

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

QUOI ? UN AN ? DEJA ?

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

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

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

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

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

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

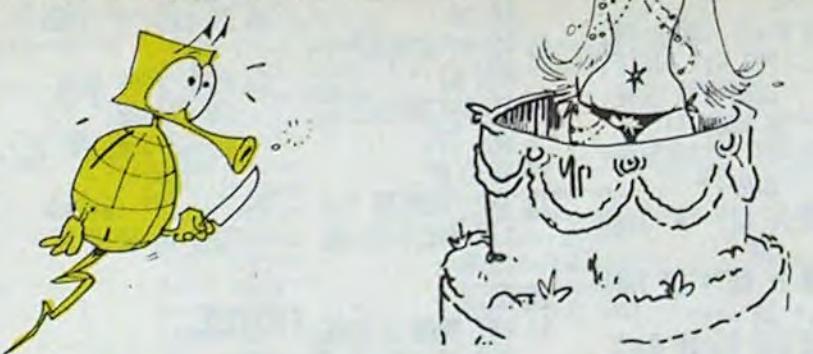
joli inscription et un très joli dessin, même qu'il est nouveau et qu'il est tout en couleur et que vous pouvez en voir une très jolie reproduction là, ici, à côté.



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

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

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



MENU

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

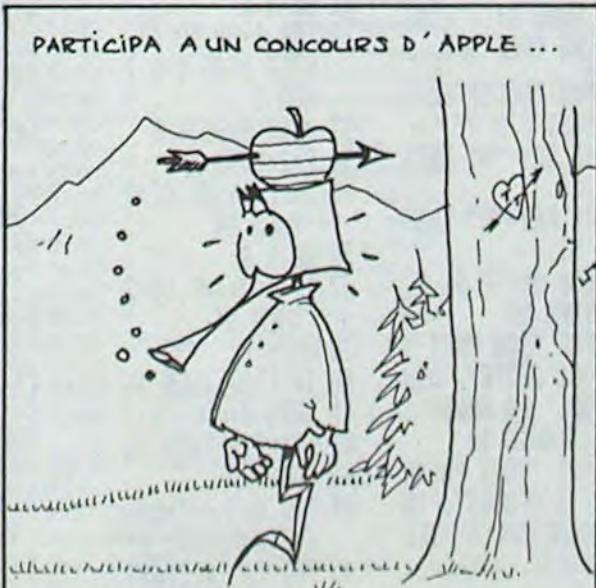
LES PALMES POUR PALMADE

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

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM . TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7 ET MO5.

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



THE GAMBLER

FX 702 P

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

En cette année 2230, vous êtes en période de vacances et pour vous détendre, vous décidez de passer votre congé dans une ville très très particulière (où se mêlent les plaisirs de l'aventure du jeu et de l'érotisme).

Votre but est de séduire 3 femmes, par n'importe quel moyen avant la fin de vos vacances.

Pour cela, vous disposerez d'un certain capital au dé-

part, et tout au long du jeu, vous serez amené à jouer pour gagner davantage d'argent (celui-ci pouvant être très utile dans votre entreprise).

Mais attention, de multiples dangers vous guetteront. Si vous êtes ruiné vous serez renvoyé au purgatoire et vous aurez une chance sur trois de revenir dans le jeu.

Thomas LEPRETTE

Suite du n°51

CRAPS

```

LIST #0
1 WAIT 30:INP "NU
HERO D,ENTREE "
,R:IF R=N THEN
3
2 PRT "FAUX":300$ D,AMENDE!":Z=Z
-300:GSB 88
3 0=85:M=53:S=87:
6$="ATTENTE":Y=
86:PRT "JOUEZ-Y
OUS: O/N ?"
4 IF KEY="N":PRI
"VOUS SORTEZ,AT
TIRE", "PAR DES
CRIS...":LOAD
5 IF KEY="0" THEN
4
6 PRT "VOUS AVEZ"
;Z;"$":INP "VOT
RE MISE ",M:IF
Z=M0 THEN 6
7 C=INT (RAN#*13:
IF C<2 THEN 7
8 INP "QUELLE CHA
NCE ",$:IF $="W
IN" THEN 25
9 IF $="D.WIN" TH
EN 35
10 IF $="COME" THE
N 25
11 IF $_="D.COME" T
HEN 35
12 IF $_="FIELD" TH
EN 45
13 IF $_="BIG 6" TH
EN 56
14 IF $_="BIG 8" TH
EN 59
15 IF $_="UNDER 7"
THEN 61
16 IF $_="OVER 7" T
HEN 63
17 IF $_="JEU/7" TH
EN 65
18 IF $_="JEU/11" T
HEN 67
19 IF $_="A.CRAPS"
THEN 69
20 IF $_="CRAPS 2"
THEN 74
21 IF $_="CRAPS 3"
THEN 76
22 IF $_="CRAPS12"
THEN 78
23 IF $_="HORN" THE
N 80
24 GOTO 8
25 IF C=7 THEN Y
26 IF C=11 THEN Y
27 IF C=2 THEN S
28 IF C=3 THEN S
29 IF C=12 THEN S
30 GSB 93
31 GSB 91
32 IF F=C THEN Y
33 IF F=7:C=F:GOTO
S
34 GSB 94:GOTO 31
35 IF C=2 THEN Y
36 IF C=3 THEN Y
37 IF C=7 THEN S
38 IF C=11 THEN S
39 IF C=12 THEN 95
40 GSB 93
41 GSB 91
42 IF F=C THEN S
43 IF F=7:C=F:GOTO
Y
44 GSB 94:GOTO 41
45 IF C=2 THEN 54
46 IF C=3 THEN W
47 IF C=4 THEN W
48 IF C=9 THEN W
49 IF C=10 THEN W
50 IF C=11 THEN W
51 IF C=12 THEN 54
52 GOTO S
53 E=2:GOTO Y
54 E=3:GOTO Y
55 GOTO S
56 IF C=6 THEN W
57 IF C=7 THEN S
58 GOTO 95
59 IF C=8 THEN W
60 GOTO 57
61 IF C>7 THEN W
62 GOTO S
63 IF C>7 THEN W
64 GOTO S
65 IF C=7:E=5:GOTO
Y
66 GOTO S
67 IF C=11:E=16:GOTO
TO Y
68 GOTO S
69 IF C=2 THEN 73
70 IF C=3 THEN 73
71 IF C=12 THEN 73
72 GOTO S
73 E=8:GOTO Y
74 IF C=2:E=31:GOT
O Y
75 GOTO S
76 IF C=3:E=16:GOT
O Y
77 GOTO S
78 IF C=12:E=31:GOT
O Y
79 GOTO S
80 IF C=2 THEN B
81 IF C=3 THEN B
82 IF C=11 THEN B
83 IF C=12 THEN B
84 GOTO S
85 E=5:GOTO Y
86 PRT C;" : ";L$:
M*M*E:Z=2+M:GOT
O 3
87 PRT C;" : ";0$:
Z=Z-M:GSB 88:GOT
O 3
88 IF Z=0:PRT "YOU
S ETES RUINE !!
":GSB #2
89 RET
91 F=INT (RAN#*13:
IF F<2 THEN 91
92 RET
93 PRT C;" : EN ";
6$:RET
94 PRT F;" : EN ";
6$:RET
95 PRT "...COUP HU
L !!!":GOTO 3
96 PRT "...DISCOTHEQUE
LIST #0
1 WAIT 30:INP "VO
TRE POIDS ",P:P
RT "UNE DISCOTH
EQUE !!!"
2 $="DIRECTION: "
:PRT "Y ENTREZ-
VOUS: O/N ?"
3 IF KEY="N" THEN
14
4 IF KEY="0" THEN
3
5 PRT "DE SUPERBE
S FILLES","DANS
ENT...","VOUS A
SEYEZ-VOUS:"
6 PRT CSR 8;"O/N
10
7 IF KEY="N" THEN
10
8 IF KEY="0" THEN
8 IF KEY="N" THEN
10 PRT $"E/S ?
11 IF KEY="E" THEN
21
12 IF KEY="S" THEN
11
13 PRT "VOUS SORTE
Z DEHORS.."
14 PRT "UN BRUIT C
REPITE","PRES D
E VOUS..","Y AL
LEZ-VOUS: O/N ?
15 IF KEY="0" THEN
99 RET
16 IF KEY="N" THEN
15
17 PRT $"S/N ?
18 IF KEY="S" THEN
22
19 IF KEY="N" THEN
18
20 IF KEY="0" THEN
22
21 PRT "DE LA LUHI
ERE VOUS","ATTI
RE...":LOAD
22 GSB #6:IF Q>4.
23 PRT "UNE ROULET
TE !!!"
24 C=INT (Q*1E3:PR
T "UN HOMME VOU
S ASSUME","ET Y
OUS VOLE";C;"$!
25 Z=Z-C:GSB 98:GOT
O 17
26 PRT "UNE LIASSE
DE 5000$","SE
TROUVE AU SOL !
"
27 PRT "LA PRENEZ-
VOUS:O/N ?"
28 PRT "QUELLE CHANCE "
,$:IF C=0 THEN
S
29 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
30 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
31 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
32 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
33 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
34 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
35 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
36 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
37 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
38 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
39 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
40 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
41 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
42 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
43 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
44 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
45 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
46 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
47 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
48 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
49 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
50 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
51 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
52 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
53 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
54 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
55 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
56 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
57 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
58 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
59 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
60 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
61 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
62 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
63 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
64 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
65 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
66 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
67 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
68 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
69 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
70 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
71 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
72 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
73 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
74 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
75 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
76 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
77 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
78 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
79 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
80 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
81 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
82 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
83 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
84 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
85 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
86 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
87 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
88 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
89 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
90 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
91 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
92 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
93 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
94 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
95 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
96 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
97 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
98 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
99 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
100 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
101 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
102 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
103 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
104 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
105 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
106 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
107 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
108 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
109 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
110 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
111 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
112 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
113 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
114 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
115 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
116 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
117 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
118 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
119 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
120 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
121 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
122 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
123 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
124 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
125 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
126 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
127 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
128 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
129 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
130 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
131 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
132 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
133 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
134 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
135 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
136 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
137 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
138 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
139 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
140 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
141 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
142 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
143 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
144 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
145 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
146 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
147 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
148 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
149 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
150 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
151 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
152 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
153 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
154 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
155 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
156 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
157 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
158 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
159 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
160 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
161 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
162 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
163 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
164 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
165 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
166 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
167 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
168 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
169 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
170 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
171 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
172 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
173 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
174 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
175 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
176 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
177 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
178 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
179 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
180 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
181 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
182 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
183 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
184 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
185 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
186 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
187 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
188 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
189 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
190 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
191 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
192 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
193 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
194 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
195 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
196 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
197 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
198 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
199 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
200 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
201 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
202 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
203 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
204 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
205 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
206 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
207 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
208 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
209 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
210 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
211 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
212 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
213 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
214 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
215 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
216 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
217 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
218 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
219 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
220 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
221 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
222 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
223 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
224 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
225 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
226 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
227 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
228 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
229 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
230 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
231 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
232 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
233 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
234 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
235 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
236 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
237 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
238 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
239 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
240 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
241 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
242 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
243 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
244 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
245 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
246 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
247 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
248 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
249 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
250 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
251 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
252 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
253 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
254 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
255 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
256 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
257 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
258 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
259 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
260 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
261 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
262 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
263 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
264 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
265 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
266 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
267 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
268 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
269 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
270 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
271 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
272 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
273 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
274 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
275 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
276 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
277 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
278 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
279 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
280 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
281 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
282 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
283 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
284 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
285 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
286 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
287 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
288 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
289 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
290 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
291 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
292 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
293 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
294 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
295 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
296 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
297 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
298 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
299 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
300 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
301 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
302 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
303 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
304 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
305 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
306 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
307 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
308 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
309 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
310 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
311 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
312 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
313 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
314 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
315 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
316 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
317 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
318 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
319 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
320 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
321 PRT "LA SUIVEZ-
VO
```

LE MAITRE DU DONJON

T199/4A

Pour être couronné roi, le joueur doit localiser la princesse, lui apporter au minimum trois trésors et posséder au moins 80 points. Vous êtes invulnérable mais pas immortel, chaque déplacement, combat et chargement vous épuise. Dans ce jeu, la lâcheté est à proscrire.

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

F. OBERLECHNER



```

100 REM ****
110 REM *LE MAITRE DU DONJON*
120 REM ****
130 REM par Franck OBERLECHNER
140 REM pour TI 99/4A
150 CALL CLEAR
160 PRINT " LE MAITRE DU DONJON:""
170 INPUT "*VOULEZ_VOUS DES DETAILS?:";R
180 IF SEG$(R$,1,1)<>"0" THEN 280
190 CALL CLEAR
200 PRINT :" POUR ETRE COURONNE ROI"
210 PRINT :" VOUS DEVEZ TROUVER DANS"
220 PRINT :" LE CHATEAU, LA PRINCESSE ET"
230 PRINT :" AU MOINS 3 TRESORS": ET 80 POINTS.
240 PRINT :" MAIS DES MONSTRES :: INVISIBLES VEULENT VOTRE::: PEAU..."
250 PRINT :" N'OUBLIEZ PAS LES CAVERNES"
260 CALL KEY(3,K,ST)
270 IF ST=0 THEN 260
280 RANDOMIZE
290 NJ=0
300 CALL CLEAR
310 MUR$="006E6E00767676"
320 COUL1=9
330 COUL2=15
340 DIM B$(159),VL(158),ARM$(4)
350 CALL SCREEN(2)
360 RESTORE
370 CALL CHAR(97,MUR$)
380 CALL CHAR(111,"00117A5450101038")
390 CALL CHAR(115,"FFE7C38181C3E7FF")
400 CALL CHAR(110,"0")
410 CALL CHAR(112,"FFFFFFE7FFFFFFF")
420 GOSUB 4030
430 CALL COLOR(9,COUL1,COUL2)
440 CALL COLOR(10,2,6)
450 CALL COLOR(11,6,2)
460 FOR G=1 TO 8
470 CALL COLOR(G,11,1)
480 NEXT G
490 FOR G=13 TO 16
500 CALL COLOR(G,6,6)
510 NEXT G
520 GOSUB 4320
530 A$="DISPERSION DES MONSTRES..."
540 GOSUB 3880
550 FOR A=128 TO 152
560 READ B$(A),VL(A)
570 GOSUB 1260
580 NEXT A
590 FOR A=153 TO 159
600 READ B$(A)
610 GOSUB 1260
620 GOSUB 1260
630 NEXT A
640 A=111
650 VIE=999
660 NA=0
670 NT=0
680 CALL SOUND(400,500,2)
690 GOSUB 1260
700 PTS=0
710 X=XX
720 Y=YY
730 CALL HCHAR(24,1,32,32)
740 FOR W=1 TO 6
750 CALL HCHAR(24,3+W,ASC(SEG$("ORDRE?",W,1)))
760 NEXT W
770 CALL KEY(3,K,ST)
780 IF ST=0 THEN 770
790 X1=X
800 Y1=Y
810 IF K=69 THEN 870
820 IF K=68 THEN 890
830 IF K=88 THEN 910
840 IF K<>83 THEN 770
850 X=X-1
860 GOTO 920
870 Y=Y-1
880 GOTO 920
890 X=X+1
900 GOTO 920
910 Y=Y+1
920 CALL GCHAR(Y,X,ET)
930 IF ET<>97 THEN 970
940 X=X1
950 Y=Y1
960 GOTO 770
970 CALL HCHAR(24,1,32,32)
980 IF ET=115 THEN 1130
990 CALL HCHAR(Y1,X1,112)
1000 CALL HCHAR(Y,X,111)
1010 CALL SOUND(60,300,5)
1020 IF (ET>127)*(ET<148) THEN 1330
1030 IF (ET>152)*(ET<159) THEN 2090
1040 IF (ET=112)+(ET=110) THEN 1070
1050 IF ET=159 THEN 2900
1060 GOTO 2660
1070 VIE=VIE-3-INT(PTS/20)
1080 P=VIE
1090 L=18
1100 GOSUB 3840
1110 IF VIE<=0 THEN 3280
1120 GOTO 730
1130 CALL HCHAR(Y,X,115)
1140 CALL HCHAR(Y1,X1,112)
1150 GOSUB 4320
1160 FOR W=1 TO 15
1170 CALL COLOR(11,W,2)
1180 NEXT W
1190 CALL COLOR(11,6,2)
1200 A=111
1210 GOSUB 1260
1220 X=XX
1230 Y=YY
1240 CALL HCHAR(Y,X,111)
1250 GOTO 1070
1260 XX=INT(RND*27)+4
1270 YY=INT(RND*15)+2
1280 CALL GCHAR(YY,XX,ST)
1290 IF (ST<>110)*(ST<>112) THEN 1260
1300 CALL HCHAR(YY,XX,A)
1310 CALL SOUND(100,-6,5)
1320 RETURN
1330 REM RENCONTRE MONSTRE
1340 FOR F=500 TO 200 STEP -20
1350 CALL COLOR(10,10,6)
1360 CALL SOUND(80,F,2)
1370 CALL COLOR(10,2,6)
1380 NEXT F
1390 A$="COMBATTRE UN "&B$(ET)&" "&STR$(VL(ET))&" ?O/N"
1400 GOSUB 3880
1410 CALL KEY(3,K,ST)
1420 IF ST=0 THEN 1410
1430 IF K=79 THEN 1580
1440 IF K>>7B THEN 1410
1450 IF NA=0 THEN 1540
1460 ARM$(NA)=""
1470 A$="DANS VOTRE FUITE..."
1480 GOSUB 3880
1490 A$="...VOUS PERDEZ UNE ARME."
1500 GOSUB 3880
1510 ARM$(NA)=""
1520 CALL HCHAR(18+NA,24,32,B)
1530 NA=NA-1
1540 A=ET
1550 GOSUB 1260
1560 VIE=VIE-50
1570 *GOTO 1080
1580 IF NA>0 THEN 1650
1590 A$="VOUS COMBATTEZ A MAINS NUES."
1600 GOSUB 3880
1610 A$="COMBAT A "&STR$(VL(ET))&" CONTRE E 1."
1620 GOSUB 3880
1630 VARM=1
1640 GOTO 1800
1650 A$="COMBAT A MAINS NUES?O/N"
1660 GOSUB 3880
1670 CALL KEY(3,K,ST)
1680 IF ST=0 THEN 1670
1690 IF K=79 THEN 1610
1700 IF K>>7B THEN 1670
1710 A$="QUELLE ARME UTILISEZ_VOUS?"
1720 GOSUB 3880
1730 CALL KEY(3,K,ST)
1740 IF (ST=0)+(K<49)+(K>52)+(K>NA+48) THEN 1730
1750 A$="COMBAT AVEC "&ARM$(K-48)
1760 GOSUB 3880
1770 VARM=VAL(SEG$(ARM$(K-48),7,1))
1780 A$=" A "&STR$(VL(ET))&" CONTRE "&STR$(VARM)
1790 GOSUB 3880
1800 REM COMBAT
1810 CALL HCHAR(20,7,32,3)
1820 D1=INT(RND*6)+1
1830 D2=INT(RND*6)+1
1840 CALL HCHAR(20,7,D1+48)
1850 CALL HCHAR(20,9,D2+48)
1860 IF D1+D2+VARM>VL(ET) THEN 1950
1870 IF D1+D2+VARM=VL(ET) THEN 2030
1880 A$="VOUS PERDEZ LE COMBAT (- "&STR$(VL(ET))&")"
1890 CALL SOUND(200,-6,0)
1900 GOSUB 3880
1910 A=ET
1920 GOSUB 1260
1930 VIE=VIE-VL(ET)
1940 GOTO 1080
1950 A$="LE "&B$(ET)&" EST MORT!!"
1960 GOSUB 3880
1970 CALL SOUND(800,-3,2)
1980 PTS=PTS-VARM+VL(ET)
1990 P=PTS
2000 L=22
2010 GOSUB 3840
2020 GOTO 1080
2030 A$="LE "&B$(ET)&" S'ENFUIT!"
2040 GOSUB 3880
2050 A=ET
2060 GOSUB 1260
2070 CALL SOUND(700,-4,1)
2080 GOTO 1070
2090 REM PRISE D'ARME
2100 FOR F=200 TO 500 STEP 15
2110 CALL SOUND(70,F,5)
2120 NEXT F
2130 FOR F=1 TO 30
2140 CALL COLOR(10,13,6)
2150 CALL COLOR(10,4,6)
2160 NEXT F
2170 CALL COLOR(10,2,6)
2180 A$="VOUS TROUVEZ UNE "&B$(ET)
2190 GOSUB 3880
2200 IF NA<4 THEN 2480
2210 A$="VOUS ETES TROP CHARGE!!"
2220 GOSUB 3880
2230 A$="FAITES VOUS UN ECHANGE?O/N"
2240 GOSUB 3880
2250 CALL KEY(3,K,ST)
2260 IF ST=0 THEN 2250
2270 IF K=78 THEN 2450
2280 IF K>>79 THEN 2250
2290 A$="CONTRE QUELLE ARME?"
2300 GOSUB 3880
2310 CALL KEY(3,K,ST)
2320 IF (ST=0)+(K<49)+(K>52) THEN 2310
2330 C$=ARM$(K-48)
2340 ARM$(K-48)=B$(ET)
2350 D$=ARM$(K-48)
2360 FOR F=1 TO LEN(D$)
2370 CALL HCHAR(18+K-48,F+24,ASC(SEG$(D$)))

