; si vous vous plantez, vous avez une explication sur ce que vous auriez dû faire.



PC 1500

```

1:ARUN :WAIT 50:
  PRINT "1er TAB
  LEAU:PRINT "
  Hey cliff !!:
  PRINT "Shhht !
  il y a un gar
  de !:PRINT "O
  Oh"
2:FOR I=1TO 3:
  PRINT "Alaarr
  mm!":CLS :
  BEEP 1,250,100
  :NEXT I
10:RESTORE 1000:
  BEEP 1:CLEAR :
  DIM A$(2)*26:A
  $(2)=" A
  ction !":A$(1
  )=" Man
  ip !!"
15:TIME =0:T=1:H=
  16
20:READ A$(0):IF
  A$(0)="E":LET T
  =T+1:PRINT "Vo
  tre temps:":
  TIME :GOTO 800
21:IF A$(0)="K"
  PRINT "VOTRE T
  EMPS:PRINT
  TIME :PRINT "B
  RAUD,UDUS AVEZ
  REUSSI,":GOTO
  700
22:IF LEN A$(0)<
  1PRINT A$(0):
  GOTO 20
23:IF A$(0)="F"
  LET H=16:GOTO
  20
24:IF A$(0)="U"
  LET H=5:GOTO 2
  0
25:IF A$(0)="H"
  LET H=8:GOTO 2
  0
26:K=(A$(0)="P"OR
  A$(0)="M")+1
27:IF INKEY$ <"P"
  FOR I=1TO 5:I=
  5:GOTO 40
30:WAIT 0:PRINT A
  $(K):WAIT 50:
  BEEP 1,0,5
35:FOR I=1TO H:IF
  INKEY$ =A$(0)
  THEN 45
40:NEXT I:CLS :
  BEEP 2:BEEP 1,
  255,60:PRINT "
  ARGH !":
  PRINT " Pauvre
  Cliff !":
  GOTO 500
45:BEEP 1,240,20:
  GOTO 20
500:WAIT 100:PRINT
  "Temps :":TIME
  :IF TIME >.020
  4PRINT "BIEN
  !"
501:IF A$(0)="M"
  PRINT "Vous au
  riez du faire
  main":GOTO 500
502:IF A$(0)="P"
  PRINT "Vous au
  riez du faire
  pied":GOTO 500
503:IF A$(0)="G"
  PRINT "Vous au
  riez du faire
  haut":GOTO 500
504:IF A$(0)="R"
  PRINT "Vous au
  riez du faire
  bas":GOTO 500
505:IF A$(0)="S"
  PRINT "Vous au
  riez du faire
  <":GOTO 500
506:IF A$(0)="C"
  PRINT "Vous au
  riez du faire
  bas":GOTO 500
508:WAIT 0:PRINT "
  Encore ?":IF
  INKEY$ =""GOTO
  500
510:IF INKEY$ =0"
  GOTO 1
515:END
700:PRINT "LA FILL
  E VOUS EN REME
  RCIE,":PRINT "
  MAIS VOUS DEUR
  JEZ ESSAYER":
  PRINT "DE BATT
  RE"
705:PRINT "VOTRE T
  EMPS":GOTO 500
800:WAIT 0:PRINT T
  :eme Tableau:
  Bien!:WAIT 50
805:BEEP 1,150,184
  :BEEP 1,180,99
  :BEEP 1,135,35
  :BEEP 1,95,173
  :BEEP 1,000,18
  1:BEEP 1,140,6
  0
807:BEEP 1,165,80
  810:BEEP 1,180,194
  :BEEP 1,162,10
  0:BEEP 1,143,1
  96:GOTO 20
905:BEEP 1,150,184
  :BEEP 1,180,99
  :BEEP 1,135,35
  :BEEP 1,95,150
  :BEEP 1,005,16
  5:BEEP 1,140,6
  0
907:BEEP 1,165,80
  910:BEEP 1,180,184
  1000:DATA "Cliff
  Hanger !!!"
  ," Attrapez
  -LE !!!", " C
  ourrons !!!"
  ,"P","Sautes
  ", "P"
1005:DATA "SAUTES
  ", "P","Uite,
  la voiture,"
  ,"Ouvrez-la
  ", "M","DEMAR
  RES,VIITE !!
  !", "P"
1010:DATA "Faufil
  es-toi","ent
  re les voitu
  res !", "S","
  G","Il FAUT
  lacher l'arg
  ent"
1015:DATA "M","Oh
  non, ces Mi
  llions ..."
  ,"E","Pshhhh
  ...","On le
  s a enfin la
  ches!"
1020:DATA "Arrete
  s toi 5 minu
  tes","P","cu
  i cui cui","
  Uroumm !","C
  ette jolie f
  ille"
1025:DATA "condui
  t bien vite
  !","Uroumm !
  ", "Uuhhh ?!"
  ,"Mais elle
  est poursuiv
  ie !"
1030:DATA "il fau
  t la rattrap
  er...","et l
  a defendre"
  ,"Partons !
  ", "P"
1035:DATA "Mais d
  emarres !","
  M","P","Ils
  ont versé de
  l'huile","a
  droite !",
  "S"
1040:DATA "et a 6
  auche !","G"
  ,"C est bon,
  on les rattr
  appe"
1045:DATA "Y a un
  e grenade a
  gauche!","G"
  ,"attention
  ,une autre",
  "S","encore
  une!"
1050:DATA "G","Mo
  ntes dans la
  foret !","G"
  ,"accelere
  ", "P","Fais
  GAFFE, la"
1055:DATA "crevas
  se a gauche!
  ", "G","Le ra
  v"
  s attends au
  bout","Fait
  marche arr
  ene !", "M",
  "G","C","Et
  fait."
1120:DATA "le che
  min inverse"
  ,"S","G","S"
  ,"S","Mainte
  nant,monte"
1125:DATA "sur le
  terre-plein
  ", "R","va da
  ns l'entree
  d'egout","e
  n bas","C",
  "S","C"
1130:DATA "G","R"
  ,"Arretez !!
  ", "P",
  "On l a eu ?!
  ", "Yahouu !"
  ," FlopFlo
  pFlop"
1135:DATA "AAAAAH
  H...","P",
  "I nous tire
  dessus !", "S"
  ,"G","S","G"
  ,"S","G","S"
  ,"G"
1140:DATA "S","G"
  ,"Tires lui
  dessus !", "M"
  ,"C est bon
  ,il explose"
  ,"G","Baaouu
  mm!"
1145:DATA "E","En
  tres ds la s
  alle et mets
  ", "toi a Gau
  che de la po
  rte","S","M"
1150:DATA "ils no
  us attendent
  ...","de l au
  tre cote...?"
  ,"Kling!!!"
  ,"M","M","G"
  ,"G"
1155:DATA "G","G"
  ,"M","Ouf! u
  n de moins!"
  ,"SLAM!!","O
  h non!","M",
  "G","M","M",
  "M"
1160:DATA "M","M"
  ,"M","G","G"
  ,"M","Attent
  ion derriere
  -toi!!","R",
  "M","G","M",
  "M"
1165:DATA "M","M"
  ,"Allumes l
  explosif!","
  M","BAAOUMM
  !!!","SORTO
  NS PAR LE PL
  AFOND"
1170:DATA "R","E"
  ,"Uite,les t
  oits","P","P"
  ,"P","AAH!!
  ", "M","P", "P"
  ,"Sautes da
  ns la"
1175:DATA "voitur
  e","P","P",
  "Miiiiii !!!",
  "Il y en a u
  n sur le toi
  t","a gauche
  !"
1180:DATA "G","Il
  est encore
  la","G","Ca
  y est !", "R
  egarde,le p
  ont se leve"
1185:DATA "il nou
  s attendent
  derriere","P"
  ,"R","URRAO
  UURRA !!!",
  "Bong !","E",
  "F"
1190:DATA "Elle e
  st surement",
  "prisonnier
  e dans cette
  ", "tour au m
  lieu du lac
  !"
1200:DATA "le seu
  l moyen d y
  accéder","es
  t de passer"
  ."Par la can
  alisation d'
  eau"
1205:DATA "a l en
  tree du pont
  ", "et de re
  monter jusqu
  e la","lere
  tour,d y lan
  cer"
1210:DATA "une co
  rde sur la 2
  eme","tour
  et d y aller
  ...","sinon,
  DIEU seul sa
  it"
1215:DATA "ce qui
  lui arriver
  a...","...Fl
  atch,chplie!
  ", "Enleves l
  a grille","M"
  ="
1220:DATA "Il fau
  t nager jusq
  u a","la cav
  ite la bas",
  "P","apres l
  a chute,il f
  aut"
1225:DATA "aller
  au bout","Me
  ts ton embou
  t et plonge"
  ,"M","C","R"
  ,"Attention
  ne te"
1230:DATA "laisse
  pas entrain
  er","P","Hmf
  f,Hmf,Pffou
  uu...","J y
  arrives plu
  s..."
  
```

Suite page 12

OPERATION DRAGON

Vous devez obtenir un nombre de points supérieur à celui défini par l'ordinateur, de manière aléatoire et compris entre 5000 et 8999.

Pour marquer des points il vous faudra:

Accomplir une mission composée de 2 épreuves:

Epreuve 1 réussie: vous passez à l'épreuve 2

Epreuve 1 échec: gain de 500 points et fin du jeu.

Epreuve 2 échec: gain de 1000 points et fin du jeu

Epreuve 2 réussie: 8000 points et fin du jeu.

Vous remarquez que si le nombre de points fixé par l'ordinateur est de 8500, la réussite de la mission ne suffit pas pour gagner (elle n'a rapporté que 8000 points). Mais vous pouvez collecter des points en:

Coulant un maximum de navires ennemis (500 points par navire)

Envahissant des îles (2000 points par île conquise).

J.L.VILLAIN

Mode d'emploi:

Deux enregistrements doivent être effectués sur la bande:

1) le programme

2) le message sonore

En début de programme un GOTO2050 branche sur la présentation. Retour au début et un GOTO1900 branche sur le sous-programme permettant la lecture d'un message audio (de 1900 à 1929), la touche PLAY devant être enfoncée.

LE JEU

Pour assurer vos fonctions de commandant du sous-marin DER BLITZ vous disposez de 15 ordres:

M mouvement, S surface, P montée ou descente (plongée), E immersion périscope, U sortir le périscope, Y rentrer le périscope, L lecture carte maritime, I identification des navires observés au périscope, H chargement d'une torpille, C lecture des cadrans, K écoute du sonar, F fin abandon de l'opération dragon, Touche en haut et à l'extrême droite: affichage de la liste des ordres. Touche en bas et à l'extrême droite conversion des points en unités de valeurs

Après chaque affichage de vos ORDRES taper une de ces touches. cela donne lieu à 2 possibilités:

1) affichage du tableau correspondant à la touche frappée.

2) la lettre frappée n'est pas enregistrée, mais émission d'un message sonore ou affichage d'un message vous prévenant que vous avez été coulé.

Messages sonores: (sonar)

do ré écho vide

do si la écho baleine

mi sol si écho navire

notes identiques émises très rapidement: variation de profondeur du fond marin.

Messages affichés

destruction du SM

présence de mines

Quelques explications sur certains ordres:

M: lors de la demande mouvement, taper le chiffre de votre choix et frapper CR. Le mouvement sera enregistré (chiffre entier seulement).

Si les coordonnées du SM sont identiques à celles des îles 1, 2, 3, vous avez la possibilité de conquérir ces îles. Lors d'un prochain contact avec cette île vous pourrez vous ravitailler.

En plongée les batteries sont utilisées pour le déplacement. Celui-ci est impossible si elles sont déchargées; pour les recharger surface S ou immersion périscope E.

S..... vous chargez de + 5

E..... vous chargez de + 2

En immersion périscope E, ou en surface le mazout est utilisé si les cuves sont vides déplacement à partir des batteries.

P (plongée)

Afficher le chiffre choisi et CR

O: surface

entre 0 et 5: immersion périscope (mode combat)

supérieur à 5: plongée profonde.

Le maximum théorique est de 120 mètres. Votre SM n'a jamais été essayé au dessous de 80 mètres mais au dessous de cette profondeur les attaques de surface et les mines n'ont aucun effet.

L (lecture carte):

îles 1, 2, 3

îles de ravitaillement: coeur

lle de rendez-vous: début de la mission

K (écoute du sonar): A chaque pression de cette touche émission d'un message sonore

T (tir): entrez les coordonnées x et y puis CR. Exemple: si x = 4 et y = 3 entrer le nombre 43 et taper CR

I (identification des navires): vous donne quelques éléments d'identification des navires observés au périscope. Les bateaux ont été découpés en tranches. Si un navire observé au périscope possède une ou plusieurs tranches, alors vous êtes en présence d'un navire ennemi.

Les unités de valeurs (UV) sont utilisées pour la conquête des îles 1, 2, 3; pour accomplir la mission (si UV insuffisantes changez des points!)

Il est possible de gagner une partie sans accomplir la mission.

Modification du programme

Si les messages sonores sont incompréhensibles intervenir dans le programme en modifiant le TEMPO (ligne 7)

Ligne 7, 8, 9

CT: 50 nombre de points en début de partie.

UV: 10 nombre d'unités de valeur en début de partie

PF: 20 profondeur du sous marin

FD: 80 profondeur sur fond marin en début de partie

AC: 10 batterie en début de partie

T1: 10 nombre de torpilles en début de partie

MZ: 20 mazout

Si le jeu est trop difficile, modifier les RND

1) ligne 30: U2 = INT(X RND(1))+ 1

Ici X = 25; augmenter la valeur de X et les avions et les mines seront moins fréquents.

2) changer les RND du programme en augmentant la valeur de X

3) ligne 2000 division par 100 au lieu de 10.

Pour compliquer le jeu: à la ligne 30 remplacer X = 25 par X = 10 ou 15 mais le jeu est assez difficile comme ça!

```

5 GOTO2050
6 GOTO1900
7 TEMPO6:CT=50:IL=0:IS=0:IP=0:PT=0:NE=0
8 T1=10:AC=10:PE=0:CH=0:UJ=10:EP=0:NA=8
9 U=9:PF=20:FD=80:T1=0:000000:MZ=20
10 DIMD$(U)
11 D$(1)="( DS O_C2E6 "
12 D$(2)="E6C2 F1 C2E6_C4 "
13 D$(3)="FEC8C8C8C2C8C8C9 "
14 D$(4)="09:03D08D 09:1F109 C2E0"
15 D$(5)="76C8C8C8C8C8C875 "
16 D$(6)="FEC8C8C8C8C8C8C9 "
17 D$(7)="E6C2 81FF6F6F1F"
18 D$(8)=" F1 "
19 D$(9)="81 F1 C2E6"
20 A1=INT(68*RND(1))
21 A2=INT(68*RND(1))
22 A3=INT(68*RND(1))
23 A4=INT(68*RND(1)):A5=INT(68*RND(RND(1)))
24 O=M:J=M-1:IF(A1=A2)+(A2=A3)GOTO20
25 PRINT"0"
26 PRINT"VOS ORDRES"
30 U2=INT(25*RND(1))+1
31 IFFP=80GOTO39
32 IFFP<96GOTO37
33 IFU2<4GOTO1254
34 IFU2=8GOTO1700
35 IF(PE=1)+(U2=5)GOTO1930
36 GOTO40
37 IFU2=6GOTO1700
38 GOTO40
39 IFU2=5GOTO1700
40 GETZ:IFZ="GOTO40
51 IFZ="L"GOTO100
52 IFZ="S"GOTO199
53 IFZ="P"GOTO249
54 IFZ="E"GOTO400
55 IFZ="U"GOTO1398
56 IFZ="Y"GOTO449
57 IFZ="M"GOTO595
58 IFZ="C"GOTO700
59 IFZ="I"GOTO795
60 IFZ="H"GOTO899
61 IFZ="T"GOTO1000
62 IFZ="K"GOTO1250
63 IFZ="F"GOTO2000
64 IFZ="C"GOTO2570
65 IFZ="71"GOTO2923
66 GOTO36
100 PRINT"0"
101 PRINT"0/0"
00R"
102 PRINT" FU C5"
103 PRINT" FD C5"
104 PRINT" FD C5"
  
```

MZ 80



Suite page 19

Suite de la page 1



ATTENTION POMPEURS

tant dans le commerce: c'est permis à condition d'écrire vous-même le programme. En clair, vous pouvez essayer de reconstruire ce que vous avez vu ailleurs; par contre, piquer un listing dans une revue, déprotéger un programme, ou voler le listing de votre voisin de palier: c'est complètement défendu et ça peut vous rapporter de gros problèmes!

G. CECCALDI

KONG

Un classique du jeu d'arcade, en 4 tableaux. Votre fiancée a été enlevée par le gorille KONG. A vous de la récupérer en évitant les projectiles lancés par KONG. Et rappelez-vous: on ne vit que trois fois.

