

MICRO

JEUX

80

*Programmes Basic**

ALICE. APPLE II ET II^e. ATARI 800. ATARI 400. ATARI 600XL - 800XL.
BBC. COMMODORE 64. DAI. ELECTRON. HECTOR HR. LASER 200 - 210.
LYNX. ORIC 1. SEGA SC 3000. SPECTRUM. TANDY MC 10.
TI 99/4A. TO 7. VIC 20. ZX 81.



35F

BELGIQUE : 250 FB - SUISSE : 11 FS - CANADA : 6 \$ CAN - MAROC : 42 DH

L'EXTRA-CATALOGUE

MICRO JEUX



No man's Land

MAI 84

- 400 LOGICIELS ET EXTENSIONS
- JEUX
- GESTION
- ÉDUCATION
- UTILITAIRES
- POUR
- CBM 64
- VIC 20
- ORIC 1/ATMOS
- SPECTRUM
- ZX 81
- TO 7-MO 5
- BBC-B
- DRAGON
- 10 FR.

No Man's Land
Les logiciels de l'extra-plaisir.

Evadez-vous d'un monde trop sage. Aux commandes de votre micro, explorez le temps et l'espace, combattez les monstres, délivrez la belle princesse, emparez-vous de trésors conquis au péril de votre vie, mesurez-vous, matière grise contre silicium, à un adversaire impitoyable...

Le catalogue No Man's Land est votre passeport pour l'évasion. Aventure, stratégie, réflexion, réflexes, action, simulation, vous y trouverez tous les types de jeux, pour la plupart des marques d'ordinateur.

Des jeux sélectionnés pour leur qualité, dont plus de la moitié sont tout nouveaux, des best-sellers en puissance.

Classés par type et par zone de prix, tous les jeux sont décrits un par un avec leurs caractéristiques. Des logiciels utilitaires, pour l'aide à la programmation ou à la gestion complètent le tableau.

Avec ses 400 logiciels distribués par plus de 300 revendeurs, le catalogue No Man's Land est unique en France. Demandez-le vite à votre revendeur habituel et rêvez... **Vente exclusivement aux revendeurs.**

Au cas où mon revendeur habituel ne distribuerait pas encore les logiciels No Man's Land, envoyez-moi le catalogue Mai 1984 sous quinzaine. Je joins 15 Francs en timbres pour participation aux frais.

Nom _____

Prénom _____

Rue _____

Ville _____

Code Postal _____

Mon revendeur habituel est : _____

Nom _____

Adresse _____

No Man's Land. Les logiciels de l'extra-plaisir vendus exclusivement par les revendeurs. 110 bis, avenue du Général-Leclerc 93500 Pantin.

TILT HORS SERIE N° 12 - 80 PROGRAMMES BASIC

BANCS D'ESSAIS

Alice. Le Basic sans peine	8
MC 10. Une solide réputation	9
Atari 400-800. La passion du jeu	10
Atari 600-800 XL. Le monde en couleur	11
BBC. Montez le son	12
Electron. Programmer c'est facile	13
Commodore. Bon prix, bon œil	16
DAI. Le créateur d'images	18
Hector HRX. En français dans le texte	20
Laser 200-210. Une génération prolifique	22
Lynx. Toutes griffes dehors	23
Oric 1. Les beaux jours	24
Sega Yeno SC 3000. Chapeau bas !	25
Spectrum. De l'étoffe	26
Apple II-Ile. La rolls des micros	28
TI 99/4A. Regrets éternels	29
TO7. En famille	30
Vic 20. Programmé pour jouer	32
ZX 81. La folie des grandeurs	33

Parlons Basic. Tableaux des équivalences pour adapter tous les jeux à votre micro-ordinateur 37

80 PROGRAMMES EN BASIC

Alice MC 10 Tandy	48
1. Puissance 4	48
2. Tic Tac Toc	49
3. Jack Pot	51
4. L'Attrape	53
5. Réflexes	54
Apple II et Ile	56
1. Kamikaze	56
2. Alcool test	57
3. Alunissage	59
4. Stock Car	61
5. 702 en péril	62
Atari 400-800-600 XL-800 XL	64
1. Saut de haies	64
2. Girobattelle	68
3. Chasseur	71
4. Les bons bonds	73
5. Prof	75
B.B.C. Electron	77
1. Puissance 4	77
2. Mille-pattes	80
3. Smokkar	84
4. Prison	86
5. Les chenilles	89
Commodore 64	92
1. Vampires	92
2. Le Kid	94

3. Helicruise	97
4. Starfall	99
5. Shadow	102
DAI	104
1. S.O.S.	104
2. Saut en longueur	107
3. Intergalactique	108
4. Le pigeon agile	110
5. Mini War	112
Hector HR	114
1. La chenille	114
2. Alphabotophage	116
3. Anglomanie	118
4. Crazy bangs	121
5. La pétanque	125
Laser 200/210	129
1. Squash	129
2. Car Fight	130
3. L'âne rouge	132
4. Le phoque	133
5. Tchouka	134
Lynx	135
1. Gourmand	135
2. Moutons	137
3. Beyrouth	139
4. Papillon	141
5. Les folles haies	143
Oric 1	145
1. Night Track	145
2. Oric Briques	147
3. Longchamps	148
4. Altitude 0	150
5. Tiltman	151
Sega SC 3000	153
1. Formule 1	153

2. S.O.S. Lune	154
3. Torpilleurs	155
4. Mission survie	156
5. Othello	158
Spectrum	160
1. Bomber	160
2. Helicos	161
3. Cars	162
4. Hop Hop	162
5. Crashtown	163
TI 99/4A	164
1. Météores	164
2. Capricorne Two	166
3. Master	167
4. Ludicourb	169
5. Racing Z	170
T 07	171
1. Duel	171
2. Les tours infernales	172
3. Boopy	173
4. Parcours	174
5. Nuclear	174
Vic 20	175
1. Raid sur New York	175
2. Laser Omega	177
3. Schuss	178
4. Labyrinthe	179
5. Globbler	182
ZX 81	184
1. Glouton	194
2. Appontage	185
3. Zig Zag	187
4. La maison du savant fou	190
5. La résidence secondaire du savant fou	193

Micro-jeux a été réalisé par Bertrand Ravel et Mediplay avec le concours de : Patrick ANDRE, Claude AUSSAGE, Éric de ROUSIERS, Sophie GRANIER, François LAGARDE, Françoise OREAC, Thierry ORLIAC, Isabelle MOREAU, Catherine PARMENTIER, Robert PIECHAUD, Philippe PRIEUR, Hervé SCHAUER, Laurent TSANG, Patrice DESMEDT.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • Directeur délégué : Jacques MONNIER • Rédacteur en chef : Bruno BARBIER • Rédaction : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • Publicité : Regimax Publicité, 1, rue Talbot, 75009 Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • Service des ventes : 16.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24. • Administration : « Tilt-Jeux électroniques » est un mensuel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • Administration du journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • CONDITIONS D'ABONNEMENT : France (TTC 4 %) 6 numéros : 79 F. 1 an (10 numéros) : 130 F. 2 ans (20 numéros) : 260 F. Étranger : 6 numéros : 109 F. 1 an (10 numéros) : 180 F. 2 ans (20 numéros) : 350 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 508.94.53. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • C.C.P. : 18900 19 Z. N° ISSN : 0753-6968.

SUPER GUIDE

EUROPE 84



en
vente
partout.

Jouez en Basic*

Vous êtes patient ? Tant mieux ! Ce numéro hors série de Tilt va mettre vos nerfs à rude épreuve ! Avec, pour la première fois, **80 logiciels exclusifs de jeux** en kit, prêts à fonctionner une fois digérés par votre ordinateur. Au rendez-vous : duels spaciaux, courses automobiles, vols en rase-mottes, missions impossibles, tirs aux pigeons, guerres modernes, labyrinthes etc. Un vaste programme ! Mais avant de savourer votre récompense, il faudra introduire méticuleusement chaque programme dans votre micro (attention, la moindre faute vous obligera... à tout recommencer !). Et puisqu'il n'existe pas encore un Basic standard, nous publions dans les premières pages de ce guide (juste avant les programmes) **les tableaux des équivalences Basic** qui vous permettront d'introduire également les jeux qui n'ont pas été écrits dans le langage de votre ordinateur. Enfin, si vous n'avez pas encore choisi l'appareil de vos rêves, nous avons soumis à notre banc d'essai impitoyable **les dix-neufs ordinateurs les plus répandus**. À vous de jouer. Tournez cette page et transformez vite nos colonnes de lettres et de chiffres en rêve électronique.

Bruno Barbier

FINIS LES MERCREDIS POURRIS!



Succès assuré pour les après-midi entre copains avec 2 séries de jeux vidéo, distribuées par RCV :

DOUBLE-ENDER™ une gamme de jeux vidéo révolutionnaires, qui permet avec une cartouche à double entrée, de jouer avec deux jeux passionnants, totalement différents et indépendants :

- une ascension glaciale avec **Spike's Peak®** et des frissons de terreur avec **Ghost Manor®**,
- en plein dans le mille avec **Artillery Duel®** et une lutte sans merci avec **Super-Kung-Fu®**,
- un duel à mort entre **Sir Lancelot®** et le Dragon et l'enlèvement spectaculaire de Lady Marianne par Robin des Bois (**Robin Hood®**).



SEGA® des jeux vidéo, qui après avoir été joués des millions de fois dans les bars et les salles de jeux américains, arrivent en France et vont triompher chez vous :

- **Congo Bongo™** : un jeu d'aventure à mourir de rire ! Déjà un très grand hit aux Etats-Unis.
- **Buck Rogers™** : un jeu de stratégie et de combat qui évoque le personnage bien connu des bandes dessinées américaines.
- **Star Trek™** : un jeu de stratégie spatiale avec une boussole de tir à placer sur le joystick pour mieux contrôler le combat.

Les jeux vidéo Double-Ender™ sont compatibles avec Atari® 2600 VCS™, CBS Coleco Vision™ et bientôt avec d'autres standards.
Les jeux vidéo Sega® sont compatibles avec les standards : Atari® 2600 VCS™, 400™, 800™, 1200XL™ et pour Congo Bongo™ : Mattel Intellivision®.
Bientôt dans la plupart des magasins de jeux vidéo et les vidéo-clubs.

9 JEUX POUR VIDEO DINGOS.



SEGA BEST SELLER

Double-Ender™ est une marque déposée appartenant à CBS Inc. Coleco Vision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc. Congo Bongo™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises, Inc. Buck Rogers™ est une marque déposée appartenant à The Dale Family Trust. Sir Lancelot™ est une marque déposée appartenant à Mattel, Inc. Atari® et 2600 VCS™, 400™, 800™, 1200 XL™, sont des marques déposées appartenant à Atari Inc. Mattel Intellivision est une marque déposée appartenant à Mattel, Inc.



ALICE LE BASIC SANS PEINE

Alice est un micro-ordinateur conduit en France par Matra-Hachette sous licence américaine. Ses capacités le destinent à l'initiation des débutants désireux de découvrir l'informatique et le langage basic. Mais Alice n'est pas irréprochable, les néophytes l'apprendront parfois à leurs dépens...

Vous reconnaîtrez ce micro-ordinateur à sa couleur rouge et à sa petite taille. Il est compact et possède un clavier fonctionnel et complet. La structure des touches, loin d'être désagréable, n'autorise pas une frappe rapide. Alice est doté d'une prise péritel pour la connexion au téléviseur. L'image ainsi produite, est claire et les couleurs se distinguent bien sur l'écran. L'alimentation secteur est extérieure. Actuellement, aucune extension signée Matra-Hachette n'est disponible pour Alice. Heureusement, toutes les extensions destinées à son homologue, le MC 10 de Tandy, lui sont entièrement compatibles.

Son basic micosoft résident est muni d'une mémoire vive de 4 Ko. Il offrira aux débutants de multiples possibilités de programmation, mais conviendra difficilement à un programmeur initié. Neuf couleurs (jaune, rouge, ivoire, bleu cobalt, bleu pâle, mauve, orange, vert et noir) et seize caractères semi-graphiques pré-établis sont directement accessibles au clavier. Ils permettront la réalisation de graphismes simples et contribueront à la création de dessins ou à la conception de logiciels ludiques.

La définition graphique est de 64 x 32 zones pour la version de base. Bientôt, Alice accèdera à la haute résolution grâce à l'extension 16 Ko, fabriquée par Matra-Hachette. Il est possible et même conseillé d'utiliser graphisme et textes à la fois, pour obtenir des réalisations beaucoup plus attrayantes. Malheureusement, l'absence d'un éditeur de textes ne permet pas une correction aisée

Nous avons aimé :

- ses dimensions ;
- son manuel, très clair ;
- la qualité de l'image ;
- son clavier facile à utiliser.

Nous avons regretté :

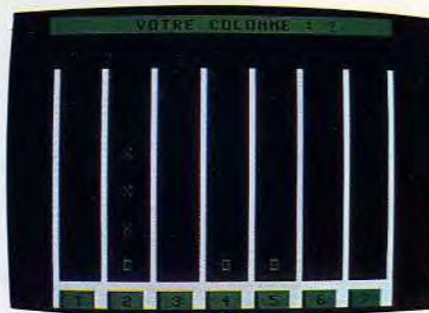
- son rapport qualité-prix ;
- l'absence d'éditeur de programmes ;
- l'alimentation extérieure ;

des erreurs pouvant apparaître au cours de l'élaboration d'un programme. L'instruction « Sound » émettra des sons modulables sur une gamme assez restreinte ; ceux-ci sont transmis par le haut-parleur TV. Bien sûr, les sons ainsi produits, bien que de bonne qualité, ne peuvent être comparés à ceux d'un synthétiseur musical.

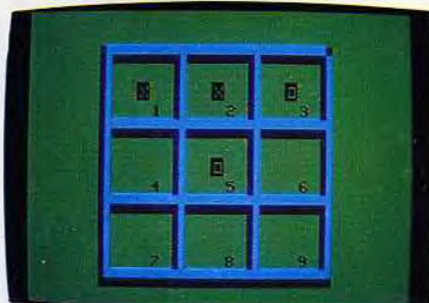
La lecture et la sauvegarde sur cassette ne pose pas un réel problème. Mais attention, le cordon magnétophone n'est pas fourni avec l'ordinateur. Après presque un an de commercialisation, Matra-Hachette ne propose que deux cassettes de jeux. La première est constituée de logiciels en basic d'un niveau moyen. La seconde, présentant des jeux en assembleur, est bien meilleure. Mais vous pourrez utiliser les logiciels créés par Tandy. Ils sont tous entièrement compatibles avec l'ordinateur français Alice.

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connection TV :
* péritel
RAM : 4 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquette : non
Ludothèque : ★
Prix : 1 150 F environ



Puissance 4



Tic Tac Toc



Jack Pot

Tandy, ce géant de la micro-informatique et de l'électronique de loisir, s'est lancé à l'assaut d'un nouveau marché, celui des petits micros avec couleurs, sons et caractères semi-graphiques à moindre prix. Sa vocation ? Faire découvrir l'informatique à un large public.

Tandy avait su apporter un « plus » avec la sortie du TRS 80 modèle 1, il y a cinq ans. Le MC 10, lui, ne révolutionnera pas la micro-informatique, mais la solide réputation de ce constructeur donnera le coup de pouce nécessaire à sa commercialisation.

La connexion du MC 10, au téléviseur s'établit par l'intermédiaire de la prise péritel. Le MC 10 fonctionne en système Sécam et il n'est donc plus nécessaire de recourir à un téléviseur multistandard Pal/Sécam. L'image est d'excellente qualité. Ce nouveau micro-ordinateur, d'une taille beaucoup moins importante que ses prédécesseurs, est une machine robuste, dotée d'un clavier classique, à base de gris et noir, comme le reste de l'ordinateur. Si sa petite taille n'a pas permis d'intégrer l'alimentation secteur, le MC 10 dispose de toutes les extensions du micro-ordinateur Alice. Le MC 10 pourtant destiné à l'initiation, possède un langage basic résident assez restreint, et l'absence d'un éditeur de textes ne facilitera pas, paradoxalement,



L'Attrape



Réflexes

MC 10 UNE SOLIDE REPUTATION

la tâche des débutants. Le langage résident, le basic microsoft, est doté de tous les ordres classiques. Ces derniers, rien d'exceptionnel, sont presque tous accessibles directement au clavier par l'intermédiaire de la touche « Control ». Ah, si seulement Tandy avait pensé à une fonction d'édition ! La création de logiciels aurait été grandement facilitée. Malheureusement, à la moindre erreur, vous serez dans l'obligation de retaper la ligne en entier. L'initiation à l'informatique se trouve facilitée par un manuel en français fort bien réalisé.

La mémoire vive de 4 kilo-octets devient rapidement insuffisante pour créer des jeux. En mode graphique, vous disposez d'un écran divisé par 64 x 32 zones, soit 2048 blocs, en neuf couleurs. Les seize caractères semi-graphiques faciliteront la réalisation de dessins et d'animations.

Nous avons aimé :

- l'effort fait pour l'initiation au basic ;
- ses nombreuses extensions ;
- sa finition ;
- son utilisation simple et fiable.

Nous avons regretté :

- l'absence d'un joystick ;
- la faible capacité de base ;
- le basic peu souple pour débiter ;
- sa ludothèque encore inexistante après un an de commercialisation.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats Unis
Connection TV :
* péritel
RAM : 4 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquette : non
Ludothèque : ★
Prix : 1 150 F environ

Des sons peuvent être produits en définissant le ton et la durée de la note transmise au haut-parleur du téléviseur. Une excellente qualité sonore pour un micro, surtout dans cette gamme de prix.

Un an après sa sortie, la ludothèque du MC 10 ne s'est pas beaucoup étoffée ; pas plus de cinq programmes de jeux ne sont aujourd'hui disponibles. Ces logiciels réalisés aux Etats-Unis ne sont pas traduits. Mais vous pourrez utiliser les programmes en basic et assembleur conçus par Matra-Hachette, et fonctionnant sur le micro-ordinateur Alice. En effet, les deux ordinateurs, quasiment identiques, donnent lieu à des échanges standard d'extensions et de logiciels. Le seul espoir de voir apparaître des logiciels pour le MC 10 et Alice, réside dans la prochaine commercialisation d'ouvrages de programmes aux Editions Edimicro, Sybex, P.S.I....



ATARI 400-800 LA PASSION DU JEU

Les deux frères Atari, le 400 et le 800, sont sensiblement différents, même s'ils possèdent tous les deux la même passion du jeu. Le 800 est un véritable ordinateur, doté d'une mémoire centrale de 16 K extensible à 48 K et d'un clavier de type machine à écrire avec minuscules, auto-répétition et une touche d'inversion vidéo.

Le boîtier, fourni avec une prise péritel, est muni de deux emplacements, destinés au branchement des cartouches de mémoire ROM, et de quatre connecteurs pour les manettes de jeux. La qualité du graphisme est satisfaisante, mais les couleurs sont trop lumineuses. La haute définition est possible et atteint 320 x 192 points, mais n'est opérationnelle qu'avec une seule couleur. D'autre part, la qualité des graphiques s'affaiblit en fonction du nombre de couleurs utilisé. En revanche, l'Atari 800 possède d'honnêtes possibilités sonores. Le son est programmable sur quatre voies indépendantes en volume et en timbre. Parmi les périphériques, nombreux mais chers, on notera le lecteur de disquettes, qui n'existe pas sur le 400.

La console de jeux Atari 400 est aussi un ordinateur d'initiation. Son clavier à membrane (sans relief) est peu pratique. Il offre une mémoire vive de 16 K, dispose de 8 couleurs avec prise péritel Secam, et permet d'afficher 24 lignes de 40 colonnes. Il possède également un synthétiseur constitué de quatre générateurs de sons sur quatre octaves. La programmation en basic de la tonalité, la durée et la distribution des sons reste très simple. Il faut cependant utiliser l'assembleur pour modifier l'enveloppe.

Nous avons aimé :

- leur ludothèque variée ;
- leur connexion cartouche.

Nous avons regretté :

- leur rapport qualité-prix ;
- leurs joysticks, peu souples.

Les deux Atari 400 et 800 souffrent d'un défaut commun, leur prix, qui demeure élevé, et sont logiquement détrônés par la nouvelle gamme de modèle « XL ». Ils possèdent également, au-delà de leurs différences, le même atout : c'est-à-dire qu'ils profitent d'une bibliothèque de logiciels impressionnante. Tous les grands jeux d'arcades sont disponibles (oserai-je citer *Pac-Man*, le vrai...), mais

RADIOSCOPIE

Atari 400

Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Couleur : 8 (Sécam)
Son : oui
Joystick : oui
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : non
Ludothèque : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 3 000 F environ

aussi des simulations et des wargames. De quoi passer des heures aux commandes de sa machine, et attraper de fort belles crampes. Les joysticks et manettes manquent, en effet, de maniabilité et de souplesse.

RADIOSCOPIE

Atari 800

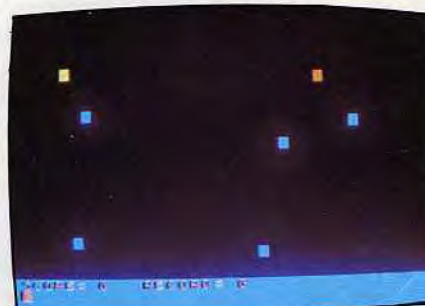
Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Couleur : 16 (Sécam)
Son : oui
Joystick : oui
Crayon optique : oui
Disquette : non
Ludothèque : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 6 500 F environ



Saut de haies



Les bons bonds



Prof



ATARI 600 XL - 800 XL LE MONDE EN COULEUR

Le changement de la gamme Atari saute aux yeux. Les 400/800 étaient plutôt austères et volumineux. Le 600 XL et le 800 XL sont au contraire habillés d'une robe très design, ce qui les rend très agréables à l'œil, d'autant que leur taille a diminuée par rapport à leurs prédécesseurs. Le look des périphériques a, lui aussi évolué, et ceux-ci peuvent désormais s'empieler plus facilement. Plus d'excuse si votre installation ressemble à un champ de bataille !

Les anciens 400 et 800 avaient de réelles possibilités, particulièrement en graphique. Les nouveaux venus conservent l'organisation interne de leurs aînés avec quelques nouveautés cependant. La touche « Help », sert à revenir sur les différents « menus » dans des logiciels complexes, et permet de conserver en mémoire le manuel d'utilisation du DOS. Côté périphériques, le magnétophone 1010 est doté désormais de deux prises entrée-sortie au lieu d'une seule sur le 410. Le lecteur de disquettes a, quant à lui, un nouveau système de fermeture. Le 600 XL, tout comme le 800 XL, se branche sur le téléviseur soit par la prise antenne UHF, soit par la prise péritel. Dans ce dernier cas, on profite des circuits mis au point par Atari, en accédant aux 256 couleurs (!). Les branchements sont simples et fiables, et permettent de connecter de nombreuses extensions.

Nous avons aimé :

- leur ludothèque ;
- le graphisme et les couleurs ;
- la facilité d'initiation au basic.

Nous avons regretté :

- leur prix, assez élevé ;
- l'absence de réelle nouveauté technique.

Remarquons, tout particulièrement, le lecteur de cassettes qui offre la possibilité d'enregistrer sur une piste sonore des commentaires — comme par exemple la règle d'un jeu — ou de la musique qui se déclenche au moment du chargement du programme.

La qualité graphique est extraordinaire avec la haute résolution 320 x 192 points et surtout les 256 couleurs, grâce auxquelles Atari surpasse tous ses concurrents. Côté son, la nouvelle gamme hérite des synthétiseurs connus sur les



Girobattelle



Chasseur

RADIOSCOPIE

Atari 600 XL

Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Couleur : 256
Son : oui
Joystick : oui
Crayon optique : oui
Disquette : non
Ludothèque : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 2 500 F environ (Sécam)

RADIOSCOPIE

Atari 800 XL

Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Couleur : 256
Son : oui
Joystick : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 3 500 F environ (Secam)

modèles 400/800. Et ceux qui voudront découvrir les délices de la programmation auront à leur disposition un manuel de basic.

Côté jeux, c'est le vertige. Le cap des 1 000 logiciels est en train d'être dépassé ! Bien sûr, tous les modèles Atari sont compatibles entre eux. Désormais, grâce à Nathan et Hachette, on peut s'instruire en s'amusant, avec des jeux éducatifs, qui abordent le calcul, l'orthographe et l'éveil. Et à l'heure de la récréation, on pourra expérimenter les nouveaux jeux d'action comme *Pôle Position* ou *Moon Patrol*. Avec leur forme séduisante, les nouveaux 600 XL et 800 XL sont à la fois d'intéressants ordinateurs d'initiation et des consoles de jeux aux larges possibilités. La documentation technique, en français, gagnerait, cependant, à s'étoffer.



**BBC
MONTEZ LE SON !**

Le BBC est disponible sur le marché français depuis moins d'un an. Il a été conçu et développé par la firme Acorn Computers Limited de Cambridge, sous l'égide de la BBC, d'où son nom.

Le boîtier du BBC est de grande dimension mais d'esthétique quelconque. L'installation de l'appareil est très facile, d'autant que le BBC dispose d'une alimentation intégrée. L'image obtenue est nette et les couleurs saturées. Vous pouvez relier le BBC à un amplificateur extérieur, à la grande joie de vos voisins bien sûr. Le BBC dispose d'une vaste gamme d'extensions : extension mémoire de 64 K, lecteurs de cassettes et de disquettes et même un synthétiseur de paroles, en français ! Les manettes de jeu se branchent simultanément sur une prise située à l'arrière. Elles doivent obligatoirement être tenues dans la main ; leur usage est agréable et n'entraîne pas de fatigue excessive. Toutefois, les petites mains seront certainement désavantagées.

Nous avons aimé :

- sa vitesse de traitement ;
- ses possibilités sonores et graphiques ;
- le langage assembleur intégré ;
- les nombreuses interfaces incluses dans le boîtier.

Nous avons regretté :

- son rapport qualité-prix ;
- sa taille importante ;
- ses manettes de jeu peu maniables ;
- sa ludothèque assez pauvre.

Le Basic intégré est de type microsoft, mais l'appareil dispose aussi d'un assembleur incorporé. Ce basic est d'ailleurs le plus rapide de ceux que nous connaissons, dans cette gamme de prix, bien sûr. Le BBC possède une gamme de huit couleurs et d'une définition graphique étonnante : 640 x 256 pixels. Mais, à cette définition là, seules deux couleurs sont accessibles. Sept modes différents permettent de choisir un compromis entre définition et nombre de couleurs disponibles. Même avec huit couleurs à l'écran, la définition atteint encore 160 x 256 pixels.

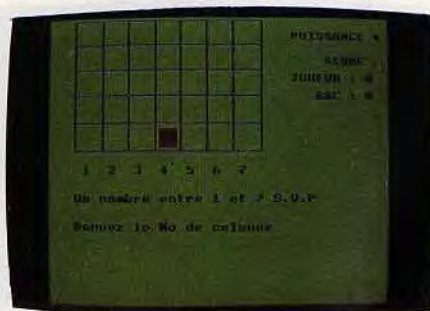
Différentes fonctions gèrent cette haute résolution : « Move » positionne le cur-

seur graphique : « Draw » trace une ligne entre la dernière position du-dit curseur et un point spécifié : « Plot » est très complet et permet de tracer un point ou une droite en coordonnées absolues ou relatives ou un triangle colorié. « Vdu » autorise de nombreuses possibilités, en particulier la définition de caractères et le mélange de texte et de graphique. Il manque malgré tout une instruction, permettant le dessin direct de cercles. Deux instructions sont dévolues au son : « Sound » contrôle trois canaux de notes et un canal de bruit. Pour chaque canal, on peut spécifier, synchronisation, amplitude, fréquence et durée. « Enveloppe » assure le contrôle de l'enveloppe (l'enveloppe est ce qui permet de caractériser le timbre de chaque instrument). Ces deux fonctions, bien que de programmation ardue, autorisent des effets sonores de grande qualité.

La gamme de logiciels commence à être suffisamment étoffée. Elle comprend des jeux de réflexion (*Echecs, Othello*) de simulation (de vol), d'aventures graphiques et conversationnels et toute une gamme de jeux d'arcades. Le BBC apparaît finalement comme un micro-ordinateur aux possibilités intéressantes, tant graphiques que sonores.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connection TV :
* péritel ou pal antenne UHF
RAM : 32 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : oui (2)
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★
Prix : 7 500 F environ



Puissance 4



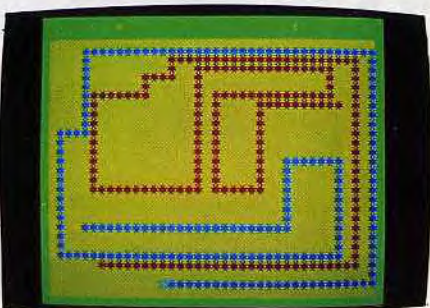
Mille-pattes



Smokkar



Prison



Les chenilles

**ELECTRON
PROGRAMMER, C'EST FACILE**



Nous avons aimé :

- son puissant basic ;
- sa capacité mémoire vive ;
- ses possibilités graphiques ;
- sa facilité d'utilisation.

Nous avons regretté :

- la compatibilité incertaine des logiciels du BBC ;
- l'absence de cordons magnétophone et prise péritel ;
- la pauvreté des possibilités sonores ;
- les manettes de jeux disponibles qu'avec une extension.

L'Electron Acorn, nouveau venu dans le monde de la micro-informatique, est issu d'un modèle beaucoup plus puissant, le BBC modèle B, dont il reprend toutes les caractéristiques essentielles du langage basic. En France, le premier modèle de la gamme ne connut pas un vif succès. C'est dommage, car il s'agit d'un micro-ordinateur assez exceptionnel compte tenu de son prix. Cependant, dans le marché aujourd'hui très encombré de l'ordinateur, l'Electron conserve toutes ses chances de sortir du rang et de bénéficier des suffrages du public.

A première vue, l'appareil n'a rien d'exceptionnel et pourtant son boîtier crème, recèle d'immenses ressources. Un petit quadrillage façon cahier d'écolier, situé au-dessus du clavier, annonce déjà sa vocation d'initiation à l'informatique. Les branchements sont très simples à réaliser, à condition de posséder un adaptateur secteur. L'image produite avec la prise péritel est excellente. Sachez seulement que, prise péritel et cordon magnéto, ne seront pas livrés avec la machine et devront être factu-

rés en supplément. Quant au chargement des cassettes, il est extrêmement fiable. De nombreuses extensions restent à venir qui transformeront votre Electron en un second BBC, une chance non ?

Son basic résident, comme sa mémoire vive de 32 Ko, sont identiques au micro-ordinateur BBC. Programmer l'Electron est un véritable plaisir, car son basic, très rapide, est surtout extrêmement complet et varié. Bien sûr, toutes les fonctions classiques y figurent, auxquelles s'ajoutent de multiples ordres. Par exemple, « Old » permet de récupérer un programme après un « New » accidentel. Côté graphisme, l'utilisateur a le choix entre sept modes différents. Malheureusement, chacun d'eux est plus ou moins gourmand en mémoire vive, entre 8 et 24 Ko. La résolution graphique maximale

est de 640 points, mais vous ne disposez que de deux couleurs et vous perdrez 20 Ko RAM. Des petits caractères graphiques peuvent être redéfinis sur une matrice 8 x 8 points. Ils seront particulièrement utiles pour la réalisation de jeux en basic. L'Electron possède un petit haut-parleur intégré commandé par un seul canal. Les effets produits ne sont pas exceptionnels, mais animeront vos logiciels. Le manuel d'utilisation est très clair, et plus de la moitié de celui-ci vous enseignera comment utiliser l'assembleur. Il s'agit du premier manuel inclus avec la machine où l'assembleur n'est pas passé sous licence.

Du fait de sa jeunesse, l'Electron ne propose pas encore de logiciels ludiques. Mais rassurez-vous, ils ne vont pas tarder à apparaître sur le marché. Pour les joueurs impatientes, certains logiciels du BBC modèle B sont compatibles avec l'Electron. De là, à connaître le nombre exact de logiciels fonctionnant sur ces deux micro-ordinateurs... Ici, une seule solution pour en avoir le cœur net, essayez l'échange standard, succès non garanti...

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connection TV :
* péritel
* UHF antenne pal
RAM : 32 Ko
Son : oui
Couleur : 16
Joystick : oui
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★
Prix : 3 200 F environ

un logiciel gratuit pour tout achat

la micro-informatique dans une micro-boutique à des prix micro !

VIDEO-SHOP

50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - Tél: 296.93.95 du lundi au samedi, de 9 h 30 à 19 h.

PROMOTION SPECIALE MICRO-EXPO 84

- THOMSON T07
- SINCLAIR
- ORIC-ATMOS
- ATARI 600 ET 800 XL
- COMMODORE
- SPECTRA VIDEO

Je désire recevoir gratuitement votre documentation et vos prix sur (précisez ici le matériel) :

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

_____ CODE POSTAL _____

Je joins 2 timbres à 2 F pour frais d'envoi.



JOUEZ LA NOUVELLE GAMME DE LOGICIELS...

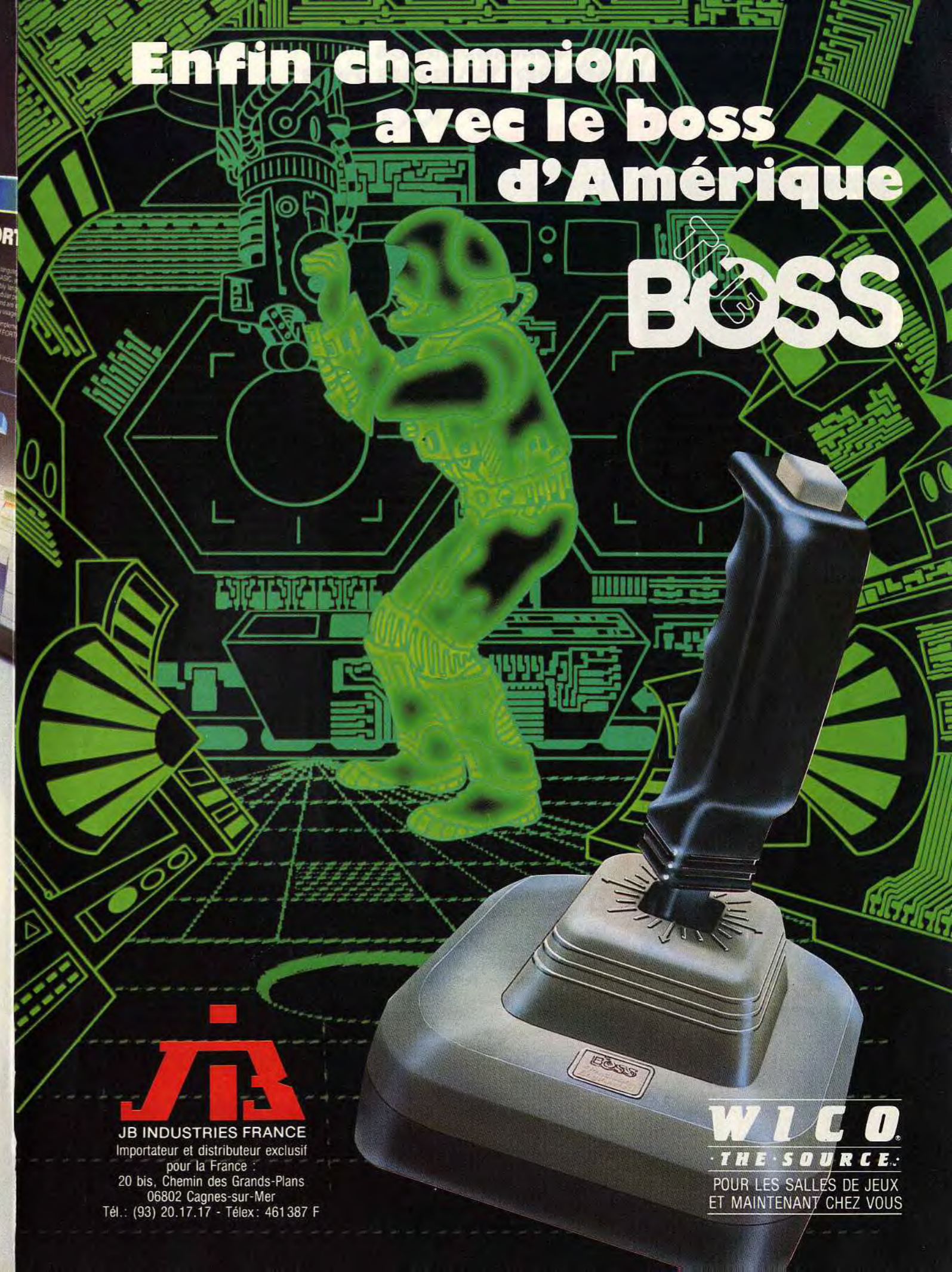
Nous vous offrons une gamme de logiciels Jeux, Educatifs et Professionnels pour Commodore® et Atari® et autres ordinateurs individuels. Jouer n'est pas notre seule vocation. Nous adaptons nos recherches et productions aux besoins des utilisateurs tant jeunes qu'adultes.

Commodore® et Atari® sont des marques déposées respectivement par Commodore Inc. et Warner Communications.
JB Industries S.A.
 Importateur et distributeur exclusif pour la France
 20 bis Chemin des Grands Plans
 06802 Cagnes-sur-Mer
 Tél. (93) 20.17.17 - Télex 461387 F



Enfin champion avec le boss d'Amérique

BOSS



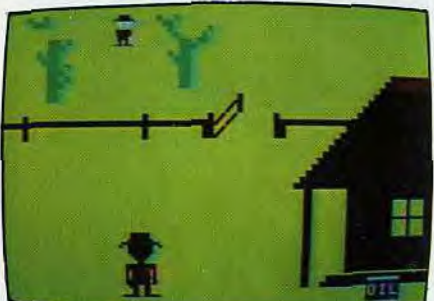

JB INDUSTRIES FRANCE
 Importateur et distributeur exclusif pour la France :
 20 bis, Chemin des Grands-Plans
 06802 Cagnes-sur-Mer
 Tél.: (93) 20.17.17 - Télex: 461387 F

WICO
 THE SOURCE.
 POUR LES SALLES DE JEUX ET MAINTENANT CHEZ VOUS

COMMODORE 64 BON PRIX, BON ŒIL



Vampires



Le Kid



Helicruise



Starfall



Shadow

Pas de doute, le Commodore 64 ne renie pas son lien de parenté avec le VIC 20. Même aspect extérieur, même présentation sobre avec ses trois bruns dégradés jusqu'au sépia. Mais qu'on ne s'y trompe pas, le CBM 64 n'est pas simplement un VIC 20 « gonflé ». C'est dans sa conception, un nouvel ordinateur.

L'interface Secam incorporée à l'appareil évite de nombreux branchements. On trouve par ailleurs une interface Cgv qui permet d'obtenir une excellente image Secam sur un Commodore Pal. On regrettera en revanche l'alimentation par un bloc secteur extérieur. Un bon point pour le clavier, à 66 touches compactes. Il comprend une série de caractères semi-graphiques et quatre touches programmables de fonctions, surtout utiles pour les jeux. Attention ! Toute interruption du CBM est déconseillée sous peine de perdre les programmes. Ne pas hésiter à recourir à des sauvegardes fréquentes.

Nous avons aimé :

- son joystick ;
- sa ludothèque
- son entrée cartouche ;

Nous avons regretté :

- la génération de son et de graphisme par « Poke »
- le manque de fonctions prédéfinies ;

Côté graphisme, le Commodore 64 offre des qualités exceptionnelles, comparables à celles de certains jeux d'arcades. Le sprite est sa botte secrète. Les sprites — dessins définis par des cases noires ou blanches sur une grille de 21 par 24 cases, chaque case noire correspondant à un point — permettent de générer des graphiques. Ils sont au nombre de 164 et vous pourrez en utiliser 8 à la fois, en les promenant sur l'écran en les

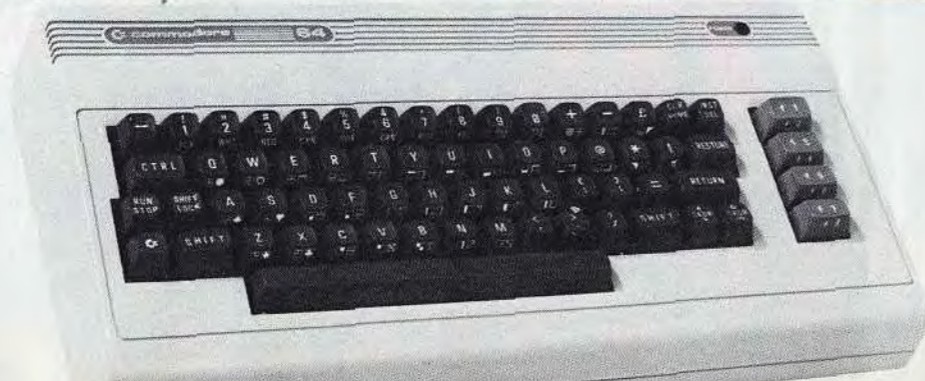
faisant apparaître ou disparaître, se traverser les uns les autres. Les créateurs de jeux s'en donneront à cœur joie, à condition d'être courageux : la génération du graphique demande en effet, une quantité impressionnante de « Poke ». Mais quel résultat, avec une haute résolution de 320 x 200 points !

Il en va de même avec la création sonore, peu avare de « Peek ». Mais le résultat est parfait. On peut régler modulation, note, volume et enveloppe, grâce à un véritable synthétiseur à trois voix de huit octaves, et connectable sur une chaîne hi-fi.

Les extensions sont dignes d'un matériel semi-professionnel : lecteur de cassettes, de disquettes, imprimante, crayon optique, et pour le jeu, boutons rotatifs et poignées. Celles-ci sont un peu rigides, mais utilisables par les gauchers. Les jeux disponibles sont nombreux et variés, certains dotés d'un graphisme à faire pâlir d'envie plus d'un concurrent ! On en trouvera des surprenants, comme *World Rise*, *Motor Mania*, *Monopoly*, *Jump Man*, *Camels* ou *Benjy*. Grâce à un émulateur, les programmes destinés au VIC 20 sont également utilisables sur le CBM 64, ce qui élargit considérablement sa ludothèque. Le Commodore 64 est un « gros » micro-ordinateur, dont la qualité du graphisme surprendra. En revanche, sa complexité d'utilisation risque de rebuter le programmeur débutant.

RADIOSCOPIE

- Origine :** Etats-Unis
- Connection TV :**
* péritel
- Mémoire vive :** 64 K
- Couleur :** 16
- Son :** oui
- Joystick :** 2
- Entrée cartouche :** oui
- Crayon optique :** oui
- Disquette :** oui
- Ludothèque :** ★ ★ ★ ★ ★
- Prix :** 3 800 F environ (Sécam)



EXCLUSIF

le tilt shirt



Signe de reconnaissance de tous les branchés des jeux électroniques. Voici le TILT-SHIRT. Soigneusement confectionné en pur coton interlock, c'est un produit "Made in France", il n'est pas en vente dans le commerce, alors commandez-le vite. Prix : 40 F.

BON DE COMMANDE TILT-SHIRT

A remplir et renvoyer accompagné de votre règlement à
TILT 2 rue des Italiens 75009 Paris

Taille	Quantité	Prix	Total
36/38
40/42

Participation aux frais d'envoi + 8,50 F

TOTAL GENERAL

Nom _____
 Prénom _____
 N° _____ Rue _____
 Code postal _____
 Ville _____

Ci-joint mon règlement par
 Chèque bancaire C.C.P. à l'ordre de TILT



BANC D'ESSAI

DAI LE CREATEUR D'IMAGES

DAI. Un drôle de nom pour un ordinateur. Belge de surcroît. Le DAI est un « haut de gamme » tout à fait sérieux, concurrent de l'Apple II, mais qui est assez peu répandu en France. Sa couleur blanche et sa finesse, son design original font un peu oublier son encombrement assez important.

Le clavier Qwerty est homogène et permet une frappe idéale. Pas de surprise côté raccordement, le DAI fonctionne aussi bien sur téléviseur Pal que Secam, par l'intermédiaire d'une prise péritel. L'image est parfaite. Son microprocesseur 8080 accède à un basic semi-compilé dont la vitesse écrase celle de tous ses concurrents. Le graphisme et le son constituent ses autres points forts. Le DAI est un créateur d'images. Le logiciel de création graphique CLIO réjouira les programmeurs de jeux. Grâce à ce programme, vous pourrez visualiser vos plus folles idées. Huit modes graphi-

ques sont possibles avec, en très haute résolution (accessible par logiciel) 244 x 528 points, et 16 couleurs. En version de base, il offre déjà une définition de 336 x 256 points. Le changement des

Nous avons aimé :

- ses qualités graphiques et sonores ;
- sa fiabilité ;
- son programme CLIO ;

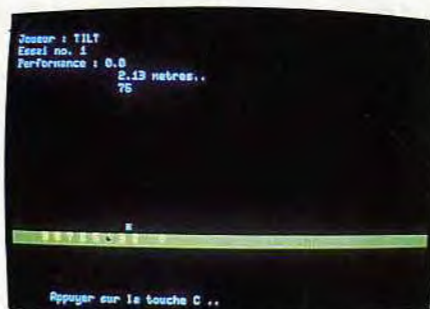
Nous avons regretté :

- son encombrement ;
- son joystick trop sensible.

couleurs est instantané, grâce aux instructions « Colorg » et « Colort ». Ses qualités sonores sont également impressionnantes. Il dispose d'un synthétiseur vocal et musical à trois générateurs indépendants, dont un générateur de bruits blancs, qui permet la production d'ultrasons. Pour couronner le tout, le DAI peut se brancher sur une chaîne hi-fi. Côté extension, tout est là. Lecteur de



S.O.S.



Saut en longueur



Intergalactique



Le pigeon agile



Miniwar

cassettes digitales à haute vitesse (Memocom), lecteur de cassettes traditionnel, de disquette. Deux sortes de manettes sont disponibles : des joysticks classiques et des joysticks à trois dimensions, utilisés avec le programme CLIO. Leur maniement demande une certaine expérience.

Le DAI dispose de plus de 700 logiciels. Cette ludothèque est en constante progression, à la fois quantitative et qualitative. Il pourrait bien nous réserver d'autres surprises agréables.

RADIOSCOPIE

Origine : Belgique
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 48 K
Couleur : 16
Son : oui
Joystick : oui, 2 modèles
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★ ★ ★
Prix : 6 700 F environ



APPLE, ATARI ou COMMODORE...

(II, IIe, II+)

(600/800XL)

(C64)

MUSIC CONSTRUCTION SET
Créez votre propre musique



HARD HAT MACK
MICHAEL ABBOT & MATTHEW ALEXANDER



HARD HAT MACK
Un scénario où se mêlent gags, humour, et galères

AXIS ASSASSIN
Mettez vos réflexes à l'épreuve



DU NOUVEAU POUR VOTRE MICRO

PINBALL CONSTRUCTION SET
Construisez les flippers dont vous rêvez



Logiciels de jeux sur disquettes

En vente chez votre revendeur Micro Informatique



ariolasoft

Z.I. du Coudray
14, av. Albert-Einstein
93155 LE BLANC-MESNIL

Micro Expo
du 22 au 26 Mai - Stand P36

BANC D'ESSAI

HECTOR HRX EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE



et potentiomètre. L'ordinateur comporte aussi un lecteur de cassettes intégré, qui assure une grande fiabilité de chargement.

L'Hector HRX possède un langage résident superpuissant, le forth, dix fois plus rapide que le basic. Dans le commerce, le basic III est disponible sur cassette ou sur carte mémoire. Mais la mémoire vive utilisable n'est que de 12 kilo-octets sur 48 Ko de départ. Le basic possède des logiciels intégrés pour la réalisation de graphismes (lignes, cercles) et il est possible de peindre des surfaces déterminées. Vous disposez de quinze couleurs et d'une réalisation 243x231 points. Mais vous pourrez également afficher quatre couleurs simultanément, sans problème d'interférence, ou redéfinir des caractères graphiques en haute résolution sur une matrice 5x9 ou 8x8 points, de les animer grâce à l'instruction « Scrolling » qui permet de les déplacer dans toutes les directions. Pour créer un caractère, il faut utiliser l'instruction « Poke ».

L'Hector HRX possède également un générateur de sons. Mais, là, il faut encore utiliser l'instruction « Poke » si vous voulez obtenir des bruits divers (chute d'eau, rayon laser, explosion). Pour les amateurs de jeux, le HRX possède la commande « Joy » pour diriger divers graphismes avec une manette de jeux.

Les anciens logiciels Victor Lambda fonctionnent sur les nouveaux micro-ordinateurs Hector, rien d'étonnant car entre ces deux marques, seul le nom diffère. Il s'agit malheureusement, d'une ludothèque en basse résolution avec des graphismes assez grossiers. Mais ces logiciels ont tous un atout incontesté, ils sont entièrement français.

Nous avons aimé :

- son puissant langage forth ;
- ses manettes de jeux ;
- la fiabilité du lecteur de cassettes ;
- les possibilités graphiques.

Nous avons regretté :

- son rapport qualité-prix ;
- la mémoire vive en basic III trop faible ;
- l'utilisation fréquente de l'instruction « Poke » ;
- son manuel presque inexistant en basic III.

Voici le successeur du Victor Lambda HR, un micro-ordinateur très performant, à condition de le programmer en forth. En effet, le HRX est le seul modèle possédant un langage résident, le forth, en mémoire morte. Bien sûr, cet ordinateur est 100 % français, il ne sera donc pas nécessaire d'avoir recours à un dictionnaire anglais pour utiliser la machine. Par exemple, la traditionnelle touche « Reset » est indiquée par « Remise à zéro ». Il offre une ludothèque complète qui devrait encore se développer.

RADIOSCOPIE

- Origine : France
- Connection TV : péritel
- RAM : basic 18 Ko
- Son : oui
- Couleur : 8
- Joystick : 2
- Entrée cartouche : oui
- Crayon optique : non
- Disquette : oui
- Ludothèque : ★ ★ ★ ★
- Prix : 4 950 F environ

L'Hector HRX possède l'un des meilleurs claviers que nous ayons pu rencontrer à ce jour. Grâce à l'interface Sécam intégrée et la prise péritel, l'image produite est irréprochable. Pour faire fonctionner le HRX, seules, deux prises doivent être connectées : alimentation et péritel. Pour les impatientes, Hector proposera des logiciels en « Rom-pack » (c'est-à-dire en cartouche). Deux manettes de jeux un peu particulières peuvent se connecter au HRX. Elles sont sensibles et réagissent à chaque impulsion, mais s'utilisent à la fois comme manettes et manche à balai. Chacune d'elles dispose des trois fonctions : manche, tir



Crazy bangs



Anglomanie



La pétanque



Alphabétophage



La chenille

Choisissez une carrière d'avenir.

10 métiers informatiques

l'un d'eux peut être demain le vôtre...
... même si aujourd'hui vous n'avez pas de diplôme.

Choisissez vite!

Vous pouvez commencer vos études à tout moment, sans interrompre vos activités professionnelles actuelles.

Comment apprendre rapidement et facilement un « métier du XXI^e siècle ? Devenir informaticien en 1983, c'est choisir une carrière d'avenir, avec l'assurance de trouver immédiatement de nombreux débouchés, et des perspectives d'autant plus intéressantes que la place de l'ordinateur ne cesse de s'accroître dans tous les domaines : économique, social, administratif, etc.

Quel que soit votre niveau de formation (et même si vous n'avez pas de diplôme), Educatel se charge de vous apprendre en quelques mois par les moyens les plus modernes, et avec un enseignement personnalisé à votre cas, le métier informatique qui vous convient le mieux.

A la fin de votre formation Educatel, vous recevrez un certificat que savent apprécier les employeurs et nous appuierons votre candidature.

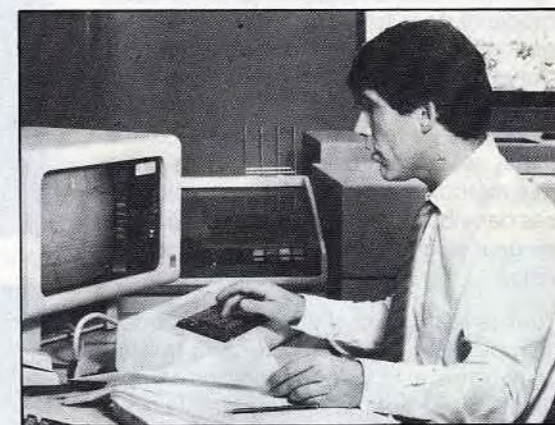
Demandez, sans aucun engagement de votre part, notre documentation gratuite en nous renvoyant le bon ci-dessous ou en nous téléphonant au (1) 208.50.02.

On embauche des milliers d'informaticiens

Les chiffres de l'ANPE le prouvent : actuellement plus de la moitié des postes proposés par les employeurs à des informaticiens (programmeur, opérateur sur ordinateur, etc.) ne sont pas pourvus, faute de candidats en nombre suffisant. Et les spécialistes du Plan lancent un cri d'alarme : la France a besoin très rapidement de 100.000 nouveaux informaticiens. Découvrez vite comment devenir réellement l'un de ces « techniciens de l'avenir » !

Educatel

G.I.E. Unieco Formation
Groupement d'écoles spécialisées.
Etablissement privé d'enseignement par correspondance soumis au contrôle pédagogique de l'Etat.



Département Informatique et Micro Informatique
(1) 208.50.02

ANALYSTE

A un niveau intermédiaire entre l'utilisateur et l'application informatique, vous concevez l'application et formalisez la solution qui sera ensuite confiée aux programmeurs (niveau d'accès : BAC + 2).

ANALYSTE PROGRAMMEUR

Vous êtes la charnière entre la conception du projet et sa réalisation, vous adaptez chaque programme en fonction de la demande de l'utilisateur (niveau d'accès : BAC).

PROGRAMMEUR D'APPLICATION

Vous travaillez en collaboration avec l'analyste, testez et mettez au point les programmes (niveau d'accès : 2^e - 1^{er}).

PROGRAMMEUR SUR MICRO-ORDINATEUR

Vous maîtrisez la programmation sur micro-ordinateur et le langage BASIC (niveau d'accès : 3^e ou B.E.P.C.).

OPERATEUR SUR ORDINATEUR

Vous assurerez principalement les différentes manipulations nécessaires au fonctionnement de l'ordinateur (niveau d'accès : 3^e - B.E.P.C.).

PUPITREUR

Vous avez un rôle de dialogue avec la machine. Le pupitreur effectue la mise en route, la conduite et la surveillance des installations de traitement informatique (niveau d'accès : 3^e ou 4^e).

OPERATRICE DE SAISIE

Votre travail consiste à saisir des informations en langage compréhensible pour l'ordinateur. (Accessible à tous).

PRATIQUE DES MICRO-ORDINATEURS

Pour acquérir très rapidement les connaissances nécessaires pour mettre en œuvre et utiliser un micro-ordinateur. (Accessible à tous).

INITIATION A L'INFORMATIQUE

L'informatique fait maintenant partie de notre univers quotidien. En quelques mois apprenez l'essentiel sur cette technique. (Accessible à tous).

B.T.S. SERVICES INFORMATIQUES

Préparation à l'examen officiel (Niveau d'accès : Baccalauréat)

Si vous êtes salarié, votre étude peut être prise en charge par votre employeur (loi du 16.7.1971 sur la formation continue). Dossier sur demande pour les entreprises.

POSSIBILITE DE COMMENCER VOS ETUDES A TOUT MOMENT DE L'ANNEE

BON pour une documentation détaillée sur 10 métiers de l'informatique

OUI, je désire recevoir gratuitement (et sans aucun engagement) une documentation détaillée sur la formation EDUCATEL d'enseignement personnalisé des 10 métiers informatiques. J'y trouverai pour chaque métier préparé le plan de formation complet, son niveau d'accès, le programme des travaux pratiques, sa durée et son prix. Si je le désire, une orientation et des conseils personnels me seront fournis gratuitement. Je peux également téléphoner à EDUCATEL au (1) 208.50.02 (demander Madame LAMY).

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Téléphone (facultatif) _____ Age _____

Travaillez-vous? OUI NON Niveau d'études _____

Précisez le métier qui vous intéresse : _____

EDUCATEL G.I.E. Unieco Formation
3000 X - 76025 ROUEN CEDEX

Pour Canada, Suisse, Belgique : 49, rue des Augustins - 4000 Liège
Pour TOM-DOM et Afrique : documentation spéciale par avion.

ou téléphonez à Paris (demandez Madame LAMY)
(1) 208.50.02

TIT 005

LASER 200 UNE GENERATION PROLIFIQUE

Le *Laser 200*, apparu sur le marché au mois de novembre 1983 annonce une nouvelle génération d'ordinateurs, à la fois tournés vers le jeu et l'initiation informatique. En effet, il sera bientôt suivi par le *Laser 300* et le *Laser 500*, tous deux d'une mémoire de 18 Ko et enfin du *Laser 3000*, un micro aux capacités semi-professionnelles annoncé compatible avec l'*Apple II* et l'*IBM PC* et pour moins de 6 000 F.

Le *Laser 200* comporte une interface Secam intégrée, et la connexion au téléviseur peut être réalisée par la prise antenne UHF. Il est livré avec un câble vidéo pour l'utilisation d'un moniteur, l'image ainsi produite est de bien meilleure qualité. Son boîtier est très sobre, blanc avec des touches ocre-jaune. De nombreuses extensions peuvent être connectées : module mémoire vive 16 et 64 Ko, manettes de jeux, imprimante quatre couleurs, interface centronics et crayon lumineux. Le *Laser 200* se programme en basic microsoft, le langage informatique le plus répandu au monde.

Nous avons aimé :

- l'extension joystick programmable ;
- le clavier facile à utiliser ;
- la gestion des couleurs ;
- son rapport qualité-prix.

Nous avons regretté :

- la « moyenne » résolution d'écran ;
- la faible mémoire vive ;
- l'absence d'initiation au langage machine dans le manuel ;
- le changement des logiciels sur cassette, parfois difficile.

Les 4 Ko de base deviennent rapidement insuffisants pour la réalisation de logiciels ludiques, l'extension 26 Ko est alors nécessaire. Son basic est assez classique, mais l'éditeur de textes, complet et maniable, facilitera le travail des néophytes. Le *Laser 200* ne possède pas une véritable haute résolution, mais une « moyenne » résolution de 128 x 64 points et huit couleurs — moins une lorsqu'on passe du mode 0 (texte) au mode 1 (graphique). — En restant en mode texte, vous pourrez utiliser l'un des seize caractères semi-graphiques, accessibles directement au clavier par l'intermédiaire de la touche « Shift ». Avec un peu d'astuce, les réalisations ludiques donnent des résultats étonnants, ceci grâce à la grande rapidité du basic utilisé par le *Laser 200*. Un générateur de sons, assez sommaire, permet de créer des mélodies. La qualité des notes émises par vibration de lamelles métalliques, ne peut se comparer avec d'autres appareils.

Pour la réalisation d'effets acoustiques ou musicaux, vous disposerez de trente-deux notes et d'une variation de temps allant d'un tiers de seconde à trois secondes. Les manettes de jeux peuvent être commandées dans un logiciel de votre composition, en langage basic ou assembleur.

La ludothèque du *Laser 200* ne comportait au départ que quatre titres. Ces premiers logiciels, d'une forte dominante verte à l'écran, occasionnaient une rapide fatigue visuelle. Des défauts de jeunesse sans doute. Aujourd'hui, nous comptons plus de cinquante logiciels de jeux. 79 F.

RADIOSCOPIE

Origine : Hong-Kong

Connection TV :

- * moniteur
- * UHF antenne Sécam
- * péritel

RAM : 4 Ko

Son : oui

Couleur : 9

Joystick : oui, 2, avec extension

Entrée cartouche : non

Crayon optique : oui

Disquette : à venir

Ludothèque : ★ ★ ★ ★

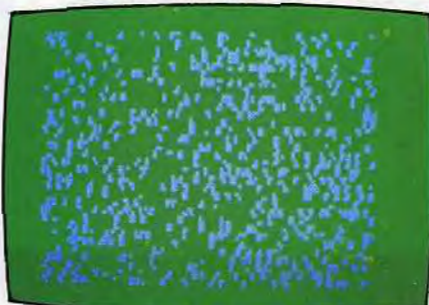
Prix : 1 490 F environ



Tchouka



Squash



Le phoque



Car Fight



L'âne rouge

LYNX TOUTES GRIFFES DEHORS



Le Lynx, c'est un félin aux yeux perçants. C'est aussi un micro-ordinateur familial, bien décidé à ne pas se laisser faire dans la jungle du marché de l'informatique. Toutes griffes dehors, il vient d'une ville de tradition : Cambridge, Angleterre.

Le *Lynx* est fabriqué par une société indépendante, Computers Limited. De son lieu de naissance, il garde la sobriété de son aspect extérieur. De couleur grise, le boîtier est fonctionnel. Sa taille est comparable à celle d'un *VIC 20*. Détail pratique : ne pas oublier de coller les patins de protection sous l'alimentation sous risque d'échauffement. Tous les raccords sont fournis, et les interfaces communication et imprimantes sont incorporées au système initial. L'ensemble des connexions s'effectue sur la face arrière. Le cordon péritelvision — un peu court — permet d'obtenir une image parfaitement stable, aux couleurs saturées.

Le clavier Qwerty, de type machine à écrire, possède 57 touches répétitives. La frappe est agréable. L'écran possède une bonne définition de 248 x 256 points en version de base 48 K, et 248 x 512 en version 128 K.

Les mots clés, en nombre limité, peuvent être entrés en appuyant simultanément sur « Esc » et une lettre. Le *Lynx* possède un excellent basic, qui reprend la structure du langage pascal. Les ordres qui gèrent la haute définition sont assez complets : « Move » déplace le curseur, « Draw » trace une droite, et « Dot » concrétise le point. « Plot » reprend ces fonctions et permet l'utilisation de coordonnées relatives. On peut également mélanger texte et graphique. « Print A » déplace une image de point en point. Le *Lynx* dispose de huit couleurs. Chaque point peut être colorié indépendamment des autres, et la fonction « Protect » protège une couleur, tout en

déplaçant des graphiques en superposition. On peut donc déplacer un mobile sans effacer la couleur de fond.

Si la vue du *Lynx* est exceptionnelle, sa voix, elle, l'est beaucoup moins. Il en est de même pour l'ordinateur du même nom. Ses possibilités sonores ne sont pas très étendues. Autre faiblesse : on ne trouve ni emplacement pour cartouches, ni prises pour poignées de jeu. On doit donc avoir recours à une interface externe (700 F).

Nous avons aimé :

- son clavier ;
- ses possibilités graphiques ;
- son basic puissant ;
- son rapport qualité-prix.

Nous avons regretté :

- ses capacités sonores peu étendues ;
- l'absence de prise pour poignées de jeu.

