



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

MIJID MI-RAISIN

Pour la deuxième année consécutive le VIDCOM, salon professionnel de la vidéo et de la communication, a accueilli à Cannes le MIJID avec ses ordinateurs et ses logiciels du 13 au 17 octobre. Si les journalistes étaient nombreux - probablement attirés par Cannes, la mer et les nombreux cocktails dans l'enceinte du Palais des festivals - les visiteurs ne se bousculaient pas au portillon et les nouveautés ne parsemaient pas les allées. Nous avons nous-mêmes fortement appréciés les petits fours, les innombrables bouteilles, le soleil et la mer-sans-arrêt-roulant-ses-galets ainsi que la boîte à musique du EXL 100 d'Exelvision (Voir article dans ce numéro), le noeud papillon du ministre de service, les nouveaux logiciels du Canon X07 sortis en un temps record pour l'interface Vidéo, l'émission "Pic et Poke et Colegram" de TF1 tournée en direct du salon (Tous les samedis à 11 heures 30 sur TF1) et le logiciel "Europe" de Micro application pour Commodore 64 qui va mettre un terme à tous les logiciels géographiques fleurissant sur le marché : la carte de l'Europe défile dans tous les sens sur l'écran et vous devez, avec votre hélicoptère, vous poser sur la ville demandée par l'ordinateur. Les capitales, les grandes villes et même les villes de moyenne importance sont présentes, et pour toute l'Europe !

Suite page 9

ROCK 'N JOYST

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

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

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

ATARI, C'EST PAS FINI !

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

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

EDITO

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

Gerard CECCALDI

MENU

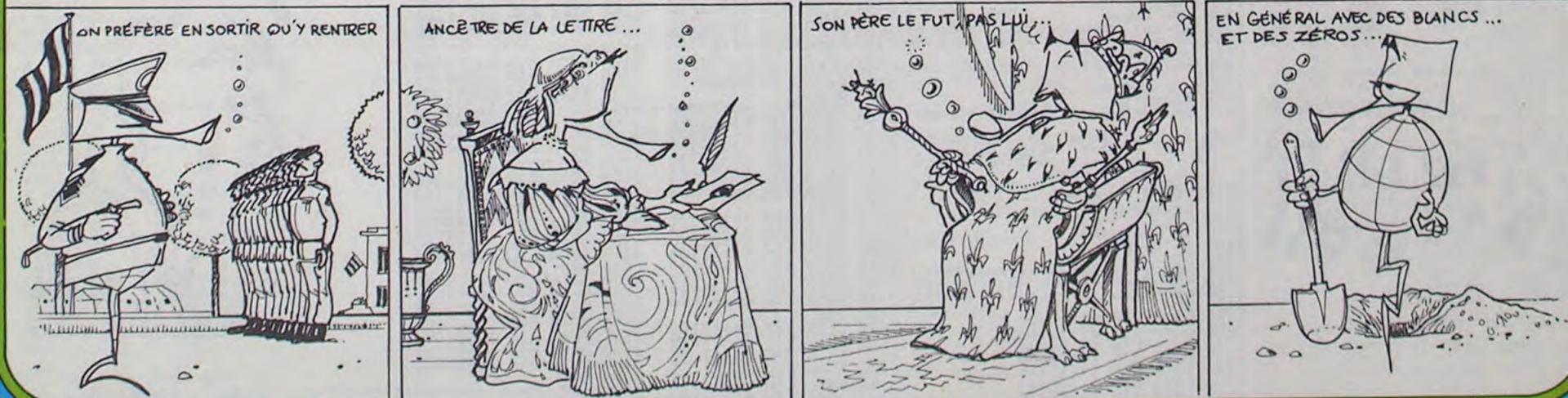
APPLE II	Touches de fonctions	Xavier LEROY	page 8
CANON	Puzzle	Eric LAPOUYADE	Page 6
CASIO FX 702P	The Gambler	Thomas LEPRETTE	Page 12
COMMODORE 64	Maze 64	Eric JEAN	Page 4
VIC 20	Chevauchée Fantastique	Frédéric SOBIERES	Page 16
HP 41	Mission Impossible	Eric BOUCHER	Page 4
HECTOR	Hectographe	Packard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

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

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

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



Combien de fruits arriverez-vous à cueillir dans ce verger avant que son propriétaire ne vous repère? Mais attention, à chaque déplacement, un mur occupe la dernière position que vous aviez. Vous ne devez surtout pas heurter le mur, une alarme signifierait votre présence au propriétaire.

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

Christophe LANOIR



```

1 REM ou LE MUR
2 REM ou LE MUR
3 REM ou LE MUR
4 REM ou LE MUR
50 PAPER 4
60 BORDER 4
70 INK 1
90 REM definition caracteres
100 GO TO 5460
110 REM initialisation variabl
es
120 GO SUB 5770
130 CLS
140 REM presentation
150 GO SUB 850
160 INK 0
170 PAPER 7
180 BORDER 2
190 CLS
200 REM dessin jeu
210 GO SUB 810
220 REM
230 REM *****
240 REM * jeu *
250 REM *****
260 REM
270 POKE 23673,255
280 POKE 23672,255
290 PRINT AT Y,X;"C"
300 LET R$=INKEY$
310 IF R$="S" OR R$="6" OR R$="
7" OR R$="8" THEN GO SUB 440: RE
M *deplacement du bonhomme
320 LET T=51-(256+PEEK 23673+PE
EK 23672)/50
330 LET t$=STR$ INT t
340 IF t<10 THEN LET t$="0"+t$
350 PRINT AT 21,6; INVERSE 1;T$
360 IF T<1 THEN GO TO 1420: REM
temps depasse
370 IF AND(.85 THEN PRINT AT RN
D+16+1,RND*29+1; INK RND*7; FLAS
H 1;"0"
380 GO TO 300
390 REM *****
400 REM *deplacement bonhomme *
410 REM *****
420 REM *****
430 REM
440 PRINT AT Y,X; PAPER 2;"A"
450 LET X=X-(R$="5")+R$="8"
460 LET Y=Y-(R$="7")+R$="6"
470 IF ATTR(Y,X)=16 THEN PRINT
AT 20,1; INK 2; PAPER 6;"VOUS
AVEZ HEURTE UN MUR !!"; GO TO
1430
480 IF ATTR(Y,X)<127 THEN GO T
O 540: REM pas de fruit
490 FOR F=0 TO 5
500 BEEP .02,RND*30
510 NEXT F
520 LET SC=SC+10+ATTR(Y,X)-180
530 IF ATTR(Y,X)=191 THEN LET
SC=SC+19: REM bonus
540 IF U=2+INT(U/2) THEN PRINT
AT Y,X;"C": GO TO 560
550 PRINT AT Y,X;"B"
560 LET U=U+1
570 BEEP .02,30
580 BEEP .02,40
590 PRINT AT 21,28; INVERSE 1;S
C
600 RETURN
610 REM *****
620 REM * dessin du jeu *
630 REM *****
640 REM *****
650 REM
660 PAPER 2
670 PRINT AT 0,0;"AAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
680 FOR F=1 TO 19
690 PRINT AT F,0;"A";AT F,31;"A"
700 BEEP .04,10
710 BORDER 3
720 PAUSE 1
730 BORDER 2
740 NEXT F
750 PRINT AT 20,0;"AAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
760 PRINT AT 21,0;"AAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
770 PRINT AT 21,1; INK 6;"TEMPS
:";AT 21,22;"SCORE:"; INK 7; PAP
ER 0;"0"
780 PAPER 7
790 RETURN
800 REM *****
810 REM * presentation *
820 REM *****
830 REM *****
840 REM
850 PRINT AT 5,7;"ATTRAPEZ LES
FRUITS"
860 PRINT AT 9,2;"PENDANT QUE L
E PROPRIETAIRE"
870 PRINT AT 11,6;"N'EST PAS LA
MAIS"
880 PRINT AT 13,9; FLASH 1;"
:";AT 14,9;" ATTENTION
:";AT 15,9;"
890 BEEP .05,30
900 BEEP .05,20
910 PRINT #0; INK 7; BRIGHT 1;"
PRESSEZ UNE TOUCHE
920 PAUSE 4E4
930 PRINT AT 0,0;
940 INK 0
950 PAPER 2
960 BORDER 2
970 CLS
980 FOR F=0 TO 20
990 BORDER 3
1000 BORDER 2
1010 PRINT "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
1020 NEXT F
1030 PRINT OVER 1,AT 5,9;"
:";AT 7,9;"
9:";AT 9,9;"AT 0,
9:"
1040 PRINT OVER 1,AT 12,7;"
:";AT 13,7;"
7:";AT 15,7;"
7:";AT 16,7;"
7:"
1050 BEEP .05,30
1060 BEEP .05,20
1070 PRINT #0; BRIGHT 1;"
PRESSEZ UNE TOUCHE
1080 PAUSE 4E4
1090 CLS
1100 PRINT AT 4,10;"FRUITS :
"
1110 FOR F=0 TO 7
1120 PRINT AT 7,2+F; PAPER 7;
INK 1; FLASH 1;"0"; FLASH 0; PAP
ER 6; INK 7;" :10+4+"; PT
5"
1130 NEXT F
1140 PRINT AT 21,20; INK 6;" + BO
NUS ="; INK 7;" 40"
1150 BEEP .05,30
1160 BEEP .05,20
1170 PRINT #0; BRIGHT 1;"

```

```

PRESSEZ UNE TOUCHE
1180 PAUSE 4E4
1190 CLS
1200 PRINT AT 3,11; PAPER 6;"
1210 PRINT AT 4,11; PAPER 6;" MO
UVEMENTS "
1220 PRINT AT 5,11; PAPER 6;"
1230 FOR F=8 TO 14
1240 PRINT AT F,13; PAPER 7;"
1250 NEXT F
1260 PRINT AT 9,16; INK 7;"■";AT
11,14;"■";AT 11,18;"■";AT 13,16
;"■";
1270 PRINT AT 17,9; FLASH 1;"
1280 PRINT AT 18,9; FLASH 1;" PO
UR COMMENCER "
1290 PRINT AT 19,9; FLASH 1;"
1300 BEEP .05,30
1310 BEEP .05,20
1320 PRINT #0; BRIGHT 1;"
PRESSEZ UNE TOUCHE
1330 PAUSE 4E4
1340 BEEP .1,20
1350 BEEP .1,30
1360 RETURN
1370 REM
1380 REM *****
1390 REM * fin de la partie *
1400 REM *****
1410 REM
1420 PRINT PAPER 6; INK 2;AT 20,
1;"VOICI LE PROPRIETAIRE
1430 DIM B$(704-64)
1440 PRINT AT 19,0; PAPER 6;"
1450 LET B$=""
1460 POKE 23692,-1
1470 PRINT AT 21,0; PAPER 3;B$
1480 IF SC<=A(5) THEN PAPER 20:
GO TO 1680
1490 PRINT AT 2,0;
1500 FOR F=0 TO 6
1510 PRINT INK F;"//////////
//////////
1520 NEXT F
1530 PRINT AT 2,0;
1540 FOR F=0 TO 6
1550 PRINT INK F; OVER 1;"//////
//////////
1560 NEXT F
1570 PRINT AT 13,0; INK 6; PAPER
2; FLASH 1;" BRAVO
VOUS ETES DANS LES
5 MEILLEURS ...
1580 FOR F=0 TO 15
1590 BEEP .05,RND*40-10
1600 NEXT F
1610 INPUT "VOTRE NOM "; 10 Lett
res;maxi
1615 PRINT AT 21,0; PAPER 2;"
1620 FOR F=1 TO LEN C$
1630 IF CODE C$(F)>96 AND CODE C
$(F)<123 THEN LET C$(F)=CHR$(CO
DE C$(F)-(97-55))
1640 NEXT F
1650 FOR X=5 TO 1 STEP -1
1660 IF SC>A(X) THEN LET A(X+1)=
A(X): LET A$(X+1)=A$(X): LET A(X
)=SC: LET A$(X)=C$
1670 NEXT X
1680 CLS
1690 BORDER 2
1700 FOR F=0 TO 21
1710 BORDER 6
1720 PAUSE 1
1730 BORDER 2
1740 PRINT PAPER 2;"AAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
1750 NEXT F
1760 FOR F=0 TO 7
1770 IF F=2 THEN GO TO 1790
1780 PRINT AT 0,7; INK F; PAPER
2;"TABLEAU DES SCORES"
1790 PAUSE 15
1800 NEXT F
1810 PRINT PAPER 3; BRIGHT 1;AT
5,8;"
1820 PRINT PAPER 3; BRIGHT 1;AT
5,20;"
1830 PAPER 2
1840 INK 6
1850 FOR F=1 TO 5
1860 BEEP .05,-10
1870 PRINT AT 7+2+F,7;A$(F)
1880 LET F$=STR$(A(F))
1890 LET U=26-LEN F$
1900 PRINT AT 7+2+F,F$,A(F)
1910 NEXT F
1920 LET F$=STR$ SC
1930 LET U=26-LEN F$
1940 PRINT AT 19,5; INK 7; BRIGH
T 1;"Votre score :"; PAPER 0;AT
19,U;F$
1950 PRINT #0;" UNE AUTRE PAR
TIE ? (O/N)
1960 LET CHL=0
1970 IF INT(CHL/2)=CHL/2 THEN P
RINT AT 19,U; PAPER 0;G$(2 TO LEN
F$): GO TO 1990
1980 PRINT AT 19,U; PAPER 0; INK
7;F$
1990 LET CHL=CHL+1
2000 PAUSE 15
2010 IF INKEY$="" THEN GO TO 197
0
2020 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
THEN LET 0=2030: PRINT AT 21,4;
"Pour recommencer GOTO 0": BEE
P .5,20: GO TO 9000
2030 PAPER 7
2040 INK 0
2050 BORDER 2
2060 CLS
2070 GO SUB 6320
2080 GO TO 210
2090 REM *****
2100 REM * definition MAJUSCULES *
2110 REM *****
2120 REM *****
2130 REM
2140 DATA BIN 00111000
2150 DATA BIN 01111000
2160 DATA BIN 11100010
2170 DATA BIN 11000010
2180 DATA BIN 11111100
2190 DATA BIN 11100010
2200 DATA BIN 11100010
2210 DATA BIN 00000000
2220 REM
2230 DATA BIN 11111000
2240 DATA BIN 11100100
2250 DATA BIN 11111000
2260 DATA BIN 11111000
2270 DATA BIN 11100010
2280 DATA BIN 11100010
2290 DATA BIN 11111000
2300 DATA BIN 00000000

```

```

2310 REM
2320 DATA BIN 00111100
2330 DATA BIN 01100110
2340 DATA BIN 11000000
2350 DATA BIN 11000000
2360 DATA BIN 11000000
2370 DATA BIN 01100110
2380 DATA BIN 00111100
2390 DATA BIN 00000000
2400 REM
2410 DATA BIN 11111100
2420 DATA BIN 11100110
2430 DATA BIN 11100010
2440 DATA BIN 11100010
2450 DATA BIN 11100010
2460 DATA BIN 11000110
2470 DATA BIN 11111000
2480 DATA BIN 00000000
2490 REM
2500 DATA BIN 11111100
2510 DATA BIN 11100000
2520 DATA BIN 11111000
2530 DATA BIN 11100000
2540 DATA BIN 11100000
2550 DATA BIN 11100000
2560 DATA BIN 11111100
2570 DATA BIN 00000000
2580 REM
2590 DATA BIN 11111100
2600 DATA BIN 11100000
2610 DATA BIN 11100000
2620 DATA BIN 11111000
2630 DATA BIN 11100000
2640 DATA BIN 11100000
2650 DATA BIN 11100000
2660 DATA BIN 00000000
2670 REM
2680 DATA BIN 00111100
2690 DATA BIN 01100110
2700 DATA BIN 11100000
2710 DATA BIN 11100000
2720 DATA BIN 11101110
2730 DATA BIN 01100110
2740 DATA BIN 00111000
2750 DATA BIN 00000000
2760 REM
2770 DATA BIN 11100010
2780 DATA BIN 11100010
2790 DATA BIN 11100010
2800 DATA BIN 11111100
2810 DATA BIN 11100010
2820 DATA BIN 11100010
2830 DATA BIN 11100010
2840 DATA BIN 00000000
2850 REM
2860 DATA BIN 01111000
2870 DATA BIN 00111000
2880 DATA BIN 00111000
2890 DATA BIN 00111000
2900 DATA BIN 00111000
2910 DATA BIN 00111000
2920 DATA BIN 01111000
2930 DATA BIN 00000000
2940 REM
2950 DATA BIN 00111100
2960 DATA BIN 00011100
2970 DATA BIN 00011100
2980 DATA BIN 00011100
2990 DATA BIN 00011100
3000 DATA BIN 10011100
3010 DATA BIN 01111000
3020 DATA BIN 00000000
3030 REM
3040 DATA BIN 11100100
3050 DATA BIN 11101000
3060 DATA BIN 11100000
3070 DATA BIN 11100000
3080 DATA BIN 11100000
3090 DATA BIN 11100100
3100 DATA BIN 11100010
3110 DATA BIN 00000000
3120 REM
3130 DATA BIN 11100000
3140 DATA BIN 11100000
3150 DATA BIN 11100000
3160 DATA BIN 11100000
3170 DATA BIN 11100000
3180 DATA BIN 11100000
3190 DATA BIN 11111100
3200 DATA BIN 00000000
3210 REM
3220 DATA BIN 11100010
3230 DATA BIN 11111100
3240 DATA BIN 11101010
3250 DATA BIN 11100010
3260 DATA BIN 11100010
3270 DATA BIN 11100010
3280 DATA BIN 11100010
3290 DATA BIN 00000000
3300 REM
3310 DATA BIN 11100010
3320 DATA BIN 11100100
3330 DATA BIN 11101010
3340 DATA BIN 11101100
3350 DATA BIN 11100010
3360 DATA BIN 11100010
3370 DATA BIN 11100010
3380 DATA BIN 00000000
3390 REM
3400 DATA BIN 00111000
3410 DATA BIN 01100100
3420 DATA BIN 11100010
3430 DATA BIN 11100010
3440 DATA BIN 11100010
3450 DATA BIN 01100100
3460 DATA BIN 00111000
3470 DATA BIN 00000000
3480 REM
3490 DATA BIN 11111000
3500 DATA BIN 11100010
3510 DATA BIN 11100010
3520 DATA BIN 11100010
3530 DATA BIN 11111000
3540 DATA BIN 11100000
3550 DATA BIN 11100000
3560 DATA BIN 00000000
3570 REM
3580 DATA BIN 00111000
3590 DATA BIN 01100100
3600 DATA BIN 11100010
3610 DATA BIN 11100010
3620 DATA BIN 11101010
3630 DATA BIN 01101100
3640 DATA BIN 00111010
3650 DATA BIN 00000000
3660 REM
3670 DATA BIN 11111000
3680 DATA BIN 11100010
3690 DATA BIN 11100010
3700 DATA BIN 11111000
3710 DATA BIN 11100010
3720 DATA BIN 11100010
3730 DATA BIN 11100010
3740 DATA BIN 00000000
3750 REM
3760 DATA BIN 01111000
3770 DATA BIN 11100000
3780 DATA BIN 01111000
3790 DATA BIN 00001110
3800 DATA BIN 00001110
3810 DATA BIN 10001110
3820 DATA BIN 01111000
3830 DATA BIN 00000000
3840 REM
3850 DATA BIN 11111000
3860 DATA BIN 00111000
3870 DATA BIN 00111000
3880 DATA BIN 00111000
3890 DATA BIN 00111000
3900 DATA BIN 00111000
3910 DATA BIN 00111000
3920 DATA BIN 00000000

```

```

3930 REM
3940 DATA BIN 11100010
3950 DATA BIN 11100010
3960 DATA BIN 11100010
3970 DATA BIN 11100010
3980 DATA BIN 11100010
3990 DATA BIN 11100010
4000 DATA BIN 01111000
4010 DATA BIN 00000000
4020 REM
4030 DATA BIN 11100010
4040 DATA BIN 11100010
4050 DATA BIN 11100010
4060 DATA BIN 11100010
4070 DATA BIN 01110010
4080 DATA BIN 00111000
4090 DATA BIN 00011000
4100 DATA BIN 00000000
4110 REM
4120 DATA BIN 11101010
4130 DATA BIN 11101010
4140 DATA BIN 11101010
4150 DATA BIN 11101010
4160 DATA BIN 11101010
4170 DATA BIN 11101010
4180 DATA BIN 01110100
4190 DATA BIN 00000000
4200 REM
4210 DATA BIN 11100010
4220 DATA BIN 11100010
4230 DATA BIN 01110100
4240 DATA BIN 00111000
4250 DATA BIN 00111000
4260 DATA BIN 10001110
4270 DATA BIN 10001110
4280 DATA BIN 00000000
4290 REM
4300 DATA BIN 11100010
4310 DATA BIN 11100010
4320 DATA BIN 01110100
4330 DATA BIN 00111000
4340 DATA BIN 00111000
4350 DATA BIN 00111000
4360 DATA BIN 00111000
4370 DATA BIN 00000000
4380 REM
4390 DATA BIN 11111100
4400 DATA BIN 00001110
4410 DATA BIN 00011000
4420 DATA BIN 00111000
4430 DATA BIN 01110000
4440 DATA BIN 11100000
4450 DATA BIN 11111100
4460 DATA BIN 00000000
4470 REM
4480 REM *****
4490 REM * definition chiffres *
4500 REM *****
4510 REM
4520 DATA BIN 00111000
4530 DATA BIN 01101100
4540 DATA BIN 11101010
4550 DATA BIN 11100010
4560 DATA BIN 11100010
4570 DATA BIN 01100100
4580 DATA BIN 00111000
4590 DATA BIN 00000000
4600 REM
4610 DATA BIN 00011000
4620 DATA BIN 00111000
4630 DATA BIN 01111000
4640 DATA BIN 11011000
4650 DATA BIN 00011000
4660 DATA BIN 00011000
4670 DATA BIN 00011000
4680 DATA BIN 00000000
4690 REM
4700 DATA BIN 01111000
4710 DATA BIN 01001100
4720 DATA BIN 10001110
4730 DATA BIN 00001110
4740 DATA BIN 00011000
4750 DATA BIN 01111000
4760 DATA BIN 11111100
4770 DATA BIN 00000000
4780 REM
4790 DATA BIN 01111000
4800 DATA BIN 10001110
4810 DATA BIN 00011000
4820 DATA BIN 00001110
4830 DATA BIN 00001110
4840 DATA BIN 10001110
4850 DATA BIN 01111000
4860 DATA BIN 00000000
4870 REM
4880 DATA BIN 00011000
4890 DATA BIN 00111000
4900 DATA BIN 01100000
4910 DATA BIN 11100000
4920 DATA BIN 11100100
4930 DATA BIN 11111100
4940 DATA BIN 00000100
4950 DATA BIN 00000000
4960 REM
4970 DATA BIN 11111000
4980 DATA BIN 11100000
4990 DATA BIN 11111000
5000 DATA BIN 00001110
5010 DATA BIN 00001110
5020 DATA BIN 00001110
5030 DATA BIN 11111000
5040 DATA BIN 00000000
5050 REM
5060 DATA BIN 01111000
5070 DATA BIN 11100000
5080 DATA BIN 11111000
5090 DATA BIN 11100010
5100 DATA BIN 11100010
5110 DATA BIN 11100010
5120 DATA BIN 01111000
5130 DATA BIN 00000000
5140 REM
5150 DATA BIN 11111000
5160 DATA BIN 00001110
5170 DATA BIN 00001110
5180 DATA BIN 00011000
5190 DATA BIN 00111000
5200 DATA BIN 01110000
5210 DATA BIN 11100000
5220 DATA BIN 00000000
5230 REM
5240 DATA BIN 01111000
5250 DATA BIN 11100010
5260 DATA BIN 01111000
5270 DATA BIN 11000010
5280 DATA BIN 11100010
5290 DATA BIN 11100010
5300 DATA BIN 01111000
5310 DATA BIN 00000000
5320 REM
5330 DATA BIN 01111000
5340 DATA BIN 10001110
5350 DATA BIN 10001110
5360 DATA BIN 01111000
5370 DATA BIN 00001110
5380 DATA BIN 00001110
5390 DATA BIN 01111000
5400 DATA BIN 00000000
5410 REM
5420 REM *****
5430 REM * definition caracteres *
5440 REM *****
5450 REM
5460 CLEAR (PEEK 23730+256+PEEK
23731)-500
5470 LET char=PEEK 23730+256+PEE
K 23731
5480 REM debut presentation
5490 GO SUB 6430
5500 FOR F=1 TO 96
5510 BEEP .002,F/2

```

```

5520 FOR G=0 TO 7
5530 POKE char+f+8+g,PEEK (15616
+f+8+g)
5540 NEXT g
5550 NEXT f
5560 LET char=char-256
5570 POKE 23607,INT(char/256)
5580 POKE 23606,char-256+INT(ch
ar/256)
5590 LET char=char+520
5600 RESTORE
5610 FOR J=0 TO 25
5620 FOR I=0 TO 7
5630 READ C
5640 POKE char+i+J*8,C
5650 NEXT I
5660 NEXT J
5670 FOR J=0 TO 9
5680 FOR I=0 TO 7
5690 READ C
5700 POKE char+i+(16-33+J)*8,C
5710 NEXT I
5720 NEXT J
5730 FOR F=0 TO 7
5740 POKE char-33+8+F,0
5750 NEXT F
5760 GO TO 120
5770 REM *****
5780 REM * initialisation *
5790 REM *****
5800 REM *****
5810 REM
5820 DIM A(6)
5830 DIM A$(6,10)
5840 FOR F=1 TO 6
5850 LET A$(F)="NUL"
5860 LET A(F)=0
5870 NEXT F
5880 DATA "A"
5890 DATA BIN 00000100
5900 DATA BIN 00000100
5910 DATA BIN 11111111
5920 DATA BIN 01000000
5930 DATA BIN 01000000
5940 DATA BIN 01000000
5950 DATA BIN 11111111
5960 DATA BIN 00000100
5970 DATA "B"
5980 DATA BIN 00011000
5990 DATA BIN 00111000
6000 DATA BIN 10011001
6010 DATA BIN 01111100
6020 DATA BIN 00011000
6030 DATA BIN 01100100
6040 DATA BIN 10000100
6050 DATA BIN 00000100
6060 DATA "C"
6070 DATA BIN 00011000
6080 DATA BIN 00111000
6090 DATA BIN 10011001
6100 DATA BIN 01111100
6110 DATA BIN 00011000
6120 DATA BIN 00100110
6130 DATA BIN 00100001
6140 DATA BIN 00100000
6150 DATA "D"
6160 DATA BIN 00000000
6170 DATA BIN 00001100
6180 DATA BIN 00010000
6190 DATA BIN 00111000
6200 DATA BIN 01111100
6210 DATA BIN 01111100
6220 DATA BIN 00111000
6230 DATA BIN 00000000
6240 RESTORE 5880
6250 FOR F=1 TO 4
6260 READ B$
6270 FOR N=0 TO 7
6280 READ B
6290 POKE USR B$+N,B
6300 NEXT N
6310 NEXT F
6320 LET SC=0
6330 LET X=16
6340 LET Y=19
6350 LET U=0
6360 LET G$=""
6370 RETURN
6380 REM *****
6390 REM * debut *
6400 REM *****
6410 REM *****
6420 REM
6430 PRINT FLASH 1;" ARRE

```

TEZ LE MAGNETO ET PATI

ENTEZ UN INSTANT

6440 PRINT AT 7,0;"

MURLE

```

6450 PRINT AT 15,15; INK 7;"OU"
6460 PRINT AT 17,10; INK 0;"LE M
ARRAUDEUR"
6470 PRINT AT 21,3;"© 1984 LANO
IR Christophe"
6480 RETURN
9000 PAPER 7; INK 0; BORDER 7
9010 STOP
9999 CLEAR : SAVE "mur" LINE 10

```



LA VENGEANCE DU PRINCE

T199/4A

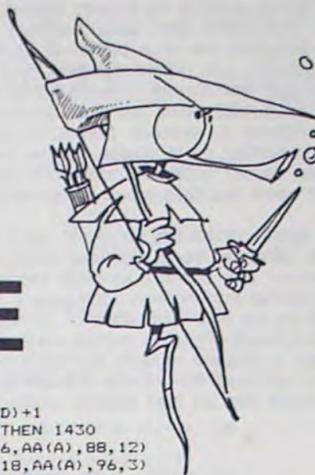
Le bruit court dans la forêt de Sherwood, que le Prince Jean a enlevé votre fiancée et la détient prisonnière dans son château hanté. N'écoutez que votre courage, vous allez tenter de la délivrer le plus vite possible.

Serge DUTILLEUL

Mode d'emploi:

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

Attention, certaines trappes invisibles vous ramènent au premier tableau.