```

,F,1))
 2380 NEXT F
 2390 PTS=PTS+VAL(SEG\$(C\$,7,1))+VAL(SEG\$(D\$,7,1))
 2400 P=PTS
 2410 L=22
 2420 GOSUB 3840
 2430 GOTO 1070
 2440 A=ET
 2450 A=ET
 2460 GOSUB 1260
 2470 GOTO 1070
 2480 A\$="PRENEZ_VOUS L'ARME? O/N"
 2490 GOSUB 3880
 2500 CALL KEY(O,K,ST)
 2510 IF ST=0 THEN 2500
 2520 IF K=79 THEN 2570
 2530 IF K<>78 THEN 2500
 2540 A=ET
 2550 GOSUB 1260
 2560 GOTO 1070
 2570 NA=NA+1
 2580 ARM\$(NA)=B\$(ET)
 2590 D\$=B\$(ET)
 2600 GOSUB 3950
 2610 PTS=PTS+VAL(SEG\$(ARM\$(NA),7,1))
 2620 P=PTS
 2630 L=22
 2640 GOSUB 3840
 2650 GOTO 1070
 2660 REM PRISE DE TRESOR
 2670 FOR F=200 TO 300 STEP 10
 2680 CALL SOUND(70,F,3)
 2690 NEXT F
 2700 FOR F=1 TO 20
 2710 CALL COLOR(10,16,6)
 2720 CALL COLOR(10,2,6)
 2730 NEXT F
 2740 A\$="VOUS TROUVEZ UN "&B\$(ET)
 2750 GOSUB 3880
 2760 IF NT<4 THEN 2820
 2770 A\$="MAIS VOUS ETES TROP CHARGE!"
 2780 GOSUB 3880
 2790 A=ET
 2800 GOSUB 1260
 2810 GOTO 1070
 2820 NT=NT+1
 2830 D\$=B\$(ET)
 2840 GOSUB 3990
 2850 PTS=PTS+VL(ET)
 2860 L=22
 2870 P=PTS
 2880 GOSUB 3840
 2890 GOTO 1070
 2900 REM RENCONTRE PRINCESSE
 2910 GOSUB 4320
 2920 A\$="LA PRINCESSE EST DEVANT VOUS!"
 2930 GOSUB 3880
 2940 IF (PTS)>=80)*(NT>2)THEN 2950 ELSE 3
 180
 2950 A\$="VOUS ETES ASSEZ RICHE..."
 2960 GOSUB 3880
 2970 A\$="POUR ELLE, ET POUR ETRE ROI!"
 2980 GOSUB 3880
 2990 FOR F=110 TO 500 STEP 20
 3000 CALL SOUND(70,F,3)
 3010 NEXT F
 3020 CALL CLEAR
 3030 CALL CHAR(111,"oooooooooooo")
 3040 CALL CHAR(112,"oooooooooooo")
 3050 CALL COLOR(10,11,2)
 3060 CALL COLOR(11,9,2)
 3070 PRINT " o o o "
 3080 PRINT " oo ooo oo "
 3090 PRINT " oo ooooo oo "
 3100 PRINT " oooooooo oooooo "
 3110 PRINT " oooooooo oooooo "
 3120 PRINT " PPPPPPPP PPPPPP "
 3130 PRINT " oooooooo oooooo "
 3140 PRINT ":" ! VIVE LE ROI ! ":"
 3150 FOR TE=1 TO 1000
 3160 NEXT TE
 3170 GOTO 3610
 3180 A\$="VOUS N'ETES QU'UN MANANT!..."
 3190 GOSUB 3880
 3200 A\$="HORS DE MA VUE... DIT-ELLE"
 3210 GOSUB 3880
 3220 A=111
 3230 CALL HCHAR(Y,X,159)
 3240 GOSUB 1260
 3250 X=XX
 3260 Y=YY
 3270 GOTO 730
 3280 REM FIN DE VIE
 3290 FOR F=110 TO 1000 STEP 20
 3300 CALL SOUND(80,F,INT(F/100))
 3310 NEXT F
 3320 CALL CLEAR
 3330 CALL CHAR(111,"oooooooooooo")
 3340 CALL COLOR(10,16,2)
 3350 PRINT " ooo "
 3360 PRINT " ooooooo "
 3370 PRINT " oooooooo "
 3380 PRINT " oooooooo "
 3390 PRINT " oooooooo "
 3400 PRINT " oooooooo "
 3410 PRINT " oooooooo "
 3420 PRINT " oooooooo "
 3430 PRINT " o o o "
 3440 PRINT " o ooo o "
 3450 PRINT " oooooooo "
 3460 PRINT " ooooo ooooo "
 3470 PRINT " oooo o oooo "
 3480 PRINT " oooooooo "
 3490 PRINT " oooooooo "
 3500 PRINT " o o o o "
 3510 PRINT " o o o o "
 3520 PRINT ":" AH! AH! AH! VOUS ETES MORT
 ."
 3530 PRINT ":" CONSOLEZ_VOUS:
 3540 PRINT " VOUS N'ETES NI LE PREMIER":
 " NI LE DERNIER"
 3550 FOR F=1 TO 1500
 3560 NEXT F
 3570 CALL COLOR(10,15,2)
 3580 CALL COLOR(10,12,2)
 3590 CALL SOUND(1000,20000,30)
 3600 CALL COLOR(10,16,2)
 3610 CALL CLEAR
 3620 INPUT " AUTRE PARTIE? O/N: ":R\$
 3630 IF SEG\$(R\$,1,1)<>"O" THEN 3790
 3640 NJ=NJ+1
 3650 IF NJ<>2 THEN 3710
 3660 MUR\$="006E6E00767676"
 3670 COUL1=14
 3680 GOSUB 3800
 3690 COUL2=13
 3700 GOTO 350
 3710 IF NJ<>1 THEN 3770
 3720 COUL1=7
 3730 COUL2=9
 3740 MUR\$="FFFFFF"
 3750 GOSUB 3800
 3760 GOTO 350
 3770 GOSUB 3800
 3780 GOTO 280
 3790 STOP
 3800 FOR F=1 TO 16
 3810 CALL COLOR(F,2,2)
 3820 NEXT F
 3830 RETURN
 3840 CALL HCHAR(L,7,INT(P/100)+48)
 3850 CALL HCHAR(L,8,INT(P/10)-INT(P/100)
 *10+48)
 3860 CALL HCHAR(L,9,P-INT(P/10)*10+48)
 3870 RETURN
 3880 CALL HCHAR(24,1,32,32)
 3890 FOR F=1 TO LEN(A\$)
 3900 CALL HCHAR(24,2+F,ASC(SEG\$(A\$,F,1))
)
 3910 NEXT F
 3920 CALL SOUND(800,20000,30)
 3930 CALL SOUND(100,-2,5)
 3940 RETURN
 3950 FOR F=1 TO LEN(D\$)
 3960 CALL HCHAR(18+NA,F+24,ASC(SEG\$(D\$,F,
 1)))
 3970 NEXT F
 3980 RETURN
 3990 FOR F=1 TO LEN(D\$)
 4000 CALL HCHAR(18+NT,F+13,ASC(SEG\$(D\$,F,
 1)))
 4010 NEXT F
 4020 RETURN

BASIC SIMPLE



```

4030 PRINT " snannnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn
4040 PRINT " nnanananannnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn
"
4050 PRINT " nnnnnnnnaanaanaanaannnaaannaanaa
"
4060 PRINT " naanananannnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn
"
4070 PRINT " nnannnaaaaannaanaanaanaanaaanaaann
"
4080 PRINT " nnnnanannnaaannnnnnnnnnnnnnnnnnn
"
4090 PRINT " naaaannnnnannnnnnannnnnnnnnnnnnnn
"
4100 PRINT " nnannnnanannaanaaannnnnanaann
"
4110 PRINT " nnanaaaaanannnnnnnaannnnannana
"
4120 PRINT " annnnnnannaanaaannnnanaaannnnnnn
"
4130 PRINT " nnnnnnnnnnnnaaannnnnnnnnnnnnaa
"
4140 PRINT " naaanaaanaaannnnnnnnnnnaannnnn
"
4150 PRINT " nannnnnnnaanaaanaaannnnnann
"
4160 PRINT " nnnannnnnnannnnnnnaaaaannnnna
"
4170 PRINT " snnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn
"
4180 PRINT :"VIE:999      TRESOR      ARMES
"
4190 PRINT :"DES:X X"
4200 PRINT :"PTS=000"
4210 PRINT
4220 CALL HCHAR(1,3,97,29)
4230 CALL HCHAR(17,3,97,29)
4240 CALL VCHAR(1,3,97,17)
4250 CALL VCHAR(1,31,97,17)
4260 CALL VCHAR(19,12,95,4)
4270 FOR X=1 TO 4
4280 CALL HCHAR(18+X,23,48+X)
4290 NEXT X
4300 CALL VCHAR(19,24,95,4)
4310 RETURN
4320 RESTORE 4370
4330 FOR W=1 TO 35
4340 READ E,F
4350 CALL SOUND(E,F,0)
4360 NEXT W
4370 DATA 200,262,100,262,100,262,100,23
3,100,196,200,262,100,311,250,330,200,26
2,100,262,100,262,100,233,100,196
4380 DATA 200,262,100,233,250,247,200,26
2,100,262,100,262,100,233,100,196,200,26
2,100,311,100,330,100,330,100,349
4390 DATA 200,370,200,349,100,311,100,26
2,100,330,100,262,200,330,100,262,250,26
2
4400 RETURN
4410 DATA DRAGON,13,SPHINX,12,CYCLOPE,10
,GOLEM,10,LOUGAROU,10,BALROG,9,ORQUE,9,T
IGRE,9,CERBERE,8,DRACULA,8
4420 DATA PYTHON,7,MUTANT,8,COUGARD,9,LO
UP,9,COBRA,8,GNOME,7,TROLL,6,SCORPION,7,
LUTIN,6,ZOMBIE,6
4430 DATA COFFRET,9,LINGOT,10,DIAMANT,10
,COLLIER,7,SCEPTRE,8,EPEE 4,FRONDE,MA
SE 3,HACHE 4,DAGUE 2
4440 DATA LANCE 4,PRINCESSE

```

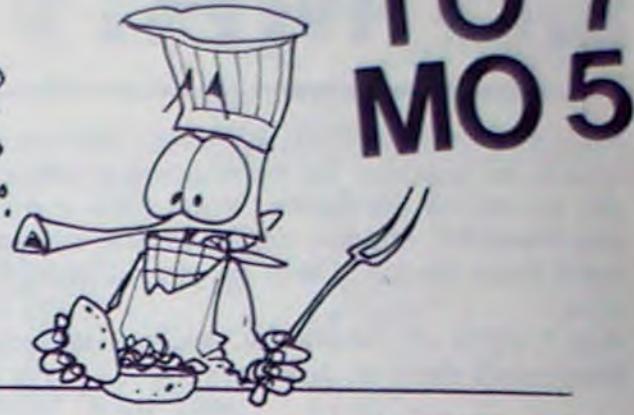
BURGER

Programme pour TO 7 + extension 16 Ko + manettes. Ce programme consiste à aider un cuisinier, dans son fast-food, à fabriquer ses hamburgers. Pour cela, il fait tomber, un par un, les éléments du hamburger: une tranche de pain, de la salade, et un morceau de viande. Mais vous serez poursuivi par des saucisses et des poireaux déchainés.

En vous plaçant au-dessus de chaque morceau et en

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

Francis VOGEL



```

1 **** HAMBURGER PARTY ***
2 *** SEPTEMBRE 1984 ***
3 *** Copyright VOGEL Francis ***
4 *** POUR THOMSON T07 ***
5 *** +EXTENSION 16 Ko ***
6 *** ****
7 *** CLEAR,,38:CLS:SCREEN2,0:WX=1:DIMX(4)
8 Y:RE=500:JEU=0
9 VI=3:SC=0:COU=0
10 DEFGR$(0)=255,255,255,255,255,255
11 ,255
12 DEFGR$(27)=0,0,99,247,255,255,127,108
13 DEFGR$(28)=0,0,132,239,255,255,255,12
14 ,255
15 DEFGR$(29)=0,0,122,255,255,255,255,11
16 ,255
17 DEFGR$(1)=15,31,63,63,127,255,255
18 DEFGR$(2)=248,248,252,252,254,255,255
19 ,255
20 DEFGR$(3)=255,255,255,127,63,63,31,15
21 DEFGR$(4)=255,255,255,254,252,252,248
22 ,240
23 DEFGR$(5)=31,127,255,255,255,255,127,
24 ,31
25 DEFGR$(6)=248,254,255,255,255,255,254
26 ,248
27 DEFGR$(7)=49,127,255,255,255,127,255,
28 ,123
29 DEFGR$(8)=60,127,255,255,255,255,127
30 ,159
31 DEFGR$(9)=100,254,255,255,255,254,12
32 ,4,48
33 DEFGR$(10)=12,30,60,120,120,60,30,12
34 DEFGR$(11)=60,126,254,231,103,255,12
35 ,6,68
36 DEFGR$(12)=255,255,0,0,255,255,0,0
37 DEFGR$(13)=255,195,165,153,153,165,1
38 ,95,255
39 DEFGR$(14)=24,36,60,60,60,60,30,30
40 DEFGR$(15)=30,30,60,60,68,126,66,195
41 DEFGR$(16)=62,62,28,28,44,126,62,68
42 DEFGR$(17)=124,124,124,124,126,126,2
43 ,4,128
44 DEFGR$(18)=60,60,24,24,60,60,24,24
45 DEFGR$(19)=60,60,60,60,126,126,24,60
46 DEFGR$(20)=62,62,62,62,126,126,24,30
47 DEFGR$(21)=124,124,56,56,52,126,124,
48 ,60
49 DEFGR$(22)=24,24,24,24,60,60,24:D
50 EGR$(26)=165,90,86,85,185,126,24,24
51 PH$GR$(1)+GR$(0)+GR$(2)
52 SA$GR$(7)+GR$(8)+GR$(9)
53 KET$GR$(27)+GR$(28)+GR$(29)+GR$(27)
54 +GR$(28)+GR$(29)
55 VIA$=GR$(5)+GR$(0)+GR$(6)
56 ECH$GR$(13)+GR$(13)+GR$(13)
57 PPB$GR$(3)+GR$(0)+GR$(0)+GR$(0)+GR$(0)
58 +GR$(4)
59 PPH$GR$(1)+GR$(0)+GR$(0)+GR$(0)+GR$(0)
60 PSAS$GR$(7)+GR$(8)+GR$(9)+GR$(7)+GR$(8)
61 +GR$(9)
62 PVIAS$GR$(5)+GR$(0)+GR$(0)+GR$(0)+GR$(0)
63 +GR$(6)
64 NB$=SA$=NC$=VIA$=PNS$=PSA$=PNC$=PVIAS
65 $=NB=2:NC=1:D=1:NBI$=SA$=NC$=VIA$=PNS$=PVIAS
66 =PNS$=PNC$=VIA$=NB=2:NC$=1:D=1:NBI$=NB$=
67 =SA$=NC$=VIA$=PNS$=PNC$=PSA$=PNC$=VIA$=NB$=
68 =2:NC$=1:D=1:NBI$=0:NI$=0:NI$=0:COU=0
69 256 IF JEU=1 THEN 265
70 GOTO 10000
71 260 REM ---- DECOR ----
72 262 JEU=1
73 265 CLS
74 270 FOR I=5 TO 34
75 LOCATE I,3:COLOR 1,0:PRINTGR$(16)
76 299 NEXT I
77 300 FOR II=6 TO 16 STEP 5
78 310 FOR I2=5 TO 34 STEP 11
79 330 LOCATE 12,I2:COLOR 1,0 :PRINTGR$(16)
80 +GR$(16)+GR$(16)+GR$(16)+GR$(16)
81 +GR$(16)+GR$(16)
82 340 NEXT I2:NEXT II
83 345 FOR K=2 TO 35 STEP 11
84 350 FOR J=1 TO 21
85 360 LOCATE K,J,0:COLOR4:PRINTECH#
86 370 NEXT J:NEXT K
87 375 FOR K=0 TO 176 STEP 88
88 396 LINE(48*K,248*2)-(128*-2+K,248*2)+4
89 397 LINE(98*K,238)-(128*-2+K,248*2)+4
90 398 LOCATE 6+(K/8),23,0:COLOR3:PRINTPPB#
91 400 NEXT K
92 410 FOR H=0 TO 22 STEP 11
93 420 LOCATE 6+H,8,0:ATTRB1,1:COLOR 3:PRIN
94 TPH#
95 430 LOCATE 6+H,13,0:COLOR2:PRINTSA$#
96 440 LOCATE 6+H,13,0:COLOR1:PRINTVIA$#
97 450 NEXT H:ATTRB0,0
98 510 REM ----ACTION----
99 520 IF X<.3 THEN Y=1:GOT0545
530 532 IF X<.7 THEN Y=9:GOT0545
533 Y=14
545 K#=X:INT(RND*34)+3
550 LOCATE X,Y:COLOR 7,0:PRINTGR$(21)
556 LOCATE X,Y+1:COLOR7,0:PRINTGR$(22)
578 X<1=3?Y<1=1
580 LOCATE X<1,Y<1:COLOR 1,0:PRINTGR$(23)
590 LOCATE X<1,Y<1+1:COLOR 1,0:PRINTGR$(24)
600 X<2=15?Y<2=9
610 LOCATE X<2,Y<2:COLOR2,0:PRINTGR$(25)
620 LOCATE X<2,Y<2+1:COLOR7,0:PRINTGR$(25)
630 X<3=30?Y<3=14
640 LOCATE X<3,Y<3:COLOR2,0:PRINTGR$(26)
650 LOCATE X<3,Y<3+1:COLOR7,0:PRINTGR$(25)
660 * ---- DEPLACEMENT CUISTO ----
670 COEF=1:GOTO 1001
680 X(COEF)=H:Y(COEF)=C:COEF=COEF+1
690 IF H=X AND C=Y THEN PLAY"02L5A0SILA
700 #LAS0#LAS0FH#SOFA#FAMIFAMIRE#RERE#REDO#L
710 2000":VI=1-Y:1:X=INT(RND*34)+3:LOCATE
720 X,Y:COLOR 7:PRINTGR$(21):LOCATE X,Y+1
730 :PRINTGR$(22)
740 1002 IF VI=0 THEN GOTO 15000
750 1003 LOCATE 2,0:COLOR7:PRINT"SCORE:";SC:
760 LOCATE 16,0:COLOR 5:PRINT"RECORD:";RE:L0
770 CTE 32,0:COLOR:PRINT"VIE:";VI
780 1004 IF COEF=4 THEN COEF=1