Le manuel quant à lui est très complet, comporte des illustrations originales. La ludothèque du « petit gris » est encore réduite, mais se construit de jour en jour. Elle offre des jeux de réflexion, d'adresse, et même des jeux d'aventures conversationnels de fort bon niveau. Appareil complet, le *Lynx* dispose de grandes possibilités d'extension et s'avère simple d'utilisation. Son basic puissant et la qualité de son graphique sont des arguments de poids sur un marché déjà fort encombré.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne

Connection TV : péritel

Mémoire vive : 48 K

Couleur : 8

Son : oui

Joystick : non

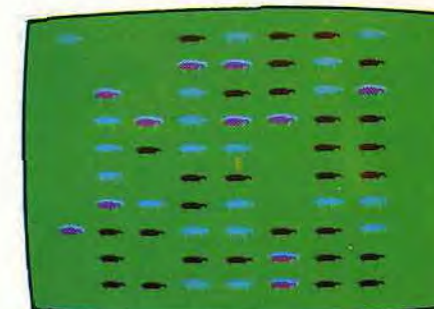
Entrée cartouche : non

Crayon optique : oui

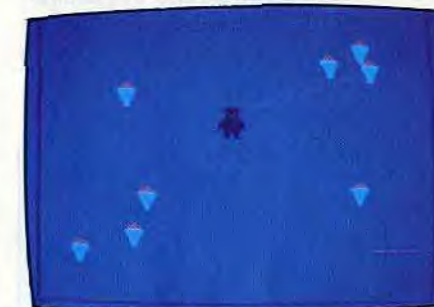
Disquette : oui

Ludothèque : ★ ★ ★ ★

Prix : 3 000 F environ



Moutons



Gourmand



Beyrouth



Papillon



Les folles haies

ORIC 1 LES BEAUX JOURS

Le succès de l'Oric 1 — qui justifie son rapport qualité-prix tout à fait remarquable par la version 48 Ko — ne se démentit pas et ce, en dépit de l'apparition sur le marché de son successeur, l'Oric Atmos. Les deux appareils ne présentent d'ailleurs aucune différence sur le plan technique.

Par sa taille, l'Oric 1 se situe à mi-chemin entre l'ordinateur de poche et l'ordinateur de table. Son boîtier et son clavier, de couleur sobre, ne permettent pas encore de le distinguer des autres ordinateurs.

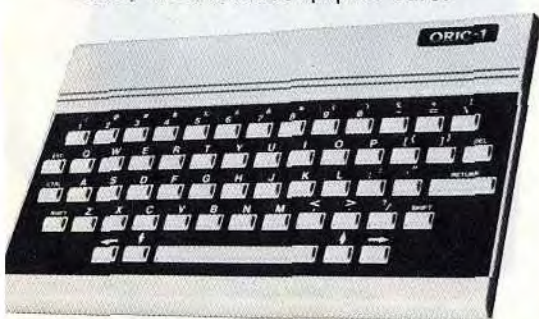
Nous avons aimé :

- sa ludothèque importante et variée ;
- son rapport qualité-prix ;
- son basic puissant pour la réalisation de jeux ;
- l'extension pour manette de jeux.

Nous avons regretté :

- sa mise en œuvre trop compliquée ;
- son manuel trop bref ;
- le changement des cassettes, peu fiable ;
- l'éditeur de programmes, incomplet.

La connection au téléviseur exige une certaine habitude, sinon gare aux panes ! Un détail nous a semblé anormal, l'alimentation péritel extérieure, qui ressemble fort à un bricolage de dernière minute. Le cordon magnétophone se connecte au niveau de l'ordinateur par l'intermédiaire d'une prise DIN. Adieu les fidèles jacks, n'oubliez pas d'en tenir compte pour l'achat d'un magnétophone. L'Oric 1 possède deux vitesses de lecture et d'enregistrement, malheureusement la plus rapide n'est pas très fiable. Reste la première vitesse, assez lente, mais beaucoup plus sûre.

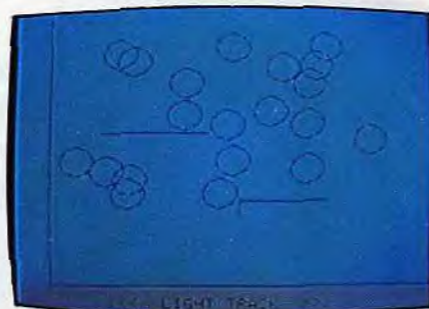


Deux versions 16 ou 48 Ko confèrent à l'Oric 1, l'un des meilleurs rapports qualité-prix. Graphisme, couleur et son, tout y est. Son basic microsoft est puissant, mais l'éditeur, incomplet, ne permet pas aux débutants une initiation aisée. Les huit couleurs et la haute résolution, 240 x 200 points, sont très simples à utiliser. L'Oric 1 ne dispose pas des sprites mais vous pourrez redéfinir des caractères sur une matrice 8 x 8 points. Cela vous permettra de réaliser des jeux avec une animation graphique. Il comporte aussi un générateur musical à trois voix. Pour améliorer la qualité sonore, n'hésitez pas à le connecter à votre chaîne hi-fi, le résultat vous étonnera. « Zap » émet un son d'arme galactique à laser, « Ping » le tintement d'une clochette, « Shoot » la détonation d'un coup de fusil et « Explode » une explosion. Le manuel, trop bref, n'aborde pas toutes les finesses de la programmation, le langage machine, notamment, est passé sous silence. Mais, les possibilités du basic de l'Oric 1 permettent l'élaboration de jeux assez évolués pour un tel langage.

Avec l'apparition de l'extension joystick, l'Oric 1 est devenu un ordinateur de jeux à part entière. Sa ludothèque s'est beaucoup étoffée en moins d'un an car, d'une dizaine de logiciels, nous en dénombrons aujourd'hui une centaine. Actuellement, la majorité des jeux proposés par Loricels-No Man's Land et Dialog informatique, réalisés par des Français fonctionnent sur Oric 1 et Atmos. Leur but ? Proposer sur le marché français et peut-être pour l'exportation des logiciels entièrement « Made in France » pour concurrencer les créations outre-Atlantique. L'Oric-Atmos, qui prend aujourd'hui la relève, a de beaux jours devant lui.

RADIOSCOPIE

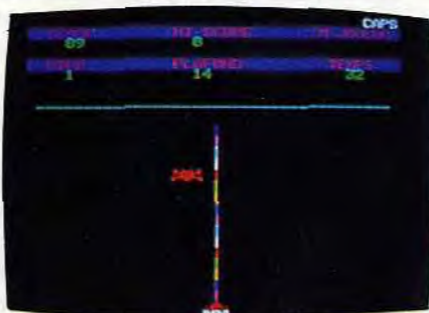
Origine : Grande-Bretagne
Connection TV :
 * péritel
 * UHF antenne pal
RAM : 16 ou 48 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : avec extension 1
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : remplacé par l'Atmos, 2 450 F environ



Night Track



Oric-Briques



Altitude 0



Longchamps



Tiltman

Yeno, vous ne connaissez pas encore ? Pourtant, il s'agit du Sega SC 3000 doté d'un clavier mécanique et d'une mémoire de base beaucoup plus puissante de 32 Ko RAM. Son constructeur, Sega, est un spécialiste de la création de jeux vidéo. C'est pourquoi le Yeno SC 3000 possède d'excellentes qualités graphiques en haute résolution et une grande facilité d'animation.

Le clavier est extrêmement complet et facilite grandement la saisie des programmes. Sur le côté du boîtier, quatre touches d'édition facilitent la correction des erreurs qui peuvent se glisser dans l'élaboration d'un logiciel. Les connections sont fiables et simples, il suffit d'utiliser la prise péritel. Mais attention, car le câble cassette n'est pas fourni avec l'appareil.

Les passionnés de jeux pourront assouvir leur vice, soit à l'aide d'un ou deux joysticks, soit en utilisant les quatre touches d'édition. Mais le SC 3000 est-il difficile à programmer en basic ? Eh bien oui et non. Si certaines instructions vous facilitent la tâche, en revanche, avec d'autres, vous risquez la crise de nerfs. La mémoire vive utilisable de 16 ou 32 Ko est très correcte, à condition de rester dans des domaines classiques, car il est assez gourmand en octets. Aux côtés des instructions pratiques comme « Bangle » qui trace un cercle, vous pourrez commander une manette de jeux dans vos propres logiciels.

Nous avons aimé :

- son rapport qualité-prix ;
- l'animation graphique en basic (32 sprites) ;
- le manuel français, clair ;
- sa facilité d'utilisation.

Nous avons regretté :

- les manettes de jeux Sega ;
- la programmation de la durée des sons ;
- l'impossibilité de mélanger textes et graphismes en haute résolution ;
- le clavier caoutchouc pour la première version.

Plusieurs instructions vous aideront à concevoir des logiciels de jeux. La plus intéressante étant sans aucun doute « Sprite ». Vous définissez avec « Pat-

SEGA-YENO SC 3000 CHAPEAU BAS !



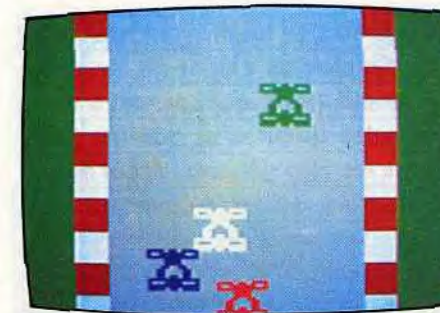
tern » au plus 32 caractères graphiques sur une matrice de 8 x 8 points. Vous pourrez ensuite intervenir sur ces caractères à loisir et ainsi les animer, changer leur taille... Pour obtenir de beaux graphismes, il n'y a pas de secret, il faut un ordinateur avec des qualités artistiques. Le SC 3000 n'en manque pas, car en plus d'une haute résolution de 256 x 192 points, il dispose de seize couleurs.

RADIOSCOPIE

Origine : Hong Kong
Connection TV : * péritel
RAM : 16 ou 32 Ko
Son : oui
Couleur : 16
Joystick : oui 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 2 200 F environ

La génération de musique est, elle aussi, pleine de surprises. Le SC 3000 possède un synthétiseur à six canaux, les notes émises s'échelonnant sur quatre octaves. Vous sonorisez vos logiciels grâce aux instructions « Bip » et « Sound ». Enfin, si la musique sur ordinateur vous attire, le SC 3000 possède d'excellentes qualités sonores.

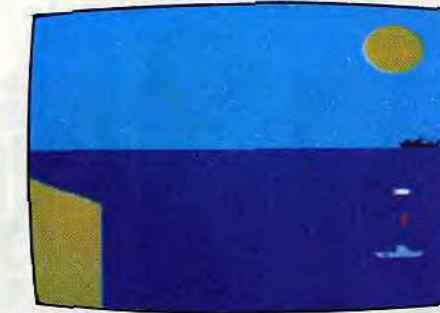
Sega est connu pour ses logiciels d'arcades. Le SC 3000 ne démentira pas cette solide réputation, car les jeux fonctionnant sur le Yeno s'inscrivent parmi les meilleurs actuellement commercialisés sur le marché. Le Yeno SC 3000 est un micro-ordinateur qui conviendra aux débutants. Son manuel est un peu austère car il présente les instructions basic sans suite logique. Mais, chacune d'elles est accompagnée d'un exemple qui facilitera la compréhension de ce langage. Un coup de chapeau à Sega qui propose un ordinateur avec l'un des meilleurs rapports qualité-prix.



Formule 1



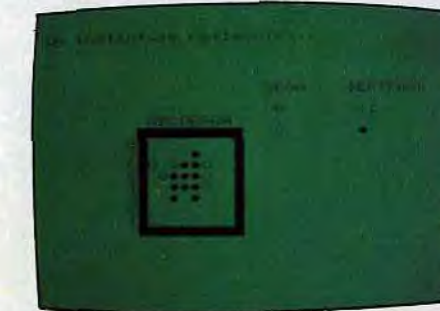
S.O.S. Lune



Torpilleurs



Mission Survie



Othello

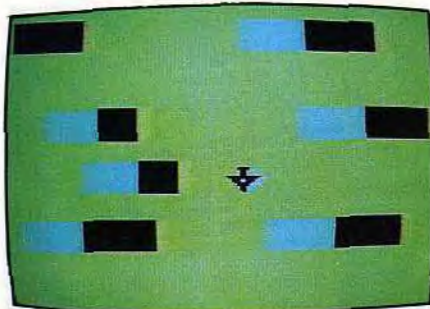
**ZX SPECTRUM
DE L'ETOFFE**

Après le succès foudroyant des ZX 80 et 81, Sinclair se devait de les doter d'un grand frère, qui conserve leurs principales qualités et gomme leurs défauts les plus gênants. A cet égard, le Spectrum est une réussite.

Un peu plus grand que son prédécesseur, le Spectrum a une esthétique agréable. Il se présente comme une petite boîte noire, facilement reconnaissable grâce à sa bande aux couleurs de l'arc-en-ciel. Il est livré avec un cordon de raccordement péritel. Son clavier Qwerty, à touches en gomme, est supérieur à celui du ZX 81, même si sa mollesse de frappe ne peut lui permettre de rivaliser avec un « vrai » clavier. Les touches sont à répétition automatique et possèdent chacune plusieurs fonctions.

L'entrée des mots clés s'effectue en une seule opération. C'est pratique, à condition de bien maîtriser le clavier, car les symboles sur chaque touche abondent ! La définition graphique est de 176 x 256 points. Huit couleurs sont offertes, qui peuvent clignoter, et sont proposées chacune en deux brillances.

Détail intéressant pour ceux qui ne possèdent qu'un téléviseur noir et blanc : les couleurs se traduisent par une gamme de gris décroissants. Côté graphisme, « Draw » trace une droite ou une courbe entre le dernier point et les coordonnées relatives précisées, « Plot » concrétise le point, et « Circle » dessine un cercle. Ces instructions permettent de travailler facilement avec les graphiques. On regrettera seulement l'absence d'une commande permettant le remplissage d'une figure fermée. Mais on dispose de 16 caractères semi-graphiques et de 21 caractères reprogrammables et mixables en plus du texte et des graphiques. Seuls reproches : la qualité des couleurs n'est pas toujours irréprochable, et chaque carré de 8 x 8, correspondant à un caractère, ne peut contenir que deux couleurs.



Crashtown



Cars



Hop Hop!



Bomber



Helicos



La voix du Spectrum est un peu faible, mais on peut l'amplifier par l'intermédiaire de la prise micro. Elle offre une étendue de 10 octaves, ce qui constitue un record. « Beep » gère les sons et indique durée et hauteur des notes par rapport au do de la clé. Les sons ainsi obtenus, émis par le petit haut parleur incorporé, sont de faible intensité et de qualité moyenne. On peut cependant améliorer le système en branchant un petit amplificateur au téléphone sur la prise « mic ». Le Spectrum peut recevoir une extension de mémoire 32 K, imprimante, lecteur de disquettes. Pour la version 16 K : imprimante, lecteur de disquettes type Cyborg ou Sinclair. Dans ce dernier cas, il s'agit d'une bande sans fin. Le modèle n'est pas encore commercialisé en France. L'interface cassette intégrée est fiable, à condition de débrancher les jack « ear » et « mic » à la sauvegarde.

Pour les poignées de jeu il existe deux types d'interface : une simple qui permet de brancher deux manettes ; une autre, plus complète, qui autorise la connection d'une seule manette, mais qui constitue un amplificateur sonore et améliore encore la fiabilité de l'interface cassette.

Les manettes sont des « Quick Shot » — les même que pour le ZX 81 —, excellentes. La gamme des logiciels de jeux est très étendue et ne cesse de s'étoffer. Elle comprend des jeux de réflexion

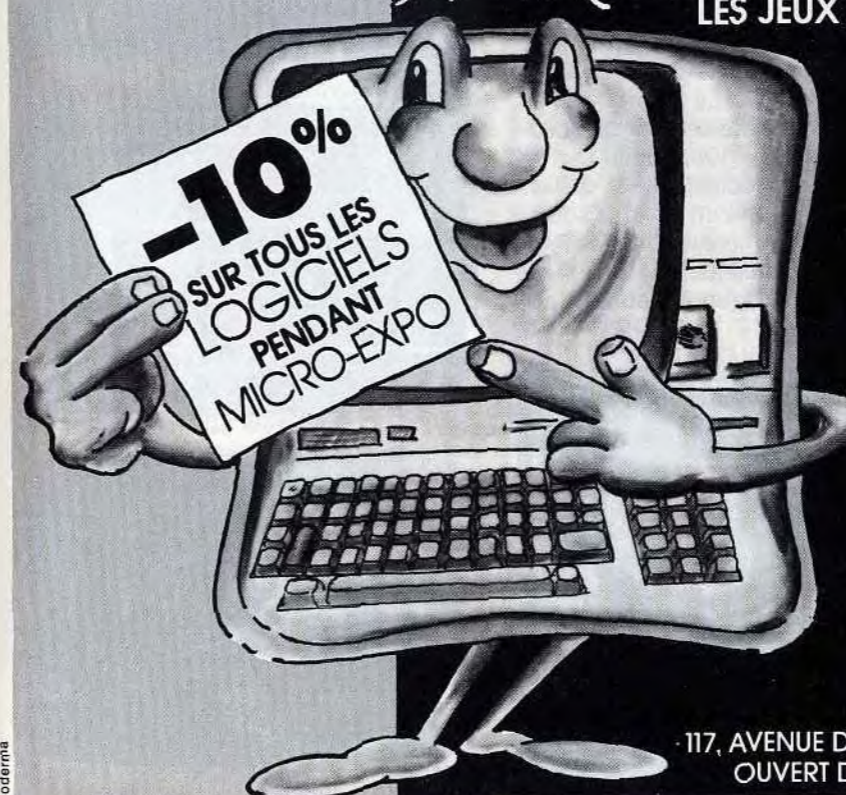
(Echecs, Othello, Awari), d'aventures semi-graphiques, de simulation (vol, entreprise pétrolière, commerce, aéroport), d'éducation, et de très nombreux jeux d'action.

RADIOSCOPIE

- Origine : Grande-Bretagne
- Connection TV : péritel
- Mémoire vive : 16 K
- Couleurs écran : 8
- Son : oui
- Joystick : oui
- Entrée cartouche : non
- Crayon optique : non
- Disquette : oui
- Ludothèque : ★★★★★
- Prix : 1 850 F (16 K péritel).

ELECTRON

LES JEUX ET LES MICRO DU FUTUR AU PRÉSENT



- MICRO-ORDINATEURS
 - ATARI (600 XL et 800 XL)
 - APPLE
 - COMMODORE
- LOGICIELS
 - en stock les meilleurs programmes en tête des hit-parade américains
 - sur commande tous les logiciels disponibles aux U.S.A. (+ de 4000 titres).
- VENTE/REPRISE et LOCATION
- VENTE PAR CORRESPONDANCE
- SERVICE "NOUVEAUTÉS" 16 (1) 622.17.79

117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS - M° PEREIRE - TEL. 766.11.77. OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI INCLUS DE 10 H A 19 H 30

APPLE II-II^e LA ROLLS DES MICROS

Si Apple vient d'annoncer la venue d'un nouvel ordinateur, le Macintosh, l'Apple II, apparu il y a presque six ans, est encore prêt à faire face à la concurrence sans cesse croissante. L'Apple II est sans doute l'ordinateur qui nous a réservé le plus de surprises, autant par le nombre de ses extensions que par la variété de ses jeux.

Il a souvent été présenté comme la « Rolls » des micro-ordinateurs, une chose est sûre, son prix justifie pleinement cette affirmation puisque il vous en coûtera environ 15 000 F pour obtenir l'unité l'unité centrale, le moniteur (écran TV vert et blanc), un lecteur de disquettes et un contrôleur (joystick).

Nous avons aimé :

- sa très vaste ludothèque ;
- ses nombreuses extensions ;
- sa grande fiabilité ;
- la qualité des graphismes.

Nous avons regretté :

- son rapport qualité-prix ;
- ses dimensions ;
- son basic incomplet ;
- listings de jeux pour Apple II^e.

L'Apple II possède la plus grande variété et la plus vaste ludothèque existante sur un micro-ordinateur. Les jeux ne sont pas sa vocation première ; programmation et gestion d'entreprise restent, jusqu'à nouvel ordre, ses sports favoris. L'Apple II^e, nouvelle version de l'« ancêtre » Apple II, possède entre autre, une mémoire vive de 64 Ko. Il se connecte directement sur un moniteur Philips, l'image, bien qu'en vert et blanc, demeure excellente. Une carte, livrée en

option et dotée d'une sortie vidéo péritelévision adapte l'Apple au système Secam. Elle offre, autre avantage précieux, la très haute résolution de 560 x 192 points. Celle-ci est réservée aux utilisateurs Français, seuls capables d'étendre, avec cette extension, la mémoire vive de leur ordinateur à 128 Ko. En version de base, la haute résolution atteint 280 x 192 points avec six couleurs, ce qui n'est pas si mal. La nouvelle version de l'Apple II^e, dispose aujourd'hui d'un connecteur joystick extérieur. Son clavier gris est dépouillé de toutes les petites touches inutiles, et programmer devient un véritable plaisir. Cet ordinateur est totalement modulable, c'est le système évolutif par excellence.

Dans sa version de base de 64 kilo-octets mémoire vive, l'Apple II programme en basic Applesoft. Les habitués constateront que ce langage comporte quelques lacunes. Mais, il est possible de s'offrir le logo, l'assembleur, le pascal, le forth ou le basic évolué. Ne possédant que très peu d'instructions graphiques, l'Apple II n'est pas l'outil idéal pour la réalisation de jeux d'action. Mais la création de jeux d'aventures se révèle beaucoup plus facile. Pour réaliser des jeux d'arcades, l'assembleur offre le maximum de garanties. Le mode texte donne accès à 24 lignes de 40 ou 80 caractères. Vous pourrez également composer de petites musiques, mais celles-ci n'ont rien d'exceptionnel. Le point fort de l'Apple II est indiscutablement sa bibliothèque de logiciels, développée par un grand nombre de sociétés américaines. Mais, depuis presque un an, des sociétés françaises commercialisent des logiciels en français, presque exclusivement sur disquettes. Seul regret, leur prix qui avoisine les 500 F.

RADIOSCOPIE

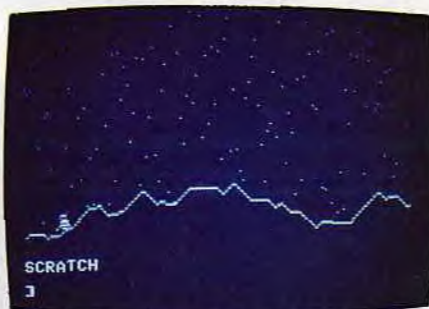
Origine : États-Unis
Connection TV :
 * moniteur et prise péritel avec extension Secam
RAM : 48 Ko
Son : oui
Couleur : 16
Joystick : 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquette : oui 2
Ludothèque : ★★★★★★
Prix : 9 950 F environ



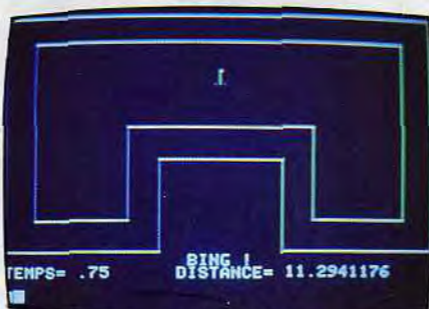
Kamikaze



Alcooltest



Alunissage



Stock Car



702 en péril

Le TI 99, c'est une star hollywoodienne. Apparu en 1980 sur le marché américain, il s'envole rapidement vers la célébrité... Et disparaît en pleine gloire, à la fin de l'année 1983. Regrets éternels... Car Texas Instruments proposait une machine facilement utilisable, aussi bien par les adultes que par les enfants (bravo les manettes !) aussi à l'aise dans le jeu que dans la programmation.

Le clavier de type Qwerty est fonctionnel et efficace, malgré sa petite taille. Il compte 48 touches à répétition automatique, dont 15 de fonctions programmées et 31 programmables avec verrouillage alphabétique minuscules et majuscules. Pas de problème pour brancher la prise péritel, à condition de se rapprocher du téléviseur : le câble est bien court ! L'une des principales qualités du TI 99 est son générateur de sons : 3 sons simultanés sur 5 octaves. Le générateur de bruits modulables, hertz par hertz — de 20 Hz à 110 Hz — est intégré dans la console. Malgré le tableau de correspondances, la programmation par fréquence est moins agréable que celle réalisée note par note, si l'on veut jouer un air précis.

Nous avons aimé :

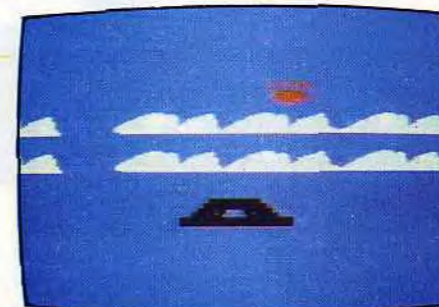
- son design ;
- ses possibilités sonores ;

Nous avons regretté :

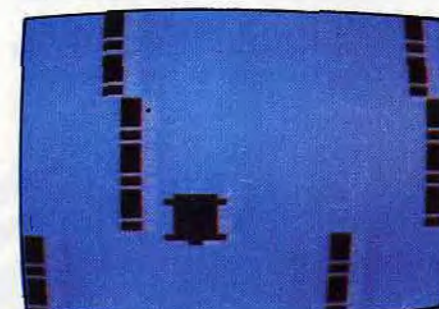
- la suppression du TI 99 sur le marché ;
- certaines limitations du basic résident ;
- sa difficulté de gestion graphique.

L'image obtenue est de bonne qualité. Le « Ti Basic » — particulier mais pas aussi spécifique qu'on pourrait le penser — constitue le langage résident avec des moyens supplémentaires le basic étendu, l'assembleur, le TI logo et l'UCSD Pascal restent accessibles. Le graphisme est défini par 192 x 256 points, et l'on dispose d'une palette de 16 couleurs. Celles-ci sont gérées assez facilement par l'instruction « Call Color ». L'image est définie par 24 lignes (c'est peu) et 32 colonnes. L'écran n'est adressable point par point qu'avec certains langages. De même, la haute définition n'est pas

TI 99/4 A REGRETS ETERNELS



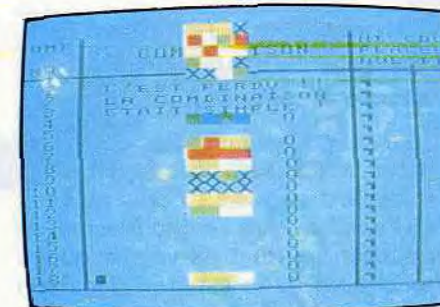
Météores



Racing Z



Capricorne Two



Master



Ludicourb

a aussi quelques défauts. Les extensions sont chères, le TI Basic est lent et peu puissant et la programmation du graphisme demeure complexe en basic étendu. Enfin et surtout, il faut se rabattre sur le marché de l'occasion pour se procurer un TI 99...

RADIOSCOPIE

Origine : États-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 16 K
Son : oui
Couleur : 16
Joystick : oui
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★★
Prix : 1 000 F environ*

* D'occasion, l'ensemble complet, entre 1 500 F et 4 500 F « selon inventaire ».



**TO 7
EN FAMILLE**

Un cocorico pour le TO7, micro familial français. Il est agréable à l'œil et très facile à mettre en route.

L'alimentation est intégrée, il suffit de brancher le TO7 sur le secteur et sur la prise péritel d'un poste TV pour qu'il soit prêt à l'emploi. Dans l'enthousiasme, ne pas oublier pourtant de vérifier que la cartouche de basic est bien dans son chargeur. Le TO7, en effet, n'a pas de basic résident. Mais celui proposé sur cette fameuse cartouche a été mis au point par Microsoft lui-même, et quelle réussite ! Sa puissance fait presque oublier la faible capacité de mémoire vive de la machine (8 K utilisateur en version de base).

Nous avons aimé :

- son crayon optique ;
- sa présentation ;
- ses capacités graphiques ;

Nous avons regretté :

- son manque de mémoire vive ;
- son clavier ;
- les manettes de jeu peu pratiques ;

A proximité du clavier, un crayon optique vient se cacher dans son logement. Bonne idée, ce crayon. Il permet de « converser » plus facilement avec la machine. Hélas, il faut, pour s'en servir, mettre la luminosité à fond, et bien sûr s'approcher très près de l'écran. Les yeux n'apprécient que modérément cette gymnastique. Si son clavier, reste de glace face à de la confiture-qui-dégouline, les touches, avec leur rebord, ont une fâcheuse tendance à rebondir. Heureusement, ces touches sont auto-répétitives, et leur appui est confirmé par un « bip » sonore, un peu fatigant mais efficace. L'image obtenue sur le téléviseur est stable et les couleurs sont saturées. L'affichage apparaît sur une fenêtre de 25 lignes et 40 colonnes, définie sur 320 x 200 points, ce qui est excel-

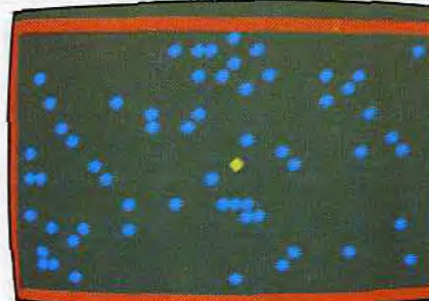
lent pour une machine de cette gamme. On peut mélanger facilement texte et graphisme. Les huit couleurs (y compris le noir et le blanc) sont très faciles à gérer et disponibles simultanément sur l'écran, quelle que soit leur proximité. Le TO7 est doté d'un générateur qui permet la composition musicale sur 5 octaves. Les commandes sont très simples : « Play » permet de programmer facilement la musique. Il suffit d'écrire les notes (do, ré, mi, ...) et de préciser attaque, longueur, octave, tempo. La paire de manettes de jeu n'est pas idéale. Leur tenue n'est pas très adaptée aux mains des enfants, le bouton d'action plutôt mou, tout comme le ressort de rappel du manche, ne facilite pas la tâche des maniaques du joystick. La ludothèque proposée par Vifi-Nathan est de qualité, et s'étoffe de mois en mois. On trouve essentiellement des jeux de réflexion à caractère éducatif. TO Tek, une marque créée par Thomson, prépare des jeux d'arcades très évolués. D'ici la fin de l'année, l'ensemble des éditeurs devraient sortir plusieurs dizaines de logiciels. On ne peut plus dire que l'intendance du TO7 ne suit pas ! Il aurait été d'ailleurs dommage de ne pas profiter des capacités graphiques de cet ordinateur, par ailleurs intéressant pour l'éducation et l'initiation.

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connection TV :
 * péritel
Mémoire vive : 22 K (8 K utilisateur)
Couleur : 8
Son : oui
Joystick : oui
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★
Prix : 2500 F environ + 530 F cart. basic.



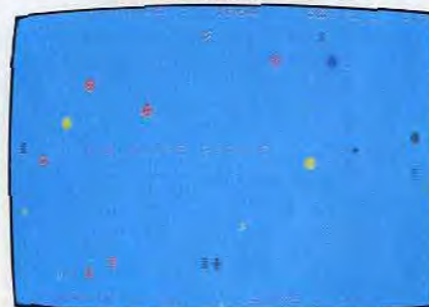
Boopy



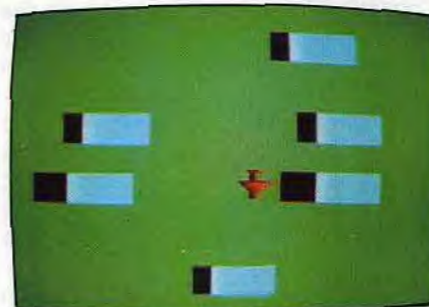
Parcours



Nuclear



Duel

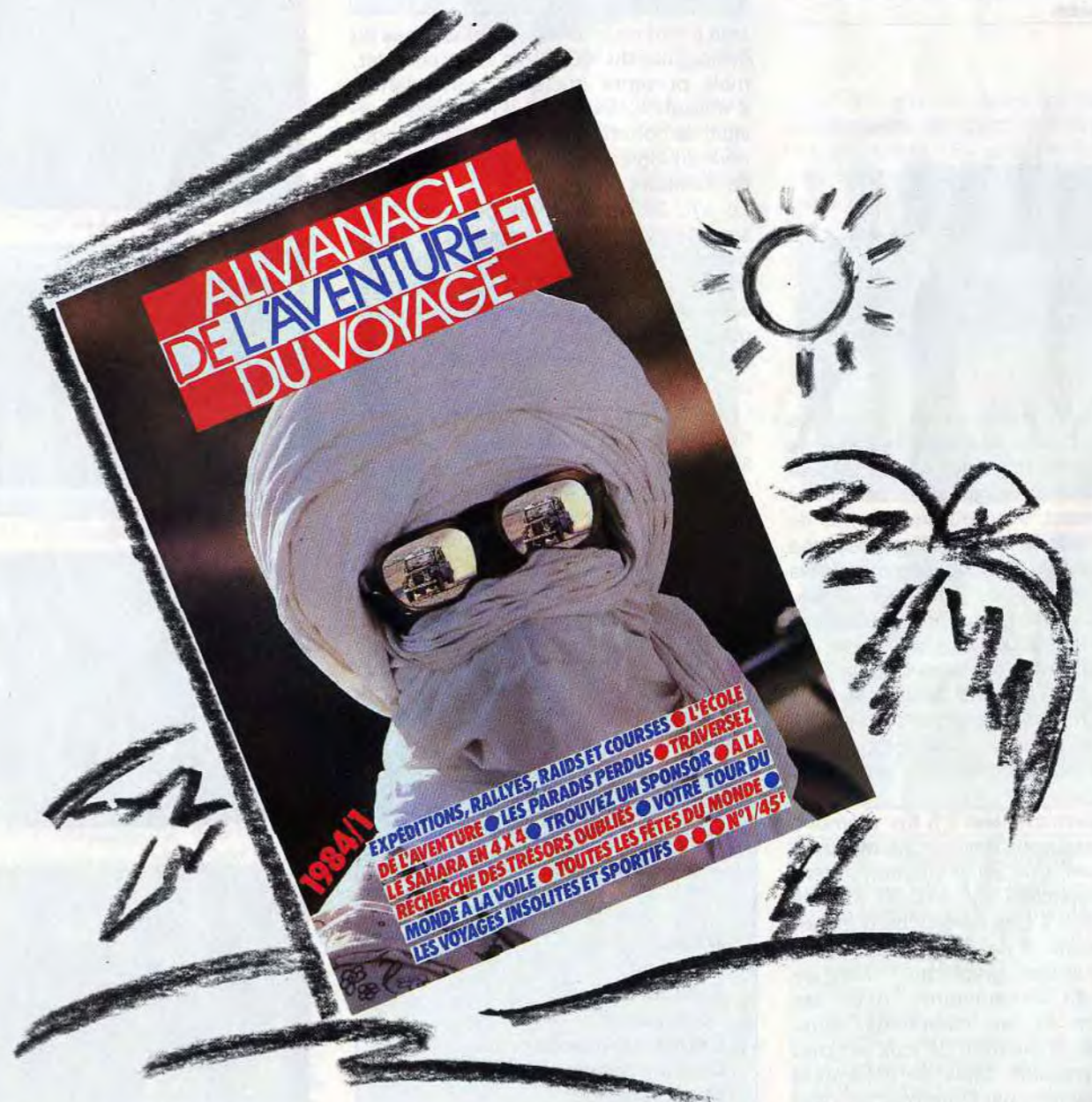


Les tours infernales



prenez des risques !

UN EVENEMENT...



Almanach de l'Aventure et du Voyage en vente partout. 45F.

VIC 20 PROGRAMMÉ POUR JOUER

Le VIC 20 de Commodore est l'un des premiers micro-ordinateurs à connaître une très grande diffusion. Après presque trois ans de commercialisation, deux millions de VIC 20 ont été vendus dans le monde. Malgré ce succès, il a été remplacé par un modèle plus performant, le Commodore 64. Mais le VIC 20 garde toujours de nombreux adeptes, pour preuve : le très grand nombre de logiciels ludiques disponibles dans les boutiques spécialisées.

Nous avons aimé :

- son port cartouche ;
- sa ludothèque impressionnante ;
- sa grande fiabilité ;
- le nouveau modèle avec interface Secam intégrée.

Nous avons regretté :

- la faible résolution graphique ;
- son basic un peu particulier ;
- la possibilité de connecter un seul joystick ;
- sa faible mémoire vive de base.

cela il faut de bonnes connaissances du basic. Celui du VIC 20 est assez complet, mais présente quelques particularités d'utilisation. Exemple, il n'est pas possible de commander un joystick à l'intérieur du logiciel sans un super expander de mémoire vive.

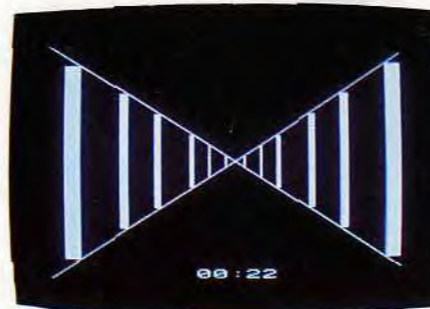
Le VIC 20 possède un générateur de sons (alto, ténor, soprano). Il est ainsi possible de le transformer en orgue électronique. Tous les éléments sont présents pour la réalisation de logiciels ludiques. Le manuel d'emploi l'accompagnant est clair, on y apprend par exemple comment animer des oiseaux sur l'écran. Les notions difficiles sont expliquées par des bulles, façon bande dessinée. Le VIC 20 est doté aujourd'hui d'une fabuleuse ludothèque. Loricels et Run Informatique proposent depuis quelques mois des jeux français pour ce micro-ordinateur, une tentative timide, bien accueillie par le public. Ordinateur passionné de programmation, il se transforme, avec une manette de jeux et les cartouches, en véritable console. Malheureusement, Commodore compte bientôt suspendre définitivement la commercialisation du VIC 20.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats Unis
Connection TV :

- * UHF antenne Secam
- * UHF antenne pal
- * péritel.

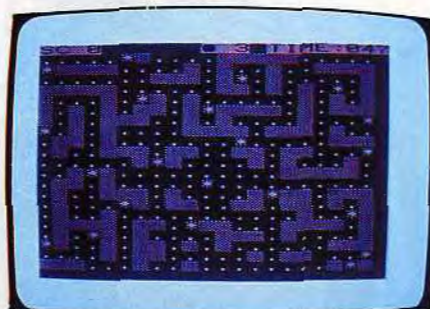
RAM : 3,5 Ko
Son : oui
Couleur : 8
Joystick : 1
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 2 390 F environ



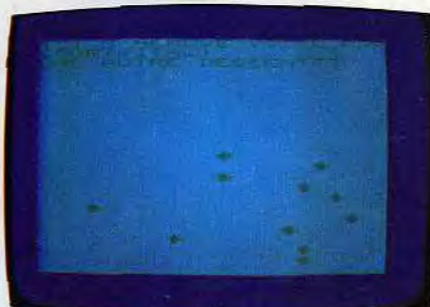
Labyrinthe



Raid sur New York



Globber



Schuss



Laser Omega

Doit-on encore présenter le ZX 81 ? Il fait déjà figure d'ancêtre, et les méchantes langues pourraient l'affubler de tous les défauts : un clavier qui n'en est pas un, une mémoire vive ridicule (1 K !) en version de base, pas de son, pas de couleur, une image TV de qualité moyenne et une connexion sur la prise antenne... Stop ! Arrêtez le massacre !

Le ZX 81, c'est d'abord une réussite extra-or-di-naire : le million d'exemplaires est largement dépassé, dont plus de 110 000 exemplaires vendus en France. C'est, à lui seul, un véritable phénomène de la micro-informatique.

Car le ZX 81 est un authentique ordinateur au rapport qualité-prix sans concurrence, doté d'une ludothèque convenable et d'énormes possibilités d'extension. Il se transforme à mesure que grandit la

Nous avons aimé :

- sa ludothèque ;
- son rapport qualité-prix ;
- ses possibilités d'extension ;
- ses manettes de jeux.

Nous avons regretté :

- son clavier à membrane ;
- son manque de mémoire vive.

maîtrise informatique de son propriétaire, au point de devenir presque méconnaissable, avec un clavier électronique, 48 K RAM, le son, la couleur... La carte sonore, par exemple, donne aux jeux une nouvelle dimension, avec trois voies simultanées programmables sur sept octaves avec contrôle de l'enveloppe. La carte couleur offre une palette de 16 couleurs et permet l'utilisation d'une prise péritel, d'où la facilité de mise en place et la qualité des images.

Les deux manettes de jeu se branchent par l'intermédiaire d'une interface qui contrôle les deux poignées dont la prise en main est excellente. Deux boutons d'action sont disponibles, un sur le haut de la manette, l'autre sur le boîtier, qui est, quant à lui, muni de ventouses pour jouer d'une seule main.

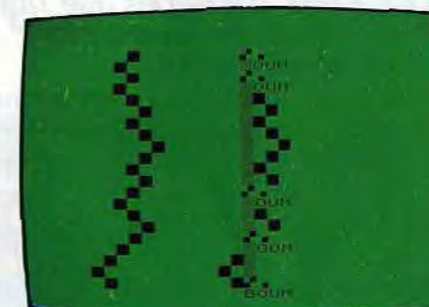
Pour profiter des jeux disponibles sur cartouches, il suffit de se procurer une interface, qui offre, en outre, la haute résolution. Rappelons qu'en version de base, le ZX 81 ne propose qu'une définition graphique de 44 x 64 points, gérables uniquement par « Plot. »

ZX 81 LA FOLIE DES GRANDEURS

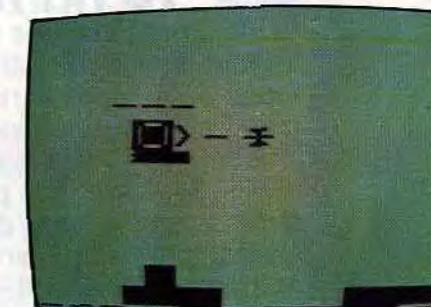


La ludothèque est complète : jeux d'action, jeux d'aventures, wargames, jeux de réflexion, de simulation (vol, escalade). Tous ces jeux nécessitent l'extension de mémoire 16 K.

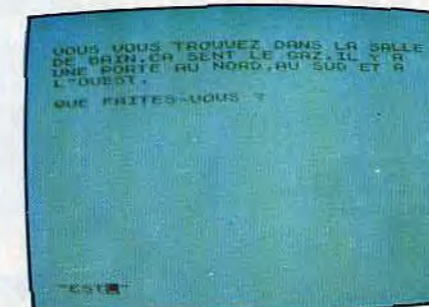
Pour un prix de base défiant toute concurrence, Sinclair propose un véritable ordinateur. Et, contrairement à la grenouille de la fable, il saura devenir — presque — aussi gros que le bœuf !



Zig-zag



Appontage



La maison du savant fou



Glouton



La résidence secondaire du savant fou

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connection TV : antenne
Mémoire vive : 1 K
Couleur : non
Son : non
Joystick : oui
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : oui
Ludothèque : ★★★★★
Prix : 580 F



Tilt
devient
mensuel

35 F d'économie
+ 1 cadeau

Chaque mois, recevez Tilt chez vous.

1 Vous économiserez 35 F.

En vous abonnant dès aujourd'hui à TILT vous bénéficierez d'une réduction exceptionnelle de 35 F sur votre abonnement d'un an : vous ne réglerez en effet que 130 F pour 10 numéros au lieu de 165 F, prix au numéro. Et puis vous êtes assuré que ce prix ne bougera pas puisqu'il sera payé une fois pour toutes.

2 Vous recevrez TILT, dès parution 10 numéros par an.

Dès que TILT sort de presse, les numéros des abonnés sont expédiés sans délai.

Et vous savez que dans chaque numéro de TILT :

- vous découvrez les nouveaux jeux électroniques en avant première (consoles, micro ordinateurs, flipper, échecs, backgammon, jeux de poche, calculettes).
- Vous choisissez les plus performants grâce à des tests complets et détaillés.
- Vous améliorez vos performances car TILT vous donne des trucs de spécialistes pour devenir un vrai champion.
- Vous mettez au point des jeux inédits qui feront de vous le « spécialiste » qui utilise à fond les possibilités de ce nouveau domaine.

3 Vous recevrez un cadeau : JEUX EN TETE un numéro de TILT hors série.

16 pages de jeux inédits faisant appel, entre autre, à la logique, la patience, la déduction, le calcul, l'observation etc... De quoi stimuler vos cellules grises qui adorent cela !

**Aujourd'hui même
renvoyez la carte ci-contre.**



Parlons Basic

Offrez-vous la possibilité d'adapter des programmes créés pour des ordinateurs différents du vôtre. En effet, certains micro-ordinateurs possèdent des caractéristiques communes. Par exemple, l'instruction « Sprite » se retrouve sur le Commodore 64, le Yeno-Sega SC 3000 et les Atari 400, 800, 600 XL et 800 XL. Les jeux conçus pour ces ordinateurs sont facilement adaptables. Malheureusement, il ne suffit pas de prendre un programme ligne par ligne et de remplacer la syntaxe des ordres de basic. Il faut aussi tenir compte de nombreux autres impératifs, la taille de l'écran en haute résolution, le nombre de couleurs, les sons... Certains micro-ordinateurs possèdent des ordres qui leur sont propres. Il est alors difficile de transcrire un programme d'une machine à l'autre. Ce type d'exercice est facilité si vous maîtrisez parfaitement la programmation de votre ordinateur. Bien sûr, l'adaptation ne semble pas évidente au premier abord, mais, avec de la persévérance, vous trouverez forcément la solution de tous vos problèmes. Les tableaux qui suivent sont là pour vous aider.

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC ORDINATEURS	Valeur absolue	Cosinus inversé	Opérateur logique et	Codes ASCII du premier caractère	Sinus inversé	Tangente inversée	Lignes : numérotation automatique	Conversion d'un nbre bin. en décimale
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	—	—	—
APPLE II*	ABS(x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
ATMOS - ORIC	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
COMMODORE 64	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
COMMODORE-VIC 20	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
DAI	ABS (x)	A COS (x)	x AND y	ASC (x\$)	A SIN (x)	ATN (x)	—	—
DRAGON 32/64	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	ABS (x)	ACS (x)	x AND y	ASC (x\$)	ASN (x)	ATN (x)	AUTO x, y	—
HECTOR HRX - BASIC III	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	AUTO x, y	—
LASER 200/300 et 500	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
LYNX	ABS (x)	AR COS (x)	x AND y	ASC (x\$)	ARC SIN (x)	ARC TAN (x)	AUTO x,y	—
ORIC 1	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
SINCLAIR - ZX 81	ABS (x)	ACS (x\$)	x AND y	—	ASN (x)	ATN (x)	—	—
SINCLAIR ZX - SPECTRUM	ABS (x)	ACS (x\$)	x AND y	—	ASN (x)	ATN (x)	—	BIN (x)
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	NUM x, y	—
THOMSON - T07	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	—	AUTO x, y	& B (x)
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	ABS (x)	ACS (x)	x AND y	ASC (x\$)	ASN (x)	ATN (x)	AUTO x, y	—

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC ORDINATEURS	Renvoi à une routine en langage machine	Donne un caractère à partir du code ASCII	Nombre en double précision	Effacement des variables	Chargement d'un logiciel sur cassette	Chargement d'un logiciel sur disquette	Effacement de l'écran	Codes caractères
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	—	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	CLOAD ""	—	CLS	—
APPLE II*	CAL x	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	LOAD ""	LOAD "" RUN ""	HOME	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	<i>USR</i>	? CHR\$ (x)	—	CLR	CLOAD ""	CLOAD ""	GRAPHICS 0	—
ATMOS - ORIC	CALL x	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	CLOAD ""	—	CLS	—
COMMODORE 64	SYS x	? CHR\$ (x)	—	CLR	LOAD "", 1	LOAD "", 8	CLS	—
COMMODORE-VIC 20	SYS x	? CHR\$ (x)	—	CLR	LOAD "", 1	LOAD "", 8	CLS	—
DAI	CALL x, y	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	LOAD ""	LOAD ""	CLS	—
DRAGON 32/64	EXEC x	? CHR\$ (x)	—	CLEAR x	"CLOAD ""	—	CLEAR	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	CALL x, y	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	LOAD ""	LOAD ""	CLS CLG	—
HECTOR HRX - BASIC III	USR x,y	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	LOAD ""	LOAD ""	CLS	—
LASER 200/300 et 500	USR x, y	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	CLOAD "" CRUN	—	CLS	—
LYNX	CALL x	? CHR\$ (x)	—	—	LOAD ""	LOAD ""	—	—
ORIC 1	CALL x	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	CLOAD ""	—	CLS	—
SINCLAIR - ZX 81	USR x	—	—	CLEAR	LOAD ""	—	CLS	CODE (x)
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	² USR x	—	—	CLEAR	LOAD ""	—	CLS	CODES (x)
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	? CHR\$ (x)	—	—	OLD ""	—	CALL CLEAR	—
THOMSON - T07	—	? CHR\$ (x)	CDBL (x)	CLEAR	LOAD ""	LOAD ""	CLS	—
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	CALL	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	CLOAD ""	—	CLEAR	—

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Suite d'exécution après stop	Couleur écran	Cosinus	Sauvegarde d'un logiciel sur cassette	Sauvegarde d'un logiciel sur disquette	Variabes en fichier	Définition d'une fonction mathématique	Conversion angulaire
ORDINATEURS								
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	CONT	CLS x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	—	—
APPLE II*	CONT	H COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	DEF FN x =	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	CONT	COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	<i>Save Disk</i>	DATA x, y,	—	DEG (x)
ATMOS - ORIC	CONT	INK x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
COMMODORE 64	CONT	—	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x", 8	DATA x, y,	DEF FN x =	—
COMMODORE-VIC 20	CONT	—	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x", 8	DATA x, y,	DEF FN x =	—
DAI	CONT	COLOR T x COLOR G x	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	—	—
DRAGON 32/64	CONT	CLS x COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	—	COLOUR x	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	DEG (x)
HECTOR HRX - BASIC III	CONT	COLOR x	COS (x)	C SAVE	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
LASER 200/300 et 500	CONT	COLOR x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	—	—
LYNX	CONT	INK x	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	—	—
ORIC 1	CONT	INK x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
SINCLAIR - ZX 81	—	—	COS (x)	SAVE "x"	—	—	—	—
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	CONTINUE	INK x	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
THOMSON - T07	CONT	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	DEF FN x =	—
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	CONT	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	DEG

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Dimensions de tableaux	Fin de programme	Exponentielle	Variable arrondie	Flash écran	Instruction début de boucle	Renvois sous programme	Renvois à une ligne de programme
ORDINATEURS								
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
APPLE II*	DIM x	END	EXP (x)	—	FLASH	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ATMOS - ORIC	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
COMMODORE 64	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
COMMODORE-VIC 20	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
DAI	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
DRAGON 32/64	DIM x	END	EXP (x)	FIX (x)	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ELECTRON ACORN BBC modèle B	DIM x	END	EXP (x)	—	FLASH	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
HECTOR HRX - BASIC III	DIM x	END	EXP (x)	—	FLASH x, y	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
LASER 200/300 et 500	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
LYNX	DIM x	END	EXP (x)	ROUND ON	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ORIC 1	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
SINCLAIR - ZX 81	DIM x	—	EXPO (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	DIM x	—	EXP x	—	? FLASH x	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
THOMSON - T07	DIM x	END	EXP x	FIX (x)	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Conversion de décimale en hexadécimale	Test logique	Renvois après test logique	Saisie d'une touche au clavier	Question enregistrée dans une variable	Partie entière d'un nombre	Ecran en vidéo inversé	Extrait les caractères d'une chaîne
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY \$	INPUT	INT (x)	—	LEFT \$ (x\$, y)
APPLE II*	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x\$	INPUT	INT (x)	INVERSE	LEFT \$(x\$,y)
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	<i>Peek (453)</i>	INPUT	INT (x)	—	x\$ (A\$,x)
ATMOS - ORIC	HEX\$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
COMMODORE 64	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
COMMODORE - VIC 20	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
DAI	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GETC x\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
DRAGON 32/64	HEX\$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
ELECTRON ACORN BBC modèle B	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	PLOT x,y	LEFT\$ (x,y)
HECTOR HRX - BASIC III	HEX\$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	INVERSE	LEFT\$ (x,y)
LASER 200/300 et 500	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	INVERSE	LEFT\$ (x,y)
LYNX	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	KEY\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
ORIC 1	HEX\$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
SINCLAIR - ZX 81	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	INVERSE	—
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	INVERSE	—
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	—	—
THOMSON - T07	HEX\$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	HEX\$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Nbre caract. d'une chaîne alphanumérique	Initialisation d'une variable	Logarithme népérien	Branchement à une ligne	Env. d'une var. sur le point choisi	Lecture d'une adresse mémoire	Affichage d'un point à l'écran	Stock. d'1 var. à 1 adresse mém. donnée
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	SET (x,y)	POKE x,y
APPLE II*	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
ATMOS - ORIC	LEN (x\$)	LET x =	LN (x)	ON x GOTO	POKE 341, x	PEEK (x)	CURSET (x,y)	POKE x,y
COMMODORE 64	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	—	POKE x,y
COMMODORE-VIC 20	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	—	POKE x,y
DAI	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x,y	PEEK (x)	DOT (x,y)	POKE x,y
DRAGON 32/64	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PSET (x,y,z)	POKE x,y
ELECTRON ACORN BBC modèle B	LEN (x\$)	LET x =	LN (x)	ON x GOTO	BPUT # x	—	PLOT (x,y)	—
HECTOR HRX - BASIC III	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x,y	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
LASER 200/300 et 500	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	—	OUT x,y	PEEK (x)	SET (x,y)	POKE x,y
LYNX	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	—	OUT x,y	PEEK (x)	DOT (x,y)	POKE x,y
ORIC 1	LEN (x\$)	LET x =	LN (x)	ON x GOTO	POKE 344, x	PEEK (x)	CURSET (x,y)	POKE x,y
SINCLAIR - ZX 81	LEN (x\$)	LET x =	LN (x)	—	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	LEN (x\$)	LET x =	LN (x)	—	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	—	CALL MCHAR (x,y)	—
THOMSON - T07	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PSET (x,y)	POKE x,y
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x,y	PEEK (x)	PSET (x,y,z)	POKE x,y

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Positionne le curseur à l'écran	Impression d'un caractère	Impression variable num. avec formatage	Génération de nombres aléatoires	Lecture des data	Lignes ignorées par l'ordinateur	Initialisation des lectures de data	Fin de sous programme
ORDINATEURS								
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	PRINT @ x,	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
APPLE II*	M TAB (x) V TAB (y)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	POSITION x, y	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ATMOS - ORIC	PRINT AT x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
COMMODORE 64	POS (x)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
COMMODORE-VIC 20	POS (x)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
DAI	CURSOR (x,y)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
DRAGON 32/64	POS (x)	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ELECTRON ACORN BBC modèle B	POS (x)	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
HECTOR HRX - BASIC III	CURSOR (x,y)	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
LASER 200/300 et 500	PRINT @ x,	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
LYNX	POS (x)	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ORIC 1	CURSOR x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
SINCLAIR - ZX 81	PRINT AT x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	—	REM	—	RETURN
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	PRINT AT x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	PRINT"	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
THOMSON - T07	LOCATE x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	CURSOR x, y	PRINT"	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Extrait les caract. d'une chaîne alphanumérique	Détecer si un point est allumé à l'écran	Ligne d'une variable	Sinus	Racine carrée	Arrêt en cours d'exécution	Passage d'une variable numéq. en alphanuméq.	Redéfinition et animation d'un dessin définitif
ORDINATEURS								
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	RIGHT\$ (x\$,y)	POINT\$ (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
APPLE II*	RIGHT\$ (x\$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
ATARI 600 XL/800/XL 400/800	—	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	SPRITE
ATMOS - ORIC	RIGHT\$ (x\$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
COMMODORE 64	RIGHT\$ (x\$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	POKE
COMMODORE-VIC 20	RIGHT\$ (x\$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
DAI	RIGHT\$ (x\$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
DRAGON 32/64	RIGHT\$ (x\$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	RIGHT\$ (x\$,y)	POINT (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
HECTOR HRX - BASIC III	RIGHT\$ (x\$,y)	POINT (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
LASER 200/300 et 500	RIGHT\$ (x\$,y)	POINT (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
LYNX	RIGHT\$ (x\$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
ORIC 1	RIGHT\$ (x\$,y)	SCRN (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
SINCLAIR - ZX 81	RIGHT\$ (x\$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	RIGHT\$ (x\$,y)	ATTR (x,y)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	—	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	CALL SPRITE
THOMSON - T07	RIGHT\$ (x\$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	—
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	RIGHT\$ (x\$,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x\$)	SPRITE

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC ORDINATEURS	Tangente	Mode texte	Horloge interne	Fin de boucles conditionnelles	Valeur numérique d'une chaîne alphanumérique	Pause
ALICE - MATRA MC 10 - TANDY	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	—
APPLE II*	TAN (x)	TEXT	—	—	VAL (x\$)	WAIT x
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	TAN (x)	GRAPHICS	—	—	VAL (x\$)	—
ATMOS - ORIC	TAN (x)	TEXT	—	UNTIL (x)	VAL (x\$)	WAIT x
COMMODORE 64	TAN (x)	—	TIS	—	VAL (x\$)	WAIT x,y,z
COMMODORE-VIC 20	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	WAIT x,y,z
DAI	TAN (x)	MODE (0)	—	—	VAL (x\$)	WAIT x,y,z
DRAGON 32/64	TAN (x)	—	TIMER	—	VAL (x\$)	—
ELECTRON ACORN BBC modèle B	TAN (x)	MODE (0)	TIME	UNTIL (x)	VAL (x\$)	—
HECTOR HRX - BASIC III	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	—
LASER 200/300 et 500	TAN (x)	MODE (0)	—	—	VAL (x\$)	—
LYNX	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	PAUSE x
ORIC 1	TAN (x)	TEXT	—	UNTIL (x)	VAL (x\$)	WAIT x
SINCLAIR - ZX 81	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	PAUSE x
SINCLAIR - ZX SPECTRUM	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	PAUSE x
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	—
THOMSON - T07	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	—
YENO SC 3000 SEGA SC 3000	TAN (x)	SCREEN 1,1	TIME \$	—	VAL (x\$)	—

Tous les jeux de

MICRO

JEUX

Egalement disponibles sur cassettes et disquettes

BON DE COMMANDE

Mettre une croix dans la (les) case (s) correspondant à votre choix.

CASSETTES (5 jeux par cassettes) : 50 F.T.T.C. l'unité.			
1 - Alice MC-10 <input type="checkbox"/> Puissance 4 Tic Tac Toc Jack Pot L'Attrappe Réflexes	5 - DAI <input type="checkbox"/> S.O.S. Saut en longueur Intergalactique Le pigeon agile Miniwar	9 - Oric 1 <input type="checkbox"/> Nicht Track Oric Briques Altitude 0 Longchamps Tiltman	14 - T07 <input type="checkbox"/> Boopy Parcours Nuclear Duel Les tours infernales
2 - Atari 800-400 600 XL-800 XL <input type="checkbox"/> Saut de haies Les bons bonds Prof Girobattelle Chasseur	6 - Hector HR <input type="checkbox"/> Crazy Bang Anglomanie La pétanque Alphabétophage La chenille	10 - Sega-Yeno SC 3000 <input type="checkbox"/> Formule 1 S.O.S. Lune Torpilleurs Mission survie Othello	15 - VIC 20 <input type="checkbox"/> Labyrinthe Raid sur New York Globber Schuss Laser Omega
3 - B.B.C.-Electron <input type="checkbox"/> Puissance 4 Mille-pattes Smokkar Prison Les chenilles	7 - Laser 200/210 <input type="checkbox"/> Tchouka Squash Le phoque Car Fight L'âne rouge	11 - Spectrum <input type="checkbox"/> Crashtown Cars Hop hop ! Bomber Helicos	16 - ZX 81 <input type="checkbox"/> Zig Zag La maison du savant fou La résidence second- aire du savant fou Appontage Glouton
4 - Commodore 64 <input type="checkbox"/> Vampires Le Kid Helicruise Starfall Shadow	8 - Lynx <input type="checkbox"/> Moutons Gourmand Beyrouth Papillon Les folles haies	12 - TI 99/4A <input type="checkbox"/> Météores Racing Z Capricorne Two Master Ludicourb	DISQUETTES (5 jeux par disquettes) : 99 F.T.T.C. l'unité Apple-II - II^e <input type="checkbox"/> Kamikaze Alcool test Alunissage Stock car 702 en péril

Faites votre total et ajouter 10 F de port pour la France et 20 F de port pour l'étranger et les DOM-TOM. Le règlement peut s'effectuer soit par chèque bancaire ou postal, soit par mandat à l'ordre de : D.D.I.

Merci de retourner ce bon de commande accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à D.D.I. - Centre d'Affaires Paris Nord « Le Bonaparte » 93153 Le Blanc-Mesnil.

M. Mme Mlle

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal [] [] [] [] [] [] Ville : _____

PUISSANCE 4

Voici un jeu de réflexion à perdre la tête.
Le thème est assez classique, mais l'aspect de la grille est déroutant.
Vous jouez contre la machine, alors faites bien attention,
car aucune erreur de tactique n'est permise.



BUT DU JEU

Chaque joueur dispose d'un nombre de pions illimité. Le but à atteindre est simple. Il faut aligner quatre pions, dans n'importe quelle direction. Mais vous ne pouvez pas mettre votre pion n'importe où. Il y

a sept colonnes et vous ne pouvez les déposer que l'un au-dessus de l'autre. Il est donc impossible de mettre un pion dans la colonne 1 au niveau 1, et au tour suivant dans la même colonne mais au niveau 6.