BASIC SIMPLE

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

```
1340 GOTO 1900
1350 GOTO 660
1360 A=INT(10*RND)+1
1370 IF AA(A)=0 THEN 1430
1380 CALL VCHAR(6,AA(A),88,12)
1390 CALL VCHAR(18,AA(A),32,3)
1400 IF AA(A)=CO THEN 1450
1410 CALL VCHAR(6,AA(A),64,12)
1420 CALL VCHAR(18,AA(A),32,3)
1430 RETURN
1440 I=9
1450 CALL VCHAR(6,CO,64,12)
1460 CALL VCHAR(18,CO,32,3)
1470 CALL SOUND(50,-7,0)
1480 CALL HCHAR(LI,CO,112)
1490 CALL SOUND(50,-6,0)
1500 CALL SOUND(50,-5,0)
1510 CALL HCHAR(LI,CO,32)
1520 PTS=PTS+1000
1530 CO=15
1540 CALL HCHAR(LI,CO,33)
1550 GOTO 660
1560 IF CO=6 THEN 1570 ELSE 1590
1570 I=1
1580 GOTO 1870
1590 IF CO=8 THEN 1600 ELSE 1620
1600 I=2
1610 GOTO 1870
1620 IF CO=10 THEN 1630 ELSE 1650
1630 I=3
1640 GOTO 1870
1650 IF CO=12 THEN 1660 ELSE 1680
1660 I=4
1670 GOTO 1870
1680 IF CO=14 THEN 1690 ELSE 1710
1690 I=5
1700 GOTO 1870
1710 IF CO=16 THEN 1720 ELSE 1740
1720 I=6
1730 GOTO 1870
1740 IF CO=18 THEN 1750 ELSE 1770
1750 I=7
1760 GOTO 1870
1770 IF CO=20 THEN 1780 ELSE 1800
1780 I=8
1790 GOTO 1870
1800 IF CO=22 THEN 1810 ELSE 1830
1810 I=9
1820 GOTO 1870
1830 IF CO=24 THEN 1840 ELSE 1860
1840 I=10
1850 GOTO 1870
1860 RETURN
1870 IF AA(I)=0 THEN 1880 ELSE 1890
1880 MN=5
1890 RETURN
1900 CALL COLOR(12,13,7)
1910 CALL CHAR(126,"18187E5A5A182424")
1920 IF (CO=25)+(LI=18)=-2 THEN MN 2080
1930 IF LI=18 THEN 2000
1940 IF CO=25 THEN 2040
1950 CALL HCHAR(LI,CO,32)
1960 LI=LI-1
1970 CO=CO+1
1980 CALL HCHAR(LI,CO,33)
1990 GOTO 1900
2000 CALL COLOR(12,5,8)
2005 CALL HCHAR(LI,CO,32)
2010 CO=CO+1
2020 CALL HCHAR(LI,CO,33)
2030 GOTO 1900
2040 CALL HCHAR(LI,CO,32)
2050 LI=LI-1
2060 CALL HCHAR(LI,CO,33)
2070 GOTO 1900
2080 CALL HCHAR(LI,CO,32)
2090 LI=17
2100 CALL HCHAR(LI,CO,126)
2110 FOR I=17 TO 5 STEP -1
2120 CALL HCHAR(I,CO,126)
2130 FOR J=1 TO 200
2140 NEXT J
2150 CALL HCHAR(I,CO,80)
2160 NEXT I
2170 CALL COLOR(12,5,8)
2180 CALL HCHAR(4,25,126)
2190 CALL SOUND(400,800,0)
2200 CALL SOUND(200,400,0)
2210 CALL SOUND(400,800,0)
2220 CALL KEY(0,K,S)
2230 IF S=0 THEN 2220
2240 CALL CLEAR
2250 FOR I=1 TO 4
2260 AA(I)=19
2270 NEXT I
2290 CALL SCREEN(2)
2310 CALL CHAR(33,"18187E5A5A182424")
2320 CALL COLOR(1,5,1)
2340 CALL CHAR(80,"0808080808080808")
2350 CALL COLOR(7,7,1)
2370 CALL CHAR(56,"E01C0E01")
2380 CALL CHAR(57,"000000E01C030000")
2390 CALL CHAR(58,"000000000080700F")
2400 CALL COLOR(4,7,1)
2410 CALL HCHAR(1,1,56)
2420 CALL HCHAR(1,2,57)
2430 CALL HCHAR(1,3,58)
2440 CALL HCHAR(2,4,56)
2450 CALL HCHAR(2,5,57)
2460 CALL HCHAR(2,6,58)
2470 CALL HCHAR(3,7,56)
2480 CALL HCHAR(3,8,57)
2490 CALL HCHAR(3,9,58)
2500 CALL HCHAR(10,24,56)
2510 CALL HCHAR(10,25,57)
2520 CALL HCHAR(10,26,58)
2530 CALL HCHAR(11,27,56)
2540 CALL HCHAR(11,28,57)
2550 CALL HCHAR(11,29,58)
2560 CALL HCHAR(12,30,56)
2570 CALL HCHAR(12,31,57)
2580 CALL HCHAR(12,32,58)
2590 CALL CHAR(59,"0000000000071CE")
2600 CALL CHAR(60,"0000031CE0")
2610 CALL CHAR(61,"0F708")
```

```
2620 CALL HCHAR(12,1,59)
2630 CALL HCHAR(12,2,60)
2640 CALL HCHAR(12,3,61)
2650 CALL HCHAR(11,4,59)
2660 CALL HCHAR(11,5,60)
2670 CALL HCHAR(11,6,61)
2680 CALL HCHAR(10,7,59)
2690 CALL HCHAR(10,8,60)
2700 CALL HCHAR(10,9,61)
2710 A=24
2720 FOR I=3 TO 1 STEP -1
2730 CALL HCHAR(I,A,59)
2740 A=A+1
2750 CALL HCHAR(I,A,60)
2760 A=A+1
2770 CALL HCHAR(I,A,61)
2780 A=A+1
2790 NEXT I
2800 CALL CHAR(62,"0101010101010101")
2810 CALL CHAR(63,"00000000000000FF")
2820 CALL CHAR(64,"8080808080808080")
2830 CALL CHAR(65,"FF")
2840 CALL HCHAR(3,10,63,14)
2850 CALL HCHAR(10,10,65,14)
2860 CALL VCHAR(4,9,62,6)
2870 CALL VCHAR(4,24,64,6)
2880 CALL COLOR(5,7,1)
2900 CALL CHAR(40,"FFFFFFFFFFFFFF")
2910 CALL COLOR(2,13,1)
2920 FOR I=14 TO 16
2930 CALL VCHAR(5,I,40,5)
2940 NEXT I
2960 CALL CHAR(72,"423C5A7E7E3C3C42")
2970 CALL COLOR(6,5,1)
2980 LI=11
2990 CI=10
3000 L2=11
3010 C2=20
3020 L3=15
3030 C3=13
3040 L4=15
3050 C4=17
3060 CALL HCHAR(LI,C1,72)
3070 CALL HCHAR(L2,C2,72)
3080 CALL HCHAR(L3,C3,72)
3090 CALL HCHAR(L4,C4,72)
3110 CALL CHAR(48,"000040A5BF400000")
3120 LC=11
3130 CC=13
3140 CALL HCHAR(LC,CC,48)
3150 CALL COLOR(3,7,1)
3151 CALL CHAR(112,"00000000000000FF")
3152 CALL CHAR(113,"8080808080808080")
3153 CALL CHAR(114,"0101010101010101")
3154 CALL COLOR(11,7,1)
3155 CALL HCHAR(4,14,112,3)
3156 CALL VCHAR(5,13,114,5)
3157 CALL VCHAR(5,17,113,5)
3170 LI=20
3180 CO=15
3190 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3200 BOSUB 4120
3210 CALL KEY(0,K,S)
3220 IF K=83 THEN 3260
3230 IF K=68 THEN 3310
3240 IF K=76 THEN 3360
3250 GOTO 3200
3260 IF CO=10 THEN 3200
3270 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3280 CO=CO-1
3290 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3300 GOTO 3200
3310 IF CO=23 THEN 3200
3320 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3330 CO=CO+1
3340 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3350 GOTO 3200
3360 CALL CHAR(88,"183C42DBDB424218")
3365 PTS=PTS+10
3370 CALL COLOR(8,11,1)
3380 IF (CO=13)+(CO=17)=-1 THEN 3420
3390 L6=11
3400 D6=9
3410 GOTO 3440
3420 L6=15
3430 D6=4
3440 CALL VCHAR(L6,CO,80,D6)
3450 IF (CO=10)+(CO=20)=-1 THEN 3480
3460 IF (CO=13)+(CO=17)=-1 THEN 3480 ELSE
E 3470
3470 GOTO 3490
3480 GOSUB 4510
3490 CALL VCHAR(L6,CO,32,D6)
3500 FOR I=1 TO 4
3510 IF AA(I)=0 THEN 3520 ELSE 3540
3520 NEXT I
3530 GOTO 3560
3540 GOTO 3200
3560 Z=INT(23*RND)+10
3570 X=INT(18*RND)+12
3580 IF (Z>23)+(Z<10)=-1 THEN 3560
3590 IF (X>18)+(X<12)=-1 THEN 3560
3600 CALL KEY(0,K,S)
3610 IF K=83 THEN 3650
3620 IF K=68 THEN 3730
3630 IF K=76 THEN 3810
3640 GOTO 3600
3650 IF CO=10 THEN 3600
3660 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3670 CO=CO-1
3680 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3690 IF (CO=13)+(LI=11)=-2 THEN 3890
3700 IF (CO=2)+(LI=X)=-2 THEN 3710 ELSE
3600
3710 CALL SOUND(200,300,0)
3720 GOTO 30
3730 IF CO=23 THEN 3600
3740 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3750 CO=CO+1
3760 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3770 IF (CO=13)+(LI=11)=-2 THEN 3890
3780 IF (CO=2)+(LI=X)=-2 THEN 3790 ELSE
3600
3790 CALL SOUND(200,300,0)
3800 GOTO 30
3810 IF LI=11 THEN 3600
3820 CALL HCHAR(LI,CO,32)
3830 LI=LI-1
3840 CALL HCHAR(LI,CO,33)
3850 IF (CO=13)+(LI=11)=-2 THEN 3890
3860 IF (CO=2)+(LI=X)=-2 THEN 3870 ELSE
3600
3870 CALL SOUND(200,300,0)
3880 GOTO 30
3890 CALL CHAR(48,"000018181818")
3900 CALL COLOR(3,7,13)
3910 CALL HCHAR(7,16,48)
3920 CALL SOUND(15,1000,0)
3930 CALL CHAR(48,"000030381C0C")
3940 CALL SOUND(15,1000,0)
3950 CALL CHAR(48,"0000003C3C")
3960 CALL SOUND(15,1000,0)
```

```
3970 CALL KEY(0,K,S)
3980 IF S=0 THEN 3970
3990 CALL HCHAR(7,16,40)
4000 CALL CHAR(41,"FFFFFFFFFFFF0000")
4010 CALL CHAR(42,"FFFFFFFF0000")
4020 CALL VCHAR(5,16,32,5)
4030 CALL HCHAR(9,14,41)
4040 CALL HCHAR(9,15,42)
4050 CALL SOUND(50,1000,0)
4060 CALL VCHAR(5,15,32,5)
4070 CALL CHAR(41,"FFFFFFFF00000000")
4080 CALL SOUND(50,1000,0)
4090 CALL VCHAR(5,14,32,5)
4100 CALL SOUND(50,1000,0)
4110 GOTO 4760
4120 Z=INT(6*RND)+1
4130 IF (Z>6)+(Z<1)=-1 THEN 4120
4140 ON Z GOTO 4120,4150,4200,4250,4300,
4120
4150 L5=L1
4160 IF AA(1)=0 THEN 4370
4170 C5=C1
4180 D5=10
4190 GOTO 4340
4200 L5=L2
4210 IF AA(2)=0 THEN 4370
4220 C5=C2
4230 D5=10
4240 GOTO 4340
4250 L5=L3
4260 IF AA(3)=0 THEN 4370
4270 C5=C3
4280 D5=6
4290 GOTO 4340
4300 L5=L4
4310 IF AA(4)=0 THEN 4370
4320 C5=C4
4330 D5=6
4340 CALL VCHAR(L5+1,C5,80,D5)
4350 IF C5=CO THEN 4380
4360 CALL VCHAR(L5+1,C5,32,D5)
4370 RETURN
4380 CALL CHAR(88,"183C42DBDB423C18")
4390 CALL COLOR(8,11,1)
4410 CALL SOUND(50,-7,0)
4420 CALL HCHAR(LI,CO,88)
4430 CALL SOUND(50,-6,0)
4440 CALL SOUND(50,-5,0)
4450 CALL HCHAR(LI,CO,88)
4460 PTS=PTS+1000
4470 CALL VCHAR(L5+1,C5,32,D5)
4480 CO=15
4490 CALL HCHAR(LI,CO,33)
4500 GOTO 3200
4510 IF CO=10 THEN 4520 ELSE 4550
4520 IF AA(1)=0 THEN 4690
4530 AA(1)=0
4540 GOTO 4650
4550 IF CO=20 THEN 4560 ELSE 4590
4560 IF AA(2)=0 THEN 4690
4570 AA(2)=0
4580 GOTO 4650
4590 IF CO=13 THEN 4600 ELSE 4630
4600 IF AA(3)=0 THEN 4690
4610 AA(3)=0
4620 GOTO 4650
4630 IF AA(4)=0 THEN 4690
4640 AA(4)=0
4650 CALL SOUND(50,-6,0)
4660 CALL HCHAR(L6,CO,88)
4670 CALL SOUND(50,-5,0)
4680 CALL SOUND(50,-7,0)
4690 RETURN
4700 CALL KEY(0,K,S)
4710 IF S=0 THEN 4700
4720 CALL CLEAR
4721 GOSUB 4723
4722 GOTO 5120
4723 GOTO 4740
4740 CALL CHAR(40,"FF")
4750 CALL CHAR(41,"8040201008040201")
4760 CALL CHAR(42,"0102040810204080")
4770 CALL CHAR(43,"0101010101010101")
4780 CALL CHAR(44,"8080808080808080")
4790 CALL COLOR(2,7,1)
4791 CALL CHAR(34,"1824241818242418")
4793 CALL CHAR(56,"0808080808080808")
4794 CALL COLOR(4,7,1)
4795 CALL CHAR(126,"183C42DBDB423C18")
4796 CALL COLOR(12,11,1)
4800 CALL HCHAR(1,1,40,32)
4820 CALL HCHAR(20,1,40,6)
4830 CALL HCHAR(20,24,40,9)
4840 CALL HCHAR(5,11,40,9)
4850 A=7
4860 FOR I=1 TO 4
4870 CALL HCHAR(I,A,41)
4880 CALL HCHAR(I+19,A,41)
4885 A=A+1
4890 NEXT I
4900 A=23
4910 FOR I=1 TO 4
4920 CALL HCHAR(I,A,42)
4930 CALL HCHAR(I+19,A,42)
4940 A=A+1
4950 NEXT I
4960 CALL VCHAR(5,11,44,19)
4970 CALL VCHAR(5,19,43,19)
4980 CALL VCHAR(1,6,43,19)
5000 CALL VCHAR(1,24,44,19)
5010 CALL CHAR(45,"FF01010101010101")
5020 CALL CHAR(46,"FF80808080808080")
5030 CALL HCHAR(1,6,45)
5040 CALL HCHAR(1,24,46)
5050 CALL HCHAR(5,11,46)
5060 CALL HCHAR(5,19,45)
5070 CALL CHAR(47,"FF40201008040201")
5080 CALL CHAR(48,"FF02040810204080")
5090 CALL HCHAR(1,7,47)
5100 CALL HCHAR(1,23,48)
5110 CALL COLOR(3,7,1)
5115 RETURN
5120 CALL CHAR(96,"003C42A5B1423C18")
5130 CALL CHAR(97,"18FF3C3C3C3C3C3C")
5140 CALL CHAR(98,"3C242424242424E7")
5150 CALL CHAR(99,"10F")
5160 CALL CHAR(100,"080F")
5170 CALL COLOR(9,6,1)
5180 CALL HCHAR(6,15,96)
5190 CALL HCHAR(7,15,97)
5200 CALL HCHAR(8,15,98)
5210 CALL HCHAR(7,14,100)
5220 CALL HCHAR(7,16,99)
5230 CALL HCHAR(6,14,34)
5235 CALL HCHAR(6,16,34)
5241 LI=22
5242 CO=15
5243 CALL HCHAR(LI,CO,33)
5250 LI=10
5260 CI=12
5270 CALL HCHAR(LI,C1,72)
5280 CALL HCHAR(LI,C1,32)
```


PORTRAIT

TO 7 MO5

Un cambrioleur s'est introduit dans nos locaux et a dérobé tous les programmes. Un seul témoin... vous! Le mode d'emploi est dans le programme.

Alain PUYMBROECK



```

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

```

```

-MINCE"
650 A$(5)=" OREILLES":B$(5)="1-DECOLLEES
":C$(5)="2-PLAQUEES"
660 A$(6)=" YEUX":B$(6)="1-GRANDS ET RO
NDS":C$(6)="2-PETITS ET ETROITS"
670 A$(7)=" BOUCHE":B$(7)="1-GRANDE ET G
ROSSE":C$(7)="2-PETITE ET MINCE"
680 A$(8)=" CICATRICE":B$(8)="1-OUI":C$(
8)="2-NON"
690 FOR Z=1 TO 8
700 LOCATE 20,3,0:PRINT SPC(20);LOCATE
20,3,0:PRINT A$(Z)
710 LOCATE 20,6,0:PRINT SPC(20);LOCATE
20,6,0:PRINT B$(Z)
720 LOCATE 20,8,0:PRINT SPC(20);LOCATE
20,8,0:PRINT C$(Z)
730 R$(Z)=INPUT$(1)
740 A=ASC(R$(Z)):IF (A-49)*(A-50)<>0 THE
N 730
750 R=VAL(R$(Z)):R=R+(Z-1)*2:R(Z)=R
760 ON R GOSUB 2000,2100,2200,2300,2400,
2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,3200,
3300,3400,3500
770 NEXT
780 BOXF(20,0)-(39,24)* " ,0:COLOR 3
790 LOCATE 20,1,0:PRINT"SI VOUS VOULEZ":
LOCATE 20,2,0:PRINT"MODIFIER UN"
800 LOCATE 20,3,0:PRINT"ELEMENT DU":LOCA
TE 20,4,0:PRINT"PORTRAIT,APPUYEZ"
810 LOCATE 20,5,0:PRINT"SUR SON NUMERO":
COLOR 7
820 FOR XX=1 TO 8
830 LOCATE 20,XX*7,0:PRINT XX;"-";A$(XX)
840 NEXT:COLOR 1
850 LOCATE 20,18,0:PRINT" 9-TERMINE"
860 V$=INPUT$(1):V=VAL(V$)
870 IF V=0 OR V>9 THEN 860
880 IF V=9 THEN 940
890 COLOR 0,0
900 ON R(V) GOSUB 2000,2100,2200,2300,24
00,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,32
00,3300,3400,3500
910 R(V)=48V-1-R(V):COLOR 7,0
920 ON R(V) GOSUB 2000,2100,2200,2300,24
00,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,32
00,3300,3400,3500
930 NN=NN+1:GOTO 860
940 IF NN<3 THEN BOXF(20,0)-(39,24)* " ,0
:GOTO 990
950 CLS
960 FOR XX=1 TO 8
970 ON R(XX) GOSUB 2000,2100,2200,2300,2
400,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,3
200,3300,3400,3500
980 NEXT
990 FLAG=1
1000 FOR XX=1 TO 8
1010 IF R(XX)=A(XX) THEN COLOR 7 ELSE CO
LOR 1:F=F+1
1020 ON A(XX) GOSUB 2000,2100,2200,2300,
2400,2500,2600,2700,2800,2900,3000,3100,
3200,3300,3400,3500
1030 NEXT
1040 FOR X=1 TO 3000:NEXT
1050 CLS
1060 CLS:PRINT"VOUS AVEZ FAIT";F;
1070 IF F<2 THEN PRINT"ERREUR"; ELSE PRI
NT"ERREURS";
1080 PRINT" D'ESTIMATION:":PRINT:PRINT:PR
INT:PRINT:COLOR 3
1090 IF F>6 THEN AS="CAMBRIOLAGE CHEZ HE
BDOGICIEL.....Grâce aux renseigne
ments communiqués par un témoin, la police
nationale a arrêté une importante pers
onnalité parisienne. Un non lieu a été p
rononcé le soir même."
1100 IF F>6 THEN B$="Le témoin était-il
complice, il est très activement recher
ché":GOTO 1150
1110 IF F>2 THEN AS="Malgré l'audition d
'un témoin, il a été impossible de retro
uver le voleur qui a cambriolé, la nuit
dernière, le journal."
1120 IF F>2 THEN B$="Envoyez nous des p
rogrammes, vite, vite..":GOTO 1150
1130 AS="Grâce au témoignage d'un de nos
lecteurs le voleur a pu être arrêté rapi
dement. Tous les programmes ont été ric
uplés."
1140 B$="L'ensemble des lecteurs vous re
mercie. A la semaine prochaine."
1150 FOR Z=1 TO LEN (A$)
1160 Z$=MID$(A$,Z,1)
1170 IF Z$="1" THEN PRINT "e";GOTO 1220
1180 IF Z$="2" THEN PRINT "e";GOTO 1220
1190 IF Z$="3" THEN PRINT "e";GOTO 1220
1200 IF Z$="4" THEN PRINT "a";GOTO 1220
1210 PRINT Z$;
1220 BEEP
1230 FOR Y=1 TO 10:NEXT Y
1240 NEXT
1250 PRINT:PRINT:PRINT
1260 FOR Z=1 TO LEN (B$)
1270 Z$=MID$(B$,Z,1)

```

```

1280 IF Z$="1" THEN PRINT "e";GOTO 1330
1290 IF Z$="2" THEN PRINT "e";GOTO 1330
1300 IF Z$="3" THEN PRINT "e";GOTO 1330
1310 IF Z$="4" THEN PRINT "a";GOTO 1330
1320 PRINT Z$;
1330 BEEP
1340 FOR Y=1 TO 10:NEXT Y
1350 NEXT
1360 LOCATE 0,23,0:COLOR 6:PRINT"VOULEZ
VOUS REJOUER ?"
1370 R$=INPUT$(1)
1380 IF R$="O" THEN 470
1390 IF R$="N" THEN 1410
1400 GOTO 1370
1410 CLS:SCREEN 3,0,0:ATTRB 1,1:LOCATE 6
,12,0:PRINT"AU REVOIR":ATTRB 0,0
1420 COLOR 6:LOCATE 0,23,0:END
2000 REM FRONT 1*****
2010 RESTORE 5010
2020 NB=22:GOSUB 4000
2030 RETURN
2100 REM FRONT 2*****
2110 RESTORE 5020
2120 NB=22:GOSUB 4000
2130 RETURN
2200 REM MENTON 1*****
2210 RESTORE 5030
2220 NB=9:GOSUB 4000
2230 RETURN
2300 REM MENTON 2*****
2310 RESTORE 5040
2320 NB=12:GOSUB 4000
2330 RETURN
2400 REM CHEVEUX 1*****
2410 RESTORE 5050
2420 NB=13:GOSUB 4000
2430 RETURN
2500 REM CHEVEUX 2*****
2510 RESTORE 5060
2520 NB=27:GOSUB 4000
2530 RETURN
2600 REM NEZ1*****
2610 RESTORE 5070
2620 NB=9:GOSUB 4000
2630 NB=8:GOSUB 4000
2640 NB=10:GOSUB 4000
2650 RETURN
2700 REM NEZ2*****
2710 RESTORE 5080
2720 NB=7:GOSUB 4000
2730 RETURN
2800 REM OREILLES 1*****
2810 RESTORE 5090
2820 NB=10:GOSUB 4000
2830 NB=10:GOSUB 4000
2840 RETURN
2900 REM OREILLES 2*****
2910 RESTORE 5100
2920 NB=6:GOSUB 4000
2930 NB=6:GOSUB 4000
2940 RETURN
3000 REM YEUX 1*****
3010 RESTORE 5110
3020 NB=7:GOSUB 4000
3030 NB=7:GOSUB 4000
3040 NB=16:GOSUB 4000
3050 NB=16:GOSUB 4000
3060 RETURN
3100 REM YEUX 2*****
3110 RESTORE 5140
3120 NB=3:GOSUB 4000
3130 NB=3:GOSUB 4000
3140 NB=8:GOSUB 4000
3150 NB=8:GOSUB 4000
3160 RETURN
3200 REM BOUCHE1*****
3210 RESTORE 5150
3220 NB=7:GOSUB 4000
3230 RETURN
3300 REM BOUCHE 2*****
3310 RESTORE 5160
3320 NB=7:GOSUB 4000
3330 RETURN
3400 REM CICATRICE*****
3410 RESTORE 5170
3420 NB=0:GOSUB 4000
3430 NB=0:GOSUB 4000
3440 NB=0:GOSUB 4000
3450 NB=0:GOSUB 4000

```

```

3460 NB=0:GOSUB 4000
3470 RETURN
3500 REM PASSE CICATRICE*****
3510 RETURN
4000 REM PROGRAMME DE DESSIN*****
4010 LOCATE 0,0,0
4020 READ A,B,C,D:IF FLAG=1 THEN A=A+160
:C=C+160
4030 LINE(A,B)-(C,D)
4040 FOR X=1 TO NB
4050 READ A,B:IF FLAG=1 THEN A=A+160
4060 LINE-(A,B)
4070 NEXT
4080 RETURN
5000 REM DATA=COORDONNEES DE TOUS LES PO
INTS A RELIER POUR LE DESSIN*****
5010 DATA 45,160,36,150,30,140,23,120,20
,100,19,90,20,80,23,60,29,40,42,23,50,18
,70,10,80,9,90,18,100,14,110,20,122,30,1
34,50,138,70,140,100,136,120,120,140,122
,150,112,160
5020 DATA 45,160,36,150,30,140,23,120,20
,105,23,90,25,80,32,70,40,60,50,52,55,50
,80,48,105,50,112,55,120,63,130,80,135,9
0,140,108,141,105,133,110,136,120,128,14
0,122,150,112,160
5030 DATA 45,160,50,165,60,174,70,179,75
,181,80,108,85,179,90,177,100,171,107,16
5,112,160
5040 DATA 45,160,50,165,55,172,60,180,64
,184,70,187,80,186,80,183,80,186,90,188,
98,185,100,100,105,170,112,160
5050 DATA 30,140,31,101,100,100,105,95,1
00,90,110,80,113,82,117,72,118,80,120,90
,120,100,124,110,126,120,120,130,128,140
5060 DATA 30,140,30,140,30,105,95,74,75,60,9
0,45,101,60,90,70,93,75,90,88,77,80,90,6
9,100,80,97,90,95,103,80,98,90,90,102,98
,99,110,90,117,72,118,80,120,90,122,105,
123,115,122,128,126,120,127,114,129,125,
128,140
5070 DATA 75,120,69,143,70,141,68,140,63
,142,61,144,60,150,63,153,65,154,68,152,
71,148,85,120,91,143,90,141,95,140,90,14
2,100,147,99,151,93,153,90,152,87,148,68
,151,69,149,71,148,76,150,79,151,81,151,
83,150,86,140,80,147,91,146,93,150,94,15
1
5080 DATA 78,120,75,142,74,140,75,150,79
,153,83,150,84,148,83,142,81,120
5090 DATA 30,140,22,125,20,122,15,121,12
,120,9,121,6,125,6,130,10,140,30,150,30,
160,45,160,120,140,130,125,142,122,147,1
21,140,120,151,121,154,125,156,130,150,1
40,130,150,130,160,113,160
5100 DATA 30,140,15,115,12,112,10,113,9,
115,33,156,30,161,44,160,120,140,143,115
,146,112,148,113,149,115,125,150,120,161
,113,160
5110 DATA 40,120,50,107,65,109,70,120,60
,120,52,122,50,122,42,122,40,120,120,120
,110,107,95,109,90,120,100,120,108,122,1
10,122,118,122,120,120
5120 DATA 54,111,57,111,58,112,53,112,52
,113,59,113,60,114,51,114,51,115,60,115,
60,116,51,116,52,117,59,117,58,118,53,11
8,54,119,57,119
5130 DATA 104,111,107,111,108,112,103,11
2,102,113,109,113,110,114,101,114,101,11
5,110,115,110,116,101,116,102,117,109,11
7,100,118,103,118,104,119,107,119
5140 DATA 40,120,46,114,70,117,70,120,40
,120,120,120,114,114,90,117,90,120,120,1
20,50,119,59,119,60,118,49,118,49,117,60
,117,59,116,49,116,50,115,58,115,100,119
,109,119,110,118,99,118,99,117,110,117,1
00,116,99,116,100,115,100,115
5150 DATA 57,165,76,160,80,163,84,160,10
2,165,91,171,69,171,55,165,102,165
5160 DATA 63,165,76,162,80,164,84,162,97
,165,91,168,69,168,63,165,97,165
5170 DATA 42,135,55,155,46,137,43,139,48
,141,46,143,51,145,48,147,53,148,50,150
5180 REM AVP LE 25.09.84*****
6000 CLS:SCREEN 7,0,0
6010 FOR XA=1 TO 2
6020 FOR XB=1 TO 2
6030 FOR XC=1 TO 2
6040 FOR XD=1 TO 2
6050 FOR XE=1 TO 2
6060 FOR XF=1 TO 2
6070 FOR XG=1 TO 2
6080 FOR XH=1 TO 2
6090 ON XA GOSUB 2000,2100
6100 ON XB GOSUB 2200,2300
6110 ON XC GOSUB 2400,2500
6120 ON XD GOSUB 2600,2700
6130 ON XE GOSUB 2800,2900
6140 ON XF GOSUB 3000,3100
6150 ON XG GOSUB 3200,3300
6160 ON XH GOSUB 3400,3500
6170 LOCATE 23,5,0:PRINT"APPUIEZ SUR":LOC
ATE 23,8,0:PRINT"UNE TOUCHE":LOCATE 23,1
1,0:PRINT"POUR LA SUITE"
6180 R$=INPUT$(1)
6190 CLS
6200 NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:
NEXT
6210 END

```

Suite de la page 4 MAZE

```

1915 IF F0=0 THEN 1640
1920 IF 0="S" THEN X1=X-1:GOTO1070
1930 IF 0="S" THEN X1=X+1:GOTO1070
1940 IF 0="E" THEN Y1=Y+1:GOTO1070
1950 IF 0="O" THEN Y1=Y-1:GOTO1070
1955 GOSUB 9100
1960 GOTO1640
5000 POKE214,4:PRINT
5010 PRINT"
5020 PRINT"
5030 PRINT"
5040 PRINT"
5045 PRINT"
5055 PRINT"
5065 PRINT"
5075 PRINT"
5080 PRINT"
5190 RETURN
5200 POKE214,4:PRINT
5210 PRINT"
5220 PRINT"
5230 PRINT"
5240 PRINT"
5245 PRINT"
5255 PRINT"
5265 PRINT"
5270 PRINT"
5280 PRINT"
5390 RETURN
5400 POKE214,4:PRINT
5410 PRINT"
5420 PRINT"
5430 PRINT"
5440 PRINT"
5445 PRINT"
5455 PRINT"
5465 PRINT"
5470 PRINT"
5480 PRINT"
5590 RETURN
5600 POKE214,4:PRINT
5610 PRINT"
5620 PRINT"
5630 PRINT"
5640 PRINT"
5655 PRINT"
5665 PRINT"
5670 PRINT"
5680 PRINT"
5790 RETURN
5800 POKE214,4:PRINT
5810 PRINT"
5820 PRINT"
5830 PRINT"
5840 PRINT"
5855 PRINT"
5865 PRINT"
5870 PRINT"
5880 PRINT"
5990 RETURN
6000 POKE214,4:PRINT
6010 PRINT"
6020 PRINT"
6030 PRINT"
6040 PRINT"
6045 PRINT"
6055 PRINT"
6070 PRINT"
6080 PRINT"
6090 PRINT"
6190 RETURN
6200 POKE214,4:PRINT
6210 PRINT"
6220 PRINT"
6230 PRINT"
6240 PRINT"
6245 PRINT"
6255 PRINT"
6270 PRINT"
6280 PRINT"
6390 RETURN
6400 POKE214,4:PRINT
6410 PRINT"
6420 PRINT"
6430 PRINT"
6440 PRINT"
6445 PRINT"
6455 PRINT"
6470 PRINT"
6480 PRINT"
6590 RETURN
6600 POKE214,4:PRINT
6610 PRINT"
6620 PRINT"
6630 PRINT"
6640 PRINT"
6645 PRINT"
6655 PRINT"
6670 PRINT"
6680 PRINT"
6790 RETURN
6800 REM ATTRAQUE CREATURES
8010 I=INT(RND(1)*24)+1:Z=F0
8020 IF A=1 THEN Z=E0
8030 IF I>2 THEN B0040
8039 RETURN
8040 IF I<2+3 THEN D=INT(RND(1)*5):GOTO8000
8050 D=INT(RND(5)*10)
8060 IF A=1 THEN GOSUB 9030:GOTO8110
8070 GOSUB 9070
8110 IF A=1 THEN V0=0:1:IFA<1 THEN D=1
8120 IF B=1 THEN V0=0:2:IFA=1 THEN D=1

```

```

6245 PRINT"
6255 PRINT"
6270 PRINT"
6280 PRINT"
6390 RETURN
6400 POKE214,4:PRINT
6410 PRINT"
6420 PRINT"
6430 PRINT"
6440 PRINT"
6445 PRINT"
6455 PRINT"
6470 PRINT"
6480 PRINT"
6590 RETURN
6600 POKE214,4:PRINT
6610 PRINT"
6620 PRINT"
6630 PRINT"
6640 PRINT"
6645 PRINT"
6655 PRINT"
6670 PRINT"
6680 PRINT"
6790 RETURN
8000 REM ATTRAQUE CREATURES
8010 I=INT(RND(1)*24)+1:Z=F0
8020 IF A=1 THEN Z=E0
8030 IF I>2 THEN B0040
8039 RETURN
8040 IF I<2+3 THEN D=INT(RND(1)*5):GOTO8000
8050 D=INT(RND(5)*10)
8060 IF A=1 THEN GOSUB 9030:GOTO8110
8070 GOSUB 9070
8110 IF A=1 THEN V0=0:1:IFA<1 THEN D=1
8120 IF B=1 THEN V0=0:2:IFA=1 THEN D=1

```

```

8130 IF A=1 THEN 8170
8140 VI=VI-D
8150 POKE214,3:PRINT:PRINTSPC(34)"":VI:""
8160 GOTO8175
8170 EQ=EQ-D
8175 POKE214,4:PRINT:PRINTTAB(34)"":VO:""
8180 POKE214,5:PRINT:PRINTSPC(34)"":FO:""
8190 PRINTTAB(34)"":EO:""
8200 PRINTTAB(34)"":EX:""
8210 IF V10 AND EQ0 THEN RETURN
8220 GOSUB9670:0="NON":GOTO 10100
8250 RETURN
8300 REM ATTRAQUE DU JOUEUR
8310 IF PL=FP THEN RETURN
8320 I=INT(RND(1)*24)+1
8330 IF I>5(A,3) THEN 8410
8340 POKE V+38+A,6
8350 GOSUB 9530
8360 POKE V+38+A,S$(A,4)
8400 RETURN
8410 D=INT(RND(1)*5)+1
8420 IF PL=1 THEN 8500
8440 IF A=3 OR A=4 THEN D=0
8450 GOTO 8510
8500 IF A=1 OR A=5 THEN D=0
8510 VI=VI-D
8530 POKE V+38+A,7
8540 IF PL=1 THEN GOSUB 9900
8545 IFFP=1 THEN GOSUB 9940
8550 POKE V+38+A,S$(A,4)
8570 IF V1<0 THEN GOSUB9620:POKEV+21,0:CC=0:
GOSUB9700:EX=EX+5:GOSUB9150:RETURN
8580 GOSUB9900
8590 RETURN
8700 REM NETTOYAGE CARACTERISTIQUES
8710 POKE 214,15:PRINT
8720 PRINTTAB(17)"
8730 PRINTTAB(17)"
8740 PRINTTAB(17)"

```

```

8750 PRINTTAB(17)"
8760 PRINTTAB(17)"
8770 RETURN
8800 RETURN
9000 REM BLANCHISSAGE
9010 PRINT"POKE214,2:PRINT
FOR I=1 TO 3
9020 PRINT"
9040 NEXT
9050 RETURN
9060 REM CARACTERISTIQUES RESIDENT
9070 POKE214,17:PRINT"
9080 PRINTTAB(18)"VI":V1:"":PRINT
9090 PRINTTAB(18)"FO":F0:"":PRINT
9092 PRINTTAB(17)"ATT":S1(A,1)
9094 PRINTTAB(17)"ARM":S2(A,1):
9096 RETURN
9100 REM TEST DEFENSES & ARMES
9105 IF V0<0 THEN B0=0:AM=0:GOTO9170
9110 IF 0<0 THEN 9140
9120 IF B0=1 THEN B0=0:GOTO9240
9130 B0=1:GOTO9240
9140 IF 0<0 THEN 9170
9150 IF A=1 THEN A0=0:GOTO9240
9160 A0=1:GOTO9240
9170 IF 0<0 THEN 9200
9180 IF PL=1 THEN PL=0:GOTO9240
9190 FP=0:PL=1:GOTO9240
9200 IF 0<0 THEN RETURN
9210 IFFP=1 THEN IFFP=0:GOTO9240
9220 PL=0:FP=1
9240 POKE214,17:PRINT
9250 IF B0=1 THEN PRINTTAB(35)"BOUI":GOTO9270
9260 PRINTTAB(35)"NON"
9270 IF A0=1 THEN PRINTTAB(35)"BOUI":GOTO9290
9280 PRINTTAB(35)"NON"
9290 IF PL=1 THEN PRINTTAB(35)"BOUI":PRINTTAB(35)"NON":RETURN
9300 IF FP=1 THEN PRINTTAB(35)"NON":PRINTTAB(35)"BOUI":RETURN
9310 PRINTTAB(35)"NON":PRINTTAB(35)"NON"

```



PUZZLE

Il faut en un minimum de temps, reconstituer le dessin de Pac Man et son ami ou ennemi, le fantôme.