Robert TALLONE

ADAPTATION SUR ATMOS

Il suffit d'ajouter 1 à l'axe des X de toutes les instructions PLOT et SCRIN, lorsque vous rencontrez par exemple l'instruction PLOT2,3,4, inscrivez PLOT 3,3,4. Lorsque cette instruction utilise une variable, du genre PLOT X,Y,127, rentrez-la sous la forme PLOTX+1,Y,127. De même pour les instructions SCRIN.

```
1 GOSUB 15:GOTO 73
2 K$=KEY$
3 IF K$="" THEN RETURN
4 IF K$=" " THEN GOSUB 10110:RETURN
5 IF K$="P" THEN GET Z$
6 PLOT X,Y,AP$
7 IF K$="L" THEN A=1:BH$="d"
8 IF K$="K" THEN A=-1:BH$="e"
9 IF K$="R" AND SCRIN(X,Y-1)=104 THEN B=-4
10 IF K$="Z" AND SCRIN(X,Y+1)=104 THEN B=4
11 X=X+A:Y=Y+B:AP$=CHR$(SCRIN(X,Y))
12 IF A<0 THEN A1=A
13 A=0:B=0:RETURN
16 HIMEM#977F:CLR:TEXT:PAPER0:INK1:HIRE#PRINT
CHR$(17)
17 FILL 200,1,6:K=1:E$="KONG":FOR A=1 TO 6:B=6
800+ASC(MID$(E$,A,1)):B#
18 FOR C=0 TO 7:DO C=PEEK(B+C):NEXT E=32:FOR C=0
TO 4:FOR F=0 TO 7
20 G=DKF:G=(G*256+G*E+CURSET A*36+C*6-12,F*8+70,3
IF G=0 THEN 40 ELSE K=0
30 FILL 8,1,191:CURMOV1,-1,3:FOR H=0 TO 7:DRAW-6,
6,1:CURMOV6,-5,3:NEXT:GOTO60
40 IF K=1 THEN 50:CURMOV0,0,1:FOR A=0 TO 5:DRAW-5
,5,1:CURMOV6,-5,1:NEXT
50 K=1:CURMOV 0,0,2
60 NEXT E=E/2:NEXT:NEXT
61 M$="R.TALLONE * 1984 *":CURSET60,168,3:FOR P=1
TO LEN(M$)
62 C=ASC(MID$(M$,P,1)):CHAR C,0,1:CURMOV 0,0,3:NE
XT P
63 CURSET 48,168,3:FILL 32,1,3:GOSUB 45000:TEXT I
NK7:PRINT CHR$(17)
64 CLR:PAPER 0:INK7:PRINT:PRINT
65 PRINT SPC(10):CHR$(132):"*****"
66 PRINT SPC(9):CHR$(133):CHR$(140):"*** MENU ***"
67 PRINT SPC(10):CHR$(132):"*****"
68 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
69 PRINT CHR$(131):" * R *":CHR$(134):" REGLES"
70 PRINT:PRINT CHR$(131):" * J *":CHR$(134):" DEBUT DU
JEU"
71 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX S.V.P. /M$
72 IF M$="R" THEN GOSUB 25000:IF M$="J" THEN GOTO
73
73 X=9:Y=25:BH$="d":NB=3:LE=1:PRINTCHR$(17):CLS:P
APER0:INK4
74 PLOT 5,12,"UN INSTANT S.V.P..."
75 GOSUB 50000
77 PLOT 2,23,"PRESSEZ UNE TOUCHE..."
80 GET R$:CLS
90 PLOT 1,1,3:PLOT 11,1,"-- ORIC KONG --":INK 4
91 PLOT 0,9,1
100 REM ** 1er ETAGE **
101 CLR:IF LE>2 THEN HT=0 ELSE HT=4
102 IF LE=1 THEN BO=2000 ELSE BO=3000
103 HO=1:LI=100:GOSUB 1120:X=9:Y=25:AP$="" :TT=0
104 GOSUB 40100
105 PLOT X,Y,BH$
110 FOR I=26 TO 6 STEP -4
115 PLOT 2,1,1:PLOT 2,1,-1,2:PLOT 2,1,-2,2:PLOT 2,1
-3,2
120 PLOT 6,1,"bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
130 NEXT
135 PLOT 2,4,3:PLOT 2,5,3:PLOT 6,4,"jk1":PLOT 6,5
,"mno"
140 PLOT 9,4,2:PLOT9,5,2
150 FOR I=22 TO 25:PLOT 20,1,"h":NEXT
160 FOR I=18 TO 21:PLOT 8,1,"h":PLOT 18,1,"h":NEX
T
170 FOR I=14 TO 17:PLOT 21,1,"h":PLOT 28,1,"h":NEX
T
180 FOR I=10 TO 13:PLOT 8,1,"h":PLOT14,1,"h":NEXT
190 FOR I=6 TO 9:PLOT 20,1,"h":NEXT
200 FOR I=3 TO 5:PLOT 10,1,"h":PLOT 12,1,"h":NEXT
210 FOR I=3 TO 5:PLOT 20,1,"h":NEXT
220 PLOT 9,2,1:PLOT 10,2,"bbbbbbbbbb"
230 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
240 REM
242 PLOT 28,9,"h":PLOT 8,13,"h":PLOT 14,13,"h":PL
OT21,17,"h":PLOT28,17,"h"
244 PLOT 8,21,"h":PLOT 18,21,"h":PLOT 28,25,"h":P
LOT 20,5,"h"
249 IF LE>1 THEN PLOT 21,10," ":PLOT 17,14," "
250 PLOT X,Y,BH$
251 PLOT 14,1,"u"
259 SC$=STR$(SC):PLOT 16,1,SC$
250 K$="" :A=0:B=0
260 IF TT<3 THEN 340
270 GOSUB 2
280 IF AP$="f" THEN 2100
322 IF Y=5 AND X<16 THEN X=16
325 IF SCRIN(X,Y+1)=32 THEN 30000
328 IF X=20 AND Y=1 THEN GOSUB 40000:HO=HO+1:GOTO
2000
329 IF A<0 THEN A1=A
330 A=0:B=0:CO=CO+1:IF CO=5 THEN CO=0:GOTO 242
340 REM
345 IF T=0 THEN ST=INT(RND(1)*8)+6ELSE GOTO 350
346 FOR T=1 TO 3:XT(T)=15:YT(T)=5:AT(T)=2:NEXT T:
TT=1
350 FOR T=1 TO TT
352 PLOT X,Y,BH$
360 PLOT XT(T),YT(T)," "
370 XT(T)=XT(T)+AT(T)
372 PLOT XT(T),YT(T),"f"
375 IF XT(T)=X AND YT(T)=Y THEN 2100
378 IF YT(T)=25 AND XT(T)<6 THEN GOSUB 1970
380 IF XT(T)<6 THEN AT(T)=1:GOSUB 1060:GOSUB 1090
385 IF XT(T)>30 THEN AT(T)=-1:GOSUB 1060:GOSUB 10
90
390 IF YT(T)>HT THEN GOSUB 1070
400 IF SCRIN(XT(T),YT(T)+1)=104 THEN S=INT(RND(1)*
3):IF S=2 THEN GOSUB 1050
410 NEXT T
420 IF TT<3 THEN CP=CP+1:IF CP>ST THEN CP=0:TT=TT
+1
430 GOTO 250
1000 PLOT X,Y,"100":WAIT 20:PLOT X,Y," " :SC=SC+
100
1010 RETURN
1050 AT(T)=AT(T)
1060 PLOT XT(T),YT(T)," " :YT(T)=YT(T)+4:RETURN
```

```
1070 PLOT XT(T),YT(T)," " :YT(T)=5:XT(T)=15+INT(RN
D(1)*6)+1:AT(T)=1
1080 RETURN
1090 BO=BO-100:IF BO<1000 THEN PING
1095 BO$=STR$(BO):PLOT 3,1," " :PLOT 3,1,BO$
1100 IF BO=0 THEN 2100
1110 RETURN
1120 REM
1122 CLR:INK 1:I=15:PLAY 7,0,0,0:CH=4
1123 IF LI=11000 THEN INK 4:CH=3
1125 FOR J=1 TO HO
1130 HA=J*25:HA$=STR$(HA)
1135 PLOT 16,1,"mno":PLOT 16,(I-1),"jk1"
1138 PLOT 20,1,HA$:PLOT 24,1,"METRES"
1140 I=I-2:NEXT J
1145 PLOT 1,22,CH:PLOT 9,22,"JUSQU'OU IREZ-VOUS ?
```

```
1150 WAIT 30:MUSIC 1,4,2,7:WAIT 50
1160 MUSIC 1,4,7,7:WAIT 25
1170 MUSIC 1,4,6,7:WAIT 50
1180 MUSIC 1,4,9,7:WAIT 25
1190 MUSIC 1,4,7,7:WAIT 25
1200 MUSIC 1,4,11,7:WAIT 30
1210 MUSIC 1,5,2,7:WAIT 55
1300 PING
1305 WAIT 300
1310 RETURN
2000 CLR:INK 7
2020 GOTO 3000
2100 REM
2102 PLAY 7,0,0,0
2105 FOR I=11 TO 1 STEP -1
2110 MUSIC 1,4,1,7:WAIT 10
2120 IF J=1 THEN WAIT 20:J=0:NEXT I:GOTO 2140
2125 J=1
2130 NEXT I
2140 WAIT 20:SHOOT:WAIT 100
2145 A=0:B=0:T=0:BH$="d"
2150 NB=NB-1:IF NB=0 THEN PLOT 15,12,"%: FIN %":
GOTO 2170
2160 GOTO LI
2170 WAIT 100:IF SCRIN(7) THEN 2260
2180 CLR:INK 2
2190 FOR T=1 TO 7:IF SC>HS(T) THEN 2220
2200 NEXT T:GOTO 2260
2220 FOR L=7 TO T STEP -1
2230 HS(L+1)=HS(L):HS(L+1)=HS(L):NEXT L
2240 HS(T)=SC:PRINT:PRINT:PRINT"VOUS VENEZ DE REA
LISER UN *PRINT*DES 7 MEILLEURS SCORES."
2250 PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE NOM S.V.P. /N$:N$=MI
D$(N$,1,15):HS(T)=N$
2260 CLR:INK 4
2270 PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"N"CHR$(27)"Q
**** KONG ****"
2271 PRINT CHR$(4)
2272 PRINT:CL=1
2275 FOR I=1 TO 7:PRINT"--: I: "--:HS(I):PRINT:NEX
T
2278 FOR I=4 TO 16 STEP 2:PLOT 1,1,CL:PLOT 17,1,1,H
S(CL):CL=CL+1:NEXT
2279 FOR SC=1 TO 9999:NEXT
2280 NB=3:LE=1:SC=0:T=SC:GOTO 100
3000 REM ** 2er ETAGE **
3002 LI=3000:DP=5:YP=21:GOSUB 1120:GOSUB 40100:YB
=17:XB=17:AB$="" :BO=3000
3005 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
3006 INK 7
3008 PLOT 0,26,1:PLOT 0,10,1
3010 FOR I=6 TO 29:PLOT 1,26,"b":PLOT 1,18,"b":NEX
T
3020 PLOT 0,10,3:PLOT 0,14,3:PLOT 0,22,3
3030 FOR I=6 TO 29:PLOT 1,10,"u":PLOT 1,14,"u":PL
OT 1,22,"u":NEXT
3040 PLOT 11,18," ":PLOT 23,18," "
3050 FOR I=14 TO 17:PLOT 14,1,"h":PLOT 21,1,"h"
3060 PLOT 8,1,"h":PLOT 27,1,"h":NEXT
3070 FOR I=22 TO 25:PLOT 14,1,"h":PLOT 21,1,"h"
3080 PLOT 8,1,"h":PLOT 27,1,"h":NEXT
3090 PLOT 16,14,"u":PLOT 5,14,"u":PLOT30,14,"u"
:PLOT5,22,"u":PLOT30,22,"u"
3100 FOR I=18 TO 20:PLOT 12,1,"h":PLOT 22,1,"h":NEX
T
3110 PLOT 17,25,"q":PLOT 12,17,"p":PLOT 29,17,"i"
3120 FOR I=11 TO 12:PLOT 7,1,"h":PLOT 28,1,"h":NEX
T
3125 PLOT 0,8,1:PLOT0,9,1:PLOT 0,8,8,"jk1":PLOT 0,9
,"mno":PLOT 11,0,7:PLOT11,9,7
3130 FOR I=6 TO 9:PLOT 12,1,"h":PLOT 14,1,"h":NEX
T
3140 PLOT 0,5,1:PLOT 12,5,"b b"
3150 FOR I=8 TO 9:PLOT 20,1,"h":NEXT
3160 PLOT 13,7,1:PLOT 15,7,"bbbbbb"
3165 PLOT 17,6,"v":PLOT 17,13,"tt"
3170 X=10:Y=25:BH$="d":PLOT X,Y,BH$:AP$=""
3200 GOSUB 2
3215 IF Y=21 AND IY=1 THEN PLOT X,Y," " :X=X+1:IY=
0:GOTO 3220
3216 IF Y=13 AND X>18 THEN PLOT X,Y," " :X=X-1:IY=
0:GOTO 3220
3217 IF Y=13 AND X<17 THEN PLOT X,Y," " :X=X+1
3218 IY=1
3220 S=SCRIN(X,Y)
3230 IF S=105 OR S=112 OR S=113 THEN GOSUB 9000
3240 IF Y=9 THEN GOSUB 40000:HO=HO+1:GOTO 5000
3250 IF X>29 THEN X=29
3255 IF X<6 THEN X=6
3260 IF SCRIN(X,Y+1)=32 THEN 30000
3270 IF S=116 THEN 2100
3280 IF DP>29 THEN DP=6:YP=21:PLOT 30,21," "
3285 PLOT DP,YP," " :DP=DP+1
3290 IF SCRIN(DP,YP)>32 THEN 2100
3295 PLOT DP,YP,"r"
3300 S=INT(RND(1)*2):IF S=0 THEN S=-1
3302 PLOT XB,YB,AB$
3305 XB=XB+S:IF XB<12 OR XB>22 THEN XB=XB-S
3310 SB=SCRIN(XB,YB):IF SB<32 AND SB<104 AND SB<
>112 THEN 2100
3312 AB$=CHR$(SCRIN(XB,YB))
3315 PLOT XB,YB,"t"
3320 CB=CB+1:IF CB=5 THEN CB=0:GOSUB 1090
3330 PLOT 16,1,STR$(SC)
3399 PLOT X,Y,BH$
4000 GOTO 3200
5000 REM ** 3er ETAGE **
5002 LI=5000:Y=4:Y=22:GOSUB 1120:BO=2000:XB=16:YB
=5
5005 PL$="bbb":B2$="bb":BH$="d":AP$="" :YR=5:AR$=
" " :AB$=""
5008 FOR I=1 TO 3:XA(I)=15:NEXT
5009 YA(I)=14:YR(2)=18:YR(3)=22
5010 GOSUB 40100
5015 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
5020 INK 3:PLOT 0,0,7
5022 FOR I=8 TO 24:PLOT 7,1,1:PLOT 10,1,3:PLOT 14
,1,1:NEXT
5025 PLOT 0,26,1
5030 FOR I=4 TO 30:PLOT 1,26,"b":NEXT
5035 PLOT 0,23,1
5040 PLOT 4,23,PL$:PLOT 18,23,PL$
5055 PLOT 0,12,1:PLOT 0,18,1
5060 PLOT 4,12,PL$:PLOT 4,18,PL$
5065 FOR I=4 TO 22:PLOT 1,6,"b":NEXT:PLOT 0,6,1
5070 FOR I=6 TO 9:PLOT 23,1,"h":NEXT
5075 PLOT 11,12,"hbh":PLOT 11,20,PL$:PLOT 10,20,1
5080 FOR I=13 TO 19:PLOT 11,1,"h h":NEXT
5085 PLOT 0,11,1:PLOT 19,11,PL$:PLOT 28,20,PL$
5090 FOR I=11 TO 13:PLOT 20,1,"h":NEXT
5095 PLOT 22,22,B2$:PLOT 25,21,B2$:PLOT23,15,B2$
:PLOT20,14,B2$:PLOT23,10,B2$
5100 PLOT 26,9,B2$:PLOT 29,8,B2$:PLOT26,16,B2$:PL
OT29,17,B2$
5110 FOR I=8 TO 12:PLOT 29,1,"h":NEXT
5120 PLOT 26,13,"bbbb"
5125 FOR I=13 TO 15:PLOT 26,1,"h":NEXT
5126 FOR I=18 TO 22:PLOT 5,1,"h":NEXT
5128 FOR I=12 TO 17:PLOT 6,1,"h":NEXT
5130 FOR I=17 TO 19:PLOT 29,1,"h":NEXT
```



```
5131 PLOT 28,0,1:PLOT25,3,1:PLOT22,10,1:PLOT25,10
1:PLOT25,16,1:PLOT28,17,1
5132 PLOT21,22,1:PLOT24,21,1:PLOT22,15,1:PLOT19,1
4,1
5133 FOR I=9 TO 11:PLOT 28,1,3:NEXT
5134 PLOT 19,12,3
5136 PLOT 25,15,3:PLOT 25,14,3
5137 BH$="ccc"
5140 PLOT 8,7,BH$:PLOT15,7,BH$:PLOT8,25,BH$:PLOT1
5,25,BH$
5150 PLOT 6,4,"jk1":PLOT 6,5,"mno"
5155 FOR I=3 TO 5:PLOT 11,1,"h h":NEXT
5160 PLOT 19,4,"h":PLOT 19,5,"h"
5165 PLOT 14,3,"bbbbbb"
5170 PLOT 12,3,1
5172 PLOT 29,7,"q":PLOT 4,11,"i":PLOT 12,19,"e"
5175 PLOT 16,2,"v":PLOT X,Y,BH$
5180 FOR I=8 TO 24:PLOT 9,1,"x":PLOT 16,1,"x":NEX
T
5182 PLOT 22,8,3:PLOT 22,9,3
5185 PLOT 25,18,3:PLOT 25,19,3
5190 PLOT 19,13,3:PLOT 22,13,1
5195 PLOT 10,12,1
5200 REM
5210 FOR I=1 TO 3:PLOT XA(I),YA(I)," " :X"
5220 IF XA(I)=8 THEN YA(I)=YA(I)-1 ELSE YA(I)=YA(
I)+1
5230 IF YA(I)=8 THEN XA(I)=15
5235 IF YA(I)=24 AND XA(I)=15 THEN XA(I)=8
5240 PLOT XA(I),YA(I),DU=SCRIN(X,Y-1)
5241 IF (X=15 OR X=16) AND Y>7 THEN PLOT X,Y,AP$
:Y=Y+1
5242 IF X=8 OR X=9 THEN Y=Y-1
5243 IF Y>24 THEN 2100
5244 IF Y=20 THEN YR=5:PLOT26,20," " :IF SCRIN(23,5)X
>32 THEN PLOT23,5,"u":GOTO 2100
5245 IF YR=5 THEN PLOT 23,5,"u":GOSUB 1090:PLOT 2
3,5," "
5246 PLOT 26,YR,AP$:YR=YR+1:AP$=CHR$(SCRIN(26,YR))
5248 PLOT 26,YR,"u"
5249 IF AP$="a" OR AP$="d" OR AP$="e" THEN 2100
5250 K$=KEY$
5255 PLOT 16,1,STR$(SC)
5260 IF K$="" THEN 5900
5265 DO=SCRIN(X,Y+1):DU=SCRIN(X,Y-1)
5270 IF K$="L" AND(DO<>104 OR AP$<>"h")THEN A=1:B
H$="d"
5280 IF K$="K" AND(DO<>104 OR AP$<>"h")THEN A=-1:
BH$="e"
5290 IF K$="R" AND(DU=104 OR AP$="h")THEN B=-1:BH
$="a"
5300 IF K$="Z" AND DO=104 THEN B=1:BH$="a"
5305 IF K$="" THEN GOSUB 7000
5306 IF K$="P" THEN GET Z$
5310 PLOT X,Y,AP$:X=X+A:Y=Y+B:AP$=CHR$(SCRIN(X,Y))
5315 IF Y=5 AND X<15 THEN X=15
5320 IF A<0 THEN A1=A
5330 A=0:B=0
5340 ST=SCRIN(X,Y):IF ST=105 OR ST=112 OR ST=113 T
HEN GOSUB 9000
5350 IF ST=116 OR ST=121 THEN 2100
5900 PLOT X,Y,BH$:ST=SCRIN(X,Y+1)
5905 IF SCRIN(X,Y-1)=99 THEN 2100
5910 IF ST=32 OR ST<7 THEN 30000
5915 IF Y=2 THEN GOSUB 40000:HO=HO+1:GOTO 11000
5920 S=INT(RND(1)*2):IF S=0 THEN S=-1
5925 PLOT XB,YB,AB$
5930 XB=XB+S:IF XB<15 OR XB>22 THEN XB=XB-S
5935 SB=SCRIN(XB,YB):IF SB<32 AND SB<104 THEN 21
00
5940 AB$=CHR$(SCRIN(XB,YB))
5945 PLOT XB,YB,"t"
6000 GOTO 5210
7000 REM
7005 IF BH$="a" THEN RETURN
7006 IF X=16 AND Y=13 THEN X=20:AP$="h":GOTO 7030
7010 PLOT X,Y,AP$:AS$=CHR$(SCRIN(X+1,Y-1))
7015 IF X=24 AND Y=14 THEN AP$="h":X=25:Y=15:GOTO
7030
7020 PLOT X+1,Y-1,"a":GOSUB 10210:PLOT X+1,Y-1,
AS$:X=X+2*#1:Y=Y-1
7025 AP$=CHR$(SCRIN(X,Y))
7030 PLOT X,Y,BH$:S=SCRIN(X,Y+1)
7040 IF S=98 OR S=104 THEN RETURN
7045 FOR I=0 TO 1
7050 PLOT X,Y,AP$:AP$=CHR$(SCRIN(X,Y+1)):Y=Y+1:PL
OT X,Y,BH$:S=SCRIN(X,Y+1)
7060 IF S=98 OR S=104 THEN RETURN
7062 NEXT
7065 GOTO 30000
9000 REM
9005 PLAY 7,0,0,0
9010 FOR I=20 TO 50:SOUND 1,1,9:NEXT:PLAY 0,0,0,0
9020 PLOT X-1,Y,"500":WAIT 50:PLOT X-1,Y," " :SC
=SC+500
9025 AP$=""
9028 IF LI=5000 AND ST=112 THEN PLOT 11,19,"h":PL
OT 13,19,"h"
9030 RETURN
10110 REM
10120 AS$=CHR$(SCRIN(X+1,Y-1))
10130 PLOT X,Y,AP$
10135 IF LI=3000 THEN ZX=X+2*#1:IF ZX<6 OR ZX>29
THEN RETURN
10140 PLOT X+1,Y-1,"a":GOSUB 10210
10141 PLOT X+1,Y-1,AS$:X=X+2*#1
10142 S=SCRIN(X,Y):IF S=114 OR S=116 OR S=102 THEN
POP:GOTO 2100
10144 IF S=105 OR S=112 OR S=113 THEN GOSUB 9000
10145 AP$=CHR$(SCRIN(X,Y)):PLOT X,Y,BH$
10150 SD=SCRIN(X-1,Y)
10155 IF SD=102 THEN GOSUB 1000
10160 IF SD=114 OR SD=116 THEN GOSUB 9000
10170 IF SCRIN(X-1,Y+1)=103 THEN X=X-1:IN=1:GOSU
B 12000
10200 RETURN
10210 PLAY 7,0,0,0:FOR I=40 TO 60:SOUND 1,1,8:NEX
T:PLAY 0,0,0,0
10220 RETURN
11000 REM ** 4er ETAGE **
11010 LI=11000:GOSUB 1120:GOSUB 40100:BO=3000:NB=
0
11012 INK 3:PLOT 0,0,7
11015 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
11020 PLOT12,6,"cccccccccccc"
11025 PLOT9,10,"cccccccccccccccccccc"
11030 PLOT8,14,"cccccccccccccccccccc"
11035 PLOT7,18,"cccccccccccccccccccc"
11040 PLOT6,22,"cccccccccccccccccccc"
11050 FOR I=5 TO 31:PLOT 1,26,"c":NEXT:PLOT 32,26
,"x"
11055 FOR I=6 TO 26 STEP 4:PLOT 1,1,4:NEXT
11060 PLOT 1,5,5:PLOT 18,5,"v"
11065 FOR I=7 TO 9:PLOT 1,1,1:PLOT 14,1,"x":PLOT
23,1,"x":NEXT
11070 PLOT 17,9,"mno":PLOT 17,8,"jk1"
11080 FOR I=10 TO 13:PLOT9,1,"h":PLOT13,1,"h":PLO
T23,1,"h":PLOT27,1,"h":NEXT
11090 FOR I=14 TO 17:PLOT 8,1,"h":PLOT18,1,"h":PL
OT 28,1,"h":NEXT
11100 FOR I=18 TO 21:PLOT 7,1,"h":PLOT14,1,"h":PL
OT22,1,"h":PLOT29,1,"h":NEXT
11110 FOR I=22 TO 25:PLOT 6,1,"h":PLOT 18,1,"h":P
LOT 30,1,"h":NEXT
11120 PLOT 9,9,"i":PLOT 22,25,"i":PLOT 27,21,"p"
11130 X=12:Y=25:AP$="" :FOR I=1 TO 4:AB$(I)="" :NEX
T
11132 YB(1)=9:YB(2)=13:YB(3)=17:YB(4)=21
11135 BH$="d":PLOT X,Y,BH$
11136 FOR I=1 TO 4:XB(I)=21:NEXT
11140 REM
11150 GOSUB 2:CO=CO+1:IF CO=8 THEN CO=0:GOSUB 1090
11160 S=SCRIN(X,Y)
11170 IF S=105 OR S=112 OR S=113 THEN GOSUB 9000
11175 SD=SCRIN(X,Y+1)
11180 IF SD=32 THEN 30000
11185 IF SD=103 THEN GOSUB 12000
```

ORIC 1

ROBIN DES BOIS

Robin doit rejoindre Marianne, mais le terrible prince Jean a dressé de multiples obstacles sur sa route. Aidez Robin à atteindre son but.