AU CLAVIER

Pour placer un pion, il suffit d'indiquer à l'ordinateur la colonne choisie. Il s'occupe du reste : affichage du tableau destiné à visualiser le jeu, et détection du joueur gagnant.

```

1 CLS: CLEAR
3 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 FORX=1TO7: U(X)=417: NEXT X=0
10 DIMR(80)
50 PRINT@228, "***** PUISSANCE-4
*****": FORU=1TO3000: NEXT
100 PRINT@230, "PUISSANCE-4"
130 GOSUB10000
150 GOTO3500
200 IFM=3THENR(10*0-10)=1
300 IFM=15ANDB=0THENX=0: Y(X)=U(X)
+(4*X): PRINT@Y(X), "x": SOUND30,
4
350 IFM=15ANDB=0THENPRINT@3, "
----- PERDU -----": SOUND40, 4:
SOUND50, 4: FORU=1TO3000: NEXT: GOTO
13000
400 N=N+R(61+M): RETURN
500 C=C+1: IFC<>36THENRETURN
600 SOUND100, 3: PRINT@10, " MATCH
NUL !!!": SOUND60, 3: SOUND160, 4: FO
RU=1TO3000: NEXT: GOTO13000
700 P=5-R(0): R(10*P+0)=L
800 R(0)=R(0)+1: RETURN
900 R(10*0-10)=0: N=0: P=5-R(0): IF
P=0THENN=-1: RETURN
1000 IFP<>5THENM=0: FORH=1TO4: G=1
2: GOTO9500
1200 IFP>=1THENM=0: FORH=2TO5: G=1
4: GOTO9500
1400 E=1: F=0: IFO>4THENE=0-3: F=4
1600 FORD=ETOF: M=0: FORG=DTOD+3: M
=M+R(P*10+G)
1650 NEXTG: GOSUB2000: NEXTD
1800 A=P+0
1850 IFP<>5ANDR>=5ANDR<=8THENQ=1
: GOSUB8000

```

```

2000 IFP<>1ANDR>=6ANDR<=9THENQ=1
: GOSUB8500
2200 A=0-P
2400 IFP<>5ANDR>=0ANDR<=3THENQ=0
: GOSUB8000
2600 IFP<>1ANDR>=-1ANDR<=2THENQ=
0: GOSUB8500
2800 RETURN
3500 R(68)=10000
3600 R(61)=0.01
3601 R(62)=0.1
3602 R(63)=1
3603 R(64)=1000
3604 R(66)=1
3605 R(71)=100
3606 R(76)=10000
3800 GOSUB500
4000 B#=INKEY$: PRINT@3, "
OTRE COLONNE : ?"
4200 IFB#<"1"ORB#>"7"THEN4000
4300 B=VAL(B#)
4400 GOSUB12000
4600 O=B: IFR(0)=5THEN4000
4800 L=1: GOSUB7000: IFR(10*0-10)=1
THENPRINT@3, " ***** FELITITATIO
NS *****": FORE=10TO200: SOUNDE, 1:
NEXT: FORU=1TO3000: NEXT: GOTO13000
5000 GOSUB5000: B=0: J=0: FORO=1TO7:
GOSUB9000: IFN>=JTHENJ=N: L=0
5200 NEXTO: O=L
5400 L=5: GOSUB7000: B=1: GOSUB9000: I
FR(10*0-10)=1THEN6000
5800 GOSUB12100: GOTO3800
6000 FORK=0TO 0+5: I=K-7*INT(K/7)
+1
6100 IFI=LTHENK=16: NEXT: GOTO5800
6200 IFR(I)=5THENNEXT: GOTO5800

```

```

6400 R((P+1)*10+0)=0
6450 R(0)=R(0)-I: GOSUB9000: O=I: K=
16: NEXTK
6500 GOTO5400
8000 M=0: FORH=1TO4: GOTO9000
8500 M=0: FORH=2TO5
9000 G=A-H: IFQ=0THENH=H+H+G
9100 M=M+R(10*H+G): NEXT: GOSUB200
: RETURN
9500 M=M+R(10*H+0): NEXT: GOSUB200
9600 GOSUB200
9700 IFG=14THEN1400
9800 IFG=12THEN1200
10000 IFV=5THEN12000
10050 V=5: CLS0: SOUND200, 3
10100 FORS=7TO63
10200 SET(S, 31, 5)
10300 SET(S, 30, 5)
10400 SET(S, 29, 5)
10500 NEXT
10600 FORT=6TO29
10700 SET(7, T, 5)
10800 SET(15, T, 5)
10900 SET(23, T, 5)
11000 SET(31, T, 5)
11100 SET(39, T, 5)

```

```

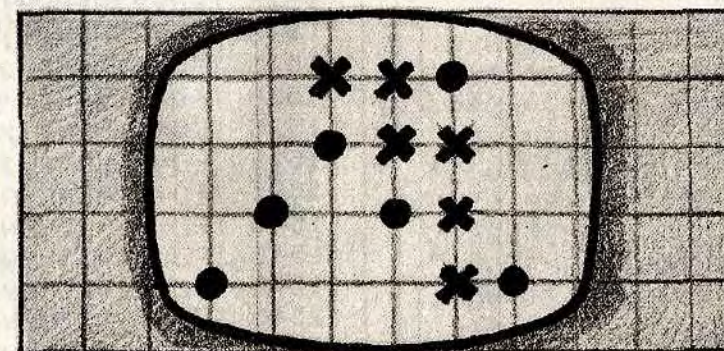
11200 SET(47, T, 5)
11300 SET(55, T, 5)
11400 SET(63, T, 5)
11500 NEXT: SOUND76, 2: SOUND150, 2:
SOUND215, 2
11600 T=480
11700 FORS=1TO7
11750 T=T+4
11800 PRINT@T, S;
11900 : NEXT: RETURN
12000 W#="o": X=B: GOTO12200
12100 W#="x": X=0
12200 Y(X)=U(X)+(4*X)
12250 PRINT@3, " "
12300 IFY(X)<126THENRETURN
12350 PRINT@Y(X), W#;
12370 SOUND150, 2
12400 U(X)=U(X)-64
12500 RETURN
13000 PRINT@3, "
UNE AUTRE
PARTIE ?"
13100 D#=INKEY$
13200 IFD#="N"THENCLS: END
13300 IFD#=" "THEN13000
13400 GOTO1

```

ALICE. MC10TANDY

TIC-TAC-TOC

Ce logiciel est une adaptation du célèbre jeu de Morpion,
bien connu des élèves. Mais ici, vous n'avez besoin
que d'un ordinateur et d'un écran de télévision.



BUT DU JEU

Vous jouez contre l'ordinateur. Le vainqueur est celui qui aligne horizontalement, verticalement ou diagonalement trois pions identiques. Méfiez-vous car il

ne suffit pas d'aligner vos propres pions, il faut aussi arrêter le jeu de l'adversaire.

AU CLAVIER

Chaque case est numérotée de un à neuf,

```

1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 CLS: X=3: B=128: D=32
10 DATA74, 80, 85, 234, 239, 241, 245,
394, 399, 401, 405, 1
20 DATA73, 75, 86, 87, 233, 235, 240, 2
46, 247, 393, 395, 400, 406, 407, 2
30 DATA150, 151, 272, 310, 311, 464, 4
70, 471, 438, 439, 3
40 READA
50 FORC=1TOX
60 IFA<5THEN110
70 PRINT@A, CHR$(B);
80 A=A+D

```

```

90 NEXT C
100 GOTO10
110 IFA=1THEND=0: B=131: X=1: GOTO2
0
120 IFA=2THENB=140: GOTO30
130 IFA=3THENSOUND100, 4
140 FORU=1TO1000: NEXT: GOTO500
500 CLS: X=13: C=4: SOUND200, 4
510 C=C+1
520 SET(X, C, 3)
530 SET(X+12, C, 3)
540 SET(X+24, C, 3)
550 SET(X+36, C, 3)

```



```

560 IFC=28THEN580
570 GOTO510
580 SET(X,4,3)
590 SET(X,12,3)
600 SET(X,20,3)
610 SET(X,28,3)
620 X=X+1
630 IFX=49THENC=0:GOTO650
640 GOTO580
650 DATA 170,176,182,298,304,310,
,426,432,438,1
660 C=C+1
670 READA
680 IFA=1 THEN SOUND200,4:GOTO10
00
690 PRINT@A-1,ABS(C);
700 GOTO650
1000 CLEAR:DIMZ(30)
1020 T=2:GOSUB1340
1025 Y=0:T=9:IFN=1THEN1050
1030 GOSUB1400:GOSUB1340
1035 GOSUB1470:GOSUB1400
1040 GOSUB1070:GOSUB1400
1045 GOTO1040
1050 PRINT@8,"JE COMMENCE ":FORU
=1TO2000:NEXT
1055 GOSUB1340:GOSUB1470
1057 GOSUB1400:GOSUB1340:GOSUB14
70
1060 GOSUB1400:GOSUB1070
1065 GOTO1060
1070 K=0:L=Y:Y=Y-1
1080 IFS=3THENY=L
1090 K=K+1:GOSUB1560
1095 N=10+W
1100 FORA=1TO9
1105 IFA=N-10THEN1120
1110 IFZ(N)=Z(10+A)THENR=45-A-N-
10:IFR>10ANDR<20THEN1160
1120 NEXTA
1130 IFS=3THENRETURN
1140 IFK=2THEN1240
1150 GOTO1230
1160 IFY>=9THEN1250
1170 IFR=NTHEN1120
1180 IFR=10+ATHEN1120
1190 IFS=3THEN1260
1200 IFZ(R)=0THENY=L+1:Z(Y)=R-10
:U=1:GOTO1300
1210 IFS=3THENRETURN
1220 IFA<9THEN1120
1230 IFK=1THENY=L:GOTO1090
1240 Y=L:GOSUB1340:GOSUB1470
1245 IFY<9THENRETURN
1250 PRINT@10,"MATCH NUL !!!":SO
UND100,3:SOUND130,3:SOUND160,3:F
ORQ=1TO2000:NEXT:GOTO1800
1255 GOTO5
1260 IFZ(A+10)=Z(R)ANDK=1THEN131
0
1270 IFS=3THEN1120
1280 IFY<9THENRETURN

```

```

1290 GOTO1250
1300 GOSUB1560:GOSUB1470
1305 GOTO1260
1310 C$=" J'AI GAGNE !!!"
1315 IFS=3THENC$="J'AI PERDU !!!"
1320 PRINT@8,C$:GOTO1700
1340 Y=Y+1
1350 N=RND(T)
1355 IFY<2THEN Z(Y)=N:RETURN
1360 FORA=1TOY-1
1370 IFN=Z(A)THEN1350
1380 NEXTA
1390 Z(Y)=N:RETURN
1400 Y=Y+1:IFQ=5THEN1410
1405 PRINT@10," A VOUS ...":FORQ
=1TO2000:NEXT
1410 S$=INKEY$
1415 IFS$<="9"ANDS$>"0"THENO=VAL
(S$):G=5:GOTO1430
1420 GOTO1410
1430 FORA=1TOY
1435 IFO=J(A)THEN1410
1440 NEXTA
1450 Z(Y)=0:IFY=>5THENGOSUB1470:
S=3:GOSUB1070:Y=L:S=0:RETURN
1460 GOSUB1470:RETURN
1470 GOSUB1560:B$="o":M=2
1475 IFG=5THENB$="x":M=1:G=0
1480 Z(10+W)=M
1485 A$(Z(Y))=B$
1490 PRINT@0," "
1500 IFO=1THENE=137
1505 IFO=2THENE=143
1510 IFO=3THENE=149
1515 IFO=4THENE=265
1520 IFO=5THENE=271
1525 IFO=6THENE=277
1530 IFO=7THENE=393
1535 IFO=8THENE=399
1540 IFZ(Y)=9THENE=405
1541 IFZ(Y)=1THENE=137
1542 IFZ(Y)=2THENE=143
1543 IFZ(Y)=3THENE=149
1544 IFZ(Y)=4THENE=265
1545 IFZ(Y)=5THENE=271
1546 IFZ(Y)=6THENE=277
1547 IFZ(Y)=7THENE=393
1548 IFZ(Y)=8THENE=399
1549 SOUND125,1:PRINT@E,B$:FORQ
=1TO1500:NEXT:Q=5
1550 RETURN
1560 GOTO1570
1570 IFZ(Y)=2THENW=1:Z=9
1580 IFZ(Y)=3THENW=6:Z=4
1590 IFZ(Y)=4THENW=3:Z=7
1600 IFZ(Y)=5THENW=5:Z=5
1610 IFZ(Y)=6THENW=7:Z=3
1620 IFZ(Y)=7THENW=4:Z=6
1630 IFZ(Y)=8THENW=9:Z=1
1640 IFZ(Y)=9THENW=2:Z=8
1645 IFZ(Y)=1THENW=8:Z=2:E=137
1650 IFU=1THENZ(Y)=Z

```

```

1660 U=0
1670 RETURN
1700 FORU=1TO15:SOUND*10,2:NEXT
:FORU=1TO1500:NEXT:CLEAR:GOTO180
0
1800 PRINT@5," UNE AUTRE PARTIE

```

```

?"
1850 D$=INKEY$
1950 IFD$="N"THENCLS:END
2000 IFD$=""THEN1800
2050 GOTO5

```

Alice.McTANDY

JACK POT

Vous avez toujours rêvé de «flamber» à Las Vegas.
Et bien, tout est possible
avec votre ordinateur. Pourquoi ne pas tenter votre chance
devant une machine à sous ?
C'est votre micro qui règlera la note !!!



BUT DU JEU

Vous devez à partir d'un capital de cent dollars gagner le plus possible. Misez, mais pas trop, car votre bourse s'épuise très rapidement. Faites bien attention car vous risquez de vous retrouver les poches vides, et de rentrer chez vous à pied.

AU CLAVIER

Pour déclencher le jack pot, il suffit de miser entre 1 et 99 dollars. Ensuite l'ordinateur se charge du reste. Refaites la même opération pour toute nouvelle tentative. Vos gains sont en rapport avec la mise et le résultat du jack pot.

- Voici les sommes gagnées suivant les sorties du jack pot :

\$\$\$\$\$ = 50 \$	\$\$\$\$ = 10 \$
#### = 30 \$	\$\$\$ = 6 \$
00000 = 30 \$	000 = 6 \$
\$\$\$ = 25 \$	\$\$ = 5 \$
## = 15 \$	# = 3 \$
0000 = 15 \$	00 = 3 \$

```

1 CLS
3 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 GOSUB1100:B=0
6 CLS5:SOUND80,3
10 DATA103,104,105,135,137,167,1
68,169,-1
20 READA
30 IFA=-1THEN100
40 PRINT@A+B," ";
50 GOTO10
100 B=B+4
110 RESTORE
120 IFB>19THEN140
130 GOTO10
140 FORA=6TO58
150 SET(A,16,3)
160 SET(A,26,3)
165 A=A/2:PRINT@A+288,CHR$(150);
:A=A*2
170 A=A/2:PRINT@A+352,CHR$(150);
:A=A*2
180 A=A/2:PRINT@A+384,CHR$(150);
:A=A*2
185 A=A/2:PRINT@A+320,CHR$(143);
:A=A*2
190 NEXT
200 A=37:B=59
210 FORE=1TO6

```

```

220 A=A+32:B=B+32
230 PRINT@A,CHR$(149);
240 PRINT@B,CHR$(154);
250 NEXT
260 FORA=37TO59
270 PRINT@A,CHR$(204);
280 NEXT
290 FORA=198TO218
300 PRINT@A,CHR$(159);
310 PRINT@A+32,CHR$(159);
320 PRINT@A-128,CHR$(159);
330 NEXT
340 FORC=1TO6
350 D(C)=98+(4*C)
355 E(C)=132+(4*C)
360 PRINT@D(C),CHR$(159);
370 PRINT@D(C)+32,CHR$(159);
380 PRINT@D(C)+64,CHR$(159);
385 IFC=6THEN400
390 PRINT@E(C),CHR$(143);
400 NEXT
410 FORA=450TO478
420 PRINT@A,"*";
430 PRINT@A+32,"-";
440 NEXT
450 FORA=258TO418STEP32
460 PRINT@A,CHR$(202);
470 NEXT

```

```

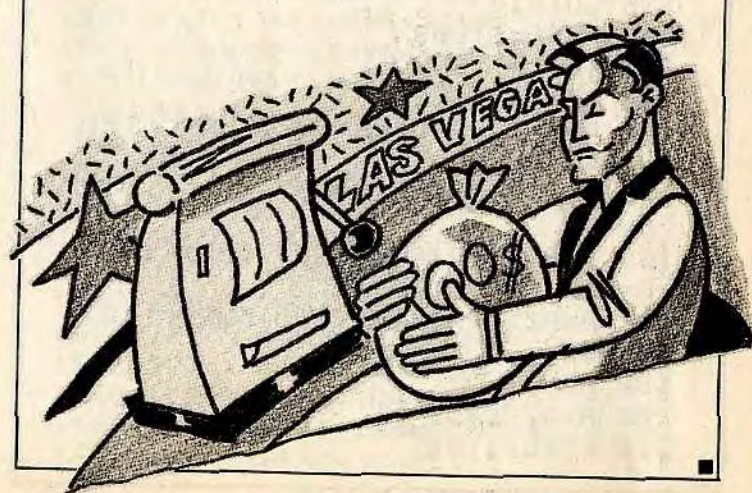
480 FORA=286T0446STEP32
490 PRINT@A,CHR$(197);
500 NEXT
510 FORU=1T040:SOUND220,1:NEXT
520 CLEAR
570 B=0:D#=INKEY$
580 PRINT@323," MISE:";B;
590 IFD#>"9"ORD#<"1"THEN570
595 PRINT@323," MISE:";B;
600 B=VAL(D#)*10
610 PRINT@331,B;
620 U=U-B
630 PRINT@337,"RESTE:";U;
650 F#="#$@*0+":A=5
655 H=H+1:IFH>6THEN680
660 FORP=1T05:IFVAL(Q$(P))=HTHEN
655
665 NEXT
670 C(H)=RND(6):GOTO655
680 PRINT@136,MID$(F#,C(1),1);
690 PRINT@140,MID$(F#,C(2),1);
700 PRINT@144,MID$(F#,C(3),1);
710 PRINT@148,MID$(F#,C(4),1);
720 PRINT@152,MID$(F#,C(5),1);
722 SOUND245,1
723 H=0
730 IFI=15THEN760
740 I=I+1:GOTO660
760 FORK=1T05
765 FORP=1T05:Q$(P)="X":NEXT
770 L$(K)=MID$(F#,C(K),1)
780 NEXT
790 IFL$(1)=L$(2)ANDL$(1)=L$(3)A
NDL$(1)=L$(4)ANDL$(1)=L$(5)THENW
=10:FORA=1T05:SOUND150,2:NEXT:GO
T0850
800 IFL$(1)=L$(2)ANDL$(1)=L$(3)A
NDL$(1)=L$(4)THENW=5:FORA=1T04:S
OUND150,2:NEXT:GOTO850
810 IFL$(1)=L$(2)ANDL$(1)=L$(3)T
HENW=2:FORA=1T03:SOUND150,2:NEXT
:GOTO850
820 IFL$(1)=L$(2)THENW=1:SOUND15
0,2:SOUND150,2:GOTO850
830 IFL$(1)="@"THENY=1
840 GOTO900
850 IFL$(1)="$"THENX=5:GOTO900
860 IFL$(1)="#"THENX=3:GOTO900
870 IFL$(1)="0"THENX=3:GOTO900
880 IFL$(1)="*"THENX=1:GOTO900
890 X=2
900 Y=W*X:S=B*Y:U=U+S
905 Y=0:W=0:X=0
910 I=0:IFC(6)<3THEN930
920 GOTO570
930 PRINT@454,"QUE CONSERVEZ VO
US:";
935 SOUND100,2:SOUND110,3
940 FORP=1T05
950 Q$(P)=INKEY$
960 IFQ$(P)=" "THEN950
965 IFQ$(P)=" "THEN985

```

```

967 IFQ$(P)>"5"THEN950
968 IFQ$(P)<"1"THEN950
980 PRINT@474,Q$(P);
982 NEXT
985 FORA=450T0477
987 PRINT@A,"*":NEXT
999 B=0
1000 GOTO570
1100 CLS:SOUND125,2:SOUND110,2
1200 FORA=134T0153
1250 PRINT@166,"*":PRINT@185,"*"
1300 PRINT@198,"*";" JACK-PO
T":PRINT@217,"*"
1400 PRINT@230,"*":PRINT@249,"*"
1500 PRINT@262,"*";" A";
:PRINT@281,"*"
1600 PRINT@294,"*":PRINT@313,"*"
1700 PRINT@326,"*";" LAS VEGA
S!":PRINT@345,"*"
1800 PRINT@358,"*":PRINT@377,"*"
1900 PRINT@A,"*"
1950 PRINT@A+256,"*"
2000 NEXT:SOUND110,2:SOUND125,2
2100 FORU=1T04000:NEXT
2200 SOUND125,2:SOUND110,2
2250 CLS
2300 PRINT@37,"** MULTIPLICATEUR
S**"
2400 PRINT@98,"$$$$:50 #####:3
0 00000:30"
2500 PRINT@130,"$$$$ :25 #### :
15 0000 :15"
2600 PRINT@162,"$$$ :10 ### :
6 000 :6"
2700 PRINT@194,"$$ :5 ## :
3 00 :3"
2800 PRINT@290,"++++:20 @@@@@:
20 *****:10"
2900 PRINT@322,"++++ :10 @@@@ :
10 **** :5"
3000 PRINT@354,"+++ :4 @@@ :
4 *** :2"
3100 PRINT@386,"++ :2 @@ :
2 ** :2"
3300 FORU=1T06000:NEXT
3400 SOUND125,2:SOUND100,2
3500 RETURN

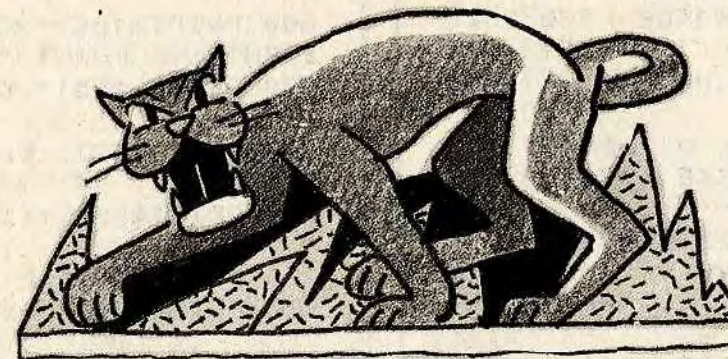
```



ALICE. MC10 TANDY

L'ATTRAPE

Un animal dangereux s'est échappé du zoo tout proche et terrorise la population. Vous êtes chargé de rattraper le fauve au plus vite.



BUT DU JEU

Armé d'une sorte de filet, vous devez attraper un animal féroce. Bien sûr, celui-ci n'est pas de cet avis et fera tout pour vous échapper. Courez sans relâche et vous aurez peut-être la chance de le capturer assez rapidement avant qu'il ne tue une

population innocente. Vous êtes deux chasseurs de fauves, lequel réussira le premier ?

AU CLAVIER

- Ce logiciel est conçu pour deux joueurs. Les filets se dirigent à partir du clavier.

Joueur de gauche : *A = haut
*Q = bas
*W = gauche
*X = droite
Joueur de droite : *@ = haut
*M = bas
* = gauche
* = droite

```

1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
10 GOSUB650
15 CLS:SOUND130,2
20 PRINT@235,"VITESSE : ?";
30 PRINT@299,"1/2/3/4/5";
35 D#=INKEY$
40 IFD#="1"THENV=150
50 IFD#="2"THENV=240
60 IFD#="3"THENV=330
70 IFD#="4"THENV=420
80 IFD#="5"THENV=510
85 R=VAL(D#)
90 IFD#>"5"ORD#<"1"THEN30
100 A#=CHR$(207):B#="o"
105 CLSE
110 X=224:Y=255
120 C=RND(410)+32:SOUND100,2
125 S=S+1:IFS>5THEN500
130 IFC/32-INT(C/32)=0THEN120
140 IFC/31-INT(C/31)=0THEN120
145 PRINT@C,B#;
150 PRINT@X,A#+A#;
160 PRINT@X+32,A#;
170 PRINT@X+64,A#+A#;
190 PRINT@Y-1,A#+A#;
200 PRINT@Y+32,A#;
210 PRINT@Y+63,A#+A#;
215 SOUND240,1
220 F#=INKEY$
230 IFF#="R"THENX=X-32:CLSE:IFX<
0THENX=X+32
240 IFF#="@"THENY=Y-32:CLSE:IFY<
0THENY=Y+32
250 IFF#="0"THENX=X+32:CLSE:IFX>
416THENX=X-32
260 IFF#="M"THENY=Y+32:CLSE:IFY>
415THENY=Y-32

```

```

270 IFF#="X"THENX=X+1:CLSE:IFX=4
15THENX=0
280 IFF#="W"THENX=X-1:CLSE:IFX<0
THENX=414
290 IFF#="."THENY=Y-1:CLSE:IFY<1
THENY=415
300 IFF#=";"THENY=Y+1:CLSE:IFY=3
10RY=415THENY=384
320 H=H+1:IFH=VTHENH=0:CLSE:GOTO
120
330 IFF#=""THEN220
350 IF(C-X)=33AND(C-Y)=31THENFOR
U=1T08:SOUNDU*20,3:CLSU:NEXT:0=0
+1:H=0:CLSE:GOTO120
360 GOTO145
500 CLS:S=0
510 PRINT@166,"LA PARTIE EST FIN
IE";
520 SOUND130,2:FORU=1T02000:NEXT
530 PRINT@229,"VOTRE SCORE EST D
E...";
540 SOUND130,2:FORU=1T02000:NEXT
550 PRINT@293,0;"/ 5 EN VITESSE
NO";R;
560 SOUND130,2:FORU=1T02000:NEXT
570 CLS
580 PRINT@230,"UNE AUTRE PARTIE
?";
585 SOUND130,2
590 D#=INKEY$
600 IFD#="N"THENCLS:END
610 IFD#<" "THEN15
620 GOTO590
650 CLS:SOUND130,2
660 PRINT@32,"CHOISISSEZ VOTRE C
OULEUR DE FOND";
670 PRINT@138,"NOIR -> 0";

```

```

680 PRINT@170,"VERT -> 1";
690 PRINT@202,"JAUNE -> 2";
700 PRINT@234,"BLEU -> 3";
710 PRINT@266,"ROUGE -> 4";
720 PRINT@298,"CYAN -> 6";
730 PRINT@330,"MAGENTA -> 7";
740 PRINT@362,"ORANGE. -> 8";
750 FORD=426T0438
760 PRINT@D,"*";:NEXT
770 D#=INKEY#
780 IFD#>"8"ORD#<"0"THEN660
790 IFD#="5"THEN660
800 E=VAL(D#)
810 CLS:SOUND130,2
820 FORF=72T087
830 PRINT@F,"*";

```

```

840 PRINT@F+64,"*";
850 NEXT
860 PRINT@104,"* L'ATTRAPE *"
;
870 PRINT@263,"(A) ^ (Q)
";
880 PRINT@198,"TOUCHES DE DEPLAC
EMENT";
890 PRINT@295,"(Q) V (M)
";
900 PRINT@327,"(W) <- (.)
";
910 PRINT@359,"(X) -> (;)
";
920 FORU=1T03000:NEXT
930 RETURN

```

```

360 SET(B(3),A(3),1):IFA(3)>22TH
ENGOSUB600
380 SET(E,31,3)
390 RESET(E-V,31)
400 GOTO110
415 SOUND200,2
420 FORP=29T02STEP-1
427 IFPOINT(E,P-1)>0THENSOUND100
,1:0=0+1
430 SET(E,P,2)
440 NEXT
450 FORP=30T02STEP-1
460 RESET(E,P)
470 NEXT
500 GOTO110
600 IFA(1)=24THENFORH=1T03:SOUND
130,1:NEXT:K=4:C=1:GOTO630
610 IFA(2)=24THENFORH=1T03:SOUND
130,1:NEXT:K=5:C=2:GOTO630
620 IFA(3)=24THENFORH=1T03:SOUND
130,1:NEXT:K=1:C=3:GOTO630
625 RETURN
630 T=RND(4)
640 IFE>B(C)ANDT>1THENN=62:L=2:F
ORX=B(C)TONSTEP2:GOTO690
650 IFE>B(C)ANDT=1THENN=E:L=2:F0
RX=B(C)TONSTEP2:GOTO690
660 IFE<B(C)ANDT>1THENN=1:L=-2:F
ORX=B(C)TONSTEP-2:GOTO690
670 IFE<B(C)ANDT=1THENN=E:L=-2:F
ORX=B(C)TONSTEP-2
690 IFX>2THENRESET(X-L,24)
695 IFX>63THENX=62
698 FORA=1T02
700 SET(X,24,K)
705 IFX<50RX>60THENRESET(X,24)
710 F#=INKEY#
720 IFF#=" "THEN750
722 NEXT
725 NEXT:X=X-L
740 IFT=1ANDX=ETHENFORM=24T031:S
ET(N,M,K):NEXT:FORH=1T05:SOUND30
,1:NEXT:Y=Y+1:FORM=24T031:RESET(
N,M):NEXT:GOSUB900:RETURN
745 RETURN
750 FORM=31T024STEP-1
760 SET(E,M,2)
770 IFPOINT(E,M-1)>0THENFORH=1T0

```

```

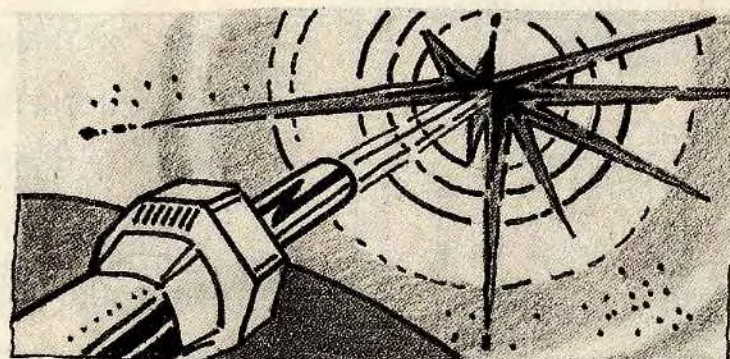
5:SOUNDH*40,1:NEXT:0=0+50:FORM=2
4T031:RESET(E,M):NEXT:RETURN
780 NEXT
790 FORM=24T031
800 RESET(E,M)
805 NEXT
807 NEXT
810 RETURN
900 IFY>40RG=-1THENCLS0:SOUND150
,3:GOTO920
910 RETURN
920 PRINT@0," TEMPS :";G+1
930 PRINT@15," SCORE :";0
940 PRINT@224," FIN"
950 FORU=1T03000:NEXT
960 PRINT@416," UNE AUTRE PA
RTIE : ?"
970 D#=INKEY#
980 IFD#="N"THENCLS:END
990 IFD#=" "THENPRINT@416," ":GO
T010
995 GOTO970
999 CLS:SOUND130,2
1000 FORA=135T0152
1010 PRINT@A,"*"
1020 PRINT@A+192,"*"
1030 NEXT
1040 A=167:B=184
1060 FORC=1T05
1070 PRINT@A,"*";:PRINT@B,"*";
1080 A=A+32:B=B+32
1090 NEXT
1095 REM PRESENTATION DU JEU
1120 PRINT@235,"REFLEXES";
1130 FORU=1T04000:NEXT
1140 CLS
1150 PRINT@133,"TOUCHES DE DEPLA
CEMENTS";
1160 PRINT@198,"(W) : (X) : (.)
: (;)";
1170 PRINT@230,"<= : <- : ->
: =>";
1180 PRINT@297,"TOUCHE DE TIR";
1190 PRINT@332,"SPACE";
1195 SOUND150,2
1200 FORU=1T04000:NEXT
1210 RETURN
2000 FORU=1T01000:NEXT

```

ALICE. MC IO TANDY

REFLEXES

Avant d'aborder les jeux d'action complexes, exercez votre habilité en détruisant une population d'envahisseurs toujours plus nombreuse.



BUT DU JEU

Vous devez détruire des envahisseurs se multipliant très rapidement à l'écran. Pour cela, vous disposez d'un canon laser. Déplacez-vous de droite à gauche pour les

anéantir avant qu'ils ne soient devenus trop nombreux et ne prennent inévitablement le dessus.

AU CLAVIER

- Pour déplacer votre carton laser et tirer,

utiliser les touches suivantes :

- * W = 2 cases à gauche
- * X = 1 case à gauche
- * = 2 cases à droite
- * = 1 case à droite
- * Space = tir.

```

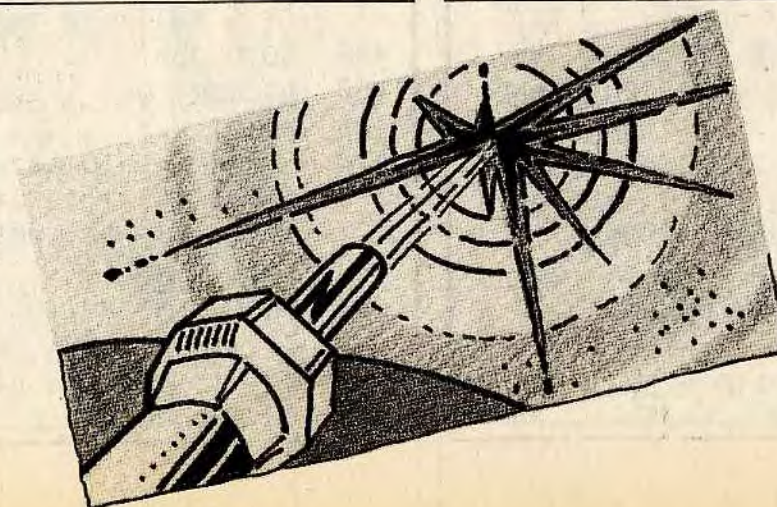
1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 CLS:GOSUB999:CLS
10 E=30:V=3:G=300:0=0:Y=0
15 SOUND130,2
20 PRINT@235,"PRETS ?"
30 D#=INKEY#
40 IFD#<>" "THEN60
50 GOTO20
60 CLS0
65 FORJ=1T03
70 A(J)=RND(12)+5
75 IFA(J)/2-INT(A(J)/2)>0THEN70
80 B(J)=RND(60)
85 IFB(J)/2-INT(B(J)/2)>0THEN80
90 SOUNDB(J)*3,2
100 NEXT
105 FORU=1T063STEP2:SET(U,23,8):
SET(U,25,8):NEXT
110 FORJ=1T03
120 C(J)=RND(4)
130 IFC(J)=1AND(A(J)>3)THENA(J)=A(

```

```

J)-2:S=-2
140 IFC(J)=2AND(A(J)<23)THENA(J)=A
(J)+2:S=2
150 IFC(J)=3AND(B(J)>3)THENB(J)=B(
J)-2:S=-2
160 IFC(J)=4AND(B(J)<59)THENB(J)=B
(J)+2:S=2
170 NEXT
172 G=G-1:IFG=-1THEN900
174 PRINT@0," TEMPS :";G
176 PRINT@15," SCORE :";0
180 F#=INKEY#
190 IFF#="W"ANDE>4THENE=E-4:V=-4
200 IFF#="X"ANDE>3THENE=E-2:V=-2
210 IFF#=";"ANDE<59THENE=E+4:V=4
220 IFF#="."ANDE<61THENE=E+2:V=2
230 IFF#=" "THEN415
340 SET(B(1),A(1),4):IFA(1)>22TH
ENGOSUB600
350 SET(B(2),A(2),5):IFA(2)>22TH
ENGOSUB600

```



KAMIKAZE

Vous connaissez les avions Kamikazes, et bien voici les hélicoptères Kamikazes. Un de ces engins, très maniable, menace votre refuge.



BUT DU JEU

Un hélicoptère est prêt à tout pour vous détruire. Réfugié dans le fin fond d'une forêt vous vous préparez à faire face à ses assauts. Vous ne disposez que d'un ca-

non très puissant, dont vous indiquez l'angle de tir. Si vous réussissez à atteindre l'un des hélicoptères, un autre viendra prendre la relève. Jusqu'au moment où l'un d'eux sera au-dessus de votre ca-

bane et vous bombardera.

AU CLAVIER

Pour tirer avec votre canon, il suffit d'indiquer l'angle de tir, entre 0 et 90.

```

100 REM COPYRIGHT (C) 1984
110 REM TILT MICRO
115 REM
120 TEXT : HOME
130 DATA 2,0,6,0,38,0,44,40
140 DATA 245,9,46,36,228,219,27,45
150 DATA 45,45,45,45,45,86,14,247
160 DATA 63,63,39,22,94,73,59,63
170 DATA 63,231,45,28,4,0,36,36
180 DATA 13,24,45,45,45,45,45,14
190 DATA 54,54,223,219,35,36,63,54
200 DATA 38,0,255,255,255,255,255,255
210 FOR I = 16384 TO 16384 + 58
220 READ A: POKE I,A
230 NEXT I
240 POKE 232,0: POKE 233,64
250 HGR : HCOLOR= 3: ROT= 0: SCALE= 1
260 HPLLOT 0,155 TO 279,155: DRAW 2 AT 2,154
270 I = .314:V0 = 53:XH = 300
280 IF T < > 0 THEN HCOLOR= 0: DRAW 1 AT XH,YH: HPLLOT XA,YA: HCOLOR= 3
290 YH = RND (1) * 110 + (XH / 10):XH = XH - 50

```

```

300 IF XH = 50 THEN 530
310 DRAW 1 AT XH,YH
320 T = 0: UTAB 21: HTAB 25: PRINT "SCORE : ";S: UTAB 23: INPUT "ENTREZ L'ANGLE DE TIR ? ";A$: IF A$ = "" THEN 340
330 AD = VAL ( LEFT$ (A$,1)) * 10 + VAL ( RIGHT$ (A$,1))
340 A = (AD / 180) * 3.1415
350 XA = X:YA = Y
360 X = V0 * T * COS (A) + 14
370 Y = - (V0 * T * SIN (A) - (4.9 * (T * T)) - 149)
380 T = T + I
390 IF (Y > 155 AND T > 1) OR X > 278 THEN 280
400 HPLLOT X,Y
410 IF T = I THEN 350
420 HCOLOR= 0: HPLLOT XA,YA: HCOLOR= 3
430 IF ABS (X - XH) < 10 AND ABS (Y - YH) < 10 THEN 450
440 GOTO 350
450 HCOLOR= 0
460 HPLLOT X,Y
470 FOR K = 1 TO 50: HPLLOT XH + (RND (1) * 10),YH + (RND (1) * 10 - 8): NEXT K
480 S = S + XH
490 DRAW 1 AT XH,YH: ROT= 48: FOR K = YH TO 160: DRAW 1 AT XH,K - 1: HCOLOR= 3: DRAW 1 AT XH,K: HCOLOR= 0: NEXT K

```

```

500 XDRAW 1 AT XH,160
510 HCOLOR= 3: ROT= 0
520 XH = 300: GOTO 290
530 HCOLOR= 0: DRAW 1 AT XH,YH: HCOLOR= 3: DRAW 1 AT 3,YH
540 FOR K = YH TO 155: HPLLOT 7,K: HCOLOR= 0
550 HPLLOT 7,K - 1: HCOLOR= 3
560 FOR TT = 1 TO (K - 155) * 10

```

```

: NEXT TT
570 NEXT K
580 HCOLOR= 3
590 XDRAW 2 AT 2,154
600 HOME
610 UTAB 22: INVERSE : PRINT "SCORE FINAL : ";S;: NORMAL : GET A$
620 TEXT : HOME

```

ALCOOLTEST

«Un verre oui, trois verres bonjour les dégâts !»
Après un bon repas avec des amis, il faut maintenant rentrer chez vous.



BUT DU JEU

Pour conduire, il faut d'excellents réflexes. Dans ce jeu, l'ordinateur vous propose trois types de tests. Le premier est basé sur la rapidité simple, il faut presser

la barre espace après un bip sonore. Le second testera votre aptitude à distinguer la gauche de la droite. Le troisième, sans aucun doute le plus difficile, vous demande de taper le plus rapidement possible les lettres apparues à l'écran. Bien sûr

dans chaque test votre temps est compté, alors faites vite.

AU CLAVIER

Pour utiliser ce logiciel, il suffit de suivre les indications données par l'ordinateur.

```

100 REM COPYRIGHT (C) 1984
110 REM TILT MICRO
120 REM
130 REM TEST DE REFLEXES
140 REM
150 REM
160 TEXT
170 HOME
180 REM ECRITURE DU CHRONO.
190 DATA 169,0,133,6,133,7,169,17,32,168,252,230,6,208,4,230
200 DATA 7,240,14,44,0,192,16,238,173,0,192,133,8,44,16,192
210 DATA 96,169,7,133,8,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0
220 FOR I = 768 TO 815: READ A: POKE I,A: NEXT I
230 PRINT "TEST DE REFLEXES : "
240 PRINT : PRINT : PRINT " 3 TYPES DE TEST "
250 PRINT : PRINT " - LE 'SIMPLE'

```

```

260 PRINT : PRINT " - LE 'BILATERAL'
270 PRINT : PRINT " - LE 'COMPLEXE"
280 PRINT : PRINT " DONT 5 TESTS DE CHAQUE TYPE"
290 GOSUB 1170
300 HOME
310 PRINT "LE 'SIMPLE'"
320 PRINT : PRINT : PRINT "AU 'BEEP' APPUYEZ LE PLUS RAPIDEMENT"
330 PRINT : PRINT "POSSIBLE SUR LA TOUCHE 'ESPACE'"
340 GOSUB 1170
350 FOR I = 1 TO 5
360 HOME
370 F = 0
380 PRINT "ATTENTION TEST N #1 ESSAI N#";I
390 FOR T = 1 TO RND (1) * 1000 + 200: IF PEEK (-16384) > 127 THEN PRINT "SEULEMENT A U BEEP": POKE -16368,0:F =

```

```

F + 2: NEXT T
400 NEXT T
410 UTAB 12: HTAB 18: PRINT "BE"
; CHR$ (7); "EP": CALL 768
420 IF PEEK (8) < > 160 THEN PRINT
"SEULEMENT SUR LA TOUCHE 'ES
PACE ": F = F + 1
430 TT = ( PEEK (6) + PEEK (7) *
256) / 1000
440 IF PEEK (8) = 7 THEN PRINT
"DELAI DEPASSE": TT = 60
450 UTAB 21: PRINT "TEMPS : "; TT
; " SEC. PENALITE : +"; (F *
TT)
460 T1(I) = TT + (F * TT)
470 GOSUB 1170
480 NEXT I
490 HOME
500 F = 0
510 PRINT "LE 'BILATERAL'"
520 PRINT : PRINT "ATTENDRE L'AP
PARITION DU MOT 'DROITE "
530 PRINT "OU 'GAUCHE' ET APPUYE
Z SUR LA TOUCHE : "
540 PRINT : PRINT " - 'A' POUR
GAUCHE"
550 PRINT : PRINT " - 'L' POUR
DROITE"
560 GOSUB 1170
570 FOR I = 1 TO 5
580 F = 0
590 HOME
600 PRINT "ATTENTION TEST N
#2 ESSAI N#"; I
610 FOR T = 1 TO RND (1) * 1000
+ 200: IF PEEK ( - 16384) >
127 THEN PRINT "SEULEMENT A
U BEEP": POKE - 16368, 0: F =
F + 2: NEXT T
620 NEXT T
630 IF RND (1) > = .5 THEN P$ =
"DROITE": C$ = "L": GOTO 650
640 P$ = "GAUCHE": C$ = "A"
650 UTAB ( RND (1) * 15 + 3): HTAB
( RND (1) * 32): PRINT CHR$
(7); P$: CALL 768
660 IF PEEK (8) < > 193 AND PEEK
(8) < > 204 THEN PRINT "'A
' OU 'L' SEULEMENT": F = F +
1
670 IF PEEK (8) = 193 AND C$ =
"L" THEN PRINT "INVERSION":
F = F + 3
680 IF PEEK (8) = 204 AND C$ =

```

```

"A" THEN PRINT "INVERSION":
F = F + 3
690 TT = ( PEEK (6) + PEEK (7) *
256) / 1000
700 IF PEEK (8) = 7 THEN PRINT
"DELAI DEPASSE": TT = 60
710 UTAB 21: PRINT "TEMPS : "; TT
; " SEC. PENALITE : +"; (F *
TT)
720 T2(I) = TT + (F * TT)
730 GOSUB 1170
740 NEXT I
750 HOME
760 PRINT "LE 'COMPLEXE'
770 PRINT : PRINT "UN MOT FORME
DE 6 LETTRES VA S'AFFICHER"
780 PRINT "A L'ECRAN IL FAUT LE
TAPER LE PLUS VITE"
790 PRINT "POSSIBLE SUR LE CLAVI
ER SANS SE TROMPER"
800 GOSUB 1170
810 F = 0
820 FOR I = 1 TO 5
830 HOME
840 P$ = ""
850 PRINT "ATTENTION TEST N
#3 ESSAI N#"; I
860 FOR T = 1 TO RND (1) * 1000
+ 200: IF PEEK ( - 16384) >
127 THEN PRINT "SEULEMENT A
U BEEP": POKE - 16368, 0: F =
F + 2: NEXT T
870 NEXT T
880 FOR J = 1 TO 6
890 C$(J) = CHR$ ( RND (1) * 26 +
193): P$ = P$ + C$(J)
900 NEXT J
910 UTAB ( RND (1) * 15 + 3): HTAB
( RND (1) * 32): PRINT CHR$
(7); P$
920 UTAB 18: HTAB 18
930 FOR J = 1 TO 6: CALL 768: CR$
(J) = CHR$ ( PEEK (8)): PRINT
CR$(J); TT(J) = ( PEEK (6) +
PEEK (7) * 256 + 100): NEXT
J
940 UTAB 21: GOSUB 1170
950 HOME
960 T = 0: F = 0
970 FOR J = 1 TO 6
980 P(J) = 0
990 IF C$(J) < > CR$(J) THEN P(
J) = TT(J) * 1.5: F = F + 1.5

```

```

1000 IF CR$(J) = CHR$ (7) THEN
P(J) = TT(J) * 5: F = F + 5
1010 PRINT C$(J); "-"; CR$(J); " >
"; TT(J) / 1000; " SEC. "; HTAB
18: PRINT "PENALITE : "; P(J)
/ 1000; " SEC."
1020 T = T + TT(J)
1030 NEXT J
1040 PRINT : PRINT "TOTAL : "; T /
1000; " SEC. PENALITE : "; (T *
F) / 1000; " SEC.": PRINT
1050 T3(I) = (T + (T * F)) / 1000
1060 GOSUB 1170
1070 NEXT I
1080 HOME : HTAB 12: PRINT "RESU
LTATS EN SEC.": PRINT : PRINT
1090 HTAB 9: PRINT "TEST 1"; : HTAB
20: PRINT "TEST 2"; : HTAB 31

```

```

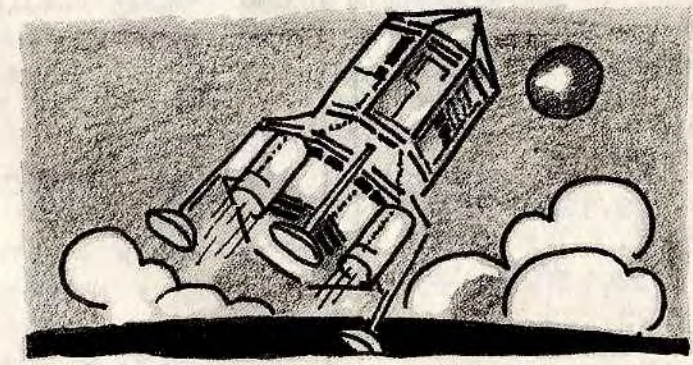
: PRINT "TEST 3": PRINT
1100 FOR I = 1 TO 5
1110 PRINT "ESS. "; I; " "; T1(I);
HTAB 20: PRINT T2(I); : HTAB
31: PRINT T3(I): M1 = M1 + T1
(I): M2 = M2 + T2(I): M3 = M3 +
T3(I)
1120 NEXT I
1130 PRINT : PRINT : PRINT "MOYE
NNES : "
1140 PRINT : HTAB 9: PRINT M1 /
5; : HTAB 20: PRINT M2 / 5; : HTAB
31: PRINT M3 / 5
1150 GOSUB 1170
1160 HOME : END
1170 PRINT : PRINT : PRINT "APPU
YEZ SUR UNE TOUCHE POUR CONT
INUER "; GET A$: RETURN

```

APPLE II ET IIe

ALUNISSAGE

Les missions Terre-Lune sont devenues d'une grande routine. Mais depuis quelques jours, l'attraction lunaire a changé et plus personne ne peut alunir.



BUT DU JEU

Aux commandes d'un LEM, vous devez essayer de vous poser sur la base APPLE. Dosez avec exactitude les réacteurs pour

ne pas vous écraser au sol.

AU CLAVIER

Dans ce logiciel, vous pourrez constituer la surface lunaire, si vous le désirez. Il faut

utiliser deux paddles pour diriger la direction du déplacement haut, bas, gauche et droite. Si vous ne possédez pas de paddles, vous devrez remplacer ces commandes par une saisie au clavier.

```

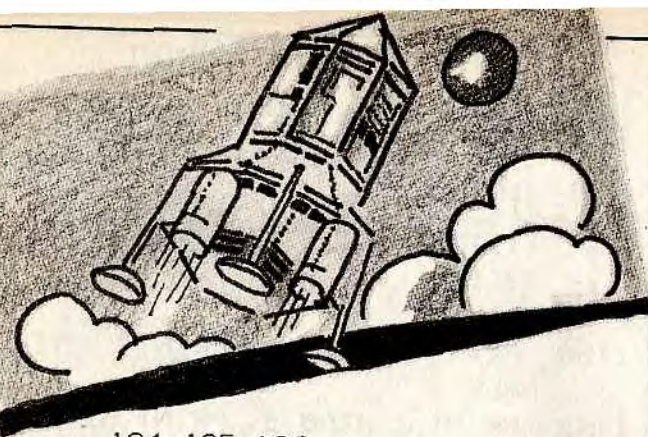
1 REM COPYRIGHT (C) 1984
2 REM TILT MICRO
3 REM
4 REM ALUNISSAGE
5 TEXT : HOME : GOTO 260
10 DATA 154,153,152,151,151,151
,151,151,151,151,151,151,151
,152,153,154
20 DATA 153,152,153,152,153,152
,153,152,151,150,149,148,149
,148,149,148
30 DATA 147,146,145,144,143,142
,141,140,139,138,137,136,135
,136,135,136

```

```

40 DATA 135,134,135,136,137,138
,139,140,141,140,139,140,139
,140,139,138
50 DATA 139,138,137,136,135,134
,133,132,131,130,129,128,127
,126,125,126
60 DATA 127,128,129,130,131,132
,133,134,133,132,133,132,133
,134,134,134
70 DATA 134,134,134,133,132,131
,130,129,128,127,126,125,124
,124,124,124
80 DATA 124,124,124,124,124,124
,124,124,124,124,124,124,124

```



```

,124,125,126
90 DATA 127,128,127,126,125,124
,123,122,121,122,123,124,125
,126,127,128
100 DATA 129,130,131,132,132,13
2,132,132,132,132,132,132,13
2,132,132,133
110 DATA 134,135,136,137,136,13
5,136,135,136,137,138,139,14
0,141,140,141
120 DATA 140,141,140,141,142,14
3,144,145,146,147,148,149,15
0,151,150,149
130 DATA 148,147,148,147,148,14
7,148,147,148,148,148,148,14
8,148,148,148
140 DATA 148,148,148,148,148,14
7,146,145,144,143,142,141,14
0,139,138,137
150 DATA 136,135,134,133,132,13
1,130,129,128,129,130,131,13
2,133,132,131
160 DATA 132,131,132,131,130,13
1,132,133,134,135,136,137,13
8,137,136
170 FOR I = 16384 TO 16384 + 254
180 READ A: POKE I,A
190 NEXT I
200 DATA 1,0,4,0,111,28,220,45,
45,36
210 DATA 16,63,63,246,186,23,77
,73,73,97
220 DATA 27,28,16,12,24,8,88,21
9,27,79
230 DATA 101,228,63,30,38,0,255
,255,255,255
240 FOR I = 16640 TO 16679: READ
A: POKE I,A: NEXT I
250 POKE 232,0: POKE 233,65
255 RETURN
260 HOME
270 PRINT "VOULEZ VOUS CREER UOT

```

```

RE PROPRE TERRAIN"
275 GOSUB 10
280 PRINT : INPUT "O/N ";R$
290 IF R$ = "O" THEN 310
300 GOTO 500
310 PRINT : PRINT " 'I' POUR ALL
ER VERS LE HAUT"
320 PRINT : PRINT " 'K' POUR ALL
ER TOUT DROIT"
330 PRINT : PRINT " 'M' POUR DES
CENDRE"
335 PRINT : PRINT " '@' POUR EFF
ACER, RECOMENCER"
340 PRINT : PRINT "PRET ?": GET
R$
350 HGR : HCOLOR= 3: SCALE= 1: ROT=
0: DRAW 1 AT 139,79
360 HPLLOT 0,159 TO 254,159
370 Y = 155
380 FOR I = 0 TO 254
390 GET R$
400 IF R$ = "@" THEN 350
410 IF R$ = "I" THEN Y = Y - 1
420 IF R$ = "M" THEN Y = Y + 1
430 IF Y > 159 THEN Y = 159
440 HPLLOT I,Y: POKE I + 16384,Y
450 NEXT I
460 PRINT CHR$(?): POKE - 163
68,0
500 REM
510 HGR : HCOLOR= 3: ROT= 0: SCALE=
1
520 FOR X = 0 TO 254: HPLLOT X, PEEK
(X + 16384)
530 IF X / 2 < > INT (X / 2) THEN
NEXT X
540 Y = RND (1) * 150
550 IF Y > PEEK (16384 + X) THEN
540
560 HPLLOT X,Y
570 NEXT X
580 X = RND (1) * 234 + 10:Y = 1
0
585 YI = 1
590 HCOLOR= 3: DRAW 1 AT X,Y
595 XA = X:YA = Y
600 Y = Y + YI:YI = YI + .5
605 X = X + XI
606 IF X < 10 THEN X = 10
607 IF X > 244 THEN X = 244
608 IF Y < 10 THEN Y = 10
610 C = PEEK (- 16384)
620 IF C = 193 THEN YI = YI - 1.
5

```

```

630 IF C = 218 THEN YI = YI + 1
640 IF C = 136 THEN XI = XI - 1
650 IF C = 149 THEN XI = XI + 1
660 POKE - 16368,0
670 IF Y > PEEK (X + 16384) THEN
800
700 HCOLOR= 0: DRAW 1 AT XA,YA

```

```

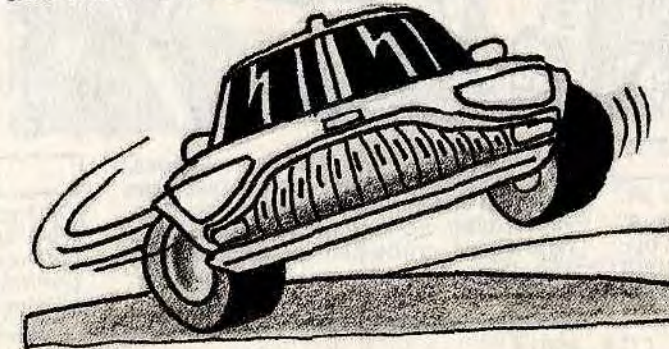
710 GOTO 590
800 IF PEEK (16384 + X - 3) = PEEK
(16384 + X + 3) AND YI < 3 AND
XI < 1 THEN UTAB 22: PRINT
"BRAVO": END
810 UTAB 22: FLASH : PRINT "SCRA
TCH": NORMAL : END

```

APPLE II®

STOCK CAR

Vous venez de faire l'acquisition d'un bolide.
La première course de stock car française aura lieu dans quelques semaines,
il faut dès maintenant vous entraîner avec acharnement.



BUT DU JEU

Dans un circuit assez limité, déplacez votre automobile, de plus en plus vite. En approchant des trois cents kilomètres heures, la voiture devient pratiquement

incontrôlable. Après deux tours d'essai, vous devez tenter un tour complet à 300 Km/h.

AU CLAVIER

Ce logiciel nécessite l'utilisation de deux

paddles, l'un pour la direction de la voiture représentée par un point et l'autre pour régler la vitesse. Si vous ne possédez pas de paddles, remplacez leur gestion par une saisie au clavier.

```

1 HOME
5 X = 10:Y = 10:G = 139:H = 50
10 HGR
20 HPLLOT 0,0 TO 279,0
30 HPLLOT TO 279,159
40 HPLLOT TO 179,159
50 HPLLOT TO 179,100
60 HPLLOT TO 100,100
70 HPLLOT TO 100,159
80 HPLLOT TO 0,159
90 HPLLOT TO 0,0
100 HPLLOT 20,20 TO 259,20
110 HPLLOT TO 259,139
120 HPLLOT TO 199,139
130 HPLLOT TO 199,79
140 HPLLOT TO 80,79
150 HPLLOT TO 80,139
160 HPLLOT TO 20,139
170 HPLLOT TO 20,20
180 FOR I = 1 TO 7
182 READ T: READ N
185 UTAB 21: HTAB T: PRINT N
187 NEXT I
190 DATA 1,0,7,50,14,100,20,150
,26,200,32,250,38,300
200 D = PDL (0) * .024639942
210 A = PDL (1) * .039215686

```

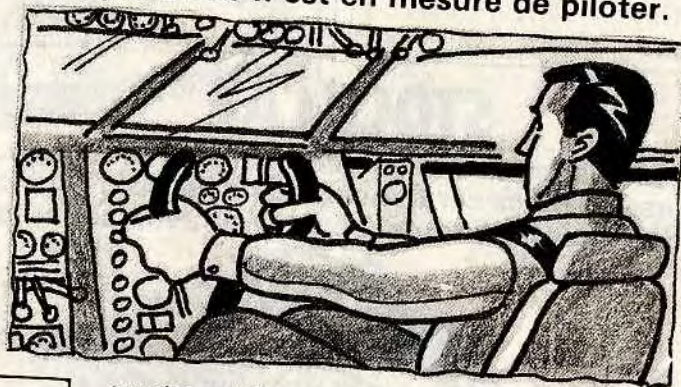
```

215 HCOLOR= 0: HPLLOT X,Y: HCOLOR=
3
220 X = X + SIN (D) * A
225 Q = Q + .25
226 K = K + A
230 Y = Y + COS (D) * A
232 UTAB (22): PRINT "
233 UTAB (22): PRINT TAB( INT
((A * 4) + 1));"?"
235 ONERR GOTO 255
236 HCOLOR= 0: HPLLOT 139,50 TO G
,H: HCOLOR= 3
237 G = ( SIN (D) * 10) + 139:H =
( COS (D) * 10) + 50: HPLLOT
139,50 TO G,H
240 HPLLOT X,Y
245 HPLLOT 136,50: HPLLOT 142,50
250 GOTO 200
255 HOME
260 UTAB 22: HTAB 18: PRINT "BIN
G ?"
270 PRINT "TEMPS= ";Q,: PRINT "D
ISTANCE= ";K
280 END

```

702 EN PÉRIL

Vous partez en vacances passer quelques jours au soleil des tropiques. Le voyage à bord du jet s'annonce sans encombre, lorsque tout à coup, l'impossible survient. L'équipage tombe malade, plus personne n'est en mesure de piloter.



BUT DU JEU

Après avoir pris les commandes du jet, vous devez maintenant vous poser et sauver votre précieuse cargaison humaine. Vos souvenirs de pilotage datent du lointain service militaire. En plus de

tous les problèmes propres aux pilotages, vous devrez poser le jet sur une piste très proche d'une grande agglomération. Surveillez bien votre altimètre pour ne pas heurter un gratte-ciel, et votre vitesse afin d'éviter de vous crasher à l'atterrissage.

AU CLAVIER

Vous voyez votre avion se déplacer à l'écran. La vitesse se contrôle à l'aide des touches d'édition de droite et de gauche. L'altitude est augmentée grâce à la touche A et réduite par la touche Z.

```

100 REM COPYRIGHT (C) 1984
110 REM TILT MICRO
120 REM
130 FOR I = 16384 TO 16400: T = T
+ PEEK (I): NEXT I: IF T =
638 THEN 280
140 DATA 2,0,6,0,72,0,54,54,54,
54,54,54,54,45,45,45,45,45
150 DATA 45,45,36,36,36,36,36,3
6,36,63,63,63,63,63,63,55,14
,14
160 DATA 14,14,14,14,14,14,14,1
4,14,14,12,24,8,24,8,24,8,24
170 DATA 8,24,8,24,16,30,30,30,
30,30,158,243,30,30,30,30,4,
0
180 DATA 111,23,62,23,54,62,63,
63,63,23,118,45,45,45,53,54,
54,54
190 DATA 54,63,23,118,45,45,38,
45,45,93,32,28,63,36,36,36,3
6,44
200 DATA 45,45,45,93,32,28,63,6
3,63,39,36,28,151,146,54,182
,146,146
210 DATA 54,54,6,0,79,57,32,106
,25,144,240,169,16,176,238,7
2,160,1
220 DATA 177,60,106,104,144,8,1
0,32,92,31,78,120,4,96,133,4
6,32,127
    
```

```

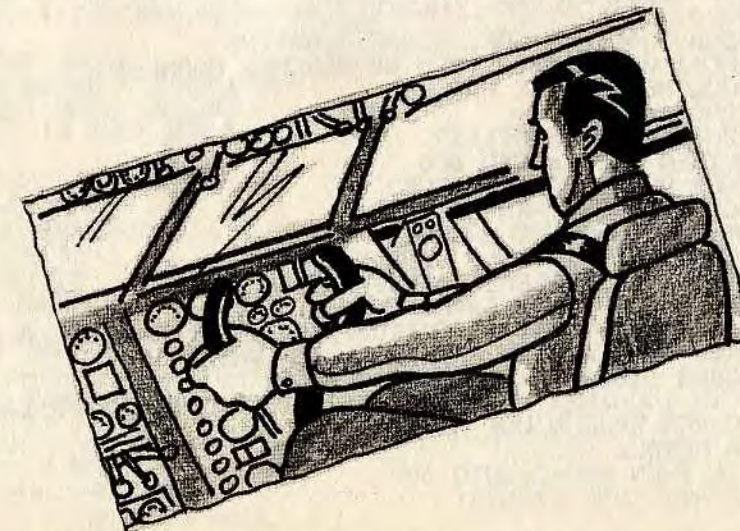
230 DATA 31,185,120,4,36,53,48,
3,185,248,4,141,120,4,165,46
,36,53
240 DATA 48,5,153,248,4,16,3,15
3,120,4,76,30,27,138,74,74,7
4,74
250 DATA 168,96,72,160,2,177,72
,106,102,53,32,127,31,104,10
,36,53,48
260 DATA 5,153,248,4,16,3,153,1
20,4,96,169,128,141,120,4,16
9,0,0
270 FOR I = 16384 TO 16617: READ
A: POKE I,A: NEXT I: POKE 232
,0: POKE 233,64
280 TEXT : HOME : NORMAL : PRINT
290 HGR : HCOLOR= 3: SCALE= 1: ROT=
0
300 UTAB 21: HTAB 1: PRINT "DIST
ALT.
UIT."
310 INVERSE
320 D = INT ( RND (1) * 800 + 19
9): A = INT ( RND (1) * D +
300): V = INT ( RND (1) * (A
+ D / 2) + 100)
330 Nx = 3
340 FOR I = 1 TO Nx
350 X(I) = RND (1) * 83 + ((83 *
(I - 1)) + 15)
360 Y(I) = RND (1) * 150 + 10
    
```

```

370 C(I) = 3
380 DRAW 1 AT X(I),Y(I)
390 NEXT I
400 DRAW 2 AT 140,80
410 DP = 3
420 J = INT (J + (U / 50)): KB =
PEEK ( - 16384)
430 IF KB = 149 THEN U = U + 15:
GOTO 470
440 IF KB = 136 THEN U = U - 15:
GOTO 470
450 IF KB = 193 THEN A = A + 10
460 IF KB = 218 THEN A = A - 10
470 A = INT (A + ((U - 500) / 50
)): POKE - 16368,0
480 U = INT (U - ((PDL (1) - 12
8) / 50))
490 FOR I = 1 TO Nx
500 IF Y(I) > 170 THEN HCOLOR=
0: DRAW 1 AT X(I),Y(I): Y(I)
= 10: X(I) = RND (1) * 2
00 + 15: IF ((D - J) / (U /
50)) < 50 THEN C(I) = 0
510 Y(I) = Y(I) + DP
520 HCOLOR= 0: DRAW 1 AT X(I),Y
(I) - DP: HCOLOR= C(I): DRAW
1 AT X(I),Y(I): HCOLOR= 3:
DRAW 2 AT 140,80
530 NEXT I
540 UTAB 22: HTAB 1: PRINT "
": HTAB 1: PRINT D - J: HTAB
19: PRINT " " : HTAB 19: PRINT
A: HTAB 36: PRINT " " : HTAB
36: PRINT U;
550 IF A < = 10 THEN TEXT : HOME
: UTAB 12: FLASH : PRINT "AL
TITUDE TROP BASSE !!": GOTO
720
    
```

```

560 IF A > 3000 THEN TEXT : HOME
: UTAB 12: HTAB 10: FLASH : PRINT
"TROP HAUT !! PLUS D'OXYGENE
!!": GOTO 720
570 IF U < 50 THEN TEXT : HOME
: UTAB 12: FLASH : PRINT "VI
TESSE TROP BASSE !! PIQUER M
ORTEL !": GOTO 720
580 IF U > 1500 THEN TEXT : HOME
: UTAB 12: FLASH : PRINT "VI
TESSE TROP RAPIDE AILES DECH
IREES ": GOTO 720
590 IF J < (D - 2) THEN 420
600 IF A > 50 THEN 710
610 IF U > 200 THEN 710
620 POKE - 16302,0
630 FOR I = 1 TO 150
640 HCOLOR= 0: HPLLOT 120,I - 1 TO
160,I - 1: HCOLOR= 3: DRAW 2
AT 140,80: HPLLOT 119,I TO 1
61,I
650 NEXT I
660 FOR I = 80 TO 5 STEP - 1
670 HCOLOR= 0: DRAW 2 AT 140,I:
HCOLOR= 3: DRAW 2 AT 140,I - 1
680 FOR J = 0 TO 800 STEP 1: NEXT
J
690 NEXT I
700 GOTO 720
710 HOME : UTAB 23: FLASH : PRINT
" * * * * * SCRATCH !!
* * * * * ": UTAB 24: NORMAL
: PRINT "ALT : "; A, "UIT : "; U
720 NORMAL
730 POKE - 16368,0
740 GET A$
750 TEXT
    
```



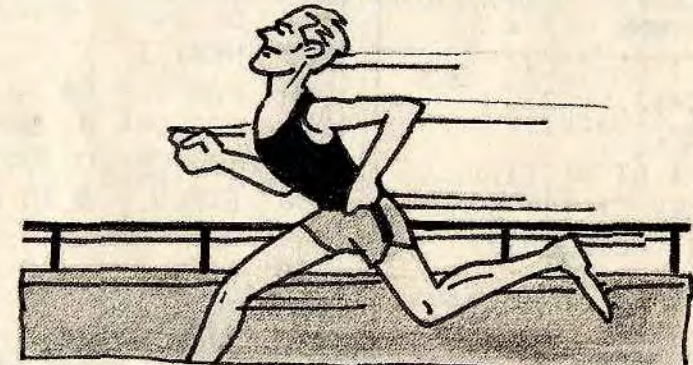
```

210 PRINT " ---AVERTISSEMENT---"
20 PRINT "LES PROGRAMMES BASIC"
30 PRINT " SONT COMPATIBLES AVEC:"
40 PRINT "LES ATARI: 800"
50 PRINT " 800XL, 1200XL"
70 PRINT
80 PRINT "NEANMOINS, CES PROGRAMMES ONT ETE"
90 PRINT "CREES SUR ATARI 800-PERITEL. CELUI-CI"
100 PRINT "NE POSSEDANT SEULEMENT QUE 8 COULEURS"
105 PRINT "DE BASE, NOUS VOUS DONNONS CI-DESSOUS"
110 PRINT "LES VALEURS DE CES COULEURS POUR QUE"
120 PRINT "VOUS PUISSIEZ LES MODIFIER DANS"
130 PRINT "LES NOUVEAUX ATARI, QUI EUX, EN"
140 PRINT "POSSEDENT 256."
150 PRINT "IL VOUS SUFFIRA, LORSQUE VOUS RECON-"
160 PRINT "L'INSTRUCTION 'SETCOLOR' PAR"
170 PRINT "PAR LA COULEUR CORRESPONDANTE"
180 PRINT "A CELLE DE VOTRE MANUEL ATARI"
190 PRINT " VALEUR, COULEUR DE L'ATARI 800-PERITEL:"

200 PRINT "0=NOIR, 2=ROUGE, 4=BLEU, 6=VIOLET"
210 PRINT "8=VERT, 10=JAUNE, 12=TURQUOISE, 14=BLANC"
220 PRINT
230 PRINT
240 PRINT "AUTRE REMARQUE: LES ATARI ONT LA PAR-"
250 PRINT "TICULARITE SUIVANTE: SI AU BOUT DE 15"
260 PRINT "MINUTES ENVIRON, ON NE TOUCHE PAS LE"
270 PRINT "CLAVIER, L'ECRAN CHANGE DE COULEUR"
280 PRINT "POUR PRESERVER VOTRE TV"
290 PRINT "COMME LES JEUX UTILISENT LES"
300 PRINT "LES JOYSTICKS, IL FAUDRA DONC APPUYER"
310 PRINT "SUR UNE TOUCHE POUR RESTITUER"
320 PRINT "LES COULEURS INITIALES."
330 PRINT
340 PRINT "ET ENFIN, TOUTES LES FOIS OU VOUS"
350 PRINT "FAITES 'RUN', VOUS DEVEZ D'ABORD"
360 PRINT "APPUYER SUR 'SYSTEM RESET'."
370 PRINT
400 PRINT "VOILA... MAINTENANT BON AMUSEMENT."
    
```

SAUT DE HAIES

Classique mais ardu... Vous ne pensiez pas pouvoir faire du sport sur votre micro, et bien vous vous trompiez. Cette leçon vaut bien un jeu sans doute. Vous voici sur un stade où votre forme physique (et intellectuelle) vous sera salutaire.