Eric LAPOUYADE

Mode d'emploi:
Déplacez le pavé noir à l'aide des quatre flèches. Choisissez le bloc graphique à l'aide de la touche ESPACE, placez le à l'endroit choisi et appuyez de nouveau sur ESPACE.



CANON X07

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:

```
10 FOR I = 1 TO 11
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 82,69,77,
80,76,73,83,83,
65,71,69
```

```
0 LAFUYADE ERIC
1 ==>PII7LE((=
2 * CANON X-07 *
3 C FARTAS
4 KFY*(6)="
10 CLS
20 DATA*252,128,252,0,0,0,0,4",*252,0,25
2,0,12,0,0,252"
30 DATA*252,0,252,0,224,0,0,4",*252,0,25
2,0,0,124,128,0"
40 DATA*252,0,252,0,0,252,0,0",*252,0,25
2,0,0,252,0,0"
50 DATA*252,0,252,0,0,0,128,64",*252,0,2
52,0,0,0,4"
60 DATA*252,0,252,0,0,0,16,36",*252,0,25
2,0,0,64,132,8"
70 DATA*252,0,252,0,0,124,128,0",*252,0,
252,0,0,192,48,8"
80 DATA*252,0,252,0,0,0,0,0",*252,0,252,
0,0,0,0,0"
90 DATA*252,0,252,0,0,0,0,0",*252,4,252,
0,0,0,0,0"
100 DATA*0,0,0,124,0,0,4,0",*0,0,0,128,0,
0,240,0"
110 DATA*8,16,32,64,64,64,64,64",*0,248,
136,136,184,184,248,0"
120 DATA*0,0,0,0,68,68,68,68",*0,60,32,3
2,44,44,60,0"
130 DATA*32,144,136,132,132,132,132,4",*
8,0,0,0,0,4,4"
140 DATA*72,0,0,0,0,36,36,36",*48,32,64,
128,128,0,0,0"
150 DATA*0,4,4,0,0,0,4",*228,16,112,11
2,236,48,64,128"
160 DATA*128,128,64,128,0,0,0,0",*0,0,0,
0,0,0,0,4"
170 DATA*0,0,0,0,0,112,248,252",*0,0,0,0,
0,0,0,0"
180 DATA*0,0,0,60,0,0,0,0",*0,0,0,128,0,
0,124,0"
190 DATA*64,64,64,64,64,64,64,68",*0,0,1
28,68,40,16,0,240"
200 DATA*68,0,128,68,40,16,0,124",*0,0,1
28,68,40,16,0,28"
210 DATA*4,4,132,4,4,4,4,196",*36,36,4,0
,0,0,0,0"
220 DATA*36,36,36,36,0,0,0,0",*0,0,0,0,1
28,128,64,32"
230 DATA*8,4,0,0,0,0,0,0",*32,128,64,48,
8,4,0,0"
240 DATA*136,0,0,0,0,128,64,128",*36,4,0
,0,0,0,0"
250 DATA*204,204,248,112,0,0,0,0",*32,0,
0,0,0,0,0"
255 DATA*0,124,0,0,0,252,128,252"
260 DATA*0,240,0,0,0,252,0,252",*68,68,6
8,124,0,252,0,252"
270 DATA*16,16,16,28,0,252,0,252",*68,68
,68,196,0,252,0,252"
280 DATA*16,16,16,240,0,252,0,252",*68,6
8,68,124,0,252,0,252"
290 DATA*8,4,0,0,0,252,0,252",*72,36,16,
0,0,252,0,252"
300 DATA*48,8,132,64,0,252,0,252",*0,0,1
28,124,0,252,0,252"
310 DATA*4,8,48,192,0,252,0,252",*128,0,
```

```
0,0,0,252,0,252"
320 DATA*0,0,0,0,0,252,0,252",*0,0,0,0,0
,252,0,252"
330 DATA*0,0,0,0,0,252,4,252"
410 CLS:RESTORE420
420 DATA 31,31,31,31,31,31,31,31,14,1
1,10,9,8,7,6,5,5
430 DATA 4,4,3,3,3,3,3,3,4,4,5,5,6,7,8
,31,18,17,16,15,10
440 DATA 10,9,9,8,8,7,7,8,9,10,12,10,1
0,9,9,8,8,7,7,8,9
450 DATA 9,8,8,7,7,8,9,31,31,15,12,10,
9,8,7,7,7,7,7,7
460 DATA 8,8,9,10,11,31,10,10,9,9,8,8,7,
7,7,8,9,9,8,8,7,7
470 DATA 8,9,31,31,31,31,31,31,31,31
480 DATA 31,31,31,31,31,31,31,31,20,2
7,23,24,24,25,25,25
490 DATA 26,26,26,26,26,26,26,26,26,2
6,26,25,25,24
500 DATA 23,22,31,22,24,24,26,26,26,26,2
6,26,26,25,24,24,26
510 DATA 26,26,26,26,12,12,26,26,26,2
6,26,17
520 DATA 11,11,12,26,26,26,26,26,26,3
1
530 DATA20,22,23,24,25,25,26,26,26,26,2
6,26,25,25,24,22,21
540 DATA 17,17,12,12,26,26,26,26,12,1
1,11,12,26,26,26,26
550 DATA 26,26,26,31,31,31,31,31,31,3
1,31
560 DATA7,7,29,7,20,8,31,8,19,9,30,9,18
,10,29,10,18,11,29,11
570 DATA 17,12,28,12,17,13,27,13,17,14,2
7,14,17,15,33,15
580 DATA 17,16,33,16,17,17,33,17,19,18,3
2,18
590 DATA 19,19,32,19,20,20,30,20,21,21,2
9,21,23,22,27,27
600 DATA 32,11,34,11,31,12,34,12,30,13,3
4,13,28,14,34,14
610 DATA 42,17,44,17,41,18,46,18,41,19,4
7,19,40
620 DATA 20,47,20,41,21,47,21,41,22,46,2
4,42,23,45,23
630 DATA 39,12,44,12,39,13,44,13,39,14,4
4,14,44,15,45,15,45,16,45,16
640 DATA 53,23,53,12,52,20,52,12,51,16,5
1,12
650 DATA 78,11,82,22,79,11,83,22,80,11,8
4,22,81,11,85,22
660 DATA 82,11,86,22,83,11,87,22
700 FOR I=0 TO 119
710 READ A
720 LINE(I,0)-(I,A)
730 NEXT
740 FOR I=0 TO 119
750 READ A
760 LINE(I,31)-(I,A)
770 NEXT
775 FOR I=1TO41
780 READ XX,YY,X,Y
790 LINE(X,Y)-(XX,YY):NEXT
800 FOR I=1TO33:NEXT
805 BEEP1,1
810 LOCATE12,0:PRINT"presente";:FOR I=1TO
```

```
500:NEXT
820 CLS:RESTORE830
830 DATA*0,0,0,0,0,0,0,0",*12,4,4,4,4,4,
4,4"
832 DATA*252,44,32,32,32,32,32,32",*240,
8,196,36,16,16,16,36"
834 DATA*28,8,8,8,136,136,136,8",*224,64
,64,64,64,64,64,64"
836 DATA*278,68,68,68,68,64,64,64",*252,
32,64,128,0,4,4,8"
838 DATA*252,36,72,72,144,32,32,64",*60,
36,40,48,32,0,0,0"
840 DATA*252,4,8,8,16,36,36,72",*228,32,
64,64,128,0,0,0"
842 DATA*248,144,144,144,144,144,144
",*0,0,0,0,0,0,0"
844 DATA*124,36,36,36,36,36,36,36",*252,
36,20,12,4,32,96,160"
846 DATA*0,0,0,0,0,0,0,0",*4,4,4,4,4,4,4,
12"
848 DATA*32,44,60,32,32,32,240",*196,
8,240,0,0,0,0,0"
850 DATA*8,8,8,8,8,8,8,28",*64,64,64,64,
64,64,64,252"
852 DATA*64,64,64,64,64,64,68,278",*16,3
6,36,72,144,144,32,252"
854 DATA*128,0,0,4,12,20,36,252",*0,4,4,
8,16,16,36,60"
856 DATA*144,32,32,64,128,128,4,252",*0,
0,32,96,160,32,228"
858 DATA*144,144,144,144,144,144,144,252
",*0,0,0,8,24,40,72,248"
860 DATA*36,36,36,36,36,36,124",*160,
96,32,4,12,20,36,252"
870 FOR I=128TO159:READA$:FONT$(I)=A$:NEX
T
900 GOSUR9000
999 RESTORE
1000 FOR I=128TO159:READA$:FONT$(I)=A$:NE
XT
1010 FOR I=274TO255:READA$:FONT$(I)=A$:NE
XT
2000 FOR I=0TO31:LINE(0,I)-(11,I):LINE(10
8,I)-(119,I):NEXT
2005 FOR I=1TO200:NEXT
2010 RESTORE2020
2020 DATA128,143,144,159,224,239,240,255
2030 FOR I=0TO3:READX,Y:LOCATE2,I:FORJ=XT
0Y:PRINTCHR$(J);:NEXTJ,I
3000 IF INKEY$="" THEN3000
3010 A$="il s'agit de reconstituer le pu
zzle ci-derriere"
3020 A$=A$+" en deplacant les pavés grap
hiques grace aux "
3030 A$=A$+" touches de direction"
3040 LINE(0,15)-(119,15):LINE(0,24)-(119
,24)
3050 LOCATE0,2:PRINT"----" <<--
--";
3060 A$=" *+A$*"
3070 FOR I=1TOLEN(A$):C$=MID$(A$,I,1):LO
CATE5,2:PRINTC$
3072 BEEPI,2:NEXT
3075 A$="":C$=""
3080 FOR I=128TO159:A$=A$+CHR$(I):NEXT
3090 FOR I=224TO255:A$=A$+CHR$(I):NEXT
3100 E=RND(0)
```

```
3103 FONT$(159)="255,255,255,255,255,255
,255,255"
3105 GOSUB8000
3110 FOR I=1TO64
3120 E=INT(RND(D)*LEN(A$))+1
3130 C$=C$+MID$(A$,E,1)
3140 IFF=1 THENA$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1):GO
TO3200
3150 IFF=LFN(A$) THENA$=LEFT$(A$,LEN(A$)-
1):GOTO3200
3160 A$=LEFT$(A$,E-1)+RIGHT$(A$,LEN(A$)-
E)
3200 NEXT
3210 C$(0)=MID$(C$,1,16):C$(1)=MID$(C$,1
7,16)
3220 C$(2)=MID$(C$,33,16):C$(3)=MID$(C$,
49,16)
3230 FOR I=0TO3:LOCATE2,I:PRINTC$(I);:NEX
T
4000 A$=CHR$(159):E=INSTR(C$,A$)
4010 Y=INT((E-1)/16)
4020 X=1+E-(Y*16)
4027 S=32:Z$=""
4028 TIME$="00:00:00"
4030 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN4030
4032 Z$=ASC(Z$)
4034 IF Z(>28ANDZ(<29)ANDZ(<30)ANDZ(<31)ANDZ
(<32)ANDZ(<33)ANDZ(<34)ANDZ(<35)ANDZ(<36)ANDZ(<37)ANDZ(<38)ANDZ(<39)ANDZ(<40)ANDZ(<41)ANDZ(<42)ANDZ(<43)ANDZ(<44)ANDZ(<45)ANDZ(<46)ANDZ(<47)ANDZ(<48)ANDZ(<49)ANDZ(<50)ANDZ(<51)ANDZ(<52)ANDZ(<53)ANDZ(<54)ANDZ(<55)ANDZ(<56)ANDZ(<57)ANDZ(<58)ANDZ(<59)ANDZ(<60)ANDZ(<61)ANDZ(<62)ANDZ(<63)ANDZ(<64)ANDZ(<65)ANDZ(<66)ANDZ(<67)ANDZ(<68)ANDZ(<69)ANDZ(<70)ANDZ(<71)ANDZ(<72)ANDZ(<73)ANDZ(<74)ANDZ(<75)ANDZ(<76)ANDZ(<77)ANDZ(<78)ANDZ(<79)ANDZ(<80)ANDZ(<81)ANDZ(<82)ANDZ(<83)ANDZ(<84)ANDZ(<85)ANDZ(<86)ANDZ(<87)ANDZ(<88)ANDZ(<89)ANDZ(<90)ANDZ(<91)ANDZ(<92)ANDZ(<93)ANDZ(<94)ANDZ(<95)ANDZ(<96)ANDZ(<97)ANDZ(<98)ANDZ(<99)ANDZ(<100)ANDZ(<101)ANDZ(<102)ANDZ(<103)ANDZ(<104)ANDZ(<105)ANDZ(<106)ANDZ(<107)ANDZ(<108)ANDZ(<109)ANDZ(<110)ANDZ(<111)ANDZ(<112)ANDZ(<113)ANDZ(<114)ANDZ(<115)ANDZ(<116)ANDZ(<117)ANDZ(<118)ANDZ(<119)ANDZ(<120)ANDZ(<121)ANDZ(<122)ANDZ(<123)ANDZ(<124)ANDZ(<125)ANDZ(<126)ANDZ(<127)ANDZ(<128)ANDZ(<129)ANDZ(<130)ANDZ(<131)ANDZ(<132)ANDZ(<133)ANDZ(<134)ANDZ(<135)ANDZ(<136)ANDZ(<137)ANDZ(<138)ANDZ(<139)ANDZ(<140)ANDZ(<141)ANDZ(<142)ANDZ(<143)ANDZ(<144)ANDZ(<145)ANDZ(<146)ANDZ(<147)ANDZ(<148)ANDZ(<149)ANDZ(<150)ANDZ(<151)ANDZ(<152)ANDZ(<153)ANDZ(<154)ANDZ(<155)ANDZ(<156)ANDZ(<157)ANDZ(<158)ANDZ(<159)ANDZ(<160)ANDZ(<161)ANDZ(<162)ANDZ(<163)ANDZ(<164)ANDZ(<165)ANDZ(<166)ANDZ(<167)ANDZ(<168)ANDZ(<169)ANDZ(<170)ANDZ(<171)ANDZ(<172)ANDZ(<173)ANDZ(<174)ANDZ(<175)ANDZ(<176)ANDZ(<177)ANDZ(<178)ANDZ(<179)ANDZ(<180)ANDZ(<181)ANDZ(<182)ANDZ(<183)ANDZ(<184)ANDZ(<185)ANDZ(<186)ANDZ(<187)ANDZ(<188)ANDZ(<189)ANDZ(<190)ANDZ(<191)ANDZ(<192)ANDZ(<193)ANDZ(<194)ANDZ(<195)ANDZ(<196)ANDZ(<197)ANDZ(<198)ANDZ(<199)ANDZ(<200)ANDZ(<201)ANDZ(<202)ANDZ(<203)ANDZ(<204)ANDZ(<205)ANDZ(<206)ANDZ(<207)ANDZ(<208)ANDZ(<209)ANDZ(<210)ANDZ(<211)ANDZ(<212)ANDZ(<213)ANDZ(<214)ANDZ(<215)ANDZ(<216)ANDZ(<217)ANDZ(<218)ANDZ(<219)ANDZ(<220)ANDZ(<221)ANDZ(<222)ANDZ(<223)ANDZ(<224)ANDZ(<225)ANDZ(<226)ANDZ(<227)ANDZ(<228)ANDZ(<229)ANDZ(<230)ANDZ(<231)ANDZ(<232)ANDZ(<233)ANDZ(<234)ANDZ(<235)ANDZ(<236)ANDZ(<237)ANDZ(<238)ANDZ(<239)ANDZ(<240)ANDZ(<241)ANDZ(<242)ANDZ(<243)ANDZ(<244)ANDZ(<245)ANDZ(<246)ANDZ(<247)ANDZ(<248)ANDZ(<249)ANDZ(<250)ANDZ(<251)ANDZ(<252)ANDZ(<253)ANDZ(<254)ANDZ(<255)ANDZ(<256)ANDZ(<257)ANDZ(<258)ANDZ(<259)ANDZ(<260)ANDZ(<261)ANDZ(<262)ANDZ(<263)ANDZ(<264)ANDZ(<265)ANDZ(<266)ANDZ(<267)ANDZ(<268)ANDZ(<269)ANDZ(<270)ANDZ(<271)ANDZ(<272)ANDZ(<273)ANDZ(<274)ANDZ(<275)ANDZ(<276)ANDZ(<277)ANDZ(<278)ANDZ(<279)ANDZ(<280)ANDZ(<281)ANDZ(<282)ANDZ(<283)ANDZ(<284)ANDZ(<285)ANDZ(<286)ANDZ(<287)ANDZ(<288)ANDZ(<289)ANDZ(<290)ANDZ(<291)ANDZ(<292)ANDZ(<293)ANDZ(<294)ANDZ(<295)ANDZ(<296)ANDZ(<297)ANDZ(<298)ANDZ(<299)ANDZ(<300)ANDZ(<301)ANDZ(<302)ANDZ(<303)ANDZ(<304)ANDZ(<305)ANDZ(<306)ANDZ(<307)ANDZ(<308)ANDZ(<309)ANDZ(<310)ANDZ(<311)ANDZ(<312)ANDZ(<313)ANDZ(<314)ANDZ(<315)ANDZ(<316)ANDZ(<317)ANDZ(<318)ANDZ(<319)ANDZ(<320)ANDZ(<321)ANDZ(<322)ANDZ(<323)ANDZ(<324)ANDZ(<325)ANDZ(<326)ANDZ(<327)ANDZ(<328)ANDZ(<329)ANDZ(<330)ANDZ(<331)ANDZ(<332)ANDZ(<333)ANDZ(<334)ANDZ(<335)ANDZ(<336)ANDZ(<337)ANDZ(<338)ANDZ(<339)ANDZ(<340)ANDZ(<341)ANDZ(<342)ANDZ(<343)ANDZ(<344)ANDZ(<345)ANDZ(<346)ANDZ(<347)ANDZ(<348)ANDZ(<349)ANDZ(<350)ANDZ(<351)ANDZ(<352)ANDZ(<353)ANDZ(<354)ANDZ(<355)ANDZ(<356)ANDZ(<357)ANDZ(<358)ANDZ(<359)ANDZ(<360)ANDZ(<361)ANDZ(<362)ANDZ(<363)ANDZ(<364)ANDZ(<365)ANDZ(<366)ANDZ(<367)ANDZ(<368)ANDZ(<369)ANDZ(<370)ANDZ(<371)ANDZ(<372)ANDZ(<373)ANDZ(<374)ANDZ(<375)ANDZ(<376)ANDZ(<377)ANDZ(<378)ANDZ(<379)ANDZ(<380)ANDZ(<381)ANDZ(<382)ANDZ(<383)ANDZ(<384)ANDZ(<385)ANDZ(<386)ANDZ(<387)ANDZ(<388)ANDZ(<389)ANDZ(<390)ANDZ(<391)ANDZ(<392)ANDZ(<393)ANDZ(<394)ANDZ(<395)ANDZ(<396)ANDZ(<397)ANDZ(<398)ANDZ(<399)ANDZ(<400)ANDZ(<401)ANDZ(<402)ANDZ(<403)ANDZ(<404)ANDZ(<405)ANDZ(<406)ANDZ(<407)ANDZ(<408)ANDZ(<409)ANDZ(<410)ANDZ(<411)ANDZ(<412)ANDZ(<413)ANDZ(<414)ANDZ(<415)ANDZ(<416)ANDZ(<417)ANDZ(<418)ANDZ(<419)ANDZ(<420)ANDZ(<421)ANDZ(<422)ANDZ(<423)ANDZ(<424)ANDZ(<425)ANDZ(<426)ANDZ(<427)ANDZ(<428)ANDZ(<429)ANDZ(<430)ANDZ(<431)ANDZ(<432)ANDZ(<433)ANDZ(<434)ANDZ(<435)ANDZ(<436)ANDZ(<437)ANDZ(<438)ANDZ(<439)ANDZ(<440)ANDZ(<441)ANDZ(<442)ANDZ(<443)ANDZ(<444)ANDZ(<445)ANDZ(<446)ANDZ(<447)ANDZ(<448)ANDZ(<449)ANDZ(<450)ANDZ(<451)ANDZ(<452)ANDZ(<453)ANDZ(<454)ANDZ(<455)ANDZ(<456)ANDZ(<457)ANDZ(<458)ANDZ(<459)ANDZ(<460)ANDZ(<461)ANDZ(<462)ANDZ(<463)ANDZ(<464)ANDZ(<465)ANDZ(<466)ANDZ(<467)ANDZ(<468)ANDZ(<469)ANDZ(<470)ANDZ(<471)ANDZ(<472)ANDZ(<473)ANDZ(<474)ANDZ(<475)ANDZ(<476)ANDZ(<477)ANDZ(<478)ANDZ(<479)ANDZ(<480)ANDZ(<481)ANDZ(<482)ANDZ(<483)ANDZ(<484)ANDZ(<485)ANDZ(<486)ANDZ(<487)ANDZ(<488)ANDZ(<489)ANDZ(<490)ANDZ(<491)ANDZ(<492)ANDZ(<493)ANDZ(<494)ANDZ(<495)ANDZ(<496)ANDZ(<497)ANDZ(<498)ANDZ(<499)ANDZ(<500)ANDZ(<501)ANDZ(<502)ANDZ(<503)ANDZ(<504)ANDZ(<505)ANDZ(<506)ANDZ(<507)ANDZ(<508)ANDZ(<509)ANDZ(<510)ANDZ(<511)ANDZ(<512)ANDZ(<513)ANDZ(<514)ANDZ(<515)ANDZ(<516)ANDZ(<517)ANDZ(<518)ANDZ(<519)ANDZ(<520)ANDZ(<521)ANDZ(<522)ANDZ(<523)ANDZ(<524)ANDZ(<525)ANDZ(<526)ANDZ(<527)ANDZ(<528)ANDZ(<529)ANDZ(<530)ANDZ(<531)ANDZ(<532)ANDZ(<533)ANDZ(<534)ANDZ(<535)ANDZ(<536)ANDZ(<537)ANDZ(<538)ANDZ(<539)ANDZ(<540)ANDZ(<541)ANDZ(<542)ANDZ(<543)ANDZ(<544)ANDZ(<545)ANDZ(<546)ANDZ(<547)ANDZ(<548)ANDZ(<549)ANDZ(<550)ANDZ(<551)ANDZ(<552)ANDZ(<553)ANDZ(<554)ANDZ(<555)ANDZ(<556)ANDZ(<557)ANDZ(<558)ANDZ(<559)ANDZ(<560)ANDZ(<561)ANDZ(<562)ANDZ(<563)ANDZ(<564)ANDZ(<565)ANDZ(<566)ANDZ(<567)ANDZ(<568)ANDZ(<569)ANDZ(<570)ANDZ(<571)ANDZ(<572)ANDZ(<573)ANDZ(<574)ANDZ(<575)ANDZ(<576)ANDZ(<577)ANDZ(<578)ANDZ(<579)ANDZ(<580)ANDZ(<581)ANDZ(<582)ANDZ(<583)ANDZ(<584)ANDZ(<585)ANDZ(<586)ANDZ(<587)ANDZ(<588)ANDZ(<589)ANDZ(<590)ANDZ(<591)ANDZ(<592)ANDZ(<593)ANDZ(<594)ANDZ(<595)ANDZ(<596)ANDZ(<597)ANDZ(<598)ANDZ(<599)ANDZ(<600)ANDZ(<601)ANDZ(<602)ANDZ(<603)ANDZ(<604)ANDZ(<605)ANDZ(<606)ANDZ(<607)ANDZ(<608)ANDZ(<609)ANDZ(<610)ANDZ(<611)ANDZ(<612)ANDZ(<613)ANDZ(<614)ANDZ(<615)ANDZ(<616)ANDZ(<617)ANDZ(<618)ANDZ(<619)ANDZ(<620)ANDZ(<621)ANDZ(<622)ANDZ(<623)ANDZ(<624)ANDZ(<625)ANDZ(<626)ANDZ(<627)ANDZ(<628)ANDZ(<629)ANDZ(<630)ANDZ(<631)ANDZ(<632)ANDZ(<633)ANDZ(<634)ANDZ(<635)ANDZ(<636)ANDZ(<637)ANDZ(<638)ANDZ(<639)ANDZ(<640)ANDZ(<641)ANDZ(<642)ANDZ(<643)ANDZ(<644)ANDZ(<645)ANDZ(<646)ANDZ(<647)ANDZ(<648)ANDZ(<649)ANDZ(<650)ANDZ(<651)ANDZ(<652)ANDZ(<653)ANDZ(<654)ANDZ(<655)ANDZ(<656)ANDZ(<657)ANDZ(<658)ANDZ(<659)ANDZ(<660)ANDZ(<661)ANDZ(<662)ANDZ(<663)ANDZ(<664)ANDZ(<665)ANDZ(<666)ANDZ(<667)ANDZ(<668)ANDZ(<669)ANDZ(<670)ANDZ(<671)ANDZ(<672)ANDZ(<673)ANDZ(<674)ANDZ(<675)ANDZ(<676)ANDZ(<677)ANDZ(<678)ANDZ(<679)ANDZ(<680)ANDZ(<681)ANDZ(<682)ANDZ(<683)ANDZ(<684)ANDZ(<685)ANDZ(<686)ANDZ(<687)ANDZ(<688)ANDZ(<689)ANDZ(<690)ANDZ(<691)ANDZ(<692)ANDZ(<693)ANDZ(<694)ANDZ(<695)ANDZ(<696)ANDZ(<697)ANDZ(<698)ANDZ(<699)ANDZ(<700)ANDZ(<701)ANDZ(<702)ANDZ(<703)ANDZ(<704)ANDZ(<705)ANDZ(<706)ANDZ(<707)ANDZ(<708)ANDZ(<709)ANDZ(<710)ANDZ(<711)ANDZ(<712)ANDZ(<713)ANDZ(<714)ANDZ(<715)ANDZ(<716)ANDZ(<717)ANDZ(<718)ANDZ(<719)ANDZ(<720)ANDZ(<721)ANDZ(<722)ANDZ(<723)ANDZ(<724)ANDZ(<725)ANDZ(<726)ANDZ(<727)ANDZ(<728)ANDZ(<729)ANDZ(<730)ANDZ(<731)ANDZ(<732)ANDZ(<733)ANDZ(<734)ANDZ(<735)ANDZ(<736)ANDZ(<737)ANDZ(<738)ANDZ(<739)ANDZ(<740)ANDZ(<741)ANDZ(<742)ANDZ(<743)ANDZ(<744)ANDZ(<745)ANDZ(<746)ANDZ(<747)ANDZ(<748)ANDZ(<749)ANDZ(<750)ANDZ(<751)ANDZ(<752)ANDZ(<753)ANDZ(<754)ANDZ(<755)ANDZ(<756)ANDZ(<757)ANDZ(<758)ANDZ(<759)ANDZ(<760)ANDZ(<761)ANDZ(<762)ANDZ(<763)ANDZ(<764)ANDZ(<765)ANDZ(<766)ANDZ(<767)ANDZ(<768)ANDZ(<769)ANDZ(<770)ANDZ(<771)ANDZ(<772)ANDZ(<773)ANDZ(<774)ANDZ(<775)ANDZ(<776)ANDZ(<777)ANDZ(<778)ANDZ(<779)ANDZ(<780)ANDZ(<781)ANDZ(<782)ANDZ(<783)ANDZ(<784)ANDZ(<785)ANDZ(<786)ANDZ(<787)ANDZ(<788)ANDZ(<789)ANDZ(<790)ANDZ(<791)ANDZ(<792)ANDZ(<793)ANDZ(<794)ANDZ(<795)ANDZ
```

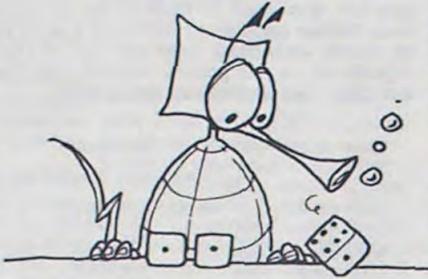
JEU DE DES

TRS 80

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

Lancement du programme:
Il suffit de taper < run > et ensuite, de sélectionner le nombre de joueurs total et le nombre de joueurs simulés par l'ordinateur. Le jet des dés est automatique et la sélection des dés se fait en tapant la touche < o > ou < n >, suivant que l'on veuille ou non conserver le dé désigné. De même la sélection du contrat se fait en tapant les touches < o > ou < n > suivant ce qu'on désire. En fin de partie, l'ordinateur affiche les résultats et donne les classements. Les règles sont identiques à celles du jeu de Yams.