```

SUR ;:COLOR0,3:PRINT"ENTREE":COLOR2,0
10385 IF A\$=CHR\$(13) THEN GOTO 268
10389 GOTO 10375
10399 ----- MONTEE BANDIT -----
11000 IF C=1 THEN GOTO 1018
11010 IF C=4 AND ((H)=5 AND H<12) OR (H
>=16 AND H<23) OR (H)=27 AND H<34) TH
EN IF X>H THEN LOCATE H,C:PRINT" :LOCAT
E H,C+1:PRINT" :H=H+1:LOCATE H,C:COLORB
Z:PRINTGR\$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRIN
TGR\$(RG):GOTO 1018 ELSE GOTO 11015
11014 GOTO 11020
11015 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11018 IF C=9 AND ((H)=5 AND H<12) OR (H
>=16 AND H<23) OR (H)=27 AND H<34) TH
EN IF X>H THEN LOCATE H,C:PRINT" :LOCAT
E H,C+1:PRINT" :H=H+1:LOCATE H,C:COLORB
Z:PRINTGR\$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRIN
TGR\$(RG):GOTO 1018 ELSE GOTO 11025
11024 GOTO 11030
11025 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11028 IF C=14 AND ((H)=5 AND H<12) OR (H
>=16 AND H<23) OR (H)=27 AND H<34) T
HEN IF X>H THEN LOCATE H,C:PRINT" :LOCAT
E H,C+1:PRINT" :H=H+1:LOCATE H,C:COLORB
Z:PRINTGR\$(RG):LOCATEH,C+1:COLOR BW:PRIN
TGR\$(RG):GOTO 1018 ELSE GOTO 11035
11030 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11033 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11036 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11039 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11040 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11044 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11045 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11046 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11047 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11048 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11049 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11050 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11051 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11052 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11053 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11054 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11055 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11056 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11057 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11058 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11059 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11060 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11061 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11062 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11063 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11064 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11065 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11066 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11067 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11068 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11069 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11070 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11071 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11072 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11073 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11074 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11075 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11076 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11077 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11078 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11079 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11080 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11081 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11082 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11083 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11084 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11085 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11086 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11087 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11088 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11089 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11090 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11091 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11092 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11093 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11094 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG):COLOR BW:LOCATE H,C+1:PRINTGR\$(RG
):GOTO 1018
11095 LOCATE H,C:PRINT" :LOCATE H,C+1:P
RINT" :H=H-1:LOCATE H,C:COLOR BZ:PRINTG
R\$(RG

FINDER

APPLE

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

DAN STEEREY

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

CALL -151 < RETURN >

6000: A9 13 85 38 A9 60 85 39

6008: A9 9C 85 36 etc...

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

Pour lancer le programme, tapez BRUN FINDER.

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

début d'un programme pour que le premier ne soit pas détruit. S'il est déconnecté par RESET, on le restaure avec CALL 24576.
Attachez vos ceintures, nous nous envolons pour le Nirvana.
Chargez votre programme favori et faites-le tourner. A la fin de l'exécution, tapez CTRL-N suivi d'un nom de variable utilisé dans votre programme. Tapez < RETURN > et, déjà, je vous sens pris d'un tournoi de bonheur. Eh oui, si par exemple vous aviez tapé A\$ et que cette variable se trouve 10 fois dans votre programme, il aurait été écrit OCCURENCE 10, et le numéro des lignes où elle se trouve. Si votre variable est ESSAI, seuls les deux premiers caractères seront pris en compte. Pour le dimensionnement, essayez avec ESSAI(X,Y), la réponse sera ES(DIM). On peut se contenter d'écrire "A\$" pour un dimensionnement quelconque. Etes-vous contents? CTRL-V suivi d'une variable non dimensionnée, donne la valeur de cette variable au moment de l'interruption de votre programme. CTRL-L suivi d'un numéro de ligne (ça varie des variables) vous indique où, quand, comment, pourquoi, (j'en rajoute un peu) cette ligne est utilisée par des GOSUB, des GOTO, des THEN, des

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

CTRL-A et CTRL-S fonctionnent comme si c'étaient des flèches TURBO, moteur 19000 cc, 56 cylindres en W.

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

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

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

RESUME DES COMMANDES:

CTRL-N : Occurrence d'une variable

CTRL-V : Valeurs des variables simples

CTRL-V : Branchement sur un numéro de ligne

CTRL-A et CTRL-S : Turbo-flèches

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

```

1   LST OFF          126   CMP $1           251   JSR IDENT        376   STA $6           501   STX LINADR
2 *****             127   BNE OCCUR3       252   JMP NOUVAR       377   LDA $6A          502   LDY $03
3 *****             128   LDA NUM+1        253   FNDVAR2        378   STA $7           503   LGNBCL INY
4 *****             129   BEQ BASIC         254   LDX POSBUF      379   ENDSMP          504   LGNBCLI LDA <LINADR>,Y
5 *****             130 OCCUR3        255   BEQ CHNVAR       380   CMP $6C          505   BEQ CHNLGN
6 * FINDER          131   JSR $FDED        256   JSR IDENT        381   BCC VAR2        506   CMP $171 ;GOTO
7 *               &&&&* 132 BASIC        257   JMP CHNVAR       382   LDA $6           507   BEQ LGNTST
8 *---&            133 ERREUR       258   FNDVAR3        383   CMP $6B          508   CMP $176 ;GOSUB
9 *---&            134   CLC             259   BNE FNDVAR4     384   BCC VAR2        509   BEQ LGNTST
10 *****            135   BCC BASIC        260   LDX POSBUF      385   JMP BASIC        510   CMP $196 ;THEN
11                136
12 * (C) 1984 - DAN STEEREY    137 * ENTREE DU NOM DE VARIABLE 261   BEQ GUILLEME     386
13 *               138 * A CHERCHER    262   JSR IDENT        387 VAR2        511   BNE LGNBCL
14 *               ET HEBDOGICIEL  139
15                140 REFVAR       263 GUILLEME INY    388
16                141 ASC "NOM"       264   LDA <LINADR>,Y 389
17 LINPRT = $ED24          142   HEX 00          265   BEQ CHNVAR       390
18 OUTDO = $DB5C          143   LDA $1"          266   CMP $1%"        391
19 GETLN = $FD6F          144   JSR $FD6C        267   BNE GUILLEME     392
20 GOBUFS = $D539          145   TXA             268   JMP NOUVAR       393
21 ISLETC = $E070          146   BEQ BASIC         269   FNDVAR4        394
22 KEYIN = $FD18          147   JSR GOBUFS       270   BEQ DOLLAR       395
23 FPLOAD = $EAFF          148   LDA $6           271   CMP $1%"        396
24 PRNTFAC = $ED2E          149   STA $24          272   BNE FNDVAR5     397 VAR3        514 * COMPARAISON DES NUMEROS
25                150   JSR $FC1A ;MONTE 273 DOLLAR STA TYPMEM 398
26                151   JSR $FC42 ;EFFACE 274   JMP FNDVAR      399
27 LINADR = $0006 ;& $7    152
28 NUM = $000A ;$A-$B    153 * ANALYSE DU NOM ENTRE ET TYPE 275 FNDVAR5        400 VARPRT
29 NUMH = $000B          154
30                155   LDX $0           276   BNE FNDVAR6     401
31 * DIMENS 0=Normal,1=DIM.. 156   STX TYPE        277   STA DIMMEM      402
32 * TYPE 0=Reel,1=Ent.,2=Chaine 157   STX DIMENS     278   JSR IDENT        403
33 * DIMMEM ET TYPMEM, ID. 158   STX NOMBUF+1   279   JMP NOUVAR       404
34                159   STX NOMMEM      280
35 DIMENS = $001F          160   LDA $200          281 * TRANSFERT DE LA VARIABLE 405
36 TYPE = $001E          161   JSR ISLETC       282 * LUE DANS UN BUFFER 406 VARINT
37 FLAG = $001A          162   BCC ERREUR       283
38                163   STA NOMBUF      284 FNDVAR6        407
39 DIMMEM = $00F8          164   LDA $201          285   BCC FNDVARI     408
40 TYPMEM = $00F9          165   CMP $1%"        286   CMP $91          409
41 POSBUF = $00FA          166   BCC ANLBCL       287   BCS FNDVARI     410
42 SUX = $00FB          167   CMP $59           288   CMP $65          411
43 SVY = $00FC          168   BCC SETNOMH      289   BCS CHAINE       412
44 PARNBR = $00FD          169   JSR ISLETC       290   CMP $58          413
45                170   BCC ANALYSE2     291   BCS FNDVARI     414
46 NOMMEM = $0280          171 SETNOMH STA NOMBUF+1 292   LDX POSBUF      415
47                172   INX             293   BEQ FNDVAR      416
48 ORG $6000          173 ANLBCL INX    294 CHAINE STA SVY
49                174   LDA $200,X      295   STA POSBUF      417
50                175   BEQ ANLFIN      296   STA NOMMEM,Y    418
51 INIT LDA <DEPART    176   JSR ISLETC       297   INC POSBUF      419
52 STA $0038          177   BCS ANLBCL       298   LDY SVY         420
53 LDA <DEPART    178   CMP $48           299   JMP FNDVAR     421
54 STA $0039          179   BCC ANALYSE2   300
55 LDA <LIST          180   CMP $58           301 * COMPARAISON DES VARIABLES 422
56 STA $0036          181   BCC ANLBCL       302
57 LDA <LIST          182 ANALYSE2 CMP $1"
58 STA $0037          183   BNE ANALYSE3     303 IDENT LDX POSBUF 423
59 JMP $3EA          184   STA DIMENS      304 BEQ IDENTR     424
60                185   BEQ ANLFIN      305 STY SVY         425
61                186 ANALYSE3 CMP $1" 306 LDA NOMBUF+1   426 EOR $FF
62 DEPART JSR KEYIN     187   BEQ SETTYP      307 STA NOMMEM,X    427 RTS
63 CMP $81           188   CMP $1%"        308 LDA NOMMEM      428 VARINT2
64 BEQ CTRL4        189   BNE ERREUR       309 CMP NOMBUF+1   429
65 CMP $93           190 SETTYP STA TYPE    310 BNE IDENTR     430
66 BEQ CTRL2        191   BEQ ANLBCL       311 LDA NOMMEM+1   431
67 CPX $00           192   BEQ IDENTR     312 CMP NOMBUF+1   432
68 BEQ SELECT        193 JMPFIN JMP OCCUR 313 BNE IDENTR     433
69 RTS              194
70 SELECT STX NUM+1    195 * AFFICHAGE DE LA VARIABLE 314 LDA IDENTR     434
71 STX NUM          196 * SELON LE FORMAT DE RECHERCHE 315 * COMPARAISON DES TYPES 435
72 STX FLAG          197
73 CLD              198 ANLFIN LDA NOMBUF 316 LDA IDENTR     436
74 LDY $10           199 JSR OUTDO       317 CMP NOMBUF+1   437
75 SELBCL CMP COMMAND,Y 200 LDA NOMBUF+1   318 STA TYPMEM     438
76 BEQ SELCTN        201 BEQ ANLFIN      319 BNE IDENTR     439
77 DEY              202 JSR OUTDO       320 LDA DIMMEM      440
78 BPL SELBCL        203 ANLFIN1 LDA TYPE    321 CMP DIMENS     441
79 RTS              204 BEQ ANLFIN2     322 BNE IDENTR     442 VSTR2
80 SELCTN TYA        205 JSR OUTDO       323
81 ASL              206 ANLFIN2 LDA DIMENS 324 * AFFICHAGE DE LA VAR. TROUVEE 443
82 TAY              207 BEQ ANLFIN3     325 PRNB LDA NOMMEM,Y 444
83 LDA PROCED+1,Y    208 JSR ECRIT       326 BEQ PRNFIN      445
84 PHA              209 ASC "(DIM)"     327 PRNFIN LDA TYPMEM 446
85 LDA PROCED,Y     210 HEX 00          328 BEQ IDENT2      447
86 PHA              211 ANLFIN3 JSR $DAFB 329 INC PARNBR     448
87 RTS              212 JSR $DAFB       330 STA OUTDO      449
88                213
89 COMMAND HEX AFBC8EBBCB 214 * DEBUT DE RECHERCHE 331 BNE PRNB      450 REALLD
90 HEX AAAIAE96      215
91                216   LDX 103          332 PRNFIN LDA TYPMEM 451
92 PROCED DA LSTDEP-1 217   LDA 104          333 BEQ IDENT2      452
93 DA REFLGN-1      218   BNE CHNVAR2     334 IDENTB LDA <LINADR>,Y 453
94 DA REFVAR-1      219
95 DA COMP-1        220 * CHAINAGE DE LIGNE APPLESOFT 335 IDENTB5 CMP $1"
96 DA DECOMP-1     221   CHNVAR LDY $0     336 BEQ IDENTB3      454
97 DA MONITEUR-1    222   STA LINADR+1   337 BEQ IDENTB4      455
98 DA CATALOG-1    223   STX POSBUF      338 * AFFICHAGE DE L'INDICE DE 456
99 DA RUNDEP-1      224   LDA <LINADR>,Y 339 * DIMENSION     457
100 DA VALVAR-1     225   TAX             340 LDY SVY         458
101                226   INY             341 PLA             459
102 CTRL4 JMP DEBLGN 227   LDA <LINADR>,Y 342 LDA $0          460
103 CTRL2 JMP FINLGN 228   BEQ JMPFIN      343 STA PARNBR     461
104                229 CHNVAR2 STA LINADR+1 344 IDENTB4 JSR INCVAR     462
105 * OCCURENCES D'UNE VARIABLE * 230   STX LINADR      345 IDENTB5 CMP $1"
106 *-----*          231   LDY $1           346 BEQ IDENTB2      463
107 *-----*          232   LDA <LINADR>,Y 347 INC PARNBR     464
108                233   BEQ JMPFIN      348 IDENTB2 CMP $1"
109 OCCUR LDX NUM      234
110 BNE OCCUR2       235 * LECTURE DE LIGNE APPLESOFT 349 BEQ IDENTB3      465
111 LDA NUM+1        236
112 BNE OCCUR2       237   LDY $03          350 DEC PARNBR     466
113 ECHEC JSR ECRIT     238 NOUVAR LDX $0     351 IDENTB3 PHA 467 * BRANCHEMENTS SUR UNE LIGNE *
114 ASC *** NON TROUVE* 239   STX POSBUF      352 PLA             468
115                240   TYPMEM          353 BPL IDENTB4      469
116 HEX $000          241   STA DIMMEM      354 CMP $C8          470
117 JMP BIP          242 FNDVAR INY    355 IDENTB5 CMP $1"
118                243   LDA <LINADR>,Y 356 BEQ IDENTB2      471
119 OCCUR2 JSR $DAFB 244   BPL FNDVAR2     357 IDENTB5 CMP $C9          472
120 LDA NUM+1        245   CMP $178          358 BEQ IDENTB4      473
121 JSR LINPRT        246   BEQ CHNVAR      359 LDA $1%"        474
122 JSR ECRIT        247   STA IDENTB3     360 IDENTB4 JSR OUTDO 475
123 ASC * OCCURENCE* 248   BEQ CHNVAR      361 IDENTB4 STA PARNBR 476 ****
124 HEX 00           249 FNDVAR1 LDX POSBUF 362 IDENTB4 JSR INCVAR 477 * BRANCHEMENTS SUR UNE LIGNE *
125 LDA NUM          250 BEO FNDVAR     363 IDENTB5 CMP $1"
126                251   VALVAR LDA $69 364 STA PARNBR     478 ****
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
6
```

LABY 3D

ZX 81

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

Laurent LONGRE et Luc METERY

Mode d'emploi:

Ce programme contient deux parties:

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

CODES L/M EN DECIMAL POUR LABY3D

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

118 118 195 228 064 117 079 063
077 001 000 033 000 063 077 009
005 001 009 034 030 005 001 000
254 008 216 079 052 143 145 201
197 213 229 245 042 135 064 006
000 074 203 057 062 001 048 002
062 002 009 023 059 056 002 135
135 026 001 023 255 009 029 032
252 071 126 205 154 064 079 120
177 005 154 064 119 241 225 209
193 001 095 053 149 064 087 058
150 054 071 205 152 064 021 016
250 001 042 012 064 229 001 013
000 062 024 005 020 035 054 000
015 251 009 031 032 245 225 001
248 002 009 034 135 064 042 137
064 034 143 064 237 091 139 084
123 054 001 040 004 254 255 032
012 120 030 033 254 255 032 002
030 000 044 065 180 061 001 001
000 000 032 003 061 028 005 000
080 089 237 063 141 064 062 000
050 152 064 062 001 050 047 064
033 034 005 034 150 064 033 009
034 034 148 064 042 143 064 037
091 139 064 025 126 254 000 040
025 058 145 064 205 212 064 058
148 064 071 058 150 064 126 081
020 012 064 062 001 050 040 025
024 066 058 151 064 001 040 025
237 091 148 064 205 191 065 037
091 148 064 058 149 064 071 058
150 054 079 120 145 060 087 205
191 065 058 152 064 061 020 058
151 064 051 050 151 064 060 071
237 091 148 064 131 050 148 064
058 149 064 144 050 149 064 058
150 064 144 050 150 064 042 042
143 064 237 091 139 064 025 034
143 064 195 070 065 237 083 145
064 062 000 050 153 064 042 143
064 237 091 141 064 025 014 001
```

Implantation des codes-machine:

-taper une ligne 1 REM, suivie de 448 caractères "0".

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

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

2) Programme de jeu-démonstration:

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

```
126 254 000 032 023 014 000 237
091 139 064 025 126 254 000 032
011 062 001 050 153 064 058 152
054 061 032 057 058 150 064 237
091 145 064 205 162 054 028 051
032 249 058 153 054 051 040 037
058 151 064 071 058 150 064 061
103 237 091 145 064 058 147 054
130 087 120 145 095 205 162 054
124 129 129 103 131 107 095 205
162 064 093 016 232 033 000 000
237 091 141 064 151 237 082 034
141 064 058 147 064 237 068 050
147 064 201 195 060 122
```

ÉCRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTÈRES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE: CARACTÈRES:
410... "LABY-3D"
425... "PROGRAMME DE DEMONSTRA
TION"
435... "RÈGLE DU JEU :"
465... "DEPLACEMENTS :"

0REM

```
1REM ..... 445 OCTETS.....  

..... ETC.... ETC ...  