J.Philippe MADELAINE



APPLE II

Entrez le programme principal (Robin des Bois), la table de formes (Robin dess.) et le programme d'initialisation du fichier des scores. Avant d'utiliser le programme principal, faites exécuter le programme d'initialisation des scores. Ainsi les meilleurs scores seront sauvegardés sur la disquette. Ce programme ne sert donc qu'une fois, mais il est essentiel au bon fonctionnement du programme principal.

```
3 DIM NM$(5): DIM OX(5)
5 GOSUB 100
10 D$ = CHR$(4)
20 PRINT D$:"OPEN SCORES"
30 PRINT D$:"WRITE SCORES"
35 FOR I = 1 TO 5
40 PRINT NM$(I): PRINT OX(I)
50 NEXT I
60 PRINT D$:"CLOSE SCORES"
70 END
100 FOR I = 1 TO 5
110 READ NM$(I),OX(I)
120 NEXT I
130 DATA R,500,T,400,U,300,V,20
    O,N,100
140 RETURN

$BALL -151
*6000.6250

6000- IF 00 40 00 64 00 77 00
6008- A0 00 8A 00 D6 00 F2 00
6010- 0C 01 2B 01 47 01 50 01
6018- 5B 01 61 01 68 01 74 01
6020- 7C 01 85 01 8D 01 97 01
6028- 9E 01 A8 01 B0 01 B0 01
6030- C8 01 D0 01 DC 01 E8 01
6038- F2 01 02 02 0F 02 1E 02
6040- 24 64 24 61 0C 2D 28 2D
6048- 2D 2D 15 2D AA 15 76 36
6050- 36 36 36 33 1E 1E 1E 8F
6058- 3F 3F 3F 3F 38 07 07 07
6060- E4 24 94 00 2D 2D 2D 2D
6068- 05 0C 97 34 00 00 00 00
6070- 00 00 00 00 00 00 00 35
6078- 37 35 37 35 37 35 37 35
6080- 37 35 37 35 37 35 37 35
6088- C3 D8 D8 D8 0C 0C 0C 0E
6090- 0C 0C 0C 0C 0C 4D 0E 0E
6098- 0E 0E 0E 0E 0E 0E 06 00
60A0- 27 3C 0D 24 E4 2F 24 2C
60A8- 25 8C 18 0C 3C 37 16 3F
60B0- 24 96 09 36 1E 36 2E 36
60B8- 3F 00 27 3C 0D 24 E4 2F
60C0- 24 2C 35 36 18 18 18 2F
60C8- 3C 37 16 3F 36 4C 3E 3F
60D0- 36 2E 36 3F 9F 00 0D 0D
60D8- 2D 9E 93 15 3F 3F 37 4E
60E0- E5 24 07 2D 3C 27 24 0C
60E8- 3C 24 1D 2C 0E 2E 87 36
60F0- 36 00 6E 85 93 0E 36 3D
60F8- D8 1B 67 0C 24 2D 3C 27
6100- 24 0C 3C 24 1D 2C 0E 2E
6108- BF 36 36 00 1F 17 15 4D
6110- 01 2D 9E 93 15 3F 3F 37
6118- 4E E5 24 07 2D 3C 27 24
6120- 0C 3C 24 1D 2C 0E 2E 87
6128- 36 36 00 0C 08 0C 96 1E
6130- 96 35 EE D2 1B 27 24 04
6138- 2D 3C 27 24 0C 3C 24 1D
6140- 2C 0E 2E 87 36 36 00 24
6148- 24 2D 15 1E 77 0E 05 00
6150- 24 24 2D 35 36 3E 3F 00
6158- 24 E5 2C 75 1E 0E 1E 3F
6160- 00 2D 27 24 2C 1C 07 00
6168- 24 24 15 15 15 24 24 92
6170- 3A 38 38 00 24 24 2D 15
6178- 36 1E 3F 00 2D 2F 23 2C
6180- FD 2D 2D 00 2D 05 E0
6188- 3F 60 2D 05 00 24 24 15
6190- 15 0C 0C 36 36 06 00 09
6198- 24 24 2D DF 3F 00 2D 81
61A0- 24 24 F8 9F 36 36 06 00
61A8- 49 24 24 1C 1E 1E 06
61B0- 00 2D 0E D8 24 24 2D 2D
61B8- 24 24 3F 3F 00 2D 24 24
61C0- 24 3F 4F 21 24 3F 07 00
61C8- 09 09 24 24 3F 3F 24 24
61D0- 00 2D 2D 24 24 3F 3F 24
61D8- 2C 2D 05 00 2D 2D 24 24
61E0- 3F 3F 36 36 20 20 24 24
61E8- 2D 2D 00 61 64 64 24 3F
61F0- 3F 00 2D 2D 24 24 24 3C
61F8- 3F 37 36 36 36 20 2D 2D
6200- 2D 00 2D 2D 24 24 24 3C
6208- 3F 37 36 2E 2D 05 00 4E
6210- 2D DE 02 36 3F 07 37 27
6218- 0B AD 2D 24 03 2D 3C 27
6220- 24 0C 3C 24 1D 2C 0E 2E
6228- B7 36 36 00 2C 2E 24 27
6230- E5 2C 3C 25 24 1C 2D 24
6238- 3F 17 35 46 0E 1E 27 1E
6240- 27 24 24 B4 92 6B 97 0D
6248- 35 05 00 D5 3B 57 6D 11
6250- FF

230 SC = SC - 10
240 IF N = 28 THEN T = T + 1: GOSUB 2980: GOTO 80
250 GOSUB 2200: REM DEPLACEMENT DES OBJETS
260 GOSUB 1310: REM TEST SUR LA MORT DU JOUEUR
270 IF PI < > 1 THEN U = 0: GOTO 290
280 U = U + 1: PS = 6 / U: IF PS = 1 THEN U = 0
290 GOTO 140
300 Y = 1
310 REM PRESENTATION
320 GOSUB 3710
330 REM CHARGEMENT DE LA TABLE DE FORME
340 POKE 232,0: POKE 233,96
350 IF PEEK(24576) = 31 THEN 370
360 PRINT CHR$(4)"BLOAD ROBIN DESS."
370 HGR2
380 SCALE = 1
390 FOR I = 1 TO 279 STEP 16
400 IF I > 260 THEN GOTO 720
410 HCOLOR = 3: DRAW 7 AT I,100
420 P = 30: D = 25: GOSUB 3700
430 FOR Z = 1 TO 30: NEXT
440 HCOLOR = 0: DRAW 7 AT I,100
450 HCOLOR = 3: DRAW 8 AT I + 4,100
460 FOR Z = 1 TO 30: NEXT
470 P = 40: D = 25: GOSUB 3700
480 HCOLOR = 0: DRAW 8 AT I + 4,100
490 HCOLOR = 3: DRAW 7 AT I + 8,100
500 FOR Z = 1 TO 30: NEXT
510 P = 50: D = 20: GOSUB 3700
520 HCOLOR = 0: DRAW 7 AT I + 8,100
530 HCOLOR = 3: DRAW 6 AT I + 12,100
540 FOR Z = 1 TO 30: NEXT
550 P = 60: D = 20: GOSUB 3700
560 HCOLOR = 0: DRAW 6 AT I + 12,100
570 SCALE = 2
580 IF I = 33 THEN HCOLOR = 3: DRAW 10 AT I,100
590 IF I = 49 THEN HCOLOR = 3: DRAW 11 AT I,100
600 IF I = 65 THEN HCOLOR = 3: DRAW 12 AT I,100
610 IF I = 81 THEN HCOLOR = 3: DRAW 13 AT I,100
620 IF I = 97 THEN HCOLOR = 3: DRAW 14 AT I,100
630 IF I = 129 THEN HCOLOR = 3: DRAW 15 AT I,100
640 IF I = 145 THEN HCOLOR = 3: DRAW 16 AT I,100
650 IF I = 161 THEN HCOLOR = 3: DRAW 17 AT I,100
660 IF I = 193 THEN HCOLOR = 3: DRAW 12 AT I,100
670 IF I = 209 THEN HCOLOR = 3: DRAW 11 AT I,100
680 IF I = 225 THEN HCOLOR = 3: DRAW 13 AT I,100
690 IF I = 241 THEN HCOLOR = 3: DRAW 17 AT I,100
700 SCALE = 1
710 NEXT I
720 GOSUB 3510: REM MUSIQUE ET EXPLICATIONS
730 DIM EW(28): DIM X(28)
740 M = 5
750 FOR N = 1 TO 28
760 X(N) = M
770 M = M + 10
780 NEXT N
790 N = 1
800 FOR N = 1 TO 28 STEP 2
810 EW(N) = 7
820 NEXT N
830 FOR N = 2 TO 28 STEP 4
840 EW(N) = 8
850 NEXT N
860 FOR N = 4 TO 28 STEP 4
870 EW(N) = 6
880 NEXT N
890 N = 1
900 SC = 1000: XB = 275
910 VC = 1: XC = 65
920 XF = 185
930 TEXT: HOME: PRINT "VOULEZ-VOUS DES EXPLICATIONS (O/N)?"
    ": GET A#: IF A# < > "0" THEN GOTO 1010
940 HOME: VTAB 1: HTAB 8: PRINT "**** ROBIN DES BOIS ****"
950 PRINT: PRINT
960 PRINT: PRINT "NOTRE HEROS VEUT RETROUVER LA BELLE MARIANNE...MAIS LE PRINCE JEAN LUI TEND DES PIEGES."
    A
    VOUS D'AIDER ROBIN A ATTEINDRE SON BUT.
970 PRINT: PRINT
980 PRINT "POUR CELA VOUS DEPOSEZ DES COMMANDES SUIVANTES:
    --- UN PAS EN AVANT
    --- UN PAS EN ARRIERE
    'A' POUR ATTRAPER LA CORDE
990 PRINT "'S' POUR EVITER LES FLECHES OU FRANCHIR LES FOSSES."
1000 VTAB 22: HTAB 11: INVERSE: PRINT "-- BONNE CHANCE --": NORMAL: GET A#
1010 D$ = CHR$(4)

1020 FOR I = 1 TO 5
1030 PRINT D$:"OPEN SCORES"
1040 PRINT D$:"READ SCORES"
1050 FOR I = 1 TO 5
1060 INPUT NM$(I),OX(I)
1070 NEXT I
1080 PRINT D$:"CLOSE SCORES"
1090 HOME: VTAB 5: PRINT "VOULEZ-VOUS VOIR LES MEILLEURS SCORES (O/N)?"
    GET A#: IF A# < > "0" THEN 1150
1100 FOR I = 1 TO 5
1110 PRINT: PRINT "": OX(I),NM$(I)
1120 NEXT I
1130 ZX = 1
1140 GET A#
1150 FR = 0: N = 1: SC = 1000: RETURN

1160 HGR2
1170 HCOLOR = 3
1180 HPLLOT 0,130 TO 180,130 TO 180,145 TO 200,145 TO 200,130 TO 279,130
1190 HPLLOT 0,160 TO 60,160 TO 60,180 TO 0,180
1200 RETURN
1210 HGR2
1220 HCOLOR = 3
1230 HPLLOT 0,130 TO 70,130 TO 70,155 TO 130,155 TO 130,130 TO 180,130 TO 180,145 TO 200,145 TO 200,130 TO 279,130
1240 HPLLOT 0,160 TO 60,160 TO 60,180 TO 0,180
1250 RETURN
1260 HGR2
1270 HCOLOR = 3
1280 HPLLOT 0,130 TO 60,130 TO 60,145 TO 80,145 TO 80,130 TO 100,130 TO 100,145 TO 120,145 TO 120,130 TO 140,130 TO 140,145 TO 160,145 TO 160,130 TO 180,130 TO 180,145 TO 200,145 TO 200,130 TO 279,130
1290 HPLLOT 0,160 TO 60,160 TO 60,180 TO 0,180
1300 RETURN
1310 REM TEST SUR LA MORT DU JOUEUR
1320 IF SA < > 0 THEN 1470
1330 IF T < > 1 THEN 1360
1340 IF N = 19 OR N = 20 THEN HCOLOR = 0: DRAW EW(N) AT X(N),120: HCOLOR = 3: ROT = 30: DRAW EW(N) AT X(N),138: ROT = 0: GOTO 3010
1350 GOTO 1400
1360 IF T < > 2 AND T < > 5 AND T < > 8 AND T < > 10 THEN 1390
1370 IF N = 8 OR N = 9 OR N = 10 OR N = 11 OR N = 12 OR N = 13 THEN HCOLOR = 0: DRAW EW(N) AT X(N),120: HCOLOR = 3: ROT = 30: DRAW EW(N) AT X(N),150: ROT = 0: GOTO 3010
1380 GOTO 1400
1390 IF N = 7 OR N = 8 OR N = 11 OR N = 12 OR N = 15 OR N = 16 OR N = 19 OR N = 20 THEN HCOLOR = 0: DRAW EW(N) AT X(N),120: HCOLOR = 3: ROT = 30: DRAW EW(N) AT X(N),138: ROT = 0: GOTO 3010
1400 IF F < > 1 THEN 1460
1410 IF XF = X(N) OR XF = X(N) - 10 THEN 3010
1420 IF FR < 2 THEN 1460
1430 IF XG = X(N) OR XG = X(N) - 10 THEN 3010
1440 IF FR < 3 THEN 1460
1450 IF XH = X(N) OR XH = X(N) - 10 THEN 3010
1460 RETURN
1470 IF B < > 1 THEN 1510
1480 IF X = X(N) THEN 3010
1490 IF XB + 10 = X(N) THEN 3010
1500 IF XB + 20 = X(N) THEN 3010
1510 IF PI < > 1 THEN 1570
1520 IF PS < > 1 THEN 1570
1530 IF T < > 2 AND T < > 5 AND T < > 8 AND T < > 10 THEN 1560
1540 IF N = 19 OR N = 20 THEN GOTO 3010
1550 RETURN
1560 IF N = 7 OR N = 8 OR N = 11 OR N = 12 OR N = 15 OR N = 16 OR N = 19 OR N = 20 THEN GOTO 3010
1570 RETURN
1580 RETURN
1590 REM DEPLACEMENT DU JOUEUR
1600 IF AX = 1 THEN 1980
1610 IF N > 28 THEN N = 28: RETURN
1620 IF S < > 149 THEN 1690
1630 N = N + 1
1640 HCOLOR = 0: DRAW EW(N - 1) AT X(N - 1),120
1650 HCOLOR = 3: DRAW EW(N) AT X(N),120
1660 POKE = 16368,0
1670 S = 0
1680 RETURN
1690 IF S < > 193 THEN 1790
1700 HCOLOR = 0: DRAW EW(N) AT X(N),120
1710 HCOLOR = 3: DRAW 9 AT X(N),105
1720 IF X(N) = XC AND CO = 1 THEN AX = 1

1730 D = 1: SA = 1: S = 0: POKE = 16368,0
1740 RETURN
1750 HCOLOR = 0: DRAW 9 AT X(N),105
1760 HCOLOR = 3: DRAW EW(N) AT X(N),120
1770 D = 0: SA = 0: S = 0: POKE = 16368,0
1780 RETURN
1790 IF B < > 211 THEN 2110
1800 HCOLOR = 0: DRAW EW(N) AT X(N),120
1810 N = N + 1
1820 IF N > 28 THEN N = 28
1830 HCOLOR = 3: DRAW 9 AT X(N),105
1840 D = 2: SA = 1: S = 0: POKE = 16368,0
1850 RETURN
1860 HCOLOR = 0: DRAW 9 AT X(N),105
1870 N = N + 1
1880 IF N > 28 THEN N = 28
1890 HCOLOR = 3: DRAW 9 AT X(N),105
1900 D = 1
1910 RETURN
1920 HCOLOR = 0: DRAW 9 AT X(N),105
1930 N = N + 1
1940 IF N > 28 THEN N = 28
1950 HCOLOR = 3: DRAW EW(N) AT X(N),120
1960 SA = 0: D = 0: POKE = 16368,0: S = 0
1970 RETURN
1980 IF L = 7 THEN 2060
1990 HCOLOR = 0: DRAW 9 AT X(N),105
2000 L = L + 1
2010 IF VC = 1 THEN N = N + 1
2020 IF VC = 0 THEN N = N - 1
2030 HCOLOR = 3: DRAW 9 AT X(N),105
2040 SA = 1: POKE = 16368,0
2050 RETURN
2060 HCOLOR = 0: DRAW 9 AT X(N),105
2070 HCOLOR = 3: DRAW EW(N) AT X(N),120
2080 SA = 0: S = 0: POKE = 16368,0: AX = 0
2090 L = 0
2100 RETURN
2110 IF S < > 136 THEN 2170
2120 HCOLOR = 0: DRAW EW(N) AT X(N),120
2130 N = N - 1
2140 IF N < 1 THEN N = 1
2150 HCOLOR = 3: DRAW EW(N) AT X(N),120
2160 S = 0: POKE = 16368,0
2170 RETURN
2180 S = PEEK(-16384)
2190 RETURN
2200 REM DEPLACEMENT DES OBJETS
2210 IF CO < > 1 THEN 2310
2220 IF VC < > 1 THEN 2260
2230 IF XC < > 135 THEN XC = XC + 10: GOTO 2280
2240 IF XC = 135 THEN XC = XC - 10: VC = 0
2250 GOTO 2280
2260 IF XC < > 65 THEN XC = XC - 10: GOTO 2280
2270 IF XC = 65 THEN XC = XC + 10: VC = 1
2280 HCOLOR = 0: HPLLOT 100,1 TO X(N),100
2290 HPLLOT 100,1 TO XC + 10,100
2300 HCOLOR = 3: HPLLOT 100,1 TO XC,100
2310 IF B < > 1 THEN 2360
2320 XB = XB - 10: IF XB = 5 THEN HCOLOR = 0: DRAW 1 AT 15,95: HCOLOR = 3: XB = 275: DRAW 1 AT XB,95: GOTO 2360
2330 HCOLOR = 0: DRAW 1 AT XB + 10,95: HCOLOR = 3: DRAW 1 AT XB,95
2340 IF XX = 1 THEN XX = 0: GOTO 2360
2350 IF FR > 4 THEN XX = 1: GOTO 2320
2360 IF F < > 1 THEN 2450
2370 XF = XF - 10: IF XF = 5 THEN HCOLOR = 0: DRAW 2 AT 15,122: HCOLOR = 3: XF = 275: DRAW 2 AT XF,122: GOTO 2450
BREAK
$LIST2401-
2410 HCOLOR = 0: DRAW 2 AT XG + 10,122: HCOLOR = 3: DRAW 2 AT XG,122
2420 IF FR < 3 THEN 2450
2430 XH = XH - 10: IF XH = 5 THEN HCOLOR = 0: DRAW 2 AT 15,122: HCOLOR = 3: XH = 275: DRAW 2 AT XH,122: GOTO 2450
2440 HCOLOR = 0: DRAW 2 AT XH + 10,122: HCOLOR = 3: DRAW 2 AT XH,122
2450 IF PI < > 1 THEN 2660
2460 HCOLOR = 3: DRAW 3 AT 190,130
2470 IF T < > 3 AND T < > 4 AND T < > 6 AND T < > 7 AND T < > 9 THEN 2510
2480 DRAW 3 AT 70,130
2490 DRAW 3 AT 110,130
2500 DRAW 3 AT 150,130
2510 IF PS < > 1 THEN 2660
2520 HCOLOR = 0: DRAW 3 AT 190,130
2530 HCOLOR = 3: DRAW 3 AT 190,110
2540 IF T < > 3 AND T < > 4 AND T < > 6 AND T < > 7 AND T < > 9 THEN 2580
2550 HCOLOR = 0: DRAW 3 AT 70,130: HCOLOR = 3: DRAW 3 AT 70,110
2560 HCOLOR = 0: DRAW 3 AT 110,130: HCOLOR = 3: DRAW 3 AT 110,110
2570 HCOLOR = 0: DRAW 3 AT 150,130: HCOLOR = 3: DRAW 3 AT 150,110
2580 BB = 1: PS = 1: RETURN
2590 HCOLOR = 0: DRAW 3 AT 190,110
2600 HCOLOR = 3: DRAW 3 AT 190,130
2610 IF T < > 3 AND T < > 4 AND T < > 6 AND T < > 7 AND T < > 9 THEN 2650

2620 HCOLOR = 0: DRAW 3 AT 70,110: HCOLOR = 3: DRAW 3 AT 70,130
2630 HCOLOR = 0: DRAW 3 AT 110,110: HCOLOR = 3: DRAW 3 AT 110,130
2640 HCOLOR = 0: DRAW 3 AT 150,110: HCOLOR = 3: DRAW 3 AT 150,130
2650 BB = 0: PS = 0
2660 RETURN
2670 IF SC < 0 THEN RETURN
2680 HCOLOR = 0: DRAW AA + 20 AT 1,175
2690 DRAW AB + 20 AT 9,175
2700 DRAW AC + 20 AT 17,175
2710 DRAW AD + 20 AT 25,175
2720 AA = INT(SC / 10000)
2730 IF AA > 0 THEN SC = SC - AA * 10000
2740 AB = INT(SC / 1000)
2750 SC = SC - AB * 1000
2760 AC = INT(SC / 100)
2770 SC = SC - AC * 100
2780 AD = INT(SC / 10)
2790 SC = SC - AA * 10000 + AB * 1000 + AC * 100
2800 HCOLOR = 3: DRAW AA + 20 AT 1,175
2810 DRAW AB + 20 AT 9,175
2820 DRAW AC + 20 AT 17,175
2830 DRAW AD + 20 AT 25,175
2840 DRAW 20 AT 33,175
2850 RETURN
2860 REM VARIABLES PARTICULIERES S A CHAQUE TABLEAU
2870 F = 1: B = 0: PI = 0: CO = 0: XF = 275: XG = 145: XH = 85: RETURN
2880 F = 0: B = 0: PI = 0: CO = 1: IF FR = 2 THEN PI = 1
2890 RETURN
2900 F = 0: B = 0: PI = 1: CO = 0: RETURN
2910 F = 0: B = 1: PI = 0: CO = 0: RETURN
2920 F = 1: B = 0: PI = 0: CO = 1: XF = 175: XG = 105: XH = 245: RETURN
2930 F = 1: B = 0: PI = 1: CO = 0: XF = 155: XG = 85: XH = 235: RETURN
2940 F = 0: B = 1: PI = 1: CO = 0: XB = 55: RETURN
2950 F = 1: B = 1: PI = 0: CO = 1: XB = 105: XF = 175: XG = 245: XH = 255: RETURN
2960 F = 1: B = 1: PI = 1: CO = 0: XB = 105: XF = 175: XG = 245: XH = 255: RETURN
2970 F = 1: B = 1: PI = 1: CO = 1: XB = 105: XF = 175: XG = 245: XH = 165: RETURN
2980 SC = SC + 1000
2990 N = 1
3000 RETURN
3010 REM MORT DU JOUEUR
3020 HCOLOR = 3: DRAW 18 AT 130,30: DRAW 11 AT 140,30: DRAW 10 AT 150,30: DRAW 19 AT 160,30
3030 REM MUSIQUE: PETITE MARCH E
3040 P = 76: D = 120: GOSUB 3700: D = 90: GOSUB 3700: D = 30: GOSUB 3700: P = 84: D = 120: GOSUB 3700: P = 76: GOSUB 3700: D = 240: P = 68: GOSUB 3700: D = 120: GOSUB 3700: P = 0: GOSUB 3700
3050 P = 0
3060 D = 120: GOSUB 3700
3070 P = 76: GOSUB 3700: D = 90: GOSUB 3700: D = 30: GOSUB 3700: P = 84: D = 120: GOSUB 3700: P = 76: GOSUB 3700: D = 90: GOSUB 3700: P = 80: D = 120: GOSUB 3700: P = 76: GOSUB 3700: D = 30: GOSUB 3700: D = 240: P = 68: GOSUB 3700: D = 120: GOSUB 3700: P = 0: GOSUB 3700
3080 P = 76: GOSUB 3700: P = 68: D = 90: GOSUB 3700: D = 30: GOSUB 3700: D = 90: P = 76: GOSUB 3700: D = 30: GOSUB 3700: P = 84: D = 120: GOSUB 3700: D = 90: GOSUB 3700: P = 80: D = 120: GOSUB 3700: D = 30: GOSUB 3700: D = 240: P = 68: GOSUB 3700: D = 120: GOSUB 3700: P = 0: GOSUB 3700
3090 D = 120
3100 GOSUB 3700: P = 0: GOSUB 3700
3110 P = 80: D = 120: GOSUB 3700: D = 90: GOSUB 3700: D = 30: GOSUB 3700: P = 68: D = 120: GOSUB 3700: D = 90: GOSUB 3700: D = 30: GOSUB 3700: P = 84: GOSUB 3700
3120 TEXT: HOME
3130 FLASH: PRINT "VOTRE SCORE": SC
3140 NORMAL
3150 IF SC < = 0% (1) AND SC < = 0% (2) AND SC < = 0% (3) AND SC < = 0% (4) AND SC < = 0% (5) THEN 3170
3155 REM SI LE SCORE EST PARMIS LES CINQ MEILLEURS, ON L'ENREGISTRE
3160 GOSUB 3210
3170 POKE = 16368,0
3180 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER ? (O/N)": GET A#
3190 IF A# = "0" THEN GOSUB 109: GOTO 70
3200 GOTO 3360
3210 SD = OX(1): SE = OX(2): SF = 0: SG = OX(3): SH = OX(4): SI = OX(5)
3220 INPUT "VOTRE NOM, S'IL VOUS PLAIT": NM$(5)
3230 IF SC > = SD THEN OX(1) = SC: OX(2) = SE: OX(3) = SF: OX(4) = SG: OX(5) = SH: NM$(5) = NM$(5)
3240 IF SC > = SE THEN OX(1) = SD: OX(2) = SC: OX(3) = SE: OX(4) = SF: OX(5) = SG: NM$(5) = NM$(5)
3250 IF SC > = SF THEN OX(1) = SD: OX(2) = SE: OX(3) = SC: OX(4) = SF: OX(5) = SG: NM$(5) = NM$(5)
3260 IF SC > = SG THEN OX(1) = SD: OX(2) = SE: OX(3) = SF: OX(4) = SC: OX(5) = SG: NM$(5) = NM$(5)
3270 IF SC > = SH THEN OX(1) = SD: OX(2) = SE: OX(3) = SF: OX(4) = SG: OX(5) = SC: NM$(5) = NM$(5)
3280 GOTO 3280
3290 PRINT D$:"DELETE SCORES"
3300 PRINT D$:"OPEN SCORES"
3310 PRINT D$:"WRITE SCORES"
3320 FOR I = 1 TO 5
3330 PRINT NM$(I): PRINT OX(I)
3340 NEXT I
```


BLACK JACK

SPECTRUM

Ce jeu comporte 52 cartes. Chaque carte a une valeur:
J:VALET:2 Q:DAME:3 K:ROI:4 A:AS:11

les autres cartes ayant la valeur de leur chiffre.
Le but du jeu est d'égaliser ou d'approcher le plus possible le chiffre 21, en additionnant la valeur de chaque carte que l'on a tiré.

Le joueur et le Spectrum misent chacun leur tour. les mises sont égales.

Celui qui égale ou approche le plus 21, gagne sa mise et celle de l'autre.

En cas d'égalité de points ou dépassement de 21 par les deux, chacun reprend sa mise.

En cas de dépassement de 21 par le Spectrum ou le joueur, la mise revient au joueur ou au spectrum.

Frédéric PRODEO



Mode d'emploi:

Si le joueur pense que le total de ses cartes est assez élevé, il ne redemande plus de carte (n/o)? ;

n:non+enter,

noui+enter

Quand le crédit (qui est de 100 au départ) est à 0, la partie est terminée.

Entre chaque mise, on peut attendre ou appuyer sur la touche enter pour faire apparaître la nouvelle donne.

```
15 REM *****
16 REM # PRESENTATION #
17 ORDER 4: PAPER 4: CLS
18 GO SUB 9000
19 POKE 23609,10: GO SUB 9195
20 PRINT AT 1,7: INK 1: PAPER
21 BLACK JACK: AT 0,7: PAPER 3
22: AT 2,7: PAPER 3:
23:
35 PLOT 30,175: DRAW 95,0: DR
U 0,-24: DRAW -95,0: DRAW 0,24
40>PRINT AT 0,20: PAPER 0: INK
6: (J) VALET: AT 1,20: (Q) D
AME S: AT 2,20: (K) ROI
4:
AT 3,20: AS
11
45 PLOT 0,40: DRAW 255,0: PRIN
T AT 19,0: Mise (J): AT 19,17: M
ise (S): AT 18,0: Credit (J): AT
18,17: Credit (S):
46 PRINT AT 5,0: INK 7: PAPER
2: "U": AT 6,0: "O": AT 7,0: "U": AT 8
,0: "S": AT 9,0:
47 PRINT AT 11,0: INK 7: PAPER
2: "I": AT 12,0: "M": AT 13,0: "O": A
T 14,0: "I": AT 15,0:
55 REM *****
56 REM # TIRAGE DES CARTES #
57 REM *****
58 LET e=(1/2): LET w=INT (1/2
)
70 IF e<>w THEN GO SUB 1510: G
O SUB 2500
75 IF e=w THEN GO SUB 1500: GO
SUB 1000
90 GO SUB 8500
11 PAUSE 500: FOR f=4 TO 15: P
RINT AT f,1:
NEXT f
115 GO SUB 9200
120 LET i=i+1: GO TO 65
```

```
2000 RESTORE 9500
2005 FOR f=0 TO 5
2010 READ d,j
2015 DEEP d/3,n
2020 NEXT f
2025 PRINT #1: INK 7: PAPER 2: B
RIGHT 1: "SPACE pour Une autre pa
rtie"
2030 IF INKEY$="" THEN GO SUB 0
2035 IF INKEY$<>" " AND INKEY$<>
" THEN STOP
2040 GO TO 230
1000 REM *****
1005>REM # AFFICHAGE CARTES (J) #
1010 REM *****
1011 LET tJ=0: LET o=1
1012 PRINT AT 21,0: INK 5: PAPER
0: BRIGHT 1: "SPACE pour tirer U
ne carte"
1013 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 1
013
1015 GO SUB 1200
1020 FOR f=5 TO 9
1025 PRINT AT f,0: INK 7: PAPER
7:
1030 NEXT f
1033 PLOT 8*o,95: DRAW 23,0: DR
U 0,40: DRAW -23,0: DRAW 0,-40
1035 IF a1=1 OR a1=2 THEN LET z=
a2
1040 IF a1=3 OR a1=4 THEN LET z=
a2
1045 PRINT AT 0,0+1: PAPER 7: IN
K Z: a$(a1): AT 8,0+1: b$(a2): BEEP
.1,RND#20
1050 PRINT AT 21,0: "
```

```
1053 GO SUB 2000
1054 PRINT AT 7,29: INK 5: PAPER
2: tJ
1055 IF e=w AND tJ>=22 THEN LET
x=0: GO TO 2500
1057 IF e<>w AND tJ>=22 THEN LET
x=20: RETURN
1060 INPUT INK 5: PAPER 0: BRIGHT
1: "Encore une carte ?(o/n) "; r
1060 IF LEN r<>1 THEN GO TO 105
9
1064 IF r$(1)="o" OR r$(1)="O" T
HEN LET o=o+1: GO TO 1015
1065 IF r$(1)<>"o" AND r$(1)<>"O
" AND e=w THEN LET x=tJ: GO TO 2
500
1070 IF r$(1)<>"o" AND r$(1)<>"O
" AND e<>w THEN LET x=tJ: RETURN
1200 LET a1=INT (RND#4)+1: LET a
2=INT (RND#13)+1: LET u=u+1: LET
q=(100*a1)+a2
1210 FOR f=1 TO u
1215 IF a(f)=9 THEN LET u=u-1: G
O TO 1200
1220 NEXT f
1230 RETURN
1235 s(u)=q
1240 PRINT AT 18,10: INK 1: cJ:
"AT 18,27: INK 2: cS:
1245 INPUT INK 5: BRIGHT 1: PAPER
2: "Votre mise "; mJ
1250 IF mJ<1 OR mJ<10 AND cJ>10
AND cS>10 OR mJ>cs+1 THEN GO T
O 1500
1255 LET ms=mJ
1260 LET cJ=cJ-mJ: LET cs=cs-ms:
1265 TO 1550
1270 IF cJ<=10 THEN LET ms=cJ: G
O TO 1525
1275 IF cs<=10 THEN LET ms=cs: G
O TO 1525
1280 IF cJ>cs THEN LET ms=INT (R
ND#cs)
1285 IF cJ<cs THEN LET ms=INT (
RND#cs)
1290 IF ms<10 THEN GO TO 1512
1295 LET mJ=ms
1300 LET cJ=cJ-mJ
1305 LET cs=cs-ms
1310 RETURN
1315 IF a2=1 THEN LET tJ=tJ+2
1320 IF a2=2 THEN LET tJ=tJ+3
1325 IF a2=3 THEN LET tJ=tJ+4
1330 IF a2=4 THEN LET tJ=tJ+5
1335 IF a2=5 THEN LET tJ=tJ+6
1340 IF a2=6 THEN LET tJ=tJ+7
1345 IF a2=7 THEN LET tJ=tJ+8
1350 IF a2=8 THEN LET tJ=tJ+9
1355 IF a2=9 THEN LET tJ=tJ+10
1360 IF a2=10 THEN LET tJ=tJ+2
2000 IF a2=11 THEN LET tJ=tJ+3
2005 IF a2=12 THEN LET tJ=tJ+4
2010 IF a2=13 THEN LET tJ=tJ+11
2015 RETURN
2020 REM *****
2025 REM # AFFICHAGE CARTES (S) #
2030 REM *****
2031 LET tS=0: LET p=1
2032 GO SUB 1200
2035 FOR f=1 TO 15
2040 PRINT AT f,p: INK 7: PAPER
7:
2045 NEXT f
2050 PLOT p*8,48: DRAW 23,0: DR
U 0,40: DRAW -23,0: DRAW 0,-40
2055 IF a1=1 OR a1=2 THEN LET z=
a2
2060 IF a1=3 OR a1=4 THEN LET z=
a2
2065 PRINT AT 12,p+1: INK Z: PAP
ER 7: a$(a1): AT 14,p+1: b$(a2): BE
EP .1,RND#20
2070 GO SUB 2000
2075 PRINT AT 13,29: INK 2: PAPE
R 2: tJ
2080 IF e=w AND x=0 THEN LET y=t
J: RETURN
2085 IF e<>w AND tJ>21 THEN LET
y=0: GO TO 1000
2090 IF e=w AND tJ>21 THEN LET y
```

```
=0: RETURN
2095 IF tJ=16 OR tJ<>X THEN LET
P=P+4: GO TO 2500
2100 IF e=w AND (tJ>16 OR tJ>X)
AND tJ<=21 THEN LET y=tJ: GO TO
1000
2105 IF e=w AND (tJ>16 OR tJ>X)
AND tJ<=21 THEN LET y=tJ: RETURN
8500 IF x=y THEN LET cs=cS+mJ+ms
: LET ms=0: LET mJ=0: GO SUB 690
0: GO TO 8515
8505 IF x=y THEN LET cJ=cJ+mJ: L
ET mJ=0: LET cs=cS+ms: LET ms=0:
GO SUB 8900: GO TO 8515
8510 IF x=y THEN LET cJ=cJ+mJ+ms
: LET mJ=0: LET ms=0: GO SUB 690
0: GO TO 8515
8515 IF cs<=0 AND ms<=0 THEN PAP
ER 2: INK 5: "PRINT AT 10,0: PAP
ER 2: INK 6: "J'ai perdu": GO TO
8520
8520 IF cJ<=0 AND mJ<=0 THEN PAP
ER 2: INK 5: "PRINT AT 10,0: PAP
ER 2: INK 6: "Vous avez perdu": G
O TO 8525
8525 RETURN
8530 PRINT AT 18,10: INK 1: cJ:
"AT 18,27: INK 2: cS:
"AT 19,26: INK
2: cJ:
8535 RETURN
8540 FOR f=USR "a" TO USR "q"+7
8545 READ a: POKE f,a: NEXT f
8550 DATA 0,68,208,254,254,124,5
8555 DATA 24,60,126,255,255,126,
8560 DATA 24,60,126,255,255,219,
8565 DATA 60,60,24,219,255,219,2
8570 DATA 62,65,1,62,64,64,64,12
8575 DATA 30,03,1,14,1,1,30,30
8580 DATA 4,12,20,30,00,2,2,0,4,4
8585 DATA 120,64,64,124,2,2,2,12
8590 DATA 62,65,64,94,97,65,65,6
8595 DATA 255,2,4,62,16,32,64,12
8600 DATA 124,130,130,124,130,13
8605 DATA 62,65,65,62,1,1,1,62
8610 DATA 158,161,161,161,161,16
8615 DATA 30,4,4,4,4,4,102,120
8620 DATA 60,66,66,66,62,96,124,
8625 DATA 238,72,60,96,80,72,68,
8630 DATA 15,40,68,130,254,130,1
8635 DIM a$(4)
8640 DIM b$(13)
8645 LET a$(1)="A"
8650 LET a$(2)="K"
8655 LET a$(3)="Q"
8660 LET a$(4)="J"
8665 LET b$(1)="2"
8670 LET b$(2)="3"
8675 LET b$(3)="4"
8680 LET b$(4)="5"
8685 LET b$(5)="6"
8690 LET b$(6)="7"
8695 LET b$(7)="8"
8700 LET b$(8)="9"
8705 LET b$(9)="10"
8710 LET b$(10)="11"
8715 LET b$(11)="12"
8720 LET b$(12)="13"
8725 LET b$(13)="14"
8730 RETURN
8735 LET cs=100: LET cJ=0
8740 LET x=0: LET y=0: LET tJ=0
8745 DIM s(16)
8750 LET u=0
8755 FOR f=1 TO 16: LET s(f)=0:
NEXT f
8760 RETURN
8765 DATA 1,8,.5,8,1,3,.5,12,1.5
,8,1,3
8770 SAVE "black-jack" LINE 1
```

LABY 3D

Vous venez d'être jeté dans un labyrinthe à côté duquel celui de Dédale est d'une simplicité enfantine. Vous disposez d'une heure pour trouver la clé et la sortie, sinon... Enfin, prenez votre courage à deux mains et vos jambes à votre cou pour parcourir quelques unes des 500 pièces que compte la construction. Mode d'emploi (complet) dans le programme.