BUT DU JEU

Partez sans perdre une seconde dès le signal et enjambez l'un après l'autre les divers obstacles que vous rencontrerez en

essayant de gagner le maximum de temps, et en évitant, bien sûr, de mordre la poussière. Vous êtes chronométré et vous devez toujours battre votre propre

record. Attention les haies sont parfois très rapprochées.

AU CLAVIER

Faites RUN et courez.

```

99 REM INIT. CARACTERES GRAPHIQUES
100 GOSUB 1000
110 GOSUB 15000:REM AFFICHE LES REGLES
199 REM INIT. LES VARIABLES DU JEU
200 GOSUB 10000
210 GOSUB 14100:REM DEGRE DE DIFFICULTE
299 REM INIT. DECOR DU JEU
300 GOSUB 9000
310 SC=0:GOSUB 8000:REM AFF. SCORE A BATTRE
400 MANC=MANC+1:GOSUB 16000:REM NB MANCHES GAGNEES
409 REM DERDULEMENT D'UNE MANCHE
410 GOSUB 7000
419 REM PERDU PAR FEIGNANTISE?
420 IF FJ>1 THEN MSG=1:GOTO 600
429 REM A-T-ON PERDU PAR LENTEUR?
430 IF SC>SCBA1+BONUS THEN 500
439 REM BONH. A GAGNE UNE MANCHE
440 GOSUB 13000:REM MIMIQUES DU BONH.
443 REM DIFFICULTE SUPPLEMENTAIRE:
445 FA=10:IF MANC<10 THEN FA=MANC
450 SCBA1=SC+INT(RND(0)*((110-FA*10))):REM DIMINUE SCORE A BATTRE
455 GOSUB 14000:REM AUGMENTE DIFFICULTE HAIE
460 MSG=4:GOSUB 11000:REM MESSAGE: GAGNE
470 FOR K=0 TO 1000:NEXT K:REM ATTENTE POUR LECTURE MESSAGE
480 GOTO 300:REM REJOUER UNE MANCHE
499 REM ON A PERDU:
500 IF MANC<6 THEN MSG=2:GOTO 600
509 REM MAIS AVEC UNE EXCUSE:
510 MSG=3
    
```

```

599 REM PARTIE TERMINEE
600 GOSUB 11000:REM AFF. MESSAGE
610 GOSUB 12000:REM ATTENTE PR REJOUER
620 GOTO 200:REM RECOMMENCE PARTIE
999 REM <<< INIT. ECRAN + CARA. GRAPH. >>>
1000 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0
1010 SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 1,0,0
1020 SETCOLOR 2,0,12:POKE 752,1
1030 POSITION 4,10:PRINT "PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS..."
1100 DLST=(PEEK(106)+1)*256
1110 FOR I=0 TO 1023:POKE DLST+I,PEEK(57344+I):NEXT I
1120 POKE 756,DLST/256
1130 FOR I=0 TO 119:READ V:POKE 512+DLST+I,V:NEXT I
1150 RETURN
2000 REM <<< CARACTERES GRAPHIQUES >>>
2029 REM HAIE
2030 DATA 0,8,8,8,8,24,56,255
2049 REM HAIE TOMBEE
2050 DATA 0,0,0,0,64,96,126,255
2099 REM TERRAIN
2100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
2199 REM FANION
2200 DATA 16,56,124,56,16,16,16,255
2299 REM BONH. POS. 1 : COURT
2300 DATA 0,0,0,0,0,12,12,0
2310 DATA 127,216,24,30,50,227,128,255
2319 REM BONH. POS. 2 : COURT
2400 DATA 0,0,0,0,0,12,12,0
2410 DATA 120,95,24,28,118,66,3,255
2499 REM BONH. POS. 3 : SAUTE
2500 DATA 0,0,0,0,0,0,3,2
2510 DATA 12,12,48,254,48,252,131,0
2599 REM BONH. POS. 4 : DEPART
2600 DATA 0,0,3,59,56,212,164,255
2699 REM BONH. POS. 5 : GAGNE1
2700 DATA 0,0,0,0,0,24,24,0
2710 DATA 153,189,90,24,36,36,102,255
2799 REM BONH. POS. 6 : GAGNE2
2800 DATA 0,0,0,0,0,24,153,129
2810 DATA 90,60,24,24,36,36,102,255
2998 REM --- AFFICHAGE BONHOMME ---
2999 REM SELECTIONNE CARACTERES GRAPH.
3000 IF POSB<3 THEN 3050
3010 IF POSB=3 THEN AFBH=BSAUT:GOTO 3100
3020 IF POSB=4 THEN AFBH=BDEP:GOTO 3100
3030 IF POSB=5 THEN AFBH=BGAG1:GOTO 3100
3040 IF POSB=6 THEN AFBH=BGAG2:GOTO 3100
3050 AFBH=BCOUR1:BASC=-BASC
3060 IF BASC=ABS(BASC) THEN AFBH=BCOUR2
3100 REM EFFACE ANCIEN BONHOMME
3110 IF POSB1=3 THEN POKE ECRAN+(X1-1)+Y1*XM,0:POKE ECRAN+X1+Y1*XM,0:GOTO 3200
3120 IF POSB1=4 THEN POKE ECRAN+X1+Y1*XM,AND:GOTO 3200
3140 POKE ECRAN+X1+(Y1-1)*XM,0:POKE ECRAN+X1+Y1*XM,AND
3199 REM --- AFFICHE BONHOMME ---
3200 X1=X:Y1=Y-ST
3210 AND=PEEK(ECRAN+X1+Y1*XM):POSB1=POSB
3220 IF POSB=3 THEN POKE ECRAN+(X1-1)+Y1*XM,AFBH:POKE ECRAN+X1+Y1*XM,AFBH+1:GOTO 3400
3230 IF POSB=4 THEN POKE ECRAN+X1+Y1*XM,AFBH:GOTO 3400
3240 POKE ECRAN+X1+(Y1-1)*XM,AFBH:POKE ECRAN+X1+Y1*XM,AFBH+1
3400 RETURN
3999 REM LE JOUEUR SAUTE
4000 IF ST=0 THEN GOSUB 4400:RETURN
4009 REM JOUEUR EST DEJA EN SAUT:
4010 IF STICK(JR)<>14 THEN 4100
4020 LSAUT=LSAUT-1
4030 IF LSAUT=0 THEN 4100
4040 GOSUB 4200:RETURN
4099 REM LE JOUEUR RETOMBE
4100 ST=0:LSAUT=0:POSB=1
4110 GOSUB 4200:RETURN
4199 REM AVANCE BONHOMME + TESTE LE
4200 X=X+1
4209 REM TESTE SI BONH. SUR HAIE:
4210 IF PEEK(ECRAN+X+(Y-ST)*XM)=HAIE THEN 4300
4219 REM TESTE SI FIN LIGNE:
4220 IF X<>XM-1 THEN RETURN
4230 IF PEEK(ECRAN+X+Y*XM)<>FAN THEN Y=Y+3:X=0:RETURN
4239 REM BONH. EST ARRIVE:
4240 FJ=1:ST=0:POSB=5:RETURN
4299 REM LE JOUEUR TOMBE SUR HAIE
4300 POSB=4:NHAI1=NHAI1-1
    
```



```

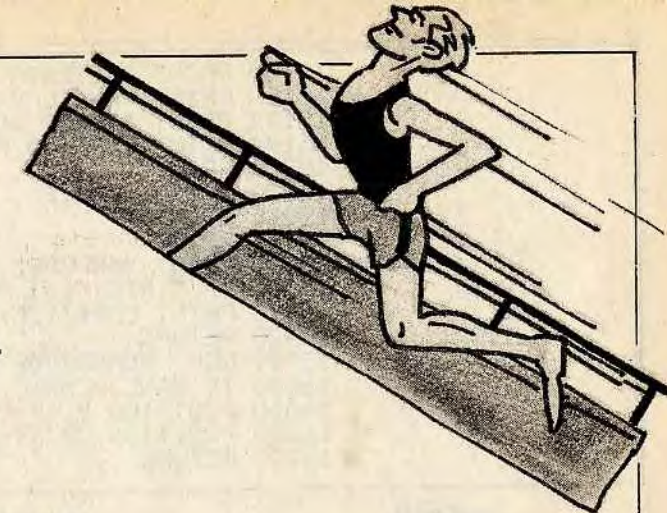
4310 GOSUB 3000:AND=HAITB
4320 RETURN
4399 REM INIT LE SAUT
4400 ST=1:LSAUT=3:POSB=3
4410 GOSUB 4200:RETURN
4999 REM DEPLACEMENT DU JOUEUR
5000 IF ST=1 THEN GOSUB 4000:RETURN
5010 IF STICK(JR)=14 THEN GOSUB 4000:RETURN
5030 GOSUB 4200:RETURN
5999 REM PERDRE UN TOUR ET DEPART
6000 IF POSB<>4 THEN RETURN
6030 IF STRIG(JR)=1 THEN DEPA=1:RETURN
6040 DEPA=0:POSB=1:BASC=1
6050 RETURN
6998 REM DEROULEMENT D'UNE MANCHE
6999 REM INIT. LA MANCHE
7000 GOSUB 7500:REM INIT VARIABLES
7010 GOSUB 7600:REM BONH. EN POS. DEPART
7099 REM DEROULEMENT DE LA MANCHE:
7100 GOSUB 7700:REM AFFICHE SCORE
7110 IF FJ=2 THEN 7300:REM SI DISQUALIFIE EN COURSE
7119 REM DIMINUE ECART ENTRE LES HAIES
7120 GOSUB 6000:REM SI EN POS. DEPART
7130 IF DEPA=1 THEN 7100
7140 GOSUB 5000:REM GESTION DU BONH.
7150 GOSUB 3000:REM AFFICHE BONH.
7160 IF FJ<1 THEN 7100
7199 REM MANCHE TERMINEE
7200 NH=NHAI-NHAI1:REM NBRE HAIES TOMBEE
7210 BONUS=0:IF NH=0 THEN BONUS=100
7220 GOSUB 7710:REM AFF. SCORE FINAL
7230 REM DIMINUE ECART ENTRE LES HAIES
7299 REM AFF. BONH. TERMINEE
7300 ST=0:AND=TERR:POSB=5:GOSUB 3000
7310 RETURN
7499 REM INIT. VARIABLES POUR UN JEU
7500 X1=0:Y1=DEBLIG:X=X1:Y=Y1
7510 AND=TERR:POSB=4:BASC=1
7520 FJ=0
7590 RETURN
7599 REM POSITION DEPART DU BONH.
7600 POSB=4:GOSUB 3000:REM BONH. POS DEPART
7610 POSITION 5,3:?"A VOS MARQUES..."
7615 FOR K=0 TO 100:NEXT K
7620 POSITION 5,3:?"PRET!"
7625 FOR K=0 TO 100+RND(0)*100:NEXT K
7629 REM BRUIT DU DEPART
7630 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,I,0,15:NEXT I
7640 SOUND 0,0,0,0
7650 POSITION 5,3:?"PARTEZ ..."
7655 FOR K=0 TO 50:NEXT K
7660 POSITION 5,3:?"
7680 RETURN
7698 REM AFFICHE POINTS SCORE
7699 REM MISE A JOUR SCORE:
7700 SC=SC+5:IF SC>MXSC THEN FJ=2
7710 REM AFFICHE SCORE
7720 POSITION 30,0:?"SC:" "":RETURN
7999 REM AFFICHE "A BATTRE" + SCORE
8000 POSITION 2,0:?"A BATTRE: ";SCBA1;" "
8010 POSITION 23,0:?"SCORE=" ";SC;" "
8020 RETURN
8999 REM AFFICHE DECOR DU JEU
9000 ? CHR$(125)
9010 ECRAN=PEEK(88)+256*PEEK(89)
9020 XM=40:YM=24:MAXL=5:DEBLIG=5
9030 LIG1=ECRAN+XM*DEBLIG
9040 NHAI=0:NH=0
9100 FOR J=1 TO MAXL
9110 FOR I=0 TO XM-1
9119 REM POSE-T-ON FANION D'ARRIVEE?
9120 IF I=XM-1 AND J=MAXL THEN POKE LIG1+I,FAN:GOTO 9400
9199 REM POSE PEUT-ETRE DES HAIES
9200 IF NH>0 AND NH<MAXNH THEN 9230
9210 IF I<LIM1 OR I>LIM2 THEN 9300
9220 IF I/H<>INT(I/H) THEN 9300
9230 IF RND(0)<0.15 THEN 9300
9240 POKE LIG1+I,HAIE:NH=NH+1
9250 NHAI=NHAI+1:GOTO 9400
9299 REM POSE DU TERRAIN
9300 POKE LIG1+I,TERR:NH=0

```

```

9400 NEXT I
9410 LIG1=LIG1+3*XM
9500 NEXT J
9600 NHAI1=NHAI:RETURN
9999 REM VARIABLE DU JEU
10000 REM VARIABLE DESSIN GRAPHIQUE
10010 HAIE=64
10020 HAITB=65:REM HAIE TOMBEE
10030 TERR=66:REM TERRAIN COURSE
10040 FAN=67:REM FANION D'ARRIVEE
10050 BCOUR1=68:REM BONH. COURT 1ER FIG.
10060 BCOUR2=70:REM BONH. COURT 2EME FIG.
10070 BSAUT=72:REM BONH. SAUTE
10080 BDEP=74:REM BONH. POSITION DEPART
10090 BGAG1=75:REM BONH. GAGNE POS 1
10092 BGAG2=77:REM BONH. GAGNE POS 2
10100 JR=0:REM JOYSTICK DU JOUEUR
10110 LIM1=4:REM DEBUT LIG POUR HAIE
10120 LIM2=33:REM FIN LIG POUR HAIE
10140 SCBA=1500:SCBA1=SCBA:REM SCORE A BATTRE
10150 MXSC=2000:REM SCORE DE DISQUALIFICATION EN COURSE
10160 MANC=0:REM NBRE DE MANCHE
10600 RETURN
10999 REM MESSAGES DIVERS
11000 POSITION 2,2
11010 ON MSG GOSUB 11100,11200,11300,11400
11020 RETURN
11099 REM MESSAGE 1
11100 ? "PERDU:"
11110 PRINT "DISQUALIFIE POUR ... FAINEANTISE !":RETURN
11199 REM MESSAGE 2
11200 ? "PERDU:"
11210 ? "VOUS ETES TROP LENT...":RETURN
11299 REM MESSAGE 3
11300 ? "PERDU:"
11310 ? "MAIS VOUS AVEZ TENU ";MANC;" MANCHES !":RETURN
11399 REM MESSAGE 4
11400 ? "GAGNE:"
11410 ? "IL FAUDRA MAINTENANT BATTRE ";SCBA1;" !":RETURN
11999 REM ATTENTE POUR REJOUER
12000 POSITION 3,22
12010 PRINT "POUR REJOUER, APPUYEZ SUR LE BOUTON"
12020 FOR K=0 TO 50:IF STRIG(JR)=0 THEN RETURN
12030 NEXT K
12050 POSITION 3,22
12060 PRINT "POUR REJOUER, APPUYER SUR LE BOUTON"
12070 FOR K=0 TO 50:IF STRIG(JR)=0 THEN RETURN
12080 NEXT K
12090 GOTO 12000
12999 REM MIMIQUE DU BONH. VAINQUEUR
13000 FOR I=1 TO 10
13010 IF POSB=5 THEN POSB=6:GOTO 13100
13020 POSB=5
13100 GOSUB 3000:REM AFFICHE BONH.
13110 FOR K=0 TO 50:NEXT K
13200 NEXT I
13300 RETURN
13999 REM DIFFICULTE DU JEU
14000 IF H=MAXH THEN GOSUB 14100:RETURN:REM SI COMPLIQUE JEU
14010 H=H-2:IF H<MAXH THEN H=MAXH
14020 RETURN
14099 REM AUGMENTE LA DIFFICULTE JEU
14100 IF MANC>12 THEN MAXNH=3:H=5:MAXH=5:RETURN
14110 IF MANC>8 THEN MAXNH=3:H=10:MAXH=5:RETURN
14120 IF MANC>4 THEN MAXNH=2:H=10:MAXH=4:RETURN
14130 MAXNH=1:H=10:MAXH=3:RETURN
14999 REM REGLE DU JEU
15000 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
15010 PRINT " --- 110 METRES HAIES ---":REM 6 BLANCS AVANT LES "
15030 PRINT
15040 PRINT "ET OUI, LES JEUX OLYMPIQUES DE 1984"
15050 PRINT "VONT COMMENCER... ET VOUS PENSIEZ"
15060 PRINT "REGARDER TRANQUILLEMENT LES ATHLETES"
15070 PRINT "S'ESSOUFLER DEVANT VOTRE TELEVISEUR,"
15080 PRINT "N'EST-CE PAS ?"
15090 PRINT "ET BIEN NON, VOUS COURREZ VOUS AUSSI!"
15100 PRINT " DES LE COUP DE FEU, APPUYEZ SUR LE"
15110 PRINT "SUR LE BOUTON DU JOYSTICK"
15130 PRINT " POUR SAUTER LES HAIES, PUSSEZ LE"
15140 PRINT "LE MANCHE VERS LE HAUT"
15170 PRINT " POUR FAIRE VOS PREUVES, VOUS DEVREZ"

```



```

15180 PRINT "OBTENIR UN SCORE INFÉRIEUR A CELUI"
15190 PRINT "QU'IL FAUT BATTRE. (SI AUCUNE HAÏE NE"
15192 PRINT "TOMBE VOUS POURREZ DÉPASSER CE SCORE"
15194 PRINT "DE 100 POINTS)."
```

**ATARI 400. ATARI 800.
ATARI 600XL-800XL.**

GYROBATTLE

A bord de votre aéronef léger,
vous devez accomplir un voyage au bout de l'enfer.
En effet, vous venez d'être prévenu
qu'un seul rescapé subsistait à l'intérieur de la dangereuse cité interdite.
Allez donc vite le secourir, mais prenez garde
au champ magnétique.



BUT DU JEU

Insérez-vous dans le champ magnétique

au moment opportun, descendez ensuite
dans la cité interdite pour porter assis-
tance au rescapé et ramenez-le enfin à

bord du super-aéronef de secours.

AU CLAVIER

Faites RUN et suivez les instructions.

```

7 DIM R$(1)
10 GOSUB 1100
20 GOSUB 10000:REM AFFICHE LES REGLES
30 GOSUB 1500:REM la montagne
40 GOSUB 3000:REM les murs
50 GOSUB 3500:REM affiche le rescape
60 GOSUB 4000:REM les points
70 GOSUB 2000:REM decollage helico
80 GOSUB 1000:GOSUB 2100:GOSUB 1050:GOSUB 2100:GOSUB 3100:IF HELICO<>0 AND RESCAPES<>0 THEN 80
90 PRINT "è":SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
91 REM Pour obtenir è, faites esc-shift clear
100 IF HELICO=0 THEN PRINT "Vous n'etes guere secouriste !!..":GOTO 140
110 GOSUB 4100:REM fin de jeu
120 PRINT " BRAVO !! Vous etes un hero"
130 PRINT "ou une heroine.."
140 PRINT "Voulez-vous rejouer (O/N) ";
150 INPUT R$:IF R$(1)="O" THEN PRINT "è":GOTO 30
160 PRINT "AU REVOIR ..":END
999 REM ** DEPLACEMENT PALES **
1000 POKE DLST+512,254:POKE DLST+520,0:POKE DLST+528,0:POKE DLST+536,127
1010 POKE DLST+553,7:POKE DLST+560,15:POKE DLST+561,224:POKE DLST+568,224:RETURN
1050 POKE DLST+512,7:POKE DLST+520,240:POKE DLST+528,15:POKE DLST+536,224
1060 POKE DLST+553,126:POKE DLST+560,0:POKE DLST+561,0:POKE DLST+568,127:RETURN
1099 REM == CARACTÈRES GRAPHIQUES ==
1100 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0
1110 SETCOLOR 4,0,4:SETCOLOR 1,10,13
1120 SETCOLOR 2,7,4:POKE 752,1
1130 DLST=(PEEK(106)+1)*256:GOSUB 4500
1140 FOR I=0 TO 1023:POKE DLST+I,PEEK(57344+I):NEXT I
1150 POKE 756,DLST/256:POKE 752,1
1160 FOR I=0 TO 63:READ V:POKE 512+DLST+I,V:NEXT I
1169 REM ** HELICO COTE GAUCHE **
1170 DATA 255,6,63,97,195,255,12,127
1180 DATA 240,7,143,254,248,224,192,240
1189 REM ** HELICO COTE DROITE **
1190 DATA 15,224,241,127,31,7,3,15
```

```

1200 DATA 255,96,252,134,195,255,48,254
1209 REM ** DÉSSIN DU BONHOMME **
1210 DATA 124,84,124,56,254,124,108,238
1219 REM ** DÉSSIN DU GROS HELICO **
1220 DATA 0,127,6,63,96,193,255,15
1230 DATA 15,224,3,199,255,255,255,0
1240 DATA 255,96,248,12,6,255,255,240
1300 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
1310 ECRAN=PEEK(88)+PEEK(89)*256
1311 REM adresse de debut d'ecran
1320 RETURN
1499 REM ** AFFICHAGE MONTAGNES **
1500 X=0:Y=RND(0)*4+15
1510 Y1=23:DY=INT(RND(0)*3)-1:DY=(DY=1 AND Y<22)-(DY=-1 AND Y>15)
1520 POKE ECRAN+Y1*40+X,128:Y1=Y1-1:IF Y1>Y THEN 1520
1530 A=72*(DY=-1)+128*(DY=0)+74*(DY=1):Y=Y+DY
1540 POKE ECRAN+Y1*40+X,A
1550 IF A<>72 THEN 1560
1552 POKE ECRAN+Y1*40+X,128
1556 POKE ECRAN+(Y1-1)*40+X,72
1560 X=X+1:IF X<40 THEN 1510
1570 POKE ECRAN+10,69:POKE ECRAN+11,70:POKE ECRAN+12,71
1571 REM affichage gros helico
1600 RETURN
1999 REM ## DEMARAGE HELICO ##
2000 FOR I=200 TO 50 STEP -1/10
2005 XH=38:YH=0:POKE ECRAN+40*YH+XH,64:POKE ECRAN+40*YH+XH+1,65
2010 SOUND 0,1,2,15:GOSUB 1000
2020 SOUND 1,1+10,10,5
2030 FOR J=0 TO 10:NEXT J
2040 GOSUB 1050:NEXT I:SOUND 0,150,2,15
2050 C1=64:C2=65
2051 REM init des caracteres helico
2060 RETURN
2099 REM ## DEPLACEMENT HELICO ##
2100 GOSUB 1000:GOSUB 2300
2101 REM test si il ya quelque chose
2110 S=STICK(0):DX=((S=6)+(S=7)+(S=5))*(XH<38)-((S=9)+(S=10)+(S=11))*(XH>0)
2111 REM déplacements dx, dy
2120 DY=((S=5)+(S=9)+(S=13))*(YH<22)-((S=6)+(S=10)+(S=14))*(YH>0)
2130 IF DX<>0 OR DY<>0 THEN POKE AD,0:POKE AD+1,0
2131 REM efface les traces
2150 XH=XH+DX:YH=YH+DY:GOSUB 1050:GOSUB 2300
2151 REM tests ecran
2160 IF DX=0 THEN 2180
2161 REM aucun changement de sens
2170 C1=64:C2=65:IF DX=1 THEN C1=66:C2=67
2171 REM caracteres d'affichage
2180 POKE AD,C1:POKE AD+1,C2
2190 ST=STICK(0):IF ST=0 AND (XH=10 OR XH=11) AND YH=1 AND HOM=1 THEN GOSUB 4070:HOM=0:GOSUB 3500
2191 REM test si reussit la sauver
2200 A=PEEK(AD+40):IF A=68 AND ST=0 AND HOM=0 THEN POKE AD+40,0:HOM=1
2201 REM si prend une personne
2210 B=PEEK(AD+41):IF B=68 AND ST=0 AND HOM=0 THEN POKE AD+41,0:HOM=1
2211 REM idem
2230 RETURN
2299 REM ## TEST HELICO ##
2300 AD=ECRAN+YH*40+XH:A=PEEK(AD):B=PEEK(AD+1)
2310 IF (A=0 OR (A>63 AND A<68)) AND (B=0 OR (B>63 AND B<68)) THEN RETURN
2320 IF (A=68 AND B=0) OR (A=0 AND B=68) AND HOM=0 THEN HOM=1:RETURN
2330 GOSUB 4050:GOSUB 2000
2331 REM helico en moins et reinitialise
2340 AD=ECRAN+XH+YH*40
2350 IF HOM=1 THEN GOSUB 3500
2400 HOM=0:RETURN
2999 REM ++ INIT DES 2 MURS ++
3000 Y1=INT(RND(0)*8)+3:Y2=Y1+2
3010 YBM=Y1+1:XBM=0
3020 FOR I=0 TO 39:POKE ECRAN+I+Y1*40,128
3030 POKE ECRAN+I+Y2*40,128:NEXT I
3040 POKE ECRAN+XBM+YBM*40,128
3090 RETURN
3099 REM ++ GESTION DES OBSTACLES ++
3100 POKE ECRAN+XBM+YBM*40,0
3101 REM efface carre mobile
3110 XBM=XBM+1:IF XBM=40 THEN XBM=0
3111 REM deplace le pave
3120 POKE ECRAN+XBM+YBM*40,128
3121 REM reaffiche le pave
3130 IF ATTM1>0 THEN 3160
3131 REM si attente de fermeture du mur superieure non fini
3140 AD1=ECRAN+X1+Y1*40:POKE AD1,128:POKE AD1+1,128
3141 REM fermeture du mur
3150 ATTM1=INT(RND(0)*10)+10:X1=INT(RND(0)*39)
3151 REM nouvelle attente et ouverture
3160 AD1=ECRAN+X1+Y1*40:POKE AD1,0:POKE AD1+1,0
3161 REM affiche la nouvelle ouverture
3170 IF ATTM2>0 THEN 3210
```

```

3171 REM si attente de fermeture du mur inferieure non fini
3180 AD2=ECRAN+X2+Y2*40:POKE AD2,128:POKE AD2+1,128
3190 ATTM2=INT(RND(0)*10)+10:X2=INT(RND(0)*39)
3200 AD2=ECRAN+X2+Y2*40:POKE AD2,0:POKE AD2+1,0
3210 ATTM1=ATTM1-1:ATTM2=ATTM2-1
3211 REM si attente en moins
3220 RETURN
3499 REM << INIT DU BONHOMME >>
3500 X=INT(RND(0)*40)
3510 A1=128:FOR Y=22 TO 14 STEP -1
3520 A=PEEK(ECRAN+X+Y*40)
3530 IF A=0 AND A1=128 THEN POKE ECRAN+X+Y*40,68:GOTO 3590
3540 IF Y/8=INT(Y/8) THEN GOSUB 1000
3550 IF Y-INT(Y/8)*8=4 THEN GOSUB 1050
3560 A1=A:NEXT Y:X=X+1:IF X>39 THEN X=0
3570 IF X>39 THEN X=0
3580 GOTO 3510
3590 RETURN
3999 REM INIT DU SCORE
4000 POSITION 0,23:PRINT "Helicopteres :";:POSITION 25,23:PRINT "Rescapes :";
4010 HELICO=5:RESCAPES=10
4020 GOSUB 4050:GOSUB 4070:RETURN
4049 REM UN HELICO EN MOINS
4050 HELICO=HELICO-1:POSITION 15,23
4060 PRINT HELICO:;RETURN
4069 REM UNE PERSONNE SAUVEE
4070 RESCAPES=RESCAPES-1:POSITION 36,23
4080 POSITION 36,23:PRINT RESCAPES;
4081 REM Nb de rescapes restants a sauver
4090 RETURN
4099 REM FIN DU JEU
4100 SOUND 0,50,2,15:SOUND 1,60,10,5
4110 FOR I=10 TO 0 STEP -1:GOSUB 1000
4120 POSITION I,0:PRINT CHR$(5);CHR$(6);CHR$(7);" ";
4130 GOSUB 1050:NEXT I
4140 POSITION 0,0:PRINT CHR$(6);CHR$(7);" ";:GOSUB 1000
4150 POSITION 0,0:PRINT CHR$(7);" ";:GOSUB 1050
4160 POSITION 0,0:PRINT " ";:GOSUB 1000
4170 FOR I=XH TO 0 STEP -1:GOSUB 1050
4180 POSITION I,1:PRINT CHR$(0);CHR$(1);" ";
4190 GOSUB 1000:NEXT I
4200 POSITION 0,1:PRINT CHR$(1);" ";:GOSUB 1050
4210 POSITION 0,1:PRINT " ";:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
4220 FOR I=0 TO 200:NEXT I
4230 RETURN
4499 REM MESSAGE POUR L'ATTENTE
4500 POSITION 4,10:PRINT "PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS...":RETURN
9999 REM REGLES DU JEU
10000 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10010 PRINT " ---LE MONDE INTERDIT---":REM 7 ESPACES AVANT LES '-'
10020 PRINT " AUX COMMANDES D'UN HELICOPTERE"
10030 PRINT "VOUS DEVREZ SAUVER VOS COMPATRIOTES"
10040 PRINT "PRISONNIERS DU MONDE INTERDIT."
10050 PRINT
10060 PRINT " VOTRE TACTIQUE:"
10080 PRINT " TROUVER UNE FAILLE DANS SON ECRAN"
10090 PRINT "MAGNETIQUE ET LE TRAVERSER (ATTENTION"
10100 PRINT "A SON NOYAU MOBILE DESTRUCTEUR!)."
10110 PRINT " ENSUITE SE METTRE JUSTE AU DESSUS"
10120 PRINT "D'UN RESCAPE ET LE RAMASSER (SANS S"
10130 PRINT "ECRASER!) EN APPUYANT SUR LE BOUTON"
10140 PRINT "DU JOYSTICK"
10150 PRINT " ENFIN, RETRAVERSER L'ECRAN MAGNE-"
10160 PRINT "TIQUE (EH OUI!), PUIS SE PLACER JUSTE"
10180 PRINT "EN DESSOUS DU SUPER-HELICOPTERE. APP-"
10190 PRINT "UYER SUR LE BOUTON POUR DEBARQUER LES"
10200 PRINT "LES MALHEUREUX. (LE DECOMPTEUR DE"
10210 PRINT "RESCAPES VOUS SIGNALERA SI LE DEBAR-"
10220 PRINT "QUEMENT S'EST BIEN EFFECTUE)."
10230 PRINT
10240 PRINT "NB: METTRE LE JOYSTICK DANS LE PORT 1"
10250 PRINT
10260 PRINT "APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR COMMENCER";
10280 IF STRIG(0)=1 THEN 10280:REM ATTEND BOUTON
10290 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10390 RETURN

```



ATARI 400. ATARI 800.
ATARI 600 XL - 800 XL.

CHASSEUR

Qui sera le dindon de la farce
ou le pigeon du jeu ?
Certainement vous si vous ne prenez garde à vos plumes
car la chasse est ouverte
Votre insatiable appétit risque de vous faire
battre de l'aile.



BUT DU JEU

Volez sous le feu nourri d'un chasseur qui
visé bien afin de vous poser au sol, si pos-

sible sur les merveilleuses petites graines
qui vous sembleront délicieuses. La chose
étant faite, rappez cette nourriture au

creux de votre nid douillet.

AU CLAVIER

Lancez le jeu en faisant RUN.

```

7 DIM R$(1),A$(1)
10 GOSUB 5000:GOSUB 10000
20 GOSUB 1000:GOSUB 2000:GOSUB 3000:GOSUB 4000
30 CHANCE=16
40 GOSUB 2100:GOSUB 1100
50 IF RND(0)<1/CHANCE THEN GOSUB 1100
60 IF PIGE>0 THEN 40
70 PRINT "è":REM esc-shift clear
75 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
80 PRINT "Voulez-vous rejouer (O/N) ";
90 INPUT R$:IF R$(1)="O" THEN PRINT "è":GOTO 20
100 PRINT " AU REVOIR ..."
110 END
999 REM (( INITIALISATION CHASSEUR ))
1000 TIRX=0:TIRY=0
1020 XB=20:YB=20:DXB=0
1030 RETURN
1099 REM (( CHASSEUR ET TIRS ))
1100 IF DXB=0 THEN R=RND(0):DXB=(X0-XB)*(R>0.5)
1110 COLOR 32:PLOT XB,YB:XB=XB+SGN(DXB):DXB=DXB-SGN(DXB):COLOR 0
1111 REM déplacement du chasseur
1115 LOCATE XB,YB,A:IF A=94 THEN FIN=1
1116 PLOT XB,YB
1120 IF RND(0)<0.4 THEN 1150
1121 REM une chance sur 4 de tirer
1130 IF TIRY>4 THEN 1150
1131 REM cherche un tir de libre
1135 COLOR 32:PLOT TIRX,TIRY:TIRX=XB:TIRY=YB-1:COLOR 124:GOSUB 1300
1140 SND=150:SOUND 0,SND,6,15
1150 GOSUB 1300:COLOR 32:PLOT TIRX,TIRY
1151 REM efface chaque tir
1160 IF TIRY<5 OR TIRY<Y0-1 THEN TIRY=4:SOUND 0,0,0,0:RETURN
1161 REM suivant si non valide
1170 TIRY=TIRY-1
1171 REM deplace le tir, test au but
1175 TIRX=TIRX+SGN(X0-TIRX)*(RND(0)<1/CHANCE)
1177 GOSUB 1300
1180 SND=SND-1:SOUND 0,SND,6,15
1200 COLOR 124:PLOT TIRX,TIRY
1220 RETURN
1300 LOCATE TIRX,TIRY,A
1310 IF A=94 THEN FIN=1
1320 RETURN
1999 REM ^^ INIT PIGEON ^^
2000 X0=35:Y0=3:FIN=0
2010 RETURN
2099 REM ^^ GESTION DU PIGEON ^^
2100 COLOR 32:PLOT X0,Y0
2110 S=STICK(0)
2120 X0=X0-((S=9)+(S=10)+(S=11))*(X0>2)+((S=5)+(S=6)+(S=7))*(X0<35)
2121 REM déplacement horizontale
2130 Y0=Y0+((S=9)+(S=5)+(S=13))*(Y0<20)-((S=14)+(S=6)+(S=10))*(Y0>3)
2131 REM déplacement verticale
2135 LOCATE X0,Y0,A
2140 IF FIN=1 OR A=124 OR A=0 THEN GOSUB 4200:GOSUB 2000

```

```

2141 REM si un tir le touche
2150 COLOR 94:PLOT X0,Y0
2151 REM affiche le pigeon
2160 LOCATE X0,Y0+1,A:IF A=174 AND GRAIN=0 THEN GRAIN=1:COLOR 160:PLOT X0,Y0+1:GRD=GRD-1
2161 REM si prend une graine
2170 IF X0=35 AND Y0=3 AND STRIG(0)=0 AND GRAIN=1 THEN GOSUB 4100
2171 REM si reussit a le rapporter
2200 RETURN
2999 REM ## INIT DU DECOR ##
3000 PRINT "è"
3040 POSITION 26,0:PRINT "
"
3050 POSITION 26,1:PRINT "
"
3060 POSITION 27,2:PRINT "
"
3070 POSITION 36,3:PRINT "
"
3080 FOR I=4 TO 10:POSITION 36,I:PRINT "
":NEXT I:GRD=0
3100 POSITION 3,21:FOR I=3 TO 35
3110 A$="
":IF RND(0)<0.25 THEN A$="
":GRD=GRD+1
3120 PRINT A$:NEXT I
3200 PRINT "
":RETURN
3999 REM ++ INIT DU SCORE ET PIGEON ++
4000 PIGE=5:PT=0
4010 POSITION 0,1:PRINT "Score : ";PT:POSITION 0,2:PRINT "Nombre de pigeons : ";PIGE
4020 RETURN
4099 REM ++ MISE A JOUR DES POINTS ++
4100 GRAIN=0:PT=PT+1:POSITION 8,1:PRINT PT
4110 IF GRD<1 THEN PIGE=PIGE+1:GOSUB 3010:GOSUB 4010:IF CHANCE>2 THEN CHANCE=CHANCE-4
4120 RETURN
4199 REM ++ MISE A JOUR DES PIGEONS ++
4200 PIGE=PIGE-1:POSITION 20,2
4210 PRINT PIGE:COLOR 32:GRAIN=0
4230 RETURN
4999 REM == CARACTERES GRAPHIQUES ==
5000 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0
5010 SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,8
5020 PRINT CHR$(125):POKE 752,1
5025 POSITION 4,10:PRINT "PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS..."
5030 DLST=(PEEK(106)+1)*256
5040 FOR I=0 TO 1023:POKE DLST+I,PEEK(57344+I):NEXT I
5050 POKE 756,DLST/256:POKE 752,1
5060 FOR I=0 TO 7:READ V:POKE 496+DLST+I,V:NEXT I
5070 FOR I=0 TO 7:READ V:POKE 512+DLST+I,V:NEXT I
5100 RETURN
5110 DATA 0,0,68,170,56,16,0,0
5111 REM dessin de l'oiseau
5120 DATA 124,84,124,56,254,124,108,238
5121 REM dessin du bonhomme
9999 REM REGLE DU JEU
10000 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10010 POSITION 10,0:PRINT "---CHASSE AU PIGEON---"
10015 PRINT :PRINT
10020 PRINT "CA Y'EST, LA CHASSE EST OUVERTE..."
10030 PRINT "MAIS CETTE FOIS-CI C'EST VOUS LE"
10040 PRINT "PIGEON !"
10050 PRINT
10060 PRINT "ET BIEN QUE LE CHASSEUR RODE, VOUS"
10070 PRINT "DEVREZ, POUR SURVIVRE, RAMENER DES"
10080 PRINT "GRAINES DANS VOTRE NID"
10100 PRINT
10110 PRINT "VOUS VOLEREZ DONC DANS LES AIRS (AVEC"
10120 PRINT "LE JOYSTICK), PUIS VOUS DEVREZ VOUS"
10130 PRINT "POSER AU-DESSUS DES GRAINES (SUR LE"
10140 PRINT "SOL). ENFIN VOUS REVIENDREZ PRES DU"
10150 PRINT "NID POUR LES DEPOSER (EN APPUYANT SUR"
10160 PRINT "LE BOUTON)"
10170 PRINT
10180 PRINT "N'OUBLIEZ PAS DE METTRE LE JOYSTICK"
10200 PRINT "DANS LE PORT 1"
10220 PRINT :PRINT
10240 PRINT "APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR COMMENCER";
10300 IF STRIG(0)=1 THEN 10300
10310 PRINT CHR$(125)
10320 RETURN

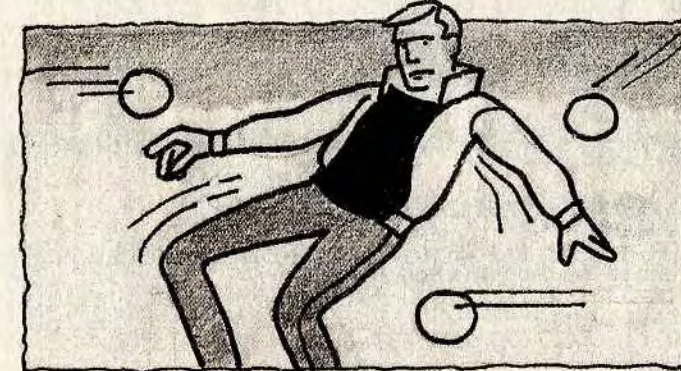
```



ATARI 400. ATARI 800.
ATARI 600XL - 800XL.

LES BONS BONDS

Un jeu très amusant où le monde se dérobe sous vos pieds.
Dans cet univers mouvant,
vous devez défendre chèrement votre vie,
afin de remplir votre mission tout en évitant de vous fracasser
lamentablement sur le bas de votre écran.



BUT DU JEU

Sautez de colonne en colonne en prenant

soin de ne pas culbuter, et rattrapez au vol
ces maudites balles qui vont et viennent.
Ah j'oubliais... ces colonnes ne sont vrai-

ment pas très stables.

AU CLAVIER

Faites RUN et suivez les instructions.

```

7 DIM R$(1),PL(2,3)
10 GOSUB 5000:REM prepare l'ecran
15 GOSUB 10000:REM AFFICHE REGLES
20 POSITION 0,20:PRINT "
"
21 REM faites 40 ctrl-M pour le trait
30 GOSUB 1100:GOSUB 3000
40 GOSUB 2000:GOSUB 4000
50 GOSUB 3100:GOSUB 1200:GOSUB 3100:GOSUB 2200:GOSUB 3100:IF NBH>0 THEN 50
100 PRINT "è"
110 IF SCORE>500 THEN PRINT "BRAVO, CHAMPION !!!":GOTO 150
120 IF SCORE>200 THEN PRINT "Vous etes adroit, felecitations...":GOTO 150
130 PRINT "C'etait pas convainquant !!!"
150 PRINT "Voulez-vous rejouer (O/N) ";
160 INPUT R$:IF R$="O" THEN PRINT "è":GOTO 20
170 PRINT "AU REVOIR...":END
1099 REM ** INIT DES PLATES-FORMES **
1100 RESTORE 5160
1110 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:READ A:PL(I,J)=A:NEXT J:NEXT I
1119 REM mobiles : coordonnees x,y ipas & variables de deplacement
1129 REM -- affichage --
1130 COLOR 2:FOR I=0 TO 8:READ H:FOR J=19 TO H+1 STEP -1
1131 REM boucles des colonnes,
1140 PLOT I*4+3,J:NEXT J
1141 REM affichage
1150 POSITION I*4+2,J:PRINT P$:NEXT I
1170 RETURN
1199 REM ** DEPLACEMENT PLATEAUX **
1200 FOR I=0 TO 2:X=PL(I,0):Y=PL(I,1):DY=PL(I,3)
1201 REM boucle depl. des plateaux
1210 LOCATE X,Y-1,A1:LOCATE X+1,Y-1,A2:LOCATE X+2,Y-1,A3:POSITION X,Y:PRINT "
"
1211 REM effacage et voit dessus
1230 POSITION X,Y-1:PRINT "
"
1231 REM efface ce qu'il y a dessous
1250 IF A1=0 OR A2=0 OR A3=0 THEN YH=YH+SGN(DY):COLOR 0:PLOT XH,YH
1251 REM si c'est une bonhomme
1280 Y=Y+SGN(DY):PL(I,1)=Y:POSITION X,Y:PRINT P$
1281 REM aff. plateaux
1290 IF SGN(DY)<0 THEN COLOR 2:PLOT X+1,Y+1
1291 REM affiche la colonne en plus
1300 IF ABS(DY)>1 THEN 1320
1301 REM si oscillation non fini
1310 DY=-SGN(DY)*(PL(I,2)*2+1):PL(I,3)=DY
1311 REM change de sens
1320 PL(I,3)=DY-SGN(DY):NEXT I
1321 REM deplace d'un cran
1350 RETURN
1999 REM -- INIT POUR LA BALLE --
2000 XBA=INT(RND(0)*33)+3:YBA=0
2001 REM coordonnees aleatoires
2100 RETURN
2199 REM -- DEPLACEMENT DE BALLE --
2200 LOCATE XBA,YBA,A:IF A=2 OR A=3 OR A=4 OR A=5 OR YBA=20 THEN GOSUB 2000:GOTO 2230
2201 REM s'il y a quelque chose a la place
2210 COLOR 32:PLOT XBA,YBA:YBA=YBA+1
2211 REM efface et deplace la balle

```

```

2220 XBA=XBA+(RND(0)>0.75)*(XBA<37)-(RND(0)<0.25)*(XBA+1)
2221 REM deplacement aleatoire et latreale de la balle
2230 LOCATE XBA,YBA,A:IF A=2 OR A=3 OR A=4 OR A=5 OR YBA=20 THEN GOSUB 2000
2231 REM si sur le sol ou en bas
2240 COLOR 1:PLOT XBA,YBA
2241 REM affiche la balle
2250 RETURN
2999 REM ++ INIT DU BONHOMME ++
3000 XH=19:YH=16:SAUT=0:FIN=0
3001 REM coods, si saute, si tombe
3010 RETURN
3099 REM ++ DEPLACEMENT DU BONHOMME ++
3100 YH1=YH:XH1=XH:GOSUB 4100:IF FIN>0 THEN 3180
3101 REM gare les coods, voir 3180 si tombe
3110 IF SAUT>0 THEN 3130
3111 REM si dans un saut
3120 S=STICK(0):DXH=(S=6)+(S=7)-(S=10)-(S=11):SAUT=(S=6)+(S=10)+(S=14):YH=YH-SAUT:XH=XH+DXH:GOTO 3140
3121 REM entree des commandes
3130 YH=YH-(SAUT<3)+(SAUT>2):XH=DXH*(SAUT<3)+XH:SAUT=SAUT+1
3131 REM deplacement dans le saut
3140 LOCATE XH,YH,A:IF A=2 OR A=3 OR A=4 OR A=5 OR YH=1 THEN GOSUB 3000:GOSUB 4120:GOSUB 6100
3141 REM si heurte quelque chose ou monte trop haut.
3150 LOCATE XH,YH+1,A:FIN=((A=32)+(A=1))*((SAUT=0)*(DXH<>0)+(SAUT>8))+(A=13)
3151 REM test s'il rate le saut
3160 TST=(A=32 OR A=1 OR A=0):IF SAUT<>0 AND TST=0 THEN GOSUB 6100
3161 REM si le saut est bon
3165 SAUT=SAUT*TST:GOTO 3190
3170 SAUT=SAUT*TST:GOTO 3190
3171 REM lors de la chute:il tombe
3180 LOCATE XH,YH+1,A:YH=YH+(A=32):IF A<>32 THEN GOSUB 3000:GOSUB 4120:GOSUB 6100
3181 REM lors de la chute:il tombe
3190 COLOR 32:PLOT XH1,YH1:COLOR 0:YH=ABS(YH):PLOT XH,YH
3191 REM deplace le bonhomme sur ecran
3200 RETURN
3999 REM << INIT DU SCORE >>
4000 SCORE=0:POSITION 3,22:PRINT "Score : 0":POSITION 25,22:PRINT "Reserve : 5":NBH=5:RETURN
4099 REM << SCORE >>
4100 IF ABS(XH-XBA)>1 OR ABS(YH-YBA)>1 THEN RETURN
4101 REM pas de points si pas de balle
4110 GOSUB 6200:SCORE=SCORE+10:POSITION 11,22:PRINT SCORE:COLOR 32:PLOT XBA,YBA:GOSUB 2000:RETURN
4111 REM mise a jour des points
4119 REM << UN BONHOMME EN MOINS >>
4120 NBH=NBH-1:LOCATE 34,22,A:PRINT NBH: " "
4121 REM mise a jour du nb de bonhomme
4130 RETURN
4999 REM == CARACTERES GRAPHIQUES ==
5000 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,0
5010 SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,10
5020 POKE 752,1:REM enleve le curseur
5030 DLST=(PEEK(106)+1)*256:GOSUB 7000
5040 FOR I=0 TO 1023:POKE DLST+I,PEEK(57344+I):NEXT I
5050 POKE 756,DLST/256:POKE 752,1
5060 FOR I=0 TO 47:READ V:POKE 512+DLST+I,V:NEXT I
5070 DIM P*(3):P*=""
5071 REM Les caracteres entre " sont: ctrl-C, ctrl-D, ctrl-E
5080 ? CHR$(125)
5090 RETURN
5099 REM DATAS
5100 DATA 124,84,124,56,254,124,108,238
5101 REM dessin du personnage
5110 DATA 60,126,255,253,253,251,102,60
5111 REM dessin du ballon
5120 DATA 241,235,241,235,241,235,241,235
5121 REM dessin de la colonne
5130 DATA 255,237,255,63,15,3,1,0
5131 REM plateau cote gauche
5140 DATA 255,170,253,254,245,250,245,235
5141 REM plateau partie centrale
5150 DATA 255,1,145,156,112,192,128,0
5151 REM plateau cote droite
5160 DATA 6,11,4,4,22,16,3,-3,26,14,5,5
5161 REM plates-f. no2 ,5 ,6.
5170 DATA 8,11,14,16,17,16,14,11,8
5171 REM donnees des hauteurs
6099 REM BRUIT DE FIN DE SAUT
6100 FOR I=200 TO 120 STEP -7
6110 SOUND 0,1,6,15:NEXT I
6120 SOUND 0,0,0,0:RETURN
6199 REM BRUITS QUAND ON A LA BALLE
6200 FOR I=40 TO 0 STEP -4
6210 SOUND 1,1,10,13:NEXT I
6220 SOUND 1,0,0,0:RETURN
7000 POSITION 4,10:?"PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS...":RETURN
9999 REM REGLES DU JEU
10000 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10010 POSITION 15,0:PRINT "----SAUT----"
10015 PRINT "QUE PENSEZ-VOUS:"

```

```

10020 PRINT "DE BALLE QUI TOMBENT ?..."
10030 PRINT " ...BON, RIEN DE SPECIAL..."
10040 PRINT "DE COLONNES MOUVANTES ?..."
10050 PRINT " ...CA, C'EST DE LA S.F.!"
10060 PRINT "D'UN BONHOMME ?..."
10080 PRINT " ...BOF..."
10100 PRINT " MAINTENANT, IMAGINONS QUE CELUI-CI"
10110 PRINT "SE TROUVE SUR CES COLONNES MOUVANTES"
10120 PRINT "ET QU'IL PUISSE SAUTER ENTRE CELLES-"
10130 PRINT "CI (AVEC LE JOYSTICK) EN ESSAYANT DE"
10140 PRINT "NE POINT TOMBER DANS LE VIDE ?"
10150 PRINT "C'EST UNE HISTOIRE DE DINGUE, NON ?..."
10160 PRINT " MAIS S'IL DOIT ENCORE ESSAYER DE"
10180 PRINT "RATTRAPER LES BALLE QUI TOMBENT..."
10190 PRINT "... ALORS LA, C'EST DE LA PURE FOLIE!"
10200 PRINT " ET BIEN NON SEULEMENT CETTE HISTOIRE"
10210 PRINT "EXISTE, MAIS C'EST VOUS QUI SEREZ CE"
10220 PRINT "BONHOMME LA!"
10230 PRINT "ALORS, BONNE CHANCE, ET N'oubliez PAS"
10240 PRINT "DE METTRE LE JOYSTICK DANS LE PORT 1"
10250 PRINT
10260 PRINT "APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR COMMENCER";
10270 IF STRIG(0)=1 THEN 10270
10300 PRINT CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
10310 RETURN

```

**ATARI 400. ATARI 800.
ATARI 600XL - 800XL.**

PROF

Et si nous retournions à l'école...
Vous allez grâce à «Prof» retrouver l'ambiance turbulente
des cours de récréation quand nous chahutions
sans cesse sous l'œil vigilant
et parfois sévère du professeur.



BUT DU JEU

Ramassez le maximum de boutons bleus en parcourant la cour de récréation et en évitant de vous faire attraper par le profes-

seur vêtu de rouge. Vous obtiendrez les boutons en passant tout simplement des-

joystick (le placer dans le port 1). Vous êtes concrétisé par un petit carré jaune. Pour le lancer, il suffit de faire RUN.

AU CLAVIER

Les déplacements s'effectuent à l'aide du

```

10 REM *** SAUVE-QUI-PEUT ***
11 REM
12 REM
13 REM
14 REM
15 REM
20 RC=0:REM INIT. RECORD
50 GOSUB 1100:REM INIT. VARIABLE JEU
60 GOSUB 1000:REM INITIALISATION
70 FJ=0:REM INIT. FIN JEU
100 GOSUB 6000:REM GESTION BONHOMME
110 IF RND(0)<0.25 THEN GOSUB 6000
120 GOSUB 7000:REM GESTION DU PROF.
125 REM EFFETS DE POURSUITE:
130 IF RND(0)<1/VI THEN GOSUB 7000
140 IF FJ=0 THEN 100:REM SI LA MANCHE CONTINUE
150 IF FJ=2 THEN 300:REM SI PERDU
155 REM ON A GAGNE UNE MANCHE
156 REM RAJOUTE DES OBJETS ET
157 REM AUGMENTE RAPIDITE DU PROF
160 NO=NO+5:VI=VI-5
170 IF VI=0 THEN VI=5:REM VITESSE LIMITE
200 GOTO 60:REM RECOMMENCE UNE MANCHE
299 REM ---ON A PERDU---
300 PRINT "Pour rejouer, appuez sur le bouton."
320 IF STRIG(0)=1 THEN 320:REM ATTEND BOUTON
340 GOTO 50:REM RECOMMENCE UNE PARTIE

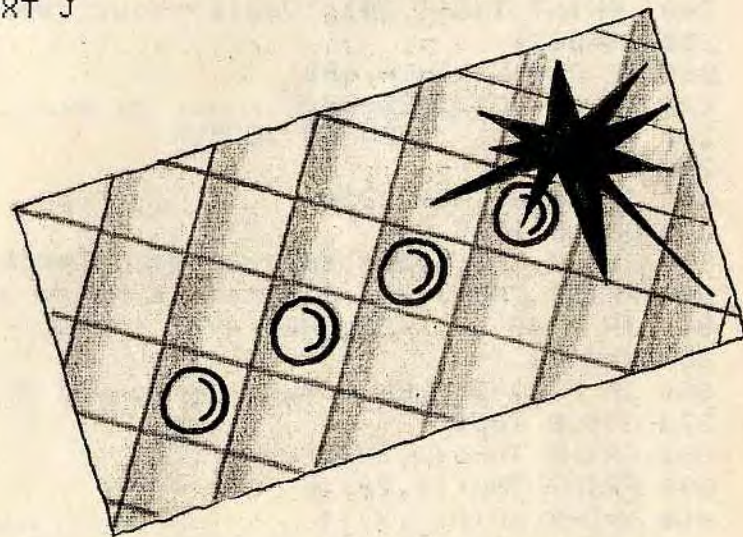
```



```

440 FOR T1=0 TO 5000:NEXT
450 IF G(X)=1 THEN 1280
460 GOTO 490
470 PRINT TAB(3,20);"Un nombre entre 1 et 7 S.V.P":GOTO 330
480 PRINT TAB(3,20);"Colonne deja complete.Rejouez":GOTO 330
490 REM JEU DE L'ORDINATEUR
500 C=C+1
510 IF C=36 THEN 1250
520 GOSUB 1630
530 PRINT TAB(2,20);"Un instant.Je reflechis":FORW1=0TO4000:NEXTW1
540 B=0
550 M=0
560 FOR X=1 TO 7
570 GOSUB 730
580 IF T<M THEN 610
590 M=T
600 XM=X
610 NEXTX
620 X=XM
630 GOSUB 1630
640 PRINT TAB(6,20);"Je joue en ";TAB(17,20)X
650 Y=5-K(X)
660 A(Y,X)=5
670 K(X)=K(X)+1
680 Z#=CHR$(130)
690 COLOUR 1:GOSUB 1700
700 B=1
710 GOSUB 730
720 GOTO 280
730 REM JEU
740 PRINT TAB(4+(3*X-2),16);"."
750 G(X)=0:T=0
760 Y=5-K(X)
770 IF Y<>0 THEN 800
780 T=-1
790 GOTO 1220
800 IF Y=5 THEN 840
810 S=0
820 FOR J=1 TO 4:S=S+A(J,X):NEXT J
830 GOSUB 1660
840 IF Y=1 THEN 880
850 S=0
860 FOR J=2 TO 5:S=S+A(J,X):NEXT J
870 GOSUB 1660
880 IF X>4 THEN 970
890 FOR D=1 TO X
900 S=0
910 FOR I=D TO D+3
920 S=S+A(Y,I)
930 NEXT I
940 GOSUB 1660
950 NEXT D
960 GOTO 1040
970 FOR D=X-3 TO 4
980 S=0
990 FOR I=D TO D+3
1000 S=S+A(Y,I)
1010 NEXT I
1020 GOSUB 1660
1030 NEXT D
1040 A=X+Y
1050 IF Y=5 OR A>8 OR A<5 THEN 1090

```



```

1060 S=0
1070 FORJ=1 TO 4:I=A-J:S=S+A(J,I):NEXTJ
1080 GOSUB 1660
1090 IF Y=1 OR A>9 OR A<6 THEN 1130
1100 S=0
1110 FORJ=2TO5:I=A-J:S=S+A(J,I):NEXTJ
1120 GOSUB 1660
1130 A=X-Y
1140 IF Y=5 OR A>3 OR A<0 THEN 1180
1150 S=0
1160 FORJ=1TO4:I=A+J:S=S+A(J,I):NEXTJ
1170 GOSUB 1660
1180 IF Y=1 OR A>2 OR A<-1 THEN 1220
1190 S=0
1200 FORJ=2TO5:I=A+J:S=S+A(J,I):NEXTJ
1210 GOSUB 1660
1220 RETURN
1230 REM COMMENTAIRES DU SCORE
1240 GOSUB 1630
1250 PRINT TAB(6,20);"Egalite,vous vous defendez bien":FORT1=0TO5000:NEXT
T1
1260 GOSUB 1460
1270 GOTO 280
1280 GOSUB 1630
1290 PRINT TAB(2,20);"Vous avez gagne":FORT1=0TO5000:NEXTT1
1300 R(1)=R(1)+1
1310 IF R(1)>2 THEN GOSUB 1590
1320 IF R(1)>2 THEN 1780
1330 GOSUB 1460
1340 GOTO 490
1350 GOSUB 1630
1360 PRINT TAB(6,20);"Desole,je joue en ";TAB(24,20)X
1370 Z#=CHR$(130)
1380 Y=5-K(X)
1390 COLOUR 1:GOSUB 1700
1400 PRINT TAB(10,22);"et je gagne":FORT1=0TO5000:NEXTT1
1410 R(2)=R(2)+1
1420 IF R(2)>2 THEN GOSUB 1590
1430 IF R(2)>2 THEN 1800
1440 GOSUB 1460
1450 GOTO 280
1460 REM AFFICHAGE DU JEU
1470 COLOUR130:COLOUR0
1480 FOR J=1 TO 7:G(J)=0:K(J)=0:C=0
1490 FOR I=1 TO 5:A(I,J)=0:NEXT I
1500 NEXTJ
1510 CLS
1520 PRINT TAB(28,2);"PUISSANCE 4"
1530 COLOUR1:MOVE100,530:DRAW790,530:DRAW790,1010:DRAW100,1010:DRAW100,53
0
1540 MOVE205,530:DRAW205,1010:MOVE300,530:DRAW300,1010:MOVE400,530:DRAW40
0,1010
1550 MOVE495,530:DRAW495,1010:MOVE590,530:DRAW590,1010:MOVE685,530:DRAW68
5,1010
1560 MOVE100,625:DRAW790,625:MOVE100,720:DRAW790,720:MOVE100,815:DRAW790,
815:MOVE100,910:DRAW790,910
1570 VDU17,0:PRINT TAB(4,17);"1 2 3 4 5 6 7"
1580 R#=STR$(R(1)):T#=STR$(R(2))
1590 PRINT TAB(32,5);"SCORE"
1600 PRINT TAB(28,7);"JOUEUR :";TAB(37,7)R#
1610 PRINT TAB(27,9);" BBC :";TAB(37,9)T#
1620 RETURN

```

```

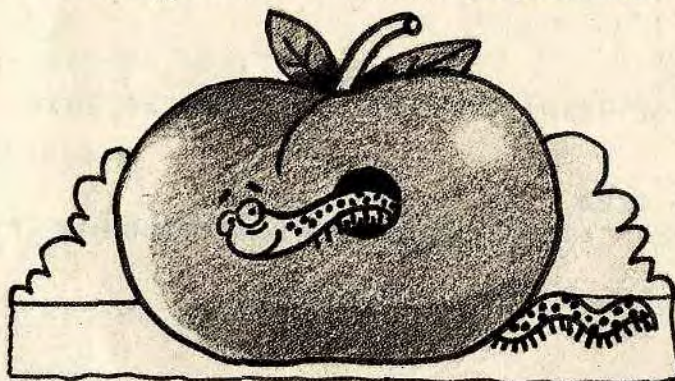
1630 REM EFFACEMENT
1640 FORI=19TO26:PRINTTAB(1,I);B#:NEXTI
1650 RETURN
1660 IF S=3 THEN G(X)=1
1670 IF S=15 AND B=0 THEN 1350
1680 T=T+N(S+1)
1690 RETURN
1700 REM AFFICHAGE DES PIONS
1710 PRINTTAB(3*X+1,3*Y-2)Z#:TAB(3*X+2,3*Y-2)Z#
1720 PRINTTAB(3*X+1,3*Y-1)Z#:TAB(3*X+2,3*Y-1)Z#
1730 PRINTTAB(1,16)B#:FORT1=0TO5000:NEXTT1
1740 COLOUR 0:RETURN
1750 IF R#>T# THEN 1780
1760 IF R#<T# THEN 1800
1770 IF R#=T# THEN 1460
1780 GOSUB 1630
1790 PRINTTAB(5,24)A1#:GOTO 1820
1800 GOSUB 1630
1810 PRINTTAB(5,24)A2#
1820 PRINTTAB(7,26);"Voulez-vous rejouer ?(O/N)":W1#=GET#:IF W1#="O" THEN
RUN
1830 PRINTTAB(26,28);"AU REVOIR..."
1840 END

```

BBC-ELECTRON

MILLE-PATTES

Aidez un mille-pattes à se nourrir,
en mangeant un maximum de pommes.