2 REM L.LONGRE 1984  

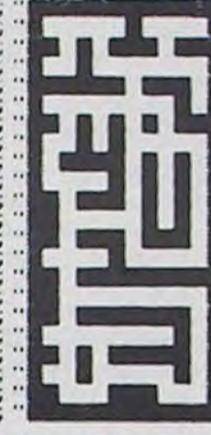
ZX-81 + 16 K.OCTETS  

4 REM ROUTINE CHARGEMENT  

OU LANGAGE MACHINE
```

10 FOR I=16514 TO 16959 STEP 8

```
15 SCROLL
20 FOR J=I TO I+7
25 INPUT A
30 PRINT ("0") AND A<100)+("0")
AND A<10);A;""
35 POKE J,A
40 IF J=16959 THEN GOTO 60
45 NEXT J
50 NEXT I
60 PRINT "TERMINÉ, EFFACER LA R
OUTINE>,,,(LIGNES 4 A 70)"
70 STOP
99 RAND
100 CLS
105 PRINT TAB 20;
110 PRINT TAB 20;
115 PRINT TAB 20;
120 PRINT TAB 20;
125 PRINT TAB 20;
130 PRINT TAB 20;
135 PRINT TAB 20;
140 PRINT TAB 20;
145 PRINT TAB 20;
150 PRINT TAB 20;
155 PRINT TAB 20;
160 PRINT TAB 20;
165 PRINT TAB 20;
170 PRINT TAB 20;
175 PRINT TAB 20;
180 PRINT TAB 20;
185 PRINT TAB 20;
190 PRINT TAB 20;
195 PRINT TAB 20;
200 PRINT TAB 20;
205 PRINT TAB 20;
210 PRINT TAB 20;
212 LET O=253
215 LET P=PEEK 16396+256+PEEK 1
D*10+397+187+INT (RND*16)*33+INT (R
N D*10)
220 IF PEEK P>0 THEN GOTO 215
225 DIM D(4)
230 LET D(1)=1
235 LET D(2)=33
240 LET D(3)=-1
245 LET D(4)=-33
250 LET T=INT (RND*4+1)
252 GOTO 325
```



```
253 LET O=255
254 GOTO 290
255 LET K$=INKEY$
256 IF K$="5" OR K$="6" THEN GO
TO 305
255 IF K$<>"5" AND K$<>"7" THEN
GOTO 0
270 LET V=P+D(T)
275 IF K$="6" THEN LET V=P-D(T)
280 IF PEEK V>0 AND PEEK V<18
THEN GOTO 0
285 LET P=V
290 POKE 16521,P-INT (P/256)*25
295 POKE 16522,INT (P/256)
300 GOTO 355
305 LET T=T+1
310 IF K$="5" THEN LET T=T-2
315 IF T=0 THEN LET T=T+4
320 IF T=5 THEN LET T=T+1
325 POKE 16523,D(T)-INT (D(T)/2
*256
330 POKE 16524,INT (D(T)/256)
335 LET L=USR 16516
360 IF PEEK P>164 THEN GOTO 0
365 GOTO 100
400 SAVE "LABY-3D"
405 CLS
410 PRINT AT 10,10;"***LON
GREG 1984***"
415 PAUSE 250
420 CLS
425 PRINT "LABY-3D" ET DEMONSTRATION
430 PRINT "SUR LA MISE EN PESPE
CTIVE D'UN COULOIR DE LABYRINT
E."
435 PRINT AT 4,0;"REGLAGE DU JEU"
440 PRINT AT 6,0;"IL S'AGIT DE
TROUVER LA SORTIE D'UN LABYRINT
HE, DONT LE PLAN EST REPRÉSENTÉ SU
RE LA DROITE DE L'ECRAN.
445 PRINT "VOTRE POSITION INITI
ALE EST ALéATOIRE, ET VOS DISPLACEMENTS
SONT INVISIBLES SUR LE PL
AN. VOUS NE POUVEZ DONC VOUS DIR
IGER QUE GRACE AU TRACE EN PE
RSONNÉ DU COULOIR DEVANT VOUS,
SUR LA GAUCHE DE L'ECRAN."
450 PRINT "SI VOUS PENSEZ AVOIR
TROUVE LA SORTIE ALORS FONCEZ
CARREMENT DANS LE MUR, LE JEU RE
PREND AU DEBUT."
455 IF INKEY$="" THEN GOTO 456
460 CLS
465 PRINT "DEPLACEMENTS"
470 PRINT AT 7,2;"ALLER EN AVA
NT"
475 PRINT AT 9,2;"ALLER EN ARR
IERE"
480 PRINT AT 11,2;"PIVOTER SUR
LA DROITE"
485 PRINT AT 13,2;"PIVOTER SUR
LA GAUCHE"
490 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 490
495 IF INKEY$="" THEN GOTO 495
500 RUN
```

FINDER

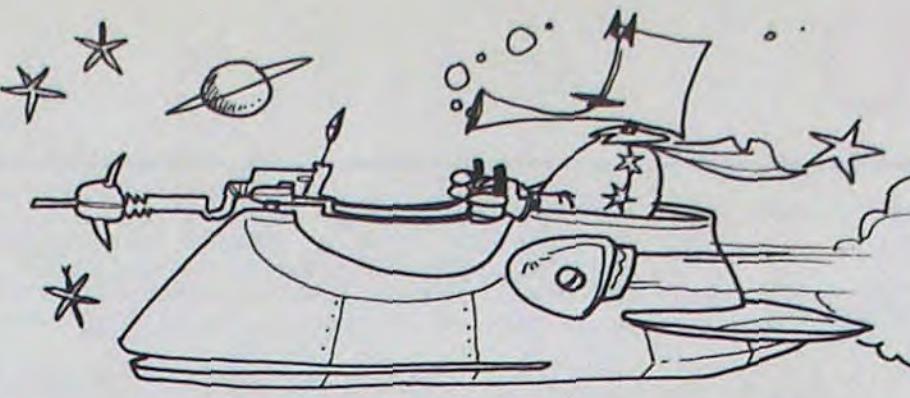
Suite de la page 6

707 LIGNE	JSR	ECRIT	711	715	JSR	*FBE4	;BIP
708	ASC	"LIGNE"	712 * SIGNAL SONORE	716	LDX	\$0	
709	HEX	00	713	717	LDA	\$FB0	
710	RTS		714 BIP	718	RTS		

LISTING 1bis			
6000-A9 13 85 38 A9 60 85 39	6120-AD CB 63 20 5C DB AD CC	6250-20 43 64 20 FB DA A4 FC	6380-43 64 A4 FC 4C 50 63 20
6008-A9 9C 85 36 A9 63 85 37	6128-63 F0 03 20 5C DB A5 1E	6258-60 A5 69 85 06 A5 6A 85	6388-69 64 D2 D5 CE 00 A9 8D
6010-4C EA 03 20 1B FD C9 81	6130-F0 09 20 67 64 AB C4 C9 CD	6260-07 A5 07 C5 6C 90 09 A5	6390-60 20 69 64 CC C9 D3 D4
6018-F0 42 C9 93 F0 41 E0 00	6140-A9 00 20 FB DA 20 FB DA	6268-06 C5 6B 90 03 4C A5 60	6398-00 A9 A0 60 20 F0 FD C9
6020-F0 01 60 86 80 BA 08 A6	6148-A6 67 A5 68 00 0C A0 00	6270-20 90 62 A5 0A C9 80 B0	6400-BD 00 1D AD 00 C0 C9 98
6028-1A D8 A0 0A 09 41 60 F0	6150-84 FA B1 06 AA CB B1 06	6278-25 A5 0B C9 80 B0 49 A2	6408-BF 01 B9 C9 80 30 12 2C 10
6030-04 88 10 F8 60 98 0A A8	6158-F0 C3 85 07 86 06 A0 01	6280-06 20 4A F9 20 2E ED 20	6410-C0 AD 00 C0 C9 80 F0 09
6038-B9 4B 60 48 B9 4A 60 48	6160-B1 06 F0 B9 A0 03 A2 00	6288-8E FD 20 12 63 4C 61 62	6418-C9 9B F0 09 C9 80 30 F1
6040-60 AF 8C 88 BC BE AA A1	6168-86 FA 86 F9 86 FB C8 B1	6290-20 F3 62 A5 0A 20 5C DB	6420-60 2C 10 C0 60 2C 10 C0
6048-AE 96 90 63 1F 63 AD 60	6170-06 10 12 C9 B2 F0 D7 C9	6298-A5 0B 20 5C DB 60 A9 A5	6428-4C A5 60 00 00 A4 24
6050-F8 63 FC 63 2E 64 34 64	6178-83 F0 D3 A6 FA F0 EF 20	62A0-A0 01 B1 06 AA 88 B1 06	6430-B1 28 C8 C4 21 B0 0C
6058-86 63 58 62 4C 67 63 4C	6180-E3 61 4C 66 61 D0 0A A6	62B0-C9 80 90 0E 48 A9 AD 20	6438-9D 00 02 E0 EF 00 F0 05 E8
6060-CE 63 A6 0A 0D 1A 5C 0B	6188-F0 C3 20 E3 61 4C 4E	62B8-ED FD 8A 49 FF AA E8 68	6440-A9 A0 50 86 FB 02 0A C6 24
6068-D0 16 20 67 64 AA AA AA	6190-61 C9 22 D0 13 A6 FA F0	62C0-4F FF 20 24 ED 4C 87 62	6450-C4 00 03 83 D0 FB A9 9B
6070-A0 CE CF CE A0 D4 D2 CF	6198-03 20 E3 61 C8 B1 06 F0	62C8-A9 A4 20 ED FD A2 06 20	6458-C0 60 A9 1C D0 02 A9 28 85
6078-D5 D6 C5 80 00 4C A3 64	61A0-AD C9 22 D0 F7 4C 66 61	62D0-4A F9 A0 00 B1 06 85 18	6460-21 A9 00 20 64 FF 20 9C
6080-20 FB D4 A5 0B 20 24 ED	61A8-C9 24 F0 04 C9 25 D0 05	62D8-C8 B1 06 85 19 C8 B1 06	6468-FC A5 25 0A A0 00 A6 21
6088-20 67 64 A0 CF C3 C5 D5	61B0-85 F9 4C 6E 61 C9 28 D0	62E0-85 1A 00 01 B1 19 09 80	6470-CA 86 2C 20 19 FB A4 21
6090-D2 C5 CE C3 C5 00 5A 0A	61B8-08 85 F8 20 E3 61 4C 66	62E8-20 ED FD C8 C4 18 90 F4	6478-88 A9 BE 91 28 20 A3 64
6098-C9 01 00 04 05 A8 F0 05	61C0-61 C9 30 90 B6 C9 5B 80	62F0-4C 87 62 A0 00 B1 06 85	64F0-A0 28 98 20 80 A8 FF 8D
6100-A9 D3 20 ED FD 4C 00 03	61C8-B2 C9 41 B0 08 C9 3A 80	62F8-04 C8 B1 06 85 05 A8 05 06	64F2-B9 20 9C FC 4C 50 60 20
6108-20 2D FF 18 90 F7 20 67	61D0-AA 66 FA F0 99 84 FC A4	6300-18 69 02 85 06 A5 07 69	64F3-A3 64 4C 69 FF 20 69 64
610B-64 CE CF CD A0 00 A9 BE	61D8-FA 99 80 02 E6 FA A4 FC	6308-00 85 07 A8 A5 06 20 F9	64F8-C3 C1 D4 C1 CC CF C7 00
610B-20 6C FD 8A F0 20 39	61E0-4C 6E 61 A6 FA F0 71 84	6310-EA 60 A5 06 18 69 05 85	64F4-A9 A0 50 86 FB A2 06 20
60C0-D5 A9 06 85 24 20 1A FC	6		

SPACE WAR

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



TI 99/4A BASIC ETENDU

Régis DUCAT