René JALLERAT



```

10 CLEAR 800 GOSUB 1000
20 GOSUB 2000
100 FOR I=0 TO 11
110 FOR J=0 TO N-1
120 GOSUB 3000
130 X=0
140 FOR I2=0 TO 2
150 GOSUB 4000
160 GOSUB 5000
170 X=X+D IF D=0 THEN I2=2
180 NEXT I2
190 GOSUB 6000
200 NEXT IY
210 NEXT IX
220 GOSUB 7000
230 CLS
240 IF G="0" THEN 100
250 END
1000 REM
1010 CLS GOSUB 1500
1020 A1=CHR$(128):A2=CHR$(129):A3=CHR$(130):A4=CHR$(131):A5=CHR$(132)
1030 B1=CHR$(133):B2=CHR$(134):B3=CHR$(135):B4=CHR$(136):B5=CHR$(137)
1040 C1=CHR$(138):C2=CHR$(139):C3=CHR$(140):C4=CHR$(141):C5=CHR$(142)
1050 D=CHR$(143)
1060 E=CHR$(144):E1=CHR$(145):E2=CHR$(146)
1070 F=CHR$(147):F1=CHR$(148):F2=CHR$(149)
1080 DE=CHR$(150):DE1=CHR$(151):DE2=CHR$(152):DE3=CHR$(153)
1090 DE4=CHR$(154):DE5=CHR$(155):DE6=CHR$(156):DE7=CHR$(157)
1100 V=CHR$(158):V1=CHR$(159):V2=CHR$(160):V3=CHR$(161):V4=CHR$(162)
1110 V5=CHR$(163):V6=CHR$(164):V7=CHR$(165):V8=CHR$(166):V9=CHR$(167)
1120 V10=CHR$(168):V11=CHR$(169):V12=CHR$(170):V13=CHR$(171):V14=CHR$(172)
1130 V15=CHR$(173):V16=CHR$(174):V17=CHR$(175):V18=CHR$(176):V19=CHR$(177)
1140 V20=CHR$(178):V21=CHR$(179):V22=CHR$(180):V23=CHR$(181):V24=CHR$(182)
1150 T=CHR$(183):T1=CHR$(184):T2=CHR$(185):T3=CHR$(186):T4=CHR$(187)
1160 Z=CHR$(188):Z1=CHR$(189):Z2=CHR$(190):Z3=CHR$(191):Z4=CHR$(192)
1170 Y=CHR$(193):Y1=CHR$(194):Y2=CHR$(195):Y3=CHR$(196):Y4=CHR$(197)
1180 Y5=CHR$(198):Y6=CHR$(199):Y7=CHR$(200):Y8=CHR$(201):Y9=CHR$(202)
1190 Y10=CHR$(203):Y11=CHR$(204):Y12=CHR$(205):Y13=CHR$(206):Y14=CHR$(207)
1200 Y15=CHR$(208):Y16=CHR$(209):Y17=CHR$(210):Y18=CHR$(211):Y19=CHR$(212)
1210 Y20=CHR$(213):Y21=CHR$(214):Y22=CHR$(215):Y23=CHR$(216):Y24=CHR$(217)
1220 RETURN
1500 REM
1510 M=STRING$(16,0)
1520 POKE16326,240:POKE16327,127
1530 FOR I1=0 TO 14:READ M:POKE32752+I1,M:NEXT I1
1540 DATA 205,127,10,175,69,16,254,230,1,211,253,37,32,246,201
1550 RETURN
2000 M=20:PP=896:LG=40
2010 FOR I1=0 TO 3:PRINT466+I1*8,YAK(I1):NEXT I1
2020 TP=499:GOSUB 8000
2025 IM="":GOTO 2060
2030 PRINTPP,"VOULEZ-VOUS UN MODE DE JEU IMPOSE(O,N)?":
2040 IF R="O" AND R<"N" THEN 2030
2050 IM=R:GOSUB 8200
2060 PRINTPP,"NOMBRE DE JOUEURS ":INPUT N:GOSUB 8200
2070 IF N<1 OR N>20 THEN 2060
2080 PRINTPP,"PARRI CES JOUEURS, COMBIEN DOIS-JE EN SIMULER ":
2090 S=0:GOSUB 8200
2090 IF N<0 OR N>20 THEN 2060
2100 DIM N%(M),Y%(8,2),Y1%(8,2),N1%(M):CLS
2110 FOR I1=0 TO N-1
2120 IF I1=N-1 THEN N%(I1)="ORDI"-"STR$(N+I1+1-N):GOTO 2150
2130 PRINT"NUM DU JOUEUR NUMERO ",I1+1:INPUT N%(I1)
2140 N%(I1)=LEFT$(N%(I1),16)
2150 FOR I2=0 TO 7:FOR I3=0 TO 1
2160 IF I1=N-1 THEN READ Y%(I2,I3)
2170 Y1(I2,I3)=1-(I2=6)-(I2=7)
2180 NEXT I3,I2
2190 NEXT I1
2200 DATA "AS.....","BRELAN..","DEUX....","P.SUITE..","TROIS..."
2210 DATA "QUATRE...","FULL.....","CING....","CARRE....","SIX....."
2220 DATA "BONUS....","SOUS-TOTAUX","TOTAL"
2230 RETURN
3000 REM
3010 CLS
3020 PP=55:LG=LEN(N%(I1))
3030 PRINTPP,N%(I1):PP=PP+64
3040 FOR I1=0 TO LG-1:PRINTPP+I1*8,"*":NEXT I1
3050 FOR I1=0 TO 7:FOR I2=0 TO 1:GOSUB 3500:NEXT I2,I1
3060 PRINT850*(Y(I1,0)+30),Y(I1,6,0)
3070 PRINT8414,T8:PRINT8429,T9:PRINT8444,T9
3080 RETURN
3500 REM
3510 PR=(Y(I1,I2)+9)-(Y(I1,I2)+9)
3520 IF I1<6 THEN PP=20+I1*64+I2*15:PP=PP+11-PR
3530 IF I1=6 THEN IF I2=0 THEN PP=370:PP=381-PR ELSE PP=465
3540 IF I1=7 THEN IF I2=0 THEN PP=599:PP=604-PR ELSE PP=0
3550 PRINTPP,Y%(I1,I2)
3560 IF Y(I1,I2)=0 THEN PRINT80,Y(I1,I2)
3570 RETURN
4000 REM
4010 FOR I1=X TO 4:PRINT833+I1*14,DE:PRINT834+I1*14,
4020 FOR I1=X TO 4
4030 FOR I2=1 TO 4
4040 D(I2)=RND(6)-1:PRINT834+I2*14,V%(D(I2))
4050 L=6*(D(I2)+1):POKE32763,45:BR=USR(L)
4060 NEXT I2
4070 IF RND(0)>.3 THEN 4030
4080 NEXT I1
4090 RETURN
5000 IF I2=2 THEN 5270
5010 D=0:PP=704:TP=4:LG=25+LEN(N%(I1)):RT=0
5015 IF NS=0 OR IY<N-NS-1 THEN 5020 ELSE 5035
5020 PRINTPP,N%(I1):JE CHOISIS VOS DES (O,N):R=INKEY$
5025 GOTO 5060
5035 PRINTPP,"ICI ",N%(I1):JE CHOISIS MES DES!":
5040 IF IM="0" THEN GOSUB 10000 ELSE GOSUB 20000
5050 GOTO 5120
5060 FOR I1=0 TO 4
5070 PO=833+I1*14
5080 PRINT80,DE:PRINT80+1,V%(D(I1)):GOSUB 8000
5090 R=INKEY$:IF R<"O" AND R<"N" THEN PRINT80,Z:
5100 IF R="N" THEN PRINT80,Z:R=(I1)+1:D=D+1
5110 NEXT I1
5120 GOSUB 8200
5130 FOR I1=0 TO 1
5140 FOR I2=0 TO 4
5150 PRINT833+I2*14,DE:PRINT834+I2*14,V%(D(I2)):

```

```

5160 L=22-I2*4:FOR I3=0 TO 4:POKE32763,45:BR=USR(L):NEXT I3
5170 NEXT I2
5180 FOR I2=0 TO 4:PRINT833+I2*14,Z:PRINT834+I2*14,
5190 NEXT I2
5200 IF D=0 THEN 5260 ELSE Z=0
5210 FOR I1=0 TO 4:IF E(I1)>1 THEN 5230
5220 Z=1:FOR I2=1 TO 3:D(I2)=D(I2+1):E(I2)=E(I2+1):NEXT I2
5230 NEXT I1
5240 IF Z=1 THEN 5200
5250 IF D=5 THEN 5270
5260 FOR I1=0 TO 4:PRINT833+I1*14,DE:PRINT834+I1*14,
5270 RETURN
6000 I=0:J=0:TP=1:R=INKEY$:RT=1
6010 IF Y(I1,I2)=1 THEN 6020 ELSE I=(I>5)?(I+1):J=(J<I=0)?J-J*(J<2):GOTO 6010
6020 IF IM="0" THEN R="0":GOTO 6070 ELSE PP=704:IF NS=0 OR IY<N-NS-1 THEN PRI
6030 NT8PP,N%(I1):FAITES VOTRE SELECTION (O,N):LG=LEN(N%(I1)):GOSUB 20000
6040 PO=18+I*64+J*15:PRINT80,S2+Y%(I1,J):GOSUB 8000:IF NS=0 OR IY<N-NS-1
6050 THEN 6050 ELSE R="0":TP=99:GOSUB 8000:PRINT80, R2+Y%(7,1):GOSUB 8000:PRI
6060 NT8PP,S2+Y%(I1,J):GOSUB 8000:GOTO 6060
6070 R=INKEY$:IF R<"O" AND R<"N" THEN PRINT80,R2+Y%(7,1):GOSUB 8000
6080 GOTO 6040
6090 PRINT80,R2
6070 IF R="0" THEN GOSUB 8200:GOTO 6090
6100 I=(I<5)?(I+1):J=(J<I=0)?J-J*(J<2):GOTO 6010
6090 Y=0:IF J=1 THEN 6130
6100 FOR I1=0 TO 4:IF D(I1)=1 THEN Y=Y+I+1
6110 NEXT I1
6120 GOTO 6150
6130 IF I=0 THEN Y=5+D(0)+D(1)+D(2)+D(3)+D(4):GOTO 6150
6140 Y=15-(I=2)*5-(I=3)*15-(I=4)*25-(I=5)*35
6150 GOSUB 6500
6160 Y(I1,I2)=Y(I1,I2)+Y(I1,6,1)-Y(I1,6,1):Y(I1,6,0)=
6170 Y(I1,6,0)+Y(I1,7,0)-Y(I1,7,0):Y(I1,7,1)=Y(I1,7,0)+Y(I1,6,1)+Y(I1,6,
6180 0):I1=I2:J=J:GOSUB 3500
6190 FOR I1=0 TO 7:FOR I2=0 TO 1:GOSUB 3500
6200 IF I1=7 AND I2=0 THEN PRINT850*(Y(I1,6,0)+30),Y(I1,6,0)
6210 NEXT I2,I1
6220 TP=499:GOSUB 8000
6230 RETURN
6500 REM
6510 IF J=0 THEN 6560
6520 IF I=0 THEN R=3:GOSUB 6600
6530 IF I=4 THEN R=4:GOSUB 6600
6540 IF I=5 THEN R=5:GOSUB 6600
6550 IF I=3 THEN GOSUB 6700
6560 IF I=1 THEN R=6:GOSUB 6800
6570 IF I=2 THEN R=1:GOSUB 6900
6580 RETURN
6600 FOR I1=0 TO 4
6610 Z=1:Z2=5:Z3=6:Z4=6
6620 FOR I2=1+1 TO 4
6630 IF D(I1)=D(I2) THEN Z=Z+1:Z1=D(I1) ELSE IF Z=6 THEN Z2=D(I2) ELSE IF Z=6
6640 THEN Z3=D(I2) ELSE IF Z=6 THEN Z4=D(I2)
6650 NEXT I2
6660 IF Z=6 THEN I1=4
6670 NEXT I1
6680 IF Z=6 THEN Y=0
6690 IF Z=6 THEN IF Z4=6 THEN Z4=D(0):IF Z3=6 THEN Z3=D(1):IF Z2=6 THEN Z2=D(2)
6700 RETURN
6710 Z=0:Z3=0:Z4=0
6720 FOR I1=0 TO 3:IF D(I1)>D(I1+1) THEN Z=1:Z1=D(I1):Z2=D(I1+1)
6730 NEXT I1
6740 FOR I1=0 TO 4
6750 IF D(I1)>Z1 THEN Z3=Z3+1
6760 IF D(I1)>Z2 THEN Z4=Z4+1
6770 NEXT I1
6780 IF Z3+Z4>5 OR Z3=1 OR Z4=1 THEN Y=0 ELSE IF Z3<Z4 THEN
6790 Z=Z1-Z1+Z2
6800 RETURN
6810 FOR I1=0 TO 4:IF D(I1)=R-1 THEN Y=0
6820 NEXT I1
6830 FOR I1=3 TO 0 STEP-1:FOR I2=0 TO 11
6840 IF D(I2)=D(I1+1) THEN Y=0
6850 NEXT I2,I1
6860 RETURN
7000 CLS
7010 FOR I1=0 TO N-1:N%(I1)=N%(I1):NEXT I1
7020 IF N=1 THEN 7055
7030 PRINT"UN INSTANT, JE CHERCHE LE VAINQUEUR..."
7040 FOR I1=0 TO N-2:FOR I2=1+1 TO N-1
7050 IF Y(I1,7,1)+Y(I2,7,1) THEN G0=N%(I1):N1%(I1)=N%(I2):
7060 G=V(I1,7,1)+Y(I2,7,1)+Y(I2,7,1)+G
7070 NEXT I2,I1
7080 FOR I2=0 TO 40 STEP-1:POKE32763,45:BR=USR(I2):NEXT I2
7090 CLS
7100 PRINT824,"CLASSEMENT FINAL":PRINT80,STRING$(16,"*")
7110 FOR I1=0 TO N-1
7120 IF I1=0 THEN 7150
7130 IF I1<10 THEN PO=193+I1*64+(I1=9) ELSE PO=224+(I1-10)*64
7140 G=STR$(I1+1)*" "+N1%(I1)+STRING$(17-LEN(N1%(I1))," ")
7150 PRINT80,G
7160 FOR I2=0 TO 5:POKE32763,45:BR=USR(30+I2):NEXT I2
7170 NEXT I1
7180 PRINT8960,"UNE AUTRE PARTIE?":GOSUB 8100
7190 IF R<"O" AND R<"N" THEN 7120 ELSE G=R
7200 IF R="N" THEN 7240
7210 CLS:GOTO 7160
7220 CLS:PRINT"VOULEZ-VOUS UN MODE DE JEU IMPOSE(O,N)?":GOSUB
7230 INPUT"NOMBRE DE JOUEURS ":N:IF N<1 OR N>20 THEN CLS:GOTO7160
7240 CLS:PRINT"PARMI CES JOUEURS, COMBIEN DOIS-JE EN SIMULER ":
7250 NS=0:GOSUB 8200
7260 FOR I1=0 TO N-1
7270 IF I1=N-1 THEN N%(I1)="ORDI"-"STR$(N+I1+1-N):GOTO 7220
7280 PRINT"NUM DU JOUEUR NUMERO ",I1+1:INPUT N%(I1)
7290 N%(I1)=LEFT$(N%(I1),16)
7300 FOR I2=0 TO 7:FOR I3=0 TO 1:Y1(I2,I3)=1-(I2=6)-(I2=7)
7310 NEXT I3,I2,I1
7320 RETURN
8000 REM
8010 FOR IP=0 TO TP:NEXT IP
8020 RETURN
8100 REM
8110 R=INKEY$:IF R="0" THEN 8110
8120 RETURN
8200 REM
8210 FOR IE=0 TO LG:PRINT8PP+IE,A10:NEXT IE
8220 RETURN
10000 IF IM="0" THEN XI=IX:TP=199:GOSUB 8000
10010 TP=19
10020 K=X+1+

```

```

10030 ON K GOSUB 10100,10100,10100,10100,10100,10100,10200,10400,10400,105
10040 TP=4
10050 RETURN
10100 Z1=XI
10110 FOR I1=0 TO 4:PO=833+I1*14
10120 IF D(I1)>Z1 THEN E(I1)=1:D=D+1:PRINT80,Z:GOSUB 8000
10130 NEXT I1
10140 RETURN
10200 R=2:Y1=1:GOSUB 6600
10210 IF Y1=1 THEN 10320
10220 R=2:Y1=1:GOSUB 6600
10230 IF Y1=1 THEN 10280
10240 Z1=4
10250 FOR I1=0 TO 4:IF D(I1)=5 THEN Z1=5:I1=4
10260 NEXT I1
10270 GOTO 10310
10280 IF Z2=Z3 AND Z2<Z1 AND (Y(I1,Z2,0)=1 OR Y(I1,0,1)=1) THEN Z1=Z2
10290 IF Z2=Z4 AND Z3<Z1 AND (Y(I1,Z3,0)=1 OR Y(I1,0,1)=1) THEN Z1=Z3
10300 IF Z2=Z4 AND Z2<Z1 AND (Y(I1,Z2,0)=1 OR Y(I1,0,1)=1) THEN Z1=Z2
10310 XI=Z1:GOSUB 10100
10320 RETURN
10400 FOR I1=0 TO 4:Z(I1)=11-(X1=0):NEXT I1
10410 FOR I1=0 TO 4:PO=833+I1*14:Z1=0
10420 FOR I2=0 TO 4:IF D(I1)=Z(I2) THEN Z1=1:Z(I2)=6:I2=4
10430 NEXT I2
10440 IF Z1=0 THEN E(I1)=1:D=D+1:PRINT80,Z:GOSUB 8000
10450 NEXT I1
10460 RETURN
10500 Y1=1:GOSUB 6700
10510 IF Y1=1 THEN 10650
10520 Y1=1:R=3:GOSUB 6600
10530 IF Y1=1 THEN 10640
10540 Y1=1:R=2:GOSUB 6600
10550 IF Y1=0 THEN Z1=6:GOTO 10640
10560 IF Z2<Z3 AND Z2<Z4 AND Z3<Z4 THEN 10640
10570 IF Z2=Z3 THEN Z1=Z4
10580 IF Z2=Z4 THEN Z1=Z3
10590 IF Z3=Z4 THEN Z1=Z2
10600 FOR I1=0 TO 4:PO=833+I1*14
10610 IF D(I1)=Z1 THEN E(I1)=1:D=D+1:PRINT80,Z:GOSUB 8000
10620 NEXT I1
10630 GOTO 10650
10640 XI=Z1:GOSUB 10100
10650 RETURN
10700 Y1=1:R=4:GOSUB 6600
10710 IF Y1=1 THEN 10740
10720 Y1=1:R=3:GOSUB 6600
10730 IF Y1=1 THEN XI=Z1:GOSUB 10100 ELSE GOSUB 10200
10740 RETURN
10800 Y1=1:R=5:GOSUB 6600
10810 IF Y1=1 THEN 10840
10820 Y1=1:R=4:GOSUB 6600
10830 IF Y1=1 THEN XI=Z1:GOSUB 10100 ELSE GOSUB 10700
10840 RETURN
20000 Y1=1:R=5:GOSUB 6600
20010 IF Y1=0 THEN Y1=1:R=4:GOSUB 6600
20020 IF Y1=0 THEN Y1=1:R=7:GOSUB 6700
20030 IF Y1=0 THEN Y1=1:R=3:GOSUB 6600
20040 IF Y1=0 THEN Y1=1:R=2:GOSUB 6600
20050 IF Y1=0 THEN Y1=1:R=1:GOSUB 6600
20060 IF Y1=0 THEN Y1=1:R=6:GOSUB 6600
20070 IF Y1=0 THEN R=0
20080 IF RT=1 THEN 30000
20090 ON A GOSUB 24000,21000,21000,21000,21000,23000,20999,24000
20100 RETURN
20999 IF Y(I1,3,1)=1 THEN XI=9:GOSUB 10000:GOTO 21100
21000 IF Y(I1,5,1)=1 AND (R<2 OR IX=11) THEN XI=11:GOSUB 10000:GOTO21100
21010 IF Y(I1,4,1)=1 THEN XI=10:GOSUB 10000:GOTO 21100
21020 IF Y(I1,3,1)=1 THEN XI=9:GOSUB 10000:GOTO 21100
21030 IF Y(I1,2,1)=1 THEN XI=8:GOSUB 10000:GOTO 21100
21040 IF Y(I1,0,1)=1 THEN XI=6:GOSUB 10000:GOTO 21100
21050 IF R=7 AND Y(I1,Z2,0)=1 THEN XI=Z2:GOSUB 10000:GOTO 21100
21060 IF R<2 THEN 21084
21070 XI=6:IF Z2=Z3 OR Z2=Z4 THEN XI=Z2 ELSE IF Z3=Z4 THEN XI=Z3
21080 IF XI<6 AND Y(I1,XI,0)=1 THEN GOSUB 10000:GOTO 21100
21094 IF Y(I1,2,1)=1 THEN XI=9:GOSUB 10000:GOTO 21100
21096 IF Y(I1,1,1)=1 THEN XI=7:GOSUB 10000:GOTO 21100
21097 IF Z2<6 THEN IF Y(I1,Z2,0)=1 THEN XI=Z2:GOSUB 10000:GOTO 21100
21098 IF Z3<6 THEN IF Y(I1,Z3,0)=1 THEN XI=Z3:GOSUB 10000:GOTO 21100
21099 IF Z4<6 THEN IF Y(I1,Z4,0)=1 THEN XI=Z4:GOSUB 10000:GOTO 21100
21090 XI=6:GOSUB 10100
21100 RETURN
23000 IF Y(I1,1,1)=1 THEN XI=7:GOSUB 10000:GOTO 24030
24000 IF Y(I1,2,1)=1 THEN XI=9:GOSUB 10000:GOTO 24030
24010 IF Y(I1,1,1)=1 THEN XI=7:GOSUB 10000:GOTO 24030
24011 XI=6
24012 FOR I1=0 TO 5:IF Y(I1,I1,0)=1 THEN XI=I1+1:GOTO 24030
24014 NEXT I1
24016 IF XI=6 THEN GOSUB 10100:GOTO 24030
24020 GOSUB 10000
24030 RETURN
30000 J=1:ON A GOSUB 37000,34900,34900,32000,31000,36000,30000,36000
30010 RETURN
30015 I=5:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
30020 I=4:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
30030 I=3:IF Y(I1,I,J)=1 AND R<4 THEN 37999
30040 I=0:IF Y(I1,I,J)=1 AND D(0)+D(1)+D(2)+D(3)+D(4)>10 THEN 37999
30010 I=21:J=0:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
30020 I=9:J=1:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
30030 IF R=3 OR R=4 OR R=5 THEN 36000
30040 IF R=7 AND Z2<3 THEN 35000
30050 IF R<2 THEN 34900
30060 IF Z1<3 AND Y(I1,Z1,0)=1 THEN 35000
30070 Z5=1:GOSUB 35000
30080 IF Z5<1 THEN IF Z5<3 THEN IF Y(I1,Z5,0)=1 THEN 35000
30090 I=0:J=0:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
30100 I=1:J=1:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
30110 I=2:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
30120 Z5=-1
30130 IF R=7 THEN Z5=Z2:Z6=Z2:GOTO 35070
30140 GOSUB 35000:GOTO 35060
30150 IF Z2<3 THEN Z5=Z2:Z6=Z4
30160 IF Z2=Z4 THEN Z5=Z2:Z6=Z3
30170 IF Z3=Z4 THEN Z5=Z3:Z6=Z2
30180 RETURN
35060 IF Z5=-1 THEN 35120
35070 IF Z1<5 THEN Z4=Z1:Z5=Z5+Z2
35080 I=21:J=0:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
35090 I=9:J=1:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
35100 I=25:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
35110 I=26:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
35120 GOTO 36000
35130 I=21:J=0:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
35140 IF R=5 THEN 36000
35150 IF R=4 THEN Z3=0:Z4=0
35160 IF R=3 THEN Z4=0
35170 IF Z2<3 THEN Z5=Z2:Z6=Z2:Z3=Z2
35180 IF Z3=Z4 THEN Z5=Z3:Z6=Z4:Z4=Z2:GOTO 35160
35190 I=22:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
35200 I=23:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
35210 I=24:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
35220 I=24:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
36000 I=1:J=1:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
37000 I=2:J=1:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
37010 I=1:IF Y(I1,I,J)=1 THEN 37999
37020 FOR I1=0 TO 5:IF Y(I1,I1,0)=1 THEN J=0:I1=I1+5
37030 NEXT I1
37040 IF J=0 THEN 37000
37050 FOR I1=0 TO 5:IF Y(I1,I1,0)=1 THEN I1=I1+5
37060 NEXT I1
37999 RETURN

```



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 :

FONCTIONS

APPLE

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

Xavier LEROY

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

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

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

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

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

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

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

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

```

0800 1 ;=====
0800 2 ;
0800 3 ; TOUCHES DE FONCTIONS
0800 4 ;
0800 5 ; POUR APPLE 2
0800 6 ;
0800 7 ; XAVIER LEROY-02/09/1984
0800 8 ;
0800 9 ; ASSEMBLEUR LISA 1.5
0800 10 ;
0800 11 ;=====
0800 12 ;
0800 13 ; ORG $9200
0800 14 ; OBJ $0800
0800 15 ;
0800 16 ; ROUTINES DU MONITEUR & DU DOS
0800 17 ;
0800 18 KEYIN EQU $FD1B ;ENTREE AU CLAVIER
0800 19 ROKEY EQU $FD4C ;AFFICHAGE CURSEUR,ENTREE CLAVIER
0800 20 GETLN EQU $FD6F ;ENTREE D'UNE LIGNE
0800 21 COU EQU $FD8E ;AFFICHAGE D'UN CARACTERE
0800 22 CROUT EQU $FD8E ;AFFICHAGE D'UN RETURN
0800 23 PRTRX EQU $F941 ;AFFICHAGE NBR 16 BITS
0800 24 IOINIT EQU $03EA ;INITIALISATION ENTREES/SORTIES
0800 25 BUFF EQU $0200 ;BUFFER D'ENTREE
0800 26 ;
0800 27 ; VARIABLES EN PAGE ZERO
0800 28 ;
0800 29 KSMH EPZ $38 ;VECTEUR D'ENTREE DE CARACTERE
0800 30 KSMH EPZ $39 ;
0800 31 IDX EPZ $F9 ;INDEX SUR LA CHAINE EN COURS
0800 32 PTRL EPZ $FA ;ADRESSE DEBUT CHAINE
0800 33 PTRH EPZ $FB ;EN COURS
0800 34 AUXL EPZ $FC ;VARIABLE DE TRAVAIL
0800 35 AUXH EPZ $FD ;
0800 36 SAUVY EPZ $FE ;SAUVEGARDE DES REGISTRES
0800 37 SAUVA EPZ $FF ;
0800 38 ;
0800 39 ; INITIALISATION
0800 40 ;
0800 A90F 41 DEBUT LDA #ENTCAR ;KSMH POINTE SUR LA NOUVELLE
0800 42 STA KSMH ;ROUTINE D'ENTREE DE CARACTERE
0800 A992 43 LDA #ENTCAR
0800 44 STA KSMH
0800 A9FF 45 LDA #0 ;ENTREE NORMALE AU DEBUT
0800 46 STA IDX
0800 47 JMP IOINIT ;INITIALISATION
0800 48 ;
0800 49 ; NOUVELLE ROUTINE D'ENTREE
0800 50 ;
0800 84FE 51 ENTCAR STY SAUVY
0800 84FF 52 ENTC LDY IDX
0800 8500 53 CPY #0 ;ENTREE DEPUIS LE CLAVIER ?
0800 8501 54 BEQ ENTCV ;OUI LE FAIRE
0800 8502 55 ;NON PRENDRE PROCHAIN CARACTERE
0800 8503 56 LDA (PTRL),Y ;DE LA CHAINE
0800 8504 57 BEQ RESETF ;SI NUL,ALORS FIN DE LA CHAINE
0800 8505 58 INC IDX ;SINON,LE RENVOYER
0800 8506 59 LDY SAUVY
0800 8507 60 RTS
0800 8508 61 ;
0800 8509 62 ; RETOUR A L'ENTREE PAR LE CLAVIER
0800 850A 63 ;
0800 850B 64 RESETF LDY #0
0800 850C 65 STY IDX
0800 850D 66 ;
0800 850E 67 ; ENTREE AU CLAVIER
0800 850F 68 ;
0800 8510 69 ENTCV LDY SAUVY
0800 8511 70 JSR KEYIN
0800 8512 71 STA SAUVA
0800 8513 72 CMP #0
0800 8514 73 BEQ MENU ;CTRL @ = APPEL DU MENU
0800 8515 74 ;
0800 8516 75 ; EST-CE UNE TOUCHE DE FONCTION ?
0800 8517 76 ;
0800 8518 77 LDA #DEBTBL
0800 8519 78 STA PTRL
0800 851A 79 LDA #DEBTBL
0800 851B 80 STA PTRH
0800 851C 81 ;
0800 851D 82 RECH LDY #0
0800 851E 83 LDA (PTRL),Y ;CODE TOUCHE DE FONCTION
0800 851F 84 BEQ FINRCH ;= 0 ? FIN DE LA RECHERCHE
0800 8520 85 CMP SAUVA ;= TOUCHE FRAPPEE ?
0800 8521 86 BEQ SETF ;OUI PREPARER ENTREE DEPUIS
0800 8522 87 INY ;CHAINE
0800 8523 88 LDA (PTRL),Y ;NON EXAMINER LA FONCTION
0800 8524 89 PHA ;SUIVANTE
0800 8525 90 INY
0800 8526 91 LDA (PTRL),Y ;(L'ADRESSE DE LA PROCHAINE SUIT
0800 8527 92 STA PTRH ;LE CODE DE LA FONCTION)
0800 8528 93 PLA
0800 8529 94 STA PTRL
0800 852A 95 JMP RECH
0800 852B 96 ;
0800 852C 97 ; LA TOUCHE FRAPPEE N'EST PAS
0800 852D 98 ; UNE TOUCHE DE FONCTION
0800 852E 99 ;
0800 852F 100 FINRCH LDY SAUVY
0800 8530 101 LDA SAUVA ;RENOYER LA TOUCHE FRAPPEE
0800 8531 102 RTS
0800 8532 103 ;
0800 8533 104 ; PREPARATION DE L'ENTREE
0800 8534 105 ; DEPUIS UNE CHAINE
0800 8535 106 ;
0800 8536 107 SETF CLC
0800 8537 108 LDA PTRL ;PTR POINTE VERS
0800 8538 109 ADC #3 ;LE DEBUT DE LA CHAINE
0800 8539 110 STA PTRL ;(3 CARACTERES PLUS LOIN)
0800 853A 111 BCC SETF1
0800 853B 112 INC PTRH
0800 853C 113 SETF1 LDA #0
0800 853D 114 STA IDX ;ENVOI DU PREMIER CARACTERE
0800 853E 115 JMP ENTC ;DE LA CHAINE
0800 853F 116 ;

```

```

9267 117 ; AFFICHAGE DU MENU
9267 118 ;
9267 A072 119 MENU LDY #MSMENU
9267 A093 120 LDA #MSMENU
9267 204393 121 JSR PRINT ;AFFICHAGE TEXTE
9267 208CFD 122 JSR ROKEY
9271 48 123 PHA
9272 208EFD 124 JSR CROUT
9275 208EFD 125 JSR CROUT
9278 68 126 PLA
9279 C9B1 127 CMP #0 ;RIGUILLAGE
927B F014 128 BEQ ENTFCT
927D C9B2 129 CMP #2
927F F034 130 BEQ LSTFCT
9281 C9B3 131 CMP #3
9283 F00F 132 BEQ NEMFCT
9285 C9B4 133 CMP #4
9287 F012 134 BEQ AFFLON
9289 208EFD 135 FIN JSR CROUT
928C A4FE 136 LDA #SAUVY
928E A998 137 JSR #98
9290 68 138 RTS ;RENVOIE UN 'CTRL-X'
; (ANNULATION CONTENU BUFFER)
9291 139 ;
9291 140 ; (RENOI-POUR PERMETTRE UN BRANCHEMENT RELATIF)
9291 141 ;
9291 4CE392 142 ENTFCT JMP ENTF1
9294 143 ;
9294 144 ; EFFACEMENT DE TOUTES LES FONCTIONS
9294 145 ;
9294 A908 146 NEMFCT LDA #0
9296 808994 147 STA DEBTBL
9299 F0CC 148 BEQ MENU
929B 149 ;
929B 150 ; AFFICHAGE DE LA LONGUEUR DE LA TABLE
929B 151 ;
929B A0FE 152 AFFLON LDY #MSLON
929D A993 153 LDA #MSLON
929F 204393 154 JSR PRINT
92A2 205493 155 JSR RFIN
92A5 38 156 SEC
92A6 A5FC 157 LDA AUXL
92A8 E908 158 SBC #DEBUT
92AA AA 159 TAX
92AB A5FD 160 LDA AUXH
92AD E992 161 SBC #DEBUT
92AF 2041F9 162 JSR PRTRX
92B2 4C6792 163 JMP MENU
92B5 164 ;
92B5 165 ; LISTE DE TOUTES LES FONCTIONS
92B5 166 ;
92B5 A909 167 LSTFCT LDA #DEBTBL
92B7 85FC 168 STA AUXL
92B9 A994 169 LDA #DEBTBL
92BB 85FD 170 STA AUXH
92BD A908 171 LSTF1 LDY #0
92BF B1FC 172 LDA (AUXL),Y
92C1 F0A4 173 BEQ MENU
92C3 203393 174 JSR PRTRSC ;AFFICHAGE DE LA TOUCHE
92C5 A98D 175 LDA #80
92C8 208EFD 176 JSR COUT
92CB C8 177 INY
92CC B1FC 178 LDA (AUXL),Y
92CE 48 179 PHA
92CF C8 180 INY
92D0 B1FC 181 LDA (AUXL),Y
92D2 48 182 PHA
92D3 C8 183 INY
92D4 204993 184 JSR PRINT1 ;ET AFFICHAGE
;DE LA CHAINE ASSOCIEE
92D7 68 185 PLA
92D8 85FD 186 STA AUXH
92DA 68 187 PLA
92DB 85FC 188 STA AUXL
92DD 208EFD 189 JSR CROUT
92E0 4C8D92 190 JMP LSTF1
92E3 191 ;
92E3 192 ; ENTREE NOUVELLE FONCTION
92E3 193 ;
92E3 A005 194 ENTF1 LDY #MSTCH
92E5 A993 195 LDA #MSTCH
92E7 204393 196 JSR PRINT ;ENTREE DE LA TOUCHE
;A REDEFINIR
92EA 208CFD 197 JSR ROKEY
92ED 48 198 PHA
92EE 203393 199 JSR PRTRSC
92F1 A0E9 200 LDY #MSLIB
92F3 A993 201 LDA #MSLIB
92F5 204393 202 JSR PRINT
92F8 206FFD 203 JSR GETLN ;ENTREE DE LA CHAINE ASSOCIEE
92FB A908 204 LDA #0
92FD 900002 205 STA BUFF,X
9300 205493 206 JSR RFIN ;POSITIONNEMENT A LA FIN
;DE LA TABLE
9303 A908 207 LDY #0
9305 68 208 PLA
9306 91FC 209 STA (AUXL),Y
9308 A003 210 LDY #3
930A B9FD01 211 ENTF2 LDA BUFF-3,Y ;RECOPIE LA CHAINE ASSOCIEE
930B F00B 212 BEQ ENTF4
930D C9C0 213 CMP #0
930F D002 214 BNE ENTF3
9311 A98D 215 LDA #80
9313 91FC 216 ENTF3 STA (AUXL),Y
9317 C8 217 INY
931A D0F0 218 BNE ENTF2
931C 91FC 219 ENTF4 STA (AUXL),Y ;FIN DE LA CHAINE
;FIN DE LA TABLE
931D 91FC 221 STA (AUXL),Y
931F 18 222 CLC
9320 98 223 TYA
9321 55FC 224 ADC AUXL
9323 48 225 PHA
9324 A908 226 LDA #0
9326 55FD 227 ADC AUXH
9328 A002 228 LDY #2
932A 91FC 229 STA (AUXL),Y ;STOCKAGE ADRESSE DU SUIVANT
932C 68 230 PLA
932D 88 231 DEY
932E 91FC 232 STA (AUXL),Y