BUT DU JEU

Il faut guider un petit mille-pattes vers des fruits afin qu'il grandisse. Mais évitez les rochers - indigestes - qui causeraient votre perte. Plus vous mangez de pommes, plus le mille-pattes ralentit. Si vous reve-

nez sur vos pas, c'est la mort certaine. Vous n'avez que trois vies, ne les gaspillez pas !

AU CLAVIER

- Ce logiciel fonctionne sur les micro-ordinateurs BBC et Electron sans aucune

adaptation.

- Pour diriger le mille pattes utiliser les touches :

- * = haut
- * / = bas
- * Z = gauche
- * X = droite

```

10 REM Mil'Pat
20
30 hi%=50:old_hi%=hi%
40 ON ERROR GOTO 60
50 HIMEM=&2E00:PROCinit
60 VDU 22,7:PROCinstructions
70 REPEAT
80 score%=0:life%=2:screen%=1
90 REPEAT
100 VDU 19,CBORD%,cfond%;0; 19,CMP%,cfond%;0; 19,CFRUIT%,cfond%;0;
110 PROCcolour_on
120 PROCdata:PROCwall:speed%=50*(9-screen%)
130 REPEAT
140 IF INKEY-98 X%=-1:Y%=0:?HEAD%=ML%
150 IF INKEY-67 X%=1:Y%=0:?HEAD%=MR%

```

```

160 IF INKEY-73 X%=0:Y%=-1:?HEAD%=MU%
170 IF INKEY-105 X%=0:Y%=1:?HEAD%=MD%
180 ?TABX%=(?TABX%)+X%:?TABY%=(?TABY%)+Y%
190 col%=POINT(?TABX%*32+16,(31-?TABY%)*32+16)
200 IF col%=CFRUIT%:PROCfruit ELSE speed%=speed%-SPEED2%
210 IF col% AND 1 COLOUR CMP%:CALL HIMEM:PROCwait(speed%) ELSE PRO
Ccheck
220 UNTIL ?LGTH%>MAXL%
230 IF col%<4 PROCnew_screen
240 UNTIL life%<0
250 UNTIL FALSE
260
270 DEF PROCdata:LOCAL ix
280 FOR ix=0 TO MAXL%:?(<TABX%+ix>)=15:?(<TABY%+ix>)=15:NEXT
290 X%=1:Y%=0:?LGTH%=2:?HEAD%=MR%
300 ENDPROC
310
320 DEF PROCinstructions:LOCAL ix
330 CLS:VDU 23;10,32;0;0;0
340 PRINT CHR$130;CHR$157;CHR$129;CHR$141;TAB(16)"Mil'Pat"
350 PRINT CHR$130;CHR$157;CHR$129;CHR$141;TAB(16)"Mil'Pat"
360 PRINT 'CHR$134;" Tu dois guider Mil'Pat"
370 PRINT CHR$134;"vers les fruits afin qu'il grandisse,"
380 PRINT CHR$134;"tout en evitant les rochers."
390 PRINT CHR$134;" Plus il mange moins il va vite ; et il";
400 PRINT CHR$134;"doit en manger"CHR$131;MAXL%-2;CHR$134"pour changer
d'ecran.";
410 PRINT CHR$134;" Si tu le fais revenir sur lui-meme"
420 PRINT CHR$134;"il mourra et il n'a que 3 vies ..."
430 PRINT "Pour revoir les instructions"
440 PRINT TAB(10)"appuie sur la touche ESCAPE."
450 PRINT 'CHR$133;"Touches de controle:"
460 PRINT 'CHR$134;"Haut _____"CHR$131":"
470 PRINT CHR$134;"Bas _____"CHR$131"/"
480 PRINT CHR$134;"Gauche _____"CHR$131"Z"
490 PRINT CHR$134;"Droite _____"CHR$131"X"
500 PRINT 'TAB(6)"Appuie sur SPACE pour jouer.";:*FX15
510 REPEAT UNTIL GET=32
520 VDU 22,1, 23;10,32;0;0;0; 17,128+CFOND%, 19,CFOND%,cfond%;0;
530 PROCcolour_on
540 ENDPROC
550
560 DEF PROCwall:LOCAL ix
570 COLOUR CMP%
580 PRINT TAB(16,0);"Mil'Pat";
590 COLOUR CFRUIT%:PRINT TAB(14,0)CHR$MU%;TAB(24,0)CHR$MU%;
600 COLOUR CBORD%
610 PRINT TAB(2,2);STRING$(36,CHR$BD%);
620 PRINT TAB(2,28);STRING$(36,CHR$BD%);
630 FOR ix=2 TO 27:PRINT TAB(2,ix)CHR$BD%;TAB(37,ix)CHR$BD%;:NEXT
640 SOUND 0,2,6,10
650 PRINT TAB(3,30);"Score : ";TAB(15,30);"Record : ";TAB(28,30);"Reste
: ";
660 PRINT TAB(3,31);"Vies : ";TAB(15,31);"Ecrans : ";
670 COLOUR CMP%:PROCnumerics
680 PRINT TAB(11,31);STRING$(life%,CHR$MU%);
690 COLOUR CFRUIT%:PRINT TAB(24,31);STRING$(screen%-1,CHR$FR%);
700 COLOUR CBORD%
710 FOR ix=1 TO screen%*3+10:PRINT TAB(RND(33)+3,RND(24)+2)CHR$RC%:NEXT
720 COLOUR CFRUIT%
730 FOR ix=1 TO MAXL%*1.5
740 SOUND 1,-10,RND(200),1

```



```

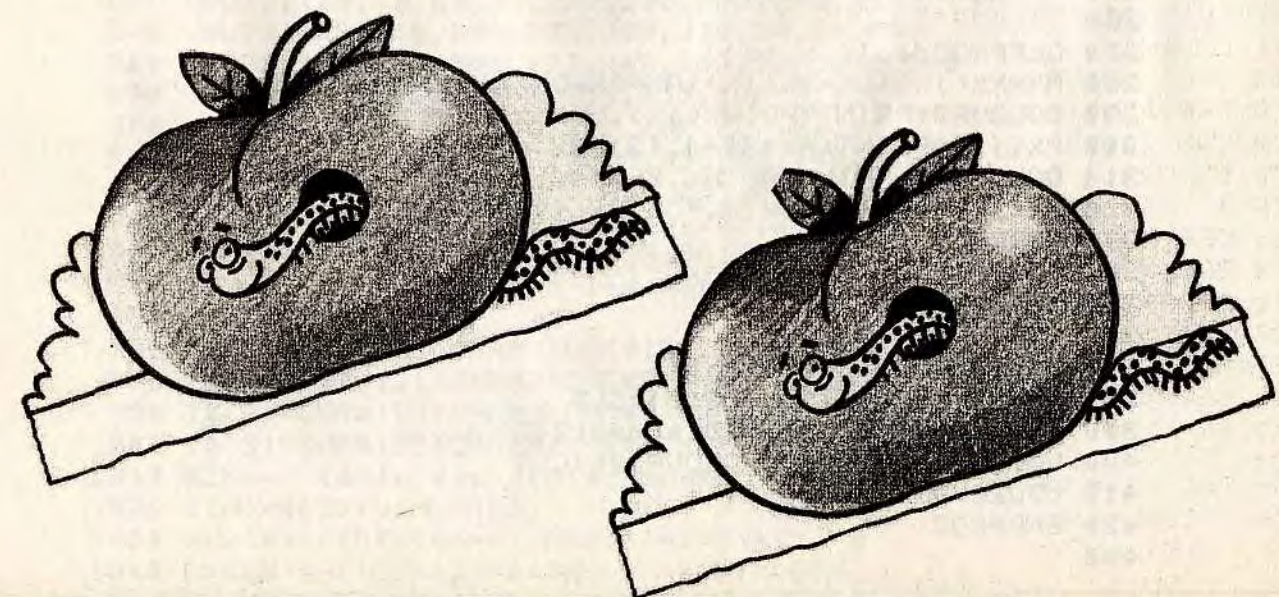
750 PRINT TAB(RND(33)+3,RND(24)+2)CHR$FR%
760 NEXT
770 VDU 17,2,31,?TABX%,?TABY%,MR%,17,1
780 PRINT TAB((?TABX%)+1,?TABY%);" Pret !";:PROCwait(7000)
790 PRINT TAB((?TABX%)+1,?TABY%);" ";
800 ENDPROC
810
820 DEF PROCnumerics
830 IF score%>hi% hi%=score%
840 PRINT TAB(11,30);score%;TAB(24,30);hi%;TAB(36,30);MAXL%-?LGTH%" ";
850 ENDPROC
860
870 DEF PROCfruit
880 score%=score%+screen%:speed%=speed%+SPEED%
890 ?LGTH%=(?LGTH%)+1:SOUND 1,1,?LGTH%,3
900 PROCnumerics
910 ENDPROC
920
930 DEF PROCcheck
940 SOUND 0,2,5,20
950 ?LGTH%=MAXL%
960 life%=life%-1:col%=4
970 IF life%<0 PROCfin ELSE PROCwait(12000)
980 ENDPROC
990
1000 DEF PROCfin
1010 VDU 19,CMP%,cmp%EOR8;0;:*FX21
1020 IF hi%>old_hi% PROCthemetune
1030 PRINT TAB(0,1)"est MORT ; appuie sur SPACE pour rejouer";
1040 REPEAT UNTIL GET=32
1050 ENDPROC
1060
1070 DEF PROCnew_screen
1080 LOCAL ix
1090 FOR ix=?LGTH% TO 1 STEP -1
1100 PRINT TAB(?<TABX%+ix>,?<TABY%+ix>)" ";
1110 SOUND 1,ixDIV3-15,ix*3,2
1120 PROCwait(1000)
1130 NEXT
1140 screen%=screen%+1
1150 ENDPROC
1160
1170 DEF PROCwait(tx)
1180 IF tx>0 FOR tx=tx TO 0 STEP TRUE:NEXT
1190 ENDPROC
1200
1210 DEF PROCcolour_on
1220 VDU 12, 19,CBORD%,cbord%;0; 19,CMP%,cmp%;0; 19,CFRUIT%,cfruit%;0;
1230 ENDPROC
1240
1250 DEF PROCinit
1260 BD%=224:MC%=225:ML%=226:MR%=227:MU%=228:MD%=229:RC%=230:FR%=231
1270 SPEED%=12:SPEED2%=2
1280 CBORD%=0:CFRUIT%=1:CMF%=2:CFOND%=3
1290 cbord%=4:cfruit%=1:cmp%=0:cfond%=2
1300 OSWRCH%=&FFEE:LGTH%=&70:HEAD%=&71
1310 MAXL%=40:TABX%=HIMEM+&60:TABY%=TABX%+MAXL%+2
1320
1330 FOR I%=0 TO 2 STEP 2:P%=HIMEM
1340 [OPT I%
1350 LDY LGTH%
1360 LDA #31:JSR OSWRCH%:LDA TABX%,Y:JSR OSWRCH%:LDA TABY%,Y:JSR OSWRCH

```

```

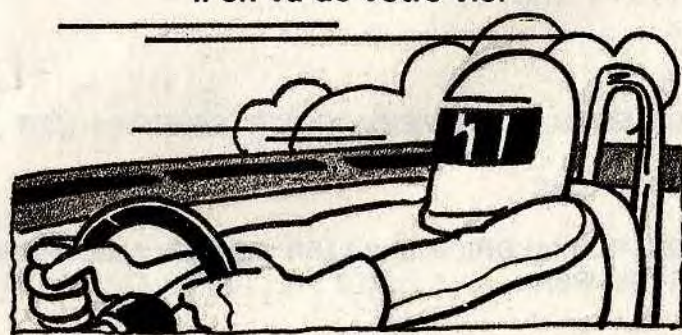
%
1370 LDA #ASC(" "):JSR OSWRCH%
1380 LDY #MAXL%
1390 .loop%
1400 LDA TABX%-1,Y:STA TABX%,Y
1410 LDA TABY%-1,Y:STA TABY%,Y
1420 DEY:BNE loop%
1430 LDY #2
1440 .ani%
1450 LDA #31:JSR OSWRCH%:LDA TABX%,Y:JSR OSWRCH%:LDA TABY%,Y:JSR OSWRCH
%
1460 LDA #MC%:JSR OSWRCH%
1470 DEY:BNE ani%
1480 LDA #31:JSR OSWRCH%:LDA TABX%:JSR OSWRCH%:LDA TABY%:JSR OSWRCH%
1490 LDA HEAD%:JSR OSWRCH%
1500 RTS:JNEXT
1510
1520 ENVELOPE 1,1,3,2,-2,6,6,6,100,0,0,-5,100,0
1530 ENVELOPE 2,1,0,0,0,0,0,0,127,0,0,-1,126,106
1540 VDU 23,BD%,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF
1550 VDU 23,MC%,36,24,189,126,126,189,24,36
1560 VDU 23,MU%,66,36,24,126,219,126,60,24
1570 VDU 23,MD%,24,60,126,219,126,24,36,66
1580 VDU 23,MR%,16,57,106,252,252,106,57,16
1590 VDU 23,ML%,8,156,86,63,63,86,156,8
1600 VDU 23,RC%&8,&1C,&3C,&3E,&7E,&7E,&FF,&FF
1610 VDU 23,FR%,97,38,24,126,255,255,126,60
1620 *FX9,40
1630 *FX10,3
1640 *FX230,1
1650 ENDPROC
1660
1670
1680 DEF PROCthemetune LOCAL Q%,R%,N%,P%
1690 ENVELOPE3,3,0,0,0,1,1,1,126,-4,0,-4,126,80
1700 Q%=0:R%=0
1710 FOR N%=0 TO 60 STEP 4
1720 P%=48+(N%+(N%MOD12=8))MOD16*4
1730 SOUND 1,3,P%,5:SOUND 2,3,Q%,5:SOUND 3,3,R%,5
1740 R%=Q%:Q%=P%
1750 NEXT
1760 ENDPROC

```



SMOKKAR

Vous luttez contre un adversaire terrible.
Aux commandes d'un bolide,
faites le meilleur score,
il en va de votre vie.



BUT DU JEU

En vous déplaçant dans une zone bien limitée par l'ordinateur, encercliez au plus vite le joueur adverse, grâce à la fumée que dégage le pot d'échappement de votre

automobile. Seul le plus rapide gagnera, serez-vous à la hauteur ?

AU CLAVIER

- Ce logiciel fonctionne sur BBC avec deux manettes de jeux.

- Pour utiliser ce programme sur *Electron* les commandes de joystick sont remplacées par la saisie directe au clavier.

```

50 ONERRORRUN
60 PROCinit
70 REPEAT
80  MODE0
90  PROCmenu
100  MODE1
110  REPEAT
120    PROCcadre:PROCdepart
130    REPEAT
140      PROCdepl(1, FNpd1(1,2))
150      PROCdepl(2, FNpd1(3,4))
160      UNTILP%(1)ORP%(2)
170      IFX%(1)=X%(2)ANDY%(1)=Y%(2):P%(1)=1:P%(2)=2
180      PROCcrash
190      UNTILP%(1)=8ORP%(2)=8
200    UNTILFALSE
210  END
220
230 DEFFNpd1(p%, q%)
240  A%=ADVAL p%:B%=ADVAL q%
250  --(A%>B%)*2-((65520-A%)>B%)
260
270 DEFPROCdepl(j%, t%)
280  A%=X%(j%):B%=Y%(j%):A%=A%+DX%(t%):B%=B%+DY%(t%)
290  COLOUR3:PRINTTAB(H%(j%), V%(j%))CHR#136;
300  P%(j%)=POINT(A%*32+4, (31-B%)*32+16)
310  COLOURj%:PRINTTAB(A%, B%)T$(t%);
320  H%(j%)=POS:V%(j%)=VPOS:X%(j%)=A%:Y%(j%)=B%
330 ENDPROC
340
350 DEFPROCcadre
360  VDU19,0,4;0;
370  VDU4:VDU23,1,0;0;0;0;
380  VDU19,3,2;0;:COLOUR131:CLS
390  PROCscore(1,18):PROCscore(2,3)
400  VDU28,1,30,38,3:COLOUR128:CLS
410  VDU26:VDU19,3,6;0;
420 ENDPROC
430

```

```

440 DEFPROCscore(j%, x%)
450  COLOURj%:VDU31, x%, 1:PRINTP%(j%)
460 ENDPROC
470
480 DEFPROCdepart
490  VDU19,1,1;0;19,2,3;0;
500  X%(1)=30:Y%(1)=22:X%(2)=9:Y%(2)=11
510  COLOUR1:PRINTTAB(30,22)T$(2);:H%(1)=POS:V%(1)=VPOS
520  COLOUR2:PRINTTAB(9,11)T$(1);:H%(2)=POS:V%(2)=VPOS
530  SOUND0,1,7,1:SOUND1,0,0,0:w%=INKEY100:SOUND1,0,100,0
540 ENDPROC
550
560 DEFPROCcrash
570  VDU5
580  IFP%(1)SOUND0,2,6,5:VDU19,1,14;0;:P%(2)=P%(2)+1
590  IFP%(2)SOUND0,2,5,5:VDU19,2,11;0;:P%(1)=P%(1)+1
600  A%=(H%(1)-1)*32:B%=(32-V%(1))*32
610  C%=(H%(2)-1)*32:D%=(32-V%(2))*32
620  FORI%=4TO9
630    X%=5*I%:Y%=X%
640    FORJ%=0TO5:R%=RND(32)
650      VDU29,A%;B%;:GCOL3,1:MOVEX%-R%,Y%:IFP%(1)VDU136,136
660      VDU29,C%;D%;:GCOL3,2:MOVEX%,Y%+R%:IFP%(2)VDU136,136
670      X%=X%+Y%DIV2:Y%=Y%-X%DIV2
680    NEXT
690  NEXT
700  w%=INKEY150
710 ENDPROC
720
730 DEFPROCmenu
740  VDU19,0,4;0;19,1,3;0;
750  P%(1)=0:P%(2)=0
760 ENDPROC
770
780 DEFPROCinit
790  REM--- modifs hard ---
800  *FX9,6
810  *FX10,3
820  REM--- enveloppes ---
830  ENVELOPE1,0,0,0,0,0,0,0,127,0,0,0,112,0
840  ENVELOPE2,0,0,0,0,0,0,0,127,0,0,-1,126,0
850  REM--- dessin des autos ---
860  VDU23,128,60,60,36,231,255,255,255,219
870  VDU23,129,219,219,255,219,219,24,60,60
880  VDU23,130,248,248,127,243,243,127,248,248
890  VDU23,131,31,31,196,255,255,196,31,31
900  VDU23,132,31,31,254,207,207,254,31,31
910  VDU23,133,248,248,35,255,255,35,248,248
920  VDU23,134,219,255,255,255,231,36,60,60
930  VDU23,135,60,60,24,219,219,255,219,219
940  VDU23,136,0,56,116,100,58,50,28,0
950  REM--- pour imprimer les autos ---
960  DIMT$(3)
970  T$(0)=CHR#129+CHR#8+CHR#10+CHR#128+CHR#8
980  T$(1)=CHR#131+CHR#8+CHR#8+CHR#130+CHR#8
990  T$(2)=CHR#133+CHR#8+CHR#9+CHR#132+CHR#8
1000 T$(3)=CHR#135+CHR#8+CHR#11+CHR#134+CHR#8
1010  REM--- table des déplacements ---
1020  DIMDX%(3):DIMDY%(3)
1030  DX%(0)=0:DY%(0)=-1:DX%(1)=1:DY%(1)=0
1040  DX%(2)=-1:DY%(2)=0:DX%(3)=0:DY%(3)=1

```

```

1050 REM--- reserves coordonnees ---
1060 DIMX%(2):DIMY%(2):DIMH%(2):DIMV%(2):DIMP%(2)
1070 REM--- divers ---
1080 DIMPt%(2)
1090 @%=10
1100 ENDPROC

```

BBC-ELECTRON

PRISON

Un terrible bandit s'est échappé
d'une prison réservée aux condamnés à mort.
C'est sa dernière chance de sauver sa tête,
il est prêt à tout.



BUT DU JEU

Devenu gardien de prison, vous devez rattraper un hors-la-loi et le remettre dans son cachot. Pour cela, enfermez-le dedans, en construisant des murs indestructibles. Vous pourrez circuler dans toutes

les directions, mais d'une seule case à la fois. Le jeu est fini lorsqu'un des joueurs est enfermé dans un cachot. N'oubliez pas que vous jouez contre l'ordinateur.

AU CLAVIER

Entrez la nouvelle position des cases à

jouer - une lettre et un nombre - puis celle de la case à détruire qui vous permettra de bâtir le mur.
- Ce logiciel fonctionne sans adaptation à la fois sur BBC et Electron.

```

10 REM PRISON
20 DIM T(100),D(8),P(8)
30 FOR I=1 TO 100:T(I)=1
40 IF I<12 OR I>89 THEN T(I)=9
50 X=I-10*INT(I/10)
60 IF X=0 OR X=1 THEN T(I)=9
70 NEXT I
80 DATA-1,9,-11,-10,1,-9,11,10
90 FOR I=1 TO 8:READ D(I):NEXT
100 MODE2:COLOUR134:COLOUR1:CLS:PRINTTAB(7,14)"PRISON":VDU 23;8202;0;0;0
;
110 W1=INKEY(2000)
120 MODE1:COLOUR130:COLOUR1:CLS:PRINTTAB(5,15)"Voulez-vous les regles (O/N) ?"
130 REPEAT:SOUND1,-10,RND(255),10:R#=INKEY(0):UNTIL R#="O" OR R#="N"
140 IF R#="O" THEN GOSUB 580
150 CLS:X2=INT(RND(80)+11):IF T(X2)>1 THEN 150
160 T(X2)=2:PJ=X2
170 X3=INT(RND(80)+11):IF T(X3)>1 THEN 170
180 T(X3)=3:PO=X3:T0=0
190 VDU 23;8202;0;0;0;
200 PROCcaracteres
210 PROCterrain
220 COLOUR0:PRINTTAB(5,25)"Voulez-vous commencer (O/N) ?"
230 R=GET:IF R=79 THEN 420 ELSE IF R<>78 THEN 220
240 REM JEU DU MONSTRE
250 PRINTTAB(5,25)"
260 PRINTTAB(8,25)"Patience,je reflechis...!"
270 X2=PJ:X3=PO
280 Z=X3:N1=3
290 PROCtest

```

```

300 IF D=0 THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"J'ai perdu en ";T0;" coups !":PROCtempo:PROCfin:END
310 IF V<9 THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"Je sens ma fin proche !":PROCtempo
0
320 T(D(D)+X3)=3:T(X3)=1:X=X3
330 N=3:SOUND1,-10,990,15
340 E=2:PROCcase:X=X3+D(D):PO=X:E=1:PROCcase
350 Z=X2:N1=1:PRINTTAB(5,25)"Quelle case vais-je detruire ?"
360 PROCtempo
370 COLOUR1
380 PROCtest
390 PROCeff
400 T(X2+D(D))=5:N=5:X=X2+D(D)
410 SOUND1,-10,660,15:E=1:PROCcase
420 D=0
430 K=-1:REPEAT:K=K+1:IF T(D(K)+X2)>1 THEN 450
440 D=D+1:X=D(K)+X2
450 UNTIL K=8
460 IF D=0 THEN COLOUR0:PRINTTAB(1,25)"J'ai gagne en ";T0;" coups !":PROCtempo:PROCfin:END
470 IF D<4 THEN COLOUR0:PRINTTAB(5,25)"Je sens votre fin proche ! ":PROCtempo
480 REM JEU DU JOUEUR
490 IF D=1 THEN PRINTTAB(1,25)"Vous n'aviez plus qu'une case possible":PROCtempo:PROCeff:GOTO 520
500 COLOUR0:C#=STR$(D):W1#="Vous avez ":W2#=" coups jouables...":A#=W1#+C#+W2#
510 PROCjoueur
520 T(X)=2:T(X2)=1:T0=T0+1:N=2:PJ=X
530 E=1:COLOUR1:PROCcase:X=X2:E=2:PROCcase:COLOUR0
540 A#="Quelle case detruisez-vous "
550 PROCjoueur
560 T(X)=5:N=5:E=1:COLOUR1:PROCcase:COLOUR0
570 GOTO 250
580 COLOUR128:COLOUR2:CLS:PRINTTAB(12,2)"REGLES DU JEU"
590 PRINTTAB(6,5)"Vous etes le gardien de prison et vous devez remettre au cachot un affreuxbandit.Vous pouvez pour cela construire un mur que personne ne pourra desormais plus detruire."
600 PRINT" Les deplacements se feront dans toutes les directions mais d'une seule case a la fois.Vous donnerez la ligne.et la colonne pour indiquer la case de votre choix (ex:C4)"
610 PRINT" Le jeu est fini lorsque l'un des deux antagonistes ne peut plus bouger.S'il ne vous reste plus qu'une case libre alors l'ordinateur i a jouera pour vous."
620 PRINT"" APPUYEZ SUR 'ESPACE' POUR COMMENCER":VDU 23;8202;0;0;0;
630 R=GET:IF R<>32 THEN 630 ELSE COLOUR130:RETURN
640 STOP
650 DEF PROCtempo
660 i=-1:REPEAT:i=i+1:UNTIL i=800
670 ENDPROC
680 DEF PROCjoueur
690 PROCeff:PRINTTAB(5,25)A#;:PROCtempo
700 INPUT C#
710 IF LEN(C#)<>2 THEN PROCeff:PRINTTAB(8,25)"INCORRECT...":PROCtempo:PROCeff:GOTO 690
720 X#=LEFT$(C#,1)
730 IF X#<"A" OR X#>"H" THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"Ligne incorrecte...":PROCtempo:PROCeff:GOTO 690
740 Y#=RIGHT$(C#,1)
750 IF Y#<"1" OR Y#>"8" THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"Colonne incorrecte...":PROCtempo:PROCeff:GOTO 690
760 L=ASC(X#)-64:C=ASC(Y#)-47

```

```

770 X=L*10+C
780 IF T(X)<>1 THEN PROCeff:PRINTTAB(5,25)"Case deja occupee...":PROCtem
po:PROCeff:GOTO 690
790 IF LEFT$(A$,1)<>"V" THEN 840
800 I=0:REPEAT:I=I+1:IF ABS(X-X2)=D(I) THEN I=8:UNTIL I=8:GOTO 840
810 UNTIL I=8
820 PROCeff
830 PRINTTAB(8,25)"DEPLACEMENT INTERDIT...":W1=W1+1:UNTIL W1=200:PROCef
f:GOTO 690
840 ENDPROC
850 DEF PROCtest
860 I=-1:REPEAT:I=I+1:P(I)=0:UNTIL I=8
870 I=-1:REPEAT:I=I+1:IF T(Z+D(I))>1 THEN 960
880 J=-1:REPEAT:J=J+1
890 IF D(I)=-D(J) OR T(Z+D(I)+D(J))>N1 THEN 940
900 K=-1:REPEAT:K=K+1
910 IF D(K)=-D(J) OR T(Z+D(I)+D(J)+D(K))>1 THEN 930
920 P(I)=P(I)+1
930 UNTIL K=8
940 UNTIL J=8
950 GOTO 970
960 P(I)=-1
970 UNTIL I=8
980 D=0:V=0
990 I=-1:REPEAT:I=I+1:IF P(I)<V THEN 1010
1000 D=I:V=P(I)
1010 UNTIL I=8
1020 ENDPROC
1030 DEF PROCcase
1040 X=X-1:U=INT(X/10):V=X-U*10
1050 K=129-4*(N=3)-8*(N=5)
1060 IF E=2 THEN K=32 AND K+1=32 AND K+2=32 AND K+3=32
1070 IF E=2 THEN K=32
1080 PRINTTAB(10+(2*U),4+(2*U))CHR$K
1090 IF E=2 THEN K=31
1100 PRINTTAB(10+(2*U+1),4+(2*U))CHR$(K+1)
1110 IF E=2 THEN K=30
1120 PRINTTAB(10+(2*U),4+(2*U+1))CHR$(K+2)
1130 IF E=2 THEN K=29
1140 PRINTTAB(10+(2*U+1),4+(2*U+1))CHR$(K+3)
1150 ENDPROC
1160 DEF PROCeff
1170 I=23:REPEAT:I=I+1:PRINTTAB(0,I)"
":UNTIL I=28
1180 ENDPROC
1190 DEF PROCfin
1200 PROCeff
1210 PRINTTAB(1,25)"VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?":R=GET:IF R=79 THEN RUN
ELSE IF R<>78 THEN 1210
1220 PRINTTAB(15,30)"AU REVOIR...":END
1230 ENDPROC
1240 DEF PROCterrain
1250 GCOL0,3:MOVE383,383:DRAW895,383:MOVE383,447:DRAW895,447:MOVE383,511:
DRAW895,511:MOVE383,575:DRAW895,575:MOVE383,639:DRAW895,639:MOVE383,703:DR
AW895,703:MOVE383,767:DRAW895,767
1260 MOVE447,320:DRAW447,826:MOVE511,320:DRAW511,826:MOVE575,320:DRAW575,
826:MOVE639,320:DRAW639,826:MOVE703,320:DRAW703,826:MOVE767,320:DRAW767,82
6:MOVE831,320:DRAW831,826
1270 COLOUR0:PRINTTAB(12,3)"1 2 3 4 5 6 7 8":TAB(9,7)"A":TAB(9,9)"B":TAB(
9,11)"C":TAB(9,13)"D":TAB(9,15)"E":TAB(9,17)"F":TAB(9,19)"G":TAB(9,21)"H":C
OLOUR1
1280 N=5

```

```

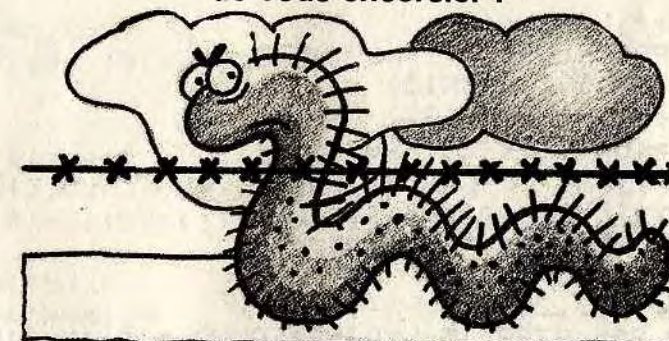
1290 FOR I=1 TO 100:IF T(I)=9 THEN X=I:E=1:PROCcase
1300 NEXT
1310 X=X2:N=2:E=1:PROCcase
1320 X=X3:N=3:E=1:COLOUR0:PROCcase:COLOUR2
1330 ENDPROC
1340 DEF PROCcaracteres
1350 VDU 23,129,15,31,31,63,63,127,99,127
1360 VDU 23,130,240,248,248,252,252,254,198,254
1370 VDU 23,131,127,126,127,59,29,14,7,7
1380 VDU 23,132,254,126,254,220,184,112,224,224
1390 VDU 23,133,64,96,60,63,119,49,127,63
1400 VDU 23,134,2,6,60,252,238,140,254,252
1410 VDU 23,135,252,61,255,56,115,55,31,21
1420 VDU 23,136,63,60,255,28,206,236,248,168
1430 VDU 23,137,0,123,123,0,239,239,0,123
1440 VDU 23,138,0,222,222,0,123,123,0,222
1450 VDU 23,139,123,0,239,239,0,123,123,0
1460 VDU 23,140,222,0,123,123,0,222,222,0
1470 ENDPROC

```

BBC-ELECTRON

LES CHENILLES

Une chenille folle,
que dirige votre adversaire, vous menace.
Faites vite, car elle essaye
de vous encercler !



BUT DU JEU

A l'aide de fils de fer barbelés, neutralisez au plus vite la chenille de votre adversaire. Bien sûr, si l'une des chenilles essaie de traverser le barbelé, c'est la mort qui l'attend au bout de cette aventure. Pour ga-

ner, il faut agir vite, en gênant le plus possible l'adversaire. Tous «les coups» sont permis !!!

AU CLAVIER.

- Ce logiciel nécessite l'utilisation de deux manettes de jeux sur le BBC.

- Sur l'Électron, la gestion des joysticks est remplacée par la saisie directe au clavier.

```

10 REM CHENILLES
20
30 *FX229,1
40 ON ERROR PROCerror
50 MODE 1
60 PROCinitialise
70
80 REPEAT
90 PROCvitesse
100 REPEAT
110 PROCstart
120 REPEAT
130 DD%=FNpoint(D%,cd%):PROCplot(D%,cd%)
140 DG%=FNpoint(G%,cg%):PROCplot(G%,cg%)
150 PROCwait(U%)
160 IF X%(G%)=X%(D%) AND Y%(G%)=Y%(D%) DG%=TRUE:DD%=TRUE
170 UNTIL DG%+DD%
180 PROCexplode(CG%,CD%):PROCwait(300)
190 UNTIL SCX%(G%)=MS% OR SCX%(D%)=MS%

```

```

200 UNTIL FALSE
210
220 DEF PROCplot(j%,c%)
230 COLOUR cx:PRINT TAB(X%(j%),Y%(j%));C#(D%(j%));
240 ENDPROC
250
260 DEF FNpoint(j%,c%) LOCAL A%,B%
270 COLOUR cx:PRINT TAB(X%(j%),Y%(j%));C#;
280 PROCpd1(j%)
290 X%(j%)=X%(j%)+DX%(D%(j%))
300 Y%(j%)=Y%(j%)+DY%(D%(j%))
310 =POINT(16+32*X%(j%),32*(32-Y%(j%))-16)
320
330 DEF PROCpd1(j%) LOCAL A%,B%
340 A%=ADVAL(j%+j%+1):B%=ADVAL(j%+j%+2)
350 D%(j%)=-(A%>B%)*2-((&FFF0-A%)>B%)
360 ENDPROC
370
380 DEF PROCcls(Y%)
390 VDU 19,cb%,CF%;0;
400 COLOUR 128+cb%:CLS
410 VDU 28,1,MY%-1,MX%-1,Y%
420 COLOUR cf%:CLS
430 VDU 26,19,cb%,CB%;0;
440 ENDPROC
450
460 DEF PROCstart LOCAL i%
470 PROCcls(3):PROCscore
480 PROCcol(CG%EOR15,CD%EOR15)
490 X%(G%)=5:X%(D%)=MX%-X%(G%)
500 Y%(G%)=10:Y%(D%)=MY%+2-Y%(G%)
510 REPEAT
520 PROCpd1(G%):PROCplot(G%,cg%)
530 PROCpd1(D%):PROCplot(D%,cd%)
540 UNTIL (ADVAL(0)AND3)=3
550 SOUND &0010,-6,7,254
560 FOR i%=0 TO 255 STEP 15-V%DIV2:SOUND 1,0,i%,1:NEXT
570 PROCcol(CG%,CD%)
580 SOUND &01,0,0,0
590 SOUND &10,2,0,255
600 ENDPROC
610
620 DEF PROCwait(T%):T%=TIME+T%:REPEAT UNTIL TIME>T%:ENDPROC
630
640 DEF PROCvitesse LOCAL v%,x%,y%
650 PROCcls(1)
660 PROCcol(CG%,CD%)
670 COLOUR 128+cb%:COLOUR cg%
680 v%=" C H E N I L L E S "
690 x%=LEN(v%):y%=(38-x%)/2
700 PRINT TAB(y%,2);STRING$(x%+2,M#)
710 PRINT TAB(y%,3);M#;STRING$(x%," ");M#
720 PRINT TAB(y%,4);M#;v%;M#
730 PRINT TAB(y%,5);M#;STRING$(x%," ");M#
740 PRINT TAB(y%,6);STRING$(x%+2,M#)
750 COLOUR cf%:COLOUR cd%
760 x%=9
770 PRINT TAB(3,x%)"Le but du jeu consiste a empecher"
780 x%=x%+2:PRINT TAB(3,x%)"votre adversaire d'avancer."
790 x%=x%+2:PRINT TAB(3,x%)"Une partie se deroule en 5 points."
800 x%=x%+3:PRINT TAB(3,x%)"Quelle vitesse voulez-vous (1/3)?"
810 SOUND &0010,-6,3,255

```

```

820 *FX 21,0
830 REPEAT
840 SOUND &0011,-6,RND(256)-1,10
850 V%=VAL(INKEY$10)
860 UNTIL V%>0 AND V%<4
870 SOUND &0010,0,0,0
880 ENVELOPE 1,4,-11,-11,0,4-V%,4-V%,0,127,-2,-1,-1,126,80
890 ENVELOPE 2,4,-4,127,0,1,1,4-V%,100,-20,0,0,126,57
900 V%=4*(3-V%)
910 SC%(D%)=0:SC%(G%)=0
920 ENDPROC
930
940 DEF PROCscore
950 COLOUR cf%-128:COLOUR cb%+128
960 PRINT TAB(10,1);SC%(G%);TAB(30,1);SC%(D%);
970 COLOUR cf%:COLOUR cb%
980 ENDPROC
990
1000 DEF PROCexplode(CG%,CD%)
1010 SOUND &0010,1,2,80
1020 IF DD% CD%=CD% EOR 15:SC%(G%)=SC%(G%)-(DG%=0)
1030 IF DG% CG%=CG% EOR 15:SC%(D%)=SC%(D%)-(DD%=0)
1040 PROCcol(CG%,CD%)
1050 PROCscore
1060 ENDPROC
1070
1080 DEF PROCcol(CG%,CD%)
1090 VDU 19,cg%,CG%;0;19,cd%,CD%;0;
1100 ENDPROC
1110
1120 DEF PROCinitialise
1130 DIM X%(1),Y%(1),D%(1),DX%(3),DY%(3),C$(3),SC%(1),CHIFFRE$(9,7)
1140 DX%(0)=0:DY%(0)=-1:DX%(1)=1:DY%(1)=0:DX%(2)=-1:DY%(2)=0:DX%(3)=0:DY%
(3)=1
1150 F%=32:F#=CHR$(F%)
1160 M#=CHR$128:C#=CHR$129
1170 FOR I%=0 TO 3:C$(I%)=CHR$(ASC(C#)+1+I%):NEXT
1180 MX%=39:MY%=31
1190 cf%=128:cd%=1:cg%=2:cb%=3
1200 CF%=3:CD%=4:CG%=1:CB%=2
1210 D%=0:G%=1:MS%=5
1220 *FX 20,0
1230 *FX 16,4
1240 *FX 9,6
1250 *FX 10,6
1260 VDU 23,ASC(M#),&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF
1270 VDU 23,ASC(C#),&24,&18,&BD,&7E,&7E,&BD,&18,&24
1280 VDU 23,ASC(C$(0)),&E7,&24,&3C,&FF,&99,&99,&FF,&3C
1290 VDU 23,ASC(C$(1)),&79,&49,&CF,&FC,&FC,&CF,&49,&79
1300 VDU 23,ASC(C$(2)),&9E,&92,&F3,&3F,&3F,&F3,&92,&9E
1310 VDU 23,ASC(C$(3)),&3C,&FF,&99,&99,&FF,&3C,&24,&E7
1320 ENVELOPE 2,129,1,0,0,2,0,0,120,-10,-1,-1,50,4
1330 VDU 23,1,0;0;0;0;19,cf%,CF%;0;19,cb%,CB%;0;
1340 PROCcol(CG%,CD%)
1350 ENDPROC
1360
1370 DEF PROCerror
1380 VDU 4,12,20,23,1,1;0;0;0;
1390 *FX 9,25
1400 *FX 10,25
1410 REPORT:PRINT" at line ";ERL:END

```



```

430 E3=E3+1:IFE3>250THENE3=E3-1
440 POKEMO+14,128
450 S3=S3+R3:IFS3>=230THENI3=1:G3=215:X=X+1:GOTO 470
460 POKEW+(2*2),E3:POKEW+(2*2)+1,S3:RETURN
470 AC=PEEK(W+21)-2↑2:POKEW+21,AC:S3=0:RETURN
480 REM APPARITION FEU 1
490 POKEW+(2*5),E1:POKEW+(2*5)+1,G1:POKEW+21,(PEEK(W+21)+2↑5):I1=2:RETURN
500 REM APPARITION FEU 2
510 POKEW+(2*6),E2:POKEW+(2*6)+1,G2:POKEW+21,(PEEK(W+21)+2↑6):I2=2:RETURN
520 REM APPARITION FEU 3
530 POKEW+(2*7),E3:POKEW+(2*7)+1,G3:POKEW+21,(PEEK(W+21)+2↑7):I3=2:RETURN
540 REM*****
550 REM
560 REM      CORPS DE PROGRAMME
570 REM
580 REM*****
590 U=127:V=30:V1=200:K=24:C=1800:E=40:VO=54296:MO=54276:FH=54273:FB=54272
600 SO=54278:POKE53280,0:POKE53281,6:PRINT"J":GOSUB1230
610 POKEW+39,1:POKEW+40,1:POKEW+41,1:POKEW+42,0:POKEW+43,14:POKEW+44,7
620 POKEW+45,7:POKEW+46,7
630 POKEW+21,24:POKEW+(2*3),127:POKEW+(6)+1,30:POKEW+(2*4),127:POKEW+(8)+1,30
640 REM
650 FORL=1TO14STEP2:GOSUB1020:U=U+1:V=V+L:GOSUB60:NEXTL:GOSUB1090:TD=TI
660 REM-----COMMANDES-----
670 HE=INT(RND(1)*9)+1:R1=HE*2:R2=HE+9:R3=INT((HE↑2)/5)
680 GETW$
690 IFW$="I" THENU=U-7-(4*X)
700 IFW$="II" THENU=U+7+(4*X)
710 IFW$="J" THENV=V-7-(4*X)
720 IFW$="K" THENV=V+7+(4*X)
730 IFW$=" " ANDV>160 THENGOSUB110:HZ=0:GOTO770
740 IFV>=170ANDV<=180 THENHZ=INT(RND(1)*8):GOTO770
750 IFHZ>=4 THENPOKEW+27,24
760 IFHZ<4ORV<180 THENPOKEW+27,0
770 GOSUB60
780 ONHEGOTO790,790,790,790,790,800,800,800
790 IFI1=0ANDR1=0 THENGOSUB160:GOTO820
800 IFI2=0ANDR2=0 THENGOSUB210:GOTO820
810 IFI3=0ANDR3=0 THENGOSUB260:GOTO820
820 IFA1=1 THENGOSUB 300
830 IFA2=1 THENGOSUB 360
840 IFA3=1 THENGOSUB 420
850 IFI1=1 THENR1=0:GOSUB 480
860 IFI2=1 THENR2=0:GOSUB 500
870 IFI3=1 THENR3=0:GOSUB 520
880 IFI1=2 THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑5:GOSUB480
890 IFI2=2 THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑6:GOSUB500
900 IFI3=2 THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑7:GOSUB520
910 IFFPEEK(W+27)<>0 THEN950
920 IFI1<>0ANDU-E1<20ANDU-E1>0ANDG1-V<15 THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑5:I1=0:X=X-1
930 IFI2<>0ANDU-E2<20ANDU-E2>0ANDG2-V<15 THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑6:I2=0:X=X-1
940 IFI3<>0ANDU-E3<20ANDU-E3>0ANDG3-V<15 THENPOKEW+21,PEEK(W+21)-2↑7:I3=0:X=X-1
950 IFABS(U-E1)<15ANDABS(V-S1)<10 THENI1=0:A1=0:GOSUB350
960 IFABS(U-E2)<15ANDABS(V-S2)<10 THENI2=0:A2=0:GOSUB410
970 IFABS(U-E3)<15ANDABS(V-S3)<10 THENI3=0:A3=0:GOSUB470
980 IFX=3 THENGOTO1710
990 IFX=2GOTO670
1000 GOTO680
1010 REM DESSIN ETOILES*****
1020 FORA=1TO60:B=INT(RND(0)*4)+1
1030 ONBGOTO1040,1050,1060,1070
1040 A$="  " :GOTO1080
1050 A$="  " :GOTO1080
1060 A$="  " :GOTO1080
1070 A$="  "
1080 PRINTA$:NEXTA:RETURN
1090 REM****DESSIN DU VILLAGE*****

```

```

1100 PRINT"J":PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";
1110 PRINT"
";
1120 PRINT"
";
1130 PRINT"
";
1140 PRINT"
";
1150 PRINT"
";
1160 PRINT"
";
1170 PRINT"
";
1180 PRINT"
";
1190 RETURN
1200 REM*****
1210 REM***** SPRITES *****
1220 REM*****
1230 W=53248:FORA=0TO7:POKE2040+A,192+A:NEXTA
1240 FORA=0TO508:READF:POKE12288+A,F:NEXTA:RETURN
1250 REM ETOILES
1260 DATA 64,,224,,64,,
1270 DATA ,,
1280 DATA 64,,224,,64,,
1290 DATA ,,
1300 DATA 64,,224,,64,,
1310 DATA ,,
1320 REM SOUCOUPE NOIR ET COULEUR DEUX
1330 DATA ,,4,,139,128,4,5,240,8,5,240,128,11,255,128,11,255,4,223,224
1340 DATA ,,
1350 DATA ,,24,,118,,3,250,,7,250,,127,244,,127,244,,3,32,
1360 DATA ,,
1370 REM INCENDIES TROIS
1380 DATA ,,8,,1,4,128,2,12,80,4,140,200,37,12,208
1390 DATA 76,156,112,94,254,58,94,126,28,127,63,190,127,63,191
1400 DATA 127,159,255,63,255,254,15,255,248,0,126,0
1410 DATA ,,8,,1,4,128,2,12,80,4,140,200,37,12,208
1420 DATA 76,156,112,94,254,58,94,126,28,127,63,190,127,63,191
1430 DATA 127,159,255,63,255,254,15,255,248,0,126,0
1440 DATA ,,8,,1,4,128,2,12,80,4,140,200,37,12,208
1450 DATA 76,156,112,94,254,58,94,126,28,127,63,190,127,63,191
1460 DATA 127,159,255,63,255,254,15,255,248,0,126,0
1470 REM TABLEAU D'AFFICHAGE
1480 PRINT"J"
1490 POKE214,5:PRINT:PRINTTAB(8);"
";
1500 POKE214,6:PRINT:PRINTTAB(8);"
";STARFALL";
1510 POKE214,7:PRINT:PRINTTAB(8);"
";
1520 POKE214,15:PRINT:PRINTTAB(8);"
";
1530 POKE214,16:PRINT:PRINTTAB(8);"
";
1540 POKE214,17:PRINT:PRINTTAB(8);"
";
1550 POKE214,18:PRINT:PRINTTAB(8);"
";
1560 POKE214,20:PRINT:PRINTTAB(8);"
";
1570 POKE214,21:PRINT:PRINTTAB(8);"
";
1580 RETURN
1590 REM AFFICHAGE ENTETE
1600 GOSUB1470:PRINT"
";
1610 POKE214,16:PRINT:PRINTTAB(8);"
";ESSAYEZ DE SAUVER";
1620 POKE214,17:PRINT:PRINTTAB(8);"
";LA VILLE DU FEU!";
1630 POKE214,18:PRINT:PRINTTAB(8);"
";
1640 POKE214,20:PRINT:PRINTTAB(7);"
";AVEC VOTRE SOUCOUPE";
1650 POKE214,21:PRINT:PRINTTAB(7);"
";ETEIGNEZ LES INCENDIES";
1660 POKE214,22:PRINT:PRINTTAB(7);"
";DETRUISEZ LES METEORES";
1670 POKE214,12:PRINT:PRINTTAB(7);"
";PRESSEZ F1 POUR SUITE";
1680 GETSU$:IFSU$="" THEN1680
1690 IFSU$<>CHR$(133) THEN1680
1700 PRINT"J":POKE53269,0:GOTO 560
1710 REM AFFICHAGE SCORE FINAL
1720 TF=TI:FF=INT((TF-TD)/60)
1730 PRINT"
";GOSUB1470
1740 POKE214,16:PRINT:PRINTTAB(8);"
";VOUS AVEZ TENU";
1750 POKE214,17:PRINT:PRINTTAB(8);"
";SECONDES";
1760 POKE214,17:PRINT:PRINTTAB(10);"
";FF";

```



```

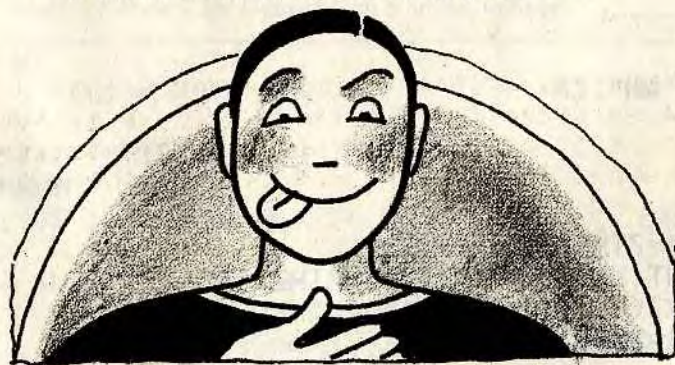
90 DATA 15,254,7,15,126,2,28,99,0,48,65,0,224,65,0
91 RETURN
92 V=100:DF=5:DG=3
93 IFPEEK(E+16)=7THENDF=-5
94 U=U-(DF):V=V+DG
95 POKEE,U:POKEE+1,V:POKEE+2,U
96 POKEE+3,V:POKEE+4,U:POKEE+5,V
97 IF(PEEK(E+16)=7ANDU>65)OR(PEEK(E+16)=0ANDU<40)THEN105
98 GOTO94
99 S=54272
100 POKES+24,SU+0
101 POKES+6,128
102 POKES,139:POKES+1,4
103 POKES+4,129
104 RETURN
105 POKEE+4,U:POKEE+5,V:POKE54296,0
106 POKEE+41,7
107 POKEE+21,4:FORT=1TO100:NEXTT
108 POKEE+41,1
109 POKEE+41,7:FORT=1TO100:NEXTT
110 POKEE+23,4:FORT=1TO100:NEXT
111 POKEE+23,0:DU=DI
112 POKEE+21,0:FORT=1TO500:NEXT:GOTO8

```

DAI

SOS

Êtes-vous gourmet ou gourmand ?
Difficile de trouver sa nourriture dans cet espace hostile
ou règne en maître votre ennemi numéro 1.
Il vous faudra pourtant, sous peine de mort,
la découvrir et surtout, la posséder.



BUT DU JEU

- Passer sur le maximum d'éléments nu-

tritifs en évitant de rencontrer l'être in-
fâme qui hante les lieux. Soyez attentif
et... rapide.

AU CLAVIER

- Faites RUN et suivez les instructions.

```

1 REM **** SAUVE QUI PEUT ****
2 REM -
3 REM -
4 REM -
6 REM -
10 GOSUB 5300:REM INIT. SOUS-PROG MACHINE DES TOUCHES
15 GOSUB 10000:REM REGLES DU JEU
20 RC=0:REM INIT. RECORD
50 GOSUB 1100:REM INIT. VARIABLES DE JEU
60 GOSUB 1000:REM INIT. D'UNE MANCHE
70 FJ=0:REM INIT. PTEUR FIN DE JEU
100 GOSUB 6000:REM GESTION DU BONHOMME
110 IF RND(1)<0.25 THEN GOSUB 6000
120 GOSUB 7000:REM GESTION DU PROF.

```

```

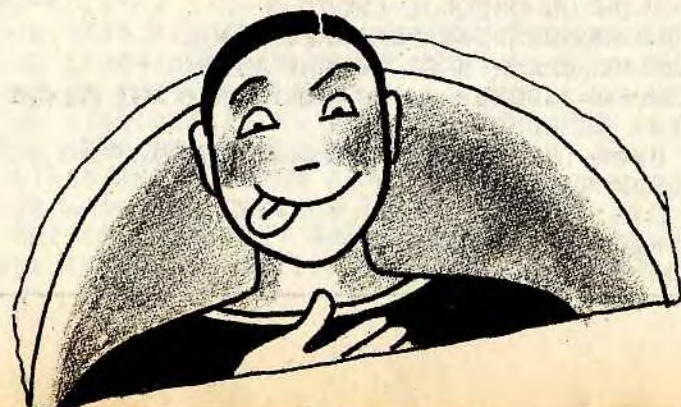
125 REM EFFETS DE POURSUITE
130 IF RND(1)<1/VI THEN GOSUB 7000
140 IF FJ=0 THEN 100:REM SI LA MANCHE CONTINUE...
150 IF FJ=2 THEN 300:REM SI PERDU...
155 REM ON A GAGNE UNE MANCHE:
156 REM RAJOUTE DES OBJETS ET AUGMENTE LA VITESSE DU PROF
160 NO=NO+5:VI=VI-5
170 IF VI<5 THEN VI=5:REM VITESSE LIMITE
180 GOTO 60:REM REJOUE UNE MANCHE
299 REM --- ON A PERDU
300 PRINT TAB(7):"POUR REJOUER, APPUYER SUR 'RETURN' ..."
320 IF GETC(<>)13 THEN 320:REM ATTEND UN 'RETURN'
340 GOTO 50:REM RECOMMENCE UNE PARTIE
999 REM ---- INITIALISATION ----
1000 GOSUB 2000:REM INIT. MODE GRAPHIQUE
1020 GOSUB 1200:REM PLACE BONHOMME
1030 GOSUB 1300:REM PLACE LE PROF
1040 GOSUB 8000:REM PLACE LES OBJETS
1050 SC=0:GOSUB 9000:REM AFFICHE LES SCORES
1060 RETURN
1099 REM ---- INIT. VARIABLES DE JEU ----
1100 VVI=50:VI=VVI:REM INIT. VITESSE DU PROF
1110 VNO=5:NO=VNO:OB=NO:REM NBRE D'OBJETS
1120 RETURN
1199 REM ---- PLACE BONHOMME ----
1200 BX=INT(RND(1)*XM):BY=INT(RND(1)*YM)
1210 DOT BX,BY C1:REM AFF. BONH.
1220 RETURN
1299 REM ---- PLACE PROF ----
1300 PXP=INT(RND(1)*XM):PYP=INT(RND(1)*YM)
1310 IF SCRN(PXP,PYP)=C2 THEN 1300:REM SI DEJA QUELQUE CHOSE
1320 DOT PXP,PYP C2:REM AFF. LE PROF
1330 RETURN
1999 REM ---- INIT. MODE GRAPHIQUE ----
2000 MODE 2A:XM=XMAX:YM=YMAX-19
2010 C0=0:C1=14:C2=3:C3=12:COLORG C0 C1 C2 C3
2020 RETURN
4999 REM ---- ENTREE DES COMMANDES ----
5000 PX=0:PY=0
5010 CL=#4001:CALLM #5000,CL:IF CL(<>)0 THEN PY=1:REM SI DIR HAUT
5120 CL=#4002:CALLM #5000,CL:IF CL(<>)0 THEN PY=(-1):REM SI DIR BAS
5130 CL=#4004:CALLM #5000,CL:IF CL(<>)0 THEN PX=(-1):REM SI DIR GAUCHE
5140 CL=#4008:CALLM #5000,CL:IF CL(<>)0 THEN PX=1:REM SSI DIR DROITE
5180 RETURN
5300 REM INIT. PROGRAMME MACHINE DES TOUCHE
5310 ADR=#5000:FOR I=0 TO 28
5320 READ A:POKE ADR+I,A
5330 NEXT I:RETURN
5399 REM ---- SOUS-PROGRAMME MACHINE POUR LES TOUCHES ----
5400 DATA #F5,#E5,#D5,#C5,#11,3,0,#19,#7E,#F3,#32,7,#FF,#3A
5410 DATA 1,#FF,#FB,#2B,#A6,#23,#77,#2B,#36,0
5420 DATA #C1,#D1,#E1,#F1,#C9
5999 REM ---- DEPLACEMENT DU BONHOMME ----
6000 GOSUB 5000:REM VOIR SI COMMANDE
6010 IF PX=0 AND PY=0 THEN RETURN:REM SI RIEN
6020 IF (BX+PX<0 OR BX+PX>XM) OR (BY+PY<0 OR BY+PY>YM) THEN RETURN
6030 DX=BX+PX:DY=BY+PY:REM COORD. DE DEPLACEMENT
6035 REM TOUCHE-T-ON UN QUELQUE CHOSE ?
6040 Z=SCRN(DX,DY):GOSUB 6500:REM AFF. BONH.
6050 IF Z=C0 THEN RETURN:REM SI TOUCHE RIEN
6060 IF Z=C2 THEN FJ=2:GOSUB 6600:RETURN:REM SI TOUCHE PROF
6065 REM ON TOUCHE UN OBJET:
6070 OB=OB-1:IF OB=0 THEN SC=SC+100:GOSUB 9000:FJ=1:RETURN
6080 SC=SC+10:GOSUB 9000
6100 RETURN
6499 REM ---- AFFICHE BONHOMME ----
6500 DOT BX,BY C0:REM EFFACE BONH.

```

```

6510 BX=DX:BY=DY:REM NOUVELLES COORD.
6520 DOT BX,BY C1:REM AFF. BONH.
6530 RETURN
6599 REM ---- AFFICHE LE PROF ----
6600 DOT PXP,PYP C0
6610 PXP=PXP+PXX:PYP=PYP+PYY
6620 DOT PXP,PYP C2
6630 RETURN
6999 REM ---- DEPLACEMENT DU PROF ----
7000 PXX=0:PYY=0
7010 IF PXP=BX AND PYP=BY THEN FJ=2:GOSUB 6600:RETURN
7015 REM SE RAPPROCHE DU BONH.
7020 IF PXP<BX THEN PXX=1
7030 IF PXP>BX THEN PXX=-1
7040 IF PYP<BY THEN PYY=1
7050 IF PYP>BY THEN PYY=-1
7055 REM TOUCHE-T-ON QUELQUE CHOSE?
7060 IF SCRN(PXP+PXX,PYP+PYY)=C3 THEN RETURN
7100 GOSUB 6600:REM AFF. LE PROF
7110 RETURN
7999 REM ---- PLACE LES OBJETS ----
8000 OB=NO:FOR I=1 TO NO
8010 X=INT(RND(1)*XM):Y=INT(RND(1)*YM)
8020 IF SCRN(X,Y)<>C0 THEN 8010
8030 DOT X,Y C3
8040 NEXT
8050 RETURN
8999 REM ---- AFFICHE SCORE/RECORD ----
9000 IF SC>RC THEN RC=SC
9010 PRINT CHR$(12);TAB(10);"SCORE=";SC;" ";TAB(30);"RECORD:";RC;"
9020 RETURN
9999 REM ---- REGLE DU JEU ----
10000 PRINT CHR$(12):REM EFFACE ECRAN
10010 PRINT
10020 PRINT TAB(30);"PROF !"
10030 PRINT TAB(30);"-----"
10110 PRINT " VOUS SOUVENEZ-VOUS DE VOTRE TENDRE ENFANCE ?"
10120 PRINT " MAIS SI, DANS LA COURS DE RECREATION ?"
10140 PRINT " NON ?"
10150 PRINT " CELA NE FAIT RIEN, VOUS ALLEZ POUVOIR COMBLER"
10160 PRINT " CETTE LACUNE..."
10170 PRINT
10180 PRINT " DANS LA COURS DE RECRE (ATION), VOS BONBONS SONT"
10190 PRINT " TOMBES PAR TERRE (ILS SONT-BLEUS !)."
10210 PRINT " HELAS, LA SONNERIE A RETENTI..."
10220 PRINT " ESSAYEZ DE RAMASSER TOUS VOS BONBONS (EN PASSANT"
10230 PRINT " DESSUS) AVANT QUE LE PROF VOUS ATTRAPE ET VOUS TIRE"
10240 PRINT " LES OREILLES (AIE!)"
10250 PRINT
10260 PRINT " ATTENTION A SA RUSE: PARFOIS IL SE POSTE PRES"
10270 PRINT " D'UN BONBON ET IL FAIT CELUI QUI EST TOUT GENTIL"
10280 PRINT " L'HYPOCRITE..."
10300 PRINT
10310 PRINT "VOILA, BON COURAGE"
10320 PRINT "NB: VOUS VOUS DEPLACEZ AVEC LES CURSEURS"
10330 PRINT "PRINT 'APPUYER SUR 'RETURN' POUR COMMENCER...";
10340 IF GETC<>13 THEN 10340:REM ATTEND RETURN
10400 RETURN

```



SAUT EN LONGUEUR

Les Jeux Européens vont débiter
et vous y participez.

Discipline : Le saut en longueur.
Un peu d'échauffement, un départ lent, une accélération brutale,
un appel sans faille et vous voilà
propulsé vers la gloire ou...
dans les affres de la honte.



BUT DU JEU

Dès le début de la piste, faites une course bien calculée et calibrez essentiellement l'instant exact où vous devrez presser la touche de saut. Le moindre détail sera lourd de conséquences. Mais rien ne sert

de parler, il faut courir à point. A vous...

AU CLAVIER

- Faites RUN
- Vous êtes représenté par une étoile.
- Pour courir : appuyez fréquemment sur la touche «Shift».