```

10 ! ****SPACE WAR****
20 !
30 !
40 !
50 ! PAR R. DUGAT
60 !
70 ! SUR TI-99/4A
80 !
90 !
100 !
110 ! PRESENTATION
120 !
130 ON BREAK NEXT
140 ON WARNING NEXT
150 ON ERROR 130
160 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL
MAGNIFY(2):: FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(
1,5,1):: NEXT I :: RANDOMIZE :: CALL COL
OR(2,15,1)
170 CALL CHAR(42,"007C62514F4F2F1F")
180 CALL HCHAR(1,2,42,31):: CALL HCHAR(2
4,2,42,31):: CALL VCHAR(1,2,42,24):: CAL
L VCHAR(1,32,42,24)
190 CALL SPRITE(#1,83,10,15,60,#2,80,10,
20,85,#3,65,10,25,110,#4,67,10,30,135,#5
,69,10,35,160)
200 CALL SPRITE(#6,87,10,55,85,#7,65,10,
60,110,#8,82,10,65,135)
210 DISPLAY AT(15,7):"SPACE WAR" :: DIS
PLAY AT(20,21):"PAR :" :: DISPLAY AT(22,2
4):"RD."
220 DISPLAY AT(17,8):"*****"
230 RESTORE :: FOR I=1 TO 30 :: READ A,B
:: CALL SOUND(A*3,B,0,B*2,1):: FOR W=1
TO 3 :: NEXT W
240 CALL KEY(1,A,B):: CALL KEY(2,A,C):: IF
B<>0 OR C<>0 THEN 270
250 NEXT I
260 GOTO 230
270 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL
MAGNIFY(1):: CALL COLOR(0,5,1):: CA
LL CHAR(128,"183C5A9918181818")
280 DISPLAY AT(12,5):"VOULEZ VOUS DES": :
"EXPLICATIONS ?" :: DISPLAY AT(17,4):"O
UI" :: DISPLAY AT(17,14):"NON"
290 CALL SPRITE(#1,128,3,148,80)
300 CALL JOYST(1,A,B):: CALL KEY(1,C,D):: IF
D<>0 THEN 330
310 IF A=-4 THEN CALL LOCATE(#1,148,48):: GOTO 300
320 IF A=4 THEN CALL LOCATE(#1,148,128):: GOTO 300 ELSE 300
330 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF Y=128 THE
N 480 ELSE IF Y<>48 THEN 300 :: CALL DEL
SPRITE(ALL):: CALL CLEAR
340 DISPLAY AT(1,8):"SPACE WAR"
350 DISPLAY AT(4,3):"AU DEPART DU JEU, 4
VAIS-": :"SEAUX ENNEMIS SONT LANCES": :
"A VOS TROUSSES." : : "VOTRE BUT EST D
E VOUS": :"EN DEBARASSER, MAIS CELA"
360 DISPLAY AT(15,1):"N'EST POSSIBLE QUE
SI UN": :"VAISSEAU DEVIENT BLANC." : : A
TTENTION A EUX A TOUT": :"MOMENT !!!": :
"ATTENTION : TEMPS LIMITE !"
370 CALL KEY(1,A,B):: CALL KEY(2,A,C):: IF
B=0 AND C=0 THEN 370
380 DISPLAY ERASE ALL AT(1,8):"SPACE WAR
": :"ETAPE DU RAVITAILLEMENT": : : AM
MENEZ VOTRE VAISSEAU": :"JUSQU'A LA L
IMITE BLANCHE."
390 DISPLAY AT(12,1):" DIRIGEZ VOUS ENS
UITE VERS": :"L'ENTREE DU TUNNEL ET ENFI
N": :"JUSQU'A LA FUSEE DE": :"RAVITAILLE
MENT A DROITE."
400 CALL KEY(1,A,B):: CALL KEY(2,A,C):: IF
B=0 AND C=0 THEN 400
410 DISPLAY ERASE ALL AT(1,8):"SPACE WAR
": :"ETAPE DES METEORITES": : : EVIT
EZ LES METEORITES QUI": :"VOUS VIENNENT
DESSUS ET DE-"
420 DISPLAY AT(11,1):"TRUISEZ-LES UNE PA
R UNE ET": :"RESPECTIVEMENT DE HAUT EN":
:"BAS."
430 DISPLAY AT(18,1):"BARRE ESPACE -> PA
USE." : : DISPLAY AT(20,1):"ALPHA LOCK LE
VEE." : : DISPLAY AT(24,2):"BONNE CHANCE.
"
440 CALL KEY(1,A,B):: CALL KEY(2,A,C):: IF
B=0 AND C=0 THEN 440
450 !
460 ! LECTURE DES DATA
470 !
480 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL
MAGNIFY(3):: FOR I=0 TO 14 :: CALL
COLOR(I,15,1):: NEXT I
490 RESTORE 1290 :: FOR I=123 TO 143 :: RE
AD A$ :: CALL CHAR(I,A$):: NEXT I
500 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR(I,8,1):: N
EXT I :: CALL COLOR(12,16,1,13,16,1,14
,16,1)
510 RESTORE 1350 :: FOR I=1 TO 32 :: REA
D A :: CALL HCHAR(24,I,A):: NEXT I
520 RESTORE 1370 :: FOR I=1 TO 6 :: READ
A,B :: CALL HCHAR(23,A,B):: NEXT I
530 CALL HCHAR(21,5,138):: CALL HCHAR(22
,5,139):: CALL HCHAR(23,5,140)
540 FOR I=92 TO 116 STEP 4 :: READ A$ :: CALL
CHAR(7,A$):: NEXT I
550 CALL CHARPAT(88,X$,90,Z$)
560 FOR I=2 TO 21 :: CALL HCHAR(I,INT(32
*RND)+1,142):: NEXT I
570 !
580 ! JEU
590 !
600 NB=5 :: PT=0 :: FU=50 :: M=92 :: B=1
:: CO=INT(12*RND)+2 :: VIT=-40 :: TEM=1
5 :: BON=0
610 DISPLAY BEEP AT(1,1):"BOUTON DE TIR.
"
620 CALL SPRITE(#1,96,5,88,30)
630 CALL KEY(1,C,D):: IF D=0 THEN 630
640 RESTORE 1470
650 DISPLAY AT(1,1):"SCORE:";STR$(PT);TA
B(13);"FUEL:";STR$(INT(FU));TAB(22);"VIE
S:";STR$(NB)
660 M=M+B :: IF M=116 THEN M=92 :: GOTO
660
670 CO=CO+1 :: IF CO>14 THEN CO=2 :: GOT
O 670
680 FOR I=2 TO 5
690 READ PO :: IF PO=0 THEN RESTORE 1470
:: GOTO 680 ELSE CALL SPRITE(#1,M,CO,PO
,256)
700 FOR J=-100 TO VIT STEP 5 :: CALL MOT
ION(#I,0,J):: CALL SOUND(-4000,-3,-(J/10
+4))
710 NEXT J
720 CALL SOUND(-1,110,30):: FOR K=1 TO 7
5 :: NEXT K
730 NEXT I
740 B=B+1 :: IF B=6 THEN 880 ELSE CALL S
OUND(50,850,0):: CALL SOUND(10,750,0):: CALL
COLOR(#B,16)
750 DISPLAY AT(1,7)SIZE(5):STR$(PT):: DI
SPLAY AT(1,18)SIZE(2):STR$(INT(FU)):: DI
SPLAY AT(1,27):STR$(NB)
760 FOR I=1 TO TEM
770 CALL JOIST(B,BOUM,PT,NOMB,VIT):: IF
BOUM=-1 THEN 860
780 IF BOUM=1 THEN 740
790 FU=FU-.5 :: IF FU<0 THEN CALL FUEL(B
OUM,PT,FU):: IF BOUM=-1 THEN 860 ELSE 88
0
800 IF NB<0 THEN 1110
810 CALL COINC(ALL,Z):: IF Z=-1 THEN CAL
L CRASH :: GOTO 860
820 NEXT I
830 CALL DELSPRITE(#B):: CALL COLOR(#1,1
6)
840 CALL PATTERN(#1,112):: FOR K=0 TO 2
STEP .25 :: CALL SOUND(-4000,-7,K):: NE
XT K :: CALL PATTERN(#1,116):: FOR K=6.5
TO 30 :: CALL SOUND(-4000,-7,K):: NE
XT K
850 CALL PATTERN(#1,96):: CALL COLOR(#1,
5):: NB=NB-1 :: GOTO 740
860 DISPLAY AT(1,7)SIZE(5):STR$(PT):: DI
SPLAY AT(1,18)SIZE(2):STR$(INT(FU)):: DI
SPLAY AT(1,27):STR$(NB)
870 NB=NB-1 :: IF NB<0 THEN 1110 ELSE B
=1 :: DISPLAY AT(13,30)SIZE(1)BEEP :: GO
TO 620
880 FOR L=2 TO 11 :: CALL DELSPRITE(#L):
NEXT L
890 PT=PT+200 :: DISPLAY AT(1,7)SIZE(5):
STR$(PT):: DISPLAY AT(1,18)SIZE(2):STR$(I
NT(FU)):: DISPLAY AT(1,27):STR$(NB)
900 CALL LOCATE(#1,88,30):: B=1 :: VIT=V
IT-.5
910 BON=BON+1 :: IF BON>5 THEN 660
920 ! ETAPE METEORITES
930 VIT=VIT-.75 :: TEM=TEM-2 :: B=2 :: D
ISPLAY AT(5,1):"ATTENTION : UN CHAMP": :
"DE METEORITES !"
940 CALL CHAR(88,"00000002060F0F0F1F1F0D
0D030000000000F8E4FC8EBFCF6FE9CB8F04000
00")
950 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I :: CALL HCH
AR(5,1,32,96)
960 FOR I=5 TO 7 :: CALL HCHAR(I,INT(32*
RND)+1,142):: NEXT I
970 CALL METEOR(B,BOUM)
980 FOR I=20 TO 160 STEP 20 :: CALL SPRI
TE(#1/20+1,88,I/10,I,256):: NEXT I
990 CALL METEOR(B,BOUM)
1000 FOR I=2 TO 9 :: CALL MOTION(#I,0,V
I+15):: NEXT I
1010 CALL COINC(ALL,Z):: IF Z=-1 THEN CA
LL CRASH :: GOTO 860
1020 B=B+1 :: IF B>9 THEN BON=0 :: CALL
CHAR(88,X$,90,Z$):: GOTO 880
1030 FOR K=1 TO 20
1040 CALL COINC(ALL,Z):: IF Z=-1 THEN CA
LL CRASH :: GOTO 860
1050 CALL METEOR(B,BOUM):: IF BOUM=-1 TH
EN 860 ELSE IF BOUM=1 THEN 1020
1060 NEXT K
1070 CALL CRASH :: GOTO 860
1080 !
1090 ! FIN DU JEU
1100 !
1110 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL
CHARSET :: FOR I=0 TO 14 :: CALL C
OLR(I,8,1):: NEXT I
1120 DISPLAY AT(4,5):"FIN DU JEU" :: DIS
PLAY AT(7,6):"SCORE:";PT :: DISPLAY AT(
15,7):"UNE AUTRE PARTIE ?"

```

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 :

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 réserv-

ve 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.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSSEURS DE TRS 80

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

GAGNANT DU CONCOURS TRIMESTRIEL

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

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL

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

GAGNANT DE DEUX CASSETTES SQUIRELLE

Pierre PALMADE pour son programme PARADISE sur ORIC.

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE"

de Janick TALLANDIER des Editions CAGIRE

Philippe TELOUK pour son programme CROSSY

sur HP 41

GAGNANTS DES LIVRES DE LA RÈGLE A CALCUL

Stéphane CHEVRY pour son programme FOURMI-LIERE sur APPLE.

François BERNEZ pour son programme PRIC DU DANGER sur CANON X07

Marc BAYAR pour son programme PILOT sur FX 702 P.

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

Francis GRAND pour son programme GLOBUL sur VIC 20

Nicolas COURROUBLE pour son programme ALU-NISSAGE sur HECTOR

Philippe TELOUK pour son programme CROSSY sur HP 41.

Bertrand GSCHWIND pour son programme MUSIC sur MZ

Pierre PALMADE pour son programme PARADISE sur ORIC

Philippe FOUSSEREAU pour son programme DE-PENSE sur PC 1251

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

Benoit GABORIT pour son programme DEMONIAK sur SPECTRUM

Gino SCANU pour son programme SEIGNEUR DES ANNEAUX sur ZX 81

Olivier GRABETTE pour son programme MILLES BORNES sur TRS 80

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

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

Hervé MARCHETTI pour son programme MANIAC sur TO 7.

ERRATUM sur FX 702P
Programme ALIENS du n° 48. L'ignoble avait dévoré 3 sous-programmes, nous avons réussi à les récupérer, les voici:



LIST #1
10 \$="GAME OVER":B
=2:C\$="-=(:"PRT
CSR 16:C\$;
20 FOR J=1 TO LEN(\$):FOR I=15 TO B STEP -1
40 PRT CSR I;"-";
:NEXT I:PRT CSR
B:MID(J,1):CSR
16;"-";
45 B=B+1:NEXT J
50 FOR I=1 TO 180:
NEXT I:PRT :RET
LIST #2
10 C\$="-=(:"\$="ALI
ENS":E=4
20 PRT :FOR I=10 T
0 0 STEP -1:WAI
T 4:PRT CSR I:C
:\$:NEXT I
30 FOR I=0 TO 16:H
AIT 1:PRT CSR I
:\$:NEXT I
40 PRT CSR 16:C\$;
<**CRASH>*>"
50 FOR B=1 TO 6:F0
R I=15 TO E STE

PETITES ANNONCES GRATUITES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VENDS modules Startrec, Parsec, Mash, Speech Editor + synthétiseur de parole: 1300 F. avec manuels + Super Démon Attack, TI Invaders, Bugerline, Nomber Magic, Personnel record keeping: 200 F. pièce avec manuels.

VENDS K7 "Extended Basic Autoroute Norbert" + nombreux jeux. Le tout 300 F. Tel: (94) 07 16 06 (Heure repas).

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

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

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

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





DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

nouveau

MATCH POINT

Un tennis, une balle, filet, passing chaine et tout cela en 3D. Le jeu est en moins. A voir rapidement.

EVOLUTION

Jeu d'arcade à différents tableaux ! Oui, mais d'envie et aussi devenir humain en passant par les différentes étapes de l'évolution. Superbe !

ELIMINATOR

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

NIMP

Vous courrez dans un Windy, eux, courre, peut commencer. Vous, vous faire des bugs, eux, vous faire bouffer du couteau. Bagarre.

SUMMER GAMES

C'est un jeu d'arcade. Chois du programme. Disques et lecteur magnétique, vous pourrez faire dans les jeux olympiques en espérant gagner une des huit épreuves possibles. Véritablement magnifique. Bonne qualité de jeu à 100% et avec le meilleur son.

CHINESE JUGGLER

C'est quelque chose de placard à vaisselle et de l'Empire du Milieu, perdez la main, ni très haut assez.

LODE RUNNER

Un jeu de course, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

IE TEMPLE D'APSHAI

Le jeu de course, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

BOZO'S NIGHT OUT

Le jeu de course, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

DALLAS

Sur un jeu d'arcade, vous jouez l'héroïne de Dallas. Il faut faire courir une femme dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PULSAR II

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

SUPER JEEP

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

BRUCE LEE

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

ATIC ATAC

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

EVOLUTION

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PARANOIAK

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

MASK OF THE SUN

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

ARCHON

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

A.E. et ZAXXON

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

ONE-ON-ONE

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

TEMPLE D'APSHAI

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

IFR SIMULATEUR DE VOL

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

HARD HAT MACK

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

NEONMARCHER

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

INTERCEPTEUR COBALT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

MANOR DE GENIUS

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

ONE-ON-ONE

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

EVOLUTION

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

ARCHON

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

ONE-ON-ONE

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. Avoir une bonne réaction et être rapide.

PILOT

Un jeu d'arcade, il faut faire courir un héros dans un labyrinthe. A

PATROUILLEUR DE L'ESPACE

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

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

Xavier VANNEREAU.

Mode d'emploi:

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

Ligne 1130 : tapez 1130 AA= 5 LOCATE 0,0:PRINT" puis appuyez

sur la touche GRPH et tapez ZZZZZZZZIRRR6RRRRRS. Revenez en mode normal en appuyant sur la touche GRPH et finissez la ligne avec".

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

(e = espace)

Ligne 1140 "eeeeeeeZZeeeeBeeeeeeS"

Ligne 1150 "ZZ:ZeeZZeeee2345UVZ"

Ligne 1160 "ZZZZB 11111-98DLM"

Le reste du programme ne présente pas de difficultés.

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

```

1 REM Xavier VANNEREAU
2 REM CANON X-07
3 REM Patrouilleur de l'espace
4 REM 1er Programme : CARACTERES
5 REM 2ème Programme : JEU
128 FONT$(128)="48,120,248,255,255,255,255,255"
129 FONT$(129)="0,0,0,32,32,80,255"
130 FONT$(130)="0,0,96,120,252,252,252,252"
131 FONT$(131)="0,0,0,0,96,124,252,252"
132 FONT$(132)="0,0,0,0,16,40,16,56"
133 FONT$(133)="0,0,0,0,0,96,248"
134 FONT$(134)="24,124,0,0,0,0,0"
135 FONT$(135)="0,0,0,0,4,12,60"
136 FONT$(136)="0,0,0,0,16,248,252"
137 FONT$(137)="0,0,0,72,52,72,0,0"
138 FONT$(138)="0,0,32,24,32,0,0"
142 FONT$(142)="128,4,64,8,128,36,80,32"
143 FONT$(143)="0,0,0,136,4,4,4"
144 FONT$(144)="252,252,252,224,248,194,252,224"
145 FONT$(145)="252,252,248,176,0,0,128,64"
146 FONT$(146)="252,184,0,112,136,112,80,80"
147 FONT$(147)="252,124,28,8,0,0,0,0"
148 FONT$(148)="252,224,128,0,0,0,0,0"
149 FONT$(149)="4,4,4,4,12,12,12"
150 FONT$(150)="252,112,64,0,0,0,0,0"
151 FONT$(151)="252,252,196,0,0,0,0,0"
152 FONT$(152)="252,252,60,12,8,0,0,0"
153 FONT$(153)="252,252,252,252,56,24,0,0"
154 FONT$(154)="252,252,252,240,112,48,48,0"
155 FONT$(155)="252,252,252,60,56,24,24,24"
156 FONT$(156)="252,252,252,224,0,0,0,0"
157 FONT$(157)="252,252,240,0,0,0,0,12"
158 FONT$(158)="252,252,0,0,0,48,232"
159 FONT$(159)="&H1C,&H14,&H14,&H1C,&H14,&H14"
224 FONT$(224)="0,0,0,0,0,0,252"
225 FONT$(225)="252,252,252,252,252,252,252"
226 FONT$(226)="0,0,0,252,252,0,0,0"
227 FONT$(227)="0,0,0,0,0,0,0"
228 FONT$(228)="0,0,0,0,16,40,16,56"
229 FONT$(229)="0,0,0,0,0,252,252"
230 FONT$(230)="0,0,0,0,252,252,252"
231 FONT$(231)="0,0,12,12,12,12,12,12"
232 FONT$(232)="0,0,0,0,0,252,252"
233 FONT$(233)="0,0,0,0,0,0,252"
236 FONT$(236)="&HFC,&HFO,&H60,&H40,&H00,&H00,&H00"
237 FONT$(237)="&H00,&H00,&H40,&HEO,&HEO,&HFO,&HFB,&HFC"
239 FONT$(239)="224,16,224,64,32,60,0,25"
240 FONT$(240)="252,224,192,252,240,248,252,252"
241 FONT$(241)="224,16,60,192,92,124,252,252"
242 FONT$(242)="92,80,252,4,136,200,248,252"
244 FONT$(244)="32,80,32,32,80,252,60,25"
245 FONT$(245)="76,172,76,76,172,252,252,252"
246 FONT$(246)="252,0,0,0,0,0,0"
247 FONT$(247)="0,0,0,0,0,0,0"
248 FONT$(248)="252,252,252,252,0,0,0,0"
249 FONT$(249)="252,252,252,0,0,0,0,0"
250 FONT$(250)="252,252,252,252,252,252,252"
251 FONT$(251)="0,0,0,0,0,28,252,252"
252 FONT$(252)="0,0,0,0,0,252,252"
253 FONT$(253)="12,12,12,12,12,0,0"
254 FONT$(254)="252,252,0,0,0,0,0"
255 FONT$(255)="252,252,252,252,252,252,252"
5 CLEAR150:DEFINTA-Z:V= 7:DIMA(B):DIMB(B)
1:SC=0
10 CLS:J=5:CONSOLE,,,0,0:R=2:P=3:F$=STRI
NG$(19,32)
100 GOSUB3000:IFJ<1THENR=1.5:GOTO140
105 CLS: B=25:FORA=OTD119:B=0-INT1RND1PA
1*8-3):IFB<20HENB=20
110 LINE(A,31)-(A,B):NEXT:FORA=100T0119:
L1NF(A,31)-(A,20):NEXT:LOCATE16,3
120 PRINT(6-1):FORA=90T0100:LINE(A,31)-
(A,120-A):NEXT:A=5:B=10:GOTO300
140 GOSUB3000:CLS:B=32:AA=1:FORA= 5T060
:I=8-INT(RND(PA)*5-1):IFB<9HENB=9
150 LINE(A,31)-(A,B):NEXT:FORA=60T0119:B
=B+INT(RND(PA)*3-1):IFB>20HENB=15
155 IFB<5HENB=5
160 LINE(A,31)-(A,B):NEXT
170 FORA=60T0119:FORB=25T029:PRESET(A,B)
:NEXT,A:FORA=90T0119STEP2:PRESET(A,11)
180 NEXT:A= 5:P= 5:GOTO450
200 PRESET(A,B):PRESET(A-1,B-1):PRESET(A
-1,B+1):PRESET(A-2,B):PRESET(A-3,B)
205 PRESET(A-4,B+1):PRESET(A-4,B-1)
210 C=STICK(0):D=STRIG(1):A=A+3:B=B-R*(C
=1)*(D-1)+R*(C=5)*(D-1):F=STRIG(0)
215 IFA>118HENA=7

```