```

```

9338 4C6792 233 JMP MENU
9338 234 ;
9338 235 ; AFFICHAGE CARACTERES DE CONTROLE
9338 236 ;
9338 C9A0 237 PRTRSC CMP #9A
9338 B0A9 238 BCC PRTR1
9338 48 239 PHA
9338 A9DE 240 LDA #""
9338 208EFD 241 JSR COUT
9338 68 242 PLA
9338 0940 243 ORA #64
9340 4CEDFD 244 PRTR1 JMP COUT
9343 245 ;
9343 246 ; AFFICHAGE D'UN MESSAGE
9343 247 ;
9343 84FC 248 PRINT STY AUXL ;ADRESSE DEBUT MESSAGE
9345 85FD 249 STA AUXH ;PASSEE DANS (RY)
9347 A008 250 LDY #0
9349 B1FC 251 PRINT1 LDA (AUXL),Y
934B F006 252 BEQ PRINT2 ; 0 = FIN DU MESSAGE
934D 208EFD 253 JSR COUT
9350 C8 254 INY
9351 D0F6 255 BNE PRINT1
9353 68 256 PRINT2 RTS
9354 257 ;
9354 258 ; RECHERCHE DE LA FIN DE
; LA TABLE DES FONCTIONS
9354 259 ;
9354 260 ;
9354 A909 261 RFIN LDA #DEBTBL
9356 85FC 262 STA AUXL
9358 A994 263 LDA #DEBTBL
935A 85FD 264 STA AUXH
935C A908 265 RFIN1 LDY #0
935E B1FC 266 LDA (AUXL),Y
9360 F00F 267 BEQ RFIN2
9362 C8 268 INY
9363 B1FC 269 LDA (AUXL),Y
9365 48 270 PHA
9366 C8 271 INY
9367 B1FC 272 LDA (AUXL),Y
9369 85FD 273 STA AUXH
936B 68 274 PLA
936C 85FC 275 STA AUXL
936E 4C5C93 276 JMP RFIN1
9371 68 277 RFIN2 RTS ;(AUX) POINTE SUR LE 00 FINAL
9372 278 ;
9372 279 ; LIBELLE DES MESSAGES
9372 280 ;
9372 808D 281 MSMENU HEX 808D
9372 B1A0D2 282 ASC "1-REDEFINITION TOUCHE"
9377 C5C4C5 9377 C5C4C5
937A C5C4C5 937A C5C4C5
937D C904C9 937D C904C9
9380 CFCEA8 9380 CFCEA8
9383 D4CFD5 9383 D4CFD5
9386 C3C8C5 9386 C3C8C5
9389 80 283 HEX 80
938A B2ADCC 284 ASC "2-LISTE DES ASSIGNATIONS"
938D C903D4 938D C903D4
9390 C5A0C4 9390 C5A0C4
9393 C5D3A0 9393 C5D3A0
9396 C1D3D3 9396 C1D3D3
9399 C9C7CE 9399 C9C7CE
939C C1D4C9 939C C1D4C9
939F CFCEA3 939F CFCEA3
93A2 80 285 HEX 80
93A3 B3ADCC 286 ASC "3-EFFACEMENT TOTAL"
93A6 C6C6C1 93A6 C6C6C1
93A9 C3C5C0 93A9 C3C5C0
93AC C5CED4 93AC C5CED4
93AF A0D4CF 93AF A0D4CF
93B2 D4C1C0 93B2 D4C1C0
93B5 80 287 HEX 80
93B6 B4ADCC 288 ASC "4-LONGUEUR TABLE"
93B9 CFCEA7 93B9 CFCEA7
93BC D5C5D5 93BC D5C5D5
93BF D2A0D4 93BF D2A0D4
93C2 C1C2C0 93C2 C1C2C0
93C5 C5 93C5 C5
93C6 808D 289 HEX 808D
93C8 D6CFD4 290 ASC "VOTRE CHOIX:"
93CB D2C5A0 93CB D2C5A0
93CE C3C8CF 93CE C3C8CF
93D1 C908BA 93D1 C908BA
93D4 00 291 HEX 00
93D5 D4CFD5 292 MSTCH ASC "TOUCHE A REDEFINIR:"
93D8 C3C8C5 93D8 C3C8C5
93DB A0C1A0 93DB A0C1A0
93DE D2C5C4 93DE D2C5C4
93E1 C5C6C9 93E1 C5C6C9
93E4 CEC9D2 93E4 CEC9D2
93E7 BA 93E7 BA
93E8 00 293 HEX 00
93E9 808D 294 MSLIB HEX 808D
93EB CECFD5 295 ASC "NOUVELLE FONCTION:"
93EE D6C5C0 93EE D6C5C0
93F1 C5C5A0 93F1 C5C5A0
93F4 C6CFCE 93F4 C6CFCE
93F7 C3D4C9 93F7 C3D4C9
93FA CFCEBA 93FA CFCEBA
93FD 00 296 HEX 00
93FE C6CFCE 297 MSLON ASC "LONGUEUR#"
9401 C7D5C5 9401 C7D5C5
9404 D5D2BD 9404 D5D2BD
9407 A4 9407 A4
9408 00 298 HEX 00
9409 299 ;
9409 300 ; TABLE DES TOUCHES DE FONCTION
9409 301 ;
9409 302 DEBTBL:
9409 00 303 HEX 00
940A 304 ;
940A 305 ;
940A 306 ;
940A 307 ;
940A 308 ;
940A 309 ;
940A 310 ;
940A 311 ;
940A 312 ;
940A 313 ;
940A 314 ;
940A 315 ;
940A 316 ;
940A 317 ;
940A 318 ;
940A 319 ;
940A 320 ;
940A 321 ;
940A 322 ;
940A 323 ;
940A 324 ;
940A 325 ;
940A 326 ;
940A 327 ;
940A 328 ;
940A 329 ;
940A 330 ;
940A 331 ;
940A 332 ;
940A 333 ;
940A 334 ;
940A 335 ;
940A 336 ;
940A 337 ;
940A 338 ;
940A 339 ;
940A 340 ;
940A 341 ;
940A 342 ;
940A 343 ;
940A 344 ;
940A 345 ;
940A 346 ;
940A 347 ;
940A 348 ;
940A 349 ;
940A 350 ;
940A 351 ;
940A 352 ;
940A 353 ;
940A 354 ;
940A 355 ;
940A 356 ;
940A 357 ;
940A 358 ;
940A 359 ;
940A 360 ;
940A 361 ;
940A 362 ;
940A 363 ;
940A 364 ;
940A 365 ;
940A 366 ;
940A 367 ;
940A 368 ;
940A 369 ;
940A 370 ;
940A 371 ;
940A 372 ;
940A 373 ;
940A 374 ;
940A 375 ;
940A 376 ;
940A 377 ;
940A 378 ;
940A 379 ;
940A 380 ;
940A 381 ;
940A 382 ;
940A 383 ;
940A 384 ;
940A 385 ;
940A 386 ;
940A 387 ;
940A 388 ;
940A 389 ;
940A 390 ;
940A 391 ;
940A 392 ;
940A 393 ;
940A 394 ;
940A 395 ;
940A 396 ;
940A 397 ;
940A 398 ;
940A 399 ;
940A 400 ;
940A 401 ;
940A 402 ;
940A 403 ;
940A 404 ;
940A 405 ;
940A 406 ;
940A 407 ;
940A 408 ;
940A 409 ;
940A 410 ;
940A 411 ;
940A 412 ;
940A 413 ;
940A 414 ;
940A 415 ;
940A 416 ;
940A 417 ;
940A 418 ;
940A 419 ;
940A 420 ;
940A 421 ;
940A 422 ;
940A 423 ;
940A 424 ;
940A 425 ;
940A 426 ;
940A 427 ;
940A 428 ;
940A 429 ;
940A 430 ;
940A 431 ;
940A 432 ;
940A 433 ;
940A 434 ;
940A 435 ;
940A 436 ;
940A 437 ;
940A 438 ;
940A 439 ;
940A 440 ;
940A 441 ;
940A 442 ;
940A 443 ;
940A 444 ;
940A 445 ;
940A 446 ;
940A 447 ;
940A 448 ;
940A 449 ;
940A 450 ;
940A 451 ;
940A 452 ;
940A 453 ;
940A 454 ;
940A 455 ;
940A 456 ;
940A 457 ;
940A 458 ;
940A 459 ;
940A 460 ;
940A 461 ;
940A 462 ;
940A 463 ;
940A 464 ;
940A 465 ;
940A 466 ;
940A 467 ;
940A 468 ;
940A 469 ;
940A 470 ;
940A 471 ;
940A 472 ;
940A 473 ;
940A 474 ;
940A 475 ;
940A 476 ;
940A 477 ;
940A 478 ;
940A 479 ;
940A 480 ;
940A 481 ;
940A 482 ;
940A 483 ;
940A 484 ;
940A 485 ;
940A 486 ;
940A 487 ;
940A 488 ;
940A 489 ;
940A 490 ;
940A 491 ;
940A 492 ;
940A 493 ;
940A 494 ;
940A 495 ;
940A 496 ;
940A 497 ;
940A 498 ;
940A 499 ;
940A 500 ;
940A 501 ;
940A 502 ;
940A 503 ;
940A 504 ;
940A 505 ;
940A 506 ;
940A 507 ;
940A 508 ;
940A 509 ;
940A 510 ;
940A 511 ;
940A 512 ;
940A 513 ;
940A 514 ;
940A 515 ;
940A 516 ;
940A 517 ;
940A 518 ;
940A 519 ;
940A 520 ;
940A 521 ;
940A 522 ;
940A 523 ;
940A 524 ;
940A 525 ;
940A 526 ;
940A 527 ;
940A 528 ;
940A 529 ;
940A 530 ;
940A 531 ;
940A 532 ;
940A 533 ;
940A 534 ;
940A 535 ;
940A 536 ;
940A 537 ;
940A 538 ;
940A 539 ;
940A 540 ;
940A 541 ;
940A 542 ;
940A 543 ;
940A 544 ;
940A 545 ;
940A 546 ;
940A 547 ;
940A 548 ;
940A 549 ;
940A 550 ;
940A 551 ;
940A 552 ;
940A 553 ;
940A 554 ;
940A 555 ;
940A 556 ;
940A 557 ;
940A 558 ;
940A 559 ;
940A 560 ;
940A 561 ;
940A 562 ;
940A 563 ;
940A 564 ;
940A 565 ;
940A 566 ;
940A 567 ;
940A 568 ;
940A 569 ;
940A 570 ;
940A 571 ;
940A 572 ;
940A 573 ;
940A 574 ;
940A 575 ;
940A 576 ;
940A 577 ;
940A 578 ;
940A 579 ;
940A 580 ;
940A 581 ;
940A 582 ;
940A 583 ;
940A 584 ;
940A 585 ;
940A 586 ;
940A 587 ;
940A 588 ;
940A 589 ;
940A 590 ;
940A 591 ;
940A 592 ;
940A 593 ;
940A 594 ;
940A 595 ;
940A 596 ;
940A 597 ;
940A 598 ;
940A 599 ;
940A 600 ;
940A 601 ;
940A 602 ;
940A 603 ;
940A 604 ;
940A 605 ;
940A 606 ;
940A 607 ;
940A 608 ;
940A 609 ;
940A 610 ;
940A 611 ;
940A 612 ;
940A 613 ;
940A 614 ;
940A 615 ;
940A 616 ;
940A 617 ;
940A 618 ;
940A 619 ;
940A 620 ;
940A 621 ;
940A 622 ;
940A 623 ;
940A 624 ;
940A 625 ;
940A 626 ;
940A 627 ;
940A 628 ;
940A 629 ;
940A 630 ;
940A 631 ;
940A 632 ;
940A 633 ;
940A 634 ;
940A 635 ;
940A 636 ;
940A 637 ;
940A 638 ;
940A 639 ;
940A 640 ;
940A 641 ;
940A 642 ;
940A 643 ;
940A 644 ;
940A 645 ;
940A 646 ;
940A 647 ;
940A 648 ;
940A 649 ;
940A 650 ;
940A 651 ;
940A 652 ;
940A 653 ;
940A 654 ;
940A 655 ;
940A 656 ;
940A 657 ;
940A 658 ;
940A 659 ;
940A 660 ;
940A 661 ;
940A 662 ;
940A 663 ;
940A 664 ;
940A 665 ;
940A 666 ;
940A 667 ;
940A 668 ;
940A 669 ;
940A 670 ;
940A 671 ;
940A 672 ;
940A 673 ;
940A 674 ;
940A 675 ;
940A 676 ;
940A 677 ;
940A 678 ;
940A 679 ;
940A 680 ;
940A 681 ;
940A 682 ;
940A 683 ;
940A 684 ;
940A 685 ;
940A 686 ;
940A 687 ;
940A 688 ;
940A 689 ;
940A 690 ;
940A 691 ;
940A 692 ;
940A 693 ;
940A 694 ;
940A 695 ;
940A 696 ;
940A 697 ;
940A 698 ;
940A 699 ;
940A 700 ;
940A 701 ;
940A 702 ;
940A 703 ;
940A 704 ;
940A 705 ;
940A 706 ;
940A 707 ;
940A 708 ;
940A 709 ;
940A 710 ;
940A 711 ;
940A 712 ;
940A 713 ;
940A 714 ;
940A 715 ;
940A 716 ;
940A 717 ;
940A 718 ;
940A 719 ;
940A 720 ;
940A 721 ;
940A 722 ;
940A 723 ;
940A 724 ;
940A 725 ;
940A 726 ;
940A 727 ;
940A 728 ;
940A 729 ;
940A 730 ;
940A 731 ;
940A 732 ;
940A 733 ;
940A 734 ;
940A 735 ;
940A 736 ;
940A 737 ;
940A 738 ;
940A 739 ;
940A 740 ;
940A 741 ;
940A 742 ;
940A 743 ;
940A 744 ;
940A 745 ;
940A 746 ;
940A 747 ;
940A 748 ;
940A 749 ;
940A 750 ;
940A 751 ;
940A 752 ;
940A 753 ;
940A 754 ;
940A 755 ;
940A 756 ;
940A 757 ;
940A 758 ;
940A 759 ;
940A 760 ;
940A 761 ;
940A 762 ;
940A 763 ;
940A 764 ;
940A 765 ;
940A 766 ;
940A 767 ;
940A 768 ;
940A 769 ;
940A 770 ;
940A 771 ;
940A 772 ;
940A 773 ;
940A 774 ;
940A 775 ;
940A 776 ;
940A 777 ;
940A 778 ;
940A 779 ;
940A 780 ;
940A 781 ;
940A 782 ;
940A 783 ;
940A 784 ;
940A 785 ;
940A 786 ;
940A 787 ;
940A 788 ;
940A 789 ;
940A 790 ;
940A 791 ;
940A 792 ;
```

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

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

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

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre. ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

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

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

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

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

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

ART. 7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris. ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

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

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

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

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

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

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé.

Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

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

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

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

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

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

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

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

BATAILLE AERIENNE

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

Sréphane LUNATI

On dirige les avions avec le pavé numérique: 8 pour monter, 2 pour descendre, 4 pour aller à gauche et 6 pour aller à droite.

Quand l'ordinateur demande le déplacement, on peut appuyer sur la touche 9, l'ordinateur dira ce qui vous reste comme armement.

Pour le tir: 1 sert à tirer 100 balles, 2 à tirer 1 missile et 3 à tirer 1 missile à tête chercheuse. La touche 4 sert à tirer 5 roquettes. Quand on tire avec le missile à tête chercheuse, il faut être sûr des coordonnées de l'adversaire car celui-ci a de grands risques d'être touché. Chaque avion est muni d'un radar, fonctionnant 6 cases autour de lui, mais ce radar ne donne pas la position exacte de l'autre avion.

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

X = 22 et Y = 18

OU

X = 22 et Y = 14

OU

X = 14 et Y = 14

OU

X = 14 et Y = 18

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

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

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

PC 1251

```
1:REM ***BATAILLE AERI  
ENNE***  
2:REM ***AUTEUR LUNATI  
STEPHANE***  
3:REM ***POUR SHARP PC  
-1251***  
10:F: CLEAR: DIM X(2  
)Y(2):O(2):M(2):T(2  
)R(2):C(2):V(2):G(4  
)  
15:FOR I=1 TO 2:V(I)=10  
:O(I)=1000:M(I)=5:T(I  
)=1:R(I)=20:C(I)=10  
:NEXT I  
20:INPUT "JOUEUR 1,X=":  
X(I): INPUT "Y=":Y(I)  
)  
25:IF X(I)>30 OR Y(I)>3  
0 OR Y(I)<0 OR X(I)<0  
0 GOTO 20  
30:INPUT "JOUEUR 2,X=":  
A: INPUT "Y=":Y(1)  
32:IF A>30 OR B>30 OR B  
<0 OR A<0 GOTO 20  
35:X(2)=A:Y(2)=B:V(2)=C  
(2)  
40:IF X(1)=X(2) AND Y(1  
)=Y(2) GOTO 20  
50:I=1:O=2  
60:INPUT "NOMBRE DE COU  
PS?"  
65:PAUSE "MTC=MISSILE A  
TETE": PAUSE "CHER  
CHEUSE"  
70:PAUSE "C EST PARTI":  
BEEP 1  
79:REM ***LE JEU COMMEN  
CE***  
80:FOR J=1 TO 5  
90:FOR I=1 TO 2  
100:GOSUB 600  
120:GOSUB 500: GOSUB 550  
125:WAIT 100: PRINT "X=":  
X(I):Y="":Y(I)  
130:IF ABS(X(I)-A)>  
GOSUB 700  
140:Q:=A-X(I):B=Y(I)  
150:NEXT I: NEXT J  
155:REM ***TOUS LES COUP  
S ONT ETE JOUES-->EG  
ALITE POUR LES 2 AVI  
ATEURS***  
160:WAIT 90: PRINT "PERS  
ONNE M A GAGNE":  
PAUSE "IL RESTE":C(I  
)":POINTS": PRINT "  
AU JOUEUR1,ET "C(2)  
165:PAUSE "POINTS AU JOU  
EUR2"  
170:INPUT "ENCORE,(O)UI  
OU (N)ON?"  
180:IF L(0)"N" GOTO 10  
190:PRINT "A LA PROCHAIN  
E": BEEP 3: END  
195:REM ***DESSIN DES A  
VIONS***  
200:WAIT 0: PRINT "":  
CALL $11E0  
205:FOR W=1 TO 40 STEP 5  
210:POKE $F005,20:127,54  
,20,8: POKE $F037,0,  
20,54:127,20  
220:POKE $F009+H,G(1):G(1  
)G(2):G(3):G(4): FOR Z=1  
TO 0: NEXT Z: POKE  
$F009+H,0,0,0,0:0:  
NEXT W  
225:CALL $11E5: PRINT "  
":  
230:GOTO 900  
495:REM ***TEST SI ON N  
A PAS DEPASSE LES LI  
MITES***  
500:IF X(I)>30 LET X(I)=  
30  
505:IF X(I)<0 LET X(I)=0  
510:IF Y(I)>30 LET Y(I)=  
30  
515:IF Y(I)<0 LET Y(I)=0  
520:RETURN  
545:REM ***TEST SI LES A  
VIONS NE SONT PAS L
```

PETITES ANNONCES GRATUITES

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

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

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

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

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

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

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

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

VENDS PC 1500 + CE 150 (imprimante) + CE 155 (11/83) + livres: 4000 F. Christophe FLEURY Le Forum B rue du Capitole 83200 TOULON. Tel: (94) 22 28 04.

VENDS TI99/4A (12/83) + cables magnéto + manettes de jeu + 2 livres + 2 K7 + TI Invaders + Alien Addition + Minus Mission. (Valeur 2900 F.) Vendu 2000 F. (à débattre). Jacques LECARPENTIER E8 Square Albert Camus 92390 VILLENEUVE LA GERENNE. Tel: 798 06 45.

VENDS TI99/4A (console + câble + manuel + manettes) avec modules + cassettes basic Etendu et Basic Simple par soi-même et divers revues. Le tout 2300 F. A débattre. Thierry LALLEMAND Tel: 350 23 17 (le matin ou le soir après 19H).

VENDS VIC 20 modèle PAL + lecteur enregistreur de K7 + module de jeu Protector + 3 livres "la conduite du Vic 20" "Les grands classiques du jeu sur VIC 20" "Spacegames". + 6 K7 de 46 programmes enregistrés. (valeur 2200 F.) vendu 1800 F. le tout. J.Pierre GIORGI 22 bis les Sapins 54190 VILLERUPT.

VENDS TI99/4A (1/84) + magnéto + câble + joystick + Basic Etendu + minimem + Pasec + Moon mine + Nombreux livres + programmes sur K7 : 2500 F.

VENDS Basic Etendu neuf: 500 F. Stéphane TRIN DINH Tel: 631 63 51 (après 19 H).

VENDS APPLE IIe + Disk + moniteur vert + paddle + doc. + 50 programmes environ (jeux et utilitaires): 13.000 F.

VENDS TI99/4A + manettes jeux + câble magnéto + 6 modules jeux + doc. Import : 1700 F. J.F. DOUSSON Tel: 991 52 40.

VENDS CASIO FX 702 P neuf (6 ois d'utilisation) + imprimante FP 10 + interface K7 spécial + bouquins + rouleaux papier imprimante (valeur 2500 F.) vendu 2000 F. à débattre. Tel: (7) 894 25 45. (entre 18H et 20 H).

Suite de la page 1

Enfin, un logiciel éducatif qui sait être amusant ! Les fanatiques du pédagogo-didacticiel classique ont, en prime, droit à des questions beaucoup moins amusantes style produit national brut, industries, agriculture, etc. Quelques questions également sur les océans et les mers, comme la méditerranée au bord de laquelle se trouve Cannes et pourvu que le Mijid soit encore là l'année prochaine et qu'il fasse aussi beau que cette année !



DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

10% de remise pour les Abonnés !

Match Point
L'été, ensoleillé, laissez-vous aller et jouez à ce jeu de tennis en 3D. Le tournoi est à vos ordres !

Evolution
Jouez à différents tableaux. L'objectif est d'arriver à la fin de l'évolution. Succès !

Eliminator
Aux commandes de votre vaisseau, vous devez combattre tous les ennemis. Vous disposez d'une batterie de protection et d'un laser.

Wimpy
Vous, comme dans un Wimpy, eux, culottes, tout comme vous. Vous allez faire des burgers, eux, vouloir bouffer du poulet. Bonne chance !

Summer Games
C'est un jeu d'été. Vous disposez de tous les jeux olympiques en espérant gagner une médaille d'or. Vous pouvez participer à différents sports : 100 mètres, 200 mètres, 400 mètres, 800 mètres, 1000 mètres, 1500 mètres, 2000 mètres, 3000 mètres, 4000 mètres, 5000 mètres, 6000 mètres, 7000 mètres, 8000 mètres, 9000 mètres, 10000 mètres.

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

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

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

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

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

Temple d'APSHAI
Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redimensionnés à l'échelle du joueur et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en France et en Occident pour tout dire.

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

TIME ZONE
Le monde est à vos pieds. 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bise à Christophe de ma part, nous nous connaissons bien !

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

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

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

SOFT-PARADE ©

APPLE	DISK	(Omond)	A J M	300,00
1 LODE RUNNER	DISK	(MCC)	A J M *	285,00
2 BRUCE LEE	DISK	(Omond)	A J M *	440,00
3 SUMMER GAMES	DISK	(Froggy)	F V R *	285,00
4 PARANOIAK	DISK	(MCC)	A V R *	285,00
5 DALLAS	DISK	(Froggy)	F V R *	350,00
6 EPIDEMIE	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
7 AXIS ASSASSIN	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
8 ONE-ON-ONE	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
9 AZTEC	DISK	(Omond)	A J M	350,00
10 A.E.	DISK	(Omond)	A J M	350,00
11 EVOLUTION	DISK	(MCC)	A J M *	350,00
12 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	(Omond)	A J R	450,00
13 MASK OF THE SUN	DISK	(Omond)	A V R	350,00
14 TEMPLE D'APSHAI	DISK	(Viv)	F V R	350,00
15 TIME ZONE	DISK	(Omond)	A J M	350,00
16 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	(Viv)	F J R	350,00
17 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
18 CHOPFLIFTER	DISK	(Omond)	A J M	350,00
19 HARD HAT MACK	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
20 DROID	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
21 ZAXXON	DISK	(Omond)	A J M	350,00
22 CHOCS DES MULTINATIONALES	DISK	(Viv)	F V R	350,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1 DISK			F J R L	490,00

PARANOIAK
Vous êtes parano, depuis jusqu'à la mort, jouez comme zig-zag (paron comme job), claustrophobe comme une araignée. Vous êtes timide, super-tueur et vous avez perdu la mémoire : deux solutions à la 6.35 ou le gaz l'ours. Le Docteur Freud...

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

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

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

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

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

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

COMMOODORE 64 N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

HARD HAT MACK
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

PILOT
Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettront d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

LUNAR LANDER
Arriver-vous à atterrir la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale ? Indispensable pour les amoureux des grands espaces.

PINBALL CONSTRUCTION
Séraphique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop targets, les couleurs, les spectacles. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Till !

CANON X07

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

COMMOODORE 64

1 LODE RUNNER	MODULE	(Ansoft)	A J M	350,00
2 BRUCE LEE	DISK ou K7	(MCC)	A J M *	285,00
3 SUMMER GAMES	DISK	(Omond)	A J M *	300,00
4 SUMMER GAMES	2 K7	(Omond)	A J M *	220,00
5 MICROMANAGER	K7	(Ansoft)	A J M	330,00
6 CHINESE JUGGLER	K7	(D & L)	A J M *	95,00
7 BOZZO'S NIGHT OUT	K7	(Infogrames)	A J M *	115,00
8 DALLAS	DISK	(MCC)	A V R *	285,00
9 AXIS ASSASSIN	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
10 ONE-ON-ONE	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
11 EVOLUTION	DISK	(MCC)	A J M *	350,00
12 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	(MCC)	A J R *	450,00
13 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
14 CHOPFLIFTER	MODULE	(Ansoft)	A J M	350,00
15 HARD HAT MACK	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
16 DROID	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
17 ARCHON	DISK	(Ansoft)	A J M	350,00
18 ZAXXON	DISK ou K7	(MCC)	A J M	285,00
19 HU'BERT	K7	(Loricels)	F J M	120,00
20 HUSTLER	K7	(Eve infor)	F J M	95,00
21 RADAR RAT RACE	MODULE	(Omond)	A J M	90,00
22 BUGABOO	K7	(Eve)	F J M	90,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMOODORE N°1	K7		F J M R	150,00

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

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

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

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMOODORE 64 N°1
Rapide, couleurs, musique, animations, tout y est : la grenouille, le mur de briques, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolote ! Tâchez pas, bonjour les dégâts !

HEBDOGICIEL SOFTWARE TEXAS INSTRUMENT N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

VIC 20

1 LODE RUNNER	MODULE	(Ansoft)	A J M	250,00
2 CHOPFLIFTER	MODULE	(Ansoft)	A J M	250,00
3 BUGABOO	K7	(Eve)	F J M	95,00
4 A.E.	MODULE	(Ansoft)	A J M	250,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE VIC 20 N°1	K7		F J M R	150,00

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

ANT EATER
Tous les amateurs qui souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivie par des lapins qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pondrez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapide et graphisme soigné.

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

CHOPFLIFTER
Jouez à Chopflifter au Viet-Nam, ça devait pas être de la tarte ! Ici, on joue des tanks et des avions de chasse qui vous en valent, vous avez droit aux projections des satellites. Très beau graphisme, pilotage précis, un super logiciel.

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

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMOODORE 64 N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

HEBDOGICIEL SOFTWARE TEXAS INSTRUMENT N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

SPECTRUM

1 MATCH POINT	K7	(D & L)	A J M *	95,00
2 BRUCE LEE	K7	(MCC)	A J M *	285,00
3 ATIC ATAC	K7	(Omond)	A J M *	75,00
4 ANDROIDE	K7	(Eve)	F J	15,00
5 ZOOM	K7	(Infogrames)	A J	70,00
6 ALCHEMIST	K7	(Infogrames)	A J	70,00
7 INTERCEPTOR COBALT	K7	(Eve)	F J R	95,00
8 MANOIR DU Dr GENIUS	K7	(Loricels)	F J R	140,00
9 BUGABOO	K7	(Eve)	F J	95,00
10 MANAGER	K7	(Eve)	F R	140,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE SPECTRUM N°1	K7		F J M R	150,00

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

ANT EATER
Tous les amateurs qui souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivie par des lapins qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pondrez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapide et graphisme soigné.

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

BIDUL
Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour T07. Mais ne vous laissez pas abuser : les révelés ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !

METEO 7
Encore un jeu d'arcade en langage machine pour T07. Les nuages sont acides cette année... Vos parapluies pourrissent, grâce à leur pointe, les éliminer à temps !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intenable !

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMOODORE 64 N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

HEBDOGICIEL SOFTWARE TEXAS INSTRUMENT N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

TEXAS T199

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

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

ANT EATER
Tous les amateurs qui souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivie par des lapins qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pondrez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapide et graphisme soigné.

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

BRUCE LEE
C'est un jeu d'arcade en langage machine pour T07. Les nuages sont acides cette année... Vos parapluies pourrissent, grâce à leur pointe, les éliminer à temps !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intenable !

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMOODORE 64 N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

HEBDOGICIEL SOFTWARE TEXAS INSTRUMENT N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

THOMSON T07/M05/T07-70

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

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

ANT EATER
Tous les amateurs qui souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivie par des lapins qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pondrez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapide et graphisme soigné.

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

BRUCE LEE
C'est un jeu d'arcade en langage machine pour T07. Les nuages sont acides cette année... Vos parapluies pourrissent, grâce à leur pointe, les éliminer à temps !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intenable !

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMOODORE 64 N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

HEBDOGICIEL SOFTWARE TEXAS INSTRUMENT N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

THOMSON T07/M05/T07-70

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

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

ANT EATER
Tous les amateurs qui souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivie par des lapins qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pondrez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapide et graphisme soigné.

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

BRUCE LEE
C'est un jeu d'arcade en langage machine pour T07. Les nuages sont acides cette année... Vos parapluies pourrissent, grâce à leur pointe, les éliminer à temps !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intenable !

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMOODORE 64 N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

HEBDOGICIEL SOFTWARE TEXAS INSTRUMENT N°1
Un basic étendu avec des constructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 390 francs ?

THOMSON T07/M05/T07-70

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

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

ANT EATER
Tous les amateurs qui souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivie par des lapins qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pondrez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapide et graphisme soigné.

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

BRUCE LEE
C'est un jeu d'arcade en langage machine pour T07. Les nuages sont acides cette année... Vos parapluies pourrissent, grâce à leur pointe, les éliminer à temps !

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Affrontez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et mag

CHENILLE

MZ 80

Amis joueurs, à vos réflexes! Et à votre clavier, avant que de pouvoir sentir votre rythme cardiaque s'accélérer au fur et à mesure des parties que vous jouerez.