- Sautez avant la flèche en appuyant sur «Espace».
- Cette touche peut modifier l'angle de votre saut si vous appuyez trop longtemps dessus ou pas du tout.

```

100 GOSUB 8000:REM Initialise l'ecran et le programme
130 INPUT "Nom du 1er joueur ";NM1$:PRINT
140 INPUT "Nom du 2eme joueur ";NM2$:POKE #75,32
150 GOSUB 1000:G$=NM1$:LG1=LG1!:PRINT CHR$(12)
160 IF LG2!>LG1! THEN G$=NM2$:LG1=LG2!
170 IF LG2!=LG1! THEN PRINT "Esalite..":GOTO 190
180 PRINT "Le vainqueur en saut : ";G$
190 PRINT "Votre performance est de ";LG1;" metres."
200 POKE #75,95
300 END
999 REM *** ESSAIS DES SAUTS DES JOUEURS ***
1000 LG1!=0:LG2!=0:FOR I=1 TO 3:PRINT CHR$(12)
1010 CURSOR 0,22:PRINT "Joueur : ";NM1$:PRINT "Essai no.":I
1020 PRINT "Performance :";LG1!
1030 GOSUB 2500:GOSUB 2000:IF LG1!>LG2! THEN LG1=LG1!
1040 GOSUB 1500:REM attente clavier
1050 PRINT CHR$(12):CURSOR 0,22:PRINT "Joueur : ";NM2$
1060 PRINT "Essai no.":I:PRINT "Performance :";LG2!
1070 GOSUB 2500:GOSUB 2000:IF LG1!>LG2! THEN LG2=LG2!
1080 GOSUB 1500:REM attente clavier
1090 NEXT
1100 RETURN
1499 REM *** ATTENTE AU CLAVIER ***
1500 CURSOR 5,1:PRINT "Appuyer sur la touche C .."
1510 CL=#408:CALLM #5000,CL:IF CL=0 THEN 1510
1520 RETURN
1999 REM *** UN ESSAI DU SAUT EN LONGUEUR ***
2000 YB=7:XB=59:CURSOR XB,YB:PRINT "*";:FLIP=0:LT!=1:LG!=0
2010 CL=#4080:CALLM #5000,CL:IF CL=0 THEN 2010
2020 CL=#2020:CALLM #5000,CL:IF CL<>0 THEN 2200
2030 CL=#4080:CALLM #5000,CL:IF FLIP=0 AND LT!>1 AND CL<>0 THEN LT!=LT!-2:FLIP=-1
2040 LT!=LT!+.25:IF CL=0 THEN FLIP=0
2050 LTCD=LTCD-1:IF LTCD>0 THEN 2020
2060 LTCD=LT!:XB=XB-1:CURSOR XB,YB:PRINT "* ";
2065 IF XB<5 THEN 2280
2070 FLIP=1:GOTO 2020

```

```

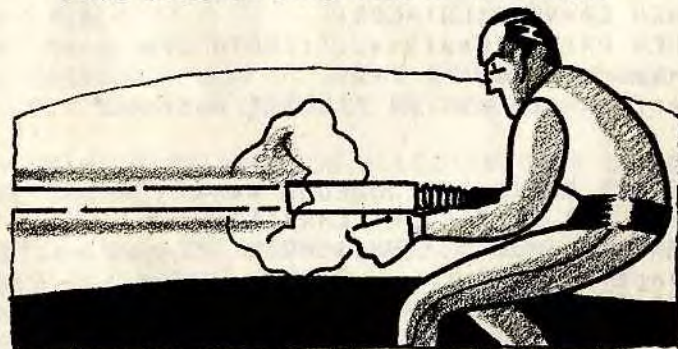
2200 ANGLE=90
2210 CURSOR 15,18:ANGLE=ANGLE-3:PRINT ANGLE:CL=#2020:CALLM #5000,CL:IF CL<>0 AND ANGLE>4 THEN 2210
2220 T!=0:DT!=8E-2:V0!=5+5*EXP(-ABS(LT!)/10):IF V0!>10 THEN V0!=10
2230 A!=ANGLE*PI/180:VX!=V0!*COS(A!):VY!=V0!*SIN(A!):DX1!=0:DY1=0
2240 T!=T!+DT!:DX!=VX!*T!:DY=2*(-5*T!*T!+VY!*T!):IF DY<0 OR XB-DX!*2<0 THEN 2270
2250 CURSOR XB-DX1!*2,YB+DY1:PRINT " ";CURSOR XB-DX1!*2,YB+DY1:PRINT "*";DX1!=DX1!:DY1=DY1:GOTO 2240
2270 LG!=INT(DX1!*100)/100:LG!=LG!-((XB-22)/2)
2280 CURSOR 15,19:IF XB<22 THEN PRINT "MORDU..":LG!=0:RETURN
2290 IF LG!<0 THEN PRINT "FAUTE..":LG!=0:RETURN
2300 PRINT LG!;" metres..":RETURN
2499 REM **** AFFICHE LE SOL ****
2500 FOR I=#B682 TO #B706 STEP 2:POKE I,255:NEXT
2510 CURSOR 3,6:FOR I=9 TO 2 STEP -1:PRINT I:;NEXT
2520 CURSOR 22,6:PRINT CHR$(94):;RETURN
7999 REM **** INITIALISATION ECRAN ****
8000 COLORT 0 12 5 14:FOR I=#5000 TO #501C:READ A
8010 POKE I,A:NEXT:PRINT CHR$(12)
8050 RETURN
8100 DATA #F5,#E5,#D5,#C5,#11,3,0,#19,#7E,#F3,#32,7,#FF
8110 DATA #3A,1,#FF,#FB,#2B,#A6,#23,#77,#2B,#36,0,#C1,#D1
8120 DATA #E1,#F1,#C9

```

DAI

INTERGALACTIQUE

Décidément, l'espace n'est pas calme.
Surtout lorsque les météores convergent vers vous
et que vous ne disposez que d'un classique rayon laser pour vous défendre.
Faites preuve de sagacité, de vivacité
et n'oubliez pas d'emporter quelques litres de sang-froid.
Vous éviterez ainsi une fin affreuse.



BUT DU JEU

Détruire vos assaillants minéraux qui fusent de toutes parts en utilisant un simple

mais puissant faisceau laser.

AU CLAVIER

- Branchez le paddle.

- Le déplacement se fait à l'aide de la poignée.

- Tirez en appuyant sur le bouton.

```

100 REM ***** ** INTER-GALACTIQUE ** POUR DAI *****
1000 CLEAR 10000:MODE 4A:C1%=9:C2%=3:C3%=4:C4%=15:F1%=FREQ(330.0):F2%=FREQ(330.0):F3%=FREQ(1000.0):F4%=FREQ(3000.0)
1010 POKE #75,32
1020 COLORT 9 15 0 0:COLORG C1% C2% C3% C4%:DIM X%(100.0),Y%(100.0)
1030 A%=40:XX%=XMAX:YY%=YMAX:YY%=YY%*0.8:XY%=XX%-YY%
1045 PRINT CHR$(12):INPUT " Combien de lasers : 10 , 15 ou 20 ";B%:BB%=B%:IF B%=15 OR B%=20 OR B%=10 GOTO 1050
1046 GOTO 1045
1050 B%=BB%:PRINT CHR$(12):CURSOR 20,2:PRINT "VOYAGE INTER GALACTIQUE"
1055 C%=0:COLORG C1% C2% C3% C4%:FILL 0,0 XX%,YY% C1%
1060 FOR D%=1 TO 5:E%=20+RND(XX%-30.0):F%=30+RND(YY%-25.0)
1070 FILL E%,F% E%+RND(10.0),F%+RND(5.0) 22:NEXT
1080 FOR M%=1 TO A%
1090 X%(M%)=RND(XX%):Y%(M%)=RND(YY%)
1100 IF SCRN(X%(M%),Y%(M%))=C3% GOTO 1090
1110 DOT X%(M%),Y%(M%) 21:NEXT

```

```

1120 X%=RND(XX%):Y%=RND(YY%)
1130 IF SCRN(X%,Y%)=C2% OR SCRN(X%,Y%)=C3% GOTO 1120
1140 DOT X%,Y% 23
1150 PRINT CHR$(12):CURSOR 5,1:PRINT " ";A%;" meteorites ":CURSOR 40,1:PRINT " ";B%;" lasers "
1160 FOR G%=5 TO 1 STEP -1
1170 CURSOR 15,3:PRINT "Depart dans ";G%;" secondes ":SOUND 0 0 15 0 F1%:COLORG C1% C1% C3% C4%
1172 WAIT TIME 2:SOUND 0 0 15 2 F2%:WAIT TIME 30:COLORG C1% C2% C3% C1%:NEXT
1175 SOUND OFF
1180 COLORG C1% C2% C3% C4%:CURSOR 15,3:PRINT " PARTEZ !! "
1190 CURSOR 18,3:PRINT " ";C%;" meteorites detruits "
1200 IF PEEK(#FD00) IAND #20<>0 THEN GOSUB 3215
1280 IF C%<A% GOTO 1300
1290 PRINT CHR$(12):CURSOR 30,2:PRINT "GAGNE !!!":WAIT TIME 100:A%=A%+1:GOTO 1050
1300 P0%=PDL(0)/86+1:P1%=PDL(1)/86+1:U%=X%-V%=Y%
1310 ON P0% GOSUB 2400,2440,2480
1320 IF Y%<0 THEN Y%=0:GOTO 1340
1330 IF Y%>YY% THEN Y%=YY%
1340 IF X%<0 THEN X%=0:GOTO 1360
1350 IF X%>XX% THEN X%=XX%
1360 IF SCRN(X%,Y%)=C2% OR SCRN(X%,Y%)=C3% THEN DOT X%,Y% C4%:PRINT CHR$(12):CURSOR 20,2:PRINT "SCRATCH !!!":WAIT TIME 100:A%=A%-1:GOTO 1050
1370 SOUND 1 1 15 0 F3%:DOT X%,Y% 23:IF U%=X% AND V%=Y% THEN SOUND OFF :GOTO 1380
1375 DOT U%,V% 20:SOUND OFF
1380 IF C%=A% GOTO 1290:FOR I%=1 TO A%:IF PEEK(#FD00) IAND #20<>0 THEN GOSUB 3215
1385 IF Y%(I%)=Y% THEN NEXT:GOTO 1190
1390 DOT X%(I%),Y%(I%) 20:X%(I%)=X%(I%)+SGN(X%-X%(I%)):Y%(I%)=Y%(I%)+SGN(Y%-Y%(I%))
1400 IF SCRN(X%(I%),Y%(I%))=C1% THEN DOT X%(I%),Y%(I%) C2%:NEXT:GOTO 1190
1410 IF SCRN(X%(I%),Y%(I%))=C4% THEN DOT X%,Y% C2%:CURSOR 30,2:PRINT "PERDU !!!":WAIT TIME 200:A%=A%-1:GOTO 1050
1420 DOT X%(I%),Y%(I%) C1%:Y%(I%)=Y%:C%=C%+1:NEXT:GOTO 1190
2400 ON P1% GOTO 2410,2420,2430
2410 X%=X%-1:Y%=Y%-1:RETURN
2420 X%=X%-1:RETURN
2430 X%=X%-1:Y%=Y%+1:RETURN
2440 ON P1% GOTO 2450,2460,2470
2450 Y%=Y%-1:RETURN
2460 RETURN
2470 Y%=Y%+1:RETURN
2480 ON P1% GOTO 2490,2500,2510
2490 Y%=Y%-1:X%=X%+1:RETURN
2500 X%=X%+1:RETURN
2510 Y%=Y%+1:X%=X%+1:RETURN
3215 IF B%=0 THEN RETURN
3216 GOSUB 4400
3240 FOR L%=1 TO A%
3250 IF SCRN(X%(L%),Y%(L%))=C4% THEN Y%(L%)=Y%:C%=C%+1:SOUND 1 1 15 2 F4%:CURSOR 18,3:PRINT " ";C%;" ":SOUND OFF
3260 NEXT L%
3265 SOUND OFF
3270 DRAW R%,S% X%,Y% 20:DOT X%,Y% 23:RETURN
4230 IF P0%>170.0 AND X%+Y%<=XX% THEN R%=X%+Y%:S%=0:RETURN
4240 IF P0%>170 AND X%+Y%>XX% THEN R%=XX%:S%=X%+Y%-XX%:RETURN
4250 IF P0%<85 AND X%>Y% THEN R%=X%-Y%:S%=0:RETURN
4260 IF P0%<85 AND Y%>X% THEN R%=0:S%=Y%-X%:RETURN
4270 R%=X%:S%=0:RETURN
4300 IF P0%>127 THEN R%=XX%:S%=Y%:RETURN
4310 R%=0:S%=Y%:RETURN
4350 IF P0%>170 AND X%<=XY%+Y% THEN R%=X%+YY%-Y%:S%=YY%:RETURN
4360 IF P0%>170 AND X%>XY%+Y% THEN R%=XX%:S%=Y%+XX%-X%:RETURN
4370 IF P0%<85 AND X%+Y%>=YY% THEN R%=X%+Y%-YY%:S%=YY%:RETURN
4380 IF P0%<85 AND X%+Y%<YY% THEN R%=0:S%=X%+Y%:RETURN
4390 R%=X%:S%=YY%:RETURN
4400 P0%=PDL(0):P1%=PDL(1)/86+1:B%=B%-1:CURSOR 42,1:PRINT B%;" "
4405 FOR TY%=1 TO 2
4410 SOUND 0 0 15 0 F3%:WAIT TIME 2
4420 SOUND 0 0 15 2 F1%:WAIT TIME 2*TY%:IF TY%=8 GOTO 4450
4430 NEXT
4440 ON P1% GOSUB 4230,4300,4350
4445 DRAW X%,Y% R%,S% 23:TY%=8:GOTO 4410
4450 RETURN

```


MINIWAR

Ici, le terrain se rapproche
davantage du plateau de flipper que du champ de bataille.
Vous larguez des bombes
mais ces dernières, pour une fois,
vous rapportent des points.



BUT DU JEU

Détruire les rangées de points en lâchant
un projectile afin d'atteindre les bonus se

trouvant derrière ces rangées; et obtenir
ainsi le record du monde.

AU CLAVIER

- Faites RUN

- Larguez votre bombe en appuyant sur
«Espace».

```

100 GOSUB 3000:REM INIT ECRAN
110 GOSUB 1000:REM INIT VARIABLES DU JEU
120 SC=0:REM INIT. SCORE
200 GOSUB 1100:REM INIT. VARIABLES D'UNE MANCHE
210 GOSUB 6000:REM PLACE RANGEES DES POINTS
220 GOSUB 7000:REM PLACE LES BONUS
230 TP=TP1:GOSUB 9500:REM INIT. TEMPS
500 GOSUB 9000:REM AFF SCORE
510 GOSUB 4000:REM GERE LE TRANSPORTEUR
600 GOSUB 5000:REM GERE LE PAQUET
700 IF FJ=0 THEN 500
710 IF FJ=2 THEN 800
720 TP1=TP1-200:IF TP1<500 THEN TP1=500
730 NBONUS1=NBONUS1-1:IF NBONUS1=0 THEN NBONUS1=1
740 PRINT CHR$(12):GOTO 200
800 PRINT 'PERDU...'
810 PRINT 'POUR REJOUER, APPUYER SUR 'RETURN'...'
820 IF GETC<>13 THEN 820
830 GOTO 100
996 REM ---AFFICHE UN CARACTERE SUR ECRAN---
997 REM - VARIABLE 'CAR' DANS VALEUR DU CARACTERE A AFFICHER
998 REM - VARIABLE FD=1 : CARACTERE AFFICHE EN INVERSE
999 REM - VARIABLES X ET Y : COORDONNEES DU CARACTERE
1000 IF (X<0 OR X>XM) OR (Y<0 OR Y>YM) THEN PRINT 'R':RETURN:REM SI HORS ECRAN
1010 ECRAN=#BFE7-X*2-Y*134:REM CALCUL COORD. DANS ECRAN
1020 POKE ECRAN,CAR:REM AFFICHE CARACTERE
1030 IF FD=1 THEN FD=0:POKE ECRAN-3,255:REM SI INVERSE
1040 IF CAR=VIDE THEN POKE ECRAN-3,0:REM SI CARACTERE VIDE, EFFACER L'INVERSE
1050 RETURN
1997 REM --- DONNE LA VALEUR DE L'ECRAN DE CORR. X ET Y---
1998 REM - X ET Y: COORD. OU PRENDRE VALEUR ECRAN
1999 REM - RESULTAT ECRAN DANS 'VXY'
2000 VXY=PEEK(#BFE7-X*2-Y*134):RETURN
2999 REM ---- INITIALISE MODE ECRAN ----
3000 COLORT 0 12 12 0:MODE 0
3010 PRINT CHR$(12):REM EFFACE ECRAN
3020 XM=60-1:YM=24-1:REM VALEURS MAXIMALES DE L'ECRAN
3030 RETURN
3999 REM ---- DEPLACEMENT DU TRANSPORTEUR ----
4000 TX=TX+1:IF TX>XM THEN TX=0
4010 GOSUB 4100:REM AFFICHE TRANSPORTEUR
4020 RETURN

```

```

4099 REM --- AFFICHAGE DU TRANSPORTEUR ---
4100 X=TX1:Y=TY1:CAR=VIDE:GOSUB 1000:REM EFFACE ANCIEN TRANSPORTEUR
4110 IF PO=0 THEN GOSUB 5500:REM SI AFFICHER PAQUET SOUS TRANSPORTEUR
4120 TX1=TX:TY1=TY:REM NOUVELLES COORD.
4130 X=TX1:Y=TY1:CAR=TSP:GOSUB 1000
4999 REM --- GESTION DU PAQUET ---
5000 IF PO=0 THEN GOSUB 5200:REM VOIR SI INIT
5010 IF PO=0 THEN RETURN:REM SI INIT.
5019 REM ON DEPLACE LE PAQUET:
5020 DX=1:DY=1
5030 IF OX+DX>XM OR OY+DY>YM THEN GOSUB 5300:RETURN
5040 OX=OX+DX:OY=OY+DY
5050 X=OX:Y=OY:GOSUB 2000:REM PREND VALEUR EN OX,OY
5060 IF VXY>48 AND VXY<58 THEN GOSUB 5800:GOSUB 5500:RETURN:REM SI ON TOUCHE UN
CHIFFRE
5070 IF VXY=BONUS THEN GOSUB 5600:RETURN
5090 GOSUB 5500:RETURN:REM AFF. PAQUET
5199 REM INIT. LE PAQUET POUR DEPLACEMENT
5200 AA=GETC:REM PRENDRE TOUCHE DU CLAVIER
5210 IF AA=0 THEN RETURN:REM SI RIEN
5220 PO=1:REM NE PLUS AFFICHER PAQUET SOUS TRANSPORTEUR
5230 OX1=TX:OY1=TY+1:OX=TX:OY=TY+1
5240 RETURN
5299 REM ---PAQUET SORT DE L'ECRAN---
5300 GOSUB 5400:REM EFFACE PAQUET
5310 PO=0:REM LE REMETTRE SOUS TRANSPORTEUR
5320 RETURN
5399 REM --- EFFACE SEULEMENT LE PAQUET ---
5400 X=OX:Y=OY:CAR=VIDE:GOSUB 1000:RETURN
5499 REM --- AFFICHAGE DU PAQUET ---
5500 IF PO<>0 THEN 5550
5505 REM IL EST PORTE PAR LE TRANSPORTEUR
5510 OX=TX:OY=TY+1
5545 REM EFFACAGE ANCIEN PAQUET:
5550 X=OX1:Y=OY1:CAR=VIDE:GOSUB 1000
5555 REM NOUVELLES COORDONNEES:
5560 OX1=OX:OY1=OY
5565 REM AFFICHAGE DU PAQUET
5570 X=OX1:Y=OY1:CAR=PAQ:GOSUB 1000
5580 RETURN
5599 REM ON A TOUCHE LE BONUS
5600 SC=SC+INT(RND(1)*3)*100:TP=TP+2:GOSUB 9000:REM AFFICHE SCORE
5610 FJ=1:REM FIN DE JEU N1
5620 RETURN
5799 REM ON A TOUCHE DES POINTS
5800 PS=(VXY-48)*10:TP=TP-PS:SC=SC+PS:GOSUB 9000:REM AFFICHE SCORE
5815 REM VOIR SI OBJET CONTINUE SA COURSE
5820 IF RND(1)<0.4 THEN GOSUB 5300
5830 RETURN
5999 REM ---- PLACE LES RANGEES DE POINTS ----
6000 FOR Y=DEBRA TO DEBRA+NRA-1
6010 FOR X=0 TO XM
6020 CAR=RND(1)*9+49:FD=1:GOSUB 1000:REM AFFICHE UN POINT
6030 NEXT X:NEXT Y
6040 RETURN
6999 REM --- PLACE BONUS ---
7000 Y=FINLIG
7010 FOR I=1 TO NBONUS1
7020 X=INT(RND(1)*(XM-2*LIM))+LIM
7030 GOSUB 2000:IF VXY<>VIDE THEN 7020
7040 CAR=BONUS:GOSUB 1000:REM AFFICHE BONUS
7050 NEXT I
7060 RETURN
8999 REM --- AFFICHE LES POINTS ----
9000 TP=TP-2
9010 IF SC>RC THEN RC=SC:CURSOR 13,23:PRINT RC;'
9020 CURSOR 29,23:PRINT SC;'
9030 CURSOR 47,23:PRINT TP;'

```



```

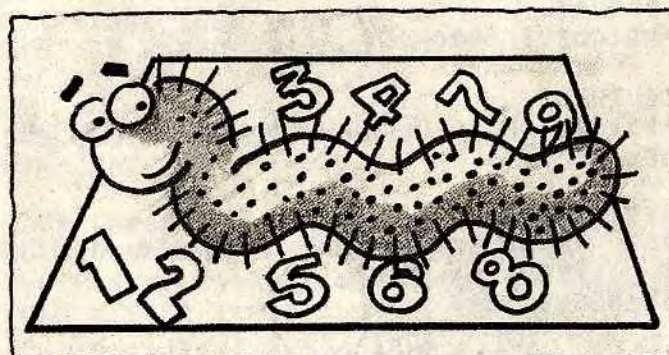
9040 IF TP<0 THEN FJ=2
9050 RETURN
9499 REM ---- AFFICHE SCORE ET RECORD ----
9500 CURSOR 5,23:PRINT "RECORD:":RC;"
9510 CURSOR 23,23:PRINT "SCORE=":SC;"
9520 CURSOR 40,23:PRINT "TEMPS=":TP;"
9530 RETURN
9998 REM ---- INITIALISATION DES VARIABLES DU JEU ----
9999 REM VALEURS GRAPHIQUES:
10000 TSP=24:REM TRANPORTEUR
10010 PAQ=1:REM OBJET
10030 BONUS=29:REM SUPER BONUS
10040 VIDE=32:REM CARACTERE ESPACE
10050 TYB=12:TYB1=TYB:REM HAUTEUR MINI. DU TRANPORTEUR
10060 TYH=3:TYH1=TYH:REM HAUTEUR MAXI. DU TRANPORTEUR
10080 NBONUS=8:NBONUS1=NBONUS:REM NOMBRE DE BONUS
10100 DEBRA=15:DEBRA1=DEBRA:REM DEBUT RANGEES DES POINTS
10110 NRA=5:NRA1=NRA:REM NOMBRE DE RANGEES DE POINTS
10120 FINLIG=23:REM DERNIERE LIGNE DU METTRE BONUS
10130 TEMP=10000:TP1=TEMP:REM DECOMPTEUR DE TEMPS
10500 RETURN
10998 REM ---- INIT. VARIABLES D'UNE MANCHE ----
10999 REM INIT. TRANPORTEUR:
11000 TX=0:TY=TYH1:TX1=TX:TY1=TY:REM INIT. COORD.
11010 LIM=YM-TY:REM LIMITE ECRAN OU METTRE BONUS DROITE/GAUCHE
11020 REM INIT. PAQUET:
11030 PD=0
11040 FJ=0:REM INIT. FIN JEU
11200 RETURN

```

HECTOR HR

LA CHENILLE

Aidez une pauvre petite chenille
enfermée dans un enclos à se nourrir.



BUT DU JEU

Dodie, la chenille est prisonnière dans une zone délimitée par un fil électrique à haute tension. Tout contact avec celui-ci est mortel. La chenille doit parcourir son

enclos à la recherche de nourriture représentée par des ombres entre 1 et 9. A chaque nombre avalé, la chenille rejette son équivalent de radio-activité, symbolisée par des points qui deviennent de nouveaux obstacles.

AU CLAVIER

- Il faut introduire le nombre de joueurs et leurs prénoms.
- Pour jouer, utilisez le joystick que vous connectez sur le port de gauche.

```

5 * COPYRIGHT TILT MICRO
10 WIPE:SCREEN 20,220,200,220
20 COLOR0,1,2,4:PRINTCHR$(16)
30 DIMITJ(32,29)
40 GOSUB120
50 GOSUB150
60 GOSUB290
70 PRINT:PRINT:PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?"
80 RP$=INSTR$(1)
90 IFRP$="o" THENGOTO50
100 IFRP$="n" THENWIPE:END
110 GOTO80

```

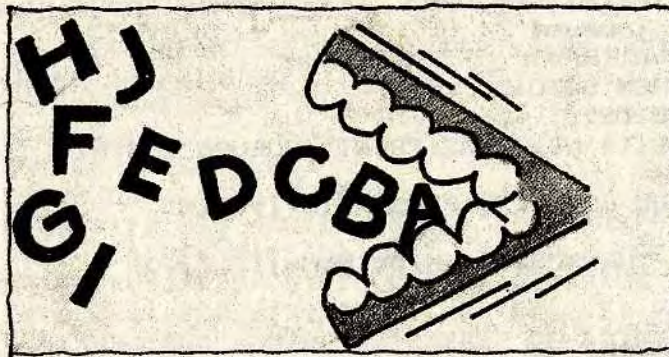
```

120 * PRESENTATION
130 MS=0:AJ=0
140 RETURN
150 CLS:OUTPUT"COMBIEN DE JOUEURS (max. 9) ?":30,130,2
160 CURSOR30,50:PEN1:PRINT"<RETURN> "":PEN3:PRINT"pour recommencer avec":CURSO
R60,38:PRINT"les memes joueurs"
170 RP$=INSTR$(1):NJ=VAL(RP$)
180 IFNJ=0 AND AJ=0 THEN GOTO150
190 IFNJ=0 THENNJ=AJ:GOTO270
200 CLS:PEN1:PRINTTAB(14)NJ:;PEN2:PRINT"JOUEURS":PRINT
210 FORI=1TONJ
220 PRINT:PRINT"NOM DU JOUEUR":;PEN3:PRINTI:;PEN1
230 INPUTNOM$(I)
240 IFLen(NOM$(I))>10 THENNOM$(I)=MID$(NOM$(I),1,10)
250 PEN2
260 NEXT
270 CLS:JO=1:NP=NP+1:AJ=NJ
280 RETURN
290 WIPE:CURSOR15,210:PRINT"JOUEUR":;PEN3:PRINTJO:" "":PEN1:PRINTNOM$(JO):;PE
N2:PRINT" JEU":;PEN3:PRINTNP
300 S(JO)=0:E=0
310 FORI=1TO32:FORJ=1TO29:TJ(I,J)=0:NEXT:NEXT
320 FORI=18TO216 STEP6
330 OUTPUT"#",I,18,1
340 OUTPUT"#",I,198,1
350 NEXT
360 FORJ=18TO198STEP6
370 OUTPUT"#",18,J,1
380 OUTPUT"#",216,J,1
390 NEXT
400 A=2:H=108:V=90
410 B=JOY(0)
420 IFB=0ORB=5ORB=6ORB=9ORB=10 THENB=A
430 A=B:HP=H:VP=V
440 H=H+(((B=1)-(B=2))*6)
450 V=V-(((B=4)-(B=8))*6)
460 IFH<=18 OR H>=216 OR V<=18 OR V>=198 THENGOTO540
470 C=TJ(H/6-3,V/6-3):IFC=1 THENGOTO540
480 IFC>1 THENS(JO)=S(JO)+C:E=E+C
490 OUTPUT"*",H,V,2:OUTPUT"*",HP,VP,0
500 PAUSE0.08
510 IFE>0 THENOUTPUT"$",HP,VP,1:E=E-1:TJ(HP/6-3,VP/6-3)=1
520 IFRND(0,10)>9.5 THENGOSUB660
530 GOTO410
540 OUTPUT"*",HP,VP,3:FORI=1TO300:TONEI,5:NEXT
550 IFFIRE(0)<>0 THENGOTO550
560 WIPE:PEN2
570 CURSOR50,150:PRINT"JOUEUR":;PEN3:PRINTJO:;PEN2:PRINT": "":PEN1:PRINTNOM$(J
O)
580 PRINT:PRINT:PRINT" SCORE "":PEN3:PRINTS(JO)
590 PRINT:PRINT
600 IFS(JO)>MS THENPRINT" NOUVEAU RECORD "":PEN1:PRINTS(JO):MS=S(JO):M
JO$=NOM$(JO):GOTO620
610 PRINT" RECORD TOUJOURS DETENU PAR "":PEN1:PRINTTAB(10)MJO$:;PEN2:PRINT
" AVEC":;PEN1:PRINTMS
620 PEN2:JO=JO+1:IFJO>NJ THENRETURN
630 PAUSE 1
640 IFFIRE(0)<>0 THENGOTO640
650 GOTO290
660 Z$=STR$(INT(RND(2,10)))
670 X=6*(INT(RND(4,36))):Y=6*(INT(RND(4,33)))
680 Z=VAL(Z$):IFTJ(X/6-3,Y/6-3)=1 THENRETURN
690 TJ(X/6-3,Y/6-3)=Z
700 OUTPUT Z,X-6,Y,2
710 RETURN

```

ALPHABETOPHAGE

Glouton d'un nouveau genre, vous dévorez l'alphabet lettre par lettre



BUT DU JEU

En parcourant une zone bleue délimitée par le signe dièse, avalez le plus rapidement possible les vingt six lettres de l'alphabet dans l'ordre croissant. Vous prenez la forme de la lettre que vous

ingurgitez mais la collision avec une mauvaise lettre ou un obstacle bleu est mortelle.

AU CLAVIER

- Au départ vous êtes représenté par le signe @.

- Ce logiciel s'utilise avec une manette de jeu connectée sur le port de gauche.
- Après avoir choisi l'un des neuf niveaux, le jeu commence.
- Pour continuer, pressez le bouton feu.

```

2 * COPYRIGHT TILT MICRO
4 *****
5 *          ALPHABETOPHAGE          *
6 *****
10 wipe
20 color0,1,2,4
30 dimTJ(32,19),REC(9):forI=1to9:REC(I)=10000:next
35 gosub3000
40 gosub2000
50 gosub1000
60 output"VOULEZ-VOUS REJOUER (0/N) ?",30,20,2
70 RP#=instr$(1)
80 ifRP#="o"thengoto40
90 ifRP#="n"thenwipe:pen2:end
100 goto70
999 * BOUCLE PRINCIPALE
1000 P=65:A=2
1010 B=joy(0)
1020 ifB=0orB=5orB=6orB=9orB=10thenB=A
1030 A=B:AH=H:AV=V:T=T+1
1040 H=H+((B=1)-(B=2))*6
1050 V=V-((B=4)-(B=8))*9
1060 ifH=18thenH=210
1070 ifH=216thenH=24
1080 ifV=18thenV=189
1090 ifV=198thenV=27
1100 C=TJ(H/6-3,V/9-2):ifC=0thengoto1140
1110 ifC<>Pthengoto1180
1120 S=S+1:forI=100to1step-1:toneI,5:next
1125 TJ(H/6-3,V/9-2)=0:plotH,V,6,9,2:plotH,V,6,9,0:plotAH,AV,6,9,1:plotAH,AV,6,9,0
1130 P=P+1:ifP=91thengoto1200
1140 pen0:cursorAH,AV:printchr$(P-1):pen1:cursorH,V:printchr$(P-1)
1145 outputT-1,72,210,0
1150 outputT,72,210,1
1160 pause(0.05*N1+0.02)
1170 goto1010
1180 cursorAH,AV:pen0:printchr$(P-1):output"*,AH,AV,1
1185 forI=1to200:toneI,5:next:forI=18to216step6:plotI,210,6,9,3:next
1190 cursor18,210:pen2:print"PERDU ! VOUS AVEZ MANGE";S;"LETTRE":ifS>1thenprint"S"
1195 iffire(0)<>0thengoto1195

```

```

1196 print:wipe:goto1280
1200 forI=1to10:forJ=50to1step-1:toneJ,3:next,
1210 flash3
1220 iffire(0)<>0thengoto1220
1250 wipe:pen2:cursor20,150:print"VOUS AVEZ GAGNE AVEC UN TEMPS DE:"
1260 pen3:outputT,100,130,3
1270 ifT<REC(N)thenpen2:cursor20,110:print" LE RECORD AU NIVEAU":pen3:printN:pen2:cursor50,90:print"EST MAINTENANT":pen1:printT:REC(N)=T:return
1280 pen2:cursor20,110:print" LE RECORD AU NIVEAU":pen3:printN:pen2:cursor50,90:print"EST TOUJOURS":pen1:printREC(N)
1290 return
1999 * INITIALISATION DU JEU
2000 wipe:output"NIVEAU CHOISI (0 -> 9) ?",30,130,2
2010 RP#=instr$(1):N=val(RP#):N1=9-N
2020 cursor70,100:pen3:print"NIVEAU":pen1:printN
2030 pause2:T=0:S=0
2040 wipe:cursor18,210:pen2:print"TEMPS ":cursor156,210:print"NIVEAU :"
2050 outputT,72,210,1:outputN,210,210,1
2060 forI=1to32:forJ=1to19:TJ(I,J)=0:next:next
2070 forI=18to216step6
2080 output"*,I,18,3
2090 output"*,I,198,3
2100 next
2110 forJ=18to198step9
2120 output"*,18,J,3
2130 output"*,216,J,3
2140 next
2150 H=108:V=90
2160 output"S",H,V,1
2170 forI=65to90
2180 X=6*(int(rnd(4,36))):Y=9*(int(rnd(4,22)))
2190 ifX=H and Y=V thengoto2180
2200 ifTJ(X/6-3,Y/9-2)<>0thengoto2180
2210 TJ(X/6-3,Y/9-2)=I
2220 pen2:cursorX,Y:printchr$(I)
2240 next
2250 forI=1to26
2260 X=6*(int(rnd(4,36))):Y=9*(int(rnd(4,22)))
2270 ifX=H and Y=V thengoto2260
2280 ifTJ(X/6-3,Y/9-2)<>0thengoto2260
2290 TJ(X/6-3,Y/9-2)=1
2300 plotX,Y,5,8,3
2310 next
2320 forI=10to1step-1
2330 outputI,108,210,1
2340 tone100,100:pause0.95
2350 outputI,108,210,0
2360 next
2370 return
2999 * REGLES DU JEU
3000 wipe
3010 pen3:printtab(10)"*****"
3020 printtab(10)"* "":pen1:print"ALPHABETOPHAGE":pen3:print" *"
3030 printtab(10)"*****"
3040 pen2:print:print" En vous déplaçant l'aide de la":print" manette de jeu gauche,vous allez":print" devoir manger dans l'ordre toutes":print" les lettres de l'alphabet."
3050 print:print" Pour vous aider,l'absorbtion d'une":print" lettre vous transforme en cette":print" lettre,mais..."
3060 print" ATTENTION !!!...":print:print" La collision avec un des obstacles":print" bleus ou avec une mauvaise lettre":print" est fatale!!"
3070 print:print" A la fin du jeu,appuyez sur le":print" bouton de la manette pour continuer."
3080 print:pen3:print" TAPEZ "":pen1:print"RETURN":pen3:print" POUR COMMENCER";
3090 RP#=instr$(1):ifRP#<>chr$(13)thengoto3090
3100 cls:print:return

```

ANGLOMANIE

Entrez, en vous amusant,
dans les arcanes de la langue
anglaise. Good luck !



BUT DU JEU

Approfondissez vos connaissances sur les verbes irréguliers. L'ordinateur vous propose un verbe parmi tous ceux qu'il contient en mémoire. Il apparaît alors en

haut de l'écran. Vous devez donner successivement :

- * l'infinitif
- * le prétérit
- * le participe passé
- * la traduction française

Au bout de trois réponses fausses, l'ordinateur inscrit en bas de l'écran, la solution.

AU CLAVIER

- Pour jouer, il suffit de faire «RUN» et de suivre les ordres donnés par l'ordinateur.

```

5 * COPYRIGHT TILT MICRO
10 * IL FAUT PASSER EN MODE MAJUSCULES POUR QUE CE PROGRAMME FONCTIONNE (CONTR
    OL P)
20 wipe:screen 20,220,200,220
30 color0,1,2,4
40 N=46
50 dim B$(N),C$(N),D$(N),E$(N),S$(N)
60 cls:print:print:pen 1:print tab(10)"VERBES IRREGULIERS"
70 printtab(16)"ANGLAIS"
80 print:print:print:print
90 pen 3:print"QUE CHOISISSEZ-VOUS ?"
100 pen 2:print:print:print"      A.....ANGLAIS"
110 print:print"      F.....FRANCAIS"
120 print:print"      S....POUR STOPPER"
130 A$=instr$(1)
140 if A$="s"then cls:end
150 if A$<>"a" and A$<>"f" then goto130
160 for I=1 to N:S$(I)="":next
170 restore
180 for I=1 to N
190 read B$,C$,D$,E$
200 B$(I)=B$:C$(I)=C$:D$(I)=D$:E$(I)=E$
210 next BOUCLE DE LECTURE
220 if A$="a" then goto290
230 * ANGLAIS
240 cls:pen 3:print:print" POUR CHAQUE VERBE PROPOSE,":print"VOUS INDIQUEREZ D
ANS L ORDRE : "
250 print:print:print:pen 1:print" (1) ":pen 2:print"L INFINITIF"
260 print:pen 1:print" (2) ":pen 2:print"LE PRETERITE"
270 print:pen 1:print" (3) ":pen 2:print"LE PARTICIPE PASSE"
280 goto340
290 * FRANCAIS
300 cls:pen 3:print:print" POUR CHAQUE VERBE PROPOSE,":print"VOUS INDIQUEREZ D
ANS L ORDRE : "
310 print:print:print:pen 1:print" (1) ":pen 2:print"LE PRETERITE"
320 print:pen 1:print" (3) ":pen 2:print"LE PARTICIPE PASSE"
330 print:pen 1:print" (3) ":pen 2:print"LA TRADUCTION FRANCAISE"
340 print:print:print:pen 3:print" TAPEZ : "
350 pen 2:print:print"      C....POUR COMMENCER"
360 print:print"      S.....POUR STOPPER"
370 R$=instr$(1):if R$="s"then goto60
380 if R$<>"c"then goto370
390 cls:print:print:print:print:print:print"      APRES CHAQUE REP

```

```

ONSE":print"      APPUYEZ SUR A":pen1:print"RETURN":pen2:print"U"
400 pause 3:cls
410 M=0:K=0:goto470
420 if int(M/10)<>(M/10) then goto470
430 print"VOULEZ-VOUS VOTRE SCORE (O/N) ?"
440 R$=instr$(1):if R$="o"then goto450:else if R$<>"n"then goto440:else goto46
0
450 gosub900
460 cls:if D$="n"then goto60
470 I=int(rnd(1,N+1))
480 B$="":C$="":D$="":E$=""
490 if S$(I)<>" "then goto470
500 S$(I)=B$(I):M=M+1:B=0
510 if A$="a" then goto570
520 pen 2:print"      VERBE : ":pen 1:printE$(I):E$=E$(I):for J=1 to len(E$):printta
b(13+J)"-":next:flash 1,50
530 print:pen 2:input"INFINITIF ?":B$
540 input"PRETERITE ?":C$
550 input"PARTICIPE ?":D$
560 if A$="f"then goto610
570 print"INFINITIF : ":pen 1:printB$(I):B$=B$(I):for J=1 to len(B$):printtab(13
+J)"-":next:flash 1,50
580 print:pen 2:input"PRETERITE ?":C$
590 input"PARTICIPE ?":D$
600 input"FRANCAIS ?":E$
610 if B$=B$(I) and C$=C$(I) and D$=D$(I) and E$=E$(I) then gosub670
620 if B$=B$(I) and C$=C$(I) and D$=D$(I) and E$=E$(I) then goto420
630 if B$<>B$(I) or C$<>C$(I) or D$<>D$(I) or E$<>E$(I) then gosub730
640 if B<3 then goto610
650 if M=N then goto900
660 goto420
670 * BONNE REPONSE
680 K=K+1
690 for X=1 to 500 step 2:tone X,5:next
700 pen 1:print:print:print"      *** BONNE REPONSE ***":flash 1:pen 2:pause 4
710 cls
720 return
730 * MAUVAISE REPONSE
740 B=B+1
750 pen 3:print"      *** MAUVAISE REPONSE ***":tone 1000,300
760 if B=1 then print" VOUS AVEZ ENCORE DEUX ESSAIS"
770 if B=2 then print" PLUS QU'UN ESSAI"
780 if B=3 then goto840
790 if B$<>B$(I) then print"ERREUR -> ":pen 2:input"INFINITIF ?":B$
800 if C$<>C$(I) then pen 3:print"ERREUR -> ":pen 2:input"PRETERITE ?":C$
810 if D$<>D$(I) then pen 3:print"ERREUR -> ":pen 2:input"PARTICIPE ?":D$
820 if E$<>E$(I) then pen 3:print"ERREUR -> ":pen 2:input"FRANCAIS ?":E$
830 return
840 print"      *** PERDU ***"
850 print"LA BONNE REPONSE ETAIT POUR":pen 1
860 if A$="a"then printB$(I):pen 2:printC$(I):", "D$(I):", "E$(I)
870 if A$="f"then printE$(I):pen 2:printB$(I):", "C$(I):", "D$(I)
880 pause 7
890 cls:return
900 * SCORE
910 A=int(K/M*1000)/10
920 cls:pen 3:print"      VOTRE SCORE EST DE : "
930 print:print:pen 1:printtab(5)K:pen 2:print" REPONSES SUR ";M
940 print:print:print"      SOIT ":pen 1:printA:"%"
950 print:print:print:pen 3
960 if A=100 then print"VOUS ETES INCOLLABLE !!!"
970 if A>75 and A<100 then print"C'EST TRES BIEN !"
980 if A>50 and A<=75 then print"C'EST PAS MAL"
990 if A>25 and A<=50 then print"FAITES UN EFFORT"
1000 if A<=25 then print"HUM !!!"
1010 pause 10:pen 2
1020 if M=N then goto1040
1030 print:print:print:print:print:print:print"ON CONTINUE O/N) ?":O$=instr$(1

```



```

420 forW=20toEstep4:output"..",D,W,0:next:next
430 X=10:Q2=200:Y=200
440 return
450 restore450:forI=&FB00to&FB30:readN:pokeI,N:next
460 data9,8
470 data128,192,248,254,063,112,096,000,000
480 data000,040,056,056,056,056,016,016,016
490 data24,60,126,126,24,124,146,145,00
500 data147,92,124,63,148,124,28,42,72
510 data0,0,0,192,248,063,112,000,000,000,0,0,0,0
520 return
530 ifpoint(X+9,Y-7)<>0thensound0,4096:sound3,258:outputchr$(195),X,Y,1:pause.7
:outputchr$(195),X,Y+2,2:pause1:sound3,275:goto560
540 ifpoint(X+7,Y-8)<>0thensound0,4096:sound3,258:outputchr$(195),X,Y,1:pause.7
:outputchr$(195),X,Y+2,2:pause1:sound3,275:goto560
550 return
560 wipe:color0,6,5,4
570 gosub1600
580 output"COMMANDANT ",50,130,1:outputNN$,120,130,1
590 S=-S*P
600 ifP=-5thenS=int(S/1.4)
610 output"VOTRE SCORE",70,110,2:outputS,150,110,2
620 Q2=200:A=200:X=0:pause3
630 ifS>SSthengosub1090
640 S=0:cls0:color0,7,1,3:J=0:goto170
650 restore650:forT0=1to14:readF,T:toneF,T:next
660 data205,170,167,180,140,180,140,190,140,150,164,180,140,180,164,180,190,180
670 data190,150,214,150,187,150,214,150,228,200
680 return
690 wipe
700 bright1:color0,7,1,3
710 plot89,200,10,120,2
720 plot90,198,8,116,0
730 line85,170,89,170,2
740 line85,110,89,110,2
750 plot20,220,65,200,2
760 forXE=25to80step10
770 forYE=210to40step-15
780 KK=rnd(1,1000)
790 ifKK>400thenCO=0:elseCO=3
800 plotXE,YE,5,8,CO
810 next
820 restore820
830 forAA=1to11
840 readL$
850 outputL$,91,205-AA*10,1
860 next
870 dataC,R,A,Z,Y, ,B,A,N,G,S
880 data,,,,,,,,,
890 pause1
900 forI=1to3:color0,0,1,3:pause1:color0,I,1,3:pause1:next
910 outputchr$(192),170,170,3
920 gosub1670
930 color0,7,1,3
940 poke&5FE3,0:poke&5FE4,&FB:gosub450
950 gosub650
960 gosub1010
970 pause1
980 wipe
990 bright0
1000 return
1010 restore870
1020 forT=90to206step6
1030 readL$:outputchr$(CH),T,220,3
1040 pause.05
1050 outputchr$(CH),T,220,0
1060 outputL$,T,220,3

```

```

1070 next
1080 return
1090 wipe
1100 color0,6,3,2
1110 output"ancien record",70,160,1
1120 outputMM$,50,140,1:outputSS,120,140,1
1130 output"COMMANDANT ",40,110,2
1140 outputNN$,110,110,2:output"vous etes un CHAMPION !!",45,90,2
1150 output"VOTRE SCORE : ",50,70,2:outputS,140,70,3
1160 flash3,10
1170 pause1
1180 forA=1to25:R1=rnd(50,100):R2=rnd(100,200):toneR1,R2:next
1190 SS=S
1200 MM$=NN$
1210 return
1220 seedtime(1)
1230 wipe:CH=0:XX=0
1240 SC=SC+1:ifSC>3thenSC=0:goto160
1250 TT=int(rnd(15,1))
1260 color0,4,3,1:bright(1)
1270 line20,20,20,210,1
1280 line220,210,1
1290 line220,20,1
1300 line20,20,1
1310 output"MISSIONS",30,219,1
1320 output"HIGH SCORE ",120,219,1:outputSS,180,219,3
1330 print:print" "":forA=1toSC:print"#":next
1340 output" COMMANDANT ",40,200,2
1350 outputNN$,110,200,2
1360 output"ETES VOUS UN ",72,180,1
1370 output"KAMIKAZE",71,149,3
1380 outputchr$(194),140,150,1
1390 output"CONFIRME",71,119,3
1400 outputchr$(196),140,120,1
1410 output"TOURISTE",71,89,3
1420 outputchr$(192),140,90,1
1430 output"VOTRE DECISION ?",50,40,2
1440 tone100,100
1450 gosub2400
1460 goto180
1470 cls:color0,5,6,3:pen3
1480 NN$=""
1490 output"VOTRE NOM ?",80,120,1
1500 cursor80,90
1510 forNN=1to12
1520 N$=instr$(1)
1530 ifasc(N$)>96thenN$=chr$(asc(N$)-32)
1540 ifN$=chr$(13)thenNN=13:goto1570
1550 printN$:
1560 NN$=NN$+N$
1570 next
1580 ifNN$=""thenNN$="TOLROUILLEE"
1590 return
1600 cls
1610 line0,0,200,110,0
1620 forA=0toS/10stepS/1000
1630 line2*cos(A)*40+120,2*sin(A)*50+110,3
1640 next
1650 cls
1660 return
1670 forA=0to50step.7:line200,115,120+A,60-A,A:next:forA=0to10step.5:line220,12
4,200+A,125-A,A:next:forA=0to10step.5:line200+A,125-A,135+A,40-A,A:next
1680 forA=2to8:line135+A,40-A,108+A,0,2:next
1700 poke&5FE3,&1D:poke&5FE4,&FB
1710 restore1740
1720 forA=&FB1Dto&FB3C:readN:pokeA,N
1730 next

```

```

1740 data30,8
1750 data0,0,0,192,112,56,28,28,30,14,14,14,15,7,7,7,7,7,6,6,6,12,8,0,0,...
1760 return
1770 cls:color0,6,4,5
1780 ifpot(0)>200thenoutput"et ben mon vieux          on a perdu son cont
roleur !",60,120,1:elsereturn
1790 goto1780
1800 output"ENFIN LA TERRE FERME !",60,120,1
1810 P1=10:X=0
1820 plot0,40,240,40,0
1830 line0,28,240,28,1
1840 X=X+P1
1850 P1=P1-.5
1860 outputchr$(CH),X,39,C1
1870 ifX=104.5thenQ2=200:X=0:F=P-2:pause2:goto1910
1880 pause.1
1890 outputchr$(CH),X,39,0
1900 goto1840
1910 forA=106to238step2
1920 output",",A,38,3
1930 pause.1
1940 output",",A,38,0
1950 next
1960 goto180
1970 wipe:color0,4,5,3:pen1
1980 print:print:print:print:print:print:print:print"          BONJOUR ";NN$
1990 gosub2330
2000 goto1990
2010 wipe:color0,5,6,3:bright1:cls2
2020 screen20,200,200,170:cls0
2030 line19,30,19,201,3
2040 line220,201,3
2050 line220,30,3
2060 line19,30,3
2070 screen30,180,180,130
2080 pen1:print"VOUS VOICI A BORD D'UN ENGIN          VOLANT IDENTIFIE MAIS
          ";:pen2:print" MEGAPOLIS":print
2090 pen3:print"LA CELEBRE VILLE, VOUS          EMPECHE D'APPROCHER POUR          ATTER
RIR."
2100 print:pen3:print"D'apres vous, que devez vous faire ?"
2110 pause 8:cls
2120 print"OUI ,VOUS AVEZ TROUVE;IL          S'AGIT BIEN DE REDUIRE LES          AFFREUX IM
MEUBLES MAIS          ATTENTION A N'EN RATER AUCUN SINON VOUS LES PERCUTEREZ ..."
2130 print:pen2:print"VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE 3          MAGNIFIQUES VAISSEAUX ."
2140 plot50,30,140,25,3
2150 output"Fire pour continuer",60,20,0:iffire(0)<>0thengoto2150
2160 screen20,200,200,170:cls0
2170 cls:color0,2,6,3:pen3
2180 print:print" LE KAMIKAZE : ";:pen1:printchr$(194):pen2
2190 print:print"C'est un satellite motorise          en perdition dans l'atmosphèr
e ."
2200 pen3:print:print" LE CONFIRME : ";:pen1:printchr$(196):pen2
2210 .print:print"Voici un professionnel du vol en rase-mottes ."
2220 pen3:print:print" LE TOURISTE : ";:pen1:printchr$(192):pen2
2230 print:print"Un homme tranquille ..."
2240 iffire(0)<>0thengoto2240
2250 cls:color0,1,6,3:print:pen1
2260 print"ATTENTION ! ";:pen2:print"IL FAUT ATTERRIR SURLA PISTE QUI APPARAIT
ERA A LA FINDE LA DEMOLITION DES GRATTE-CIELS"
2270 print:pen3:print"Le score a battre est :";:pen1:print" 23866 !"
2280 pen2:print:print"ALORS BONNE CHANCE ..."
2290 iffire(0)<>0thengoto2290
2300 Y=50:A=0
2310 forX=20to215step3:A=A+.07:Y=Y+A:Y=min(Y,100):outputchr$(194),X,Y,2:pause.0
4:outputchr$(194),X,Y,0:next
2320 wipe:goto1220
2330 output"Voulez vous des explications",42,115,1
2340 output"Voulez vous des explications",43,116,3

```

```

2350 output"(BOUTON de TIR = OUI",61,100,2:output"MANETTE = NON)",79,90,2
2360 iffire(0)=0thengoto2010
2370 ifjoy(0)<>0thengoto1220
2380 goto2360
2390 A=1:B=0:ZZ=10:S1=0
2400 Y1=120
2410 output"<-",155,Y1,0:ifjoy(0)=4thenY1=Y1+30:elseifjoy(0)=8thenY1=Y1-30
2420 Y1=min(Y1,150):Y1=max(Y1,90)
2430 output"<-",155,Y1,2:pause.07:iffire(0)=0elsegoto2410
2440 ifY1=150thenP=-10:J=1:CH=194:C1=2:A=Y
2450 ifY1=120thenP=-10:CH=196:C1=3:A=Q2
2460 ifY1=90thenP=-5:CH=192:C1=3:A=Q2
2470 return
2480 wipe:color0,1,7,3:pen3:print:printEC,EL:pen2:print:print"          parlez en
a l'auteur":pen1:print:print"          Patrick LHULLIER":pen3:print:print" Tapez
une touche pour continuer":R$=instr$(1):EC,EL=0:run

```

HECTOR HR

LA PETANQUE

Vous partez passer quelques jours dans le midi de la France. Il fait chaud et après une petite sieste, vos amis vous proposent une partie de boules à l'ombre d'un platane.



BUT DU JEU

Ici, les règles diffèrent légèrement de celles du jeu de pétanque classique. Il faut envoyer une balle sur l'un des trous rouges placé à l'extrémité du terrain. Autre changement, vous ne lancerez pas la balle à la main, mais à l'aide d'un club de golf. Vous pouvez vous déplacer sur le

terrain, pour trouver le meilleur angle de tir. Attention, suivant le niveau de jeu, la trajectoire de la balle est plus ou moins étrange et le temps de jeu est de plus en plus restreint.

le port de gauche.

- Choisissez un niveau de jeu parmi les quatre proposés.
- Vous vous déplacez en utilisant la manette de jeu. Pour tirer, pressez le bouton de feu.

AU CLAVIER

- Ce logiciel nécessite l'utilisation d'un contrôleur à main, qu'il faut connecter sur

```

5 wipe
10 forI=0to110:readA:pokeI+&FB00,A:next
30 poke&5FE3,0
50 poke&5FE4,&FB
70 data12,8
90 data0,12,12,30,30,30,30,60,76,140,140,30
110 data192,140,140,94,94,62,30,28,12,12,12,30
130 data7,8,8,16,16,16,32,32,32,32,64,64
150 data128,64,64,48,16,16,8,8,4,4,2,1
170 data1,1,1,1,1,1,2,4,4,8,16,224
190 data64,64,64,64,64,64,32,32,48,24,12,3
210 data12,8,114,189,129,129,129,129,129,129,90,36
230 data102,36,36,165,131,0,131,165,36,36,102,0
250 data254,254,120,34,10,164,34,111,54,11,254,254
270 data0
272 pen1
275 gosub2000
276 sound7,4096:wipe
280 plotX,Y+12,8,12,0
285 plot175,170,12,35,0
286 W=0

```

```

288 bright1
290 forV=1to240step8
295 plotV,16,1:next
310 color0,1,7,2
320 ifL>7andL<10thenoutputchr$(198),20,220,1:WW=WW+.5
321 ifL>10andL<17thenoutputchr$(199),30,220,2:WW=WW+.5
322 ifL>17andL<25thenoutputchr$(200),40,220,2:WW=WW+.1
323 ifL>25andL<35thenoutputchr$(201),50,220,2:WW=WW+.2
330 X=rnd(175,185):Y=rnd(140,150)
350 plotX,Y,3,4,1
370 X=rnd(175,185):Y=rnd(160,170)
390 plotX,Y,3,4,1
410 output"SCORE",90,222,2
430 screen130,230,60,20
435 cls2
440 screen15,105,210,75
450 cls2
460 gosub1900
470 outputL,160,223,0
490 X=20:Y=115
510 A=joy(0)
520 plotX,Y,3,6,0
530 W=W+WW
550 ifW=240orW>230+WWthenflash0:wipe:run
555 ifW=100thengosub1950
560 output"<",W,20,2
564 pause.1
565 output"<",W,20,0
570 output"=",W,20,2
580 pause.05
590 output"=",W,20,0
630 gosub1690
650 ifA<>0thenoutputchr$(192),X,Y,0
670 B=int(pot(0)/4):ifB<1thenB=1
690 ifA=0thengoto890
710 onAgoto730,750,,770,790,810,,830,850,870
730 X=X-B:goto890
750 X=X+B:goto890
770 Y=Y+B:goto890
790 X=X-B:Y=Y+B:goto890
810 X=X+B:Y=Y+B:goto890
830 Y=Y-B:goto890
850 X=X-B:Y=Y-B:goto890
870 X=X+2:Y=Y-B
890 gosub1570
930 outputchr$(192),X,Y,2
950 iffire(0)=0thenoutputchr$(192),X,Y,0
970 iffire(0)=0thengoto990:elsegoto510
990 iffire(0)=0thengoto1010
1010 E=X
1030 C=0
1050 P=pot(0):P=max(30,P):P=min(150,P)
1070 outputchr$(193),X,Y,2
1090 R=20
1110 T=int(rnd(25,60))
1130 D=.64
1150 C=C+D
1170 E=E+P/10
1190 S=sin(C):ifS<0thenS=-S
1210 F=S*R+Y
1230 F=min(F,200):F=max(15,F)
1250 E=min(E,240):E=max(E,0)

```

```

1270 ifF<Y+2.6andR>3thentone10,10
1290 ifC>Tthengoto510
1310 plotE,F+R-12,2,3,2
1330 ifpoint(E+2,F+R-12)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1350 ifpoint(E+2,F+R-13)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1370 ifpoint(E+2,F+R-14)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1390 ifpoint(E+2,F+R-11)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1400 ifpoint(E-1,F+R-13)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1405 ifpoint(E,F+R-13)=1thenL=L+1:outputchr$(193),X,Y,0:goto3000
1410 plotE,F+R-12,2,3,0
1430 ifE=240thengoto510
1450 R=R-.5
1470 ifR<3thenP=20
1490 ifpoint(X+5,Y)=2thenrun
1510 ifpoint(X+3,Y-2)=1thenrun
1530 R=max(0,R)
1550 goto1130
1570 X=min(X,105)
1590 X=max(X,10)
1610 Y=min(Y,195)
1630 Y=max(Y,130)
1650 return
1670 TRACE TERRAIN
1690 line0,200,240,200,3
1710 line70,200,35,115,3
1730 line50,200,0,110,3
1750 line190,200,240,110,3
1770 line0,115,240,115,3
1790 line185,180,212,130,3
1810 line160,180,175,130,3
1830 line160,180,185,180,3
1850 line175,130,212,130,3
1870 line120,115,115,200,3
1890 return
1900 pen0
1910 print"VOUS ETES SUR UN TERRAIN DE BOULES"
1920 print
1930 print"IL FAUT TIRER SUR LES TROUS ROUGES"
1940 print
1945 return
1950 print:print:print:print"DEPECHEZ VOUS !!"
1960 print:print"LE TEMPS PASSE..."
1970 return
2000 ' force
2010 wipe
2020 print:print:print:print"VOTRE FORCE ?":print
2030 print" 4=oeil de lynx "
2040 print:print" 3=bon "
2050 print:print" 2=moyen "
2060 print:print" 1=nouveau "
2065 sound5,4056
2070 inputWW
2075 onWWgoto2076,2077,2078,2079
2076 WW=0:return
2077 WW=2:return
2078 WW=4:return
2079 WW=6:return
3000 print:print:print:print".....BRAVO....."
3003 sound3,268
3005 color0,1,2,3
3010 pause4

```



```

200 COLOR7:X(0)=10:X(D)=16+D*6:Y(0)=14:Y
(D)=14
205 I=0:GOSUB3000:I=D:GOSUB3000
210 TR=D-TE:YB=14:A=RND(0)*(3-2*RND(2))
215 DY=-ABS(DY):X0=X(TR)-A*14:PRINT@481,
J(0);
217 IFD=1THENPRINT@508,J(1);
220 FORI=0TOD:IFJ(I)=10THENPRINT@479+X(I
),"FINI";:ENDELSENEXT
230 PRINT@476+X(TR),"SERVICE";:R$=INKEY$
:COLOR3
240 IFINKEY$=""THEN240
250 PRINT@476+X(TR)," ";
300 TR=D-TR
500 FORI=TRTOD-TRSTEPD-2*TR:OD=(INP(43+3
*I)AND31)
510 MO=OD-4*INT(OD/4):X=X(I):Y=Y(I)
520 IFOD>24ANDOD<28ANDX>4THENX(I)=X-2
530 IFOD>20ANDOD<24ANDX<30THENX(I)=X+2
540 IFMO=1ANDY<14THENY(I)=Y+1

```

```

550 IFMO=2ANDY>2THENY(I)=Y-1
555 IFD=1ANDY(0)=Y(1)ANDABS(X(0)-X(1))<3
THENX(I)=X:Y(I)=Y
560 COLOR3:PRINT@X+32*Y-34,"■■■";:GOSUB
3000
570 NEXT
600 X1=A*YB+X0:Y=YB+DY:X=A*Y+X0:C=0
610 IFY=0THENC=1:DY=-DY:Y=YB
620 IFX<30RX>32THENC=1
630 IFDY>0ANDABS(X-X(TR))<3ANDABS(Y(TR)-
Y)<1THENC=2:DY=-DY
640 IFC>0THENSOUND25,1:A=RND(0)*SGN(-A):
Y=YB:X0=X1-A*YB
650 IFY>14THENJ(D-TR)=J(D-TR)+1:GOTO100
660 COLOR3:PRINT@32*YB+X1-33,"■";
670 YB=Y:PRINT@A*Y+X0+32*Y-33,"□";
680 IFC=2THEN300
690 GOTO500
3000 COLORI+6:PRINT@X(I)+32*Y(I)-34,"□□□
";:RETURN

```

```

191 REM INDISPENSABLE POUR NETTOYER LE T
AMPON D'ENTREE
200 IFINKEY$="A"THENA=A+2:PRINT@453,"<";
:GOTO500
210 IFINKEY$="Z"THENA=A+1:PRINT@453,"<";
:GOTO500
220 IFINKEY$="K"THENA=A-2:PRINT@457,">";
:GOTO500
230 IFINKEY$="M"THENA=A-1:PRINT@457,">";
:GOTO500
240 IFINKEY$<>" "THENGOSUB2000
500 IFRND(0)>2/LOG(SC+2)THENA=A+SGN(RND(
0))-5)*RND(2)
510 IFABS(A)>29THENGOSUB8000
520 GOSUB1000
600 IFRE>0THENNEXTTIME
605 IFRE=0THENPRINT@437,"□";
610 PRINT@235,"GAME OVER";:PRINT@261,"UN
E AUTRE PARTIE ? (O-N)";
620 IFINKEY$<>"Y"ANDINKEY$<>"N"THEN620
630 IFINKEY$="Y"THEN10
700 END
1000 IFRND(0)<2/LOG(SC+2)OR(ABS(A)<22AND
RND(5)<5)THENRETURN
1010 H=8-RND(15):IFABS(A)>20THENH=29*SGN
(A)-A
1020 COLOR4:PRINT@143+H,"□";:COLOR7
1030 FORI=1TO17STEP2:I1=H+I:I2=H-I
1040 IFABS(I1)<7 THENPRINT@143+I1,"--";
1050 IFABS(I2)<7 THENPRINT@142+I2,"--";
1060 NEXT:FORI=1TOD:IFINKEY$<>"A"ANDINKE
Y$<>"K"THENNEXT:GOTO1500
1070 FORI=17TO1STEP-2:I1=H+I:I2=H-I
1080 IFI1<8THENPRINT@143+I1," ";
1090 IFI2>8THENPRINT@142+I2," ";
1100 NEXT:RETURN
1500 FORI=7TO8:COLORI:SOUND1,1
1510 PRINT@103,"■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1520 PRINT@135,"■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1530 NEXT:RE=RE-1:RETURN
2000 FORI=1TO12STEP2:PRINT@256+I,"--";:P
RINT@285-I,"--";:NEXT
2010 FORI=1TO12STEP2:PRINT@256+I," ";:P
RINT@285-I," ";:NEXT
2020 IFA=0THENGOSUB6000:SC=SC+1:GOSUB800
0
2030 RETURN
3000 PRINT@143+29*SGN(A)-A,"*";:RETURN

```

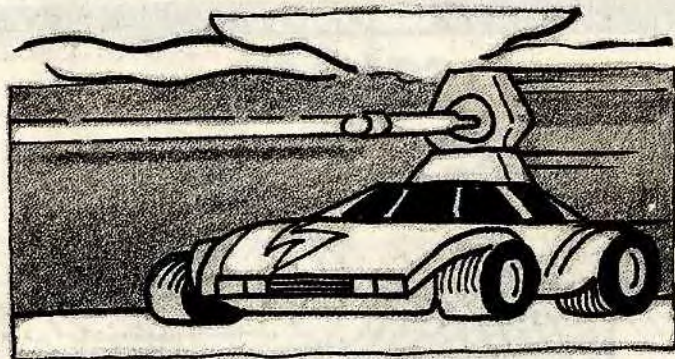
```

4000 PRINT@271+A,"□";:IFA=0THENPRINT@207
,"U";
4010 RETURN
5000 I=271+(3-RND(2)*2)*(RND(12)+1)
5010 PRINT@I,"□";:RETURN
6000 SOUND4,5:COLOR4:PRINT@271,"■";:RETU
RN
7000 C=3-RND(2)*2:H=175+32*RND(2):B$=CHR
$(RND(2)+41)
7010 FORI=HTOH+14*CTESTP2*CTESTP2:PRINT@I,B$;
7030 PRINT@I," ";:NEXT
7040 FORI=111+7*CTO111STEP-3*CTESTP2:PRINT@I,"
";
7050 PRINT@I," ";:NEXT
7060 RETURN
8000 A=29-RND(60):RETURN
9000 FORI=28992TO29183:POKEI,128:NEXT
9005 FORI=67TO91:PRINT@I,"□";:NEXT
9010 FORI=99TO131STEP32:FORJ=0TO21STEP21
9015 PRINT@I+J,"■■■■";:NEXT:NEXT
9020 PRINT@128,"□□□";:PRINT@156,"□□□□";
9030 FORI=1TO29:PRINT@I+160,"■";:PRINT@I
+288,"□";
9035 PRINT@I+352,"□";:PRINT@350-I,"■";:N
EXT
9040 FORI=1TO10:PRINT@128+32*I,"■";:PRIN
T@158+32*I,"■";:NEXT
9045 COLOR6:SOUND31,1
9080 SOUND30,1:COLOR3
9090 FORI=324TO346STEP2:PRINT@I,"□";:SOU
ND1,1:NEXT
9105 PRINT@417,"
";
9110 PRINT@360," ";:PRINT@392,"
";
9120 FORI=0TO3:PRINT@371+32*I,"■";:PRIN
T@380+32*I,"□□";:NEXT
9130 FORI=1TO1000:NEXT
9140 PRINT@354,"TIME";:PRINT@405,"123456
";
9150 FORI=0TO14:FORJ=3TO1STEP-1:PRINT@17
5+32*J-I," ";
9155 PRINT@175+32*J+I," ";:NEXT:NEXT
9160 COLOR6:PRINT@173,"□□□□□";
9170 COLOR6:PRINT@270,">";:PRINT@272,"<
";:COLOR7
9180 RETURN

```

CAR FIGHT

De nombreux fous du volant hantent les autoroutes de votre ville. Aux commandes d'un bolide équipé d'un canon laser, vous poursuivez les malfaiteurs.