```

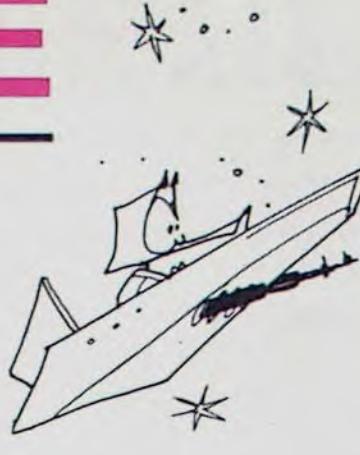
220 IFBK1THENB=1
225 RETURN
230 CIRCLE(A-1,B),1:PSET(A-3,B):PSET(A-4
,B-1):PSET(A-4,B+1)
235 IFPOINT(A,B+1)=-1HENGSUB1900
250 RETURN
300 FORE=OT04:A(E)=115:NEXT
305 B(0)=3:B(1)=7:B(2)=11:B(3)=15:B(4)=1
9
310 FORF=OT04:IFA(F)>116HENNEXT:IFL>4TH
ENL=0:J=1:GOTO100ELSGOTO310
315 GOSUR400
320 0=0-INT(RND(1)*(20-E-J)):P=P+(B-P)/(
5+(J/5)-E):A(E)=0:B(E)=P
325 IFO<2THENP=115
330 IFP>19HENP=19
335 PSET(O,P):PSET(O+1,P):PSET(O+2,P-1):
PSET(O+2,P+1)
340 IFP>B-2ANDP>B+2AND>AANDRND(O)>.5THE
NGOSUB420
345 GOSUR350:A(E)=0:B(E)=P:NEXT:GOTO310
350 GOSUB200:GOSUB230:IFF=-1ANDK=OTHENG
SUR360
355 RETURN
360 IFA+50>117HEND=117ELSED=A+50
365 FORG=ATODSTEP2:PRESET(G-2,B):PSET(G,
R)
370 IFPOINT(G+1,B)=-1ORPOINT(G+2,B)=-1TH
ENBEEP10,1:GOTO380
373 NEXTG
375 PRESET(G-2,B):PRESET(G,B):RETURN
380 FORM=OT04
385 IFB>B(M)-2ANDB<B(M)+2AND>A(M)-3ANDG
<A(M)+2THEN395
390 NEXT:GOTO375
395 L=L+1:N=E:E=M:SC=SC+20:GOSUB400:A(M)
=118:O=A(N):P=B(N):E=N:GOTO375
400 O=A(E):P=B(E):PRESET(O,P):PRESET(O+1
,P):PRESET(O+2,P-1)
405 PRESET(O+2,P+1):RETURN
420 H=A+(O-A)/2:LINE(O,P)-(H,P):BEEP0,5
425 FORI=1TOJ:NEXT:K=1:GOSUB350:K=0:LINE
(H,P)-(A,P)
430 FORI=0-1TOASTEP-2:PRESET(I,P):PRESET
(I-1,P):NEXT
435 IFP>B+2ANDP>B-2THENGOSUB1900
:RETURN
440 RETURN
450 GOSUB200:GOSUB230:IFTKEY("B")=-1ANDW
=OTHENG=1:T=A-1:U=B+1
455 IFG>0THENGOSUB530
460 Z=Z+1:IFZ>3THEN500
465 IFZ=1THEN475
470 IFKEY("N")=-1HENGSUB200:GOTO600EL
SE450
475 X=RND(1)*(B/2)+A+6 :Y=RND(1)*(B/3)-
(B/6)+B
480 IFX<10RX>118HENX=60
485 IFY<10RY>31HENY=2
490 PSET(X,Y):GOTO450
500 Z=0:PRESET(X,Y):CIRCLE(X,Y),1
505 IFX-1<AANDX+4>AANDY+2>BANDY<B+1THENS
20
510 PRESET(X,Y+1):PRESET(X,Y-1):PRESET(X
-1,Y):PRESET(X+1,Y)
515 GOTO450
520 GOSUB1900
525 GOTO510
530 W=1:PRESET(T,U):U=U+2:T=T-(T<=60)+(T
>60)
535 IFU>31HENU=31
540 IFT>90ANDU>10HENG=0:W=0:GOTD450
545 IFT<OTHENT=0
550 IFT>119HENT=119
555 PSET(T,U)
560 IFPOINT(T-1,U)=-1ORPOINT(T-1,U-1)=-1
HEN580
565 IFU>30HENG=0:W=0
570 RETURN
580 BEFP1,1:FORJ=U-2TOU+2:FORK=T-2TOT+4:
IFJ>31ORJ>0RK>119ORK<OTHEN590
585 PRESET(K,J):SC=SC+1
590 NEXTK,J:G=0:W=0:GOTD450
600 A(1)=0:A(2)=1:A(3)=2:A(4)=1:A(5)=0:T
=0
605 A(6)=-2:A(7)=-2:A(8)=-2:B(1)=-1:B(2)
=-1:B(3)=0:B(4)=1:B(5)=1:B(6)=1:B(7)=0
610 R(8)=-1
615 IFA>115HENA=5
620 IFB<2THENB=2
625 IFA>110ANDB>25THEN900
630 GOSUB650
635 GOTO615
650 F=STICK(0):IFPOINT(A+2,B+1)=-1ORPO
INT(A+2,B-1)=-1HENGOTO1950
655 IFF=OTHEN670
660 PRESET(A+1,B):PRESET(A+2,B):PRESET(A
-1,B):PRESET(A,B+1)
665 G=STRIG(1):A=A-(G-1)*A(F):B=B-(G-1)*
B(F)
670 LINE(A+1,B)-(A+2,B):PSET(A,B-1):PSET
(A,B+1):RETURN
680 GOSUB650:IFTKEY("B")=-1HENK=1:M=B+1
:NA+1
685 IFSTRIG(0)=-1HENGSUB750
690 IFA=1HENGSUB700
695 RETURN
700 PRESET(W,M-1):FORL=1TO4:PRESET(N,M-1
):PSET(N,M):BEEP1E3,1
705 IFM>20HENK=0:GOTD715
710 M=M+1:NEXT:W=N:N=N+1:RETURN

```

715 E\$=MID\$(A\$,N/6+1,1):IFE\$=CHR\$(132+T)
THEN730
720 IFE\$=CHR\$(129+T)ANDP<2THENSC=SC+30:
GOTD735
725 RETURN
730 FORD=1T015:O=0+1:IFO<115HENPSET(0-1
,29):NEXT:SC=SC+5
735 AS=LEFT\$(A\$,INT(N/6))+ " +RIGHT\$(A\$,
18-INT(N/6)):K=0
740 LOCATE/N,2:PRINTCHR\$(142):FORZ=1TO
3:BEEPZ\$5,1:NEXT
745 LOCATE/N,2:PRINT" :::GOTD690
750 H=40+A:IFH>119HENH=115
755 FORG=A+2TOHSTEP2:PRESET(G-2,B):PSET(
G,B)
760 IFPOINT(G+1,B)=-1ORPOINT(G+2,B)=-1TH
EN76ELSE790
765 IFB>15HEN720ELSE790
770 E\$=MID\$(A\$,G/6+1,1)
775 IFE\$=CHR\$(132+T)HENN=G+1:M=B:GOTD73
0
780 IFE\$=CHR\$(129+T)ANDP<2 THENN=G+1:M
=B:GOTD735
785 IFPOINT(G+1,B)=-1HENRETURN
790 NEXT:PRESET(G-2,B):RETURN
800 O=0-2:PRESET(O,29):PRESET(O+1,29):IF
0<2HEN1950
805 RETURN
810 IFSCREEN(J,2)=129HEN815ELSERETURN
815 L=J*6+2:FORD=19TO8STEP-2:LINE(L,D)-
(L,D+1):PSET(L-1,D+2):PSET(L+1,D+2)
820 IFL>A-2ANDL<A+4ANDB>B+2THENCIRCLE(L
,D),1:CIRCLE(L,D),2:GOTD850
825 PRESET(L-1,D+4):PRESET(L-1,D+4):PRES
ET(L,D+3):PRESET(L,D+2):BEEP0,1:NEXT
830 IFF=0ORP=3 THENLOCATE3,1:PRINT" "
835 AB=LEFT\$(A\$,INT(J-1))+CHR\$(FO)+RIGHT
\$(A\$,18-INT(J-1)):RETURN
850 GOTD1950
900 D\$=STRING\$(19,225):GOSUB3000:O=115:F
O=224
905 GOSUB2100:AA=2:A\$=F\$:FONT\$(129)="0,0
,0,32,32,80,252"
910 FORC=1TO 60:GOSUB800:A\$=MID\$(A\$,2,18
)+CHR\$(128+RND(1)*6):J=RND(1)*5+A/6
915 IFJ>18HENJ=18
920 GOSUB810:LOCATE0,2:PRINTA\$::GOSUB860
:NEXT
925 FONT\$(129)="0,0,0,80,136,36,84":G
OSUB3000
930 B\$=F\$:A\$=F\$:P=1:AA=3:FO=143
935 GOSUB2100
940 FORC=1TO 60:GOSUB680:GOSUB800:ONPGOS
UB1000,1050:LOCATE0,1:PRINTB\$+" "+A\$:
945 GOSUB680:NEXTC:AA=4
950 IFP<2THENB\$=F\$:A\$=F\$:I=1
951 GOSUB3000
955 P=+1:T=96:IFP=2THEN935ELSE1130
1000 E=E+RND(1)*4-1.7
1005 IFE<1HENE=1
1010 IFE>6HENE=6
1015 AB=Mid\$(A\$,2,18)+CHR\$(127+E):J=INT(
RND(1)*2+A/6):IFJ>18HENJ=18
1020 B\$=Mid\$(B\$,2,18)+CHR\$(149+E):GOSUB8
10:RETURN
1050 R=INT(RND(1)*11-5):E=E+R:IFE>9THENE
=9
1065 IFE<2THENE=2
1070 IFI=2ANDI>EORI=5ANDI>ETHENI=1
:GOTD1080
1075 I=E
1080 AB=Mid\$(A\$,2,18)+CHR\$(223+I)
1085 B\$=Mid\$(B\$,2,18)+CHR\$(245+I):RETURN
1130 AA=5:LOCATE0,0:PRINT"aaaaaaaaayvvv
vvvvvv+";
1140 LOCATE0,1:PRINT" aa m
+";
1150 LOCATE0,2:PRINT"aaaaaa" aa *##,a*
;
1160 LOCATE0,3:PRINT"aaaaam |*****pqrotu
";
1190 A= 3:B=10
1194 GOTD1500
1200 F=STICK(0):IFPOINT(A+1,B+1)=-1ORPO
INT(A+1,B-1)=-1HENGOTO1950
1205 IFF=0HEN1220
1210 PRESET(A+1,B):PRESET(A+2,B):PRESET(
A,B-1):PRESET(A,B+1)
1215 G=STRIG(1):A=A+A(F)-(G-1)*A(F):B=B
+B(F)-(G-1)*B(F)
1220 LINE(A+1,B)-(A+2,B):PSET(A,B-1):PSE
T(A,B+1)
1225 IFSTRIG(0)=-1HENGSUB1400
1230 RETURN
1250 GOSUB1200
1260 IFA>40THENGOSUB1300
1290 GOTD1250
1300 LINE(79,0)-(79,10):LINE(82,0)-(82,1
4)
1305 H=2
1310 C=50:D=15
1320 FORE=OTD10:GOSUB1200:PRESET(C,D):BE
EP5,I
1321 C=(C+A+1)/2:D=(D+B+1)/2:PSET(C,D)
1322 IFC>A-1ANDC<A+3ANDD>B-2ANDD<B+2THEN
CIRCLE(C,D),1:BEEP1000,5
1323 IFA>BOTHENPRESET(C,D):C=5:SC=SC+200
:GOTD1350
1325 NEXT:PRESET(C,D)
1330 IFRND(0).BANDA<BOTHEN1310 .
1332 IFA>BOTHEN1323

WAR GAME

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



Jacques BOURIQUET

10 JACQUES BOURQUET
20 PRESENTE
30 SON JEU D'ARCADE
40 -WWR. GAMES-
50 SUR HECTOR 2HR+
60 EN B III

HECTOR
HR

HECTOR
HR

```

140
150 CLEAR WIPE
170 GOSUB 3200
180 GOSUB 5000
190 GOTO 7000
200 *****
210 * DECOR *
220 *****
230
240 Y=2
241 COLOR 0,1,2,5
250 X=1500
260 W=8
261 M=3
265 WIPE
270 FOR B=80 TO 255
280 SC=0
290 R=INT (RND(10,40))
300 C=INT (RND(88,139))
310 LINE B,10,B,A,2
320 LINEB,130,B,C,2
330 NEXT
331 FOR B=30 TO 79
332 R=INT (RND(10,26))
333 C=INT (RND(106,139))
334 LINE B,10,B,A,2
335 LINE B,130,B,C,2
336 NEXT
340 PLOT 1,131,254,5,1
341 PLOT 1,181,254,5,1 PLOT 1,150,254,5,1
342 PLOT 1,211,254,5,1
343 PLOT 1,9,254,5,1
344 OUTPUT"-----> WAR GAMES <-----",1
2,197,3
345 OUTPUT"SCORE ",10,170,3
346 PLOT 80,181,4,25,1
347 OUTPUT"BONUS ",100,170,3
348 PLOT 165,181,4,25,1
349 OUTPUT"VIES ",175,170,3
350 PLOT 200,120,1,110,2
351 PLOT 197,120,1,110,2
352 OUTPUT"DEFENDEUR ",10,146,3 OUTPUTD$,75,146,1
353 PLOT 135,155,4,25,1
354 OUTPUT"RPMES ",142,146,3
355 OUTPUT"COPYRIGHT 1984 J.BOURIOUET",35,225,2
356 FLASH4,30
357 FLASH3,30
400 *****
410 ** BASSE DU JEU **
420 *****
430
440 R=0 G=0 Y=55
480 OUTPUTZP$,190,146,2
490 OUTPUTSC,40,170,2
490 OUTPUTZP$,200,146,2
500 R=0 G=0 C=0 M=3

```

```

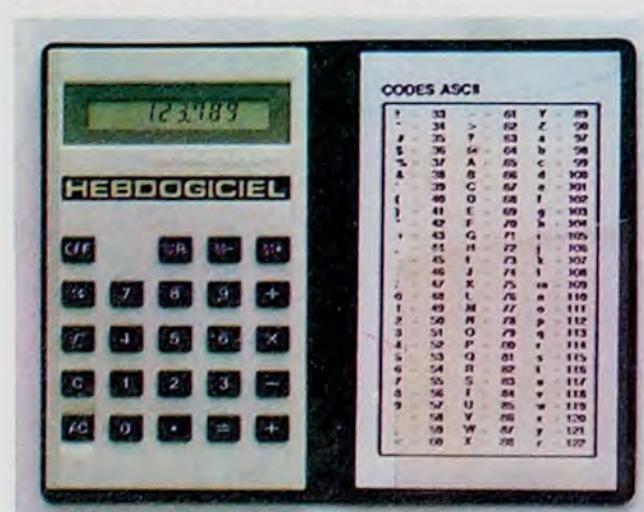
7130 '
7140 WIPE PLOT19,222,295,216,2 PLOT68,216,104,14,8
OUTPUT"**-> MENU <- **",64,214,3 LINE19,196,222,196
9
7150 LINE14,226,226,226,1 LINE226,9,1 LINE14,9,1 LI
NE14,226,1 LINE16,224,224,224,1 LINE224,10,1 LINE16
,10,1 LINE16,224,1
7160 OUTPUT"VOUS AVEZ POUR MISSION DE ",24,198,8 OU
PUT"DEFENDRE L'ENTREE DE VOTRE PEPEPE",24,164,8 OUT
PUT"OU SE TROUVE VOTRE DEPOT D'ARMES",24,149,8 OUTPU
T"SI PAS MALHEUR UN ENNEMI PARVIENT",24,132,8
7170 OUTPUT" A PASSEZ VOTRE BARPICE, IL SE",39,116,8
OUTPUT"DESINTEGRE DANS VOTRE BASEI, A LA",24,100,8
OUTPUT"1ere EXPLOSION VOUS PERDEZ 100pts",24,94,8 OU
PUT" A LA DEUXIEME VOUS PERDEZ 1 VIE",24,59,8
7190 OUTPUT"MAIS ATTENTION VOUS NE POUVEZ VOUS",28,
52,0 OUTPUT"VOUS PEGENEPEP DUE 2 FOIS!!!! ",24,35,0
7199 PAUSE15
7200 GOTO200
7210 '
7220 'routine de score
7230 '
7240 WIPE N=SC COLOR9,1,2,3
7250 LINE14,226,226,226,1 LINE226,9,1 LINE14,9,1 LI
NE14,226,1 LINE16,224,224,224,1 LINE224,10,1 LINE16
,10,1 LINE16,224,1
7260 DATA36,199,19,6,1,22,174,4,29,1,36,154,19,6,1,
46,149,4,20,1,36,129,19,6,1,56,174,4,46,2,69,199,14,
6,2,69,129,14,6,2,20,174,4,46,2,394,199,10,6,2,94,129
,10,6,3,94,174,4,46,2
7270 DATA104,174,4,52,1,198,199,10,6,1,199,149,9,6,
1,119,174,4,26,1,119,135,4,13,1,116,141,4,6,1,129,17
4,4,46,2,123,190,14,6,2,132,129,14,6,2,123,154,13,6
2
7290 PESTOPE7260 F0PI=1T022 PERDX,Y,L,H,C Y1=Y+39 P
L0TM1,Y,L,H,C NEXT
7299 F0PC=1T03 FLASHC,6 NEXT
7300 IF1M=10THENGOT07400 ELSEIFN=100THENGOT07399 ELS
EIFN=1500 5THENGOT07260 ELSEIFN=3000THENGOT07349 ELS
EIFN=5000THENGOT07320
7310 GOTO7420
7320 OUTPUT"E X P E P T **",49,99,3 OUTPUTN 125,99,2
OUTPUT"Points",160,99,1
7330 GOTO7420
7340 OUTPUT"C R A C K **",49,99,3 OUTPUTN 125,99,2
OUTPUT"Points",160,99,1
7350 GOTO7420
7360 OUTPUT"CONNAISSEUP **",49,99,3 OUTPUTN 125,99,2
OUTPUT"Points",160,99,1
7370 GOTO7420
7390 OUTPUT" M O Y E H **",49,99,3 OUTPUTN 125,99,2
OUTPUT"Points",160,99,1
7399 GOTO7420
7400 OUTPUT"DEBUTANT **",49,99,3 OUTPUTN 125,99,2
OUTPUT"Points",160,99,1
7420 PAUSE9 WIPE GOSUB7460 OUTPUT"UNE AUTRE PARTIE"
70,199,1 OUTPUT"O oui ou non N",60,140,1
7430 LT=INKEY(200) L=ASC(L$) IFL=79THENGOT07299 EL
SEIFL=79THENGOT07450 ELSEIFL=1790P79THENGOT07430
7450 WIPE COLOR9,1,7,3 F0PI=1T03 FLASH1,20 NEXT END

7460 LINE14,226,226,226,1 LINE226,9,1 LINE14,9,1 LI
NE14,226,1 LINE16,224,224,224,1 LINE224,10,1 LINE16
,10,1 LINE16,224,1 PETURN
7470 SCREEP30,50,170,25 PESTOPE7490 F0PI=1T018
7490 PERDS1,S2 TONES1,S2 NEXT
7490 DATA175,143,165,151,175,143,117,213,139,191,16
5,151,124,202,97,269,131,191,131,244
7500 WIPE OUTPUT"AU PEVOIR",50,120,1 PAUSE3 WIPE EN
D
9000 '
9001 ' ***** VARIABLES ENNEMI ****'
9002 '
9010 '
9020 '
9045 '
9050 '
9055 LET A=INT (PN0(48,99))
9060 G=G+9
9070 OUTPUT ZB$,G,A,3 OUTPUT ZB$,G-9,A,0 OUTPUTZB$
,184,A,0
9090 GOTO560
9100 '
9105 LET A=INT (PN0(48,99))
9110 G=G+9
9120 OUTPUT ZC$,G,A,3 OUTPUT ZC$,G-9,A,0 OUTPUTZC$
,184,A,0
9140 GOTO 560
9150 '
9155 LET A=INT (PN0(48,99))
9160 G=G+9
9165 OUTPUT ZD$,G,A,3 OUTPUT ZD$,G-9,A,0 OUTPUTZD$
,184,A,0
9170 GOTO 560
9200 '
9205 LET A=INT (PN0(48,99))
9210 G=G+9

```

CALCULEZ SUR HEBDOGICIEL

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



<80 Frs

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

▼ 350 Frs

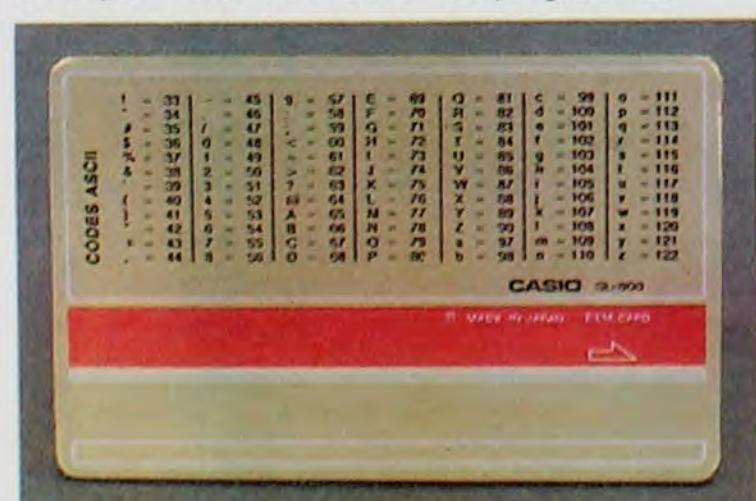


*Commandez ces calculatrices à: SHIFT EDITIONS 27
rue du Général Foy 75008 PARIS.*

Nom Chèque CCP
 Adresse Montant ,00 F
 Ville Frais d'envoi + 15,00 F

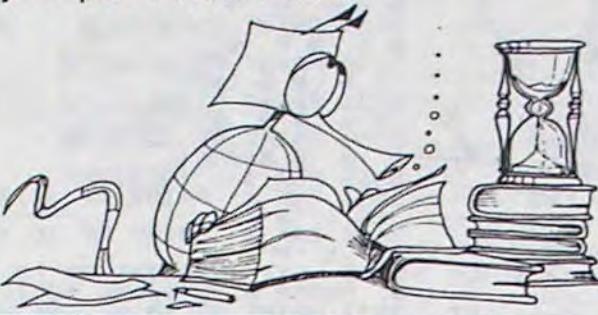
TOTAL ,00 F
 Date: _____ signature _____
 Code postal: _____

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



Marcel HABERT enseignant à Arques nous propose cette semaine un programme d'apprentissage de l'heure pour TRS 80. Ce logiciel comprend une phase d'entraînement puis une vérification des connaissances. Les différentes façons de donner l'heure, cadran classique et cadran digital, sont également prévues. Quelques surprises attendent les étourdis ! Nous publions aussi la suite des tables de conversion des différents logos envoyée par Alain PRE.

j'apprends l'heure sur TRS 80...



La page pédagogique a besoin de vous! Elle s'adresse aux enseignants et aux parents d'élèves et doit être faite par des enseignants. Les programmes et articles publiés ne participant pas au concours, la rémunération pour les documents que vous nous enverrez et que

nous publierons, sera portée de 1000 à 2000 francs la page publiée, à partir du 1er octobre. Une précaution indispensable pour vos envois: joindre un courrier nous autorisant à publier votre oeuvre et porter la mention "Page pédagogique" sur votre enveloppe d'expédition.

Equivalence entre différents logos

Noël approche... Enfin presque! Mais il est temps pour Pedro de songer à s'approvisionner en sapins. Malheureusement, son fournisseur habituel est en grève, il va donc se servir lui-même dans la propriété, à ses risques et périls. Aidez-le! Mode d'emploi dans le programme.

Bruno BOSSO

P.S.: Mettez-vous en "CAPS LOCK".