Lilian JOUAUD



```
10 'INITIALISATION
20 GOTO 1000
30 'TRAITEMENT D'UNE PIECE
40 GOTO 2000
50 'DESSIN D'UNE PIECE
60 GOTO 3000
70 'TRAITEMENT DE L'ACTION
80 GOTO 4000
90 'FIN DU JEU
100 VIE=VIE-1
105 IF VIE<=0 THEN 7000
107 IF X=6 AND Y=0 AND Z=1 THEN 120
110 GOTO 30
120 'TRAITEMENT DE FIN
125 IF CLE=0 THEN LOCATE 2,24:PRINT "P
OUR SORTIR, IL FAUT TROUVER LA CLE !";Y
=1:FOR I=1 TO 700:NEXT I:GOTO 110
130 GOTO 5000
140 END
1000 SCREEN 6,0,0: CLEAR ,,5
1010 ATTRB 1,1:CLS
1020 LOCATE 9,6,0
1030 PRINT "LABYRINTHE"
1040 LOCATE 7,12,0
1050 PRINT "3 DIMENSIONS":ATTRB 0,0
1060 PLAY "03T3L40MIL20SILAL34SIL48S004L
40MIL20SILAL34SIL48S005T3L40MIL20SILAL34
SIL48S004"
1070 DIM L$(10,10,5)
1080 DIM P$(6)
1090 X=5:Y=1:Z=1:D=1:VIE=3600:CLE=0
1091 LOCATE 10,19,1:INPUT "NOUVELLE PART
IE":REP$
1092 IF REP$<>"N" THEN 1099
1093 LOCATE 8,22,0:PRINT "POSITIONNEZ LA
CASSETTE":LOCATE 7,24,0:PRINT "PUIS TAP
EZ SUR UNE TOUCHE":
1094 FF$=INPUT$(1)
1095 OPEN "I",#1,"CASS:POS"
1096 INPUT #1,X,Y,Z,D,VIE,CLE,K1,K2,K3,T
1,12,T3
```

```
1098 CLOSE #1:GOTO 1100
1099 LOCATE 13,22,1:INPUT "UN NOMBRE":AL
EA:FOR I=1 TO ALEA:K1=INT(RND(1)*10)+1:K
2=INT(RND(1)*10)+1:K3=INT(RND(1)*5)+1:NE
XT I:T1=INT (RND(1)*10)+1:T2=INT(RND(1)*
10)+1:T3=INT(RND(1)*5)+1
1100 FOR K=1 TO 5
1110 FOR J=1 TO 10
1120 FOR I=1 TO 10
1130 READ L$(I,J,K)
1140 NEXT I
1150 NEXT J
1160 NEXT K
1180 DEFGR$(0)=16,56,124,16,16,56,16,16
1190 DEFGR$(1)=0,0,32,100,255,100,32,0
1200 DEFGR$(2)=0,0,28,8,8,62,28,0
1210 DEFGR$(3)=0,4,38,255,38,4,0,0
1220 DEFGR$(4)=126,66,126,24,38,24,28,24
1230 GOTO 40
2000 AS=L$(X,Y,Z):J=1
2010 FOR I=D TO 4
2020 P$(J)=MID$(AS,I,1)
2030 J=J+1
2040 NEXT I
2050 IF D=1 THEN 2100
2060 FOR I=1 TO D-1
2070 P$(J)=MID$(AS,I,1)
2080 J=J+1
2090 NEXT I
2100 P$(5)=MID$(AS,5,1)
2110 P$(6)=MID$(AS,6,1)
2120 GOTO 60
3000 CLS
3010 LINE (0,0)-(79,49)
3020 LINE (319,0)-(239,49)
3030 LINE (0,199)-(79,149)
3040 LINE (319,199)-(239,149)
3050 BOX (79,49)-(239,149)
3060 IF P$(1)="1" THEN LINE (19,187)-(19
,54):LINE-(59,74):LINE-(59,161)
3070 IF P$(2)="1" THEN LINE (129,149)-(1
```

```
29,74):LINE-(187,74):LINE-(187,149)
3080 IF P$(3)="1" THEN LINE (259,161)-(2
59,74):LINE-(299,54):LINE-(299,187)
3090 IF P$(5)="1" THEN LINE (119,11)-
(19,11):LINE-(187,37):LINE-(129,37):LINE-
(119,11):LINE-(119,11)-(119,140):LINE-(12
0,11)-(120,140)
3100 IF P$(6)="1" THEN LINE (129,161)-(1
89,161):LINE-(199,187):LINE-(119,187):LI
NE-(129,161)
3102 IF X=K1 AND Y=K2 AND Z=K3 AND CLE=0
THEN LOCATE 14,5,0:PRINT "VOICI LA CLE"
ELSE 3106
3104 ATTRB 0,1:LOCATE13,12,0:PRINTGR$(4)
:ATTRB0,0:CLE=1:PLAY "A1L40MIL20SILAL34
SIL30S0"
3106 IF X=T1 AND Y=T2 AND Z=T3 THEN FOR
I=1 TO 500:SCREEN ,,1:SCREEN ,,0:NEXT:VI
E=VIE+900:X=INT (RND(1)*10)+1:Y=INT(RN
D(1)*10)+1:Z=INT (RND(1)*5)+1:GOTO 2000
3110 LOCATE 2,24,0
3120 PRINT "BOUSSOLE ";GR$(D-1)
3130 GOTO 80
4000 LOCATE 20,24,0:PRINT "DIRECTION
"
4010 LOCATE 35,1,0:PRINT USING "####":VI
E:LOCATE 30,24,1
4015 FOR I=1 TO 320:NEXT I:C$=INKEY$:IF
C$="" THEN 4500
4017 IF ASC(C$)=30 THEN 5100
4020 IF C$="G" AND P$(1)="1" THEN 4120
4030 IF C$="A" AND P$(2)="1" THEN 4200
4040 IF C$="D" AND P$(3)="1" THEN 4300
4050 IF C$="R" AND P$(4)="1" THEN 4400
4060 IF C$="M" AND P$(5)="1" THEN Z=Z+1:
GOTO 100
4070 IF C$="B" AND P$(6)="1" THEN Z=Z-1:
GOTO 100
4075 IF ASC(C$)=13 THEN 4600
4080 LOCATE 20,24,0:PRINT "ACTION IMPOSS
IBLE":VIE=VIE-1
4090 FOR I=1 TO 700:NEXT I
4110 GOTO 4000
4120 IF D=1 THEN D=4:X=X-1:GOTO 100
4130 IF D=2 THEN D=1:Y=Y+1:GOTO 100
4140 IF D=3 THEN D=2:Y=Y+1:GOTO 100
4150 IF D=4 THEN D=3:Y=Y-1
4160 GOTO 100
4200 IF D=1 THEN Y=Y+1:GOTO 100
4210 IF D=2 THEN X=X+1:GOTO 100
4220 IF D=3 THEN Y=Y-1:GOTO 100
4230 IF D=4 THEN X=X-1
4240 GOTO 100
4300 IF D=1 THEN D=2:X=X+1:GOTO 100
4310 IF D=2 THEN D=3:Y=Y-1:GOTO 100
4320 IF D=3 THEN D=4:X=X-1:GOTO 100
4330 IF D=4 THEN D=1:Y=Y+1
4340 GOTO 100
4400 IF D=1 THEN D=3:Y=Y-1:GOTO 100
4410 IF D=2 THEN D=4:X=X-1:GOTO 100
4420 IF D=3 THEN D=1:Y=Y+1:GOTO 100
4430 IF D=4 THEN D=2:X=X+1
4440 GOTO 100
4500 VIE=VIE-1
4510 GOTO 4000
4600 CLS:LOCATE 2,5,0:PRINT "VOUS FAITES
LE POINT EN CINQ MINUTES":VIE=VIE-300
4610 LOCATE 5,10,0:PRINT "VOTRE POSITION
: PROFONDEUR ";Y
4620 LOCATE 22,12,0:PRINT "LARGEUR "
: X
4630 LOCATE 22,14,0:PRINT "ETAGE "
: Z
4635 IF CLE=1 THEN LOCATE 9,18,0:PRINT "
VOUS AVEZ LA CLE !":GOTO 4670
4640 LOCATE 2,18,0:PRINT "LA CLE ";
4650 IF K3=Z THEN PRINT "SE TROUVE "; EL
SE PRINT "NE SE TROUVE PAS ";
```

```
4660 PRINT "A CET ETAGE."
4670 LOCATE 10,22,0:PRINT "TAPEZ SUR UNE
TOUCHE":A$=INPUT$(1)
4680 GOTO 100
5000 PLAY "L40MIL20SILAL34SIL30S0"
5010 CLS:LOCATE 10,8,0
5020 PRINT "VOUS ETES ENFIN SORTI"
5030 PRINT:PRINT " IL Y EN A QUI Y SO
NT ENCORE"
5040 GOTO 140
5100 PRINT:PRINT:PRINT " POSITIONN
EZ LA CASSETTE APPUYEZ SUR LA T
OUCHE ENREG DU MAGNETO PUIS TAPEZ
SUR UNE TOUCHE"
5110 FF$=INPUT$(1)
5120 OPEN "O",#1,"CASS:POS"
5130 PRINT #1,X,Y,Z,D,VIE,CLE,K1,K2,K3,T
1,12,T3
5140 CLOSE:GOTO 140
6000 DATA01000,11000,101000,110000,010
000,011100,101000,101000,101000,110000
6010 DATA01000,011100,110000,001100,110
100,000100,001000,101000,101000,100110
6020 DATA01000,000100,011100,101000,101
100,110000,010000,011000,111000,110000
6030 DATA001100,111000,110100,000100,111
000,100100,001100,100100,000110,010100
6040 DATA011000,100100,000100,010010,001
100,110000,011000,110000,011000,100100
6050 DATA010100,011000,100000,010100,011
000,101100,110100,000100,000100,010000
6060 DATA010100,001100,111000,100100,000
100,011000,101100,101000,101000,110100
6070 DATA001100,110000,011100,101000,100
000,010100,011000,101000,110000,010100
6080 DATA010000,001100,100100,011000,101
000,100100,010100,011000,100100,010110
6090 DATA001100,101010,101000,100100,001
000,100001,000100,001100,101000,100100
6100 DATA011000,110000,010000,101000,101
000,101000,101000,110000,001000,110000
6110 DATA000110,010100,001010,101010,100
010,010000,001010,11100,100000,010101
6120 DATA011000,100100,001000,110000,111
000,111100,100000,010100,010000,010100
6130 DATA010100,011000,100000,010100,000
100,010100,010000,010100,000110,010100
6140 DATA010100,001100,101000,11101,101
000,111100,100100,001100,111000,100100
6150 DATA001100,111000,001100,010000,010
000,000100,001010,110000,000100,010000
6160 DATA011000,100100,101000,001000,110100
100,000011,000100,001100,101000,100100
6170 DATA010100,001000,101000,001100,001100
000,011000,100100,001100,111000,100100
6180 DATA001100,110000,011000,100100,01000
000,000011,000100,001100,101000,100000
6190 DATA001000,101010,100000,000100,000100
100,000011,000100,001100,101000,100100
6200 DATA001000,110000,101000,110000,001
000,111000,101000,101000,101000,110000
6210 DATA010001,010100,010001,010100,010
001,010100,001001,110000,010000,010100
6220 DATA001100,100100,010100,010100,001
100,100100,011000,101100,100100,010100
6230 DATA010010,001000,110100,010100,001
010,101000,100100,101000,101001,100100
6240 DATA011100,101000,101000,001100,101
000,111000,110000,010100,011000,110000
6250 DATA011100,110000,010100,011000,100
000,010100,000101,010100,010100,000110
6260 DATA000100,010100,010100,010100,011
000,100100,001001,100100,001100,110000
6270 DATA011000,110100,010100,010100,001
100,101000,111000,101000,110000,010100
6280 DATA010100,010100,000100,000101,011
```


CARRÉS MAGIQUES

Connaissez-vous les carrés magiques? Non! Alors partez vite à leur découverte grâce à ce programme qui vous permettra de construire des carrés magiques, paramagiques et même bimagiques!

Un carré est dit magique si la somme de chacune des lignes, colonnes et diagonales est toujours constante, après répartition d'une suite de nombres consécutifs dans les cases de ce carré d'ordre quelconque.

On peut aller plus loin dans la magie du carré et vouloir que la magie consacre aussi sur les diagonales brisées du carré. Un tel carré est dit panmagique!

Une autre variété de carrés magiques est le carré bimagique. Un carré bimagique est un carré qui reste magique après élévation de tous ses termes au carré.

Alain NOGUÉS

Mode d'emploi:

Au programme donc, trois options correspondant aux trois carrés précédemment cités. L'ordre du carré est ensuite demandé, suivi de la méthode qui permettra sa construction. Une fois celle-ci terminée, le carré est affiché ligne par ligne, avec la somme au bout. On a de plus la possibilité d'éditer le carré avec ou sans impression des totaux des lignes, colonnes et diagonales (impression au format réduit ou normal). Bref, de la magie et encore de la magie.



CANON X-07

```
20 BEEP 0,40:CLS
21 PRINT ***** * CARRÉS MAGIQU
ES * *****
22 BEEP 12,20:CLS:LOCATE 6,1:PRINT "BONJOUR !"
23 BEEP 8,10:BEEP 16,10:CLS:BEEP 12,10
24 PRINT "Pressez UNE touche QUELCONQUE qua
nd apparaît :":GOSUB 30
25 GOTO 40
30 LOCATE 16,2:PRINT"--":BEEP 0,5
31 IF INKEY="" THEN LOCATE 16,2:PRINT "":B
EEP 0,5:GOTO 30
32 CLS:RETURN
40 CLS:PRINT "TROIS OPTIONS SONT DISPONI
BLES :":GOSUB 30
41 PRINT " * OPTION N° 1 * CARRÉS SIMPLÉS
":GOSUB 30
42 PRINT " * OPTION N° 2 * CARRÉS PANMAGIQU
ES":GOSUB 30
43 PRINT " * OPTION N° 3 * CARRÉS BIMAGIQU
ES":GOSUB 30
50 CLS:CLEAR 20:DEFINT A-Z:DEFSTR R-S
51 INPUT "OPTION CHOISIE ? Entrez un nombre
de 0 à 3 (0=MENU)":OP
52 IF OP<1 THEN 40 ELSE IF OP>3 THEN CLS:GOTO
51
```

```
53 CLS:INPUT "ORDRE DU CARRÉ IN:IF N<41 GOTO
55
54 CLS:PRINT "L'ORDRE MAXIMUM ACCÉPTE ICI
EST 40":GOSUB 30:GOTO 50
55 PN=N MOD 2:W=N/2+PN:V=SQR(N):Z=N+1:A=N MOD
3:B=N MOD 4:DIM C(N+Z,N+2):CLS
56 ON OP GOTO 60,70,90
60 S="MAGIQUE":IF PN=0 GOTO 65
61 INPUT "METHODE INDIENNE (1)ou METHODE de BA
CHET (2)":M
62 IF M=1 THEN SM="indienne" ELSE IF M=2 THEN
SM="de BACHET" ELSE 61
63 GOTO 120
65 IF B=0 THEN M=3:SM="de FERMAT":GOTO 120
66 M=4:SM="de LA HIRE":GOTO 120
70 S="PANMAGIQUE":IF B=0 AND V*(N) THEN M=6:
SM="de MARGOSSIAN":GOTO 110
71 SM="de TARRY":IF PN=1 AND A>0 THEN M=5:GOT
0 100
72 IF V*(N) GOTO 80
75 PRINT "LE CALCUL N'EST PAS POSSIBLE !":
GOSUB 30:GOTO 50
80 IF B>0 THEN M=7:GOTO 105
81 INPUT "METHODE de TARRY (7)ou de MARGOSSIAN
(6)":M
```

```
82 IF M=6 THEN SM="de MARGOSSIAN":GOTO 110
83 IF M=7 THEN 105 ELSE 81
90 IF V*(N) OR V=2 GOTO 75
91 S="BIMAGIQUE":SM="de TARRY":M=8:IF V<5 GOT
0 105
92 INPUT "VOULEZ-VOUS QUE CE CARRÉ SOIT,EN PL
US, PANMAGIQUE?":R
93 IF LEFT$(R,1)="" THEN M=9:S="PAN et BIMAG
IQUE":GOTO 105
100 CLS:INPUT "VOULEZ-VOUS INTRODUIRE
DES CLÉS?":R
101 CLS:IF LEFT$(R,1)="" THEN GOSUB 500:GOTO
110
105 GOSUB 550:IF M=8 GOTO 120
110 CLS:INPUT "VOULEZ-VOUS FIXER L'EMPLACEM
ENT DU CHIFFRE 1?":R
111 IF LEFT$(R,1)="" GOTO 120
112 CLS:INPUT "COORDONNÉES DU CHIFFRE
1":I1,J1
113 IF (I1>0 AND I1<=N) AND (J1>0 AND J1<=N)
THEN 120
115 CLS:PRINT "IMPOSSIBLE !":GOSUB 30:GOTO
112
120 CLS:PRINT "Patience!je calcule":BEEP 15,2
0:BEEP 5,20
121 ON M GOSUB 330,330,370,400,600,610,630,63
0,630
122 CLS:PRINT "...et maintenant les tot
aux! LIGNE"
130 FOR I=1 TO N:LOCATE 11,2:PRINT I
131 FOR J=1 TO N:C(I,Z)=C(Z,J)+C(I,J):C(I,Z)=
C(I,Z)+C(I,J):NEXT J,I
132 FOR I=1 TO N:J=Z-I:C(Z,0)=C(Z,0)+C(I,J):N
EXT I:(0,Z)=C(Z,0)
133 FOR I=1 TO N:J=I:C(Z,Z)=C(Z,Z)+C(I,J):NEX
T
134 FOR K=1 TO N:C(0,K)=C(K,0)=K:NEXT
140 BEEP 25,10:BEEP 15,10:BEEP 20,10:BEEP 10,
10
141 CLS:LOCATE 2,1:PRINT "VOILA, J'AI FINI !":G
OSUB 30
150 PRINT "J'AFFICHE LE CARRÉ LIGNE PAR LIGNE
,AVECLA SOMME AU BOUT":GOSUB 30
151 PRINT "Pour ARRÊTER,appuyez sur (S) pendant
deux secondes environ":GOSUB 30
153 FOR I=1 TO N:CLS
154 PRINT "LIGNE ";I:PRINT "COLONNE":K
=0:CONSOLE 1,3
155 CLS:JD=1+5*K:JF=JD+4:IF JF>N THEN JF=N
156 LOCATE 13,0:PRINT "":LOCATE 13,0:PR
INT JD:IF JD=JF GOTO 158
157 LOCATE 16,0:PRINT "a":USING "###":JF
158 LOCATE 0,1:FOR J=JD TO JF:PRINT USING "###
":C(I,J):NEXT J
159 GOSUB 30:IF INKEY="" THEN 163 ELSE IF J
F=N THEN 160 ELSE K=K+1:GOTO 155
160 CONSOLE 0,4:CLS:PRINT "TOTAL LIGNE":I
161 LOCATE 8,1:PRINT C(I,Z):GOSUB 30
162 NEXT I
163 CONSOLE 0,4:FOR L=1 TO 9:R=INKEY:NEXT
170 CLS:INPUT "VOULEZ-VOUS L'IMPRESSION DU CAR
RÉ?":R
171 IF LEFT$(R,1)="" GOTO 321
172 CLS:INPUT "AVEC IMPRESSION DES TOTAUX DES
LIGNES, COLONNES ET DIAGONALES?":R
173 IF LEFT$(R,1)="" THEN T=1
175 D=Z+T:CLS
180 INPUT "FORMAT D'IMPRESSION: REDUIT (1)
ou NORMAL (2)":G
```

```
181 IF G<1 OR G>2 THEN 180 ELSE U=20/G:IF N>1
0 THEN U=16/G
182 F=0:P=D/U:IF (D MOD U) > 0 THEN P=P+1 ELSE I
F T=1 THEN F=1
183 IF P=0 THEN F=1
184 CLS:PRINT "IMPRESSION", "SUR":P:"PAG
E(S)", "EN FORMAT":G:INPUT R
185 IF LEFT$(R,1)="" GOTO 170
190 L=480/U:L=24*G:B=240*P-W*L:X=B-480:JD=0:
JF=U-B/L:NC=JF:PP=P MOD 2
191 IF P=1 THEN X=-N*L:B=(480*X)/2:JF=N:NC=N:
IF B<L THEN B=L
192 A=B/6/G:S="CARRÉ ":S2=" D'ORDRE":L=LEN(
S):LT=L+17
200 FOR K=1 TO P
202 Y=N*L:PC=NC MOD 2:IF PP=0 GOTO 220
204 IF K=(P+1)/2 GOTO 210
206 LPRINTA10,0:GOTO 240
210 E=(40-LT)/2:XE=(E-1)*2:XT=(LT+2)*2:XR=-
XT
211 LPRINTA2,30:LPRINT TAB(E);S1;S2:USING "W
###":IN:LPRINT CHR$(18)
212 LPRINT "M*XE",18:LPRINT "J*XT",0,0,30,"XR
",0,0,-30:GOTO 240
220 IF K=P/2 THEN 222 ELSE IF K=P/2+1 THEN 23
0 ELSE 206
222 Y=LS/2+3:SG=LEFT$(S,Y):E=34-YG:XT=(YG+7
)*2:XR=-XT
223 LPRINTA2,30:LPRINT TAB(E);S1;SG:LPRINT CH
R$(18)
224 LPRINT "M 480,72":LPRINT "J*XR",0,0,-30,"XT
",0:GOTO 240
230 YD=LS-YG:SD=RIGHT$(S,YD):XT=(YD+12)*2:XR
=-XT
231 LPRINTA2,30:LPRINT SD;S2:USING "###":IN:LPR
INT CHR$(18)
232 LPRINT "M 0,48":LPRINT "J*XT",0,0,-30,"XR",
0
240 LPRINTA2,20:LPRINT CHR$(18):LPRINT "M*B",0
:LPRINT "I":LPRINT "D 0,Y
242 FOR J=1 TO NC:LPRINT "R*L",0:Y=Y:LPRINT
"J 0,Y":NEXT J
243 IF PC=1 THEN Y=Y:LPRINT "R 0,Y
244 LPRINT "J*X",0
245 FOR I=1 TO N:LPRINT "R 0,"LY:X=-X:LPRINT "J
*X",0:NEXT I
246 Z=95+20*G:LPRINT "M 0,Z":LPRINT CHR$(17):L
PRINTA2,0
250 FOR I=0 TO N+T
252 IF N>10 GOTO 270
260 IF K=1 THEN LPRINT TAB(A-4)
261 LPRINT USING "###":C(I,JD)
262 FOR J=JD+1 TO JF:LPRINT USING "###":C(I,J
):NEXT J
263 IF K=P AND T=1 THEN LPRINT USING "###":C
(I,J)
264 GOTO 280
270 IF K=1 THEN LPRINT TAB(A-5)
271 LPRINT USING "###":C(I,JD)
272 FOR J=JD+1 TO JF:LPRINT USING "###":C(I,
J):NEXT J
273 IF K=P AND T=1 THEN LPRINT USING "###":C
(I,J)
280 IF K=P AND F=1 THEN 281 ELSE LPRINT
281 LPRINT
283 NEXT I
285 IF K=P GOTO 300
290 A=0:B=0:JD=JF+1:JF=JD+U:IF JF>N THEN JF=N
291 NC=1+JF-JD:X=-L*NC
292 LPRINTA8,0:IF M>6 THEN LPRINTA10,0
295 NEXT K
300 S1="Etabli suivant":S2=" la methode "
301 LPRINTA1,0:LPRINTA2,10:LPRINT S1;S2;ISM
304 IF M<5 GOTO 320
310 LPRINT "Carré utilisé :":I
311 IF M>6 GOTO 314
```

Suite page 9

LES LOGILIVRES



SÉRIE "JEUX"

SÉRIE "UTILITAIRES"



126 F



126 F



126 F



90 F



120 F



120 F



120 F



126 F



116 F



150 F



A PARAITRE

LIBRAIRIE EYROLLES : 61, BD ST-GERMAIN - 75240 PARIS CEDEX 05
 Veuillez m'adresser 1 exemplaire de (cocher la case correspondante). Port en sus : 12 F - Par ouvrage supplémentaire : 2,50 F

<input type="checkbox"/> KAMIKAZE (8640) 126 F	<input type="checkbox"/> ZX 81 CONQUÊTE DES JEUX 13 JEUX (8635) 116 F
<input type="checkbox"/> ASTÉROÏDES (8659) 126 F	<input type="checkbox"/> SONAR (8634) 126 F
<input type="checkbox"/> OTHELLO (8660) 126 F	<input type="checkbox"/> ZX 81 CONQUÊTE DES JEUX 3 JEUX (8620) 90 F
<input type="checkbox"/> EDITEUR ASSEMBLEUR (7000) 120 F	<input type="checkbox"/> VIC 20 CONQUÊTE DES JEUX (7002) 120 F
<input type="checkbox"/> LYNX (7005) 120 F	<input type="checkbox"/> CALCUL DES STRUCTURES (3713) 150 F

Nom : _____

Adresse : _____

VERBES ANGLAIS

Votre TRS 80 aura le verbe haut, avec ce programme certainement très utile en période de préparation d'examen.