LASER 200-210

BUT DU JEU

Vous devez amener une à une les voitures rebelles au centre du viseur, puis les abattre. Elles apparaissent d'abord dans le rétroviseur et ensuite devant votre pare-brise. Lorsqu'une voiture ennemie est identifiée par l'ordinateur de bord, un caractère lumineux clignote. Mais attention, votre temps est compté. Après avoir détruit plus de six voitures, celles-ci reposent, faites très vite une embardée pour

les éviter. Si l'une d'elles parvient à vous toucher, le rétroviseur s'illumine en rouge.

AU CLAVIER

- Pour commencer, pressez un touche clavier.
- Voici les différentes commandes :
* Virages à gauche A = 2 cases (grands virages)
Z = 1 case (petits virages)
* Virages à droite K = 2 cases

M = 1 case
* Tir = n'importe quelle autre touche alphanumérique du clavier.
- En entrant le programme faites attention car les caractères semi-graphiques du listing correspondent aux touches à presser sur le clavier. Le résultat graphique à l'écran est inversé.
- Ce logiciel nécessite l'extension de 16 Ko de mémoire vive.

```

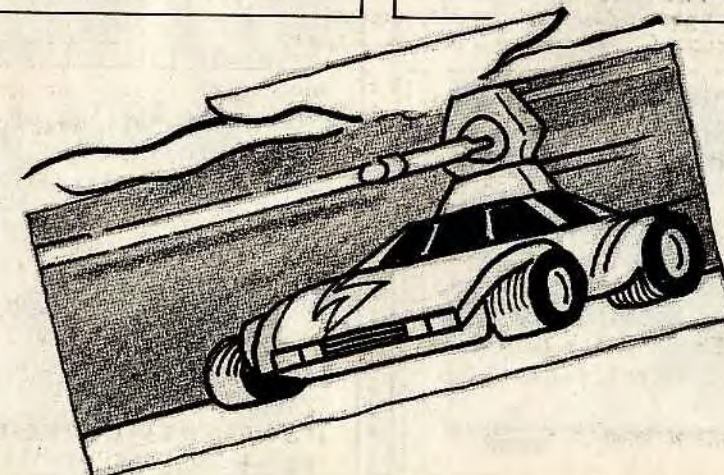
5 REM COPYRIGHT TILT MICRO
10 COLOR3,1:CLS:GOSUB9000:GOSUB8000
20 D=40:SC=0:RE=6:COLOR1:PRINT@437,"□□□□
□□";
25 PRINT@386,"READY";
27 R$=INKEY$
30 IFINKEY$=""THEN30
40 SOUND2,9
100 FORTIME=40000TOSTEP-10:COLOR1:PRINT
@386,USING"#####";TIME;
105 PRINT"□";
110 COLOR4:PRINT@398,USING"###";SC;:PRIN
T"□";

```

```

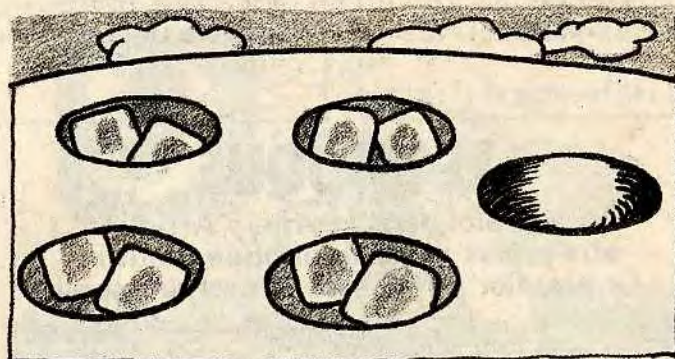
120 FORI=1TO7-RÉ:PRINT@444-I,"□";:NEXT
130 PRINT@453,"□□□□";:COLOR7
140 PRINT@257," > <
";
150 PRINT@135," ";
155 PRINT@103," ";
157 PRINT@207," ";
160 IFABS(A)<15THENGOSUB4000ELSEIFABS(A)
>20THENGOSUB3000
170 IFRND(3)=3THENGOSUB7000ELSEFORI=1TO3
00:NEXT
180 IFRND(3)=3THENGOSUB5000
190 R$=INKEY$

```



TCHOUKA

Aux prises avec des trous
et des cailloux, à vous de démêler
ce casse tête infernal



BUT DU JEU

Le terrain de jeu se compose de quatre trous remplis de deux cailloux et de la Rouma (trou de droite, qui est vide au départ). Le but du jeu est de mettre tous les cailloux dans la Rouma (affichage: 00008).

Trois cas peuvent se présenter :

1/ Le dernier caillou de la distribution aboutit dans la Rouma, l'affichage s'im-

mobilise. Il faut alors recommencer une nouvelle distribution en partant d'un trou quelconque.

2/ Le dernier caillou distribué tombe dans un trou déjà occupé, l'affichage clignote sur ce trou. Repartez alors obligatoirement de ce trou, en ramassant tout son contenu.

3/ Le dernier caillou distribué tombe dans un trou vide autre que la Rouma. C'est l'échec, la partie est finie.

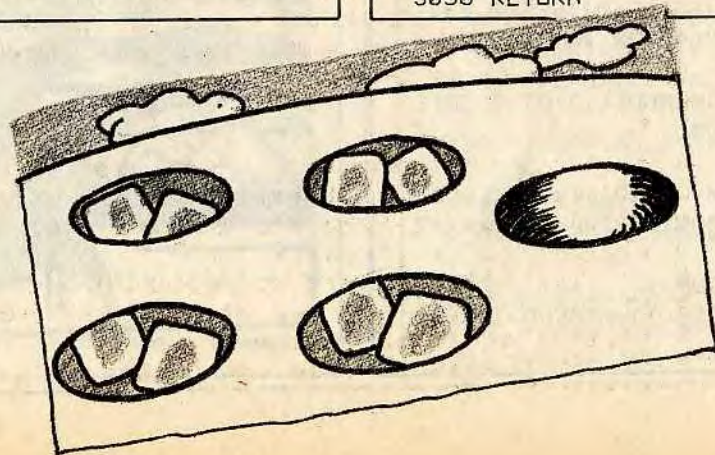
AU CLAVIER

- Choisissez le nombre de trous utilisés pour une partie. Lorsque le jeu démarre, prenez en main tous les cailloux du trou de votre choix. Puis pressez la touche correspondant au trou de départ. Distribuez-les, un à un dans les trous contigus y compris la Rouma en allant vers la droite. S'il en reste, continuez la distribution à partir du trou n° 1.

```
5 REMCOPYRIGHT TILT MICRO
8 CLS
```

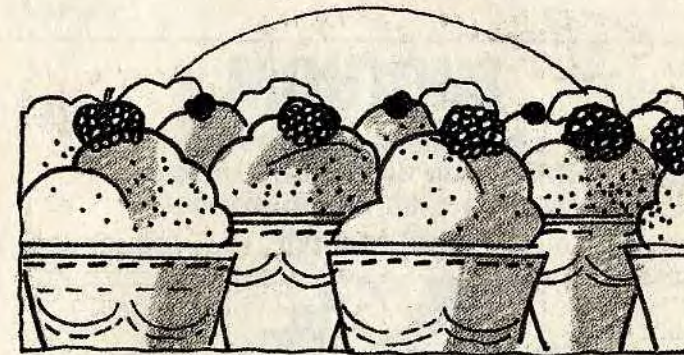
```
10 CLS:PRINT:PRINT"NOMBRE DE TROUS:";:INP
JTA:IFA<40RA>9THEN10
20 IFA/2>INT(A/2)THENA=A-1
30 CLS:FORB=0TOA-1:A(B)=A/2:NEXT:A(A)=0:
GOSUB2000
40 PR$=" 1 2 3 4 5 6 7 8 ":PRINT@
225,LEFT$(PR$,3*A);
42 PRINT@42,"JEU DU TCHOUKA"
100 PRINT@352,"TROU DE DEPART? (1 -";A;"
)":GOSUB3000
110 IFINKEY$=""THEN110
120 D$=INKEY$:D=VAL(D$)-1:IFD<0ORD>A-1TH
EN110
130 PRINT@352,"
";
140 PRINT@384," ";
150 IFA(D)=0THENPRINT@384,"CE TROU EST V
IDE":GOTO100
200 P$=P$+D$:GOSUB4000:E=A(D):A(D)=0:GOS
UB2000
210 FORC=1TOE:D=D-A+(A+1)*SGN(A-D):GOSUB
4000
```

```
220 A(D)=A(D)+1:GOSUB2000:NEXT
230 IFD=ATHEN400
240 IFA(D)=1THEN500
250 PRINT@352,"DEPART IMPOSE":PRINT@384
,"'C' POUR CONTINUER";
255 GOSUB3000
260 GOSUB5000:IFINKEY$<>"C"THEN260
270 D$="--":PRINT@352," ";
280 PRINT@384," ";GOTO
200
400 IFA(A)<>A*A/2THEN100
410 PRINT@352,"GAGNE:";P$;:END
500 PRINT@352,"LE TROU D'ARRIVEE EST VID
E";
510 PRINT@384,"PERDU:";P$;:END
2000 FORB=0TOA:PRINT@193+3*B,A(B);:NEXT
2010 PRINT@192+3*A,">":RETURN
3000 FORM=1TO50:D$=INKEY$:NEXT:RETURN
4000 K=D:FORB=1TO5:GOSUB5000:NEXT:RETURN
5000 K1=28864+3*K:FORI=1TO3:POKEK1+I,PEE
K(K1+I)-64:NEXT
5010 FORJ=1TO80:NEXT
5020 PRINT@193+3*K,A(K);:FORJ=1TO100:NEX
T
5030 RETURN
```



GOURMAND

Un glouton s'est introduit
dans votre champ de glace à la fraise.
A vous de limiter les dégâts de ce vorace
trop indiscipliné.



BUT DU JEU

Votre mission consiste à prendre le gour-
mand en charge dans le but de le conduire
vers sa petite boîte rouge. Croyez-moi il va

vous falloir du doigté et de la précision...
surtout pour l'y maintenir enfermer.

AU CLAVIER

- Pour accélérer ou ralentir dans le sens

désiré, utilisez les flèches.

- Pour enfermer le gourmand dans sa
boîte, validez avec la barre «espace».

```
100 CODE 00 00 00 00 00 01 03 07 0F 0F 00 00
101 CODE 00 00 00 00 00 20 30 38 3C 3C 00 00
102 CODE 0F 0F 07 07 03 03 03 01 01 01 00 00
103 CODE 3C 3C 38 38 30 30 30 20 20 20 00 00
104 CODE 01 03 07 1F 05 07 06 03 0F 1F 00 00
105 CODE 20 30 38 3E 28 38 18 30 3C 1E 00 00
106 CODE 3F 3F 3F 2F 2F 0F 0F 06 06 1E 00 00
107 CODE 3F 1F 3F 1D 3D 3C 3C 18 18 1E 00 00
108 PROC INIT
109 REPEAT
110 PROC GL
111 PROTECT 6
112 REPEAT
113 PROC MV
114 PRINT @ 107,101;CHR$(24);T;CHR$(32);CHR$(25);
115 IF T>399 THEN LET Z=1
116 UNTIL Z=1
117 PROTECT 0
118 PROC AR
119 UNTIL NOTLEFT$(R$,1)="0"
120 CLS
121 END
122 DEFPROC INIT
123 PROTECT 0
124 VDU 1,6,2,1,4
125 PRINT @ 40,30;CHR$(24);"LE GOURMAND";CHR$(25);
126 PRINT @ 10,130;"Vous devez guider le gourmand vers ";
127 PRINT @ 10,150;"l'endroit delimité par le cadre rouge";
128 PRINT @ 10,170;"Il faut traverser un champ de glaces";
129 PRINT @ 10,190;"à la fraise qui attirent irrisis-";
130 PRINT @ 10,210;"tiblement le gourmand.";
131 LET G=GETN
132 CLS
133 PRINT @ 10,40;"Vous augmentez ou diminuez la vitesse";
134 PRINT @ 10,60;"en utilisant les 4 fleches du clavier.";
135 PRINT @ 10,80;"Vous validez son arrivee avec la";
136 PRINT @ 10,100;"barre d'espace.";
137 PRINT @ 10,120;"Attention le gourmand rebondit sur";
138 PRINT @ 10,140;"certains cotes et ralentit apres";
139 PRINT @ 10,160;"avoir mange une glace.";
140 PRINT @ 10,180;"Le temps joue contre vous !";
```

```

141 LET G=GETN
142 LET X=80,Y=11,T=0,t=2,v=0,w=0,Z=0,B=0,N=8,S=0
143 DIM X(N),Y(N),Q(N)
144 DPOKE GRAPHIC,LCTN(100)
145 FOR I=1 TO 11
146   READ A
147   LET G#=G#+CHR$(A)
148 NEXT I
149 FOR I=1 TO 9
150   READ A
151   LET B#=B#+CHR$(A)
152 NEXT I
153 FOR I=1 TO 7
154   READ A
155   LET E#=E#+CHR$(A)
156 NEXT I
157 DATA 1,2,128,130,22,22,10,1,4,132,134,1,2,136,138,22,22,10,140,142,32,32,22,
22,10,32,32
158 ENDPROC
159 DEFPROC GL
160 LET X=80,Y=11,T=0,S=0,v=0,w=0,Z=0
161 CLS
162 INK 0
163 MOVE 39,9
164 DRAW 232,9
165 DRAW 232,201
166 DRAW 39,201
167 DRAW 39,9
168 INK GREEN
169 FOR I=1 TO N
170   LET X(I)=RAND(150)+45
171   LET Y(I)=RAND(150)+11
172   LET Q(I)=-RAND(6)-1
173   PRINT @ X(I)*0.5,Y(I);CHR$(21)+G#+CHR$(20);
174 NEXT I
175 VDU 21,1,3
176 MOVE 200,200
177 DRAW 200,168
178 DRAW 231,168
179 VDU 20
180 PRINT @ 20,101;CHR$(24);"Record ";B;" ";
181 PRINT @ 100,101;"T ";CHR$(25);
182 ENDPROC
183 DEFPROC MV
184 LET T=T+1,E=0,F=0
185 FOR I=1 TO N
186   LET V=X(I)-X,W=Y(I)-Y
187   LET C=V*V+W*W
188   IF C<6 THEN LET C=6,v=v*0.5,w=0.5
189   IF C=6 THEN BEEP 100,200,63
190   LET e=Q(I)*V/C
191   LET f=Q(I)*W/C
192   LET E=E-e,F=F-f
193 NEXT I
194 IF KEYN=32 THEN LET Z=1
195 LET v=v+(INP(&0980)=223)-(INP(&0980)=251)
196 LET w=w+(INP(&0080)=223)-(INP(&0080)=239)
197 LET v=v+EXt,x=X+v*t
198 LET w=w+FXt,y=Y+w*t
199 PRINT @ X*0.5,Y;E#;
200 LET X=x,Y=y
201 IF X>220 THEN LET X=40
202 ELSE IF X<40 THEN LET X=40
203 IF Y>180 THEN LET Y=10
204 ELSE IF Y<10 THEN LET Y=10
205 PRINT @ X*0.5,Y;B#;
206 ENDPROC

```

```

207 DEFPROC AR
208 LET S=INT(X*Y/T)
209 IF T>399 OR (X<200 OR Y<168) THEN LET S=0
210 PRINT @ 60,101;CHR$(24);"SCORE ";S;CHR$(25);
211 PRINT @ 40,235;"Un autre essai";
212 INPUT R#
213 IF NOTLEFT$(R#,1)="0" THEN ENDPROC
214 IF B<S THEN LET B=S
215 ENDPROC

```

MOUTONS

Vétérinaire, vous devez
juguler l'épidémie qui décime
les troupeaux de moutons
de la région



BUT DU JEU

A l'aide de votre seringue, vaccinez les moutons malades (qui changent de cou-

leur) afin de les guérir.

AU CLAVIER

- Déplacez la seringue à l'aide des flèches

horizontales et verticales puis vaccinez avec la touche «Return».

```

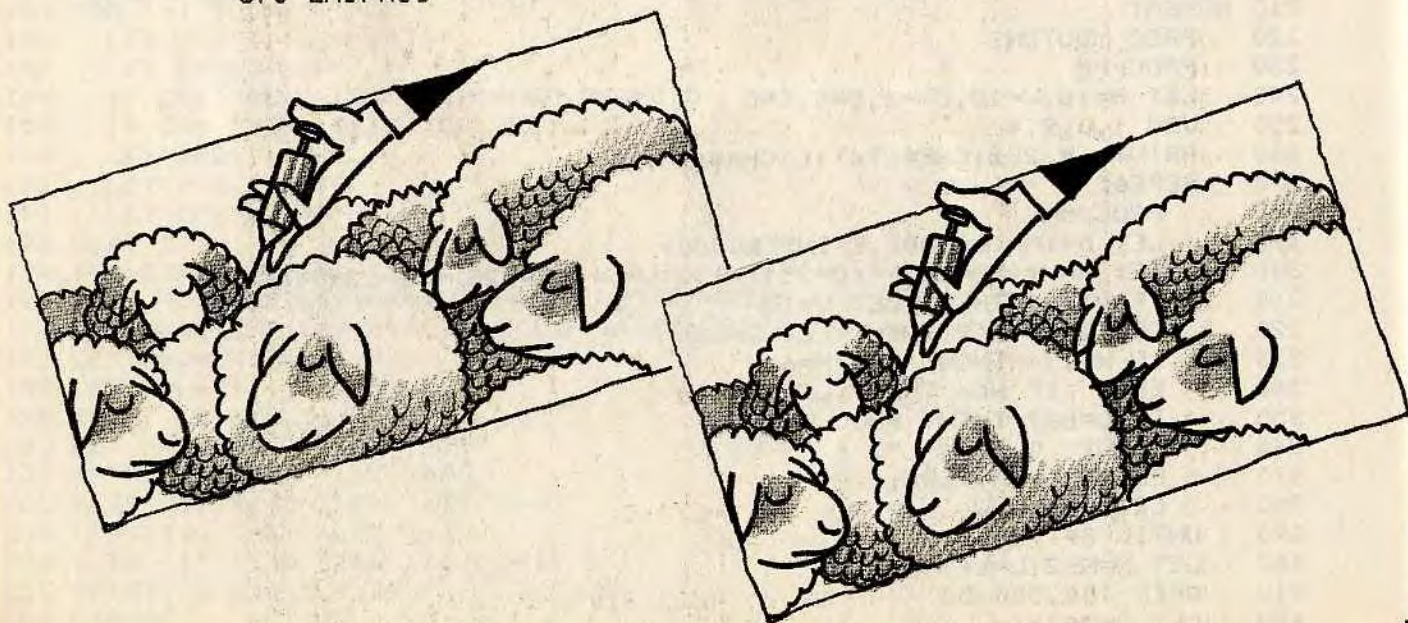
100 CODE 00 03 0F 3F 2F 0F 07 02 02 00 00
110 CODE 00 3F 3F 3F 3F 3F 3F 00 00 00 00
120 CODE 00 00 3C 3E 3E 36 20 20 20 00 00
130 CODE 0E 04 0A 0A 0A 0A 0A 0E 04 04
140 REM -MOUTONS-1984
150 DIM M(79)
160 LET h=18,v=10,N=18,L=1,Q=0
170 PROTECT 0
180 VDU 1,0,2,4,4
190 DPOKE GRAPHIC,LCTN(100)
200 LET A#=CHR$(128)+CHR$(130)+CHR$(132),B#=CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(134)
210 REPEAT
220   PROC MOUTONS
230   PROC PR
240   LET H=18,V=10,C=-1,S=0,T=0
250   VDU 1,0,2,4
260   PRINT @ 2,2;CHR$(24);L;CHR$(25);
270   REPEAT
280     PROC MAL
290     LET D=INP(&0980),E=INP(&0080)
300     LET H=H+((D=223)-(D=251))*12,V=V+((E=223)-(E=239))*20
310     IF V>211 THEN LET V=10
320     ELSE IF V<9 THEN LET V=210
330     IF H>114 THEN LET H=6
340     ELSE IF H<6 THEN LET H=114
350     IF D=247 THEN PROC VACCIN
360     PRINT @ h,v;" ";
370     PRINT @ H,V;B#;
380     LET h=H,v=V
390   UNTIL S+T>65
400   LET N=N-2,L=L+1
410   BEEP 100,500,50
420   LET Q=Q+S

```

```

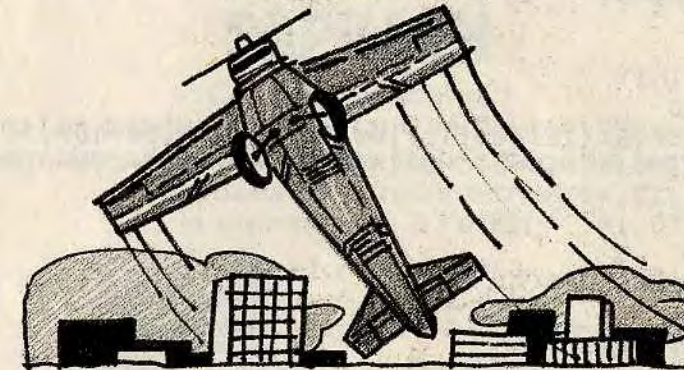
430 PAUSE 10000
440 UNTIL L>3
450 PRINT @ 20,220;"SCORE FINAL :";Q;" VACCINES";
460 LET I=GETN
470 END
480 DEFPROC VACCIN
490 LET J=(H-15) DIV 12+8*((V-10) DIV 20)
500 IF J<0 OR J>79 THEN ENDPROC
510 IF M(J)<2 OR M(J)>7 THEN ENDPROC
520 LET M(J)=0,S=S+1
530 INK 7+RAND(2)
540 PRINT @ 15+(J MOD 8)*12,20*((J DIV 8)+1);A#;
550 PRINT @ 49,240;CHR$(1)+CHR$(2);S;
560 ENDPROC
570 DEFPROC MAL
580 LET C=(C+1) MOD 80
590 LET X=15+(C MOD 8)*12,Y=20*((C DIV 8)+1)
600 IF M(C)>1 THEN LET M(C)=M(C)+1
610 IF M(C)=1 THEN LET M(C)=1+(RAND(20) DIV N)
620 IF M(C)<>2 THEN GOTO LABEL A
630 INK MAGENTA
640 PRINT @ X,Y;A#;
650 LABEL A
660 IF M(C)<>8 THEN ENDPROC
670 PRINT @ X,Y;" ";
680 LET T=T+1
690 PRINT @ 97,240;CHR$(1)+CHR$(2);T;
700 ENDPROC
710 DEFPROC PR
720 VDU 1,5,2,1
730 FOR I=230 TO 240 STEP 10
740 PRINT @ 0,I;CHR$(30);
750 NEXT I
760 PRINT @ 2,115;CHR$(24);"EPIDEMIE";CHR$(25);
770 PRINT @ 40,230;"VACCINES MORTS";
780 PRINT @ 46,240;CHR$(2)+CHR$(4);" ";
790 PRINT @ 94,240;CHR$(2)+CHR$(4);" ";
800 ENDPROC
810 DEFPROC MOUTONS
820 FOR J=0 TO 79
830 INK 7+RAND(2)
840 LET M(J)=1,X=15+(J MOD 8)*12,Y=20*((J DIV 8)+1)
850 PRINT @ X,Y;A#;
860 NEXT J
870 ENDPROC

```



BEYROUTH

Vous volez en rase mottes au-dessus de Beyrouth.
Ce n'est pas très légal certes,
mais nous fermons les yeux. Par contre, ouvrez grands les vôtres
et prenez garde à votre ombre car celle-ci
peut vous trahir.



BUT DU JEU

A bord de votre coucou, rasez au plus près les immeubles. Évitez les plus élevés, sinon... Vous aurez la ressource de monter à un niveau où la sécurité est totale, mais

au prix d'une consommation de carburant effarante.

Pour monter temporairement au niveau de sécurité (niveau de vol 2) utilisez la flèche↑

AU CLAVIER

Pour les déplacements, utilisez les flèches ← et →

```

100 CODE 01 86 0C ED 41 3E 00 D3 87 04 ED 41 3E 00 D3 87 C9
110 CODE 00 00 00 00 00 00 07 0F 0F 0F 00 00
120 CODE 00 01 03 03 03 03 3F 3F 3F 3F 00 00
130 CODE 00 00 20 20 20 20 3F 3F 3F 3F 00 00
140 CODE 00 00 00 00 00 00 30 38 38 38 00 00
150 CODE 03 03 03 03 1F 3F 00 00 00 00 00 00
160 CODE 20 20 20 20 3C 3E 00 00 00 00 00 00
170 CODE 00 00 00 00 00 00 00 07 0F 0F 00 00
180 CODE 00 00 00 00 0C 0C 0C 3F 3F 3F 00 00
190 CODE 00 00 00 00 00 00 00 38 3C 3C 00 00
200 CODE 0C 0C 0C 0C 3F 3F 00 00 00 00 00 00
210 CODE FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00
220 PROC INIT
230 FOR N=0 TO 3
240 WINDOW 3,123,0,255
250 FOR I=0 TO 63
260 LET P(I)=0
270 NEXT I
280 CCHAR &2094
290 DPOKE GRAPHIC,LCTN(110)
300 LABEL A
310 CLS
320 PRINT @ 20,50;
330 INPUT "Quantite de carburant (<500)";F
340 IF F>500 THEN GOTO LABEL A
350 PROTECT 0
360 PAPER BLACK
370 CLS
380 PROTECT CYAN
390 REPEAT
400 PROC GC
410 LET D=(D-2) MOD 64
420 LET z=D DIV 8,Z=(D-8*z)*32
430 POKE L+6,z
440 POKE L+13,Z
450 LET V=(INP(&0080)=239)
460 LET F=F-1-5*V,d=d+1,Y=D*4-C
470 IF V=0 THEN LET A#=B#
480 ELSE LET A#=C#
490 LET X=X+3*(INP(&0980)=223)-3*(INP(&0980)=251)
500 IF X<6 THEN LET X=6

```

```

510 ELSE IF X>110 THEN .T X=110
520 PRINT @ x,y;E#;
530 CALL L
540 PRINT @ X,Y;A#;
550 LET M=(D-C/4) MOD 64
560 IF (X>P(M)-8 AND X<P(M)+6) OR F<=0 THEN PROC CO
570 LET x=X,y=Y
580 UNTIL F<=0
590 NEXT N
600 END
610 DEFPROC INIT
620 PROTECT 0
630 DIM A$(15),B$(12),C$(15),G$(10),P$(9),D$(10),P(63)
640 LET L=LCTN(100),D=0,C=80,X=60,d=0,x=X,y=C,s=0,S=0
650 VDU 2,1,1,7,4
660 FOR I=0 TO 14
670 READ A
680 LET C#=C#+CHR$(A)
690 NEXT I
700 FOR I=0 TO 11
710 READ A
720 LET B#=B#+CHR$(A)
730 NEXT I
740 FOR I=0 TO 9
750 READ A
760 LET G#=G#+CHR$(A)
770 NEXT I
780 FOR I=0 TO 8
790 READ A
800 LET P#=P#+CHR$(A)
810 NEXT I
820 LET E#=CHR$(32)+CHR$(32)
830 LET F#=E#+E#,E#=F#+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+E#
840 DATA 1,2,128,130,132,134,22,22,22,22,10,32,136,138,32
850 DATA 1,2,140,142,144,22,22,22,10,32,146,32
860 DATA 1,5,148,148,21,1,1,148,148,20
870 DATA 1,5,148,148,21,1,1,148,20
880 ENDPROC
890 DEFPROC GC
900 PROTECT RED
910 PRINT @ P(D),D*4;" ";
920 LET P(D)=RAND(110),R=RAND(3)
930 IF R=0 THEN LET A#=P#
940 ELSE LET A#=G#
950 PRINT @ P(D),D*4;A#;
960 LET P(D+1)=R
970 PROTECT CYAN
980 ENDPROC
990 DEFPROC CO
1000 IF F<=0 THEN GOTO LABEL C
1010 IF V=1 THEN ENDPROC
1020 IF P(M+1)=0 THEN GOTO LABEL B
1030 LABEL C
1040 FOR I=5000 TO 5200
1050 SOUND I,20
1060 NEXT I
1070 PROC FIN
1080 ENDPROC
1090 LABEL B
1100 LET F=F+10
1110 IF F>1000 THEN LET F=1000
1120 ENDPROC
1130 DEFPROC FIN
1140 PROTECT 0
1150 VDU 2,1,4
1160 POKE L+13,0
1170 POKE L+6,0
1180 CALL L

```

```

1190 PRINT @ 30,20;"Fuel ";F;" Score ";d;
1200 PRINT @ 30,40;"Dernier score ";s;
1210 LET s=d,F=0
1220 IF S<d THEN SWAP S,d
1230 PRINT @ 30,60;"Meilleur score ";S;
1240 PAUSE 30000
1250 ENDPROC

```

LYNX

PAPILLON

C'est le printemps !
 Les papillons virevoltent de fleur en fleur.
 On se sent des ailes et le nectar vous chatouille les antennes.
 Mais dans ce paradis terrestre
 le monstre est à l'affût.



BUT DU JEU

Il faut vous poser sur une des fleurs, en évitant de vous faire avaler par le caméléon qui, en dépit de sa discrétion, est nanti d'une langue fort dangereuse. Faites également attention aux coups de

vent annoncés par un bip sonore, ils risquent de vous déporter et de vous faire courir de grands dangers.

tastrophe.

- Appuyez sur la barre «espace» pour vous poser sur une fleur.

AU CLAVIER

- Dirigez le papillon avec les touches ← →
 - Actionnez «Return» pour remonter en ca-

```

100 CODE 00 00 07 0F 0F 0F 07 03 03 00 00 00
101 CODE 00 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 2F 0F 00 00
102 CODE 00 20 20 30 38 3C 3C 38 20 00 00 00
103 CODE 00 03 03 0F 1B 37 2F 3D 1F 06 00 00
104 CODE 00 2B 2B 3F 3F 3F 3F 2B 09 00 00 00
105 CODE 00 20 20 38 2C 36 3B 1E 3C 30 00 00
106 CODE 00 00 00 06 0E 0F 06 03 00 00 00 00
107 CODE 00 0E 3F 3F 3E 1C 19 3E 08 08 00 00
108 CODE 00 00 00 08 18 30 20 00 00 00 00 00
109 CODE 03 0F 17 17 1F 3F 07 0F 0F 0F 00 00
110 CODE 00 20 10 10 38 3C 00 2F 29 25 00 00
111 CODE 1F 1F 1F 1F 3F 3F 3F 1F 0F 07 00 00
112 CODE 31 31 31 31 39 39 39 21 22 3C 00 00
113 PROTECT 0
114 DPOKE GRAPHIC,LCTN(100)
115 LET B#=CHR$(1)+CHR$(6)+CHR$(134)+CHR$(136)+CHR$(138)
116 LET P#=CHR$(1)+CHR$(5)+CHR$(128)+CHR$(130)+CHR$(132)
117 LET F#=CHR$(1)+CHR$(7)+CHR$(140)+CHR$(142)+CHR$(144)
118 LET C#=CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(146)+CHR$(148)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(150)+CHR$(152)
119 LET E#=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(32)+CHR$(32)
120 LET R=5,e=0
121 VDU 1,0,2,1,4
122 PROC PRES
123 REPEAT
124 LET e=e+1
125 PRINT @ 50,110;CHR$(24);"essai ";e;CHR$(25);
126 LET X=65,H=10,x=X,h=H,d=5,F=TRUE,l=5,m=1,a=0,b=0,M=0,V=0
127 VDU 21
128 FOR I=0 TO 10
129 PRINT @ 10+RAND(100),5+(RAND(3)*1);P#;
130 NEXT I

```

```

131 VDU 20
132 INK 4
133 FOR I=0 TO 4
134   MOVE 3,205+I
135   DRAW 255,205+I
136 NEXT I
137 INK 1
138 FOR I=0 TO 2
139   PRINT @ 40+20*I,198;CHR$(21)+F#+CHR$(20);
140 NEXT I
141 REPEAT
142   PROTECT 4
143   PROTECT 4
144   LET A=RAND(12)
145   IF A=1 THEN PROC VENT
146   LET D=INP(&0980),E=INP(&0080)
147   LET X=X+((D=223)-(D=251))*4+(RAND(4)-2)
148   LET H=H+d-(E=239)*7
149   IF D=247 THEN LET H=H-20
150   PRINT @ x,h;CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(32);
151   IF X>=108 THEN LET X=4
152   IF X<=0 THEN LET X=4
153   PRINT @ X,H;B#;
154   PRINT @ m,185;E#;
155   IF I>110 THEN LET I=5
156 PRINT @ I,185;C#;
157 PROC LG
158 LET m=1
159 LET h=H,x=X,I=I+5
160 IF H>195 THEN LET F=FALSE
161 IF KEYN=32 THEN LET F=FALSE
162 UNTIL F=FALSE
163 PAUSE 20000
164 PROC FIN
165 PRINT @ 3,230;
166 UNTIL e=R
167 END
168 DEFPROC FIN
169 PROTECT 0
170 CLS
171 IF M=1 THEN PRINT @ 20,60;"Le cameleon a mange le papillon";
172 IF M=1 THEN GOTO LABEL B
173 IF H<200 AND H>190 AND X MOD 20=0 AND X MOD 20<19 THEN GOTO LABEL A
174 PRINT @ 20,60;"Le pauvre papillon n'a pas ";
175 PRINT @ 20,80;"reussi a se poser sur la fleur."
176 GOTO LABEL B
177 LABEL A
178 PRINT @ 20,100;"BRAVO LE PAPIILLON S'EST BIEN POSE ";
179 LABEL B
180 PAUSE 30000
181 CLS
182 ENDPROC
183 DEFPROC VENT
184 BEEP 50,1000,63
185 PRINT @ X,H;CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(32);
186 IF X>60 THEN LET X=X+10+(RAND(10)+1)
187 ELSE LET X=X-10-(RAND(10)+1)
188 IF X>108 THEN LET X=4
189 IF X<4 THEN LET X=X+80
190 ENDPROC
191 DEFPROC PRES
192 VDU 24
193 INK 6
194 PRINT @ 40,30;"PAPIILLON";
195 VDU 25
196 PRINT @ 30,28;B#;
197 PRINT @ 60,80;B#;
198 PRINT @ 10,110;"Vous devez poser le papillon sur une";

```

```

199 PRINT @ 10,120;"des fleurs.Il est guette par un came-";
200 PRINT @ 10,130;"leon a vous d'eviter sa langue.";
201 PRINT @ 10,140;"En tapant sur RETURN,le papillon";
202 PRINT @ 10,150;"remonte rapidement.";
203 PRINT @ 10,160;"Il faut lutter contre le vent.";
204 PRINT @ 10,170;"Pour le deplacement utiliser: ";CHR$(123)+CHR$(32)+CHR$(124);
205 PRINT @ 10,180;"pour ralentir la descente :";CHR$(125);
206 PRINT @ 10,190;"Quand le papillon est pose taper";
207 PRINT @ 10,200;"sur la barre d'espace";
208 PRINT @ 10,220;"Taper sur le clavier pour jouer";
209 LET G=GETN
210 CLS
211 ENDPROC
212 DEFPROC LG
213 LET a=1*2+5,b=X*2,V=100
214 MOVE a,185
215 DRAW a,V
216 INK 1
217 MOVE a,V
218 DRAW a,185
219 INK 6
220 IF a>b AND a<=b+18 AND V<=H THEN LET F=FALSE,M=1
221 ENDPROC
222 PRINT @ m,195;CHR$(32);

```

LYNX

LES FOLLES HAIES

Bientôt les Jeux Olympiques.
 Avant d'affronter les plus grands athlètes,
 entraînez-vous. Votre stage de mise en condition
 commence avec le saut de haies.



BUT DU JEU

Choisissez votre distance et entraînez-vous sérieusement. Vos temps sont enre-

gistrés, il faudra jouer contre la montre !

AU CLAVIER

Pour accélérer appuyez sur →

← Pour ralentir appuyez sur ←
 ← Pour sauter, appuyez sur «Return»

```

100 CODE 00 01 01 00 00 03 07 05 05 05 00 00
110 CODE 00 30 30 30 20 38 38 38 38 3F 00 00
120 CODE 01 01 01 03 07 3C 20 00 00 00 00 00
130 CODE 30 30 38 3C 0E 06 02 02 02 03 00 00
140 CODE 00 00 00 00 00 01 02 04 08 00 00 00
150 CODE 38 38 1A 12 3A 3E 38 38 38 38 00 00
160 CODE 00 00 00 00 01 01 02 02 04 06 00 00
170 CODE 38 3C 3E 33 21 02 04 08 04 00 00 00
180 CODE 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
190 DPOKE GRAPHIC,&01D4
200 PROTECT 0
210 VDU 1,4,2,1,4
220 LET X=10,Y=90,x=X,S=0,d=0,V=2,T=0,A=0,C=0
230 PRINT @ 40,15;CHR$(24);"COURSE DE HAIES";CHR$(25);
240 PRINT @ 10,80;"Pour sauter les haies tapez sur";
250 PRINT @ 10,100;"RETURN,si vous voulez acclereler";
260 PRINT @ 10,120;"ou ralentir utilisez les fleches";
270 PRINT @ 10,140;"horizontales.";

```

```

280 PRINT @ 10,220;"Taper sur le clavier pour jouer";
290 LET G=GETN
300 FOR I=0 TO 60 STEP 20
310 PRINT @ 10,80+I;CHR$(30);
320 NEXT I
330 PRINT @ 10,220;CHR$(30);
340 FOR J=0 TO 3
350 FOR I=0 TO 8*X*J
360 PRINT @ RAND(125),Y+J*10;CHR$(248);
370 NEXT I
380 NEXT J
390 INK 7
400 MOVE 3,131
410 DRAW 255,131
420 FOR I=0 TO 100 STEP 20
430 PRINT @ 10+I,64;CHR$(24)+CHR$(73)+CHR$(25);
440 NEXT I
450 MOVE 3,143
460 DRAW 255,143
470 LET Y=90
480 FOR J=0 TO 3
490 LET X=40+20*J
500 VDU 1,2,2,1,24
510 PRINT @ X,Y;CHR$(73);
520 VDU 25
530 NEXT J
540 LABEL D
550 PRINT @ 3,220;"Distance choisie (multiple de 100)";
560 INPUT L
570 PRINT @ 3,220;CHR$(30);
580 IF (L MOD 100)<>0 THEN GOTO LABEL D
590 DPOKE GRAPHIC,LCTN(100)
600 LET X=4,Y=176
610 LET C$=CHR$(128)+CHR$(130)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(132)+CHR$(134),D$
=CHR$(136)+CHR$(138)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(140)+CHR$(142)
620 LET E$=CHR$(144)+CHR$(144)+CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(10)+CHR$(144)+CHR$(144)
630 PROTECT 2
640 INK 7
650 REPEAT
660 LET T=T+1
670 LET D=INP(&0980)
680 LET V=V+(D=223)-(D=251),X=X+V
690 IF X>114 THEN PROC EC
700 IF D=247 THEN PROC SAUT
710 PRINT @ X,Y;E$;
720 PRINT @ X,Y;C$;
730 PAUSE 1000
740 PRINT @ X,Y;E$;
750 PRINT @ X+V,Y;D$;
760 LET X=X+V
770 UNTIL d=L
780 IF d=L THEN PRINT @ X+V,Y;E$;
790 IF d=L THEN PAUSE 20000
800 PROTECT 0
810 VDU 1,7,2,1,4
820 PRINT @ 40,5;CHR$(24);"RESULTATS";CHR$(25);
830 PRINT @ 10,60;"Vous avez couru ";L;" metres en";
840 PRINT @ 40,70;M;" mn ";m;" s";
850 PRINT @ 10,80;"Vous avez saute ";0.1*X;" haies sur ";0.04*d;
860 PRINT @ 10,90;"Moyenne par tour: ";INT(T/(0.01*d));CHR$(32);"s";
870 PRINT @ 3,230,"";
880 PROTECT 0
890 END
900 DEFPROC SAUT
910 PRINT @ X,Y;E$;
920 LET X=X+5,Y=Y-22,T=T+1
930 IF X>117 THEN LET X=4
940 PRINT @ X,Y;C$;

```

```

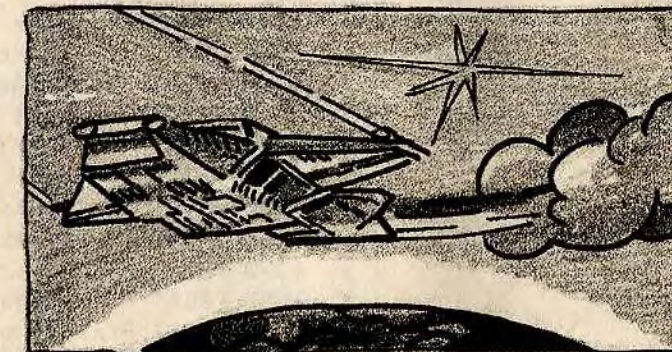
950 LET A=(X-5) MOD 20
960 IF A<18 AND A>12 THEN LET S=S+10
970 PRINT @ X,Y;E$;
980 LET X=X+5,Y=Y+22
990 IF X>117 THEN LET X=4
1000 PRINT @ X,Y;D$;
1010 IF X MOD 20<=2 OR X MOD 20>=17 THEN BEEP 100,200,63
1020 ENDPROC
1030 DEFPROC EC
1040 PRINT @ X,Y;E$;
1050 LET X=4,d=d+100
1060 PRINT @ 8,20;CHR$(24);d;" m";CHR$(25);
1070 PRINT @ 3,220;"SCORE:";S;
1080 LET M=T DIV 60,m=T MOD 60
1090 PRINT @ 40,220;"TEMPS: ";M;" mn ";
1100 PRINT @ 80,220;m;" s ";
1110 ENDPROC
1120 NEXT I
1130 NEXT J
1140 ENDPROC

```

ORIC1

LIGHT TRACK

Vous prenez les commandes d'un vaisseau spatial très étrange. En effet, son réacteur laisse derrière lui une traînée de fumée radio-active.



BUT DU JEU

Vous pourrez jouer soit seul contre l'ordinateur, soit contre un adversaire humain. Le but du jeu est simple, vous devez, le plus rapidement possible, encercler votre adversaire en évitant la trace du joueur concurrent, les cercles à l'écran et les limites du jeu. Mais attention ! La première collision de l'un ou de l'autre joueur est fa-

tale au maladroit. Vos réflexes seront-ils assez rapides ?

AU CLAVIER

- Ce jeu se commande au clavier
- Avec deux joueurs : joueur de droite ;
* L = haut
* . = bas
* ; = gauche
* ' = droite

joueur de gauche :

* A = haut
* Z = bas
* D = droite
* S = gauche
- Avec un joueur contre l'ordinateur, il faut prendre les commandes de gauche (A.Z.D.S).

```

0 REM COPYRIGHT TILT-MICRO
2 J=-1:Q=1
3 POKE 618,10
5 GOSUB 400
10 X1=110:Y1=100:X2=130:Y2=Y1
20 IFR=1 THEN SOUND 1,(X0+Y1+X2)*100,9
25 IF G=1 AND POINT(X0+A,Y0+B)=-1 THENC=0
:GOTO 800
28 L=L+1
30 K$=KEY$
35 IFK$="" THEN 80
40 IF K$="'" THEN Q=1:W=0
45 IF K$="D" THEN J=1:K=0
50 IF K$=";" THEN Q=-1:W=0
55 IF K$="S" THEN J=-1:K=0
60 IF K$="L" THEN Q=0:W=-1

```

```

65 IF K$="A" THEN J=0:K=-1
70 IF K$="." THEN Q=0:W=1
75 IF K$="Z" THEN J=0:K=1
80 X1=X1+J:Y1=Y1+K
82 IF POINT(X1,Y1)=-1 THENC=1:GOTO800
85 CURSET X1,Y1,1
90 IF G=1 THEN 600
100 X2=X2+Q:Y2=Y2+W
105 IF POINT(X2,Y2)=-1 THENC=2:GOTO800
110 CURSET X2,Y2,1
120 GOTO 20
300 REM == ERREUR ORDINATEUR ==
305 H=INT(RND(1)*2):IFH=0 THENS=-1 ELSE S=1
310 IF A<0 THEN A=0:B=S:GOTO 325
320 IF B<0 THEN B=0:A=S
325 FOR M=1 TO 4

```



```

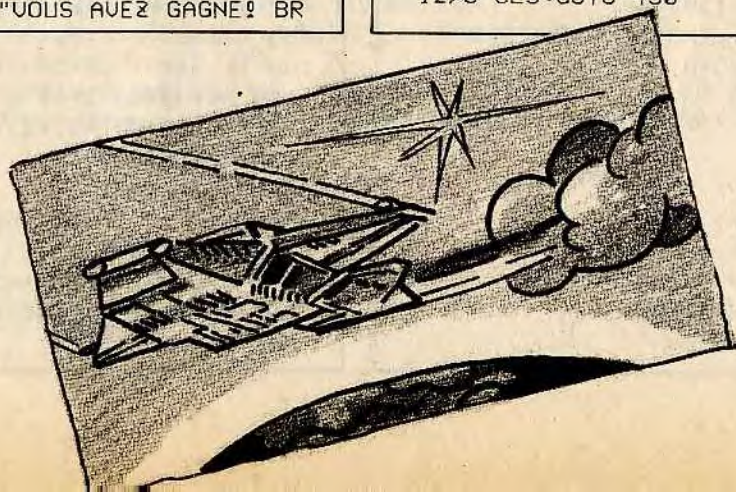
330 PT=POINT(XO+M*A, YO+M*B)
335 IF PT<>-1 THEN NEXT M
340 IF PT=-1 THEN A=-A:B=-B
350 RETURN
400 REM == PRESENTATION ==
405 TEXT:CLS:PLAY 0,0,0,0
410 PAPER7:INK1
420 E$=CHR$(27)
425 PRINT CHR$(4)
430 PRINT "E$J"E$S"E$A LIGHT
TRACK "E$W":PRINTCHR$(4)
:PRINT
440 PRINTCHR$(96);" TILT MICRO"
445 PRINT:PRINT:PRINT"Voulez-vous des ex
plications (O/N)";:GET EX$:
IFEX$="O"THEN1000
450 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Effets sonor
es (O/N)";:GET R$
460 IF R$="O"THEN R=1
465 IF R=1 THEN PLAY 7,0,0,0
470 XO=INT(RND(1)*190)+20:YO=INT(RND(1)*
150)+10:A=-1
480 PRINT:PRINT:PRINT"VERSIONS:" :PRINT:P
RINT:PRINT"<1> SEUL CONTRE
L'ORDINATEUR"
490 PRINT:PRINT:PRINT"<2> 2 JOUEURS":GET
G
500 H:RES
502 FORI=1 TO 20:XX=INT(RND(1)*180)+30:Y
Y=INT(RND(1)*150)+30
503 CURSETXX,YY,0:CIRCLE 10,1:NEXT
505 PRINTCHR$(17)
510 PAPER6:INK4
520 CURSET 20,0,0
525 DRAW 219,0,1
530 DRAW 0,199,1
535 DRAW -219,0,1
540 DRAW 0,-199,1
550 PRINT:PRINT " <<< LIGHT TRACK
>>>"
560 RETURN
600 REM == ORDINATEUR ==
610 XO=XO+A:YO=YO+B
620 CURSET XO,YO,1
630 FOR N=1 TO 3
635 PO=POINT(XO+N*A, YO+N*B)
640 IF PO<>-1 THEN NEXT N
650 IF PO=-1 THEN GOSUB 300
660 GOTO 20
800 REM == PERTE DU JEU ==
805 TEXT:CLS:IFR=1 THEN EXPLODE
808 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
810 IF C=0 THENPRINT"VOUS AVEZ GAGNE! BR

```

```

AUC.":GOTO 830
820 PRINT"LE JOUEUR ";C;"A PERDU!"
830 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"DUREE DU JEU
";L
840 PRINT:PRINT"UNE AUTRE PARTIE (O/N):"
:GET R$
850 IF R$="O" THEN RUN
860 IF R$="N" THEN END
870 GOTO 840
1000 CLS:PRINT
1010 PRINTCHR$(132);"Regle generale:" :PR
INT
1020 PRINT"vous deplacez un point qui la
isse":PRINT
1030 PRINT"derriere lui une trace lumine
use.":PRINT
1040 PRINT"Cette trace ainsi que les bor
ds ne":PRINT
1050 PRINT"sont plus franchissables et v
ous":PRINT
1060 PRINT"devez tenter d'enfermer votre
":PRINT
1070 PRINT"adversaire a l'interieur."
1075 PRINT:PRINT"poussez une touche";:GE
T Z$:CLS
1080 PRINT:PRINTCHR$(132);"2 JOUEURS:" :P
RINT
1090 PRINT"- joueur de droite:" :PRINT
1100 PRINT" ' a droite":PRINT
1110 PRINT" ; a gauche":PRINT
1120 PRINT" L haut":PRINT
1130 PRINT" . bas":PRINT
1140 PRINT"- joueur de gauche:" :PRINT
1150 PRINT" D a droite":PRINT
1160 PRINT" S a gauche":PRINT
1170 PRINT" A haut":PRINT
1180 PRINT" Z bas":PRINT
1190 PRINT"Pressez une touche";:GET Z$
1200 CLS:PRINT
1210 PRINT CHR$(132);"Contre l'ORIC:" :PR
INT
1220 PRINT"Vous utilisez les touches du
joueur":PRINT
1230 PRINT"gauche (DSAZ) et vous partez
du":PRINT
1240 PRINT"centre de l'ecran.":PRINT
1250 PRINT"l'autre trait represente l'OR
IC.":PRINT:PRINT"BONNE CHAN
CE!"
1260 PRINT:PRINT"Pressez une touche";:GE
T Z$
1270 CLS:GOTO 450

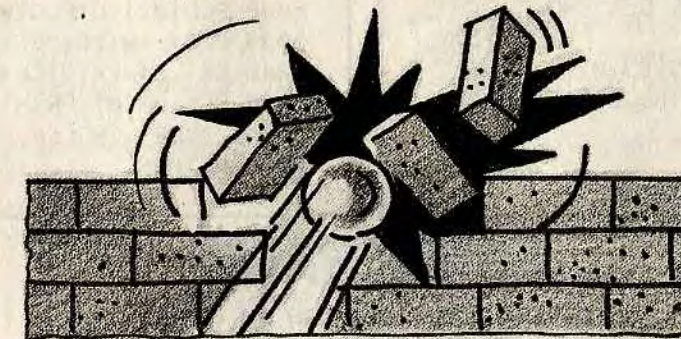
```



ORIC1

ORIC-BRIQUES

Déroulez-vous en cassant des briques.
Une reprise des premiers jeux vidéo de café. Mais celui-ci,
contrairement à ces ancêtres,
possède sons et couleurs.



BUT DU JEU

Vous devez détruire peu à peu un mur de briques à l'aide d'une balle d'acier. Vous disposez d'une raquette pour renvoyer la balle vers le mur. Parfois elle s'infiltré à l'intérieur et détruit une grande partie du mur sans aucun effort de votre part. Bien sûr, la difficulté du jeu dépend de la taille

de la raquette choisie. Et si vous voulez rire, choisissez une taille de raquette supérieure à 5. Vous allez avoir une petite surprise quant à la représentation de la raquette.

AU CLAVIER

- Choisissez une taille pour la raquette entre 1 et 4, au-dessus pour faire une folle

partie.

- Vous disposez de trois balles.

- Le déplacement de la raquette se fait par l'intermédiaire des touches d'édition situées en bas du clavier à droite et à gauche. La flèche au-dessus de la touche indique la direction que prendra la raquette.

```

0 REM COPYRIGHT TILT-MICRO
1 X=1:Y=26
2 POKE 618,10
3 HN$="?????":RE=50
5 CLS:PAPER0:INK3:GOSUB 5000
10 CLS:PAPER0:INK3:R=5
12 ER$=""
15 RESTORE
20 POKE 853,200
30 FORI=4TO26:PLOT2,1,CHR$(255):PLOT38,I
,CHR$(255):NEXT
40 PLOT 2,3,20:PLOT 3,3,1:PLOT 14,3,"ORI
C-BRIQUES"
50 FORI=46856 TO 46870:READ C:POKEI,C:NE
XT
60 FOR I=5 TO 12:FORJ=4TO36
70 PLOT J,I,"b":NEXTJ:NEXTI
72 IF TR=1 THEN R$="aa"
74 IF TR=2 THEN R$="aaa"
76 IF TR=3 THEN R$="aaaa"
78 IF TR=4 THEN R$="aaaaa"
80 IF TR<>1 AND TR<>2 AND TR<>3 AND TR<>
4 THEN R$="aa aa aa"
81 GOSUB 1000
82 IFLEN(R$)>20THENCLS:PRINTCHR$(17);"RA
QUETTE TROP GRANDE.":POKE85
3,30:EDIT80:END
83 FORI=1TOLEN(R$):ER$=ER$+" ":NEXTI
84 B$="o":TG=38-LEN(R$)
85 PLOT 1,26,1:PLOT X,Y,R$
90 PLOT 1,0,4:PLOT 2,0,"BALLE":PLOT8,0,
STR$(R)
92 PLOT 1,1,7:PLOT 2,1,"HI-SCORE":PLOT1
1,1,STR$(RE)
93 PLOT 20,1,7:PLOT 21,1,HN$
94 PLOT 1,2,1:PLOT 2,2,"SCORE:"
100 IF PEEK(520)=188 THEN A=2
110 IF PEEK(520)=172 THEN A=-2

```

```

120 IF A=0 THEN 170
140 PLOT X,Y,ER$
150 X=X+A
152 A=0
155 IF X<3 THEN X=3
160 IF X>TG THEN X=TG
165 PLOT X,Y,R$
170 REM ^^^^ BALLE ^^^^
180 PLOT Q,W," "
190 Q=Q+G:W=W+H
200 S=SCRN(Q,W)
210 IF S=98 THEN GOSUB 1100
220 IF S=97THEN W=W-H:H=-H:SHOOT:G=INT(CR
ND(1)*2):IF G=0 THEN G=-1
230 IF Q<3 OR Q>37 THENG=-G:Q=Q+G
240 IF W<4 THEN W=4:H=-H
242 IF Q=3 AND W=25 THEN Q=4
244 IF Q=37 AND W=25 THEN Q=36
245 IF W>25 THEN 2000
250 PLOT Q,W,B$
500 GOTO 100
1000 Q=19:W=13:A=0:G=0:H=1:Y=26
1005 X=20-(LEN(R$)/2)
1010 RETURN
1100 L=L+10:L$=STR$(L):PLOT 8,2,L$
1105 PING
1115 IF L=2640THENL=L+100:PLOT15,15,"BON
US 100":WAIT 80:GOTO 10
1120 H=-H:G=INT(RND(1)*2):IF G=0 THEN G=
-1
1130 RETURN
2000 R=R-1:IF R=0 THEN 2050
2005 PLOT 8,0,STR$(R)
2010 PLOT X,Y,ER$
2030 GOSUB 1000:PLOT X,Y,R$:WAIT 30
2040 GOTO 100
2050 CLS:IF L>RE THENPRINT:PRINT"RECORD!"
2051 POKE 853,30

```

```

2055 IFL>RETHENINPUT "VOTRE NOM S.U.P.";
HN$:HN$=MID$(HN$,1,8):RE=L
2057 PRINT:PRINT"SCORE:";L
2060 PRINT:PRINT"UNE AUTRE PARTIE (O/N)"
:GET P$
2070 IF P$="O" THEN L=0:GOTO 10
2080 IF P$="N" THEN CALL 555:END
2090 GOTO 2060
3000 DATA 63,63,63,63,63,63,0,0
3010 DATA 55,55,55,0,61,61,61,0
5000 REM PRESENTATION
5005 C=0
5010 FORI=48080TO49000STEP40

```

```

5020 POKE I,10:NEXT
5025 PRINT CHR$(4)
5030 FOR I=1TO11:PRINTSPC(12)"ORIC-BRIQU
ES"
5035 PRINT:NEXT:FORI=1TO25STEP2:C=C+1:IF
C=8THENC=1
5038 PLOT0,I,C:PLOT0,I+1,C:NEXT
5039 PLOT 10,26,"PRESSEZ UNE TOUCHE..."
5040 GET Z$:PRINTCHR$(4)
5050 CLS:PRINT:PRINT"TAILLE RAQUETTE:1 2
3 4:";GET TR
6000 RETURN

```

LONGCHAMP

Tentez votre chance au tiercé.
Mais ne comptez pas trop sur le hasard.
 Vos finances sont assez limitées, choisissez le bon cheval,
sinon gare à la ruine.



BUT DU JEU

Pariez sur le cheval gagnant, en lui donnant une cote ou un handicap. Bien sûr, le résultat de la course dépend de la cote de chaque cheval. Après avoir répondu à

quelques questions, vous verrez la course se dérouler à l'écran.