```

1 REM ****
2 REM * 'PEDRO'
3 REM * ECRIS SUR
4 REM * SPECTRUM 48 Ko
5 REM * © BOSSO Bruno
6 REM *
7 REM * LET HI=0
8 REM * GO TO 7000
9 REM ****
10 REM * LET SC=0: LET TA=1
11 REM * LET A=0: LET B=0
12 REM * LET X=13: LET Y=5
13 REM * LET NS=0: LET NA=0
14 REM * LET XE=20: LET YE=0
15 REM * LET VIE=3: LET PS="K"
16 REM *
17 REM ** INITIALISATION **
18 REM **
19 REM ****
20 LET SC=0: LET TA=1
21 LET A=0: LET B=0
22 LET X=13: LET Y=5
23 LET NS=0: LET NA=0
24 LET XE=20: LET YE=0
25 LET VIE=3: LET PS="K"
26 RETURN
27 REM ****
28 REM ** DATAS MUSICAUX **
29 REM **
30 REM ****
31 DATA 8,7,5,7,3,8,6,6,5,1,3,
32 ,8,8,7,5,7,3,8,6,6,5,7,8,1,
33 ,3,3,8
34 DATA 1,0,1,0,0,5,2,-5,0,-5,3
35 ,0,5,-1,6,0,6,1,1,0
36 REM ****
37 REM ** EXPLOSION TIR **
38 REM **
39 REM ****
40 PRINT AT Y,X; INK 2;"K"
41 BEEP .1,20
42 PRINT AT Y,X; INK 2;"Z": BE
43 EP 1,10: BEEP .1,-10
44 FOR I=1 TO 7: BORDER 7-I: B
45 EEP .1,-3*7: BEEP .05,I: PAPER I
46 : NEXT I
47 BORDER 7
48 RETURN
49 REM ****
50 REM ** DESSIN- **
51 REM ** TABLEAU 1 **
52 REM **
53 REM ****
54 CLS : PAPER 7: BORDER 7
55 CLS : PAPER 7: BORDER 7
56 IF TA>10 THEN GO TO 7500
57 LET B$="*****"
58 INK 0
59 PRINT AT 1,1;"K"
60 PRINT AT 1,2,B$*
61 FOR I=2 TO 15
62 PRINT AT I,1;""
63 PRINT AT I,30;"#"
64 BEEP .025,30-1
65 NEXT I
66 PRINT AT 16,1;"#"
67 PRINT AT 16,2,B$*
68 PRINT AT 16,30;"#"
69 GO SUB 4000
70 PAPER 7: INK @
71 IF TA>4 THEN RETURN
72 PRINT AT 7,13;"*****"
73 PRINT AT 8,13;"#";AT 8,17;""
74 PRINT AT 9,13;"#"
75 PRINT AT 10,13;"#";AT 10,17
76 :#
77 PRINT AT 11,13;"*****"
78 RETURN
79 REM ****
80 REM ** SAPINS ET **
81 REM ** ALARMES **
82 REM ****
83 LET NS=(TA*10)/2
84 LET NA=INT((TA*10)/1.5
85 LET NS>10 THEN LET NS=70
86 FOR I=1 TO NA
87 LET XA=INT((RND*14)+1)*2
88 LET YA=INT((RND*7)+1)*2
89 PRINT AT YA,XA; INK 2;"M"
90 NEXT I
91 FOR I=1 TO NS
92 LET XS=INT((RND*14)+1)*2
93 LET YS=INT((RND*7)+1)*2
94 IF ATTR (YS,XS)=60 THEN GO
95 TO 2055
96 PRINT AT YS,XS; INK 4;"#"
97 NEXT I
98 PRINT AT Y,X; INK 1;P$
99 RETURN
100 REM ****
101 REM ** DEPLACEMENTS **
102 REM **
103 REM ****
104 LET HI=0
105 LET TA=1
106 LET A=0
107 LET B=0
108 LET X=13
109 LET Y=5
110 LET NS=0
111 LET NA=0
112 LET XE=20
113 LET YE=0
114 LET VIE=3
115 LET PS="K"
116 RETURN
117 REM ****
118 REM ** ELECTROCUTION **
119 REM ****
120 REM ****
121 REM ** PREND SAPINS **
122 REM **
123 REM ****
124 REM ** SIRENE **
125 REM ****
126 REM ** AFFICHE LE SCORE **
127 REM ****
128 REM ****
129 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
130 TO 7010
131 RETURN
132 REM ****
133 FOR I=1 TO 6
134 LET SC=SC+10
135 BEEP .003,10
136 GO SUB 4000
137 LET NS=NS-1
138 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
139 TO 7010
140 RETURN
141 REM ****
142 FOR I=1 TO 5
143 LET SC=SC+10
144 BEEP .003,10
145 GO SUB 4000
146 LET NS=NS-1
147 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
148 TO 7010
149 RETURN
150 REM ****
151 FOR I=1 TO 5
152 LET SC=SC+10
153 BEEP .003,10
154 GO SUB 4000
155 LET NS=NS-1
156 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
157 TO 7010
158 RETURN
159 REM ****
160 FOR I=1 TO 5
161 LET SC=SC+10
162 BEEP .003,10
163 GO SUB 4000
164 LET NS=NS-1
165 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
166 TO 7010
167 RETURN
168 REM ****
169 FOR I=1 TO 5
170 LET SC=SC+10
171 BEEP .003,10
172 GO SUB 4000
173 LET NS=NS-1
174 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
175 TO 7010
176 RETURN
177 REM ****
178 FOR I=1 TO 5
179 LET SC=SC+10
180 BEEP .003,10
181 GO SUB 4000
182 LET NS=NS-1
183 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
184 TO 7010
185 RETURN
186 REM ****
187 FOR I=1 TO 5
188 LET SC=SC+10
189 BEEP .003,10
190 GO SUB 4000
191 LET NS=NS-1
192 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
193 TO 7010
194 RETURN
195 REM ****
196 FOR I=1 TO 5
197 LET SC=SC+10
198 BEEP .003,10
199 GO SUB 4000
200 LET NS=NS-1
201 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
202 TO 7010
203 RETURN
204 REM ****
205 FOR I=1 TO 5
206 LET SC=SC+10
207 BEEP .003,10
208 GO SUB 4000
209 LET NS=NS-1
210 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
211 TO 7010
212 RETURN
213 REM ****
214 FOR I=1 TO 5
215 LET SC=SC+10
216 BEEP .003,10
217 GO SUB 4000
218 LET NS=NS-1
219 IF NS<2 THEN LET TA=TA+1: G
220 TO 7010
221 RETURN
222 REM ****
223 FOR I=1 TO 5
224 LET SC=SC+10
225 BEEP .003,10
226 GO SUB 4000
227 PAPER 7: INK @
228 IF TA>4 THEN RETURN
229 PRINT AT 7,13;"*****"
230 PRINT AT 8,13;"#";AT 8,17;""
231 PRINT AT 9,13;"#"
232 PRINT AT 10,13;"#";AT 10,17
233 :#
234 PRINT AT 11,13;"*****"
235 RETURN
236 REM ****
237 REM ** PRESENTATION **
238 REM ****
239 REM ** BOUCLE **
240 REM ****
241 CLS : PAPER 7: GO SUB 100
242 CLS : PAPER 7: BORDER 0
243 CLS : PAPER 8: INK 1
244 FOR I=0 TO 30
245 PRINT AT 0,I;"K"
246 BEEP .01,I
247 NEXT I
248 REM ****
249 FOR I=0 TO 21
250 PRINT AT I,31;"K"
251 BEEP .01,I
252 NEXT I
253 FOR I=31 TO 1 STEP -1
254 PRINT AT 21,I;"#"
255 BEEP .01,I
256 NEXT I
257 FOR I=21 TO 1 STEP -1
258 PRINT AT I,0;"#"
259 BEEP .01,I
260 NEXT I
261 PRINT AT YS,XS; INK 4;"#"
262 NEXT I
263 PRINT AT Y,X; INK 1;P$
264 RETURN
265 REM ****
266 LET XS=INT((RND*14)+1)*2
267 LET YS=INT((RND*7)+1)*2
268 IF ATTR (YS,XS)=60 THEN GO
269 TO 2055
270 PRINT AT YS,XS; INK 4;"#"
271 NEXT I
272 PRINT AT Y,X; INK 1;P$
273 RETURN
274 REM ****
275 PRINT AT 3,4;"*****"
276 PRINT AT 3,4;"# # # #"
277 PRINT AT 4,4;"# # # #"
278 PRINT AT 4,4;"# # # #"
279 PRINT AT 4,4;"# # # #"
280 IF A=2 GO TO 200
281 IF A=3 GO TO 300
282 NEXT I
283 IF B=1 PRINT "EGALIT
284 E": GOTO 90
285 IF B=2 PRINT "EGALIT
286 E": GOTO 90
287 IF B=3 PRINT "EGALIT
288 E": GOTO 90
289 IF B=4 PRINT "EGALIT
290 E": GOTO 90
291 IF B=5 PRINT "EGALIT
292 E": GOTO 90
293 IF B=6 PRINT "EGALIT
294 E": GOTO 90
295 IF B=7 PRINT "EGALIT
296 E": GOTO 90
297 IF B=8 PRINT "EGALIT
298 E": GOTO 90
299 IF B=9 PRINT "EGALIT
300 E": GOTO 90
301 IF B=10 PRINT "EGALIT
302 E": GOTO 90
303 IF B=11 PRINT "EGALIT
304 E": GOTO 90
305 IF B=12 PRINT "EGALIT
306 E": GOTO 90
307 IF B=13 PRINT "EGALIT
308 E": GOTO 90
309 IF B=14 PRINT "EGALIT
310 E": GOTO 90
311 IF B=15 PRINT "EGALIT
312 E": GOTO 90
313 IF B=16 PRINT "EGALIT
314 E": GOTO 90
315 IF B=17 PRINT "EGALIT
316 E": GOTO 90
317 IF B=18 PRINT "EGALIT
318 E": GOTO 90
319 IF B=19 PRINT "EGALIT
320 E": GOTO 90
321 IF B=20 PRINT "EGALIT
322 E": GOTO 90
323 IF B=21 PRINT "EGALIT
324 E": GOTO 90
325 IF B=22 PRINT "EGALIT
326 E": GOTO 90
327 IF B=23 PRINT "EGALIT
328 E": GOTO 90
329 IF B=24 PRINT "EGALIT
330 E": GOTO 90
331 IF B=25 PRINT "EGALIT
332 E": GOTO 90
333 IF B=26 PRINT "EGALIT
334 E": GOTO 90
335 IF B=27 PRINT "EGALIT
336 E": GOTO 90
337 IF B=28 PRINT "EGALIT
338 E": GOTO 90
339 IF B=29 PRINT "EGALIT
340 E": GOTO 90
341 IF B=30 PRINT "EGALIT
342 E": GOTO 90
343 IF B=31 PRINT "EGALIT
344 E": GOTO 90
345 IF B=32 PRINT "EGALIT
346 E": GOTO 90
347 IF B=33 PRINT "EGALIT
348 E": GOTO 90
349 IF B=34 PRINT "EGALIT
350 E": GOTO 90
351 IF B=35 PRINT "EGALIT
352 E": GOTO 90
353 IF B=36 PRINT "EGALIT
354 E": GOTO 90
355 IF B=37 PRINT "EGALIT
356 E": GOTO 90
357 IF B=38 PRINT "EGALIT
358 E": GOTO 90
359 IF B=39 PRINT "EGALIT
360 E": GOTO 90
361 IF B=40 PRINT "EGALIT
362 E": GOTO 90
363 IF B=41 PRINT "EGALIT
364 E": GOTO 90
365 IF B=42 PRINT "EGALIT
366 E": GOTO 90
367 IF B=43 PRINT "EGALIT
368 E": GOTO 90
369 IF B=44 PRINT "EGALIT
370 E": GOTO 90
371 IF B=45 PRINT "EGALIT
372 E": GOTO 90
373 IF B=46 PRINT "EGALIT
374 E": GOTO 90
375 IF B=47 PRINT "EGALIT
376 E": GOTO 90
377 IF B=48 PRINT "EGALIT
378 E": GOTO 90
379 IF B=49 PRINT "EGALIT
380 E": GOTO 90
381 IF B=50 PRINT "EGALIT
382 E": GOTO 90
383 IF B=51 PRINT "EGALIT
384 E": GOTO 90
385 IF B=52 PRINT "EGALIT
386 E": GOTO 90
387 IF B=53 PRINT "EGALIT
388 E": GOTO 90
389 IF B=54 PRINT "EGALIT
390 E": GOTO 90
391 IF B=55 PRINT "EGALIT
392 E": GOTO 90
393 IF B=56 PRINT "EGALIT
394 E": GOTO 90
395 IF B=57 PRINT "EGALIT
396 E": GOTO 90
397 IF B=58 PRINT "EGALIT
398 E": GOTO 90
399 IF B=59 PRINT "EGALIT
400 E": GOTO 90
401 IF B=60 PRINT "EGALIT
402 E": GOTO 90
403 IF B=61 PRINT "EGALIT
404 E": GOTO 90
405 IF B=62 PRINT "EGALIT
406 E": GOTO 90
407 IF B=63 PRINT "EGALIT
408 E": GOTO 90
409 IF B=64 PRINT "EGALIT
410 E": GOTO 90
411 IF B=65 PRINT "EGALIT
412 E": GOTO 90
413 IF B=66 PRINT "EGALIT
414 E": GOTO 90
415 IF B=67 PRINT "EGALIT
416 E": GOTO 90
417 IF B=68 PRINT "EGALIT
418 E": GOTO 90
419 IF B=69 PRINT "EGALIT
420 E": GOTO 90
421 IF B=70 PRINT "EGALIT
422 E": GOTO 90
423 IF B=71 PRINT "EGALIT
424 E": GOTO 90
425 IF B=72 PRINT "EGALIT
426 E": GOTO 90
427 IF B=73 PRINT "EGALIT
428 E": GOTO 90
429 IF B=74 PRINT "EGALIT
430 E": GOTO 90
431 IF B=75 PRINT "EGALIT
432 E": GOTO 90
433 IF B=76 PRINT "EGALIT
434 E": GOTO 90
435 IF B=77 PRINT "EGALIT
436 E": GOTO 90
437 IF B=78 PRINT "EGALIT
438 E": GOTO 90
439 IF B=79 PRINT "EGALIT
440 E": GOTO 90
441 IF B=80 PRINT "EGALIT
442 E": GOTO 90
443 IF B=81 PRINT "EGALIT
444 E": GOTO 90
445 IF B=82 PRINT "EGALIT
446 E": GOTO 90
447 IF B=83 PRINT "EGALIT
448 E": GOTO 90
449 IF B=84 PRINT "EGALIT
450 E": GOTO 90
451 IF B=85 PRINT "EGALIT
452 E": GOTO 90
453 IF B=86 PRINT "EGALIT
454 E": GOTO 90
455 IF B=87 PRINT "EGALIT
456 E": GOTO 90
457 IF B=88 PRINT "EGALIT
458 E": GOTO 90
459 IF B=89 PRINT "EGALIT
460 E": GOTO 90
461 IF B=90 PRINT "EGALIT
462 E": GOTO 90
463 IF B=91 PRINT "EGALIT
464 E": GOTO 90
465 IF B=92 PRINT "EGALIT
466 E": GOTO 90
467 IF B=93 PRINT "EGALIT
468 E": GOTO 90
469 IF B=94 PRINT "EGALIT
470 E": GOTO 90
471 IF B=95 PRINT "EGALIT
472 E": GOTO 90
473 IF B=96 PRINT "EGALIT
474 E": GOTO 90
475 IF B=97 PRINT "EGALIT
476 E": GOTO 90
477 IF B=98 PRINT "EGALIT
478 E": GOTO 90
479 IF B=99 PRINT "EGALIT
480 E": GOTO 90
481 IF B=100 PRINT "EGALIT
482 E": GOTO 90
483 IF B=101 PRINT "EGALIT
484 E": GOTO 90
485 IF B=102 PRINT "EGALIT
486 E": GOTO 90
487 IF B=103 PRINT "EGALIT
488 E": GOTO 90
489 IF B=104 PRINT "EGALIT
490 E": GOTO 90
491 IF B=105 PRINT "EGALIT
492 E": GOTO 90
493 IF B=106 PRINT "EGALIT
494 E": GOTO 90
495 IF B=107 PRINT "EGALIT
496 E": GOTO 90
497 IF B=108 PRINT "EGALIT
498 E": GOTO 90
499 IF B=109 PRINT "EGALIT
500 E": GOTO 90
501 IF B=110 PRINT "EGALIT
502 E": GOTO 90
503 IF B=111 PRINT "EGALIT
504 E": GOTO 90
505 IF B=112 PRINT "EGALIT
506 E": GOTO 90
507 IF B=113 PRINT "EGALIT
508 E": GOTO 90
509 IF B=114 PRINT "EGALIT
510 E": GOTO 90
511 IF B=115 PRINT "EGALIT
512 E": GOTO 90
513 IF B=116 PRINT "EGALIT
514 E": GOTO 90
515 IF B=117 PRINT "EGALIT
516 E": GOTO 90
517 IF B=118 PRINT "EGALIT
518 E": GOTO 90
519 IF B=119 PRINT "EGALIT
520 E": GOTO 90
521 IF B=120 PRINT "EGALIT
522 E": GOTO 90
523 IF B=121 PRINT "EGALIT
524 E": GOTO 90
525 IF B=122 PRINT "EGALIT
526 E": GOTO 90
527 IF B=123 PRINT "EGALIT
528 E": GOTO 90
529 IF B=124 PRINT "EGALIT
530 E": GOTO 90
531 IF B=125 PRINT "EGALIT
532 E": GOTO 90
533 IF B=126 PRINT "EGALIT
534 E": GOTO 90
535 IF B=127 PRINT "EGALIT
536 E": GOTO 90
537 IF B=128 PRINT "EGALIT
538 E": GOTO 90
539 IF B=129 PRINT "EGALIT
540 E": GOTO 90
541 IF B=130 PRINT "EGALIT
542 E": GOTO 90
543 IF B=131 PRINT "EGALIT
544 E": GOTO 90
545 IF B=132 PRINT "EGALIT
546 E": GOTO 90
547 IF B=133 PRINT "EGALIT
548 E": GOTO 90
549 IF B=134 PRINT "EGALIT
550 E": GOTO 90
551 IF B=135 PRINT "EGALIT
552 E": GOTO 90
553 IF B=136 PRINT "EGALIT
554 E": GOTO 90
555 IF B=137 PRINT "EGALIT
556 E": GOTO 90
557 IF B=138 PRINT "EGALIT
558 E": GOTO 90
559 IF B=139 PRINT "EGALIT
560 E": GOTO 90
561 IF B=140 PRINT "EGALIT
562 E": GOTO 90
563 IF B=141 PRINT "EGALIT
564 E": GOTO 90
565 IF B=142 PRINT "EGALIT
566 E": GOTO 90
567 IF B=143 PRINT "EGALIT
568 E": GOTO 90
569 IF B=144 PRINT "EGALIT
570 E": GOTO 90
571 IF B=145 PRINT "EGALIT
572 E": GOTO 90
573 IF B=146 PRINT "EGALIT
574 E": GOTO 90
575 IF B=147 PRINT "EGALIT
576 E": GOTO 90
577 IF B=148 PRINT "EGALIT
578 E": GOTO 90
579 IF B=149 PRINT "EGALIT
580 E": GOTO 90
581 IF B=150 PRINT "EGALIT
582 E": GOTO 90
583 IF B=151 PRINT "EGALIT
584 E": GOTO 90
585 IF B=152 PRINT "EGALIT
586 E": GOTO 90
587 IF B=153 PRINT "EGALIT
588 E": GOTO 90
589 IF B=154 PRINT "EGALIT
590 E": GOTO 90
591 IF B=155 PRINT "EGALIT
592 E": GOTO 90
593 IF B=156 PRINT "EGALIT
594 E": GOTO 90
595 IF B=157 PRINT "EGALIT
596 E": GOTO 90
597 IF B=158 PRINT "EGALIT
598 E": GOTO 90
599 IF B=159 PRINT "EGALIT
600 E": GOTO 90
601 IF B=160 PRINT "EGALIT
602 E": GOTO 90
603 IF B=161 PRINT "EGALIT
604 E": GOTO 90
605 IF B=162 PRINT "EGALIT
606 E": GOTO 90
607 IF B=163 PRINT "EGALIT
608 E": GOTO 90
609 IF B=164 PRINT "EGALIT
610 E": GOTO 90
611 IF B=165 PRINT "EGALIT
612 E": GOTO 90
613 IF B=166 PRINT "EGALIT
614 E": GOTO 90
615 IF B=167 PRINT "EGALIT
616 E": GOTO 90
617 IF B=168 PRINT "EGALIT
618 E": GOTO 90
619 IF B=169 PRINT "EGALIT
620 E": GOTO 90
621 IF B=171 PRINT "EGALIT
622 E": GOTO 90
623 IF B=173 PRINT "EGALIT
624 E": GOTO 90
625 IF B=175 PRINT "EGALIT
626 E": GOTO 90
627 IF B=177 PRINT "EGALIT
628 E": GOTO 90
629 IF B=179 PRINT "EGALIT
630 E": GOTO 90
631 IF B=181 PRINT "EGALIT
632 E": GOTO 90
633 IF B=183 PRINT "EGALIT
634 E": GOTO 90
635 IF B
```

TAKE LIBERTY

Dans ce jeu, un baignard cherche à retrouver sa liberté honnêtement. Ce personnage doit remplir une mission plusieurs fois afin d'obtenir un score minimum de 40.000 points.

Frédéric DUCHER

Le plan de la prison est une grille de 40×25 et le graphisme provient des fonctions semi-graphiques du MZ 700.
Si l'on veut changer la valeur du score minimum à atteindre, il faut se reporter à la ligne 760. Pour changer la valeur maximale du chrono, il faut changer la variable D aux lignes 360 et 770.