Frédéric CIRERA

Modèle III 16K

Mode d'emploi :

Faites RUN, le titre apparaît à l'écran ensuite le menu. Taper 1 pour étudier les verbes ou 2 pour que l'ordinateur vous interroge.
 (1) Etudier les verbes : Les verbes s'affichent à l'écran dans l'ordre alphabétique. Pour passer au verbe suivant, presser la barre d'espace.
 (2) Etre interrogé : L'ordinateur tire au sort un verbe et vous donne le présent, vous devez lui donner le Prétérit, le participe passé, puis la traduction en français. Vous avez droit à une erreur par mode, l'ordinateur vous l'indique et vous invite à répondre une autre fois. Vous êtes interrogé sur 10 verbes, à la fin votre note est donnée sur 20.

```
60 CLEAR 100:NV=100
70 DEFSTR D:P:DEFINT I,J,K,Q,X
80 DIM D(10)
90 POKE 16419,143
100 AS="THE IRREGULAR VERBS"
110 CLS
120 PRINT CHR$(23);@456;:
130 FOR I=1 TO LEN(AS)
140 PRINT MID$(AS,I,1);
150 FOR X=1 TO 99:NEXT X:NEXT I
160 FOR I=1 TO 8
170 PRINT @456;:
180 FOR X=1 TO 99:NEXT X
190 PRINT @456;A$;
200 FOR X=1 TO 99:NEXT X:NEXT I
220 CLS
230 PRINT TAB(15);"VOULEZ VOUS : "
240 PRINT @197;"(1) --- Etudier les verbes"
250 PRINT @261;"(2) --- Etre interrogé"
260 PRINT @394;"Votre choix S.V.P ?":
270 QZ=1:GOSUB1000:IF R$="" OR R$="*" THEN 260
280 IF R$="1" OR R$="2" THEN 800
290 FOR I=1 TO 6:PRINT@394;"REPONDEZ (1) OU (2) ":GOSUB 730
300 PRINT@394;:GOSUB 730:NEXT I
310 GOTO 260
400 " CADRE -----
410 FOR I=0 TO 127:SET(I,0):SET(I,47):NEXT I
420 FOR I=0 TO 47:SET(0,I):SET(127,I):NEXT I
430 FOR I=0 TO 127:SET(I,7):SET(I,22):NEXT I
440 FOR I=7 TO 22:SET(42,I):SET(84,I):NEXT I
450 PRINT @88;"Present : "
460 PRINT @195;"Preterit : "
465 PRINT @323;:
470 PRINT @216;"Past Participle : "
475 PRINT @344;:
480 PRINT @237;"Traduction : "
485 PRINT @365;:
490 RETURN
500 "VERBES -----
585 RESTORE
510 CLS:GOSUB 400
520 FOR I=1 TO NV
530 READ PV:PR:PA:PT
540 PRINT @89;PV;:
550 PRINT @323;PR:STRING$(12-LEN(PR),32);
560 PRINT @344;PA:STRING$(12-LEN(PA),32);
570 PRINT @365;PT:STRING$(12-LEN(PT),32);
580 PRINT @788;"Pressez la touche espace":GOSUB 730
590 IF INKEY$="" THEN 630
595 PRINT @788;"Pressez la touche ":GOSUB 730
600 IF INKEY$="" THEN 630
610 IF PEEK(14400)=8 THEN 650
620 GOTO 580
630 NEXT I
650 GOTO 220
700 "
710 IF RIGHT$(R$,1)="" THEN R$=LEFT$(R$,LEN(R$)-1):GOTO 710
715 IF LEFT$(R$,1)="" THEN R$=RIGHT$(R$,LEN(R$)-1):GOTO 715
720 RETURN
730 FOR X=1 TO 99:IF PEEK(14400)=128 THEN RETURN
740 NEXT X:RETURN
750 FOR X=1 TO 99:NEXT X:RETURN
800 IF R$="1" THEN 820
810 IF R$="2" THEN 860
820 FOR I=1 TO 8:PRINT@197;"(1) ":GOSUB 750
830 PRINT @197;:GOSUB 750:NEXT I
```

```
840 GOTO 580
860 FOR I=1 TO 8:PRINT@261;"(2) ":GOSUB 750
870 PRINT @261;:GOSUB 750:NEXT I
880 GOTO 1000
900 FOR I=1 TO 5
910 PRINT @528;"** ERREUR ** Essaye une autre fois":
920 FOR X=1 TO 99:NEXT X
930 PRINT @528;"** ERREUR ** ";
940 FOR X=1 TO 99:NEXT X
950 NEXT I
960 F=1
970 PRINT @528;:
980 N=N-0.2
990 RETURN
1000 " INTEROGATION -----
1005 N=0:CLS:RANDOM
1010 FOR K=1 TO 10
1020 IV=RND(INV);
1030 RESTORE
1040 FOR X=1 TO IV
1050 READ PV:PR:PA:PT
1060 NEXT X
1070 GOSUB 9000:IF S=1 THEN 1020 ELSE GOSUB 400
1075 PRINT @66;K;
1080 PRINT @89;PV;
1085 F=0:IF PR="/" THEN N=N+0.4:GOTO 1110
1090 PRINT @790;:QZ=12:GOSUB10000:GOSUB700:IF R$="" THEN 1090
1100 IF R$=PR THEN N=N+0.8 ELSE IF F=0 GOSUB 900:GOTO 1090
1110 PRINT @323;PR;
1115 F=0:IF PA="/" THEN N=N+0.4:GOTO 1140
1120 PRINT @790;:QZ=12:GOSUB10000:GOSUB700:IF R$="" THEN 1120
1130 IF R$=PA THEN N=N+0.8 ELSE IF F=0 GOSUB 900:GOTO 1120
1140 PRINT @344;PA;
1145 F=0
1150 PRINT @790;:QZ=12:GOSUB10000:GOSUB700:IF R$="" THEN 1150
1160 IF R$=PT THEN N=N+0.4 ELSE IF F=0 GOSUB 900:GOTO 1150
1170 PRINT @365;PT;
1200 FOR X=1 TO 200:NEXT X:NEXT K
1210 CLS
1220 IF N<0 THEN N=0
1230 PRINTCHR$(23)
1240 PRINT @456;"VOTRE NOTE EST DE":N/20;
1250 FOR I=1 TO 10000
1260 IF PEEK(14400)=128 THEN 1280
1270 NEXT I
1280 GOTO 220
1500 DATA AM;I WAS;BEEN;ETRE
1505 DATA AMAKE;I AWOKE;AWOKE;REVEILLER
1510 DATA BEAR;I BORE;BORE;SUPPORTER
1515 DATA BEAT;I BEAT;BEATEN;BATTRE
1520 DATA BECOME;I BECAME;BECOME;DEVENIR
1530 DATA BEGIN;I BEGAN;BEGUN;COMMENCER
1540 DATA BET;I BET;BET;PARIER
1550 DATA BITE;I BIT;BITTEN;MORDRE
1560 DATA BLEED;I BLED;BLED;SOIGNER
1562 DATA BLOW;I BLEW;BLOWN;SOUFFLER
1564 DATA BREAK;I BROKE;BROKEN;BRISER
1566 DATA BRING;I BROUGHT;BROUGHT;PORTER
1568 DATA BUILD;I BUILT;BUILT;CONSTRUIRE
1570 DATA BURN;I BURNED;BURNED;BRULER
1572 DATA BUY;I BOUGHT;BOUGHT;ACHETER
1574 DATA CAN;I COULD;POUVOIR
1578 DATA CATCH;I CAUGHT;CAUGHT;ATTRAPER
1580 DATA CHOOSE;I CHOSE;CHOSEN;CHOISIR
1582 DATA COME;I CAME;COME;VENIR
1584 DATA COST;I COST;COST;COUTER
1590 DATA CREEP;I CREEPT;CREEPT;AVANCER
1592 DATA CUT;I CUT;CUT;COUPER
1594 DATA DIG;I DUG;DUG;CREUSER
1596 DATA DO;I DID;DONE;FAIRE
1598 DATA DRAW;I DREW;DRAWN;DESSINER
1600 DATA DREAM;I DREAMT;DREAMT;REVER
1602 DATA DRINK;I DRANK;DRUNK;BOIRE
1604 DATA DWELL;I DWELT;DWELT;DEMEURER
1606 DATA DEAL;I DEALT;DEALT;DISTRIBUER
1608 DATA DRIVE;I DROVE;DRIVEN;CONDUIRE
1610 DATA EAT;I ATE;EATEN;MANGER
1612 DATA FALL;I FELL;FELLEN;TOMBER
1614 DATA FEED;I FED;FED;NOURRIR
1616 DATA FEEL;I FELT;FELT;EPROUVER
1620 DATA FIGHT;I FOUGHT;FOUGHT;BATTRE
1622 DATA FIND;I FOUND;FOUND;TROUVER
1624 DATA FLY;I FLEW;FLOWN;VOLER
1626 DATA FORBID;I FORBODE;FORBIDDEN;INTERDIRE
1638 DATA FORGET;I FORGOT;FORGOTTEN;OUBLIER
```

```
1632 DATA FREEZE;I FROZE;FROZEN;GELER
1634 DATA GET;I GOT;GOT;ALLER
1636 DATA GIVE;I GAVE;GIVEN;DONNER
1638 DATA GO;I WENT;GONE;ALLER
1642 DATA GROW;I GREW;GROWN;POUSSER
1644 DATA HANG;I HUNG;HUNG;PENDRE
1646 DATA HAVE;I HAD;HAD;AVOIR
1648 DATA HEAR;I HEARD;HEARD;ENTENDRE
1650 DATA HIDE;I HID;HIDDEN;CACHER
1652 DATA HIT;I HIT;HIT;FRAPPER
1654 DATA HOLD;I HELD;HELD;TENIR
1658 DATA HURT;I HURT;HURT;BLESSER
1660 DATA KEEP;I KEPT;KEPT;GARDER
1662 DATA KNOW;I KNEW;KNOWN;CONNAITRE
1664 DATA LAY;I LAID;LAID;COUCHER
1666 DATA LIE;I LAY;LAIN;ETRE COUCHE
1668 DATA LEAN;I LEANT;LEANT;APPUYER
1670 DATA LEARN;I LEARNT;LEARNT;APPRENDRE
1672 DATA LEAVE;I LEFT;LEFT;LAISSER
1674 DATA LEND;I LENT;LENT;PRETER
1676 DATA LOSE;I LOST;LOST;PERDRE
1678 DATA MAKE;I MADE;MADE;FABRIQUER
1680 DATA MAY;I MIGHT;POUVOIR
1682 DATA MEAN;I MEANT;MEANT;SIGNIFIER
1684 DATA MEET;I MET;MET;RENCONTRER
1686 DATA MUST;I MUST;DEVOIR
1688 DATA PAY;I PAID;PAID;PAYER
1690 DATA PUT;I PUT;PUT;METTRE
1692 DATA READ;I READ;READ;LIRE
1694 DATA RIDE;I RODE;RIDDEN;MENER
1696 DATA RING;I RANG;RANG;SONNER
1698 DATA RISE;I ROSE;RISEN;S'LEVEER
1700 DATA RUN;I RAN;RAN;COURRIR
1702 DATA SAY;I SAID;SAID;DIRE
1704 DATA SEE;I SAW;SEEN;VOIR
1706 DATA SELL;I SOLD;SOLD;VENDRE
1710 DATA SEND;I SENT;SENT;ENVOYER
1712 DATA SET;I SET;SET;METTRE
1714 DATA SHAKE;I SHOOK;SHAKEN;SECOURIR
1716 DATA SHINE;I SHONE;SHONE;BRILLER
1720 DATA SHOW;I SHOWED;SHOWN;MONTRER
1722 DATA SHUT;I SHUT;SHUT;TOMBER
1724 DATA SING;I SANG;SUNG;CHANTER
1726 DATA SIT;I SAT;SAT;S'ASSEOIR
1728 DATA SLEEP;I SLEPT;SLEPT;DORMIR
1730 DATA SMELL;I SMELT;SMELT;SENTIR
1732 DATA SPEAK;I SPOKE;SPOKEN;PARLER
1734 DATA SPEND;I SPENT;SPENT;DEPENSER
1736 DATA SPOIL;I SPOILT;SPOILT;ABIMER
1768 DATA SPREAD;I SPREAD;SPREAD;ETENDRE
1770 DATA STAND;I STOOD;STOOD;ETRE LEVE
1772 DATA STEAL;I STOLE;STOLEN;DEROBER
1774 DATA STICK;I STUCK;STUCK;COLLER
1776 DATA SWEEP;I SWEPT;SWEPT;BALAYER
1778 DATA SMELL;I SMELLED;SMELLEN;ENFLER
1780 DATA SMEAR;I SMORE;SMORN;JURER
1782 DATA SWIM;I SWAM;SWAM;NAGER
1784 DATA TAKE;I TOOK;TAKEN;PRENDRE
1786 DATA TEACH;I TAUGHT;TAUGHT;ENSEIGNER
1788 DATA TEAR;I TORE;TORN;DECHIRER
1790 DATA TELL;I TOLD;TOLD;RACONTER
1792 DATA THINK;I THOUGHT;THOUGHT;PENSER
1794 DATA THROW;I THREW;THROWN;JETER
1796 DATA UNDERSTAND;I UNDESTOOD;UNDERSTOOD;COMPRENDRE
1798 DATA WAKE;I WOKE;WOKEN;EVEILLER
1800 DATA WEAR;I WORE;WORN;PORTER
1802 DATA WEEP;I WEPT;WEPT;PLEURER
1804 DATA WIN;I WON;WON;GAGNER
1806 DATA WRITE;I WROTE;WRITTEN;ECRIRE
9000 " TEST DOUBLE -----
9010 S=0
9020 FOR X=1 TO K
9030 IF D(X)=PV THEN S=1
9040 NEXT X
9050 IF S=0 THEN D(K)=PV
9060 RETURN
10000 "ROUTINE DE SAISIE -----
10005 R$="" :Y$="" :QX=0
10010 PRINTSTRING$(QZ,CHR$(45));STRING$(QZ,CHR$(24));
10020 PRINTCHR$(14);:FOR J=1 TO 25:Y$=INKEY$:IF Y$="" THEN 10030
10024 NEXT:PRINT CHR$(15);:FOR J=1 TO 25:Y$=INKEY$
10025 IF Y$="" THEN 10030 ELSE NEXT:GOTO 10020
10030 IF Y$="" THEN 10050 ELSE PRINTSTRING$(QZ, " ");
10040 PRINTCHR$(15);:J=25:NEXT:GOTO 20000
10050 PRINTCHR$(14);:IF Y$=CHR$(24) THEN PRINTSTRING$(QX, CHR$(24));:GOTO 10005
10060 IF Y$="" THEN 10100 ELSE IF QX=0 THEN 10020 ELSE PRINTCHR$(24);
10070 R$=LEFT$(R$,LEN(R$)-1)
10080 QX=QX-1:POKE16418,45:GOTO 10020
10100 IF QZ=QX THEN 10020 ELSE IF QZ=0 THEN IF Y$="" THEN 10110 ELSE Y$="" THEN 10120
10110 IF Y$="" THEN 10120
10120 PRINTY$:R$=R$+Y$:QX=QX+1
10130 IF QZ=1 THEN 10040 ELSE 10020
20000 RETURN
```



TRS 80

FLIPPER

Le but du jeu est de ramasser le plus possible d'étoiles avec 5 boules. Vous dirigez la flèche grâce aux touches A et S. Si vous tapez sur les touches J,K et L, vous pouvez décider de l'angle sous lequel partira la boule au départ. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur la touche F pour jouer. La boule tournera pendant un certain temps, puis reprendra la forme d'une flèche. Pour avoir plus de balles, changez le 5 en ligne 70.

Vincent FARGET

VIC 20

```
10 PRINT"FLIPPER";:POKE36879,44
60 C=7679:BU=64:BS=93:R=42:O=32:S=30:Q=8129:H=85:J=73:N=74:M=75:W=160:F=132
70 PT=5:R=4:GS=0:FORX=1TO20
320 POKEC+X,BU:POKEC+462+X,BU:IFX>24THEN390
340 POKEC+1+22*X,BS:POKEC+20+22*X,BS
390 NEXTX:POKEC+1,112:POKEC+20,110:POKEC+463,109:POKEC+462,125:FORX=1TO14
430 DZ=0:D1=C+INT(RND(6)*26+2)+22*(INT(RND(4)*20+2)):FORO=1TO4:FORM=1TO4
450 IFPEEK(D1-46+Q1+22*M)>43THENDZ=2
455 NEXTM:NEXTO1:IFDZ=2THEN430
480 POKED1,H:POKED1+1,J:POKED1+22,N:POKED1+23,M:NEXTX
500 FORX=1TO60
505 D=C+INT(RND(6)*19+1)+22*(INT(RND(4)*19+1)):IFPEEK(D)>0THEN505
```

```
510 POKED,R:NEXTX
750 POKEQ,S:O1=0:F1=0:P=0:IFPT=0THEN9000
760 GETO:IFQ$="" THEN760
765 IFQ$="F" THENPT=PT-1:S=81:POKEQ,0:GOTO2000
770 IFQ$="R" THEN1000
775 IFQ$="K" THENR=4:S=93
780 IFQ$="J" THENR=6:S=77
785 IFQ$="L" THENR=8:S=78
790 IFQ$="S" THEN3000
800 GOTO750
1000 Q=Q-1:IFQ<8122THENQ=8122
1300 POKEQ-1,0:POKEQ,S:POKEQ+1,0:GOTO760
2000 P1=P:IFR1<0THENO1=F1
2200 IFR=1THENP=P+1
2220 IFR=2THENP=P-1
2230 IFR=3THENP=P+22
2240 IFR=4THENP=P-22
2250 IFR=5THENP=P+23
2260 IFR=6THENP=P-23
2270 IFR=7THENP=P+21
2280 IFR=8THENP=P-21
2290 F1=PEEK(Q+P):F2=Q+P:IFF1=RTHEN8000
2300 IFF1<0THENGOSUB2400
2320 POKEQ+P,S:POKEQ+P1,O1:K1=K:K=K+1:IFK=200THENPOKEQ+P,F1:K=0:S=30:GOTO750
2390 S=81:O1=0:GOTO2000
2400 IFF1=HTHEN4000
2402 IFF1=JTHEN5000
2403 IFF1=NTHEN6000
2404 IFF1=MTHEN7000
2405 ONRGOTO2412,2413,2413,2412,2430,2470,2510,2500
2406 R=1:RETURN
2407 R=2:RETURN
2408 R=3:RETURN
```

```
2409 R=4:RETURN
2410 R=5:RETURN
2411 R=6:RETURN
2412 R=7:RETURN
2413 R=8:RETURN
2430 IFF1=BTHEN2413
2435 IFF1=BTHEN2412
2450 GOTO2411
2470 IFF1=BTHEN2412
2475 IFF1=BTHEN2413
2490 GOTO2410
2510 IFF1=BTHEN2411
2515 IFF1=BTHEN2410
2530 GOTO2413
2580 IFF1=BTHEN2410
2585 IFF1=BTHEN2411
2600 GOTO2412
3000 Q=Q+1:IFQ>8137THENQ=8137
3300 POKEQ-1,0:POKEQ,S:POKEQ+1,0:GOTO760
4000 ONRGOTO2413,4900,2412,4900,2413,4900,2407,2409
4900 RETURN
5000 ONRGOTO4900,2411,2410,4900,2406,2409,2410,4900
6000 ONRGOTO2410,4900,4900,2411,2408,2407,4900,2411
7000 ONRGOTO4900,2412,4900,2413,4900,2412,2408,2406
8000 GS=GS+5-PT:F1=0:S=170:GOTO2320
9000 FORX=1TO1500:NEXTX:PRINT"*****GAME OVER**":PRINT"*****SCORE FINAL:":GS
9150 IFGS>GHTHENGH=GS
9200 PRINT"*****HIGH SCORE:":GH
9300 INPUT"*****ENTREZ VOTRE NOM:":N:N$=N:Y$
9600 ILEFT$(Y$,1)="" THEN10
9700 ILEFT$(Y$,1)="" THEN9990
9800 GOTO9300
9990 END
```



DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

Règlement :

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

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

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

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

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

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

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

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

ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

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

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

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

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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.

Ne nous envoyez plus d'enveloppes timbrées, mettez simplement les timbres joints à votre envoi.

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

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

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

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

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "AUTOUR DE LA BOUCLE" de Janick TAILLANDIER.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Stéphane CALLEGARI pour BRAIN sur ORIC

GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR QUIRELLE

Stéphane CALLEGARI pour BRAIN sur ORIC

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" DE JANICK TAILLANDIER des éditions CAGIRE

Eric MATHIAUD pour MISSILE sur HP41

GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL :

- Stéphane CALLEGARI pour BRAIN sur ORIC
- J.P. DUBOS pour DEIS sur APPLE II
- P. BOQUET pour BOMBER sur CASIO
- C. ARCHAMBAULT pour NIBBLER sur COMMODORE 64
- P.H. BERSANI pour INDIEN sur VIC 20
- Luc MARTINELLI pour CARACTERES sur SPECTRUM
- Eric MATHIAUD pour MISSILE sur HP 41
- Emmanuel GUILLORY pour FUTE sur MPF II
- M. DOUZE pour COMBAT DE CHARS sur PC 1211
- W. VON LUNEN pour SCRABBLE sur PC1500
- Yves BURGALIERES pour STAR WAR sur CANON X07
- Francis PEIGNIER pour COURSE AUTOMOBILE sur MZ80
- Lionel BECKER pour MINES sur ZX81
- J.F. DE LIGONDES pour TRANSAT sur TRS 80
- J.M. DOBBS pour BOMBER sur TI99/4A Basic Simple
- Ph. PAIR pour SAUVETAGE sur TI99/4A Basic Etendu
- M. HUMBLOT pour ANNUAIRE sur TO7.