Philippe JOUHEN

Mode d'emploi inclus dans le programme, sauf pour la commande M qui vous permettra de changer le niveau de difficulté entre 2 parties.



```

REM *****
2 REM *
3 REM * CHENILLE
4 REM * PH. JOUHEN
5 REM *
6 REM *****
7 GOTO5000
8 REM ***** BOUCLE DU JEU *****
9 POKEM,A:POKEM+1,B
10 USR(S)
15 G=PEEK(S-1)
17 IFG=0GOTO60
18 REM *** DIRECTIONS
20 IFG=49THENC=0:D=-1:GOTO60
30 IFG=50THENC=0:D=1:GOTO60
40 IFG=48THENC=1:D=0:GOTO60
50 IFG=52THENC=-1:D=0
60 A=A+C:B=B+D
65 U=PEEK(T):U=PEEK(T+1)
80 IFPEEK(O+A+40*B)=0GOTO120
90 IFPEEK(O+A+B*40)<>2GOTO900
100 L=L+3:P=P+1:W=W+1:PRINT"@";W$;W
110 IFP=PMTHENN=N+1:GOTO500
120 IFL<>0THENL=L-1:T=T+2:GOTO130
125 POKED+U+40*U,0
130 POKED+A+B*40,71
140 USR(H)
150 FORI=1TOY-3*N:NEXT
160 GOTO9
499 REM*** CONSTRUCTION DES NIVEAUX
500 PRINT"@";:L=0
510 FORI=1TO5+N
520 J1=INT(36*RND(1))+1:K=INT(1+23*RND(1))
523 J=0+J1+40*K
524 IF((J1=19)+(J1=18))*(K=12)GOTO520
525 IF(J1=19)*(K=12)GOTO520
526 IF((J1=19)+(J1=18))*(K=11)GOTO520
530 IF(PEEK(J)<0)+(PEEK(J+1)<0)+(PEEK(J+40)<0)+(PEEK(J+41)<0)GOTO520
540 POKJ,208:POKJ+1,208
550 J=J+40:POKJ,208:POKJ+1,208
560 NEXT
565 POKED+19+12*40,71
570 PM=20*N+10:FORI=1TOPM
580 J1=INT(37*RND(1))+1:K=INT(1+23*RND(1))
585 J=0+J1+K*40
590 IFPEEK(J)<0GOTO500
600 POKJ,72:NEXT
610 C=0:D=-1
620 A=19:B=12
640 T=N:P=0
700 FORI=0TO39:POKED+I,208:POKED+I+24*40,208:NEXT
710 FORJ=1TO23:POKED+40*J,208:POKED+40*J+39,208:NEXT
720 PRINT"@";W$;W
730 GOTO9
900 MUSIC"03R16ZJ95"
910 FORJ=1TOSTEP-2
920 U=PEEK(J):U=PEEK(J+1)
930 POKED+U+U*40,207
940 FORJ=1TOY-3*N:NEXT
950 NEXT
960 PRINT"@@@@@@@@@@@@@CRASH@@@@@retour au debut."
970 US=ABS((1+W-Y/10)/(1+W+Y/10))*W
980 IFHS)=USGOTO990

```

```

982 HS=US:FORI=1TO10
984 POKES7347,0:FORJ=1TO40:NEXT
986 POKES7347,1:FORJ=1TO40:NEXT
988 NEXT
990 PRINT"@@@ MEILLEUR SCORE",INT(HS)
995 IFHS=USGOTO1010
1000 PRINT"@@@ Votre SCORE",INT(US)
1010 W=0
1020 PRINT"@@@@@Nouvelle partie(O/N)"
1030 GETR$:IFR$="GOTO1030
1040 IFR$="M"GOSUB10000:GOTO5500
1050 IF1+(R$="O")THENPRINT"@";:END
1060 L=0:GOTO5510
4999 REM *****INITIALISATION
5000 LIMIT3875
5010 FORI=1TO19
5020 READK:POKE24555+I,K
5030 NEXT
5040 M=23905:S=24556:H=24563
5050 DATA05,27,0,50,235,95,201
5060 DATA1,140,02,17,233,95,33,231,95,237,184,201
5070 C$="1 Chenille " :W$="
"@@@@@@@@@@@@@"
5080 PRINT"@@@@@@@@@@@@@"
5090 FORI=1TO25:PRINT"@";TAB(40-I);MID$(C$,1,1)
5100 FORJ=1TO100:NEXT:NEXT
5110 FORI=1TO11:PRINT"@";
5120 FORJ=1TO1:PRINT"@";:NEXT
5130 FORJ=1TO1:PRINTTAB(15);MID$(C$,J,1):NEXT
5140 PRINTTAB(15);RIGHT$(C$,25-1)
5150 FORJ=1TO90:NEXT
5160 NEXT
5170 INPUT"@@@ Presentation ? ";R$
5180 IF(1+(R$="O"))*(1+(R$="N"))GOTO5170
5190 IFR$="N"GOTO5500
5200 PRINT"@@@@@ Chenille"
5210 PRINT:PRINT:PRINT
5220 PRINT" Vous pilotez une chenille dans un jar-"
5230 PRINT"din.Cette chenille se nourrit de pommes."
5240 PRINT" Votre but est de lui faire avaler le"

```

```

5250 PRINT"plus de pommes possible."
5260 PRINT:PRINT"ATTENTION: Dans ce jardin se trouve aussi;"
5270 PRINT"des champignons venimeux qu'elle doit"
5280 PRINT"éviter (de meme elle ne peut manger les"
5290 PRINT"murs ou se manger elle meme)."
5300 PRINT:PRINT" Quand toutes les pommes d'un jardin "
5310 PRINT"ont ete devorees,vous passez dans un "
5320 PRINT"autre ou il y a 20 pommes de plus,mais"
5330 PRINT"aussi un champignon supplementaire."
5335 PRINT:PRINTTAB(30);"Page ? "
5337 GETR$:IFR$="GOTO5337
5340 PRINT:PRINT"@@@Il existe 10 niveaux de difficultes de"
5350 PRINT"le plus dur a 9 le plus simple ces"
5360 PRINT"niveaux sont ponderes pour le high score"
5370 PRINT:PRINT" Les touches 12.....9 0 donnent les"
5380 PRINT"mouvements ↑ ↓ ← →"
5390 PRINT:PRINT:PRINT"P.S.: A chaque pomme la chenille s'agrandit;"
5400 PRINT"de 3 elements.L'explosion demographique;"
5410 PRINT"que est a craindre."
5420 PRINT:PRINT" Les F7 sont les pommes "
5430 PRINT" Les 70 les champignons"
5500 GOSUB10000:REM NIVEAUX?
5510 O=53248:N=0:GOTO500
10000 REM***NIVEAUX?
10005 IFHS<>0THENPRINT"@"
10010 INPUT"@@@@@Niveaux (0,9) ? ";Y
10020 Y=INT(Y)
10030 IF(Y<0)+(Y>9)GOTO10010
10040 Y=Y+10
10050 RETURN

```

Suite de la page 4
NIMBUS

```

168 ASTO 08
169 GTO 11
170*LBL 02
171 CLA
172 "PDV:"
173 ARCL 01
174 AVIEW
175 PSE
176 "DEP?"
177 PROMPT
178 STO 05
179 ABS
180 1
181 X*Y?
182 GTO 02
183 RCL 05
184 ST+ 00
185 RCL 00
186 X<0?
187 XEQ 12
188 XEQ 0
189 GTO 13
190*LBL 14
191 "BRAVO"
192 AVIEW
193 PSE
194 "VOUS AVEZ LES D"
195 "OCUMENTS"
196 AVIEW
197 PSE
198 "LE MONDE EST SA"
199 "TUVE"
200 PROMPT
201*LBL 11
202 CLA
203 ARCL 09
204 " "
205 ARCL 13
206 AVIEW
207 TONE 7
208 PSE
209 "PDV="
210 ARCL 03
211 AVIEW
212 PSE
213 "COMBAT?"
214 BEEP
215 XEQ C

```

```

216 X*Y?
217 GTO 17
218*LBL 23
219 CLA
220 ARCL 08
221 " "
222 ARCL 13
223 " " VOUS A"
224 AVIEW
225 TONE 3
226 TONE 0
227 PSE
228 XEQ A
229 10
230 RCL 02
231 X<Y?
232 GTO 18
233 "TOUCHE"
234 AVIEW
235 TONE 6
236 PSE
237 XEQ G
238 RCL 12
239 RCL 04
240 *
241 INT
242 1
243 +
244 ST- 01
245 RCL 01
246 X<0?
247 GTO 05
248 "PDV:"
249 ARCL 01
250 AVIEW
251 PSE
252 GTO 19
253*LBL 18
254 "RATE"
255 TONE 0
256 TONE 7
257 TONE 0
258 AVIEW
259 PSE
260*LBL 19
261 XEQ A
262 10
263 RCL 02
264 X<Y?
265 GTO 20
266 XEQ F

```

```

267 CLA
268 ARCL 08
269 " "
270 ARCL 13
271 " " EST"
272 AVIEW
273 PSE
274 "TOUCHE"
275 ARCL 11
276 AVIEW
277 BEEP
278 PSE
279 XEQ B
280 RCL 02
281 ST- 03
282 RCL 03
283 X<0?
284 GTO 22
285 "PDV="
286 ARCL 03
287 AVIEW
288 PSE
289 GTO 23
290*LBL 20
291 "VOUS L AVEZ"
292 AVIEW
293 PSE
294 "LOUPE"
295 AVIEW
296 TONE 7
297 TONE 9
298 PSE
299 "CONTINUEZ-VOUS"
300 AVIEW
301 TONE 0
302 PSE
303 "LE COMBAT?"
304 TONE 9
305 XEQ C
306 X=Y?
307 GTO 23
308 GTO 17
309*LBL 22
310 XEQ F
311 CLA
312 ARCL 08
313 " "
314 ARCL 13
315 " " EST"
316 AVIEW
317 PSE

```

```

318 "MORT"
319 ARCL 11
320 AVIEW
321 BEEP
322 PSE
323 GTO 02
324*LBL 17
325 CLA
326 "TENTATIVE DE FU"
327 " "ITE"
328 AVIEW
329 TONE 9
330 PSE
331 XEQ A
332 10
333 RCL 02
334 X<Y?
335 GTO 24
336 "REUSSITE"
337 AVIEW
338 TONE 0
339 PSE
340 XEQ G
341 RCL 12
342 3
343 *
344 INT
345 1
346 +
347 ST- 00
348 RCL 00
349 X<0?
350 GTO 25
351 XEQ 0
352 GTO 02
353*LBL 24
354 "ECHOUEE"
355 AVIEW
356 TONE 0
357 PSE
358 "VOUS ETES TOUCH"
359 " "E"
360 AVIEW
361 BEEP
362 PSE
363 XEQ G
364 RCL 12
365 RCL 04
366 *
367 INT
368 1

```

```

369 +
370 ST- 01
371 RCL 01
372 X<0?
373 GTO 05
374 GTO 02
375*LBL 05
376 "VOUS ETES MORT"
377 AVIEW
378 BEEP
379 PSE
380 "VOUS ALLEZ SERV"
381 " "IR"
382 AVIEW
383 TONE 0
384 PSE
385 "DE COBAYE A NIM"
386 " "BUS"
387 TONE 7
388 PROMPT
389*LBL 25
390 0
391 STO 00
392 RTN
393*LBL F
394 RCL 09
395 STO Y
396 "UN"
397 STO X
398 CLA
399 X=Y?
400 GTO 21
401 "E"
402 ASTO 14
403 RTN
404*LBL 21
405 " "
406 ASTO 11
407 RTN
408*LBL 12
409 0
410 STO 00
411 RTN
412*LBL 06
413 20
414 STO 01
415 RTN
416*LBL C
417 AON
418 PROMPT
419 ASTO Y

```

```

420 AOFF
421 "O"
422 ASTO X
423 CLA
424 RTN
425*LBL A
426 XEQ G
427 RCL 12
428 20
429 *
430 INT
431 1
432 +
433 STO 02
434 RTN
435*LBL B
436 XEQ G
437 RCL 12
438 6
439 *
440 INT
441 1
442 +
443 STO 02
444 RTN
445*LBL D
446 1
447 RCL 00
448 X=Y?
449 "COULOIR 1"
450 2
451 RCL 00
452 X=Y?
453 "COULOIR 2"
454 3
455 RCL 00
456 X=Y?
457 "SALLE 1"
458 4
459 RCL 00
460 X=Y?
461 "SALLE 2"
462 5
463 RCL 00
464 X=Y?
465 "SALLE 3"
466 6
467 RCL 00
468 X=Y?
469 "COULOIR 2"
470 7

```

```

471 RCL 00
472 X=Y?
473 "SALLE 4"
474 8
475 RCL 00
476 X=Y?
477 "LABORATOIRE"
478 RCL 00
479 X=0?
480 "ENTREE"
481 RCL 00
482 9
483 X=Y?
484 GTO E
485 AVIEW
486 BEEP
487 PSE
488 RTN
489*LBL E
490 XEQ G
491 RCL 12
492 100
493 *
494 INT
495 1
496 +
497 STO 02
498 "LE COFFRE-FORT"
499 AVIEW
500 BEEP
501 PSE
502*LBL 16
503 RCL 06
504 5
505 X=Y?
506 GTO 05
507 "CODE?"
508 TONE 9
509 PROMPT
510 STO 10
511 INT
512 STO 10
513 1
514 ST+ 06
515 RCL 02
516 RCL 10
517 X=Y?
518 GTO 14
519 RCL 02
520 RCL 10
521 X<Y?

```

```

522 GTO 15
523 "TROP HAUT"
524 AVIEW
525 TONE 0
526 PSE
527 GTO 16
528*LBL 15
529 "TROP BAS"
530 AVIEW
531 TONE 9
532 PSE
533 GTO 16
534*LBL G
535 RCL 12
536 9821
537 *
538 ,211327
539 +
540 FRC
541 STO 12
542 RTN
543 .END.

```



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

DRAPEAU sur TO7 et MO5

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

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

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

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

```

1 * AUDOUREN BEFN=PD
2 * 27 RUE S. J. de la Madeleine
3 * Castres
4 *
5 * TOT FLAGDRAP 0113 DRAPEAU
6 * CLS:CLREAR,47:SCREEN,0,5
7 * NB=119:LOCATE0,0
8 * DEFGR(0)=3,28,224,196,170,145,255,25
9 *
10 * LCH=GR(0)+GR(1)
11 * DEFGR(2)=56,4,2,2,121,241,226,114
12 * DEFGR(4)=12,28,839,3,1,0,0,0
13 * DEFGR(3)=4,11,16,32,64,128,0,0
14 * RUS=GR(3)+GR(4)
15 * DEFGR(5)=25,56,24,4,2,1,2,4
16 * DEFGR(6)=12,28,40,64,128,0,128,64
17 * DEFGR(7)=128,128,84,64,32,32,16,8
18 * DEFGR(8)=16,32,2,64,4,128,128
19 * DEFGR(9)=1,2,2,4,4,8,16
20 * DEFGR(10)=16,0,4,4,2,2,1,1
21 * DEFGR(11)=0,0,0,0,1,194,132,136,144
22 * CNG1=GR(14)+GR(15)+GR(16)+GR(17)
23 * CNG2=GR(18)+GR(19)+GR(20)+GR(21)
24 * DEFGR(12)=0,0,0,0,0,126,126,126,60
25 * DEFGR(13)=60,126,255,255,255,126,60,
26 *
27 * DEFGR(14)=0,0,0,0,4,33,16,8,4
28 * DEFGR(15)=0,0,0,0,1,194,132,136,144
29 * CNG1=GR(14)+GR(15)+GR(16)+GR(17)
30 * CNG2=GR(18)+GR(19)+GR(20)+GR(21)
31 * DEFGR(17)=2,15,0,1,2,4,8,48
32 * DEFGR(18)=160,240,128,64,32,16,8,610
33 * MAN2=GR(16)+GR(17)
34 * DEFGR(18)=0,0,0,0,0,14,31:DEFGR(19)
35 * 0,0,0,127,127,60,8,126,255:DEFGR(20)
36 * 0,0,0,128,0,0,112,240:DEFGR(21)=63,127
37 * 1,27,127,127,31,31
38 * DEFGR(22)=252,254,254,254,254,252,24
39 * 248:DEFGR(23)=31,31,31,30,56,113,0,8
40 * DEFGR(24)=255,255,56,126,255,255,255,12
41 * DEFGR(25)=248,248,248,128,28,142,0,0
42 * EG3=GR(18)+GR(19)+GR(20):EG3=GR(
43 * 23)+GR(24)+GR(25)
44 * DEFGR(26)=0,0,1,48,12,55,15,55:DEFGR
45 * (27)=56,252,254,14,3,1,225,255:DEFGR(28)
46 * 0,7,15,31,28,48,32,227,255:DEFGR(29)=0
47 * 192,224,3,12,59,252,251
48 * ALB1=GR(26)+GR(27)+GR(28)+GR(29)
49 * DEFGR(30)=15,55,15,55,15,55,15,55:DE
50 * FGR(31)=255,255,255,255,255,255,255,255
51 * DEFGR(32)=252,251,252,251,252,251,252,248
52 * DEFGR(33)=252,251,252,251,252,248,247
53 *
54 * ALB3=GR(33)+GR(34)+GR(35)+GR(36)
55 * EG2=GR(21)+GR(31)+GR(32)
56 * DEFGR(37)=1,3,7,15,15,31,42,0:DEFGR(
57 * 38)=195,195,231,39,7,7,131,1:DEFGR(39)
58 * =240,240,249,249,248,248,224:DEFGR(40)
59 * =224,248,248,60,59,60,85,0
60 * DEFGR(41)=96,224,32,32,96,96,248,254
61 * DEFGR(42)=255,255,253,126,13,20,36,2
62 *
63 * CLS:LOCATE0,0:COLOR2
64 * 110 INPUT "VEUX-TU VOIR DEFILER LES DRAPE
65 * AUX 1 OU TROUVER LES NOMS DE CES PA
66 * YSI OU VISIONNER UN DRAPEAU
67 * 3 FIN DU PROGRAMME
68 * 4*:COLOR7,0
69 *
70 * ON P. GOSUB3960,4500,4700,4900
71 * CLS:PUN10
72 * RY=0
73 * IFY=0 OR Y=2 OR Y=4 THEN G=1 ELSE G=7
74 * BOXF(0,0,0,RY)-(319,15,RY),G:RY=RY+15
75 * NEXT RY:Y=0
76 * FOR Y=0 TO 5:IF Y=0 DRY=2 DRY=4 THEN G=7EL
77 * SEG=1
78 * BOXF(0,75,RY)-(319,105,RY),G:RY=RY+1
79 * NEXT RY
80 * RETURN
81 * LX=36:LX0=29:LX1=44:CY=23:CY1=44:LY=
82 * 31:CY1=32:CY2=34:CY3=29:K=0:KK=15
83 * IFN="GUINEE-BISSAU" THEN XE=17:YE=51:
84 * GOT0329
85 * IFN="CENTRAFRIQUE" THEN XE=0:YE=-11:C
86 * OLOR3:GOT0330
87 * IFN="CHILI" ORN="CHINE" THEN XE=0:YE=
88 * 15:GOT0329
89 * IFN="SUD YEMEN" ORN="CUBA" ORN="DJIBOUTI" ORN="PORTO-RICO" THEN XE=0:YE=56:G
90 * OT0329
91 * IFN="TOGO" THEN XE=0:YE=20:GOT0329 EL
92 * SE328
93 * LX=160:LX0=152:LX1=169:CY=72:CY1=93:
94 * LY=90:CY1=156:CY2=158:CY3=163:K=0:KK=15
95 * IFN="PANAMA" THEN XE=329
96 * IFN="IRAK" THEN XE=0:YE=0:GOSUB329:
97 * XE=0:GOSUB329:GOSUB328:RETURN
98 * IFN="SYRIE" THEN XE=-48:YE=0:GOSUB329
99 * XE=40:GOSUB329:RETURN
100 * IFN="LIBERIA" THEN XE=-13:YE=15:GOT03
101 * 29
102 * IFN="TUNISIE" THEN BOXF(144,69)-(195,
103 *
104 *
105 *
106 *
107 *
108 *
109 *
110 *
111 *
112 *
113 *
114 *
115 *
116 *
117 *
118 *
119 *
120 *
121 *
122 *
123 *
124 *
125 *
126 *
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 *
612 *
613 *
614 *
615 *
616 *
617 *
618 *
619 *
620 *
621 *
622 *
623 *
624 *
625 *
626 *
627 *
628 *
629 *
630 *
631 *
632 *
633 *
634 *
635 *
636 *
637 *
638 *
639 *
640 *
641 *
642 *
643 *
644 *
645 *
646 *
647 *
648 *
649 *
650 *
651 *
652 *
653 *
654 *
655 *
656 *
657 *
658 *
659 *
660 *
661 *
662 *
663 *
664 *
665 *
666 *
667 *
668 *
669 *
670 *
671 *
672 *
673 *
674 *
675 *
676 *
677 *
678 *
679 *
680 *
681 *
682 *
683 *
684 *
685 *
686 *
687 *
688 *
689 *
690 *
691 *
692 *
693 *
694 *
695 *
696 *
697 *
698 *
699 *
700 *
701 *
702 *
703 *
704 *
705 *
706 *
707 *
708 *
709 *
710 *
711 *
712 *
713 *
714 *
715 *
716 *
717 *
718 *
719 *
720 *
721 *
722 *
723 *
724 *
725 *
726 *
727 *
728 *
729 *
730 *
731 *
732 *
733 *
734 *
735 *
736 *
737 *
738 *
739 *
740 *
741 *
742 *
743 *
744 *
745 *
746 *
747 *
748 *
749 *
750 *
751 *
752 *
753 *
754 *
755 *
756 *
757 *
758 *
759 *
760 *
761 *
762 *
763 *
764 *
765 *
766 *
767 *
768 *
769 *
770 *
771 *
772 *
773 *
774 *
775 *
776 *
777 *
778 *
779 *
780 *
781 *
782 *
783 *
784 *
785 *
786 *
787 *
788 *
789 *
790 *
791 *
792 *
793 *
794 *
795 *
796 *
797 *
798 *
799 *
800 *
801 *
802 *
803 *
804 *
805 *
806 *
807 *
808 *
809 *
810 *
811 *
812 *
813 *
814 *
815 *
816 *
817 *
818 *
819 *
820 *
821 *
822 *
823 *
824 *
825 *
826 *
827 *
828 *
829 *
830 *
831 *
832 *
833 *
834 *
835 *
836 *
837 *
838 *
839 *
840 *
841 *
842 *
843 *
844 *
845 *
846 *
847 *
848 *
849 *
850 *
851 *
852 *
853 *
854 *
855 *
856 *
857 *
858 *
859 *
860 *
861 *
862 *
863 *
864 *
865 *
866 *
867 *
868 *
869 *
870 *
871 *
872 *
873 *
874 *
875 *
876 *
877 *
878 *
879 *
880 *
881 *
882 *
883 *
884 *
885 *
886 *
887 *
888 *
889 *
890 *
891 *
892 *
893 *
894 *
895 *
896 *
897 *
898 *
899 *
900 *
901 *
902 *
903 *
904 *
905 *
906 *
907 *
908 *
909 *
910 *
911 *
912 *
913 *
914 *
915 *
916 *
917 *
918 *
919 *
920 *
921 *
922 *
923 *
924 *
925 *
926 *
927 *
928 *
929 *
930 *
931 *
932 *
933 *
934 *
935 *
936 *
937 *
938 *
939 *
940 *
941 *
942 *
943 *
944 *
945 *
946 *
947 *
948 *
949 *
950 *
951 *
952 *
953 *
954 *
955 *
956 *
957 *
958 *
959 *
960 *
961 *
962 *
963 *
964 *
965 *
966 *
967 *
968 *
969 *
970 *
971 *
972 *
973 *
974 *
975 *
976 *
977 *
978 *
979 *
980 *
981 *
982 *
983 *
984 *
985 *
986 *
987 *
988 *
989 *
990 *
991 *
992 *
993 *
994 *
995 *
996 *
997 *
998 *
999 *

```

EQUIVALENCE ENTRE DIFFERENTS LOGOS		ATARI	THOMSON T07	APPLE II	GOUPIL III	LOGO ANGLAIS	AUTRES
PRIMITIVES DE STRUCTURATION							
REPETE	REPETE	REPETE	REPETE	REPETE	REPETE	REPETE	REPETE
SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
TEST	TEST	TEST	TEST	TEST	TEST	TEST	TEST
SIVRAI (SIV)	SIFAVI (SIF)	SIVRAI (SIV)	SIFAVI (SIF)	SIVRAI (SIV)	SIFAVI (SIF)	SIVRAI (SIV)	SIFAVI (SIF)
RETOURNE (RT)	RENDS	RETOURNE (RT)	RETOURNE (RET)	RETOURNE (RET)	RETOURNE (RET)	RETOURNE (RET)	RETOURNE (RET)
STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP
POUR	POUR	POUR	POUR	POUR	POUR	POUR	POUR
FIN	FIN	FIN	FIN	FIN	FIN	FIN	FIN
LOGO	LOGO	LOGO	LOGO	LOGO	LOGO	LOGO	LOGO
EXECUTE	EXEC	EXECUTE	EXECUTE	EXECUTE	EXECUTE	EXECUTE	EXECUTE
ATTENDS	ATTENDS	ATTENDS	ATTENDS	ATTENDS	ATTENDS	ATTENDS	ATTENDS
DIVERS							
APPELLE	.ROUT	APPELLE	.ROUTINE	APPELLE	.ROUTINE	APPELLE	.ROUTINE
.DEPOSE	.DEP	.DEPOSE	.DEPOSE	.DEPOSE	.DEPOSE	.DEPOSE	.DEPOSE
.EXAMINE	.EJA	.EXAMINE	.EXAMINE	.EXAMINE	.EXAMINE	.EXAMINE	.EXAMINE

CHEVAUCHEE FANTASTIQUE

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

Frédéric SOBIERAS

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

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

Touchez de commandes: F1 pour sauter les rochers, F3 pour sauter les barrières et F5 pour sauter les trous.

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

VIC 20

```

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

```



```

1005 POKE8086+DD,0+A:POKE8107+DD,1+A:POKE8108+DD,2+A
1010 A=A+3:IFA>6THENA=0
1020 RETURN
2000 IFAA=1THENRETURN
2001 IFD=0THENPOKE8061,32:POKE8083,32:POKE8105,32:GOTO2030
2003 POKE8075-D,9:POKE8097-D,10:POKE8119-D,11
2005 POKE8076-D,32:POKE8098-D,32:POKE8120-D,32
2010 D=D+1:IFD=15THEND=0
2020 RETURN
2030 IFPP=1THENA=1:D=-1:RETURN
2040 GOTO2010
3000 IFS=1THEN3040
3005 IFS=2THEN3060
3010 L=PEEK(203)
3015 IFL<>39ANDL<>47ANDL<>55THENRETURN
3016 IFO=33AND(L=47ORL=55)THENRETURN
3017 IFO=34AND(L=39ORL=55)THENRETURN
3018 IFO=35AND(L=39ORL=47)THENRETURN
3020 POKE8085+DD,17:POKE8086+DD,18:POKE8107+DD,19:POKE8108+DD,32
3030 S=1:RETURN
3040 POKE8064+DD,6:POKE8085+DD,7:POKE8086+DD,8:POKE8107+DD,32
3050 S=2:RETURN
3060 POKE8085+DD,21:POKE8086+DD,21:POKE8108+DD,22:POKE8064+DD,32
3070 POKE8085+DD,32
3080 S=0:RETURN
4000 IFO=35THENPOKE8105,32:GOTO4100
4002 IFE=0THENIFD=0ORD=1ORD=2ORD=3THENRETURN
4005 G=PEEK(8119-E):POKE8119-E,0
4006 IFE<>0THENPOKE8120-E,32:GOTO4008
4007 POKE8105,32
4008 IFG<>32THEN4040
4010 E=E+1:IFE=15THENE=0:0=INT(RND(1)*3)+33:GOSUB5000
4020 POKE8120,12
4030 RETURN
4040 POKE8107+DD,32:POKE8108+DD,32
4042 IFPP=1THEN4050
4045 GOSUB2000:GOSUB2000
4050 POKE8106+DD,0:POKE8107+BB+DD,24:POKE8108+BB+DD,25:POKE8085+DD,32:POKE8086+DD,32:BB=0
4060 POKE7827,30:POKE7828,31
4070 POKE8087+DD,26:POKE8109+DD,27:FORM=1TO300:NEXT
4080 POKE8087+DD,28:POKE8109+DD,29:FORM=1TO300:NEXT
4090 P=P+1:IFP=8THENP=0:GOTO4200
4095 GOTO4070
4100 IFF=0THENIFD=0ORD=1ORD=2ORD=3THENRETURN
4101 IFF=15THENPOKE8142-F,0+1:GOTO4104
4102 IFF=16THEN4104
4103 POKE8141-F,0:IFF<>0THENPOKE8142-F,0+1
4104 IFF<>0THENPOKE8143-F,12
4105 G=PEEK(8142-F-22):IFG<>32ANDG<>12THENBB=22:0=32:POKE38849+DD,0:POKE38850+DD,0:GOTO4040
4110 F=F+1:IFF=17THENF=0:0=INT(RND(1)*3)+33:GOSUB5000
4120 RETURN
4200 NB=NB+1
4210 IFNB<0THENH1=12:IFNB>1THENH2=12:IFNB>2THENH3=12:IFNB>3THEN4300
4220 GOTO180
4300 PRINT"J":POKE36869,240:GOTO6000
5000 SC=SC+10:W=W+1:W4=W4+1:IFW4=10THENW4=0:W=W+5:SC=SC+50:GOSUB5100
5010 IFW=10THENW=0:W1=W1+1
5015 IFW1=10THENW1=0:W2=W2+1:IFW2=10THEN5030
5020 GOTO5035
5030 W2=0:W3=W3+1:IFW3=10THENW3=0
5035 IFW=15THENW=5:W1=W1+1:GOTO5015
5040 POKE8033,38+W3:POKE8034,38+W2:POKE8035,38+W1:POKE8036,38+W:POKE8037,38
5050 RETURN
5100 DD=DD+2:POKE36878,15:POKE36875,230:FORTT=1TO100:NEXT:POKE36875,0
5105 POKE8084+DD,32:POKE8105+DD,32:POKE8106+DD,32
5110 POKE38803+DD,5:POKE38804+DD,5:POKE38825+DD,4:POKE38826+DD,4:POKE38782+DD,5
5115 IFDD<>8THENPP=1:DD=0
5120 POKE38805+DD,0:POKE38806+DD,0:POKE38827+DD,0:POKE38828+DD,0:POKE38784+DD,0
5130 RETURN
6000 PRINT"*****VOTRE SCORE:";SC:IFSC<>0THENRC=SC
6010 PRINT"*****RECORD A BATTRE:";RC
6020 PRINT"*****VOTRE RECOMMENCE? (O/N)"
6030 GETA$:IFA$=""THEN6030
6040 IFA$="O"THEN170
6050 IFA$="N"THENPRINT"J":END
6060 GOTO6030

```



```

170 H1=37:H2=37:H3=37:DD=0:SC=0:W=0:W1=0:W2=0:W3=0:W4=0:NB=0:PP=0:AA=0:D=0
180 PRINT"J":POKE36869,255:F=0:0=33:E=0
190 POKE38525,7:POKE38526,7:POKE38547,7:POKE38548,7:POKE7805,13:POKE7806,14:POKE7827,15
200 POKE7828,16:FORA=0TO21:POKE38781+A,5:POKE38803+A,5:POKE38825+A,4:NEXT
210 FORA=0TO65:POKE38840+A,5:POKE8120+A,12:NEXT
220 POKE38805+DD,0:POKE38806+DD,0:POKE38827+DD,0:POKE38828+DD,0:POKE38784+DD,0:A=0
225 FORK=0TO6:POKE8054+K,12:POKE8076+K,12:POKE8098+K,12:POKE8010+K,12:POKE8032+K,12:NEXT
226 FORK=0TO6:POKE38774+K,0:POKE38796+K,0:POKE38818+K,0:POKE38730+K,0:POKE38752+K,0:NEXT
227 POKE8077,H1:POKE8079,H2:POKE8081,H3
228 FORK=0TO6:POKE38840+K,0:POKE38862+K,0:POKE38884+K,0:NEXT
229 GOSUB5010
230 GOSUB1000
240 GOSUB2000
245 GOSUB3000:GOSUB4000:IFS<>0THEN240
250 GOTO230
1000 VB=PEEK(8107+DD):IFVB<>1ANDVB<>4ANDVB<>7ANDVB<>32ANDVB<>11THEN4040

```

PRINCE

Suite de la page 3

```

5290 C1=C1+1
5300 IF C1=19 THEN 5310 ELSE 5320
5310 L1=L1+1
5315 C1=12
5320 CALL HCHAR(L1,C1,72)
5330 Z=INT(20/RND)+1
5340 IF (Z>20)+(Z<1)=-1 THEN 5330
5350 IF Z<6 THEN 5360 ELSE 5380
5360 GOTO 20000
5380 IF (C1=CO)+(L1=L1)-2 THEN 20030
5390 CALL KEY(5,K,S)
5400 IF K=83 THEN 5500
5410 IF K=68 THEN 5600
5420 IF K=69 THEN 5700
5430 GOTO 5280
5500 IF CO=12 THEN 5280
5510 CALL HCHAR(L1,CO,32)
5520 CO=CO-1
5530 CALL HCHAR(L1,CO,33)
5540 GOTO 5280
5600 IF CO=19 THEN 5280
5610 CALL HCHAR(L1,CO,32)
5620 CO=CO+1
5630 CALL HCHAR(L1,CO,33)
5640 GOTO 5280
5700 IF L1<L1 THEN 6000
5710 CALL HCHAR(L1,CO,32)
5720 L1=L1-1
5730 CALL HCHAR(L1,CO,33)
5740 GOTO 5280
6000 GOTO 6004
6004 CALL CHAR(112,"0000103E7F7F7F7F")
6005 CALL CHAR(113,"0000387CFE7E7E7E")
6006 CALL CHAR(114,"3F1F0F0703010000")
6007 CALL CHAR(115,"FCFBF0E0C0B00000")
6008 CALL COLOR(11,7,1)
6009 CALL HCHAR(6,14,112)
6010 CALL HCHAR(7,14,114)
6011 CALL HCHAR(6,15,113)
6012 CALL HCHAR(7,15,115)

```

```

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

```

DIAMANTS

Suite de la page 13

```

1440 CALL POSITION(84,XX,YY):: YY=YY-16
:: CALL LOCATE(84,XX,YY):: IF TOUT=0 THE
N 1340 ELSE CALL LOCATE(81,86,YY):: GOTO
1340
1450 FOR I=5 TO 8 :: CALL HCHAR(I,30,32,
3):: NEXT I :: DISPLAY AT(15,4)SIZE(10):
"=B=B=B=B=" :: CALL HCHAR(3,9,40,20)
1460 FOR I=15 TO 23 :: CALL HCHAR(I,17,3
2,16):: NEXT I
1470 FOR I=16 TO 20 STEP 2
1480 FOR II=2 TO 14 STEP 2 :: CALL HCHAR
(I,II,63):: CALL HCHAR(I,II+1,62):: NEXT
II :: NEXT I
1490 FOR I=17 TO 19 STEP 2
1500 FOR II=2 TO 14 STEP 2 :: CALL HCHAR
(I,II,62):: CALL HCHAR(I,II+1,63):: NEXT
II :: NEXT I :: CALL VCHAR(16,16,65,8):
: CALL HCHAR(15,16,67)
1510 CALL CHAR(140,RPT$( "F",16),141,"010
3070F1F3F7FFF",126,"040E0E0E0E0E04")
1520 CALL CHAR(36,"04040602436331391F1E0
E040000001003C4281F90502008080C04040C
0E0")
1530 CALL COLOR(14,3,8,1,15,1):: CALL HC
HAR(24,16,141):: CALL HCHAR(24,17,140,16)
1540 DISPLAY AT(21,17):RPT$( " ",4):: D
ISPLAY AT(22,17):RPT$( "8",4):: DISPLAY
AT(23,17):RPT$( " ",4)
1550 CALL SPRITE(81,80,16,86,10,82,88,4,
86,200,0,VIT)
1560 CALL POSITION(81,X,Y):: CALL LOCATE
(81,86,Y):: CALL JOYST(1,DX,DY):: CALL K
EY(1,K,S):: IF K=18 THEN GOSUB 1040 :: G
OTO 1580
1570 IF DX=4 THEN GOSUB 700 ELSE IF DX=-
4 THEN GOSUB 720
1580 CALL COINC(81,82,20,C):: IF C=-1 TH
EN GOSUB 740 :: GOTO 910 ELSE CALL MGTIO
N(81,0,0)

```

```

1590 CALL POSITION(81,X,Y):: IF Y<5 THEN
CALL LOCATE(81,86,10)
1600 IF Y>114 THEN 1620
1610 GOTO 1560
1620 CALL MOTION(82,0,0):: CALL COINC(81
,82,20,C):: IF CO=-1 THEN GOSUB 740 ::
GOTO 910
1630 CALL PATTERN(81,84):: CALL POSITION
(81,X,Y):: CALL SPRITE(87,132,5,X-20,Y+1
0):: CALL MOTION(81,10,0,7,10,0)
1640 FOR I=1 TO 280 :: NEXT I :: CALL MO
TION(81,0,0,7,0,0):: CALL SOUND(100,-5,
0)
1650 CALL PATTERN(81,80):: FOR I=1 TO 45
:: DISPLAY AT(15,20):"bravo !!!" :: CAL
L SOUND(10,-1,10):: CALL HCHAR(15,22,32,
9):: NEXT I
1660 SC=SC+200 :: GOSUB 1900
1670 DISPLAY AT(6,1):"abaisses 'alpha-lo
ck'": "tapes": "1-pour continuer a jou
er": "2-pour enregistrer ton score"
1680 CALL HCHAR(5,2,42,30):: CALL HCHAR(
13,2,42,30):: CALL VCHAR(6,2,42,7):: CAL
L VCHAR(6,31,42,7)
1690 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1690
1700 IF K=49 THEN CALL DELSPRITE(ALL)::
VIT=VIT-3 :: GOTO 110 ELSE IF K=50 THEN
CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 1710
1710 FOR I=1 TO 500 :: NEXT I
1720 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(15):: CAL
L CHARSET :: FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR
(I,2,1):: NEXT I
1730 CALL CHAR(33,"000000FFFF000000",34,
181018FFFF181818",35,RPT$( "18",8))
1740 CALL COLOR(1,5,1):: DISPLAY AT(4,4)
:"LES 3 MEILLEURS SCORES"
1750 DISPLAY AT(9,5):"VOTRE NOM ?" :: CA
LL HCHAR(3,3,33,28):: CALL HCHAR(5,3,33,
28):: CALL HCHAR(8,7,33,20):: CALL HCHAR
(9,6,35)

```

Suite page 19

ROULOSTOP

ZX 81

Fanatiques du pari risqué et des casinos, voici de quoi jouer sans vous ruiner. L'accès de la salle de jeu est interdite au moins de cinq ans...