```

10 REM--
20 REM***TAKE-LIBERTY**M2-700**  

30 REM--  

40 REM***PAR DUCHER F*****  

50 REM--  

60 REM--  

70 REM**PRESENTATION**  

80 REM--  

90 PRINT" "  

100 COLOR,,4,3:PRINTCHR$(22)  

110 CURSOR5,5:PRINT" CRCBCB  

C8 C8C8CB  

120 CURSORS,6: PRINT" C8 C  

D5 C8 "  

130 CURSORS,7: PRINT" C8 C  

8 C8C8 C8 C8"  

140 CURSORS,8:PRINT" C8 C8  

5 C8 C8 C8"  

150 CURSORS,9: PRINT" C8 C  

8 C8C8C8"  

160 PRINT:PRINT  

170 PRINT" C8 C8 CBCBES  

C8C8E9 C8C8C8 C8 C8"  

180 PRINT" C8 C8 C8 C8  

C8 C8 C1D4DS"  

190 PRINT" C8 C8 C8CBCB  

C8C8C9 C8 C8 "  

200 PRINT" C8 C8 C8 C8  

E9 C8 C8 "  

210 PRINT" C8C8C8 C8 CBCB  

C8 C8 C8 C8 C8 "  

220 CURSOR15,23:PRINT" By DUCHE  

1984"  

230 TEMP04:MUSIC"-D2R8-DSR0-D3-  

D3R0-DSR0D2R0D4R0D2C4-A1-G1-ASR  

240 REM--  

250 REM*INITIALISATION*  

260 REM--  

270 REM**REGLES**  

280 PRINT" "  

290 CURSOR 6,10:PRINT(7,3)"VOUL-  

ES REGLES ? (O/N)"  

300 GETA$:IF A$=""THEN300  

310 IF A$="N"THEN GOTO 350  

320 IF A$<>"O"THEN300  

330 PRINT" "  

340 GOSUB1430  

350 REM--  

360 NM=10:B=4:D=2000:T=1:P=0  

370 PRINT" "  

380 COLOR,,1,7:PRINTCHR$(22)  

390 GOSUB980  

400 REM--  

410 REM**DEPLACEMENTS...****  

420 REM--  

430 P1=54102  

440 GETA$:D=D-1  

450 IF A$="W"THENPOKEP1,0:P1=P1-  

460 IF A$="U"THENPOKEP1,0:P1=P1+  

470 IF A$="B"THENPOKEP1,0:P1=P1-  

480 IF A$="L"THENPOKEP1,0:P1=P1+  

490 C=PEEK(P1)  

500 POKEP1,202  

505 IF D<1000 THENCURSOR2,20:PRINT  

1,23:PRINTP:CURSOR35,22:PRINTT:  

510 CURSOR1,20:PRINTD:CURSOR1,2  

CURSOR35,22:PRINTT  

520 IF(C<>67)THEN620  

530 REM--  

540 REM**JDE ENTRE DS UN MUR**  

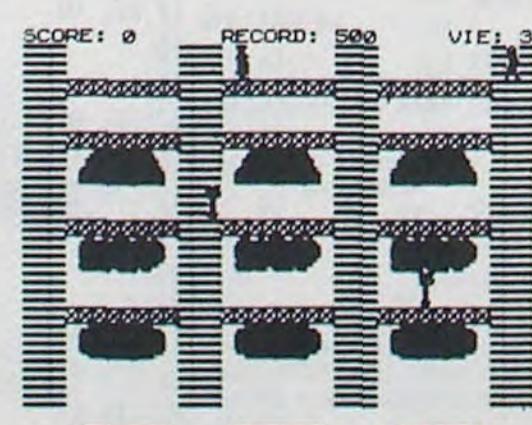
550 REM--
```



```

25)
15215 FOR F=0 TO 200:NEXT F
15220 LOCATE 20,11:COLOR 7:PRINTGR$(19)
15230 LOCATE 20,12:COLOR 7:PRINTGR$(20)
15240 FOR I=2 TO 12
15250 LOCATE 17,I,0:COLOR 3:PRINTPPH$ 
15260 PLAY"03A2L24D0"
15270 LOCATE 17,I,0:PRINT " "
15280 NEXT I
15290 LOCATE 17,12,0:COLOR 3:PRINTPPH$ 
15295 PLAY"01L5A20D0D0D0D0D0D0L96D0"
15300 LOCATE 17,13,0:COLOR 2,1:PRINTKET$ 
15310 LOCATE 3,17,0:COLOR6,0:PRINT"Vous
voila transforme en ";:COLOR1:PRINT"KETC
HUP"
15320 LOCATE 3,18,0:COLOR6:PRINT"Votre s
core est de ";SC
15330 LOCATE 3,19,0:COLOR6:PRINT"Un autr
e festin (O/N)?"
15340 A$=INPUT$(<1>
15345 IF SC>RE THEN RE=SC
15350 IF A$="0" THEN GOTO 10
15360 IF A$="N" THEN LOCATE 17,7,0:ATTRB
1,1:COLOR1:PRINT"FIM":COLOR 2,0:ATTRB0,0

```



 Suite de la page 13



BURGER



BURGER

```
15809 LOCATE I,7:COLOR1:PRINTPVIA$  
15810 LOCATE I,8:COLOR3:PRINTPPB$:NEXTI  
15811 LOCATE 17,15:COLOR 3,0:PRINTPPB$  
15812 LOCATE 17,14:COLOR 1,0:PRINTPVIA$  
15813 LOCATE 17,13:COLOR 2,0:PRINTPSA$  
15820 FOR I=1 TO 17  
15830 LOCATE I+3,11:COLOR 7,0:PRINTGR$(  
21)  
15840 LOCATE I+3,12:COLOR 7,0:PRINTGR$(  
22)  
15850 LOCATE I,11:COLOR 2,0:PRINTGR$(26)  
15860 LOCATE I,12:COLOR 7,0:PRINTGR$(25)  
15865 PLAY"02A10L24D0"  
15870 LOCATE I,11:PRINT"      "  
15880 LOCATE I,12:PRINT"      "  
15890 NEXT I  
15100 LOCATE 20,11:COLOR 7:PRINTGR$(17)  
15110 LOCATE 20,12:COLOR 7:PRINTGR$(18)  
15120 LOCATE 17,11:COLOR 2:PRINTGR$(26)  
15130 LOCATE 17,12:COLOR 7:PRINTGR$(25)  
15135 FOR F=0 TO 80:NEXT F  
15140 LOCATE 20,11:COLOR 7:PRINTGR$(19)  
15150 LOCATE 20,12:COLOR 7:PRINTGR$(20)  
15160 LOCATE 17,11:COLOR 2:PRINT" "+GR$(  
26)  
15170 LOCATE 17,12:COLOR 7:PRINT" "+GR$(  
25)  
15180 LOCATE 18,11:COLOR 2:PRINT" "+GR$(  
26)  
15190 LOCATE 18,12:COLOR 7:PRINT" "+GR$(  
25)  
15195 FOR F=0 TO 90:NEXT F:PLAY"L96A20D0  
"  
15200 LOCATE 19,11:COLOR 2:PRINT" "+GR$(  
26)  
15210 LOCATE 19,12:COLOR 7:PRINT" "+GR$(
```


DES MONSTRES ET MERVEILLES

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

M. LAURENT

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

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

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

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

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

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

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

Comment combattre un monstre:

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

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

Soit le monstre recule et c'est un coup pour rien.

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

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

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

- La fuite: si vous croyez ne pas faire le poids contre le monstre qui vous menace, il vous reste la possibilité de partir en courant dans la direction opposée au château, deux kilomètres plus loin. Pour ce faire, appuyer sur la touche F (comme fuite). Or, méfiance, si le monstre a reconnu en vous un froussard, il pourra, fâché, vous rejoindre instantanément et attaquer le premier, vous n'aurez plus qu'à riposter. Heureusement, peu lucides, les monstres ne s'aperçoivent pas de votre défaillance et passent leur chemin la plupart du temps.

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

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

PC 1500



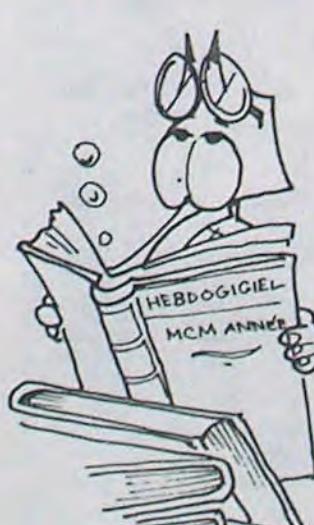
```

1:REM Des monstres & merveilles
2:REM Auteur: *Jean-Cyril* **LAURENT**
3:REM PC-1500 +Ext. 4 Ko
4:ARUN :CLEAR : RANDOM :GOTO 1
5:T=1E4*TIME : CURSOR 23:IF T >0-STHEN 1900
6:PRINT "/" ;STR$ T:RETURN
10:WAIT 25:PRINT "Des monstres et merveilles"
20:DIM C$(3),D$(3)*26,F$(4)*18,M$(5),H$(2)*22,N$(9)*14,J$(1)*20,B$(1),S$(0)*28
25:DIM X$(1)*6,Y$(1)*6,G$(24)*3
31:DATA "02446A1F634000","0008486A1F634000","20506A1F634000"
32:DATA "7D3B15601C3F7F"
36:DATA "000030402C5E5F56450A020000","30402C5ESF56450A060C14342A"
37:DATA "30402C5E5F56450A060C12","007F4F3F532120293A75707F"
41:DATA "020000088486A1F6340","02000085C6A1F6340"
42:DATA "02000081C486A1F6340","0208108486A1F6340"
43:DATA "0A140008486A1F6340"
47:DATA "00084AF03000000","486A1F2360"
49:DATA "000037F4A08","60231F6A48","00084B7F02","10387E7E3810"
51:DATA "437C7F7C27C4728100804","437C7F7C7F7C03"
52:DATA "00100080408102010000C08"
54:DATA "412E363A41","7F30003F7F","3D1E23639","3E3632344E","676B6006F"
55:DATA "583A3A3A46","433536364F","7E7E067A7C","4936363649"
95 SF 29      115 ST+ 00     135LBL 06     155 INT
96 CLST      116 "TITRE ?"   136 RCL IND 00   156 5
97 PROMPT    117 XEQ 10     137 RCL 02     157 MOD
98 GTO 04      118 "EMPRUNTEUR ?" 138 X*Y?    158 4
99LBL 05      119 XEQ 10     139 GTO 07     159 X*Y?
100 FIX 0       120 GTO 12     140 1        160 GTO 03
101 SF 27      121LBL "INIT"  141 ST+ 00     161 SF 05
102 CF 29      122 CLRG     142 RCL IND 00   162 4
103 RTN       123 5        143 RCL 03     163 ST- 00
104LBL "PRET" 124 STO 00     144 X-Y?    164 XEQ 13
105 XEQ 05      125 STO 01     145 GTO 08     165 P-R
106LBL 03      126 GTO 12     146LBL 07     166 6
107 STO 00      127LBL "CHERCHE" 147 ISG 00   167 ST+ 00
108 5         128 CF 05     148 GTO 06     168 GTO 06
109 +          129 2        149 FS?C 05   169LBL 09
110 STO 01      130 STO 00     150 GTO 12     170 RCL 01
111 "DATE ?"   131 "NOM/TITRE ?" 151 "INCONNU ..." 171 5
112 PROMPT    132 XEQ 10     152 GTO 04     172 -
113 STO IND 00 133 5        153LBL 08     173 1 E3
114 1         134 XEQ 09     154 RCL 00     174 /

```

Suite de la page 18
BIBLIO

81 ARCL X	101 SF 27	121LBL "INIT"	141 ST+ 00	161 SF 05
82 GTO 04	102 CF 29	122 CLRG	142 RCL IND 00	162 4
83LBL 12	103 RTN	123 5	143 RCL 03	163 ST- 00
84 "OK"	104LBL "PRET"	124 STO 00	144 X-Y?	164 XEQ 13
85 GTO 04	105 XEQ 05	125 STO 01	145 GTO 08	165 P-R
86LBL 03	106 RCL 01	126 GTO 12	146LBL 07	166 6
87 5	107 STO 00	127LBL "CHERCHE"	147 ISG 00	167 ST+ 00
88 RCL 01	108 5	128 CF 05	148 GTO 06	168 GTO 06
89 X=Y?	109 +	129 2	149 FS?C 05	169LBL 09
90 GTO 12	110 STO 01	130 STO 00	150 GTO 12	170 RCL 01
91 XEQ 02	111 "DATE ?"	131 "NOM/TITRE ?"	151 "INCONNU ..."	171 5
92 XEQ 13	112 PROMPT	132 XEQ 10	152 GTO 04	172 -
93LBL 04	113 STO IND 00	133 5	153LBL 08	173 1 E3
94 FIX 3	114 1	134 XEQ 09	154 RCL 00	174 /



175 +	195 5,00003
176 STO 00	196 XEQ 09
177 RTN	197LBL 11
178LBL 10	198 XEQ 13
179 AON	199 P-R
180 PROMPT	200 ISG 00
181 AOFF	201 GTO 11
182 ASTO IND 00	202 4
183 1	203 ST- 00
184 ST+ 00	204 GTO 12
185 ASHF	205LBL 13
186 ASTO IND 00	206 CLA
187 1	207 1
188 ST+ 00	208 ST+ 00
189 RTN	209 ARCL IND 00
190LBL "LISTE"	210 1
191 RCL 01	211 ST+ 00
192 5	212 ARCL IND 00
193 X=Y?	213 AVIEW
194 GTO 12	214 END

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:

```

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

```



LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

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

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

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

Jugez-en.

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

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

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

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

Que dire d'autre? L'animation

nous a stupéfié, les bruitages

nous ont émerveillés, et quel bonheur de pouvoir enfin égaler le maître du Kung-fu!

Hubert de Thievaine la Chartruese et Maixence de la Foix du Clos.



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

ZE DALLAS QUEST

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

Décor de Miche Hart, costumes de Micha Cardwell, musique de Johnny Miche et Craibouf Miche.

Réalisation Stanley Miche et Micha Lucas.

- "Venez vite, je vous en prie... Il doit bientôt rentrer, et alors il sera trop tard. Oh, Sir Miche, je vous en supplie..." Sue Micha se dirige vers le bar (long travelling), se sert son trente troisième whisky du matin et s'allonge sur le divan du salon.

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

Titubante, elle décroche et lance:

- "Hello, hic...Ah, c'est Toi... (plan macro sur le combiné) Voix off de J.R.:

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

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

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

Contre-champ sur la fille qui s'esbaudit:

- "Tu es vraiment diabolique, J.R.! Hihihihih..."

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

Sue vide son verre, s'en rem-

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

TOKTOKTOK, dit la porte.

Borborygmes et vagissements du côté du tapis du salon, vers lequel se dirige la caméra, qui se reflète un instant dans un miroir.

Après cinq minutes d'éruption diverses, on découvre enfin Sue Micha baignant dans son coupe Coco ça va pas. Garde le plan quand même, on le passera dans la version X. TATATATEREUEH...

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

Clap. Merci le clap. Action.

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

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

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

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

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

...

MESSAGE PERSONNEL A ALBIN MICHEL

Cher Albin, à la page 80 de "Vive les vacances" de Reiser, il manque la fin de l'histoire.

Pourrais-tu me l'envoyer?

Merci.

...

Feux Sherlock Miche et Micha Watson

(*) Rassurez-vous, accros de

l'émission hebdomadaire: ce

n'est pas une vulgaire chape

de béton, quand bien même

serait-il armé, qui nous empê-

HEBDOLOGICIEL RECRUTE

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

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

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



Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :

Gérard CECCALDI

Directeur Technique :

Benoîte PICAUD

Maquette :
Christine MAHÉ

Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur :

SHIFT ÉDITIONS,

27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

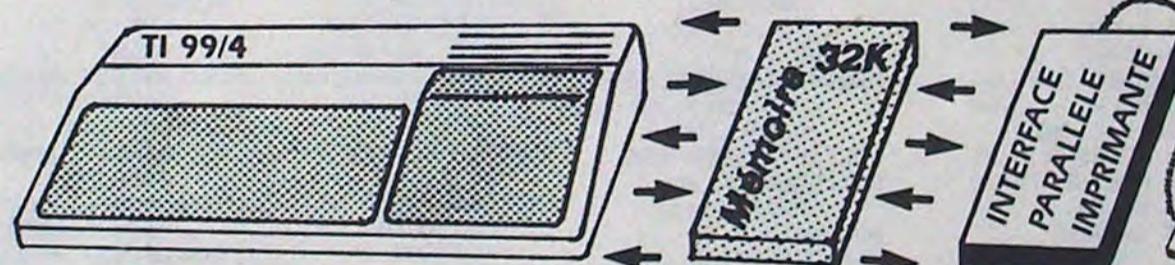
Publicité au journal.

Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

DISPONIBLE : EXTENDED BASIC EUROPE AVEC MANUEL FRANÇAIS 800 F



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

MODULES ROMOX :

Rotor Raiders | 285.00 | Princess and frog | 285.00 |

Driving Demon | 285.00 |

MODULES FUNWARE :

Rabbit trail | 285.00 |

Ambulance | 285.00 |

Han House | 285.00 |

K7 :

Lunar lander 2 pour basic étendu | 100.00 |

Lunar jumper | 120.00 |

* EXTENDED BASIC DISPONIBLE FIN OCTOBRE.

PROMOTION

LOT N° 1

Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français
K7 BASIC PAR SOI-MÊME
K7 AIDE A LA PROGRAMMATION

L'ensemble 920,00 F.

LOT N° 2

Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français
K7 BASIC PAR SOI-MÊME
K7 AIDE A LA PROGRAMMATION
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.

L'ensemble 2.240,00 F.

LOT N° 3

Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.
TI LOGO N° 2

L'ensemble 2.795,00 F.

LOT N° 4

Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.

L'ensemble 5.300,00 F.



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

BON DE COMMANDE TARIFS OCTOBRE 1984

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