Suite de la page 7



CANON X-07

```

312 LPRINT USING"###":A1;A2;B1;B2;GOTO 320
314 FOR K=1 TO 4:FOR L=1 TO 4:LPRINT USING"###":Q(K,L);NEXT L
315 LPRINT:LPRINT TAB(16);NEXT K
320 LPRINTA4,IU
321 CLS:INPUT"VOULEZ-VOUS UN AUTRE CARRE MAGIQUE?":R
322 IF LEFT$(R,1)="" THEN 50 ELSE CLS:LOCATE 5,1:PRINT"AU REVOIR":END
330 LOCATE 2,1:PRINT"Je positionne le":P=1:J=N/2:I=2:IF M=2 THEN I=(N+1)/2
331 FOR K=1 TO N:N=A:O=B:LOCATE 8,2:PRINT P
335 I=I-1:IF I=0 THEN I=N:A=1
336 J=J+1:IF J=N THEN J=1:B=1
337 IF C(I,J)>0 THEN ON M GOSUB 350,360
338 C(I,J)=P:P=P+1
339 NEXT:RETURN
350 IF A=0 THEN I=I+2:J=J-1:IF I>N THEN I=1
351 IF A=1 AND B=1 THEN I=2:J=N
352 RETURN
360 IF A=0 THEN I=I-1:J=J-1:IF I=0 THEN I=N
361 IF A=1 AND B=1 THEN I=N-1:J=N
362 RETURN
370 LOCATE 0,1:PRINT"Je remplis le carre, LIGNE"
371 P=1:FOR I=1 TO N:LOCATE 10,2:PRINT I:FOR J=1 TO N:C(I,J)=P:P=P+1:NEXT J,I
380 CLS:PRINT".et puis je permute LIGNE"
381 FOR I=1 TO N:LOCATE 10,1:PRINT I:PI=I MOD 2:IF I>W THEN J=2-PI ELSE J=1+PI
382 GOSUB 390:J=J+2:IF J>W THEN 383 ELSE 382
383 NEXT:RETURN
390 P=C(I,J):C(I,J)=C(Z-1,Z-J):C(Z-1,Z-J)=P:RETURN
400 CLS:PRINT"Je remplis le carre de base, colonne":
401 C(W,1)=N:C(W+1,1)=1:FOR J=1 TO W:LOCATE 9,2:PRINT J
402 C(J)=Z-J:NJ=0:NC=1:C(J,J)=J:C(CJ,J)=J:C(J,J+1)=N-J:C(CJ,J+1)=J+1
410 FOR I=1 TO W:CI=Z-I:IF C(I,J)>0 GOTO 412
411 C(I,J)=J*NJ+CJ*NC:C(CI,J)=C(I,J):NJ=1-NJ:NC=1-NC
412 NEXT I,J
415 FOR J=W+1 TO N:LOCATE 9,2:PRINT J:CJ=Z-J
416 FOR I=1 TO N:C(I,J)=Z-C(I,CJ):NEXT I,J
420 CLS:PRINT"Je remplis un demi-carre auxiliaire, ligne":
421 DIM H(W,N):A=N*(N-1):H(W,1)=N*W:H(W,N)=N*W
425 FOR I=1 TO W:LOCATE 12,2:PRINT I:CI=Z-I:B=N*(I-1):D=A-B
426 H(I,1)=D:H(I,CI)=D:H(I,I)=B:H(I,CI)=B
    
```

```

430 FOR J=1 TO W:CJ=Z-J:IF H(I,J)>0 GOTO 432
431 H(I,J)=B:H(I,CJ)=D
432 NEXT J,I:H(I,N)=0
440 CLS:PRINT"...J'ajoute les deux carres, ligne":
441 FOR I=1 TO W:LOCATE 16,1:PRINT I:FORJ=1 TO N:C(I,J)=C(I,J)+H(I,J):NEXT J,I
444 FOR I=W+1 TO N:LOCATE 16,1:PRINT I
445 CI=Z-I:FOR J=1 TO N:C(I,J)=C(I,J)+A-H(CI,J):NEXT J,I
446 RETURN
500 IF M=6 GOTO 520
501 PRINT"Entrez 4 nombres PREMIERS et C":IN":
502 INPUT A1,A2,B1,B2
510 IF A1=0 OR A2=0 OR B1=0 OR B2=0 GOTO 515
511 IF (A1*B2-A2*B1) MOD N=0 GOTO 515
512 IF (A1+B1)MOD N=0 OR (A1-B1)MOD N=0 GOTO 515
513 IF (A2+B2)MOD N=0 OR (A2-B2)MOD N=0 GOTO 515
514 RETURN
515 LOCATE 0,2:PRINT"CLES INVALIDES":GOSUB 30:GOTO 500
550 IF M=5 THEN A1=1:A2=1:B1=2:B2=3:RETURN
551 DIM Q(4,4):IF M=7 THEN RESTORE 560:GOTO 555
552 IF M=8 THEN RESTORE 562:GOTO 555
553 IF M=9 THEN RESTORE 564
555 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:READ Q(I,J):NEXT J,I:RETURN
560 DATA 0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1
562 DATA 2,1,0,1,0,1,1,2,1,0,2,1,2,1,2,0
564 DATA 0,1,1,1,1,0,1,2,3,3,2,0,2,1,0,1
600 LOCATE 6,1:PRINT"LIGNE":FOR I=1 TO N:LOCATE 13,1:PRINT I:FOR J=1 TO N
601 C(I,J)=1+N*((I-1)*A1+(I-1)*B1)MOD N+((I-1)*A2+(I-1)*B2)MOD N:NEXT J,I
602 GOTO 650
610 A1=1:A2=W:B1=W:B2=1:LOCATE 6,1:PRINT"LIGNE"
611 FOR I=1 TO N:LOCATE 13,1:PRINT I:FOR J=1 TO N
612 A=((I-1)*W*(I-1))MOD N:IF A>W THEN A=3*W-A
613 B=((I-1)*W*(J-1))MOD N:IF B>W THEN B=3*W-B
614 C(I,J)=1+A*N+B:NEXT J,I:GOTO 650
630 DIM D(4):I=1:J=1:LOCATE 5,2:PRINT"LIGNE 1"
631 FOR H=0 TO V-1:FOR G=0 TO V-1:FOR F=0 TO V-1:FOR E=0 TO V-1
632 FOR K=1 TO 4:O(K)=(E*(I,K)+F*(2,K)+G*(3,K)+H*(4,K))MOD V:NEXT K
633 C(I,J)=1+O(4)+V*(O(3)+V*(O(2)+V*(O(1)))):J=J+1
634 IF J>N THEN J=1:I=I+1:LOCATE 10,2:PRINT(I-1)
635 NEXT E,F,G,H
650 IF I=0 AND J=0 THEN RETURN ELSE LOCATE 2,2:PRINT"Je permute..."
651 DIM H(N):EI=1-1:EJ=J-1:IF EI=0 GOTO 670
660 FOR I=1 TO N:LOCATE 15,2:PRINT J:FOR I=1 TO N:H(I)=C(I,J):NEXT I
661 FOR I=1 TO N:L=I+EI:IF L>N THEN L=L-N
662 C(L,J)=H(I):NEXT I,J
670 IF E=0 THEN RETURN ELSE LOCATE 15,2:PRINT"
671 FOR I=1 TO N:LOCATE 15,2:PRINT I:FOR J=1 TO N:H(I)=C(I,J):NEXT J
672 FOR J=1 TO N:L=J+EJ:IF L>N THEN L=L-N
673 C(I,L)=H(I):NEXT J,I:RETURN
    
```





DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

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

SOFT-PARADE ©

A	Logiciel en anglais	E	Educatif
F	Logiciel en français	L	Langage
V	Jeu d'aventure	M	Manette de jeu nécessaire
R	Jeu de réflexion	++	Logiciel Indispensable
J	Jeu d'arcade rapide	+	Logiciel Recommandé

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

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

HUSTLER
Un billard américain à trois pour 95 francs un cadeau !

HUBERT
Bonne version de G'bert et pas chère du tout.

HEBDOGICIEL SOFTWARE

PARKER

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

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

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

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

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

LE TEMPLE D'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du coin et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

1. LODE RUNNER	(Omond Electronics)	A J M ++	390,00
2. CHOPLIFTER	(Omond Electronics)	A J M ++	390,00
3. PINBALL CONSTRUCTION	(AtariSoft)	A J M ++	450,00
4. PACMAN	(AtariSoft)	A J M ++	369,00
5. Mrs PACMAN	(AtariSoft)	A J M ++	369,00
6. AZTEC	(Omond Electronics)	A J M ++	430,00
7. WAY NAVEY	(AtariSoft)	A J M ++	390,00
8. AXIS ASSASSIN	(AtariSoft)	A J M ++	480,00
9. DROL	(AtariSoft)	A J M ++	430,00
10. HARD HAT MACK	(AtariSoft)	A J M ++	450,00
11. ONE-ON-ONE	(AtariSoft)	A J M ++	450,00
12. TEMPLE D'APSHAI	(Vifi-Logiciel)	F J V ++	385,00
13. TIME ZONE	(Omond Electronics)	A J M ++	1000,00
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL	(Vifi-Logiciel)	F J V ++	395,00
15. FLIGHT SIMULATOR II	(Omond Electronics)	A J M ++	430,00
16. MASK OF THE SUN	(Omond Electronics)	A J M ++	430,00
17. CHOCS DES MULTINATIONALES	(Vifi-Logiciel)	F J V ++	385,00
18. LES VAULTOURS	(Vifi-Logiciel)	F J V ++	295,00
19. A.E.	(Omond Electronics)	A J M ++	390,00
20. ZAXXON	(Omond Electronics)	A J M ++	410,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1	F J M R L	590,00
EDUCATIFS		
LA BELLE AU BOIS DORMANT	(Vifi) 2 apprend à lire et à raconter	385,00
HANSEL ET GRETEL	(Vifi) 2 apprend à lire et à raconter	385,00
EDI-LOGO	(Édiciel) Le langage des enfants et des parents	1490,00

1. O'BERT	MODULE (Parker)	A J M ++	450,00
2. SUPER COBRA	MODULE (Parker)	A J M ++	450,00
3. POPEYE	MODULE (Parker)	A J M ++	480,00
4. SPAR BUGS	MODULE (Rimox)	A J M ++	399,00
5. SEA CHASE	MODULE (Rimox)	A J M ++	398,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N°1 K7	F J M R V	150,00	
COMMODEORE 64			
1. LODE RUNNER	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	490,00
2. CHOPLIFTER	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	490,00
3. PACMAN	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	369,00
4. Mrs PACMAN	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	369,00
5. PINBALL CONSTRUCTION	DISK (AtariSoft)	A J M ++	450,00
6. ARCHON	DISK (AtariSoft)	A J M ++	450,00
7. AXIS ASSASSIN	DISK (AtariSoft)	A J M ++	450,00
8. HARD HAT MACK	DISK (AtariSoft)	A J M ++	450,00
9. HU'BERT	K7 (Loricel)	F J M ++	120,00
10. HUSTLER	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
11. RADAR RAT RACE	MODULE (O E)	A J M ++	170,00
12. JEEP	K7 (Loricel)	F J M ++	120,00
13. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
14. BOUNZY	K7 (Loricel)	F J M ++	120,00
15. ZAXXON	DISK (AtariSoft)	A J M ++	380,00
16. ZAXXON	K7 (AtariSoft)	A J M ++	380,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE N°1 K7	F J M R	150,00	
VIC 20			
1. LODE RUNNER	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	295,00
2. CHOPLIFTER	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	295,00
3. PACMAN	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	369,00
4. Mrs PACMAN	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	369,00
5. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
6. A.E.	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	295,00

ORIC 1/ ATMOS			
1. AIGLE D'OR	K7 (Loricel)	F J M R ++	180,00
2. MISSION DELTA	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
3. GASTRONOM	K7 (Loricel)	F J M ++	95,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1 K7	F J M R	150,00	
HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE	K7	90,00	
HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE	K7	90,00	
SPECTRUM			
1. ANDROÏDE	K7 (Ere)	F J M ++	75,00
2. ZOOM	IMAGINE	A J M ++	95,00
3. ALCHEMIST	IMAGINE	A J M ++	95,00
4. INTERCEPTEUR COBALT	K7 (Ere)	F J M R ++	95,00
5. MANOIR DU GENIUS	K7 (Loricel)	F J M ++	140,00
6. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
7. MANAGER	K7 (Ere)	F J M ++	140,00

EDUCATIFS			
CROQUE NOMBRES	K7 (Vifi) Faire des opérations à partir de 6 ans	125,00	
LA COURSE DU ROBOT	K7 (Vifi) Multiplications à partir de 6 ans	125,00	
COMBIEN FONT ?	K7 (Vifi) S'amuser avec les nombres de 4 à 6 ans	125,00	
DES EN CHUTE LIBRE	K7 (Vifi) Jeu rapide sur les nombres de 4 à 6 ans	125,00	

TEXAS TI/99			
1. O'BERT	MODULE (Parker)	A J M ++	450,00
2. MOONSWEEPER	Omond Electronics	A J M ++	290,00
3. MICROSURGEON	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	290,00
4. DRIVING DEMON	MODULE (Rimox)	A J M ++	398,00
5. ANT EATER	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	285,00
6. AMBULANCE	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	285,00
7. RABBIT RAIL	MODULE (AtariSoft)	A J M ++	285,00
8. HEN PECKED	MODULE (Rimox)	A J M ++	398,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple	F J M R V	150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu	K7	150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE	K7	90,00
EDUCATIFS		
COMPLÈMENTS ET MULTIPLES	K7 (Vifi) Min maths de 8 à 10 ans	125,00
MOTS CROISÉS 1	K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans	125,00
MOTS CROISÉS 2	K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans	125,00
LA CAROTTE MALICIEUSE	K7 (Vifi) Min maths de 7 à 9 ans	175,00

ZOOM
Zoom, c'est le nom de guerre de votre mission. Vous devez vous souvenir au nez et à la barbe de vos ennemis, les recaptés d'un combat sans merci. Une simulation superbe ! Presque un dessin animé...

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

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

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

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

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

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

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

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

AMBULANCE
Vous n'êtes pas prioritaire partout (malgré la sirène) et les camélorous sont de plus en plus dangereux, sans parler des traversées de voies ferrées. Il vous faudra pourtant parcourir la ville et récupérer les malades pour les déposer à l'hôpital. Et dépêchez-vous, vous conduisez une ambulance qui pourrait bien se transformer en cobrin ! Bon graphisme.

SUPER COBRA
Le jeu de café bien connu : vous piloter un hélicoptère dans un territoire où vous disposez d'un canon et de bombes pour détruire les fusées. La DCA et les tanks qui vous attaquent. Graphisme, sons et rapidité sont remarquables.

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

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

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

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

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

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

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

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

PRISONNIER

FX 702 P



Vous avez été capturé par des hordes barbares venues du fin fond de l'univers. Arriverez-vous à vous échapper et à rejoindre la terre? Tel est le but du jeu de réflexion que je propose à tous ceux qui possèdent un FX702P.

Régis BARD

Mode d'emploi:

Tout d'abord, charger le programme en DEFMO, puis l'exécuter. Après une courte présentation du jeu, vous entrez directement dans le vif du sujet. Vous et votre vaisseau êtes représentés par le symbole X et disposez de 3 vies par étape.

1ère étape:

Vous êtes prisonnier d'un couloir mouvant. Grâce aux touches de direction (9 pour la droite et D pour la gauche), vous devez tenter d'éviter la collision avec l'un des deux cotés du couloir.

Vos trois vies épuisées, si votre score est supérieur à 3000 alors vous passez à l'étape 2, sinon rejouez l'étape 1.

2ème étape:

Changement de décor: les barbares essayent dans le but de vous retenir, de vous lancer des missiles. A vous de les éviter. Lorsqu'un missile vous percute, appuyez instantanément sur la touche ↓ jusqu'à ce que le symbole = se place sur votre vaisseau. A ce moment précis, lâchez celle-ci car il est interdit d'appuyer sur une touche durant le passage du missile.

Quand le missile sera passé, vous verrez apparaître les symboles)) autour de votre vaisseau. Ceci signifie que vous devez absolument vous déplacer vers la droite (9). Pour ceci, appuyez juste le temps de l'affichage de ces deux symboles.

Il ne vous reste plus aucune vie? Votre score est supérieur à 6000? Mais c'est parfait! Vous pouvez maintenant affronter l'ultime épreuve!

dernière épreuve:

Celle-ci se situe dans un couloir (fixe celui-là!) Vous n'avez plus d'énergie, si bien que vous ne contrôlez plus votre vaisseau!

Celui-ci en effet se balade entre les deux parois jusqu'à ce qu'il rencontre l'une d'elles (représentée par le symbole /). A cet instant précis vous intervenez grâce aux touches D et 9. Pour celui de gauche, pressez D (toutes ces pressions doivent être brèves).

Le chiffre de gauche est le nombre d'année - lumières parcourues depuis le début de l'étape. Lorsque ce chiffre arrivera à 400 vous serez (enfin) libre!

Mais d'ici là, beaucoup de jours se seront écoulés!

```

LIST
1 $="4 PRISONNIER
R 3:Q=16:D=17
:FOR K=1 TO 8
2 WAIT 10:PRT CSR
2: MID(1,K):CSR
D: MID(Q,K)
3 Q=Q-1:D=D-1:NEX
T K
5 FOR O=0 TO 2
10 WAIT 2:FOR D=4
TO 13:PRT CSR 2
: "4 " :CSR 15: "
3: " :CSR D+1:MI
D(D,1)
12 NEXT D:NEXT O
14 PRT V=3:N=50:O
=0:R4="4":D4="
4="
18 E=7:R=10:L=0
20 WAIT N:PRT CSR
E:R4:CSR B:"X":
CSR E+5:D4
30 C=INT (RAN#2):
IF C=0:E=E+1:GOTO
TO 55
50 E=E-1
55 IF E:11:E=10
58 IF E:11:E=2
80 IF KEY="9":B=B+
1
90 IF KEY="0":B=B-
1
100 IF B4E+1 THEN 1
20
110 IF B4E+5 THEN 1
20
115 N=N-2:O=O+10:IF
N<0:N=0
119 GOTO 20
120 PRT :WAIT O:W=-
1:H=19:V=V-1
121 W=W+1:H=H-1:IF
W+1=8:W=8-2
122 IF H=1:W=8+2
123 IF W=8-2:IF H=8
+2:WAIT 3:GOSUB 1
90:GOTO 125
124 PRT CSR W:"Y":C
SR B:"X":CSR H:
"(:GOTO 121
125 IF V=0 THEN 135
126 IF V=2:R4="(:
D4=R4
127 IF V=1:R4="(:
D4=")-"
128 WAIT 50:PRT O:"
PTS":WAIT 15:P
RT CSR 7:"READY
?",CSR 8:"GO !
?"
129 IF L=0 THEN 10
130 IF L=1 THEN 220
131 IF L=2 THEN 310
135 $="GAME OVER":S
=0
140 S=S+1:IF S=10 T
HEN 170
145 FOR R=17 TO 5 S
TOP -1
150 PRT CSR R+1:" "
;
155 PRT CSR R: MID(S
,1);
160 IF S+5=R THEN 1
40
165 NEXT R
170 FOR K=0 TO 7:WA
IT 7:PRT :PRT C
SR 6:$:NEXT K
172 PRT CSR 2:"TOTA
L":O;PTS:ST
OP :IF L=0:IF O
<3E3 THEN 179
173 IF L=1:IF O<6E3
THEN 179
174 IF L=2 THEN 179
176 WAIT 5:FOR T=0
TO 8:PRT CSR 3:
"EXTENDED PLAY
!":PRT :NEXT T
177 IF L=0 THEN 211
178 IF L=1 THEN 270
179 IMP "TU REJOUES
",Z4:IF Z4="OU
I" THEN 14
180 IF Z4="NON":PRT
CSR 5:"AU REVO
IR...":END
185 GOTO 179
190 FOR A=0 TO 6:PR
T CSR B-2:" ) X
<":CSR B-2:")-X
-<":NEXT A
195 WAIT 17:PRT CSR
B-2:")-,-<":RE
T
211 WAIT 45:PRT "TU
ENTRES DANS LA
2e GALAXIE !":
FOR I=0-1 TO 17
212 WAIT 4:PRT CSR
I:"X",CSR I:"-
X":NEXT I
213 L=1:FOR J=1 TO
B-1
214 PRT CSR J:"X",
CSR J:"-X":NEXT
J
215 R=10:V=3
220 FOR G=18 TO 0 S
TEP -1
225 WAIT R:PRT CSR
B:"X":CSR G:"-
"
230 IF G=0 THEN 260
235 IF KEY=" " THEN
120
240 NEXT G:PRT :O=O
+10:WAIT 5:R:PR
T CSR B-1:"X")
:IF KEY="9" THE
N 120
245 B=B+1:R=R-2:IF
R<0:R=0
250 IF B=17:B=2:O=O
+50:INT (RAN#1
5)
255 GOTO 220
260 IF KEY=" " :PRT
CSR B:" " :GOTO
240
265 GOTO 120
270 WAIT 40:PRT "TU
ENTRES DANS LA
3e GALAXIE !"
275 FOR I=0-1 TO 17
:WAIT 3
280 PRT CSR I:"X",
CSR I:"-X":NEXT
I
285 FOR J=1 TO 9
290 PRT CSR J:"X",
CSR J:"-X":NEXT
J
300 B=10:V=3:L=2:N=
10
305 FOR I=1 TO 400:
N=N-2:IF W<0:H=
0
310 WAIT N:PRT CSR
O:1:CSR 5:"###-
":CSR 8:"X":CSR
12:"-###"
315 IF KEY="0":IF B
48 THEN 120
320 IF KEY="9":IF B
412 THEN 120
325 IF B=0:R=10:IF
KEY="0" THEN 12
0
330 IF B=12:R=10:IF
KEY="9" THEN 1
20
335 O=O+15:K=INT (R
AN#2):IF K=1:R
=8-1:NEXT I
340 B=B+1:NEXT I
350 WAIT 70:PRT "EV
ASION REUSSIE !
!!!"
360 PRT "AVEC":O:"
PTS":END
    
```

Suite de la page 3



```

11190 IF S=116 THEN 2100
11195 PLOT X,Y,BH#
11200 REM
11210 FOR I=1 TO 4
11220 S=INT(RND(1)*2):IF S=0 THEN S=-1
11225 PLOT XB(I),YB(I),AB(I)
11230 XB(I)=XB(I)+S
11240 IF SCRN(XB(I),YB(I)+1)=32 THEN XB(I)=XB(I)-
S:GOTO 11260
11250 AB(I)=CHR$(SCRN(XB(I),YB(I)))
11255 IF AB(I)="d" OR AB(I)="e" THEN 2100
11260 PLOT XB(I),YB(I),"t"
11270 NEXT
11900 PLOT 16,1,STR$(SC)
11910 GOTO 11140
12000 PLOT X,Y+1," " :PLAY 7,0,0,0
12010 FOR I=20 TO 50:SOUND 1,1,9:NEXT:PLAY 0,0,0,
0
12912 IF IN=1 THEN X=X+R1:IN=0
12915 PLOT X,Y,APS:X=X+R1:APS=CHR$(SCRN(X,Y))
12920 SC=SC+100:NP=NP+1:IF NP=8 THEN GOSUB 40000:
GOTO 13000
12930 RETURN
13000 REM
13005 PLAY 7,0,0,0
13010 FOR I=11 TO 25:PLOT 13,I," " :PLOT
12,1,1:PLOT25,I,4:NEXT
13020 FOR I=23 TO 25:PLOT 13,I,"ccccccccccx" :NEX
T
13030 FOR I=9 TO 21:PLOT17,I," " :PLOT 17,I-1,"
"
13035 MUSIC 1,0,1,10
13040 PLOT 17,I,"jk1" :PLOT 17,I+1,"mo" :WAIT 20:H
EXT:EXPLODE
13050 PLOT 20,5,"e" :PLOT 1,3,1
13060 FOR I=1 TO 5:PLOT 19,3," " :WAIT 50:PLOT19,
3,"sz" :WAIT 50:NEXT
13080 PLAY 7,0,0,0
13100 MUSIC 1,4,0,9:WAIT 64
13110 MUSIC 1,4,7,9:WAIT 42
13120 MUSIC 1,4,2,9:WAIT 20
13130 MUSIC 1,4,5,9:WAIT 42
13140 MUSIC 1,4,3,9:WAIT 42
13150 MUSIC 1,4,1,9:WAIT 42
13160 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 42
13170 MUSIC 1,3,8,9:WAIT 42
13180 MUSIC 1,3,12,9:WAIT 20
13190 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 12
13200 MUSIC 1,3,12,9:WAIT 18
13210 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 50
13220 MUSIC 1,3,8,9:WAIT 100
13230 PING:WAIT 100:LE=LE+1:T=0:GOTO 100
20000 END
25000 CLS:PAPER 0:INK 3:PRT:PRINT
25005 PRT:CHR$(17)
25010 PRT SPC(9):CHR$(132):"*****"
25020 PRT SPC(8):CHR$(133):CHR$(140):"** REGLES **
"
25030 PRT SPC(9):CHR$(132):"*****"
25040 PRT:PRINT
25050 PRT " Votre fiancée a été enlevée par le
gorille KONG."
25060 PRT " Traque l'animal s'est réfugié au
sommet d'un building."
25080 PRT " A vous de la récupérer en évitant "
;
25085 PRT " les projectiles lancés par KONG."
25090 WAIT 1000:ZAP
25100 PRT:PRINT " Vous vous déplacerez à l'aide
des "
;
25105 PRT " touches":WAIT 300:PING
25110 PRT:PRINT
25120 PRT SPC(6):CHR$(129):"L=":CHR$(134):" DROITE"
:WAIT 300:PING
25130 PRT SPC(6):CHR$(129):"K=":CHR$(134):" GAUCHE"
    
```

```

:WAIT 300:PING
25140 PRT SPC(6):CHR$(129):"A=":CHR$(134):" HAUT" :W
AIT 300:PING
25150 PRT SPC(6):CHR$(129):"Z=":CHR$(134):" BAS" :WA
IT 300:PING
25160 PRT SPC(2):CHR$(129):"SPACE=":CHR$(134):" POU
R SAUTER":WAIT 300:PING
25170 PRT:PRINT
25180 PRT SPC(3):CHR$(130):"APPUYEZ UNE TOUCHE PO
UR CONTINUER"
25190 GET K:ZAP:GOTO 25200
25200 PRT CHR$(17):CLS:PAPER 0:INK 6:PRT:PRIN
T
25210 PRT SPC(9):CHR$(132):"*****"
25220 PRT SPC(8):CHR$(133):CHR$(140):"** REGLES **
"
25230 PRT SPC(9):CHR$(132):"*****"
25240 PRT:PRINT
25250 PRT CHR$(129):"Le jeu se passe sur 4 table
aux:"
25260 PRT:PRINT:PRINT:WAIT 200
25270 PRT CHR$(131):"1er TABLEAU:CHR$(133) "EV
ITEZ LES TONNEAUX"
25275 WAIT 200
25280 PRT CHR$(131):"2er TABLEAU:CHR$(133) "AT
TENTION TAPIS ROULANTS"
25285 WAIT 200
25290 PRT CHR$(131):"3er TABLEAU:CHR$(133) "UT
ILISEZ LES ASCENSEURS"
25295 WAIT 200
25300 PRT CHR$(131):"4er TABLEAU:CHR$(133) "FA
IRE SAUTER LES RIVETS"
25350 WAIT 200
25400 PRT
25450 PRT " Il vous faudra pas mal de réflexes e
t de réflexions "
25460 PRT "pour délivrer la belle"
25470 PRT:PRINT:CHR$(131):"ET SOUVENEZ VOUS.."
25480 PRT SPC(8):CHR$(129):"ON NE VIT QUE 3 FOIS
"
...
25490 PRT:PRINT
25500 PRT " BON COURAGE..." :WAIT 200
25500 PRT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT SPC(3):CHR$(130):"APP
UYEZ UNE TOUCHE ZAP COMMENCER"
25550 GET K:ZAP:TEXT:RETURN
30000 REM
30002 PLAY 7,0,0,0
30005 FOR I=Y TO 25:MUSIC 1,0,1,10
30006 ST=SCRN(X,I+1)
30008 IF ST<>32 AND ST>7 THEN EXPLODE:GOTO 30020
30010 PLOT X,I,"a" :WAIT 10:PLOT X,I," " :NEXT:EXP
LODE
30020 PLOT X,I,"a" :WAIT 100:GOTO 2100
40000 WA=50:TN=5
40005 SC=SC+80:PLAY 7,0,0,0
40010 MUSIC 1,TH,1,7:WAIT WA
40020 MUSIC 1,TH,5,8:WAIT WA
40030 MUSIC 1,TH,8,9:WAIT WA
40040 IF WA=50 THEN WA=25:TN=3:GOTO 40010
40050 PLAY 0,0,0,0:MUSIC 1,1,1,0:PLAY 7,0,0,0
40055 WAIT 150
40060 RETURN
40100 CLS:INK 7
40105 LE=STR$(LE)
40110 PLOT 3,0,"BONUS" :PLOT 16,0,"SCORE" :PLOT 3
,0,"L=" :PLOT 35,0,LE$
40115 PLOT 3,1,STR$(BO):PLOT 16,1,STR$(SC)
40120 RETURN
45000 WAIT 40:PLAY7,0,0,0:X=0
45015 X=X+1
45020 MUSIC 2,3,10,8:MUSIC1,3,10,8:MUSIC3,3,10,8:
WAIT40
45030 MUSIC 1,2,10,8:MUSIC2,3,10,8:MUSIC3,4,1,8:H
AIT80
45040 MUSIC1,2,1,0:MUSIC2,3,1,0:MUSIC3,4,3,8:WAIT
40
45050 MUSIC1,3,1,8:MUSIC2,4,1,8:MUSIC3,4,5,8:WAIT
60
45060 MUSIC1,2,1,0:MUSIC2,3,1,0:MUSIC3,4,6,8:WAIT
10
45070 MUSIC3,4,5,8:WAIT40
45080 MUSIC1,2,8,8:MUSIC2,3,8,8:MUSIC3,4,3,8:WAIT
80
45090 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,3,12,8:MUSIC3,1,1,0:WA
IT40
45100 MUSIC 1,2,0,8:MUSIC2,3,3,8:MUSIC3,3,8,8:WA
IT60
    
```

```

45110 MUSIC1,2,0,8:MUSIC2,3,5,0:MUSIC3,3,10,8:WA
IT10
45120 MUSIC3,3,12,8:WAIT40
45130 MUSIC1,2,10,8:MUSIC2,3,10,8:MUSIC3,4,1,8:WA
IT80
45135 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,2,2,0:MUSIC3,3,3,0
45140 MUSIC1,2,1,0:MUSIC2,3,10,8:MUSIC3,1,1,0:WA
IT40
45145 MUSIC2,2,2,0
45150 MUSIC1,2,10,8:MUSIC2,3,10,8:WAIT60
45160 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,3,9,8:MUSIC3,3,3,0:WAIT
10
45170 MUSIC2,3,10,8:WAIT 40
45180 MUSIC1,2,5,8:MUSIC2,3,12,8:MUSIC3,1,1,0:WA
IT80
45190 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,3,9,8:MUSIC3,1,1,0:WAIT
40
45200 MUSIC1,2,5,8:MUSIC2,3,5,8:WAIT40
45205 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,2,2,0
45210 MUSIC1,2,5,8:WAIT 40
45220 MUSIC1,3,10,8:WAIT40
45230 MUSIC1,2,10,8:MUSIC2,3,10,8:MUSIC3,4,1,8:WA
IT80
45240 MUSIC1,2,1,0:MUSIC2,3,1,0:MUSIC3,4,3,8:WAIT
40
45250 MUSIC1,3,1,8:MUSIC2,4,1,8:MUSIC3,4,5,8:WAIT
60
45260 MUSIC1,2,1,0:MUSIC2,3,1,0:MUSIC3,4,6,8:WAIT
10
45270 MUSIC3,4,5,8:WAIT40
45280 MUSIC1,2,6,8:MUSIC2,3,8,8:MUSIC3,4,3,8:WAIT
80
45290 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,3,12,8:MUSIC3,1,1,0:WA
IT40
45300 MUSIC1,2,8,8:MUSIC2,3,3,8:MUSIC3,3,8,8:WAIT
60
45310 MUSIC1,2,8,8:MUSIC2,3,5,0:MUSIC3,3,10,8:WA
IT10
45320 MUSIC3,3,12,8:WAIT40
45330 MUSIC1,2,10,8:MUSIC2,3,10,8:MUSIC3,4,1,8:WA
IT60
45340 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,3,12,8:MUSIC3,3,3,0:WA
IT10
45350 MUSIC2,3,10,8:WAIT40
45360 MUSIC1,2,5,8:MUSIC2,3,9,8:MUSIC3,1,1,0:WAIT
60
45370 MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,3,7,8:MUSIC3,1,1,0:WAIT
10
45380 MUSIC2,3,9,8:WAIT40
45390 MUSIC1,2,10,8:MUSIC2,3,5,8:MUSIC3,3,10,8:WA
IT300
45400 PLAY 0,0,0,0:RETURN
50000 REM
50005 RESTORE
50010 FOR I=46856 TO 47063
50020 READ AD
50030 POKE I,AD
50040 NEXT I
50050 RETURN
50060 REM
50070 DATA 12,45,45,63,12,12,18,33
50080 DATA 63,63,4,10,17,32,63,63
50090 DATA 63,63,49,32,32,49,63,63
50100 DATA 12,12,8,29,46,12,10,17
50110 DATA 12,12,4,46,29,12,20,34
50120 DATA 0,0,0,28,58,54,46,28
50130 DATA 63,63,45,45,45,45,63,63
50140 DATA 63,33,63,33,63,33,63,33
50150 DATA 4,14,31,21,4,4,20,28
50160 DATA 0,0,1,7,15,31,31,28
50170 DATA 0,63,45,63,51,45,63,51
50180 DATA 0,0,32,56,60,62,62,14
50190 DATA 12,7,7,3,7,7,7,15
50200 DATA 33,33,51,63,51,33,0,0
50210 DATA 12,56,56,48,56,56,56,60
50220 DATA 0,2,5,2,4,12,30,63
50230 DATA 0,12,18,18,30,51,51,63
50240 DATA 0,0,0,4,12,18,63,30
50250 DATA 12,30,31,31,15,7,3,1
50260 DATA 0,8,42,54,54,34,54,28
50270 DATA 12,18,35,37,41,49,18,12
50280 DATA 14,8,28,46,12,28,62,20
50290 DATA 63,63,24,24,24,24,63,63
50295 DATA 32,32,32,32,32,32,32,63
50300 DATA 63,12,18,33,33,18,12,63
50305 DATA 12,30,62,62,60,56,48,32
50310 RETURN
    
```