Laurent CHAPIN

Mode d'emploi:
Commencez par sauvegarder le programme en tapant "GOTO 9000", le programme se lancera de lui-même. Vous pouvez jouer

contre l'ordinateur ou contre une personne. Vous disposez chacun d'un portefeuille d'une valeur de 20 F. Le Roulostop représente une série d'ampoules valant entre 1 et 20 points multiplicateurs. Le point d'interrogation "?" varie entre - 6 et + 6 points multiplicateurs (- 0). Pour commencer, vous misez jusqu'à 10 francs maximum. Les ampoules clignotent, appuyez sur "S" pour les arrêter. Une seule reste allumée. Ensuite, pour jouer, vous devez appuyer sur une des trois touches (1, 2 ou 3). A présent, croisez les doigts. Si vous avez

pressé la bonne touche, vous gagnez la valeur de votre mise, multipliée par la valeur de l'ampoule allumée et votre score sera égal à: votre mise + la valeur de l'ampoule allumée + la moitié de votre gain. Sinon, vous perdez tout simplement votre mise. Mais attention, pour limiter le jeu dans le temps, vous ne pourrez jouer que 10 tours au maximum. Evidemment, si l'un des deux joueurs n'a plus d'argent dans son portefeuille avant la fin des 10 tours, le jeu s'arrêtera et l'ordinateur totalisera. Le gagnant sera celui qui aura obtenu le score le plus élevé. Alors, bonne chance!

ECRIURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE.

LIGNE: CARACTERES:

```
12... "ROULOSTOP"
13... "ROULOSTOP"
14... "MERCII..."
15... "SCORE...TOUR"
16... "ROULOSTOP"
17... "MISE...GAIN...20...20"
18... "ZX81"
19... "VOUS N AVEZ PAS LE DROIT
DE...MISER PLUS DE 10 F
20... "
21... "UN MAISON NE FAIT PAS CR
EDIT"
```

```
22... "BRAVO"
23... "GAGNE"
24... "STOP"
25... "ON ARRETE, J AI PLUS UNE
TUNE"
26... "RATE"
27... "***** ROULOSTOP ***
*****"
28... "BRAVO, TU AS GAGNE..."
29... "DESOLE, TU AS PERDU...ON
RECOMMENCE ?"
30... "UN GRAND BRAVO POUR:"
```

```
31 REM *****
32 REM *****
33 REM *****
34 REM *****
35 REM *****
36 REM *****
37 REM *****
38 REM *****
39 REM *****
40 REM *****
41 REM *****
42 LET SCO=0
43 LET RS=" "
```

```
44 LET US=" "
45 LET US=" "
46 LET US=" "
47 LET US=" "
48 LET US=" "
49 LET US=" "
50 LET US=" "
51 REM *****
52 REM *****
53 REM *****
54 REM *****
55 REM *****
56 REM *****
57 REM *****
58 REM *****
59 REM *****
60 LET US=" "
61 REM *****
62 REM *****
63 REM *****
64 REM *****
65 REM *****
66 REM *****
67 REM *****
68 REM *****
69 REM *****
70 PRINT US
71 PRINT AT 0,11;"ROULOSTOP"
```

```
72 DIM US(10)
73 LET US(1)=" "
74 LET US(2)=" "
75 FOR A=1 TO 20 STEP 2
76 FOR A=0,US(2),AT A,31;
US(1)
77 PRINT AT A+1,0;US(1);AT A+
31;US(2)
78 NEXT A
79 PRINT US
80 PRINT AT 0,11;"ROULOSTOP"
```

```
81 DIM US(2)
82 LET US(1)=" "
83 LET US(2)=" "
84 FOR A=1 TO 20 STEP 2
85 FOR A=0,US(2),AT A,31;
US(1)
86 PRINT AT A+1,0;US(1);AT A+
31;US(2)
87 NEXT A
88 PRINT US
89 PRINT AT 0,11;"ROULOSTOP"
```

```
90 DIM US(10)
91 LET US(1)=" "
92 LET US(2)=" "
93 FOR A=1 TO 20 STEP 2
94 FOR A=0,US(2),AT A,31;
US(1)
95 PRINT AT A+1,0;US(1);AT A+
31;US(2)
96 NEXT A
97 PRINT US
98 PRINT AT 0,11;"ROULOSTOP"
```

```
99 DIM US(10)
100 LET US(1)=" "
101 LET US(2)=" "
102 FOR A=1 TO 20 STEP 2
103 FOR A=0,US(2),AT A,31;
US(1)
104 PRINT AT A+1,0;US(1);AT A+
31;US(2)
105 NEXT A
106 PRINT US
107 PRINT AT 0,11;"ROULOSTOP"
```

```
108 DIM US(10)
109 LET US(1)=" "
110 LET US(2)=" "
111 FOR A=1 TO 20 STEP 2
112 FOR A=0,US(2),AT A,31;
US(1)
113 PRINT AT A+1,0;US(1);AT A+
31;US(2)
114 NEXT A
115 PRINT US
116 PRINT AT 0,11;"ROULOSTOP"
```

```
117 DIM US(10)
118 LET US(1)=" "
119 LET US(2)=" "
120 FOR A=1 TO 20 STEP 2
121 FOR A=0,US(2),AT A,31;
US(1)
122 PRINT AT A+1,0;US(1);AT A+
31;US(2)
123 NEXT A
124 PRINT US
125 PRINT AT 0,11;"ROULOSTOP"
```

```
126 DIM US(10)
127 LET US(1)=" "
128 LET US(2)=" "
129 FOR A=1 TO 20 STEP 2
130 FOR A=0,US(2),AT A,31;
US(1)
131 PRINT AT A+1,0;US(1);AT A+
31;US(2)
132 NEXT A
133 PRINT US
134 PRINT AT 0,11;"ROULOSTOP"
```

```
620 PRINT AT 2,9;" "AT 2,21;" "
621 AT 2,9;" "AT 2,21;" "
630 PRINT AT 9,9;" "AT 9,21;" "
```

```
640 FOR A=3 TO 7
650 PRINT AT A,8;" "AT A,22;" "
660 NEXT A
670 PRINT AT 2,8;" "AT 2,22;" "
```

```
680 PRINT AT 8,8;" "AT 2,22;" "
690 FOR A=9 TO 11
700 PRINT AT 10,A;" "AT 10,A+5
710 AT 10,A+10;" "AT 14,A+5
720 AT 14,A+10;" "AT 14,A+5
730 NEXT A
740 FOR A=15 TO 22
750 PLOT 17,A
760 PLOT 24,A
770 PLOT 37,A
780 PLOT 34,A
790 PLOT 37,A
800 NEXT A
810 PRINT AT 2,10;A$( TO 11)
820 FOR A=3 TO 7
830 PRINT AT A,9;A$
840 NEXT A
850 PRINT AT 3,10;" "
860 PRINT AT 10;" "
870 PRINT AT 10;" "
880 PRINT AT 10;" "
890 IF S=1 THEN GOTO 2270
900 IF S=2 THEN GOTO 3500
910 PRINT AT 8,10;A$( TO 11)
920 FOR A=11 TO 15
930 PRINT AT A,9;A$( AT A,14;B$
AT A,19;B$
940 NEXT A
950 PRINT AT 12,10;G$(1);AT 12,
15;G$(2);AT 12,20;G$(3)
960 PRINT AT 1,0;" "AT
1,23;" "
```

```
1000 FOR A=1 TO 14
1010 PRINT AT A,0;" "AT
A,23;" "
1020 NEXT A
1030 PRINT AT 13,1;" "AT 1
3,24;" "
1040 PRINT AT 14,1;" "AT 1
4,24;" "
1050 PRINT AT 15,0;" "AT
15,23;" "
```

```
1060 DIM K$(10,8)
1070 LET K$(1)=" "
1080 LET K$(2)=" "
1090 LET K$(3)=" "
1100 LET K$(4)=" "
1110 LET K$(5)=" "
1120 LET K$(6)=" "
1130 LET K$(7)=" "
1140 LET K$(8)=" "
1150 LET K$(9)=" "
1160 LET K$(10)=" "
1170 PRINT AT 2,2;AT 2,25;
FOR A=1 TO 10
1180 PRINT TAB 2,K$(A) (S TO );TR
B 25;K$(A) (S TO )
1190 NEXT A
1200 PRINT AT 9,7;" "AT 9,23;" "
```

```
1210 LET A$=" "
1220 PRINT AT 15,0;A$
1230 FOR A=17 TO 20
1240 PRINT AT A,0;" "AT A,31;" "
```

```
1250 NEXT A
1260 PRINT AT 21,0;A$
1270 SLOW
1280 PRINT AT 0,0;"SCORE 0000"
1290 PRINT AT 9,10;"ROULOSTOP"
1300 PRINT AT 16,2;"MISE "AT 16
,21;" "AT 21,9;" "AT 21
,27;" "
1310 PRINT AT 0,11-LEN STR$ SCO;
SCO
1313 REM
1314 REM
1315 REM AFFICHAGE NOMS DES JO.
1316 REM
1317 REM
1318 REM
1319 REM
1320 REM
1321 REM
1322 REM
1323 REM
1324 REM
1325 REM
1326 REM
1327 REM
1328 REM
1329 REM
1330 REM
1331 REM
1332 REM
1333 REM
1334 REM
1335 REM
1336 REM
1337 REM
1338 REM
1339 REM
1340 REM
1341 REM
1342 REM
1343 REM
1344 REM
1345 REM
1346 REM
1347 REM
1348 REM
1349 REM
1350 REM
1351 REM
1352 REM
1353 REM
1354 REM
1355 REM
1356 REM
1357 REM
1358 REM
1359 REM
1360 REM
1361 REM
1362 REM
1363 REM
1364 REM
1365 REM
1366 REM
1367 REM
1368 REM
1369 REM
1370 REM
1371 REM
1372 REM
1373 REM
1374 REM
1375 REM
1376 REM
1377 REM
1378 REM
1379 REM
1380 REM
1381 REM
1382 REM
1383 REM
1384 REM
1385 REM
1386 REM
1387 REM
1388 REM
1389 REM
1390 REM
1391 REM
1392 REM
1393 REM
1394 REM
1395 REM
1396 REM
1397 REM
1398 REM
1399 REM
1400 REM
1401 REM
1402 REM
1403 REM
1404 REM
1405 REM
1406 REM
1407 REM
1408 REM
1409 REM
1410 REM
1411 REM
1412 REM
1413 REM
1414 REM
1415 REM
1416 REM
1417 REM
1418 REM
1419 REM
1420 REM
1421 REM
1422 REM
1423 REM
1424 REM
1425 REM
1426 REM
1427 REM
1428 REM
1429 REM
1430 REM
1431 REM
1432 REM
1433 REM
1434 REM
1435 REM
1436 REM
1437 REM
1438 REM
1439 REM
1440 REM
1441 REM
1442 REM
1443 REM
1444 REM
1445 REM
1446 REM
1447 REM
1448 REM
1449 REM
1450 REM
1451 REM
1452 REM
1453 REM
1454 REM
1455 REM
1456 REM
1457 REM
1458 REM
1459 REM
1460 REM
1461 REM
1462 REM
1463 REM
1464 REM
1465 REM
1466 REM
1467 REM
1468 REM
1469 REM
1470 REM
1471 REM
1472 REM
1473 REM
1474 REM
1475 REM
1476 REM
1477 REM
1478 REM
1479 REM
1480 REM
1481 REM
1482 REM
1483 REM
1484 REM
1485 REM
1486 REM
1487 REM
1488 REM
1489 REM
1490 REM
1491 REM
1492 REM
1493 REM
1494 REM
1495 REM
1496 REM
1497 REM
1498 REM
1499 REM
1500 REM
1501 REM
1502 REM
1503 REM
1504 REM
1505 REM
1506 REM
1507 REM
1508 REM
1509 REM
1510 REM
1511 REM
1512 REM
1513 REM
1514 REM
1515 REM
1516 REM
1517 REM
1518 REM
1519 REM
1520 REM
1521 REM
1522 REM
1523 REM
1524 REM
1525 REM
1526 REM
1527 REM
1528 REM
1529 REM
1530 REM
1531 REM
1532 REM
1533 REM
1534 REM
1535 REM
1536 REM
1537 REM
1538 REM
1539 REM
1540 REM
1541 REM
1542 REM
1543 REM
1544 REM
1545 REM
1546 REM
1547 REM
1548 REM
1549 REM
1550 REM
1551 REM
1552 REM
1553 REM
1554 REM
1555 REM
1556 REM
1557 REM
1558 REM
1559 REM
1560 REM
1561 REM
1562 REM
1563 REM
1564 REM
1565 REM
1566 REM
1567 REM
1568 REM
1569 REM
1570 REM
1571 REM
1572 REM
1573 REM
1574 REM
1575 REM
1576 REM
1577 REM
1578 REM
1579 REM
1580 REM
1581 REM
1582 REM
1583 REM
1584 REM
1585 REM
1586 REM
1587 REM
1588 REM
1589 REM
1590 REM
1591 REM
1592 REM
1593 REM
1594 REM
1595 REM
1596 REM
1597 REM
1598 REM
1599 REM
1600 REM
1601 REM
1602 REM
1603 REM
1604 REM
1605 REM
1606 REM
1607 REM
1608 REM
1609 REM
1610 REM
1611 REM
1612 REM
1613 REM
1614 REM
1615 REM
1616 REM
1617 REM
1618 REM
1619 REM
1620 REM
1621 REM
1622 REM
1623 REM
1624 REM
1625 REM
1626 REM
1627 REM
1628 REM
1629 REM
1630 REM
1631 REM
1632 REM
1633 REM
1634 REM
1635 REM
1636 REM
1637 REM
1638 REM
1639 REM
1640 REM
1641 REM
1642 REM
1643 REM
1644 REM
1645 REM
1646 REM
1647 REM
1648 REM
1649 REM
1650 REM
1651 REM
1652 REM
1653 REM
1654 REM
1655 REM
1656 REM
1657 REM
1658 REM
1659 REM
1660 REM
1661 REM
1662 REM
1663 REM
1664 REM
1665 REM
1666 REM
1667 REM
1668 REM
1669 REM
1670 REM
1671 REM
1672 REM
1673 REM
1674 REM
1675 REM
1676 REM
1677 REM
1678 REM
1679 REM
1680 REM
1681 REM
1682 REM
1683 REM
1684 REM
1685 REM
1686 REM
1687 REM
1688 REM
1689 REM
1690 REM
1691 REM
1692 REM
1693 REM
1694 REM
1695 REM
1696 REM
1697 REM
1698 REM
1699 REM
1700 REM
1701 REM
1702 REM
1703 REM
1704 REM
1705 REM
1706 REM
1707 REM
1708 REM
1709 REM
1710 REM
1711 REM
1712 REM
1713 REM
1714 REM
1715 REM
1716 REM
1717 REM
1718 REM
1719 REM
1720 REM
1721 REM
1722 REM
1723 REM
1724 REM
1725 REM
1726 REM
1727 REM
1728 REM
1729 REM
1730 REM
1731 REM
1732 REM
1733 REM
1734 REM
1735 REM
1736 REM
1737 REM
1738 REM
1739 REM
1740 REM
1741 REM
1742 REM
1743 REM
1744 REM
1745 REM
1746 REM
1747 REM
1748 REM
1749 REM
1750 REM
1751 REM
1752 REM
1753 REM
1754 REM
1755 REM
1756 REM
1757 REM
1758 REM
1759 REM
1760 REM
1761 REM
1762 REM
1763 REM
1764 REM
1765 REM
1766 REM
1767 REM
1768 REM
1769 REM
1770 REM
1771 REM
1772 REM
1773 REM
1774 REM
1775 REM
1776 REM
1777 REM
1778 REM
1779 REM
1780 REM
1781 REM
1782 REM
1783 REM
1784 REM
1785 REM
1786 REM
1787 REM
1788 REM
1789 REM
1790 REM
1791 REM
1792 REM
1793 REM
1794 REM
1795 REM
1796 REM
1797 REM
1798 REM
1799 REM
1800 REM
1801 REM
1802 REM
1803 REM
1804 REM
1805 REM
1806 REM
1807 REM
1808 REM
1809 REM
1810 REM
1811 REM
1812 REM
1813 REM
1814 REM
1815 REM
1816 REM
1817 REM
1818 REM
1819 REM
1820 REM
1821 REM
1822 REM
1823 REM
1824 REM
1825 REM
1826 REM
1827 REM
1828 REM
1829 REM
1830 REM
1831 REM
1832 REM
1833 REM
1834 REM
1835 REM
1836 REM
1837 REM
1838 REM
1839 REM
1840 REM
1841 REM
1842 REM
1843 REM
1844 REM
1845 REM
1846 REM
1847 REM
1848 REM
1849 REM
1850 REM
1851 REM
1852 REM
1853 REM
1854 REM
1855 REM
1856 REM
1857 REM
1858 REM
1859 REM
1860 REM
1861 REM
1862 REM
1863 REM
1864 REM
1865 REM
1866 REM
1867 REM
1868 REM
1869 REM
1870 REM
1871 REM
1872 REM
1873 REM
1874 REM
1875 REM
1876 REM
1877 REM
1878 REM
1879 REM
1880 REM
1881 REM
1882 REM
1883 REM
1884 REM
1885 REM
1886 REM
1887 REM
1888 REM
1889 REM
1890 REM
1891 REM
1892 REM
1893 REM
1894 REM
1895 REM
1896 REM
1897 REM
1898 REM
1899 REM
1900 REM
1901 REM
1902 REM
1903 REM
1904 REM
1905 REM
1906 REM
1907 REM
1908 REM
1909 REM
1910 REM
1911 REM
1912 REM
1913 REM
1914 REM
1915 REM
1916 REM
1917 REM
1918 REM
1919 REM
1920 REM
1921 REM
1922 REM
1923 REM
1924 REM
1925 REM
1926 REM
1927 REM
1928 REM
1929 REM
1930 REM
1931 REM
1932 REM
1933 REM
1934 REM
1935 REM
1936 REM
1937 REM
1938 REM
1939 REM
1940 REM
1941 REM
1942 REM
1943 REM
1944 REM
1945 REM
1946 REM
1947 REM
1948 REM
1949 REM
1950 REM
1951 REM
1952 REM
1953 REM
1954 REM
1955 REM
1956 REM
1957 REM
1958 REM
1959 REM
1960 REM
1961 REM
1962 REM
1963 REM
1964 REM
1965 REM
1966 REM
1967 REM
1968 REM
1969 REM
1970 REM
1971 REM
1972 REM
1973 REM
1974 REM
1975 REM
1976 REM
1977 REM
1978 REM
1979 REM
1980 REM
1981 REM
1982 REM
1983 REM
1984 REM
1985 REM
1986 REM
1987 REM
1988 REM
1989 REM
1990 REM
1991 REM
1992 REM
1993 REM
1994 REM
1995 REM
1996 REM
1997 REM
1998 REM
1999 REM
2000 REM
```



```
1820 GOTO 1860
1830 INPUT M$
1840 IF NOT CODE M$ THEN GOTO 18
30
1850 LET MI=VAL M$
1860 IF MI>10 THEN GOTO 1950
1870 IF MI<10 THEN GOTO 1890
1880 GOTO 2010
1890 REM
1900 PRINT AT 18,2;"VOUS N AVEZ
PAS LE DROIT DE...MISER
PLUS DE 10 FR$."
1910 FOR A=3 TO 30
1920 NEXT A
1930 PRINT AT 18,1;R$;AT 19,1;R$
1940 GOTO 1760
1950 PRINT AT 18,1;"LA MAISON N
EST PAS GAGNABLE"
1960 FOR A=3 TO 60
1970 NEXT A
1980 PRINT AT 18,1;R$
1990 GOTO 1760
2000 REM
2010 PRINT AT 18,1;R$
2020 REM AFFICHAGE MISE
2030 REM
2040 REM
2050 REM
2060 REM
2070 REM
2080 REM
2090 REM
2100 REM
2110 REM
2120 REM
2130 REM
2140 REM
2150 REM
2160 REM
2170 REM
2180 REM
2190 REM
2200 REM
2210 REM
2220 REM
2230 REM
2240 REM
2250 REM
2260 REM
2270 REM
2280 REM
2290 REM
2300 REM
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 REM
2350 REM
2360 REM
2370 REM
2380 REM
2390 REM
2400 REM
2410 REM
2420 REM
2430 REM
2440 REM
2450 REM
2460 REM
2470 REM
2480 REM
2490 REM
2500 REM
2510 REM
2520 REM
2530 REM
2540 REM
2550 REM
2560 REM
2570 REM
2580 REM
2590 REM
2600 REM
2610 REM
2620 REM
2630 REM
2640 REM
2650 REM
2660 REM
2670 REM
2680 REM
2690 REM
2700 REM
2710 REM
2720 REM
2730 REM
2740 REM
2750 REM
2760 REM
2770 REM
2780 REM
2790 REM
2800 REM
2810 REM
2820 REM
2830 REM
2840 REM
2850 REM
2860 REM
2870 REM
2880 REM
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 REM
2940 REM
2950 REM
2960 REM
2970 REM
2980 REM
2990 REM
3000 REM
3010 REM
3020 REM
3030 REM
3040 REM
3050 REM
3060 REM
3070 REM
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 REM
3120 REM
3130 REM
3140 REM
3150 REM
3160 REM
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
```

```
3040 PRINT AT 3,Y;
3050 FOR A=1 TO 10
3060 PRINT TAB 7,K$(A) ( TO 4)
3070 NEXT A
3080 FOR A=1 TO 5
3090 PRINT AT 12,U+1;CHR$( CODE
G$(E) -128) AT 12,U+1;G$(E)
3100 IF I OR Z$="P" THEN PRINT A
T 16,12;"BRAVO "AT 16,12;" "
3110 IF NOT I AND Z$="Z" THEN PR
INT AT 16,12;"GAGNE "AT 16,12;
" "
3120 NEXT A
3130 IF C=9 AND IP AND NOT I AND
Z$="Z" THEN PRINT AT 18,1;"FLU
TE,MA MISE EST MULTIPLIEE"AT 19
,1;"PAR "CM
3140 IF C=9 AND IP AND I OR (NOT
I AND Z$="P") THEN PRINT AT 18
,1;"DESOLE,MAIS TA MISE EST"AT
19,1;"MULTIPLIEE PAR "CM
3150 IF C=9 AND P THEN GOTO 3210
3160 IF NOT I AND Z$="Z" THEN GO
TO 3180
3170 GOTO 3200
3180 PRINT AT 18,1;"MA MISE EST
MULTIPLIEE "AT 19,1;"PAR "CM
3190 GOTO 3210
3200 PRINT AT 18,1;"VOTRE MISE E
ST MULTIPLIEE "AT 19,1;"PAR "
CM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
```

```
4010 REM
4020 REM
4030 REM
4040 REM
4050 REM
4060 REM
4070 REM
4080 REM
4090 REM
4100 REM
4110 REM
4120 REM
4130 REM
4140 REM
4150 REM
4160 REM
4170 REM
4180 REM
4190 REM
4200 REM
4210 REM
4220 REM
4230 REM
4240 REM
4250 REM
4260 REM
4270 REM
4280 REM
4290 REM
4300 REM
4310 REM
4320 REM
4330 REM
4340 REM
4350 REM
4360 REM
4370 REM
4380 REM
4390 REM
4400 REM
4410 REM
4420 REM
4430 REM
4440 REM
4450 REM
4460 REM
4470 REM
4480 REM
4490 REM
4500 REM
4510 REM
4520 REM
4530 REM
4540 REM
4550 REM
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4600 REM
4610 REM
4620 REM
4630 REM
4640 REM
4650 REM
4660 REM
4670 REM
4680 REM
4690 REM
4700 REM
4710 REM
4720 REM
4730 REM
4740 REM
4750 REM
4760 REM
4770 REM
4780 REM
4790 REM
4800 REM
4810 REM
4820 REM
4830 REM
4840 REM
4850 REM
4860 REM
4870 REM
4880 REM
4890 REM
4900 REM
4910 REM
4920 REM
4930 REM
4940 REM
4950 REM
4960 REM
4970 REM
4980 REM
4990 REM
5000 REM
```

```
5010 REM
5020 REM
5030 REM
5040 REM
5050 REM
5060 REM
5070 REM
5080 REM
5090 REM
5100 REM
5110 REM
5120 REM
5130 REM
5140 REM
5150 REM
5160 REM
5170 REM
5180 REM
5190 REM
5200 REM
5210 REM
5220 REM
5230 REM
5240 REM
5250 REM
5260 REM
5270 REM
5280 REM
5290 REM
5300 REM
5310 REM
5320 REM
5330 REM
5340 REM
5350 REM
5360 REM
5370 REM
5380 REM
5390 REM
5400 REM
5410 REM
5420 REM
5430 REM
5440 REM
5450 REM
5460 REM
5470 REM
5480 REM
5490 REM
5500 REM
5510 REM
5520 REM
5530 REM
5540 REM
5550 REM
5560 REM
5570 REM
5580 REM
5590 REM
5600 REM
5610 REM
5620 REM
5630 REM
5640 REM
5650 REM
5660 REM
5670 REM
5680 REM
5690 REM
5700 REM
5710 REM
5720 REM
5730 REM
5740 REM
5750 REM
5760 REM
5770 REM
5780 REM
5790 REM
5800 REM
5810 REM
5820 REM
5830 REM
5840 REM
5850 REM
5860 REM
5870 REM
5880 REM
5890 REM
5900 REM
5910 REM
5920 REM
5930 REM
5940 REM
5950 REM
5960 REM
5970 REM
5980 REM
5990 REM
6000 REM
```

```
6010 REM
6020 REM
6030 REM
6040 REM
6050 REM
6060 REM
6070 REM
6080 REM
6090 REM
6100 REM
6110 REM
6120 REM
6130 REM
6140 REM
6150 REM
6160 REM
6170 REM
6180 REM
6190 REM
6200 REM
6210 REM
6220 REM
6230 REM
6240 REM
6250 REM
6260 REM
6270 REM
6280 REM
6290 REM
6300 REM
6310 REM
6320 REM
6330 REM
6340 REM
6350 REM
6360 REM
6370 REM
6380 REM
6390 REM
6400 REM
6410 REM
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 REM
6460 REM
6470 REM
6480 REM
6490 REM
6500 REM
6510 REM
6520 REM
6530 REM
6540 REM
6550 REM
6560 REM
6570 REM
6580 REM
6590 REM
6600 REM
6610 REM
6620 REM
6630 REM
6640 REM
6650 REM
6660 REM
6670 REM
6680 REM
6690 REM
6700 REM
6710 REM
6720 REM
6730 REM
6740 REM
6750 REM
6760 REM
6770 REM
6780 REM
6790 REM
6800 REM
6810 REM
6820 REM
6830 REM
6840 REM
6850 REM
6860 REM
6870 REM
6880 REM
6890 REM
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 REM
```

```
7010 REM
7020 REM
7030 REM
7040 REM
7050 REM
7060 REM
7070 REM
7080 REM
7090 REM
7100 REM
7110 REM
7120 REM
7130 REM
7140 REM
7150 REM
7160 REM
7170 REM
7180 REM
7190 REM
7200 REM
7210 REM
7220 REM
7230 REM
7240 REM
7250 REM
7260 REM
7270 REM
7280 REM
7290 REM
7300
```

PIECES EN VRAC



ORIC 1 ATMOS

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

Thierry THOMAS

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

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

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

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

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

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

```

0 REM *****
1 REM #
2 REM # MINI-PUZZLES
3 REM #
4 REM # Par THOMAS Thierry
5 REM #
6 REM # Pour ORIC-1 & ATMOS
7 REM #
8 REM # Fev./ Mai 84
9 REM #
10 REM # L'HEBDOGICIEL & L'AUTEUR
11 REM #
12 REM #
13 REM #
14 REM #
15 GRAB:HIMEM#3FE
17 POKE18,10:REM Clavier muet & Curs
eur invisible
20 PAPER0:INK2:CLS:DHS=CHR(4):CC=CH
R(27)
30 DIHTM(95),TP(95),A(9),P(95)
40 GOSUB400:REM ORIC-1 ou ATMOS
50 GOSUB900:REM PRESENTATION
60 GOSUB700:REM EXPLICATIONS
70 GOSUB1000:REM DESSIN CADRES
80 GOSUB1500:REM DESSIN PUZZLE
90 GOSUB2000:REM DEPLACEMENTS & JEU
100 GOSUB3500:REM RESTE DU PANIER
110 GOSUB4000:REM VERIFICATION PUZZL
E
120 WAIT500:CLS
130 FOR I = 40000 TO 40039:POKE I,0:N
EXT
140 PRINT:PRINTDHS:CC="J":CC="D":SPC
17):"RESULTAT":DHS
150 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR(145)
160 PRINT:PRINT
170 IF FA > 1 THEN PL="s"
180 PRINT"Vous avez fait "FA:"faute"
PLS
190 PRINT:PRINT
200 IF FA = 0 THEN PRINTCHR(135) C
est Parfait, bravo !
210 IFFA(4ANDFA<0)THENPRINTCHR(135)
Ce n'est pas trop mal,Perseverez...
220 IF FA<3 AND FA<9 THEN PRINTCHR(1
32)" Ce n'est pas encore ca..."
230 IF FA > 8 THEN PRINTCHR(129) N
insistez pas, changez de Jeu..."
240 PRINT:PRINT
250 PRINTCHR(134)"Voulez-vous "
260 PRINT:PRINT" Refaire ce Mini-Pu
zle "CHR(135)"1"
270 PRINT:PRINT" Faire un autre Min
i-Puzzle "CHR(135)"2"
280 PRINT:PRINT" Sortir de ce Progr
amme "CHR(135)"3"
290 PRINT:PRINTCHR(132) Entrez
l'option choisie :
300 GETOP:OP=VAL(OP)
310 IF OP < 1 OR OP > 3 THEN 300
320 PRINTCHR(134)OP
330 FOR I=0 TO 9:ACI=0:NEXT:FOR I=0
TO 95:TP(I)=0:NEXT
340 IF OP = 1 THEN 70
350 IF OP = 2 THEN RUN
360 CLS:END
400 REM *****
401 REM X
402 REM X ORIC-1 ou ATMOS
403 REM X
404 REM X *****
405 REM
410 IF PEEK(0FFF0) > 160 THEN AT=1 E
LSE AT=0
420 REM S1 AT=1 vous avez un ATMOS
430 ON AT+1 GOSUB 500,700:REM RESTORE
LINE
440 RETURN
500 REM *****
501 REM X
502 REM X RESTORELINE ORIC-1
503 REM X
504 REM X *****
505 REM
510 RESTORE
520 FOR I = #400 TO #41C
530 READ RL:POKE I,RL:NEXT
540 DOK=#2F5:#400
550 RETURN
560 DATA#20,#08,#CA
570 DATA#20,#0E,#C6
580 DATA#00,#05
590 DATA#02,#5A
600 DATA#4C,#05,#C4
610 DATA#38
620 DATA#05,#CE
630 DATA#09,#01
640 DATA#05,#0B
650 DATA#05,#CF
660 DATA#00,#02
670 DATA#09,#01
680 DATA#05,#B1
690 DATA#00
700 REM *****
701 REM X
702 REM X RESTORELINE ATMOS
703 REM X
704 REM X *****
705 REM
710 RESTORE:FOR I = 0 TO 28:READ RL:IN
EXT
720 FOR I = #400 TO #419
730 READ RL:POKE I,RL:NEXT
740 DOK=#2F5:#400
750 RETURN
760 DATA#20,#E2,#CA
770 DATA#20,#B3,#C6
780 DATA#00,#05
790 DATA#02,#5A
800 DATA#4C,#05,#C4
810 DATA#38
820 DATA#05,#CE
830 DATA#09,#01
840 DATA#05,#0B
850 DATA#05,#CF
860 DATA#00,#02
870 DATA#09,#01
880 DATA#05,#B1
890 DATA#00
900 REM *****
901 REM X
902 REM X Verif. reste du panier
903 REM X
904 REM X *****
905 REM
906 REM X
907 REM X *****
908 REM
909 REM X
910 REM X *****
911 REM
912 REM X
913 REM X *****
914 REM
915 REM X
916 REM X *****
917 REM
918 REM X
919 REM X *****
920 REM
921 REM X
922 REM X *****
923 REM
924 REM X
925 REM X *****
926 REM
927 REM X
928 REM X *****
929 REM
930 REM X
931 REM X *****
932 REM
933 REM X
934 REM X *****
935 REM
936 REM X
937 REM X *****
938 REM
939 REM X
940 REM X *****
941 REM
942 REM X
943 REM X *****
944 REM
945 REM X
946 REM X *****
947 REM
948 REM X
949 REM X *****
950 REM
951 REM X
952 REM X *****
953 REM
954 REM X
955 REM X *****
956 REM
957 REM X
958 REM X *****
959 REM
960 REM X
961 REM X *****
962 REM
963 REM X
964 REM X *****
965 REM
966 REM X
967 REM X *****
968 REM
969 REM X
970 REM X *****
971 REM
972 REM X
973 REM X *****
974 REM
975 REM X
976 REM X *****
977 REM
978 REM X
979 REM X *****
980 REM
981 REM X
982 REM X *****
983 REM
984 REM X
985 REM X *****
986 REM
987 REM X
988 REM X *****
989 REM
990 REM X
991 REM X *****
992 REM
993 REM X
994 REM X *****
995 REM
996 REM X
997 REM X *****
998 REM
999 REM X
1000 REM X *****
1001 REM
1002 REM X
1003 REM X *****
1004 REM
1005 REM X
1006 REM X *****
1007 REM
1008 REM X
1009 REM X *****
1010 REM
1011 REM X
1012 REM X *****
1013 REM
1014 REM X
1015 REM X *****
1016 REM
1017 REM X
1018 REM X *****
1019 REM
1020 REM X
1021 REM X *****
1022 REM
1023 REM X
1024 REM X *****
1025 REM
1026 REM X
1027 REM X *****
1028 REM
1029 REM X
1030 REM X *****
1031 REM
1032 REM X
1033 REM X *****
1034 REM
1035 REM X
1036 REM X *****
1037 REM
1038 REM X
1039 REM X *****
1040 REM
1041 REM X
1042 REM X *****
1043 REM
1044 REM X
1045 REM X *****
1046 REM
1047 REM X
1048 REM X *****
1049 REM
1050 REM X
1051 REM X *****
1052 REM
1053 REM X
1054 REM X *****
1055 REM
1056 REM X
1057 REM X *****
1058 REM
1059 REM X
1060 REM X *****
1061 REM
1062 REM X
1063 REM X *****
1064 REM
1065 REM X
1066 REM X *****
1067 REM
1068 REM X
1069 REM X *****
1070 REM
1071 REM X
1072 REM X *****
1073 REM
1074 REM X
1075 REM X *****
1076 REM
1077 REM X
1078 REM X *****
1079 REM
1080 REM X
1081 REM X *****
1082 REM
1083 REM X
1084 REM X *****
1085 REM
1086 REM X
1087 REM X *****
1088 REM
1089 REM X
1090 REM X *****
1091 REM
1092 REM X
1093 REM X *****
1094 REM
1095 REM X
1096 REM X *****
1097 REM
1098 REM X
1099 REM X *****
1100 REM
1101 REM X
1102 REM X *****
1103 REM
1104 REM X
1105 REM X *****
1106 REM
1107 REM X
1108 REM X *****
1109 REM
1110 REM X
1111 REM X *****
1112 REM
1113 REM X
1114 REM X *****
1115 REM
1116 REM X
1117 REM X *****
1118 REM
1119 REM X
1120 REM X *****
1121 REM
1122 REM X
1123 REM X *****
1124 REM
1125 REM X
1126 REM X *****
1127 REM
1128 REM X
1129 REM X *****
1130 REM
1131 REM X
1132 REM X *****
1133 REM
1134 REM X
1135 REM X *****
1136 REM
1137 REM X
1138 REM X *****
1139 REM
1140 REM X
1141 REM X *****
1142 REM
1143 REM X
1144 REM X *****
1145 REM
1146 REM X
1147 REM X *****
1148 REM
1149 REM X
1150 REM X *****
1151 REM
1152 REM X
1153 REM X *****
1154 REM
1155 REM X
1156 REM X *****
1157 REM
1158 REM X
1159 REM X *****
1160 REM
1161 REM X
1162 REM X *****
1163 REM
1164 REM X
1165 REM X *****
1166 REM
1167 REM X
1168 REM X *****
1169 REM
1170 REM X
1171 REM X *****
1172 REM
1173 REM X
1174 REM X *****
1175 REM
1176 REM X
1177 REM X *****
1178 REM
1179 REM X
1180 REM X *****
1181 REM
1182 REM X
1183 REM X *****
1184 REM
1185 REM X
1186 REM X *****
1187 REM
1188 REM X
1189 REM X *****
1190 REM
1191 REM X
1192 REM X *****
1193 REM
1194 REM X
1195 REM X *****
1196 REM
1197 REM X
1198 REM X *****
1199 REM
1200 REM X
1201 REM X *****
1202 REM
1203 REM X
1204 REM X *****
1205 REM
1206 REM X
1207 REM X *****
1208 REM
1209 REM X
1210 REM X *****
1211 REM
1212 REM X
1213 REM X *****
1214 REM
1215 REM X
1216 REM X *****
1217 REM
1218 REM X
1219 REM X *****
1220 REM
1221 REM X
1222 REM X *****
1223 REM
1224 REM X
1225 REM X *****
1226 REM
1227 REM X
1228 REM X *****
1229 REM
1230 REM X
1231 REM X *****
1232 REM
1233 REM X
1234 REM X *****
1235 REM
1236 REM X
1237 REM X *****
1238 REM
1239 REM X
1240 REM X *****
1241 REM
1242 REM X
1243 REM X *****
1244 REM
1245 REM X
1246 REM X *****
1247 REM
1248 REM X
1249 REM X *****
1250 REM
1251 REM X
1252 REM X *****
1253 REM
1254 REM X
1255 REM X *****
1256 REM
1257 REM X
1258 REM X *****
1259 REM
1260 REM X
1261 REM X *****
1262 REM
1263 REM X
1264 REM X *****
1265 REM
1266 REM X
1267 REM X *****
1268 REM
1269 REM X
1270 REM X *****
1271 REM
1272 REM X
1273 REM X *****
1274 REM
1275 REM X
1276 REM X *****
1277 REM
1278 REM X
1279 REM X *****
1280 REM
1281 REM X
1282 REM X *****
1283 REM
1284 REM X
1285 REM X *****
1286 REM
1287 REM X
1288 REM X *****
1289 REM
1290 REM X
1291 REM X *****
1292 REM
1293 REM X
1294 REM X *****
1295 REM
1296 REM X
1297 REM X *****
1298 REM
1299 REM X
1300 REM X *****
1301 REM
1302 REM X
1303 REM X *****
1304 REM
1305 REM X
1306 REM X *****
1307 REM
1308 REM X
1309 REM X *****
1310 REM
1311 REM X
1312 REM X *****
1313 REM
1314 REM X
1315 REM X *****
1316 REM
1317 REM X
1318 REM X *****
1319 REM
1320 REM X
1321 REM X *****
1322 REM
1323 REM X
1324 REM X *****
1325 REM
1326 REM X
1327 REM X *****
1328 REM
1329 REM X
1330 REM X *****
1331 REM
1332 REM X
1333 REM X *****
1334 REM
1335 REM X
1336 REM X *****
1337 REM
1338 REM X
1339 REM X *****
1340 REM
1341 REM X
1342 REM X *****
1343 REM
1344 REM X
1345 REM X *****
1346 REM
1347 REM X
1348 REM X *****
1349 REM
1350 REM X
1351 REM X *****
1352 REM
1353 REM X
1354 REM X *****
1355 REM
1356 REM X
1357 REM X *****
1358 REM
1359 REM X
1360 REM X *****
1361 REM
1362 REM X
1363 REM X *****
1364 REM
1365 REM X
1366 REM X *****
1367 REM
1368 REM X
1369 REM X *****
1370 REM
1371 REM X
1372 REM X *****
1373 REM
1374 REM X
1375 REM X *****
1376 REM
1377 REM X
1378 REM X *****
1379 REM
1380 REM X
1381 REM X *****
1382 REM
1383 REM X
1384 REM X *****
1385 REM
1386 REM X
1387 REM X *****
1388 REM
1389 REM X
1390 REM X *****
1391 REM
1392 REM X
1393 REM X *****
1394 REM
1395 REM X
1396 REM X *****
1397 REM
1398 REM X
1399 REM X *****
1400 REM
1401 REM X
1402 REM X *****
1403 REM
1404 REM X
1405 REM X *****
1406 REM
1407 REM X
1408 REM X *****
1409 REM
1410 REM X
1411 REM X *****
1412 REM
1413 REM X
1414 REM X *****
1415 REM
1416 REM X
1417 REM X *****
1418 REM
1419 REM X
1420 REM X *****
1421 REM
1422 REM X
1423 REM X *****
1424 REM
1425 REM X
1426 REM X *****
1427 REM
1428 REM X
1429 REM X *****
1430 REM
1431 REM X
1432 REM X *****
1433 REM
1434 REM X
1435 REM X *****
1436 REM
1437 REM X
1438 REM X *****
1439 REM
1440 REM X
1441 REM X *****
1442 REM
1443 REM X
1444 REM X *****
1445 REM
1446 REM X
1447 REM X *****
1448 REM
1449 REM X
1450 REM X *****
1451 REM
1452 REM X
1453 REM X *****
1454 REM
1455 REM X
1456 REM X *****
1457 REM
1458 REM X
1459 REM X *****
1460 REM
1461 REM X
1462 REM X *****
1463 REM
1464 REM X
1465 REM X *****
1466 REM
1467 REM X
1468 REM X *****
1469 REM
1470 REM X
1471 REM X *****
1472 REM
1473 REM X
1474 REM X *****
1475 REM
1476 REM X
1477 REM X *****
1478 REM
1479 REM X
1480 REM X *****
1481 REM
1482 REM X
1483 REM X *****
1484 REM
1485 REM X
1486 REM X *****
1487 REM
1488 REM X
1489 REM X *****
1490 REM
1491 REM X
1492 REM X *****
1493 REM
1494 REM X
1495 REM X *****
1496 REM
1497 REM X
1498 REM X *****
1499 REM
1500 REM X
1501 REM X *****
1502 REM
1503 REM X
1504 REM X *****
1505 REM
1506 REM X
1507 REM X *****
1508 REM
1509 REM X
1510 REM X *****
1511 REM
1512 REM X
1513 REM X *****
1514 REM
1515 REM X
1516 REM X *****
1517 REM
1518 REM X
1519 REM X *****
1520 REM
1521 REM X
1522 REM X *****
1523 REM
1524 REM X
1525 REM X *****
1526 REM
1527 REM X
1528 REM X *****
1529 REM
1530 REM X
1531 REM X *****
1532 REM
1533 REM X
1534 REM X *****
1535 REM
1536 REM X
1537 REM X *****
1538 REM
1539 REM X
1540 REM X *****
1541 REM
1542 REM X
1543 REM X *****
1544 REM
1545 REM X
1546 REM X *****
1547 REM
1548 REM X
1549 REM X *****
1550 REM
1551 REM X
1552 REM X *****
1553 REM
1554 REM X
1555 REM X *****
1556 REM
1557 REM X
1558 REM X *****
1559 REM
1560 REM X
1561 REM X *****
1562 REM
1563 REM X
1564 REM X *****
1565 REM
1566 REM X
1567 REM X *****
1568 REM
1569 REM X
1570 REM X *****
1571 REM
1572 REM X
1573 REM X *****
1574 REM
1575 REM X
1576 REM X *****
1577 REM
1578 REM X
1579 REM X *****
1580 REM
1581 REM X
1582 REM X *****
1583 REM
1584 REM X
1585 REM X *****
1586 REM
1587 REM X
1588 REM X *****
1589 REM
1590 REM X
1591 REM X *****
1592 REM
1593 REM X
1594 REM X *****
1595 REM
1596 REM X
1597 REM X *****
1598 REM
1599 REM X
1600 REM X *****
1601 REM
1602 REM X
1603 REM X *****
1604 REM
1605 REM X
1606 REM X *****
1607 REM
1608 REM X
1609 REM X *****
1610 REM
1611 REM X
1612 REM X *****
1613 REM
1614 REM X
1615 REM X *****
1616 REM
1617 REM X
1618 REM X *****
1619 REM
1620 REM X
1621 REM X *****
1622 REM
1623 REM X
1624 REM X *****
1625 REM
1626 REM X
1627 REM X *****
1628 REM
1629 REM X
1630 REM X *****
1631 REM
1632 REM X
1633 REM X *****
1634 REM
1635 REM X
1636 REM X *****
1637 REM
1638 REM X
1639 REM X *****
1640 REM
1641 REM X
1642 REM X *****
1643 REM
1644 REM X
1645 REM X *****
1646 REM
1647 REM X
1648 REM X *****
1649 REM
1650 REM X
1651 REM X *****
1652 REM
1653 REM X
1654 REM X *****
1655 REM
1656 REM X
1657 REM X *****
1658 REM
1659 REM X
1660 REM X *****
1661 REM
1662 REM X
1663 REM X *****
1664 REM
1665 REM X
1666 REM X *****
1667 REM
1668 REM X
1669 REM X *****
1670 REM
1671 REM X
1672 REM X *****
1673 REM
1674 REM X
1675 REM X *****
1676 REM
1677 REM X
1678 REM X *****
1679 REM
1680 REM X
1681 REM X *****
1682 REM
1683 REM X
1684 REM X *****
1685 REM
1686 REM X
1687 REM X *****
1688 REM
1689 REM X
1690 REM X *****
1691 REM
1692 REM X
1693 REM X *****
1694 REM
1695 REM X
1696 REM X *****
1697 REM
1698 REM X
1699 REM X *****
1700 REM
1701 REM X
1702 REM X *****
1703 REM
1704 REM X
1705 REM X *****
1706 REM
1707 REM X
1708 REM X *****
1709 REM
1710 REM X
1711 REM X *****
1712 REM
1713 REM X
1714 REM X *****
1715 REM
1716 REM X
1717 REM X *****
1718 REM
1719 REM X
1720 REM X *****
1721 REM
1722 REM X
1723 REM X *****
1724 REM
1725 REM X
1726 REM X *****
1727 REM
1728 REM X
1729 REM X *****
1730 REM
1731 REM X
1732 REM X *****
1733 REM
1734 REM X
1735 REM X *****
1736 REM
1737 REM X
1738 REM X *****
1739 REM
1740 REM X
1741 REM X *****
1742 REM
1743 REM X
1744 REM X *****
1745 REM
1746 REM X
1747 REM X *****
1748 REM
1749 REM X
1750 REM X *****
1751 REM
1752 REM X
1753 REM X *****
1754 REM
1755 REM X
1756 REM X *****
1757 REM
1758 REM X
1759 REM X *****
1760 REM
1761 REM X
1762 REM X *****
1763 REM
1764 REM X
1765 REM X *****
1766 REM
1767 REM X
1768 REM X *****
1769 REM
1770 REM X
1771 REM X *****
1772 REM
1773 REM X
1774 REM X *****
1775 REM
1776 REM X
1777 REM X *****
1778 REM
1779 REM X
1780 REM X *****
1781 REM
1782 REM X
1783 REM X *****
1784 REM
1785 REM X
1786 REM X *****
1787 REM
1788 REM X
1789 REM X *****
1790 REM
1791 REM X
1792 REM X *****
1793 REM
1794 REM X
1795 REM X *****
1796 REM
1797 REM X
1798 REM X *****
1799 REM
1800 REM X
1801 REM X *****
1802 REM
1803 REM X
1804 REM X *****
1805 REM
1806 REM X
1807 REM X *****
1808 REM
1809 REM X
1810 REM X *****
1811 REM
1812 REM X
1813 REM X *****
1814 REM
1815 REM X
1816 REM X *****
1817 REM
1818 REM X
1819 REM X *****
1820 REM
1821 REM X
1822 REM X *****
1823 REM
1824 REM X
1825 REM X *****
1826 REM
1827 REM X
1828 REM X *****
1829 REM
1830 REM X
1831 REM X *****
1832 REM
1833 REM X
1834 REM X *****
1835 REM
1836 REM X
1837 REM X *****
1838 REM
1839 REM X
1840 REM X *****
1841 REM
1842 REM X
1843 REM X *****
1844 REM
1845 REM X
1846 REM X *****
1847 REM
1848 REM X
1849 REM X *****
1850 REM
1851 REM X
1852 REM X *****
1853 REM
1854 REM X
1855 REM X *****
1856 REM
1857 REM X
1858 REM X *****
1859 REM
1860 REM X
1861 REM X *****
1862 REM
1863 REM X
1864 REM X *****
1865 REM
1866 REM X
1867 REM X *****
1868 REM
1869 REM X
1870 REM X *****
1871 REM
1872 REM X
1873 REM X *****
1874 REM
1875 REM X
1876 REM X *****
1877 REM
1878 REM X
1879 REM X *****
1880 REM
1881 REM X
1882 REM X *****
1883 REM
1884 REM X
1885 REM X *****
1886 REM
1887 REM X
1888 REM X *****
1889 REM
1890 REM X
1891 REM X *****
1892 REM
1893 REM X
1894 REM X *****
1895 REM
1896 REM X
1897 REM X *****
1898 REM
1899 REM X
1900 REM X *****
1901 REM
1902 REM X
1903 REM X *****
1904 REM
1905 REM X
1906 REM X *****
1907 REM
1908 REM X
1909 REM X *****
1910 REM
1911 REM X
1912 REM X *****
1913 REM
1914 REM X
1915 REM X *****
1916 REM
1917 REM X
1918 REM X *****
1919 REM
1920 REM X
1921 REM X *****
1922 REM
1923 REM X
1924 REM X *****
1925 REM
1926 REM X
1927 REM X *****
1928 REM
1929 REM X
1930 REM X *****
1931 REM
1932 REM X
1933 REM X *****
1934 REM
1935 REM X
1936 REM X *****
1937 REM
1938 REM X
1939 REM X *****
1940 REM
1941 REM X
1942 REM X *****
1943 REM
1944 REM X
1945 REM X *****
1946 REM
1947 REM X
1948 REM X *****
1949 REM
1950 REM X
1951 REM X *****
1952 REM
1953 REM X
1954 REM X *****
1955 REM
1956 REM X
1957 REM X *****
1958 REM
1959 REM X
1960 REM X *****
1961 REM
1962 REM X
1963 REM X *****
1964 REM
1965 REM X
1966 REM X *****
1967 REM
1968 REM X
1969 REM X *****
1970 REM
1971 REM X
1972 REM X *****
1973 REM
1974 REM X
1975 REM X *****
1976 REM
1977 REM X
1978 REM X *****
1979 REM
1980 REM X
1981 REM X *****
1982 REM
1983 REM X
1984 REM X *****
1985 REM
1986 REM X
1987 REM X *****
1988 REM
1989 REM X
1990 REM X *****
1991 REM
1992 REM X
1993 REM X *****
1994 REM
1995 REM X
1996 REM X *****
1997 REM
1998 REM X
1999 REM X *****
2000 REM
2001 REM X
2002 REM X *****
2003 REM
2004 REM X
2005 REM X *****
2006 REM
2007 REM X
2008 REM X *****
2009 REM
2010 REM X
2011 REM X *****
2012 REM
2013 REM X
2014 REM X *****
2015 REM
2016 REM X
2017 REM X *****
2018 REM
2019 REM X
2020 REM X *****
2021 REM
2022 REM X
2023 REM X *****
2024 REM
2025 REM X
2026 REM X *****
2027 REM
2028 REM X
2029 REM X *****
2030 REM
2031 REM X
2032 REM X *****
2033 REM
2034 REM X
2035 REM X *****
2036 REM
2037 REM X
2038 REM X *****
2039 REM
2040 REM X
2041 REM X *****
2042 REM
2043 REM X
2044 REM X *****
2045 REM
2046 REM X
2047 REM X *****
2048 REM
2049 REM X
2050 REM X *****
2051 REM
2052 REM X
2053 REM X *****
2054 REM
2055 REM X
2056 REM X *****
2057 REM
2058 REM X
2059 REM X *****
2060 REM
2061 REM X
2062 REM X *****
2063 REM
2064 REM X
2065 REM X *****
2066 REM
2067 REM X
2068 REM X *****
2069 REM
2070 REM X
2071 REM X *****
2072 REM
2073 REM X
2074 REM X *****
2075 REM
2076 REM X
2077 REM X *****
2078 REM
2079 REM X
2080 REM X *****
2081 REM
2082 REM X
2083 REM X *****
2084 REM
2085 REM X
2086 REM X *****
2087 REM
2088 REM X
2089 REM X *****
2090 REM
2091 REM X
2092 REM X *****
2093 REM
2094 REM X
2095 REM X *****
2096 REM
2097 REM X
2098 REM X *****
2099 REM
2100 REM X
2101 REM X *****
2102 REM
2103 REM X
2104 REM X *****
2105 REM
2106 REM X
2107 REM X *****
2108 REM
2109 REM X
2110 REM X *****
2111 REM
2112 REM X
2113 REM X *****
2114 REM
2115 REM X
2116 REM X *****
2117 REM
2118 REM X
2119 REM X *****
2120 REM
2121 REM X
2122 REM X *****
2123 REM
2124 REM X
2125 REM X *****
2126 REM
2127 REM X
2128 REM X *****
2129 REM
2130 REM X
2131 REM X *****
2132 REM
2133 REM X
2134 REM X *****
2135 REM
2136 REM X
2137 REM X *****
2138 REM
2139 REM X
2140 REM X *****
2141 REM
2142 REM X
2143 REM X *****
2144 REM
2145 REM X
2146 REM X *****
2147 REM
2148 REM X
2149 REM X *****
2150 REM
2151 REM X
2152 REM X *****
2153 REM
2154 REM X
2155 REM X *****
2156 REM
2157 REM X
2158 REM X *****
2159 REM
2160 REM X
2161 REM X *****
2162 REM
2163 REM X
2164 REM X *****
2165 REM
2166 REM X
2167 REM X *****
2168 REM
2169 REM X
2170 REM X *****
2171 REM
2172 REM X
2173 REM X *****
2174 REM
2175 REM X
2176 REM X *****
2177 REM
2178 REM X
2179 REM X *****
2180 REM
2181 REM X
2182 REM X *****
2183 REM
2184 REM X
2185 REM X *****
2186 REM
2187 REM X
2188 REM X *****
2189 REM
2190 REM X
2191 REM X *****
2192 REM
2193 REM X
2194 REM X *****
2195 REM
2196 REM X
2197 REM X *****
2198 REM
2199 REM X
2200 REM X *****
2201 REM
2202 REM X
2203 REM X *****
2204 REM
2205 REM X
2206 REM X *****
2207 REM
2208 REM X
2209 REM X *****
2210 REM
2211 REM X
2212 REM X *****
2213 REM
2214 REM X
2215 REM X *****
2216 REM
2217 REM X
2218 REM X *****
2219 REM
2220 REM X
2221 REM X *****
2222 REM
2223 REM X
2224 REM X *****
2225 REM
2226 REM X
2227 REM X *****
2228 REM
2229 REM X
2230 REM X *****
2231 REM
2232 REM X
2233 REM X *****
2234 REM
2235 REM X
2236 REM X *****
2237 REM
2238 REM X
2239 REM X *****
2240 REM
2241 REM X
2242 REM X *****
2243 REM
2244 REM X
2245 REM X *****
2246 REM
2247 REM X
2248 REM X *****
2249 REM
2250 REM X
2251 REM X *****
2252 REM
2253 REM X
```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

et Léonard d'Ambien Soulages (le frère)



Les aventures humaines de Miche et Micha

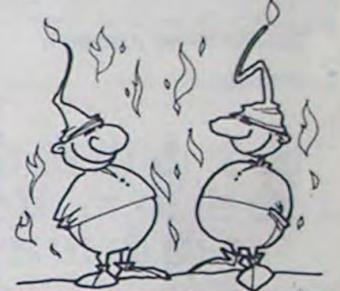
Mister Robot and his factory

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

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

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

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



Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoite PICAUD

Maquette :
Christine MAHÉ

Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur :
SHIFT ÉDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

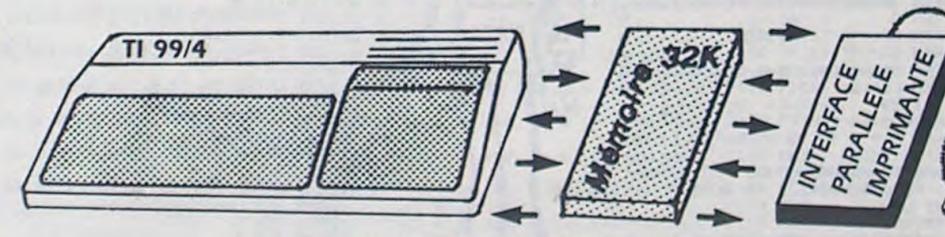
Publicité au journal. Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

DISPONIBLE : EXTENDED BASIC EUROPE AVEC MANUEL FRANÇAIS 800 F



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

ACCESSOIRES TI 99/4		PRIX TTC			
Modulateur SECAM France		500,00	<input type="checkbox"/>		
Câble liaison magnéto-cassettes		100,00	<input type="checkbox"/>		
Paire manettes jeux		210,00	<input type="checkbox"/>		
Magnéto-cassettes compatible T.I. Lansay avec compteur + câble magnéto compris		370,00	<input type="checkbox"/>		
EPSON RX 80 FRICTION-TRACTION		4.150,00	<input type="checkbox"/>		
Imprimante Seikosha GP 500		2.500,00	<input type="checkbox"/>		
Interface parallèle extérieure pour TI 99		1.090,00	<input type="checkbox"/>		
PROGRAMMATION					
Extended basic Europe Manuel anglais*		750,00	<input type="checkbox"/>		
Extended basic Europe Manuel français*		800,00	<input type="checkbox"/>		
Mémoire extension 32 K extérieure		1.340,00	<input type="checkbox"/>		
TI LOGO II en fabrication		895,00	<input type="checkbox"/>		
Basic par soi-même		70,00	<input type="checkbox"/>		
Aide à la programmation		75,00	<input type="checkbox"/>		
*disponible fin octobre					
ORGANISATION					
Conseil financier		75,00	<input type="checkbox"/>		
Gestion fichier		260,00	<input type="checkbox"/>		
Gestion rapports		375,00	<input type="checkbox"/>		
Statistics		206,00	<input type="checkbox"/>		
Ti calc		360,00	<input type="checkbox"/>		
Gestion privée		360,00	<input type="checkbox"/>		
MODULES ÉDUCATION					
Addition-Subtraction I	147,00	<input type="checkbox"/>	Early Reading	147,00	<input type="checkbox"/>
Addition-Subtraction II	147,00	<input type="checkbox"/>	Meteor multiplication	147,00	<input type="checkbox"/>
Addition-Canon	147,00	<input type="checkbox"/>	Multiplication I	147,00	<input type="checkbox"/>
Division-démolition	147,00	<input type="checkbox"/>			
MODULES LOISIRS					
Connect four	147,00	<input type="checkbox"/>	Orhelo	206,00	<input type="checkbox"/>
Jeux vidéo II	147,00	<input type="checkbox"/>	Ti-invaders	206,00	<input type="checkbox"/>
Jeux Rétro I	147,00	<input type="checkbox"/>	Munch Man	250,00	<input type="checkbox"/>
The attack	147,00	<input type="checkbox"/>			
Jeux Rétro II	147,00	<input type="checkbox"/>			
NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS					
Retour pirate	250,00	<input type="checkbox"/>	Hopper	250,00	<input type="checkbox"/>
Demon attack	250,00	<input type="checkbox"/>	Satar treck	250,00	<input type="checkbox"/>
Mash	250,00	<input type="checkbox"/>	Jaw breaker	250,00	<input type="checkbox"/>
Burger time	250,00	<input type="checkbox"/>	Treasure Island	250,00	<input type="checkbox"/>
Microsurgeon	250,00	<input type="checkbox"/>	Moonsweeper	250,00	<input type="checkbox"/>
PROGRAMMES TEXAS EDUCATION :					
Introd. au TI 99/4 (1)		75,00	<input type="checkbox"/>		
Introd. au TI 99/4 (2)		75,00	<input type="checkbox"/>		
Les techniques des programmes de jeux (1)		75,00	<input type="checkbox"/>		
Les techniques des programmes de jeux (2)		75,00	<input type="checkbox"/>		
Compléments et multiples		95,00	<input type="checkbox"/>		
Mots croisés 1 et 2		95,00	<input type="checkbox"/>		
HEBDOGICIELS SOFTWARE					
TI N° 1 Basic simple K7 : 12 jeux		150,00	<input type="checkbox"/>		
TI N° 2 Basic étendu : 12 jeux		150,00	<input type="checkbox"/>		
TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu		90,00	<input type="checkbox"/>		

MODULES ROMOX :	
Rotor Raiders	285,00 <input type="checkbox"/>
Princess and frog	285,00 <input type="checkbox"/>
MODULES FUNWARE :	
Rabbit trail	285,00 <input type="checkbox"/>
Ambulance	285,00 <input type="checkbox"/>
Hen House	285,00 <input type="checkbox"/>
Driving Demon	285,00 <input type="checkbox"/>
Saint Nick	285,00 <input type="checkbox"/>
K7 :	
Lunar lander 2 pour basic étendu	100,00 <input type="checkbox"/>
Lunar jumper " " "	120,00 <input type="checkbox"/>
*EXTENDED BASIC DISPONIBLE FIN OCTOBRE.	
PROMOTION	
LOT N° 1	
Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français	
K7 BASIC PAR SOI-MÊME	
K7 AIDE A LA PROGRAMMATION	
L'ensemble 920,00 F.	
LOT N° 2	
Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français	
K7 BASIC PAR SOI-MÊME	
K7 AIDE A LA PROGRAMMATION	
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.	
L'ensemble 2.240,00 F.	
LOT N° 3	
Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français	
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.	
TI LOGO N° 2	
L'ensemble 2.795,00 F.	
LOT N° 4	
Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français	
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.	

INTERFACE PARALLÈLE pour TI 99 IMPRIMANTE EPSON RX 80 FRICTION et TRACTION	
L'ensemble 6.560,00 F.	
LOT N° 5	
Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français	
MAGNÉTO CASSETTE LANSAY	
COMPTEUR + CÂBLE MAGNÉTO	
MODULE JEUX :	
SUPER DÉMON ATTAQUE	
BURGER TIME	
MUCHMAN	
K7 INTRODUCTION AUX JEUX N° 1	
K7 INTRODUCTION AUX JEUX N° 2	
L'ensemble 1.995,00 F.	
LOT N° 6	
Pour ceux qui possèdent le contrôleur et le lecteur de disquettes	
1 CARTE P. CODE	
1 UCSD PASCAL COMPILEUR	
1 UCSD PASCAL LINKER	
1 UCSD PASCAL ÉDITEUR	
1 EDITOR ASSEMBLEUR	
1 DISQUETTE MATHS	
1 DISQUETTE FICHER D'ADRESSES	
1 DISQUETTE AIDE A LA PROGRAMM. II	
1 DISQUETTE AIDE A LA PROGRAMM. III	
L'ensemble 3.500,00 F.	
LOT N° 7	
1 MODULE BASIC ÉTENDU manuel en français	
1 MODULE TI CALC	
1 MODULE CONSEIL FINANCIER	
1 MODULE GESTION DE RAPPORTS	
1 MODULE DE FICHER	
1 INTERFACE PARALLÈLE TI 99/4	
1 IMPRIMANTE GP 500 SEIKOSHA	
L'ensemble 5.300,00 F.	



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

BON DE COMMANDE
TARIFS OCTOBRE 1984

Nom

Prénom

Adresse

..... Tél.

Code Postal

Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

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

LA RÈGLE 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.