LA GRANDE EVASION

BASIC SIMPLE

Vous voilà prisonnier... Arriverez-vous à déjouer la vigilance de votre gardien et à fuir? Vous l'apprendrez dès que vous aurez entré le programme dans votre Texas.

TI-99/4A

Guillaume BESSE

Mode d'emploi:
Utilisez la manette 1 ou les touches D,R,C et F pour vous déplacer. Si vous utilisez les manettes, n'oubliez pas de relever la touche Alpha-Lock.
En cours d'exécution, le programme pose des questions, répondez en majuscules.
Dans certaines instructions PRINT figurent des cactus. Pour ce faire, entrez CTRL4.
Enfin, si vous supprimez la ligne 1800, le gardien ira deux fois plus lentement.

Suite de la page 1



ATTENTION!
Certaines lignes de plus de 80 caractères sont coupées en deux morceaux. Attention donc, vous ne devez pas taper les blancs introduits par accident dans le listing...
Merci de votre compréhension.

```
690 SON3=1450
700 GOTO 740
710 SON1=40000
720 SON2=40000
730 SON3=40000
740 CALL CLEAR
750 PRINT "MAIS NE VOUS FAITES P
AS": "D'ILLUSIONS, LE SON DE "":
L'ALARME N'EST P
AS ENLEVE "": "BONNE CHANCE !":
:
760 INPUT "enter ": XX$
770 CALL SCREEN(11)
780 CALL COLOR(13,2,1)
790 CALL COLOR(14,5,1)
800 CALL COLOR(15,9,1)
810 CALL COLOR(16,3,1)
820 CALL COLOR(1,1,1)
830 CALL CLEAR
840 REM GARDE
850 CALL CHAR(137, "383B107C54103
86C")
860 REM PRISO.
870 CALL CHAR(145, "18103A54501C2
44")
880 REM CARRE
890 CALL CHAR(131, "FFFFFFF
FFF")
900 REM CACTUS
910 CALL CHAR(153, "0012527E10101
07E")
920 REM PORTE
930 CALL CHAR(133, "55FFDBFFDFB
F55")
940 REM PETITE PORTE
950 CALL CHAR(134, "1818181818181
818")
960 REM TUNNEL
```

```
970 CALL CHAR(135, "81C0C18303818
3C1")
980 REM PORTE DANS MURAILLE
990 CALL CHAR(129, "FCDFDFDFDFDF
DFC")
1000 FOR I=1 TO 24
1010 CALL HCHAR(1,1,131)
1020 CALL HCHAR(1,4,131,21)
1030 CALL HCHAR(1,28,131,3)
1040 NEXT I
1050 CALL HCHAR(1,1,131,30)
1060 CALL HCHAR(24,1,131,30)
1070 CALL HCHAR(12,4,32,27)
1080 FOR I=7 TO 19 STEP 4
1090 CALL HCHAR(11,1,32,2)
1100 CALL HCHAR(13,1,32,2)
1110 NEXT I
1120 CALL VCHAR(11,23,32,3)
1130 A$="PLANDELAPRISON"
1140 CV=5
1150 FOR I=1 TO LEN(A$)
1160 CV=CV+1
1170 CALL HCHAR(4, CV, ASC(SEG$(A$,
I,1)))
1180 NEXT I
1190 CALL HCHAR(5,31,153)
1200 CALL HCHAR(8,32,153)
1210 CALL HCHAR(17,31,153)
1220 CALL HCHAR(20,31,153)
1230 CALL HCHAR(24,32,153)
1240 CALL HCHAR(12,29,133)
1250 CALL HCHAR(2,2,137,2)
1260 CALL HCHAR(23,2,137,2)
1270 I=7
1280 GOSUB 1340
1290 I=16
1300 GOSUB 1340
1310 I=20
```

```
1320 GOSUB 1340
1330 GOTO 1390
1340 CALL HCHAR(1,5,32,3)
1350 CALL HCHAR(1+1,5,32,3)
1360 CALL HCHAR(1+2,5,32,3)
1370 CALL HCHAR(1+1,4,134)
1380 RETURN
1390 CALL HCHAR(16,5,145,2)
1400 CALL HCHAR(22,6,145,2)
1410 CALL HCHAR(9,7,145)
1420 CALL HCHAR(7,19,32,5)
1430 CALL HCHAR(8,19,32,6)
1440 CALL HCHAR(9,19,32,6)
1450 CALL HCHAR(7,19,137,5)
1460 CALL HCHAR(9,19,137,5)
1470 FOR I=16 TO 23
1480 CALL HCHAR(1,15,32,10)
1490 NEXT I
1500 CALL HCHAR(16,15,137)
1510 CALL HCHAR(23,15,137)
1520 A$="COUR"
1530 CALL HCHAR(8,1,129)
1540 CALL HCHAR(17,1,129)
1550 CALL HCHAR(21,1,129)
1560 CV=18
1570 FOR I=1 TO LEN(A$)
1580 CV=CV+1
1590 CALL HCHAR(20, CV, ASC(SEG$(A$,
I,1)))
1600 NEXT I
1610 CALL HCHAR(10,7,135)
1620 FOR I=1 TO 15
1630 CALL HCHAR(9,7,32)
1640 FOR AS=1 TO 30
1650 NEXT AS
1660 CALL HCHAR(9,7,145)
1670 CALL SOUND(50,SON3,10)
1680 NEXT I
1690 CALL SOUND(1000,SON2,8)
1700 REM *****JEU*****
1710 X=9
1720 Y=7
1730 TIME=0
1740 FOR XA=16 TO 8 STEP -1
1750 CALL HCHAR(XA,26,137)
1760 GOTO 2070
1770 IF (X=XA)+(XA=12)+(Y<27)=-3
THEN 2940
1780 CALL HCHAR(XA,26,32)
1790 CALL SOUND(30,SON1,15)
1800 XA=XA-1
1810 TIME=TIME+1
1820 FOR H=1 TO 2
1830 NEXT H
1840 IF TIME=200 THEN 1890
1850 IF TIME=250 THEN 1930
1860 IF TIME=500 THEN 1960
1870 NEXT XA
1880 GOTO 1740
1890 CALL HCHAR(12,4,131)
1900 CALL SOUND(250,-6,10)
1910 CALL HCHAR(12,24,131)
1920 GOTO 1740
1930 CALL HCHAR(12,4,32)
1940 CALL HCHAR(12,24,32)
1950 GOTO 1740
1960 CALL SOUND(500,700,9)
1970 CALL HCHAR(8,2,137)
1980 CALL HCHAR(8,2,32)
1990 CALL HCHAR(8,3,137)
2000 IF (X<=9)+(Y<=7)=-2 THEN 20
20
2010 GOTO 2940
```

```
2020 CALL HCHAR(8,3,32)
2030 CALL HCHAR(8,2,137)
2040 CALL HCHAR(8,2,32)
2050 CALL SOUND(50,-7,20)
2060 GOTO 1740
2070 REM DEPLACEMENTS
2080 CALL KEY(1,RV,EV)
2090 IF EV=0 THEN 2140
2100 IF RV=6 THEN 2210
2110 IF RV=14 THEN 2290
2120 IF RV=12 THEN 2370
2130 IF RV=3 THEN 2450
2140 CALL JOYST(1,XB,YB)
2150 IF YB=4 THEN 2210
2160 IF YB=-4 THEN 2290
2170 IF YB=0 THEN 2180
2180 IF XB=4 THEN 2370
2190 IF XB=-4 THEN 2450
2200 GOTO 1770
2210 CALL GCHAR(X-1,Y,CB)
2220 IF CB=131 THEN 1770
2230 IF CB=137 THEN 2940
2240 CALL HCHAR(X,Y,32)
2250 X=X-1
2260 CALL HCHAR(X,Y,145)
2270 IF X=6 THEN 2940
2280 GOTO 1770
2290 CALL GCHAR(X+1,Y,CB)
2300 IF CB=131 THEN 1770
2310 IF CB=137 THEN 2940
2320 CALL HCHAR(X,Y,32)
2330 X=X+1
2340 CALL HCHAR(X,Y,145)
2350 IF X=14 THEN 2940
2360 GOTO 1770
2370 CALL GCHAR(X,Y+1,CB)
2380 IF CB=131 THEN 1770
2390 IF CB=137 THEN 2940
2400 CALL HCHAR(X,Y,32)
2410 Y=Y+1
2420 CALL HCHAR(X,Y,145)
2430 IF (X=12)+(Y=28)=-2 THEN 25
30
2440 GOTO 1770
2450 CALL GCHAR(X,Y-1,CB)
2460 IF CB=131 THEN 1770
2470 IF CB=137 THEN 2940
2480 CALL HCHAR(X,Y,32)
2490 Y=Y-1
2500 CALL HCHAR(X,Y,145)
2510 IF Y=3 THEN 2940
2520 GOTO 1770
2530 FOR I=1 TO 16
2540 CALL COLOR(1,2,1)
2550 NEXT I
2560 CALL CLEAR
2570 PRINT "POUR SORTIR, IL VOUS
FAUT": "TROUVER LE CODE": "TRES
SIMPLE...":
2580 PRINT "IL EST COMPRIS ENTRE
0 ET": "20 ET VOUS AVEZ DROIT A
4": "ESSAIS...":
:
2590 INPUT "enter ": XX$
2600 CALL CLEAR
2610 RANDOMIZE
2620 QW=INT(RND*20)+1
2630 FOR I=1 TO 4
2640 CALL CLEAR
2650 PRINT "No "; I:
2660 INPUT YU
2670 IF YU=QW THEN 2790
2680 IF QW<YU THEN 2690 ELSE 272
```

```
0
2690 PRINT "LE CODE EST PLUS P
ETIT ":
2700 INPUT "enter ": XX$
2710 GOTO 2760
2720 IF QW<YU THEN 2730 ELSE 275
0
2730 PRINT "LE CODE EST PLUS G
RAND ":
2740 INPUT "enter ": XX$
2750 GOTO 2760
2760 NEXT I
2770 PRINT "LE CODE ETAIT ": "O
W
2780 GOTO 2940
2790 CALL CLEAR
2800 CALL SOUND(50,-3,10)
2810 CALL SOUND(50,-3,10)
2820 CALL SOUND(100,-1,5)
2830 FOR I=1 TO 16
2840 CALL COLOR(1,2,1)
2850 NEXT I
2860 PRINT "LA GRANDE EVASION
":
:
:
2870 PRINT " APRES TOUTES CES E
PREU-": "VES, ENFIN LIBRE !": "
PERSONNE N'A REM
ARQUE VOTRE": "ABSENCE, MAIS":
2880 PRINT "DEPECHEZ VOUS QUAND
MEME": "DE METTRE LE PLUS DE K$
": "ENTRE VOUS E
T LA PRISON...":
2890 INPUT "enter ": XX$
2900 CALL CLEAR
2910 PRINT "VOICI LE TEMPS QUE V
OUS": "AVEZ MIS POUR ARRIVER A L
A": "PORTE ": "T
IME:
2920 INPUT "enter ": XX$
2930 END
2940 REM PERDU
2950 FOR ASE=1 TO 6
2960 FOR I=625 TO 1000 STEP 10
2970 CALL SOUND(-100,1,1)
2980 NEXT I
2990 NEXT ASE
3000 CALL CLEAR
3010 FOR UI=1 TO 16
3020 CALL COLOR(UI,2,1)
3030 NEXT UI
3040 PRINT "LA GRANDE EVASION
":
:
:
3050 PRINT " PERDU !": "CE SE
RA PEUT-ETRE POUR LA": "PROCHAIN
E FOIS !":
3060 PRINT "3 SEMAINES D'ISOLEME
NT POUR": "TENTATIVE D'EVASION !
": "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE ":
3070 CALL KEY(0,K,C)
3080 IF C=0 THEN 3070
3090 CALL CLEAR
3100 PRINT "TEMPS : "; TIME:
3110 PRINT "VOULEZ-VOUS FAIRE UN
E AUTRE": "TENTATIVE ":
3120 INPUT SE$
3130 IF (SEG$(SE$,1,1)="O")+ (SEG
$(SE$,1,1)="o")=-1 THEN 630
3140 END
```

REFLEXES

Voici un petit programme pour HP41 C qui vous fera connaître 2 choses:
Si vous avez des réflexes
Si vous avez une bonne mémoire visuelle.
En effet, il s'agit de retaper sur le clavier un nombre et cela pendant qu'il est affiché. Si cela paraît facile jusqu'au niveau 4, cela l'est moins après. Le score à battre est de 4 au niveau 7.

HP 41

Patrice COQUERY

Mode d'emploi:
Le niveau détermine le nombre maximal de chiffres à l'affichage.
Avant chaque série, le message "Prêt" vous permet de vous concentrer.
Lancez la série en appuyant sur RIS.
Score de 9 ou 10 sur 10: passage au niveau supérieur.
Score de 5 à 8: Le niveau ne bouge pas.
Score inférieur à 5: régression au niveau inférieur.
Vous n'êtes pas autorisé à effacer votre réponse, ni à arrêter le programme pendant l'affichage.
(Assigner les sous programmes T et TR aux touches (-et R/S).



```
10:37 15.04
01+LBL "RFLX"
02 FIX 0
03 *0<X<1"
04 PROMPT
05 STO 00
06 10
07 "NIVEAU ?"
08 PROMPT
09 Y+X
10 STO 02
11+LBL 05
12 10
13 STO 03
14 STO 04
15 CF 29
16 *PRET ?"
17 TONE 3
18 PROMPT
19+LBL 01
20 RCL 00
21 9821
22 *
23 ,211327
24 +
25 FRC
26 STO 00
27 RCL 02
28 *
29 INT
30 STO 08
31 CLX
32 SF 27
33 VIEW 08
34 PSE
35 RCL 08
36 X<>Y
37 X=Y?
38 GTO 02
39 X#0?
40 GTO 06
41 " ON REVE ?"
42 AVIEW
43 CF 27
44 TONE 3
45 TONE 2
46 TONE 1
47 *C ETAIT: *
48 ARCL 08
49 AVIEW
50 PSE
51 1
52 ST- 03
53+LBL 02
54 CF 27
55 DSE 04
56 GTO 01
57 CLA
58 ARCL 03
59 "+ /10"
60 AVIEW
61 PSE
62 "NIVEAU *
63 8
64 RCL 03
65 X>Y?
66 GTO 04
67 5
68 X<=Y?
69 GTO 07
70 10
71 ST/ 02
72 TONE 1
73 *-INFERIEUR*
74 AVIEW
75 TONE 0
76 TONE 0
77 PSE
78 GTO 05
79+LBL 06
80 TONE 7
81 *FAUX: *
82 ARCL Y
83 AVIEW
84 TONE 7
85 CF 27
86 PSE
87 1
88 ST- 03
89 GTO 02
90+LBL 04
91 TONE 7
92 *-SUPERIEUR*
93 AVIEW
94 BEEP
95 PSE
96 10
97 ST* 02
98 GTO 05
99+LBL *-TR*
100+LBL *T*
101 * TRICHEUR*
102 AVIEW
103 TONE 2
104 CF 27
105 TONE 1
106 TONE 1
107 PSE
108 GTO 05
109+LBL 07
110 *-IDENTIQUE*
111 AVIEW
112 PSE
113 GTO 05
114 END
```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
REGLEMENT JOINT : CHEQUE CCP

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :

ARAIGNEES

Le but du jeu est de survivre le plus longtemps possible face aux attaques répétées d'araignées géantes en marquant le plus possible de points. Pour cela vous pouvez vous déplacer à gauche, à droite et tirer. Mais plus le temps passe, plus elles vont vite. Le programme donne un classement des joueurs suivant les points obtenus. Le son est de la fête vous vous en apercevrez rapidement. Toutes les règles sont dans le programme.

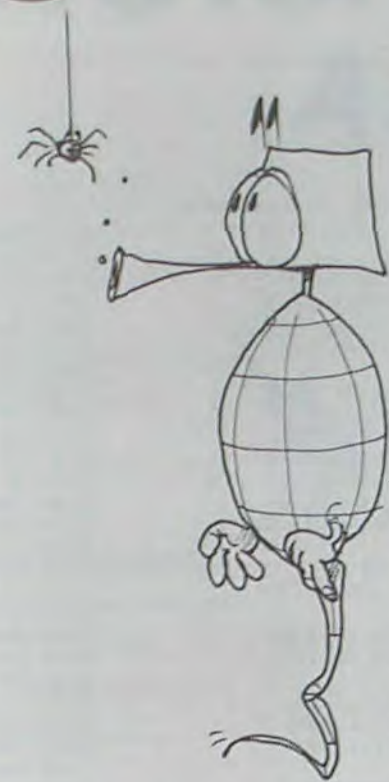
Christophe LE BOUIL

Mode d'emploi:

Le programme utilise des caractères programmables qui sont chargés à partir de la ligne 10080 jusqu'à la ligne 10160. Commencez donc par rentrer ce sous-programme, puis faites RUN. Vous avez maintenant accès à 12 nouveaux caractères que vous pouvez obtenir après être passé en mode caractères spéciaux (CTRL B); vous les obtiendrez alors de la façon suivante:

SHIFT CTRL 1 SHIFT CTRL Q
SHIFT CTRL 2 SHIFT CTRL Q
SHIFT CTRL 3 SHIFT CTRL W
SHIFT CTRL 4 SHIFT CTRL E
SHIFT CTRL 5 SHIFT CTRL R
SHIFT CTRL 6 SHIFT CTRL T

Pour afficher l'araignée de la ligne 78 par exemple, vous devez donc taper successivement, après le PRINT: "CTRL B SHIFT CTRL 3" CTRL B RETURN



MP-FII

```
10 GOSUB 10000
15 DIM Y(10)
17 FOR CM = 1 TO NM
20 FOR JOU = 1 TO J: HCOLOR = 3
30 HPLLOT 0,25 TO 0,191 TO 259,191
   TO 279,171 TO 279,05 TO 259,25
   TO 259,191
40 HPLLOT 0,25 TO 259,25
50 HPLLOT 20,5 TO 279,5
52 UI = 0 / 10
55 SC = 0
70 FOR N = 1 TO 10
75 Y(N) = 23
78 UTAB 23: HTAB 2: H: PRINT "A"
80 NEXT N
90 X = 19
92 UTAB 2: HTAB 25: PRINT N$(JOU)
95 UTAB 2: HTAB 10: PRINT "SCORE"
100 UTAB 3: HTAB X - 1: PRINT "A"
105 UTAB 2: HTAB 16: PRINT SC
108 FOR B = 1 TO 2
110 A = INT (RND (1) * 10) + 1
120 HTAB A * 2: UTAB Y(A): PRINT " "
130 Y(A) = Y(A) - UI
135 HTAB A * 2: UTAB Y(A)
140 PRINT "A"
145 IF Y(A) <= 3 THEN GOTO 1000
150 HPLLOT 0,25 TO 20,5
150 POKE 768,100: POKE 769,3: CALL (770)
155 NEXT B
170 CALL (300): I = PEEK (255)
180 IF I = 149 THEN X = X + 1
```

```
190 IF I = 136 THEN X = X - 1
200 IF I = 174 THEN GOSUB 500
210 IF X < 2 THEN X = 2
220 IF X > 37 THEN X = 37
230 IF X = 36 THEN HPLLOT 279,5
   TO 259,25
300 GOTO 100
500 POKE 768,15
510 POKE 769,4
520 CALL (770)
530 T = 0
540 FOR N = 5 TO 23
550 HTAB X: UTAB N: PRINT "*"
560 IF T < 0 THEN GOSUB 700
   NEXT N
570 IF N >= 23 THEN GOTO 500
580 T = 1
590 NEXT N
600 HTAB X: UTAB 23: PRINT " "
610 IF X / 2 < X: INT (X / 2) THEN
   RETURN
620 SC = SC + (24 - INT (YX / 2))
630 UI = UI + .01
640 IF INT (YX / 2) = 4 THEN
   UTAB 4: HTAB X: PRINT ""
650 YX / 2 = 23
660 HTAB X
670 UTAB 23
680 PRINT "A"
690 RETURN
700 HTAB X
710 UTAB N - 1
720 PRINT " "
```

```
730 POKE 768,H * 3
740 POKE 769,4
750 CALL (770)
760 RETURN
1000 REM
1010 FOR N = 4 * 2 TO X STEP 50H (X
   - A * 2)
1020 UTAB 3: HTAB N: PRINT "A"
1030 POKE 768,100: POKE 769,6: CALL (770)
1040 NEXT N
1050 GET A$: FOR N = 1 TO 24: UTAB 24:
   PRINT "NEXT N"
1055 UTAB 10: PRINT "SCORE": HTAB 11:
   PRINT "X": HTAB 17: PRINT "VITESSE DES
   ARAIGNEES"
1060 PRINT: PRINT SC: HTAB 11:
   PRINT "A": HTAB 17: PRINT UI
1070 PP = INT (SC * UI): PRINT
   PRINT " = " PP
1075 POK(JOU) = POK(JOU) + PP: PRINT
   PRINT "SCORE TOTAL = " POK(JOU)
1080 GET A$
1100 HOME
1110 GOSUB 12000: REM CLASSEMENT
1120 NEXT JOU
1130 NEXT CM
1140 PRINT "FIN": GET A$: RUN
1200 END
10000 A$ = " 173 048 192 136 208 005 200
   001 003 240 009 202 200 245 174 000 003
   076 002 003 096 000 000"
10010 FOR N = 1 TO 23
10020 POKE N + 769, VAL ( MID$( A$,N
   * 4 - 3,4))
10030 NEXT N
10040 A$ = " 032 067 240 133 255 030"
10050 FOR N = 1 TO 6
10060 POKE N + 299, VAL ( MID$( A$,N
   * 4 - 3,4))
10070 NEXT N
10080 C = 12
10090 FOR N = 16384 TO 16383 + (8
   * C)
10100 READ A: POKE N,A: NEXT N
10110 DATA 28,28,0,127,0,0,54,99
10120 DATA 0,0,20,62,62,20,0,0
10130 DATA 0,127,73,73,0,62,65,65
10133 DATA 0,127,0,0,0,0,0,0
10135 DATA 0,126,2,2,2,99,34,34
10137 DATA 0,127,0,0,0,127,0,0
10140 DATA 0,63,32,32,32,35,34,34
10143 DATA 34,34,34,34,34,34,34,34
10145 DATA 34,99,2,2,2,126,0,0
10147 DATA 34,35,32,32,32,63,0,0
10150 DATA 34,99,2,2,2,99,34,34
10155 DATA 34,35,32,32,32,35,34,34
10160 POKE 2030,64
10170 HOME
10180 A$ = "ATTENTION": H = 15
10190 FOR N = H TO H + 8
10200 UTAB 1: HTAB N: PRINT MID$( A$,N
   - 14,1)
10210 FOR M = 150 TO 20 STEP - 15
10220 POKE 768,M: POKE 769,10: CALL (770)
10230 NEXT M: NEXT N
10230 UTAB 3
10240 PRINT "DES AFFREUSES ARAIGNEES GE
   ANTES 'N'AYANT"
10250 PRINT "PAS MANGE DEPUIS LONGTEMPS
   'S'ONT"
10260 PRINT: PRINT "DECIDEES A VOUS DE
   VORER DES QU'ELLES LE"
10270 PRINT: PRINT "POURONT"
10280 PRINT: PRINT "VOUS AVEZ REUSSE A
   MONTER SUR UN MUR,"
10290 PRINT: PRINT "MAIS ELLES SONT SU
   R LE POINT DE MONTER"
10300 PRINT: PRINT "A LEUR TOUR"
10310 PRINT: PRINT "POUR LES EN EMPECH
   ER,VOUS POUVEZ"
```

```
10320 PRINT: PRINT "LEUR LANCER DES FI
   ERPES"
10325 PRINT: PRINT "LES POINTS QUE VOU
   S RECEVEZ VARIENT"
10327 PRINT: PRINT "SECON LA HAUTEUR D
   E L'ARAIGNEE TOUCHEE"
10340 GET A$
10360 HOME
10365 SPEED= 255
10370 INPUT "NOMBRE DE JOUEUR(S) ?": J
10375 IF J > 8 THEN PRINT "DESOLE,MAX=8
   VOUS ETES TROP NOMBREUX": PRINT
   GOTO 10370
10380 DIM H$(J),PL$(J),PO$(J),CO$(J)
10390 FOR N = 1 TO J
10400 PRINT: PRINT "NOM DU JOUEUR (N
   * ?): INPUT N$(N)
10410 PL$(N) = N
10420 NEXT N
10425 PRINT: PRINT: INPUT "COMBIEN DE
   MANCHE ?":NM
10430 PRINT: INPUT "NIVEAU DE DIFFICULT
   EE (1 A 30) ?":D
10440 IF D < 1 OR D > 30 THEN GOTO 104
   40
10450 UTAB 22: PRINT "APPUYEZ SUR 'ASTU
   RN' POUR CONTINUER"
10460 GET A$: A = ASC (A$)
10470 IF A < 73 THEN GOTO 10450
10480 HOME
11000 REM PRESENTATION DES COMMANDES
11010 PRINT "COMMANDES"
11020 UTAB 3: HTAB 2: PRINT "A" BR
   OITE"
11030 UTAB 5: HTAB 2: PRINT "A" BR
   UCHE"
11040 UTAB 7: HTAB 2: PRINT "A" BR
   R"
11050 UTAB 22: PRINT "APPUYEZ SUR 'C' P
   OUR COMMENCER"
11060 GET A$: IF A$ < "C" THEN
   GOTO 11060
11070 HOME
11080 RETURN
11220 HOME
12000 PRINT "
   "
12002 PRINT "II": INVERSE: PRINT "
   "
   HTAB 2
12003 PRINT "MANCHE (CM): TAB(14)":"JO
   UEUR (JOU): TAB(25):N$(JOU): NORMAL
12004 HTAB 40: PRINT "II": PRINT "II"
12005 PRINT "II": TAB(40)":"II"
12006 PRINT "
   "
12008 FOR N = 6 TO 21: PRINT "II":
   TAB(40)":"II": NEXT N
12009 PRINT "
   "
12010 FOR N = 1 TO J: C$(N) = 0: NEXT N
12020 FOR P = 1 TO J
12025 PH = - 1
12030 FOR JT = 1 TO J
12035 IF C$(JT) < > 1 AND POK(JT)
   > = PH THEN PH = POK(JT): JC = JT
12040 NEXT JT
12050 PL$(P) = JC(C$(JC)) = 1
12060 NEXT P
12070 UTAB 4: HTAB 3: PRINT "NOM","POIN
   TS"
12080 FOR N = 1 TO J
12090 PRINT: HTAB 3: PRINT H$(PL$(N)),P
   O$(PL$(N))
12100 NEXT N
12110 UTAB 24: PRINT "APPUYEZ SUR 'S' P
   OUR LE JOUEUR SUIVANT"
12120 GET A$: IF A$ < "S" THEN
   GOTO 12120
12130 HOME
12140 RETURN
```

TUNNEL

C'est un jeu! Il utilise les possibilités d'affichage point par point. Vous dirigez un vaisseau spatial (représenté par un point: chaussez vos lunettes!) dans un tunnel. Le vaisseau peut subir deux chocs sans dommage, au troisième... Adieu!

Jérôme de LAGAUSIE

Mode d'emploi: inclus dans le programme.

Dernier conseil: si vous désirez faire disparaître la "trace" laissée par le vaisseau, ajoutez la ligne:

425 POKE Y,W.

Pour profiter des rares effets sonores, débranchez vos interfaces cassette.



PC 1251

```
7:REM PRESENTATION
8:REM ET INITIALISATI
   ON
9:REM *****
10:"D"
20:WAIT 120
30:PRINT " ***** TUNN
   EL *****"
40:PRINT " PILOTAGE DU
   VAISSEAU:"
50:PRINT " ) 0 POUR DESC
   ENDRE"
60:PRINT " ) 1 POUR MONT
   ER "
70:"J"
80:CLEAR
90:RANDOM
100:INPUT "NIVEAU ?(0-10
   ) :IN
110:WAIT 0: PRINT "UN IN
   STANT DE PATIENCE!"
117:REM *****
118:REM TRACE DU PARCOUR
   S
119:REM *****
120:A=121,B=115,C=103,D=
   79,H=1,Y=63498,P=127
   V=3
130:POKE Y,C;C;B;A;A
140:CALL 4576
150:FOR I=1 TO 9
160:RESTORE 319+H
170:H=RND 4
180:FOR Z=1 TO H
190:READ E,F;G;J;K
200:NEXT Z
210:POKE Y+51,A(E);A(F);
   A(G);A(J);A(K)
```

```
220:NEXT I
230:Y=63612
240:FOR I=1 TO 9
250:RESTORE 319+H
260:H=RND 4
270:FOR Z=1 TO H
280:READ K;J;G;F;E
290:NEXT Z
300:POKE Y-51,A(E);A(F);
   A(G);A(J);A(K)
310:NEXT I
315:Y=63498
320:DATA 1,2,3,3,2,1,2,3
   +4,3,1,2,3,4,4,1,1,2
   +2,3
321:DATA 2,3,4,3,2,2,3,2
   +1,2,2,1,2,3,4,2,1,1
   +2,3
322:DATA 3,4,4,3,2,3,4,3
   +2,1,3,2,3,4,3,3,2,1
   +2,3
323:DATA 4,4,3,3,2,4,3,2
   +1,1,4,3,2,1,2,4,3,2
   +2,3
327:REM VVVVVVVVVVVVVVVVV
   V
328:REM DEBUT DU JEU
329:REM *****
330:FOR I=1 TO 5
340:CALL 28784: CALL 287
   85
350:NEXT I
360:CALL 4576
370:A=1;B=2;C=4;D=0;E=16
   F=32;G=64;H=3;J=1
380:"A"
390:W=PEEK Y,U=W+A*(H+1)
400:FOR I=0 TO N
410:POKE Y,U
420:NEXT I
430:R$=INKEY$
440:H=(R$="0")-(VAL R
   $=1)
450:T=A*(H+1) AND PEEK (Y
   +J)
460:IF T THEN "P"
470:S=S+5;Y=Y+J
480:IF Y=63547 LET Y=636
   11;J=-1
490:IF Y<63570 THEN "A"
497:REM -----
498:REM VICTOIRE!
499:REM -----
500:FOR I=1 TO 6
510:CALL 28784
520:CALL 28785
530:NEXT I
540:WAIT 120
550:PRINT " * MISSION AC
   HEVEE!"
560:PRINT " BRAVO !"
570:S=S+100V
580:GOTO "S"
590:"P"
600:CALL 4576
610:FOR Q=0 TO 9
620:NEXT Q
630:V=V-1
640:IF V=0 THEN "F"
650:CALL 4576
660:"R" IF PEEK Y<103
   IF PEEK Y<115 LET Y
   =Y+J: GOTO "R"
670:W=PEEK Y,H=3,U=W+D
680:FOR Z=1 TO 3
690:FOR I=1 TO 5
700:POKE Y,U
710:NEXT I
720:POKE Y,W
730:NEXT Z
740:GOTO "A"
747:"F" REM *****
748:REM VAISSEAU KAPUTT
749:REM *****
750:BEEP 2
760:WAIT 120
770:PRINT "POUR LA TROIS
   IEME FOIS"
780:PRINT "...DANS LE DE
   COR "
790:PRINT "VOTRE VAISSEAU
   U NE TIENT "
800:PRINT "...PLUS LE CO
   UP !"
807:"S" REM *****
808:REM SCORE
809:REM *****
810:PRINT " VOICI VOTRE
   SCORE !"
820:WAIT 15
830:A=85;B=42
840:PRINT " "
   STR$(S)
850:CALL 4576
860:POKE 63503,A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
870:POKE 63562,A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
   B;A;B;A;B;A;B;A;B;A
880:FOR I=1 TO 150
890:NEXT I
899:REM POUR REJOUER...
900:PRINT " * UNE AUTRE
   PARTIE ?"
910:CALL 4576
920:A$=INKEY$
930:IF A$="*" THEN 920
940:IF A$="0" THEN "J"
950:END
```

Suite de la page 6



DRAGON 32

```
3160 DRAM"58;BM60,10;R4NR407;BM230,
100;L504R504L5;BM10,85;U6R503L5R2F3"
3170 DRAM"C2;BM110,0;F2G2;C3;BM192;
112;F2G2;C4;BM52,108;F2G2"
3180 COLOR 3,1
3190 LINE(0,0)-(256,192),PSET,B
3200 RETURN
3210 REM *** MESURE TEMPS ***
3220 TI=TI+TIMER
3230 TH$=STR$(INT(TI/179400))
3240 TI=TI-(INT(TI/179400)*179400)
3250 TH$=STR$(INT(TI/2990))
3260 TI=TI-(INT(TI/2990)*2990)
3270 TS$=STR$(INT(TI/60))
3280 TE$=TH$+"H"+TM$+"M"+TS$+"S"
3290 RETURN
3300 REM *** ROTATION +M ***
3310 R1=1;R2=13;R3=1;R4=7
3320 GOTO 1360
3330 REM *** ROTATION -C ***
3340 R1=1;R2=7;R3=1;R4=13
3350 GOTO 1430
3360 REM *** ROTATION +M ***
3370 M0=12;M1=6
3380 GOSUB 3520
3390 RETURN
3400 REM *** ROTATION -M ***
3410 M0=6;M1=12
3420 GOSUB 3520
3430 RETURN
3440 REM *** ROTATION +V ***
3450 V0=4;V1=16
3460 GOSUB 3610
3470 RETURN
3480 REM *** ROTATION -V ***
3490 V0=16;V1=4
3500 GOSUB 3610
3510 RETURN
3520 REM *** ROTATION POUR M ***
3530 FOR I=0 TO 2
3540 M=C(I,9+I)
3550 C(I,9+I)=C(I,M0+I)
3560 C(I,M0+I)=C(I,I)
3570 C(I,I)=C(I,M1+I)
3580 C(I,M1+I)=M
3590 NEXT I
3600 RETURN
3610 REM *** ROTATION POUR V ***
3620 FOR I=0 TO 2
3630 M=C(I,10)
3640 C(I,10)=C(I,V0)
3650 C(I,V0)=C(2-I,1)
3660 C(2-I,1)=C(I,V1)
3670 C(I,V1)=M
3680 NEXT I
3690 RETURN
```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Axis assassin

... pour APPLE, COMMODORE 64 et ATARI

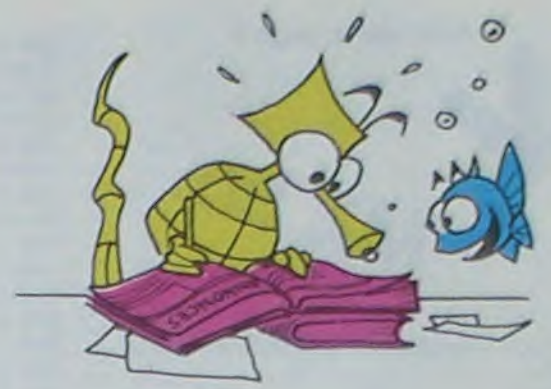


Un logiciel proposé par EDA (Electronics Arts)
 Votre mission: détruire les combattants envoyés par le Maître des araignées, au travers de plus de deux cents tableaux.
 Vos armes: une puissance de feu illimitée et une bombe pulsante par tableau.
 Comment se déroule une partie? Voici une explication en plusieurs temps:
 Lorsque vous chargez la disquette, un premier menu vous propose trois maîtres des araignées de tailles différentes. Le plus petit est, bien sûr, le moins dangereux... Ne surestimez pas vos capacités.
 Le choix que vous effectuez à cet instant restera valable tant que vous ne "rebooterez" pas la disquette.
 Une fois le jeu chargé, une nouvelle sélection est possible (mais non obligatoire: en effet, le niveau le plus bas vous est proposé d'office), grâce au "GRID SELECT".

Dans cette grille, vous pouvez faire défiler les différents niveaux disponibles.
 Chaque tableau se compose d'une toile d'araignée de forme géométrique vue en perspective. Voici les obstacles que vous devez franchir pour atteindre le tableau suivant.
 Vos adversaires se groupent en trois types essentiels.
 Les premiers tendent des fils transversaux à la toile. Prenez garde de ne pas vous y prendre... Comme une mouche!
 Les derniers voyagent par deux. Pour les abattre, vous devez les toucher tous les deux, sinon fuyez ou restez... à vos risques et périls.
 Pour achever un tableau, vous devez exterminer un nombre fixé de mercenaires (ce nombre augmente avec la difficulté des tableaux). Dès que le quota est atteint, l'araignée apparaît au fond de sa toile. Il vous faut la toucher dans les secondes qui viennent, sinon prévenez les

pompes funèbres.
 Lors de l'apparition de l'araignée, si vous larguez la bombe pulsante, vous êtes transporté dans le nid de l'araignée pour un combat encore plus difficile.
 Votre but est de libérer un de vos compagnons, prisonnier du maître des araignées. Facile? Pas tant que ça: tous les assassins que vous avez perdu se battent contre vous; le maître des araignées ne doit pas être touché; votre compagnon est à l'intérieur d'une zone blindée que vous devez percer... Et tout cela doit être réalisé en moins d'une minute, sinon le nid explose. Si vous réussissez, vous passez au tableau suivant, avec un assassin de plus en réserve.
 Vous sentez-vous prêt au combat? Alors faites vos adieux à tous les êtres qui vous sont chers... Et battez-vous! Le Maître des araignées aime les sacrifices humains.
 Michael

PETITES ANNONCES GRATUITES



VENDS TI99/4A très bon état + cordon K7 + deux livres de programmes pour TI: 1200 F. M.A.de BROUCKER 112, bd Malherbes 75017 PARIS. Tel.: 227.53.12.

ACHETE pour TI99/4A 2 manettes de jeux. Faire offre au (93)57.14.48 Cyrille PAPAIZIAN.

CHERCHE unité intégrée de disquette avec carte contrôleur pour TI99/4A. Monsieur FRONCHET 29 rue de Créqui LYON.

CHERCHE possesseur VIC 20 pour échange et renseignements de programmes. J.Marc BOUDOU 82200 MOISSAC Tel.:(63)04.03.74.

ACHETE ZX81 + 16K prix raisonnable. Serge au 606.49.87.

VENDS ZX SPECTRUM 48K + Peritel + nombreux programmes (arcade, réflexion.) décembre 83 sous garantie. Valeur 3500 F. Vendu 2800 F. Tel.: (91) 49.85.20. (après 18H)

VENDS TO7 (très bon état année 83) + Pictor + basic + magnéto + 7 livres (valeurs 6216 F.) vendu 3500 F. Ecrire ou tel. à B.GRIMAL 39 bd gambetta 72200 LA FLECHE TEL.: (43) 94.02.31.

VENDS console CBS avec 11 K7 dont TURBO ET QUICK SHOT III. 2900 F. Tel.: 016.50.91. (dans la journée).

VENDS TRS 80 modèle I niveau 2 16Ko écran vert + clavier numérique + interface extérieure 32Ko + Driver BASF 6108 DFDD. + livres + revues 8500 F. DA CUNHA ISMAEL 11 rue Cours communes 92380 GARCHES.

VENDS CANON X07 garantie + programmes et manuel 2050 F. + X 710 1800 F. + X 730 magnéto K7 650 F. + X 722 convertisseur RS232C 600 F. + XM 101 - 8Ko 760 F. + XR - 100 8K 700 F. + XC-910 50F. Willie BOUKHOBZA 83 bis rue Lafayette 75009 PARIS Tel.: 281.41.23.

CHERCHE pour TI99/4A système disk. + accessoire pour branchement sur ordinateur + module de "gestion de disk" Olivier JOURAULT 69 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES. Tel.: 950.03.91.

VENDS modulateur SECAM pour TO7 400 F. Claude GENDRAUD Tel.: (73) 22.03.37.

VENDS SPECTRUM 48K peritel avec K7 jeux programmes RTTY - CW et 500 F. de livres sur SPECTRUM. le tout 2300 F. Daniel KLOTZ 14 rue de Rome 57210 MAIZIERES LES METZ.

ACHETE module basic étendu pour TI99/4A Jean Michel BARBERA Tel.: (91)79.78.18 (après 17H).

VENDS pour TI99/4A Module de jeu Connect for Blasto Carwars, Charge Wimps 100 F. L'unité. J.C.MARTINEZ 14 impasse campagnou 31200 TOULOUSE.

VENDS HP41 CV + lecteur carte + imprimante + chargeur et accus + manuel et programmes Prix 4000 F. VENDS TI99/4A + cordon + manettes

+ basic étendu + module Echecs + livres et K7 jeux prix 2200 F. TELBA OTMANE Tel.: (3)950.32.42 VERSAILLES.

VENDS CANON X07 8Ko + raccord magnéto + transfo secteur + 3 livres d'utilisation + livre programmes. Le tout 2250 F. Frédéric DARUTY 51 avenue du 11 Novembre 92190 MEUDON. Tel.: 534.98.29. (après 19H)

Vends logiciel "Flight simulation IFR" sur cassette pour Commodore 64 - Importe U.S.A. - neuf - 300 F. Tél. Bureau 203.41.28 - Après 19 h 30. 543.59.09

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoîte PICAUD
Responsable Informatique :
Pierrick GLAJEAN
Maquette :
Christine MAHÉ
Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE
Édition :
SHIFT EDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS
Publicité au journal.
Distribution NMPP.
 N° R.C. 83 B 6621.
Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

LA RÈGLE A CALCUL
 sort une extension mémoire 32 K extérieure pour la console TI 99/4.
 Avec 48 K ram, vous allez réaliser des programmes plus performants,
 utiliser le logo II (en français),
 outil indispensable à l'éveil informatique des élèves.



LOGO SUR TEXAS : Extension 32 K TI-LOGO II } 1.995 F

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLES ET ACCESSOIRES :	PRIX TTC
Micro-ordinateur familial TI 99/4	1.290,00
Modulateur SECAM France	500,00
Modulateur SECAM K.K.	600,00
Modulateur SECAM GH	600,00
Câble liaison magnéto-cassettes	120,00
Paire manettes jeux	210,00
Magnéto-cassettes compatible RADIOA + Câble compris	496,00
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + câble compris	350,00

*PROGRAMMATION SUR DISQUETTES :

Carte P. code [nécess. Pascal]	1.800,00
*UCSD Pascal Compiler	600,00
*UCSD Pascal Linker	600,00
*UCSD Pascal Editor	600,00
*Imprimante TI 99/4 par certronix	3.000,00
*Fichier d'adresses	415,00
*Aide à la programmation 2	206,00
*Aide à la programmation 3	206,00
Imprimante Seikosha GP 100	2.300,00
Interface parallèle TI/99 - GP 100	1.290,00
*Électricité	375,00
*Résistance des matériaux	375,00
*Mathématiques	252,00
*N.B. : il est nécessaire de posséder le boîtier d'extension PFP 1200 et le contrôleur de disquettes plus l'unité de disques.	

PROGRAMMATION	PRIX TTC
Extended basic Juillet	
Mémoire extension 32 K extérieure TI LOGO II [extension 32 K indispensable].	1.200,00
Basic par soi-même	795,00
Aide à la programmation	75,00

ORGANISATION	PRIX TTC
Conseil financier	75,00
Gestion fichier	375,00
Gestion rapports	375,00
Statistics	206,00
Ti calc.	415,00
Gestion privée	415,00
MODULES EDUCATION	
Addition-Substraction I	147,00
Addition-Substraction II	147,00
Addition-Canon	147,00
Division-démolition	147,00
Early Reading	147,00
Meteor multiplication	147,00
Multiplication I	147,00
Music Maker	206,00
MODULES LOISIRS	
Connect four	147,00
Munch Man	252,00

TEXAS INSTRUMENTS

Othello	206,00
Parsec	252,00
The attack	147,00
Ti-invaders	206,00
Jeux vidéo I	147,00
Jeux vidéo II	147,00
Yahtzee	147,00
Jeux Rétro I	147,00
Jeux Rétro II	147,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

Retour du pirate	252,00	Hopper	252,00
Demon attack	252,00	Star trek	252,00
Mash	252,00	Jaw breaker	252,00
Burger time	252,00	Treasure Island	252,00

PROGRAMMES MAGNARD :	PRIX TTC
La ponctuation en Français	99,00
Diviseurs PGCD - PPCM	99,00

PROGRAMMES VIFI NATHAN :	PRIX TTC
Carotte malicieuse	175,00
Comp. et mult.	125,00
Mots croisés vol. 1	125,00
Mots croisés vol. 2	125,00

PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :	PRIX TTC
Introd. au TI 99/4 (I)	75,00
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (I)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00

HEBDOGICIELS SOFTWARE	PRIX TTC
TI N° 1 Basic simple K7	150,00
TI N° 2 Basic étendu	150,00
TI Rubis sacré	90,00

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

LIBRAIRIE TEXAS 99/4 :	PRIX TTC
Édition SHIFT :	
Jeux et programmes - Tome 1.	155,00
Jeux et programmes - Tome 2.	155,00
Jeux et programmes - Tome 3 (basic étendu).	155,00

Éd. RADIO :	PRIX TTC
Pratique du TI 99/4 - Niveau 1.	120,00
Pratique du TI 99/4 - Niveau 2.	120,00
50 programmes TI 99	85,00
Initiation basic	95,00
Initiation au fichier basic	95,00

EYROLLES :	PRIX TTC
Conduite du TI 99/WILLARD	89,00
Mon TI 99/4 A/CEYRAT	75,00

P.S.I. :	PRIX TTC
Exercices pour TI 99/4 - F. LÉVY	90,00
A l'affiche le TI 99/4 A - J.F. SEHAN	90,00

Inter éditions :	PRIX TTC
(Bob CONNORS)	72,00
Les grands classiques du jeu pour votre TI 99/4 A.	

LA PROMOTION DE LA SEMAINE
 Modules jeux :
 Jaw breaker, munch-man, retour du pirate, hopper, technique programmation des jeux n°1 et 2
 1 paire de manettes de jeux gratuite
 1.000,00 F



LOGO II en français : Module enfichable
 Ce langage destiné aux jeunes fait comprendre la philosophie informatique tout en laissant à l'élève la maîtrise de l'ordinateur par l'obligation de lui donner des informations complémentaires à votre demande.
 Mathématiques et autres disciplines d'enseignement peuvent être abordées d'une manière naturelle.

BON DE COMMANDE TARIFS AU 11/6/1984

Nom

Prénom

Adresse

..... Tél.

Code Postal

Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

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

LA RÈGLE A CALCUL :
 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
 Tél. : 325.68.88 - Télex : ETRAV 220 064 F/1303 RAC.
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.