AU CLAVIER

- Choisissez le nombre de tours que doivent effectuer les chevaux puis le nombre

de joueurs et faites vos pronostics. - Après votre mise, les chevaux s'approchent de la grille de départ. C'est parti !

```

1 REM COPYRIGHT TILT MICRO
2 GOSUB 1000
5 DIM NO$(20),SO(20),PR$(20),MI(20)
10 PRINT CHR$(12):PAPER4:INK7
15 U=7:E$=CHR$(27)
18 PRINT " ";
20 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"N"CHR$(27)*0 TI
ERCE "CHR$(27)"T";CHR$(4)
25 PRINT:PRINT
30 PRINT"TILT MICRO":PRINT:PRINT
33 IF FG=0 THEN INPUT"Nombre de tour(s):
";TR:FG=1:GOTO10
34 FOR BO=1 TO TR:RESTORE
35 FOR PY=1 TO 40:READC:NEXTPY:GOSUB285
40 PRINT:IF FL=0 THEN INPUT"Nombre de Jo
ueur(s):";JO
45 PRINT:PRINT"Preparez vos pronostics,p
uis pressez la barre d'esp
ace."
48 GET A$:CLS
49 PRINT:PRINT"COURSE N°";BO:PRINT
50 FOR I=1 TO JO
55 PRINT:IF FL=0 THEN SO(I)=100
60 PRINT"Joueur ";I:INPUT "Votre pronost
ic:";PR$(I)
62 IF LEN(PR$(I))>3 GOTO 60

```

```

65 PRINT "vous avez ";SO(I);" Francs"
67 PRINT:INPUT"Votre mise:";MI(I)
68 IF SO(I)-MI(I)<0 THENPRINT"TRICHEUR!"
:GOTO 65
69 SO(I)=SO(I)-MI(I)
70 NEXT I:FL=1
75 PRINTCHR$(17)
80 PRINTCHR$(12)
82 INK1:E$=CHR$(27)
85 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT:PRINT:PRINT" * ";
90 PRINTCHR$(4)E$"N"E$"WATTENTION AU DEP
ART! "E$"T"
95 PRINT CHR$(4)
97 FOR S=1 TO 4:PING:WAIT 30:NEXTS
100 WAIT 300
110 CLS
115 FOR I=120 TO 720STEP 120
120 READ PO
135 POKE 48039+I+3,PO
140 POKE 48040+I,32
145 NEXT I
150 PAPER2:INK0
155 FORI=0 TO 36:PRINT"\";NEXTI
160 FORI=1TO24:PRINT:NEXTI
165 FORI=0 TO 36:PRINT"\";NEXTI

```

```

170 FORI=3 TO 18 STEP 3
180 PLOT 2,I,"&f"
188 NEXT I
195 REM **** DEPLACEMENT ****
196 FORI=1TO6:X(I)=2:NEXT I
200 FORY=3 TO 18 STEP 3
205 K=Y/3
210 CA=17-(A(K))
212 IF F=0 THEN 220
214 IF K=GA(1) OR K=GA(2) OR K=GA(3) THE
N NEXT Y:GOTO 200
220 AU=INT(RND(1)*CA)+2:AU=AU-3:IFAU<=2T
HEN AU=INT(RND(1)*4)+2
225 PLOT X(K),Y," " :AX(K)=X(K)
230 X(K)=X(K)+AU:IF X(K)>36 THEN X(K)=38
: GOTO240
235 IFX(K)>36THENF=F+1:GA(F)=K:GOSUB 900
:IF F=3 GOTO 500
240 FOR R=AX(K)+1 TO X(K)
245 PLOT R,Y,"&f"
248 WAIT 8
250 PLOT R,Y," "
251 IFR=X(K) THEN 253
252 R=R+1
253 IFR>36 THEN X(K)=37:GOTO 235
254 PLOT R,Y,"@x"
256 WAIT 8
258 PLOT R,Y," "
260 NEXT R
262 WW=INT(RND(1)*2):IFWW=0THENNC$="@x"E
LSENC$="&f"
265 PLOT R-1,Y,NC$
275 NEXT Y
280 GOTO 200
285 FORI=1 TO 20:READC:NO$(I)=C$:NEXTI
288 FOR I=1 TO 6
290 HA(I)=INT(RND(1)*20)+1
292 FOR J=1 TO I:IF J=I THENNEXTI
294 IF HA(I)=HA(J)THEN290
295 IF I<>7 THEN NEXT J
296 IF I<>7 THEN NEXT I
300 FOR I=1 TO 6
305 C$=NO$(HA(I)):LE=LEN(C$)
307 CO=INT(RND(1)*11)+5
308 A(I)=CO
310 PRINTI;"&f:";C$;
315 PRINT TAB(30-LE) "Cote:";CO
316 PLOT 30,U,"/1":U=U+2:PRINT
320 NEXT I:U=0
325 RETURN
328 REM***** DATA *****
330 DATA 0,0,0,31,63,23,20,10
332 DATA 8,22,24,56,60,52,20,40
334 DATA 0,0,0,31,63,23,20,40
336 DATA 8,22,24,56,56,52,18,9
338 DATA 0,0,63,18,63,18,18,18
340 DATA"L'AS DES AS","LANTERNE ROUGE",
"PAPILLON"
350 DATA"OURAGAN","POY-POY","MARCHE ARRI
ERE"
360 DATA"BANJO","L' INDESIRABLE","GRAND G
UIGNOL"
370 DATA"RAJI","JOLI COEUR","FIGARO"
380 DATA"JOLLY JUMPER","L'ARNAQUE","MACA

```

```

RON"
390 DATA"P'TIT GIBUS","WHITE LABEL","ALL
EZ FRANCE"
395 DATA"MELI MELO","CHIC TYPE"
400 DATA 0,1,3,4,5,7
410 REM *** FIN DES DATA ***
500 CLS:PAPER4:INK3
510 PRINT:PRINT:PRINT
520 E$=" "+CHR$(27)
530 PRINTCHR$(4)E$"J"E$"QRESULTATS:"E$"T
"
540 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
550 FORI=1TO3
560 PRINTE$"J"E$"G"GA(I);" ";
570 NEXTI:PRINTCHR$(4)
580 PRINT:PRINT:PRINT
585 REM *** CALCUL DES GAINS ***
590 FOR J=1 TO JO
595 FORC=1TO3
600 FORK=1TO3
610 PN$=MID$(PR$(J),C,1):PN=VAL(PN$)
620 IFPN<>GA(K)THENNEXTK:PRINT"Joueur ";
J;"Rien gagne,desole!":NEXT
J:GOTO705
630 NEXTC
640 FORU=1TO2
650 PN$=MID$(PR$(J),U,1):PN=VAL(PN$)
660 IF PN=GA(U) THEN NEXT U:TT=MI(J):GOT
0680
670 TT=MI(J)/2
680 AR=TT*(A(GA(1))*3+A(GA(2))*2+A(GA(3)
))
685 AR=AR/10
690 PRINT"Joueur ";J;" vous avez gagne "
:AR;"F":SO(J)=SO(J)+AR
700 PRINT:NEXTJ
705 GETZ$:CLS:PRINTCHR$(17):U=1:INK7:F=0
708 F=0:FORBB=1TO3:GA(BB)=0:NEXTBB
710 NEXT BO
715 INK3
720 PRINTCHR$(4)E$"J"E$"PRESULTATS FINAU
X:"CHR$(27)"T"
730 PRINTCHR$(4):PRINT
740 FORI=1 TO JO
750 PRINT"Joueur n°";I;";";SO(I)
760 PRINT:NEXT I
770 END
900 X(K)=3:AX(K)=3
910 CC=120+((Y/3-1)*120)
920 POKE 48039+CC+3,2
930 POKE 48040+CC,32
940 PAPER2
950 RETURN
999 REM *** CARACTERES ***
1000 FOR I=46592 TO 46599
1010 READ C
1020 POKE I,C:NEXTI
1030 FOR I=46376 TO 46383
1040 READ C
1050 POKE I,C:NEXT I
1060 FORI=46384 TO 46391
1070 READ C
1080 POKE I,C:NEXTI
1090 FOR I=46840 TO 46847

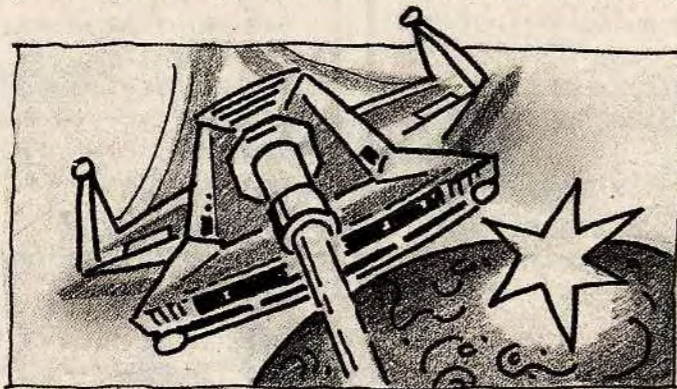
```

```
1100 READ C
1110 POKE I,C:NEXT I
1120 FORI=46816 TO 46823
```

```
1130 READ C
1140 POKE I,C:NEXTI
1150 RETURN
```

ALTITUDE 0

Vous avez réchappé à de terribles dangers, mais les envahisseurs que vous allez combattre aujourd'hui sont particulièrement redoutables. Soyez le plus rapide sinon vous perdrez une vie.



BUT DU JEU

Vous devez à l'aide du canon Laser qui équipe votre vaisseau, abattre un à un les envahisseurs. Faites vite car la zone d'évolution de vos ennemis s'abaisse peu à

peu et ils se rapprochent inévitablement de votre vaisseau.

AU CLAVIER

- Déplacez votre vaisseau situé en bas de l'écran à l'aide des touches d'édition de

gauche et de droite.

- Pour tirer, pressez la barre espace.

```
0 REM COPYRIGHT TILT MICRO
5 FORI=46856 TO 46935
6 READ C:POKE I,C:NEXT
10 CLS:PAPER0:INK3:NU=3
11 PLOT 0,0,20:PLOT1,0,1
12 PLOT 2,0,"SCORE:" :PLOT 15,0,"HI-SCORE
":PLOT 31,3,"TEMPS:"
13 PLOT 16,1,STR$(HS)
14 PLOT 0,3,20:PLOT1,3,1
15 PLOT 2,3,"UIES:" :PLOT15,3,"PLAFOND:"
16 PLOT 3,4,STR$(NU)
17 PLOT 30,0,"M. JOUEUR:" :PLOT30,1,N$
20 POKE 618,10
25 X=18:U$="abc":W=1:Q=1:W$="ghi"
26 XB=INT(RND(1)*34)+2
30 P=5:C=0
31 FORI=6T024:C=C+1:IFC=8 THEN C=1
32 PLOT 0,I,C:NEXT
33 POKE 853,250
35 P=P+1:YB=P+2:XB=INT(RND(1)*34)+2
36 PLOT16,4,"":PLOT 16,4,STR$(21-P)
37 IF P=21 THEN PING:SC=SC+100:CLS:GOTO
11
40 FORI=1 TO 37:PLOTI,P,"":NEXT
45 PLOT0,P,6
50 PLOT X,26,U$:PLOT X,25,W$
55 PLOT 0,26,7:PLOT0,25,1
60 IF PEEK(520)=157 THEN GET Z$
65 IF PEEK(520)=56 THEN 125
70 IF PEEK(520)=143 THEN A=2
80 IF PEEK(520)=131 THEN A=-2
90 IF PEEK(520)=174 AND I=0 THEN GOTO1000
100 IT=0
110 PLOT X,26,"":PLOTX,25,""
115 X=X+A:A=0
```

```
117 IF X<1 THEN X=1
119 IF X>35 THEN X=35
120 PLOT X,26,U$:PLOT X,25,W$
125 PLOT XB,YB,""
130 XB=XB+Q:YB=YB+W
131 IF XB<1 THEN XB=XB+1:Q=-Q
132 IF XB>34 THEN XB=XB-1:Q=-Q
133 IF YB=P+1 THEN GOSUB 1500
135 IF SCRN(XB,YB)<>32 THEN 2500
136 IF SCRN(XB+1,YB)<>32 THEN 2500
137 IF SCRN(XB+2,YB)<>32 THEN 2500
138 IF YB=26 THEN GOSUB 1500
140 PLOT XB,YB,"dfj"
141 PLAY:1,0,0,0
142 SOUND 1,INT(RND(1)*100)+10,5
145 C=C+1:PLOT32,4,STR$(C)
150 IF C=100 THEN 2500
500 GOTO 60
1000 REM ^ TIR ^
1002 IT=1
1005 PLAY 5,0,0,0
1010 FOR I=24 TO P+1 STEP -1
1015 SOUND 1,4*I,9:SOUND 3,20*I,8
1020 S=SCRN(X+1,I)
1030 IF S=102 THEN PLAY 0,0,0,0:GOTO 2000
1040 PLOT X+1,I,"!"
1050 NEXT:PLAY0,0,0,0:FORI=24 TO P+1 STE
P -1
1060 PLOT X+1,I,"":NEXT:PLAY 0,0,0,0
1070 GOTO 110
1500 REM REBOND H,B
1510 W=-W
1520 H=INT(RND(1)*2):IF H=0 THEN Q=-1 ELSE Q
=1
1530 RETURN
```

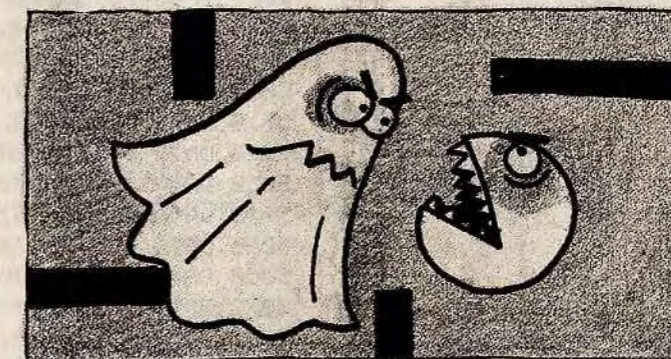
```
2000 REM TOUCHE
2002 PLAY 1,0,0,0
2003 REPEAT
2005 FORI=60T090:SOUND1,I,8:NEXTI:Z=Z+1:
UNTIL Z=4:Z=0
2010 PLAY 0,0,0,0
2020 PLOT XB,YB,"eee":WAIT 5
2030 FORI=24 TO YB+1 STEP -1
2040 PLOTX+1,I,"":NEXT:PLOT XB,YB,""
2050 SC=SC+(100-C):W=1
2052 Q=INT(RND(1)*2):IFQ=0 THEN Q=-1
2055 FORI=1T037:PLOTI,P,"":NEXT
2060 C=0:PLOT 32,4,""
2070 PLOT 3,1,STR$(SC)
2100 GOTO 35
2500 REM PERTE
2510 PLAY 7,0,0,0:MUSIC 1,0,1,9:WAIT20:P
LAY 0,0,0,0
2515 WAIT 15
2520 C=0:NU=NU-1:IF NU=0 THEN 2600
2522 PLOT XB,YB,""
2525 PLOT 3,4,STR$(NU)
2530 PLOT 32,4,""
2535 XB=18:YB=P+2
```

```
2540 GOTO 60
2600 CLS
2605 PRINT:PRINT
2610 IF SC>HS THEN PRINT"RECORD BATTU!":P
RINT
2620 IF SC>HSTHEN HS=SC:INPUT"VOTRE NOM:";
N$:PRINT:PRINT"MERCI.":N$=M
ID$(N$,1,8)
2630 PRINT:INPUT"UNE AUTRE PARTIE";R$
2640 IF R$="0" THEN CLS:SC=0:NU=3:GOTO11
2650 PRINT:PRINT"AU REVOIR!"
2652 POKE 853,32:PRINTCHR$(17)
2655 END
5000 DATA 20,21,23,23,22,20,28,8
5010 DATA 54,55,55,21,20,28,20,20
5020 DATA 20,20,52,52,52,20,28,8
5030 DATA 24,24,31,1,1,63,48,32
5040 DATA 37,16,2,42,1,21,0,43
5050 DATA 33,63,45,45,63,63,18,12
5060 DATA 0,0,0,0,1,9,9,28
5070 DATA 8,8,28,62,63,43,9,28
5080 DATA 0,0,0,0,0,8,8,28
5090 DATA 6,6,62,32,32,63,3,1
```

ORIC 1

TILTMAN

Vous pensiez avoir détruit pour toujours ces nombreux enzymes gloutons et fantômes qui hantaient le château de vos ancêtres, lourde erreur. Certains d'entre eux ont survécus. C'est votre dernière chance, saisissez-là.



BUT DU JEU

Vous incarnez aujourd'hui un enzyme glouton affamé. Il a une telle faim qu'il doit dévorer toutes les pastilles se trouvant sur son chemin. Malheureusement, un fantôme vous poursuit. Échappez-lui le plus longtemps possible. Mais des bonus aux

quatre coins du labyrinthe vous permettent de le dévorer. Des fruits situés près de son repaire vous donneront des points supplémentaires.

l'aide des touches :

- * A = haut
- * Z = bas
- * K = gauche
- * L = droite

AU CLAVIER

- Dirigez votre petit enzyme glouton à

```
4 REM COPYRIGHT TILT-MICRO
1 AP$="b":FR$="k":DR$="l":PG$="dd"
3 TA=50:TD=40:T1=30:NP=3
5 POKE 618,10:POKE 853,100
10 TEXT:CLS:PAPER4:INK1
20 FOR A=46856 TO 46959
25 READ C:POKE A,C:NEXT A
26 A=0:B=0
30 FOR I=2 TO 12
35 PLOT I-1,12,"":PLOT I,12,"dbTILTMAN
bh":WAIT 15:NEXTI
40 WAIT 100
```

```
100 CLS:INK4:AP$="b":X=14:Y=20:P$="d":XF
=14:YF=9:F$="h":M=1:AF=-1
102 PRINT
105 IF FR$="j" THEN FR$="k"ELSEFR$="j"
108 PLOT 28,26,5:PLOT 29,26,DR$
110 FOR I=1 TO 27
120 PLOT I,0,"a":PLOT I,26,"a":NEXTI
130 PRINT"abbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbba"
140 PRINT"abaaaabaaaaababaaaaabaaaaaba"
150 PRINT"abaaaabaaaaababaaaaabaaaaaba"
160 PRINT"abbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbba"
170 PRINT"abaaaababaaaaaaaaababaaaaaba"
```

```

180 PRINT"abbbbbbabaaaaaaababbbbbba"
190 PRINT"aaaaababbbbbabbbbbabaaaaa"
200 PRINT"  abaaaaababaaaaaba"
210 PRINT"  ababbbbbbbbbbbaba"
220 PRINT"  ababaaa===aaababa"
230 PRINT"aaaaababa      ababaaaaaa"
240 PRINT"bbbbbbbbba      abbbbbbbbbb"
250 PRINT"aaaaababaaaaaaababaaaaaa"
260 PRINT"  ababbbbbbbbbbbaba"
270 PRINT"  ababaaaaaaaababa"
280 PRINT"aaaaahabaaaaaaaababaaaaaa"
290 PRINT"abbbbbbbbbbbabbbbbbbbbbbba"
300 PRINT"abaaaabaaaaababaaaaabaaaaa"
310 PRINT"abaaaabaaaaababaaaaabaaaaa"
320 PRINT"abbbbabbbbbbbbbbbbbbbabbbba"
330 PRINT"aaaabaababaaaaaaaabababaaaa"
340 PRINT"abbbbbbabbbbabbbbabbbbbbba"
350 PRINT"abaaaaaaaaaaaababaaaaaaaaaba"
360 PRINT"abaaaaaaaaaaaababaaaaaaaaaba"
370 PRINT"abbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbba"
372 PLOT 28,24,1:PLOT 29,24,6D$
375 PLOT2,2,"c":PLOT26,2,"c":PLOT2,20,"c"
:PLOT26,20,"c"
378 PLOT X,Y,P$
380 INK3
381 PLOT28,15,6:PLOT29,15,PG$
382 PLOT11,12,"TILTMAN"
385 PLOT 28,0,1:PLOT29,0,"SCORE:"
390 REM == ACTION ==
400 K$=KEY$
401 IFTE>0THENTE=TE-1ELSEM=1:F$="h"
403 L$=STR$(L):PLOT28,1,L$
410 IF K$="L"THENA=1:B=0:P$="d"
420 IF K$="K"THENA=-1:B=0:P$="e"
430 IF K$="A"THENA=0:B=-1:P$="f"
440 IF K$="Z"THENA=0:B=1:P$="g"
450 PLOT X,Y," "
455 X=X+A:Y=Y+B
460 IF X=0 AND Y=12 THEN X=27
465 IF X=28 AND Y=12 THENX=1
470 SC=SCRN(X,Y)
475 IF SC=104 THEN 2000
480 IF SC=105THEN3000
485 IF SC=97 OR SC=61 THEN X=X-A:Y=Y-B
490 IF SC=98THENL=L+10:CP=CP+1:PING:IF C
P>275THEN6000
495 IF SC=99 THEN GOSUB 4000
500 IF SC=106ORSC=107THENL=L+300:CC=0:IF
ES$="O"THENGOSUB 6100
580 PLOT X,Y,P$
600 REM== FANTOME ==
610 IF XF<XTHENAF=1:BF=0:GOTO650
620 IF XF>XTHENAF=-1:BF=0:GOTO650
630 IF YF<Y THENBF=1:AF=0:GOTO650
640 IF YF>YTHENBF=-1:AF=0
650 PLOTXF,YF,AP$:XF=XF+M*AF:YF=YF+M*BF
655 IFYF=12ANDXF<1THENXF=27
658 IFYF=12ANDXF>27THENXF=1
660 SF=SCRN(XF,YF)
670 IF SF>99 AND SF<104 THEN 2000
680 IFSF=97ORSF=61THENN=N+1:GOTO900
690 AP$=CHR$(SF)
700 PLOT XF,YF,F$
710 CC=CC+1:IFCC=TATHENPLOT14,14,FR$:DC=

```

```

TD
720 DC=DC-1:IF DC=0THENPLOT14,14," ":CC=
0
800 GOTO 400
900 REM=BLQQUE=
905 XF=XF-M*AF:YF=YF-M*BF
906 PLOT XF,YF,F$
908 IF N=2 THEN N=0:GOTO400
910 IF AF=1THEN620
920 IF AF=-1THEN630
930 PLOT XF,YF,AP$
940 GOTO400
2000 REM==PERTE==
2005 PLAY 7,0,3;10:WAIT50:EXPLODE
2010 NP=NP-1:IF NP=0THEN 2050
2012 IFNP=2THENPG$="d"ELSEPG$=" "
2013 PLOT 28,15,6:PLOT29,15," ":PLOT29
,15,PG$
2015 PLOT X,Y," "
2020 X=14:Y=20:XF=14:YF=9
2040 GOTO 390
2050 CLS:PRINT:PRINT"SCORE FINAL:"
;L
2060 PRINT:PRINT:END
3000 REM==GOBE FANTOME==
3005 GOSUB6100
3010 L=L+300:CP=CP+1
3012 F$="h":IFCP>278THEN6000
3015 XF=14:YF=9:TE=0
3020 GOTO 400
4000 REM== ENERGIZER ==
4001 ZAP
4002 CP=CP+1:L=L+100:F$="i"
4005 IF CP>278THEN6000
4010 M=-1:TE=T1:RETURN
5000 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
5010 DATA 0,0,0,12,12,0,0,0
5020 DATA 0,0,30,30,30,30,0,0
5030 DATA 12,30,59,63,56,63,30,12
5040 DATA 12,30,55,63,7,63,30,12
5050 DATA 0,0,18,51,63,63,30,12
5060 DATA 0,0,12,30,63,63,51,18
5070 DATA 12,30,63,45,45,63,63,45
5080 DATA 12,30,51,33,33,33,63,45
5090 DATA 6,0,12,30,63,30,12,0
5100 DATA 0,28,20,28,8,12,8,12
5110 DATA 16,24,28,30,16,16,16,16
5120 DATA 30,30,30,30,16,16,16,16
6000 REM==FIN DE TABLEAU==
6010 PLOT X,Y," "
6012 A=0:B=0
6015 PLAY 7,0,0,0
6020 FORI=40 TO 10 STEP -2
6030 SOUND 1,1,9:WAIT 05:NEXTI:PLAY0,0,0
,0:PLAY1,0,1,10
6032 DR$=DR$+"l"
6033 IF LEN(DR$)=5 THEN DR$="" :GD$=GD$+"
m"
6034 PLOT28,24,1:PLOT29,24,6D$
6035 TA=TA+3:TD=TD-2:T1=T1-2:CP=0
6036 IF TD<0THENTD=0
6038 IF T1<0THENT1=0
6039 WAIT50:PING
6040 GOTO 100

```

```

6100 REM ==SON GOBE==
6105 PLAY 1,0,1,10
6110 FOR I=10 TO 350 STEP 10

```

```

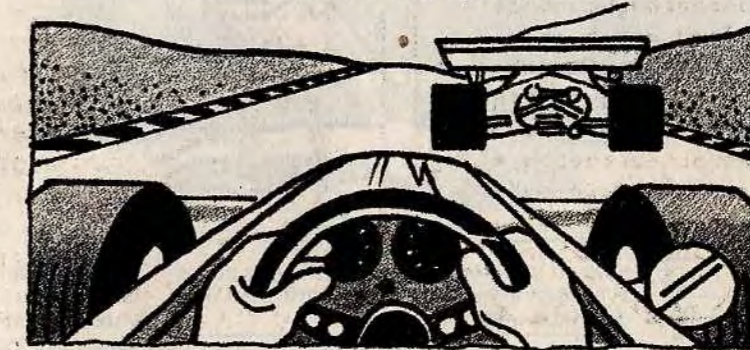
6120 SOUND 1,1,9:NEXTI
6130 PLAY 0,0,0,0
6140 RETURN

```

SEGA SC 3000

FORMULE 1

Pilote de Formule 1, vous allez vivre une épreuve comptant pour le Championnat du monde de la spécialité.



BUT DU JEU

Au volant de votre Formule 1, vous allez participer à une course un peu spéciale. Aucune règle précise n'a été fixée par les juges de piste. Il faut tenir le plus longtemps possible, en évitant les bolides des

autres concurrents. Vous n'avez droit qu'à neuf fautes de pilotage. Chacune d'elles est précisée par un bip sonore. Comptez-les bien car votre victoire en dépend.

AU CLAVIER

- Pour déplacer votre bolide de couleur

bleu, utilisez les touches d'édition de gauche et de droite. Elles sont symbolisées par deux flèches horizontales, situées à droite du clavier.

- Après neuf collisions, votre score s'affiche à l'écran.

```

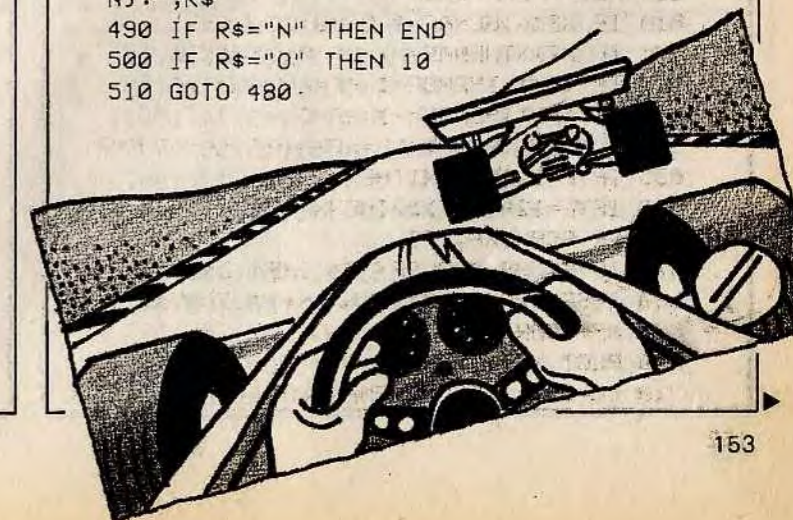
10 NU=3:NH=3:SC=0
20 X=116:AY=15
30 X(1)=76:Y(1)=80:C(1)=2
40 X(2)=76:Y(2)=30:C(2)=9
50 X(3)=76:Y(3)=165:C(3)=15
60 REM === DESSIN VOITURE ===
70 PATTERN S#0,"3D273F0303060C0C"
80 PATTERN S#1,"0D3F233F3D000000"
90 PATTERN S#2,"BCE4FCC0C0603030"
100 PATTERN S#3,"B0FCC4FCBC000000"
110 REM === DECOR ===
120 SCREEN 2,2:CLS
130 COLOR 12,12,(0,0)-(255,191),12
140 COLOR 14,14,(70,0)-(189,191),12
150 COLOR 15,15,(61,0)-(69,191),12
160 COLOR 15,15,(198,0)-(205,191),12
170 FOR I=0 TO 180 STEP 40
180 COLOR 8,8,(60,I)-(69,I+20),1
190 COLOR 8,8,(196,I)-(206,I+20),1
200 NEXT
210 MAG 3
220 SPRITE 0,(X,150),0,4
230 REM === DEBUT ===
240 K$=INKEY$
250 SOUND 5,2,10
260 IF K$="" THEN 330
270 A=ASC(K$)
280 IF A=28 THEN X=X+15
290 IF X>164 THEN X=164
300 IF A=29 THEN X=X-15
310 IF X<68 THEN X=68
320 SPRITE 0,(X,150),0,4
330 FOR I=1 TO 3
340 IF Y(I)>180 THEN X(I)=68+10*(INT(R

```

```

ND(I)*8+1)):Y(I)=5:SC=SC+100
350 Y(I)=Y(I)+AY
360 SPRITE I,(X(I),Y(I)),0,C(I)
370 IF ((X(I)+28)>(X+4) AND X(I)<(X+24)) AND ((Y(I)+26)>150 AND Y(I)<176) TH
EN BEEP2:NH=NH-1:IF NH=0 THEN NU=NU-1:
NH=3
380 IF NU=0 THEN 410
390 NEXT
400 GOTO 240
410 REM === PERTE. ===
415 SCREEN 1,1:CLS
420 FOR I=0 TO 2
425 COLOR I+5,I+5
430 SOUND 4,I,10
440 FOR J=1 TO190:NEXT
450 NEXT I:BEEP 2
460 CLS:COLOR 12,1
470 PRINT:PRINT "SCORE FINAL: ";SC
480 PRINT:INPUT "Une autre partie (O/
N):";R$
490 IF R$="N" THEN END
500 IF R$="O" THEN 10
510 GOTO 480

```




```

200 SCREEN 2,2:CLS
210 Y=150:X=200:D=0:GOSUB 500
220 COLOR 1,7,(0,0)-(255,91),1
230 COLOR 1,4,(0,92)-(255,191),1
240 CIRCLE (210,30),15,10,1,0,1,BF
250 LINE (70,125)-(70,191),15
260 LINE (0,92)-(70,125),15
270 PAINT (50,140),11
280 IN=0:FOR XB=20 TO 235 STEP 8
290 GOSUB 470
300 K$=INKEY$
310 IF K$=CHR$(28) THEN A=4:B=0:D=7
320 IF K$=CHR$(29) THEN A=-4:B=0:D=0
330 IF K$=CHR$(30) THEN A=0:B=-4
340 IF K$=CHR$(31) THEN A=0:B=4
350 IF K$="" THEN GOSUB 520
360 X=X+A:Y=Y+B:IF X>230 THEN X=X-A
370 IF X<70 THEN X=X+A
380 IF Y>180 OR Y<125 THEN Y=Y-B
390 S=0:GOSUB 500
400 IF T=1 THEN GOSUB 540
410 IF IN=1 THEN 280
420 IF XB>X-4 AND XB<X+24 AND IT=0 THEN
GOSUB 640
430 IF IT=1 THEN GOSUB 650
440 IF DE=1 THEN DE=0:IT=0:GOTO 280
450 NEXT
460 GOTO 280
470 P=0:FOR I=11 TO 13
480 SPRITE I,(XB+P,83),I,1
490 P=P+8:NEXT:RETURN
500 P=0:FOR I=D TO D+2
510 SPRITE S,(X+P,Y),I,14:P=P+8:S=S+1:
NEXT:RETURN
520 BEEP:T=1:Q=Y:W=X+11:GR=GR-1
530 IF GR=0 THEN 730
540 Q=Q-4:SPRITE 14,(W,Q),14,8
550 IF Q>=91 THEN RETURN

```

```

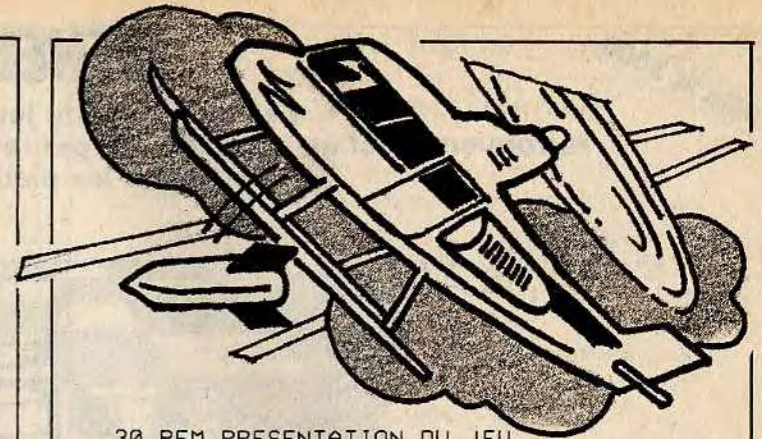
560 IF W>XB-2 AND W<XB+22 THEN 580
570 SPRITE 14,(0,0),14,8:T=0:RETURN
580 CIRCLE (W,91),10,8,1,0,1,BF
590 SOUND 4,2,12:FORI=1TO300:NEXT:BEEP
:SC=SC+100:IT=0
600 SPRITE 10,(10,10),10,7
610 CIRCLE (W,91),10,4,1,0,0,5,BF
620 CIRCLE (W,91),10,7,1,0,5,1,BF
630 SPRITE 14,(0,0),14,7:T=0:IN=1:RETU
RN
640 YT=105:IT=1:XT=X+10:SOUND5,1,12:FO
RI=1TO100:NEXT:BEEP
650 SPRITE 10,(XT,YT),10,15:YT=YT+6
660 IF (XT>X-8 AND XT<X+24) AND (YT>Y
AND YT<Y+8) THEN BA=BA-1:SOUND 4,1,12
:GOSUB 690
670 IF (YT>Y+20) OR (YT>=180) THEN SP
RITE 10,(10,10),10,7:IT=0
680 RETURN
690 CIRCLE (X+12,Y+4),12,9,1,0,1,BF:FO
RI=1TO300:NEXT:BEEP
700 IF BA=0 THEN 730
710 DE=1:SPRITE 10,(10,10),10,7
720 CIRCLE (X+12,Y+4),12,4,1,0,1,BF:RE
TURN
730 REM == FIN DE PARTIE ==
740 FOR J=1 TO 5
750 FOR I=150 TO 900 STEP 50
760 SOUND 1,I,12
770 NEXT:NEXT:BEEP
780 SCREEN 1,1:CLS
790 COLOR 15,4
800 PRINT :PRINT "SCORE FINAL:";SC
810 INPUT "UNE AUTRE PARTIE";W$
820 IF W$="OUI"ORW$="O" THEN 80
830 IF W$="NON"ORW$="N" THEN END
840 GOTO 810

```

```

10 REM COPYRIGHT TILT MICRO
20 CLS
PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRI
NT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT:PRINT:COLOR4,1
5:PRINT " ";
50 PRINT CHR$(249);:A=A+1:IFA<>20 THEN
50
60 PRINT " ";
70 PRINT " ";:PRINT CHR$(249)
;:PRINT " ";:PRINT CH
R$(249)
80 PRINT " ";:PRINT CHR$(249
);:PRINT CHR$(253);:PRINT " MISSION SU
RUIE ";:PRINT CHR$(253);:PRINT CHR$(24
9);
90 PRINT " ";:PRINT C
HR$(249);:PRINT "
";:
PRINT CHR$(249);:PRINT "
";
100 PRINT CHR$(249);:B=B+1:IF B<>20 TH
EN 100
110 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
:PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PR
INT :PRINT :PRINT
120 REM LOGO TILT
130 PRINT " ***** ** ** *
*****"
140 PRINT " ## ** **
##"
150 PRINT " ## ** **
##"
160 PRINT " ## ** ****
##"
170 REM FIN DE LA PRESENTATION
180 FORI=1TO15
190 SOUND5,0,15:FORL=5TO25:NEXT:SOUND5
,1,15
200 NEXTI:SOUND0
210 SCREEN 2,2:CLS:Z=6:S=14:H=4
220 REM CREATION DU DECOR
230 COLOR1,1,(0,0)-(255,140),14
240 COLOR2,2,(0,140)-(255,191),14
250 LINE (0,140)-(255,140),12
260 FOR I=0 TO 50:A=RND(1)*131+1:B=RND
(1)*255+1:PSET (B,A),15:NEXT I
270 CIRCLE(219,23),10,15,1,0,1,BF
280 REM CREATION DU SPRITE HELICOPTERE
290 PATTERNS#0,"000000FF063F7F91"
300 PATTERNS#1,"91917F08C87F0000"
310 PATTERNS#2,"000000FC00C0E1F9"
320 PATTERNS#3,"FFF1E14040F00000"
330 REM CREATION DU SPRITE BOMBE
340 PATTERNS#4,"007DFF7D00000000"
350 MAG1:SOUND5,3,15:A=255:B=160:C=70:
E=0:F=0
360 SPRITE0,(B,C),0,H
370 REM CONTROLE JOY-STICK
380 REM DEPLACEMENT ET BOMBE
390 D=STICK(1):IF D=1ORD=5 THEN E=B:F=
C+15:G=1
400 IF D=7 THEN B=B-10
410 IF D=3 THEN B=B+10
420 IFG=1 THEN E=E+2:F=F+5
430 IF E>255 OR F>191 THEN G=0:E=0:F=
0

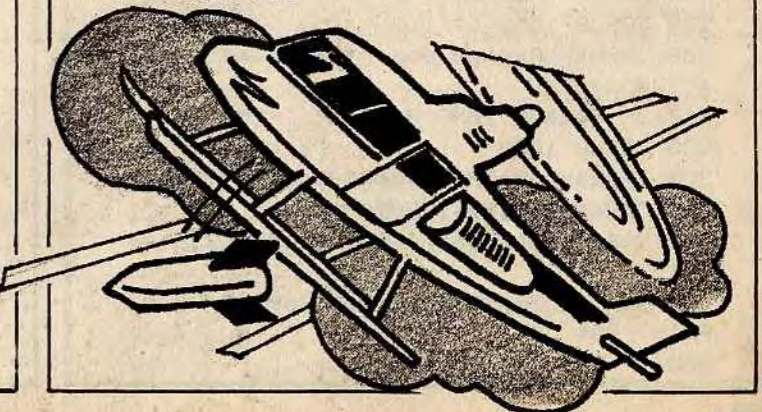
```



```

30 REM PRESENTATION DU JEU
40 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :
440 SPRITE4,(E,F),4,11
450 REM SPRITE DU BONHOMME 1
460 PATTERNS#8,"0000000001000101"
470 PATTERNS#9,"0301000005020000"
480 PATTERNS#10,"000000C0C0C0C0E0"
490 PATTERNS#11,"00E0C0C04040C000"
500 SPRITE1,(A,160),8,S
510 REM CONTROLE DE DESTRUCTION BONHOM
ME
520 IF ABS(E-A)<7 AND ABS(E-A)>0 AND A
BS(F-160)<7 AND ABS(F-160)>0 THEN W=W+
1:SOUND5,0,15:FORI=1TO15:NEXT I:GOTO 6
20
530 REM SPRITE DU BONHOMME 2
540 PATTERNS#12,"0000000000000000"
550 PATTERNS#13,"0001000000000000"
560 PATTERNS#14,"00000060E06060E0"
570 PATTERNS#15,"F0F0F0606060E000"
580 SPRITE1,(A-1,160),12,S
590 A=A-6:IF A<0 THEN A=255
600 GOTO 360
610 REM CHANGEMENT DES COULEURS JEU
620 IFW=9 THEN 680
630 IF W=2 THEN Z=4:S=8:H=7
640 IF W=4 THEN Z=10:S=12:H=8
650 IF W=6 THEN Z=2:S=4:H=6
660 IF W=8 THEN Z=13:S=1:H=10
670 SOUND5,3,15:E=0:F=0:G=0:GOTO 220
680 SCREEN 1,1:PRINT :PRINT :PRINT :PR
INT :PRINT :PRINT :PRINT "MISSION ACCO
MPLIE":SOUND0
690 REM AUTRE PARTIE
700 CLS
710 INPUT "UNE AUTRE PARTIE ?";M$
720 IF M$="OUI"ORM$="O" THEN 10
730 IF M$="NON"ORM$="N" THEN END
740 GOTO 710

```



SEGA SC 3000

MISSION SURVIE

Un être humain, invulnérable dit-on, hante la planète. A bord de votre hélicoptère, vous vous lancez à sa poursuite.

BUT DU JEU

Aux commandes d'un hélicoptère, vous devez détruire ce petit bonhomme qui change de couleurs à mesure que ses forces s'épuisent. Pour cela, vous disposez d'une quantité illimitée de bombes. Accomplissez votre mission au plus vite, sinon ce drôle d'humanoïde retrouvera

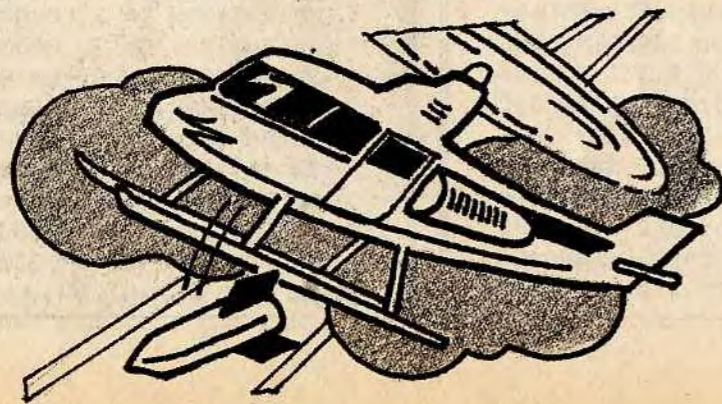
toute sa puissance et deviendra indestructible.

AU CLAVIER

- Pour déplacer l'hélicoptère et larguer des bombes, utilisez un joystick connecté sur le port 1 : de gauche à droite pour avancer ou reculer l'hélicoptère à l'écran; vers le haut ou vers le bas pour larguer

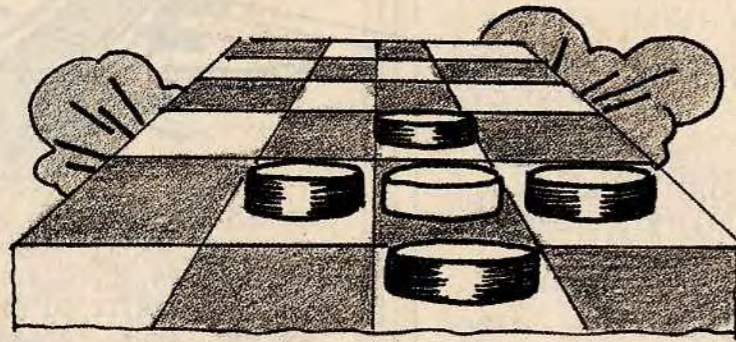
une bombe, même si la précédente n'a pas atteint le sol. Dans ce cas, la première bombe disparaît de l'écran.

- A chaque fois que vous touchez à deux reprises l'envahisseur, il change de couleur et de plus en plus d'étoiles apparaissent.



OTHELLO

Les amateurs du jeu de stratégie retrouveront ici un classique du genre. Une manière comme une autre de garder les pieds sur terre.



BUT DU JEU

Vous devez remplir avec les pions de votre couleur l'échiquier, sans oublier que l'ordinateur poursuit le même but. En encadrant les pions adverses, ces derniers changent de couleur. Mais soyez sans

crainte, Yeno, votre très aimable adversaire et arbitre, veille à tout. Il est donc en mesure de corriger vos erreurs de déplacements.

AU CLAVIER

- Donnez votre prénom, ensuite choisissez une couleur de pions noirs ou blancs. - Entrez les déplacements grâce à une lettre et un chiffre qui correspondent respectivement à l'abscisse et à l'ordonnée du point choisi. L'ordinateur s'occupe du reste.

sez une couleur de pions noirs ou blancs. - Entrez les déplacements grâce à une lettre et un chiffre qui correspondent respectivement à l'abscisse et à l'ordonnée du point choisi. L'ordinateur s'occupe du reste.

```

10 REM COPYRIGHT TILT MICRO
20 CLS:COLOR 1,12
30 PRINT :PRINT TAB(14);"OTHELLO"
40 PRINT :PRINT :INPUT "Votre prenom:"
;NM$:IF LEN(NM$)>9 THEN 6
50 CLS
60 DIM A(77):CP=4:PO=2:PM=2
70 DIM KO(17,17)
80 CURSOR 21,5:PRINT "YENO":CURSOR 29,5
:PRINT NM$
90 FOR I=1 TO 64:READ C,D:A(C)=D:NEXT
100 CH$=CHR$(229)
110 FOR I=9 TO 18
120 CURSOR I,9:PRINT CH$:CURSOR I,18:P
RINT CH$
130 CURSOR 9,I:PRINT CH$:CURSOR 18,I:P
RINT CH$
140 NEXT :CURSOR 10,8:PRINT "ABCDEFGH"

150 FOR I=10 TO 17:READ C$:CURSOR 8,I:
PRINT C$:NEXT
160 CURSOR 13,13:PRINT CHR$(235);CHR$(
236):CURSOR 13,14:PRINT CHR$(236);CHR$(
235)
170 KO(13,13)=1:KO(14,13)=4:KO(13,14)=
4:KO(14,14)=1
180 REM === DEPART ===
190 GOSUB 1650
200 INPUT "Prenez-vous les noirs (O/N)
:";R$
210 IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN 190
220 GOSUB 1660
230 IF R$="O" THEN P0$=CHR$(236):P0=4:
P1$=CHR$(235):P1=1:GOTO 250
240 P1$=CHR$(236):P1=4:P0$=CHR$(235):P
0=1
250 CURSOR 22,9:PRINT P1$:CURSOR 30,9:
PRINT P0$
260 IF R$="O" THEN 300

```

```

270 XO=15:YO=14
280 P$=P1$:P=P1:AD=P0
290 GOTO 250
300 REM === JOUEUR ===
310 GOSUB 1660
320 P0$=STR$(P0):PM$=STR$(PM)
330 CURSOR 21,7:PRINT " " :CURSOR 29,
7:PRINT " " :CURSOR 21,7:PRINT P0$:CU
RSOR 29,7:PRINT PM$
340 IF PM+P0=64 THEN 1480
350 R=0
360 IF P0=0 OR PM=0 THEN 1480
370 GOSUB 1650:INPUT "Ou jouez-vous:";
C$:GOSUB 1660
380 IF C$="JE PASSE" THEN 570
390 IF LEN(C$)<>2 THEN 195
400 Q$=MID$(C$,1,1)
410 IF Q$="A" THEN Q=0:GOTO 490
420 IF Q$="B" THEN Q=1:GOTO 490
430 IF Q$="C" THEN Q=2:GOTO 490
440 IF Q$="D" THEN Q=3:GOTO 490
450 IF Q$="E" THEN Q=4:GOTO 490
460 IF Q$="F" THEN Q=5:GOTO 490
470 IF Q$="G" THEN Q=6:GOTO 490
480 IF Q$="H" THEN Q=7
490 W=VAL(MID$(C$,2,1)):W=8-W
500 Q=Q+10:W=W+10:AP=KO(Q,W)
510 IF AP<>0 THEN 300
520 CURSOR Q,W:PRINT P0$:PM=PM+1:KO(Q,
W)=P0
530 XI=Q:YI=W:P$=P0$:P=P0:AD=P1
540 SB=3
550 GOSUB 820
560 IF R=0 THEN 1410
570 REM === SEGA ===
580 IF P0=0 OR PM=0 THEN 1480
590 IF P0+PM=64 THEN 1480
600 P0$=STR$(P0):PM$=STR$(PM)
610 CURSOR 21,7:PRINT " " :CURSOR 29,

```

```

7:PRINT " " :CURSOR 21,7:PRINT P0$:CU
RSOR 29,7:PRINT PM$
620 RESTORE :MP=-13:IO=0:FO=0
630 IO=0
640 GOSUB 1650:PRINT "Un instant,Je re
flechis..."
650 FOR O=1 TO 64
660 READ C,D
670 X=INT(C/10):Y=C-X*10
680 X=X+10:Y=Y+10
690 IF KO(X,Y)<>P1 THEN NEXT O:GOTO 74
0
700 XI=X:YI=Y:P$=P1$:P=P1:AD=P0
710 SB=5
720 GOSUB 820
730 NEXT O
740 IF IO=0 THEN PRINT "JE PASSE":BEEP
2:FORI=1TO100:NEXT:GOTO300
750 GOSUB 1660:CURSORXO,YO:PRINT P1$:F
O=1:XI=XO:YI=YO:KO(XO,YO)=P1
760 GOSUB 1560
770 GOSUB 1650:BEEP:PRINT "JE JOUE EN
";AJ$:PRINT
780 P0=P0+1:KO(XO,YO)=P1
790 SB=3:GOSUB 820
800 GOTO 300
810 END
820 REM === RETOURNEMENT ===
830 A=0:B=-1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 10
10:GOTO 850
840 GOSUB 1300
850 A=1:B=-1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 10
10:GOTO 870
860 GOSUB 1300
870 A=1:B=0:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 101
0:GOTO 890
880 GOSUB 1300
890 A=1:B=1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 10
10:GOTO 910
900 GOSUB 1300
910 A=0:B=1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 101
0:GOTO 930
920 GOSUB 1300
930 A=-1:B=1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 1
010:GOTO 950
940 GOSUB 1300
950 A=-1:B=0:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 1
010:GOTO 970
960 GOSUB 1300
970 A=-1:B=-1:F=0:IF SB=3 THEN GOSUB 1
010:GOTO 990
980 GOSUB 1300
990 IF R=0 AND P=P0 THEN 1410
1000 RETURN
1010 REM === SUB.RETOURN. ===
1020 X=XI:Y=YI
1030 X=X+A:Y=Y+B
1040 IF X>17 OR Y>17 OR X<10 OR Y<10 T
HEN RETURN
1050 S=KO(X,Y)
1060 IF F=0 AND S=P THEN RETURN
1070 IF S=0 THEN RETURN
1080 F=F+1
1090 IF F>=1 AND S=P THEN GOSUB 1120

```

```

1100 IF S=AD THEN 1030
1110 RETURN
1120 REM === RETOURN.ECRAN ===
1130 R=1
1140 X=XI:Y=YI
1150 FOR I=1 TO F-1
1160 X=X+A:Y=Y+B
1170 GOSUB 1660:CURSOR X,Y:PRINT P$
1180 IF P$=P0$ THEN PM=PM+1:P0=P0-1:KO
(X,Y)=P0
1190 IF P$=P1$ THEN P0=P0+1:PM=PM-1:KO
(X,Y)=P1
1200 NEXTI:F=0:RETURN
1210 DATA 0,16,10,-4,20,4,30,2,40,2,50
,4,60,-4,70,16
1220 DATA 1,-4,11,-12,21,-2,31,-2,41,-
2,51,-2,61,-12,71,-4
1230 DATA 2,4,12,-2,22,4,32,2,42,2,52,
4,62,-2,72,4
1240 DATA 3,2,13,-2,23,2,33,0,43,0,53,
2,63,-2,73,2
1250 DATA 4,2,14,-2,24,2,34,0,44,0,54,
2,64,-2,74,2
1260 DATA 5,4,15,-2,25,4,35,2,45,2,55,
4,65,-2,75,4
1270 DATA 6,-4,16,-12,26,-2,36,-2,46,-
2,56,-2,66,-12,76,-4
1280 DATA 7,16,17,-4,27,4,37,2,47,2,57
,4,67,-4,77,16
1290 DATA 8,7,6,5,4,3,2,1
1300 REM === SUB.SEGA ===
1310 X=XI:Y=YI
1320 X=X+A:Y=Y+B
1330 IF X<10 OR Y<10 OR X>17 OR Y>17 T
HEN RETURN
1340 S=KO(X,Y)
1350 IF S=0 AND F=0 THEN RETURN
1360 IF S=P THEN RETURN
1370 F=F+1
1380 IF S=AD THEN 1320
1390 IF S=0 AND F>0 THEN GOSUB 1420
1400 RETURN
1410 GOSUB 1650:PRINT "ILLEGAL":GOSUB
1660:CURSOR XI,YI:PRINT " " :PM=PM-1:KO
(XI,YI)=0:GOTO 300
1420 REM === EVALUATION SEGA ===
1430 PT=PM+P0
1440 IO=1
1450 G=X-10:H=Y-10:D=G*10+H
1460 IF A(D)>MP THEN MP=A(D):XO=X:YO=Y
:MF=F
1470 RETURN
1480 REM === GAGNANT ===
1490 P0$=STR$(P0):PM$=STR$(PM)
1500 CURSOR 21,7:PRINT " " :CURSOR 29
,7:PRINT " " :CURSOR 21,7:PRINT P0$:C
URSOR 29,7:PRINT PM$
1510 IF P0>PM THEN F$="SEGA SC-3000"
1520 IF PM>P0 THEN F$=NM$
1530 IF P0=PM THEN CURSOR 16,24:PRINT
"EGALITE!!!" :END
1540 CURSOR 4,22:PRINT "VAINQUEUR:";F$
1550 END
1560 IF XO=10 THEN X$="A"

```

```

1570 IF X0=Y1 THEN X$="B"
1580 IF X0=12 THEN X$="C"
1590 IF X0=13 THEN X$="D"
1600 IF X0=14 THEN X$="E"
1610 IF X0=15 THEN X$="F"
1620 IF X0=16 THEN X$="G"

```

```

1630 IF X0=17 THEN X$="H"
1640 Y0=18-Y0:Y$=STR$(Y0):AJ$=X$+Y$:RE
TURN
1650 CONSOLE 0,3,1,0:CLS:RETURN
1660 CONSOLE 0,24,1,0:RETURN

```

SPECTRUM

BOMBER

Le système solaire ne tourne pas rond.
Artificier de l'espace, vous devez
désamorcer la bombe qui
menace de tout désintégrer.



BUT DU JEU

Vous êtes en orbite autour du soleil, ainsi que cette «fichue» bombe que vous devez désamorcer. Tout en conservant votre

énergie, veiller aux deux mines qui seront désormais pour votre vaisseau, symbole de destruction totale.

AU CLAVIER

Au clavier :
- «J» éloigne du soleil
- «L» vous rapproche du soleil.

```

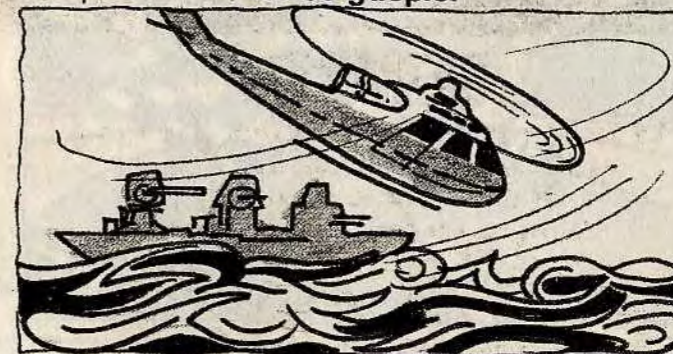
5 CLS : GO SUB 300: PRINT AT 11,16:CHR$(144)
10 LET XD=5: LET YD=5: LET W=INT (RND*8): LET N=1: LET YM=N: LET XM=N: LET M=N
: LET X=5: LET Y=X: LET XB=X: LET YB=X: LET E=500: LET T=0
15 LET DB=5+INT (RND*5): LET D=-DB
40 LET N=N+.2: LET M=M+(ABS (10-D)/100): LET A$=INKEY$: IF A$="J" AND D>=9 THE
N LET D=D-1: LET E=E-1
50 IF A$="L" AND D<9 THEN LET D=D+1: LET E=E-10
52 IF XB=W THEN LET DB=DB+RND: IF DB=10 THEN LET DB=(RND*3)+1
55 LET X1=X: LET Y1=Y: LET X2=XB: LET X3=XM: LET X4=XD: LET Y2=YB: LET Y3=YM:
LET Y4=YD
56 LET Y=11-INT (SIN (M)*D)
58 LET X=16-INT (COS (M)*D)
60 LET XB=16-INT (COS (N)*DB): LET YB=11-INT (SIN (N)*DB): LET YM=INT (YB/1.2)
: LET XM=-XB: LET YD=YB-INT (YB/3): LET XD=INT (XB/1.1)
62 IF Y=11 AND ABS (X-16)<2 THEN GO TO 220
66 IF Y=YB AND ABS (X-XB)<2 THEN GO TO 200
69 PRINT AT Y1,X1:" " : PRINT AT Y2,X2:" " : PRINT AT Y3,X3:" " : PRINT AT Y4,X4
:" "
70 PRINT INK 3;AT YB,XB:CHR$(145): PRINT INK 1;AT Y,X:CHR$(146):CHR$(147):
PRINT INK 2;AT YM,XM:"+" : PRINT INK 2;AT YD,XD:"+"
72 IF Y=YD AND ABS (X-XD)<2 THEN GO TO 220
74 IF Y=YM AND ABS (X-XM)<2 THEN GO TO 220
80 LET T=T+1: LET E=E-1: PRINT INK 6;AT 0,8:"ENERGIE : ";E;" " : IF E<0 THEN G
O TO 220
99 GO TO 40
200 PRINT FLASH 1: INK 4;AT 21,2:"DESAMORCAGE EN ";T;" SECONDES": GO TO 250
220 FOR A=0 TO 7: PRINT INK A;AT Y,X:CHR$(146):CHR$(147): PAUSE 5: BEEP .2,A:
NEXT A
250 INPUT " UNE AUTRE PARTIE ? ";R$: IF R$="0" THEN GO TO 1
299 GO TO 500
300 RESTORE : FOR A=0 TO 31: READ V: POKE USR "A"+A,V: NEXT A: RETURN
310 DATA 8,42,30,127,30,42,8,0,0,0,0,121,255,121,0,0,0,1,3,15,63,255,28,0,3,135
,79,255,226,255,12,255

```

SPECTRUM

HELICOS

Voilà une île qui n'est pas de tout repos.
Entre la nature indomptable
et un ennemi belliqueux, il vous faudra piloter
bien habilement pour sortir vivant
de ce guépier



BUT DU JEU

Faites évoluer votre appareil en évitant les dangers maritimes, les vents rabattants, les mines anti-gravité (on n'arrête pas le progrès) et bien sûr l'ennemi omniprésent

qui ne vous pardonnera aucune erreur.

AU CLAVIER

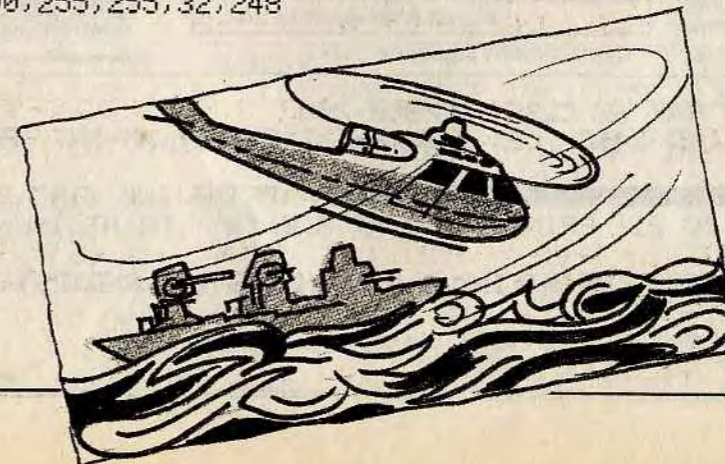
Pour deux joueurs :
- Joueur 1 :
P pour monter

L pour larguer les mines.
Pour descendre
- Joueur 2 :
Z pour monter
S pour larguer les mines
X pour descendre

```

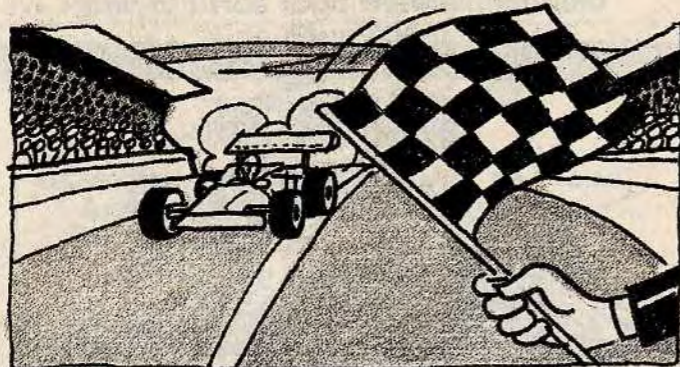
1 BORDER 0: PAPER 5: BRIGHT 1: INK 6: LET Y=10: CLS : GO SUB 300
20 FOR A=18 TO 21: PRINT BRIGHT 1: INK 1: PAPER 1;AT A,0;"
" : NEXT A
30 FOR A=40 TO 210: LET Y=Y+INT (RND*9)-4: IF Y<0 THEN LET Y=0
35 PLOT BRIGHT 1: INK 0;A,32: DRAW BRIGHT 1: INK 0;0,+Y : NEXT A
40 LET M=5: LET N=M: LET X=M: LET Y=X
50 LET H1=0: LET H2=0: LET A$=INKEY$: IF A$="0" AND Y>2 THEN LET H1=-1
52 IF A$="M" THEN LET H1=1
54 IF A$="W" AND M>2 THEN LET H2=-1
56 IF A$="X" THEN LET H2=1
57 IF A$="S" THEN PRINT INK 2;AT M+1,N;"*"
58 IF A$="K" THEN PRINT INK 2;AT Y+1,X;"*"
60 PRINT AT Y,X:" " : PRINT AT M,N:" " : LET X=X-1: LET N=N+1: LET M=M+H2: LET
Y=Y+H1
62 IF X<1 THEN LET X=30
64 IF N>30 THEN LET N=0
66 IF Y=M AND ABS (X-N)<2 THEN GO TO 210
67 LET T1=ATTR (M,N+1): LET T2=ATTR (Y,X): IF T1=73 OR T1=104 OR T1=106 THEN G
O TO 210
68 IF T2=73 OR T2=104 OR T2=106 THEN GO TO 200
70 PRINT INK 1;AT Y,X:CHR$(144):CHR$(145): PRINT INK 3;AT M,N:CHR$(146):CHR
$(147): GO TO 50
200 LET N=X: LET M=Y
210 PRINT FLASH 1: INK 2;AT M,N-1:"BOUM": INPUT " UNE AUTRE PARTIE ? ";R$: I
F R$="0" THEN GO TO 1
220 GO TO 400
300 RESTORE : FOR A=0 TO 31: READ V: POKE USR "A"+A,V: NEXT A: RETURN
310 DATA 8,1,57,125,255,255,9,63,248,0,0,1,227,255,3,129,31,128,192,240,63,7,1
,7,252,128,116,190,255,255,32,248

```



CARS

Sur ce circuit d'enfer,
de nombreuses surprises vous attendent.
Surtout, ne perdez pas les pédales.



BUT DU JEU

Parcourir le maximum de kilomètres tout en évitant de sortir de la piste et d'embou-

tir les autres concurrents. Autre obstacle : le circuit se fait, au fil des kilomètres, de plus en plus étroit.

AU CLAVIER

- Déplacement vers la gauche : «J»
- Déplacement vers la droite : «L»

```

1 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS : GO SUB 200
10 LET X=13: LET L=10: LET T=10: LET N=0: LET K=0
20 FOR A=8 TO 21: PRINT INK 6;AT A,10;"!";TAB (20);"!": NEXT A
40 LET N=0: LET A#=INKEY$: IF A#="J" THEN LET N=-1
45 IF A#="L" THEN LET N=1
50 PRINT AT 9,X;" ": LET X=X+N: IF ATTR (10,X)>6 THEN GO TO 100
60 PRINT INK 1;AT 10,X;CHR# (144)
75 LET T=T-1+INT (RND*3): IF T+L>31 THEN LET T=31-L
77 LET K=K+1: POKE 23692,255: IF T<=0 THEN LET T=1
80 PRINT INK 1;AT 21,10: PRINT INK 1;TAB (T): INK 6;"!": PRINT INK 6;TAB (T+L);"!": IF (K/50)=INT (K/50) AND L>=3 THEN LET L=L-1
85 IF RND>.8 THEN PRINT INK 3;AT 20,T+(RND*L);CHR# (145)
90 IF RND>.7 THEN PRINT INK 4;AT 21,T+(RND*L);CHR# (146)
99 GO TO 40
100 BEEP .3,5: PAUSE 100: PRINT FLASH 1: INK 4;AT 4,3;"VOUS AVEZ PARCOURU ";K;" Km": INPUT " UNE AUTRE PARTIE ? ";R$: IF R#="0" THEN GO TO 1
110 GO TO 300
200 RESTORE : FOR A=0 TO 23: READ V: POKE USR "A"+A,V: NEXT A: RETURN
210 DATA 231,126,60,36,36,126,60,24,24,60,126,102,60,60,255,231,60,126,231,36,36,60,255,219
    
```

HOP HOP

Aïe, Aïe, Aïe, que de monde sur votre moniteur !
Parmi ces invités inopportuns,
se glissent certains monstroïdes qui ont une fâcheuse tendance
à vous considérer comme faisant partie intégrante
du menu de la soirée.

BUT DU JEU

Résistez le plus longtemps possible à vos nombreux adversaires, en les évitant afin de pouvoir déguster les petites bouteilles

bleu-clair. Un conseil : prenez garde, de plus, au cadre du jeu.

AU CLAVIER

- Déplacement à gauche : «J»

- Déplacement à droite : «L»
- Déplacement vers le haut : «W»
- Déplacement vers le bas : «X»
- Télétransportation : «K»

```

1 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS : GO SUB 200
10 LET N=0: LET M=0: LET X=16: LET Y=9: LET S=0: LET XM=INT (RND*29)+1: LET YM=INT (RND*18)+1
20 LET S#="": PRINT INK 2;AT 21,0;S#: PRINT INK 2;AT 0,0;S#: FOR A=0 TO 21: PRINT INK 2;AT A,0;"■": PRINT INK 2;AT A,31;"■": NEXT A
30 FOR A=1 TO 20+(RND*20): PRINT INK 1;AT (RND*18)+1,(RND*29)+1;CHR# (147): NEXT A
40 LET A#=INKEY$: IF A#="J" THEN LET N=-1: LET M=0
42 IF A#="L" THEN LET N=1: LET M=0
    
```



```

44 IF A#="W" THEN LET M=-1: LET N=0
46 IF A#="X" THEN LET M=1: LET N=0
47 IF A#="K" THEN PRINT AT Y,X;" ": LET X=INT (RND*29)+1: LET Y=INT (RND*18)+1
48 PRINT AT Y,X;" ": PRINT AT YM,XM;" ": LET X=X+N: LET Y=Y+M: LET C=ATTR (Y,X)
49 IF C=5 THEN LET S=S+10: BEEP .1,1: GO TO 50
50 IF C<>6 THEN GO TO 300
60 PRINT AT Y,X;CHR# (144): GO SUB 240: PRINT INK 3;AT YM,XM;CHR# (145): IF RND>.94 THEN PRINT INK 5;AT (RND*18)+1,(RND*29)+1;CHR# (146)
90 IF X=XM AND Y=YM THEN GO TO 300
95 PRINT INK 4;AT 21,10;"SCORE : ";S: GO TO 40
200 RESTORE : FOR A=0 TO 31: READ V: POKE USR "A"+A,V: NEXT A: RETURN
210 DATA 60,126,219,152,255,189,195,126,60,126,219,189,255,195,189,255,60,24,60,126,126,126,60,24,56,16,124,188,188,40,40,108
240 IF RND>.6 THEN RETURN
241 IF X>XM THEN LET XM=XM+1: RETURN
245 IF Y>YM THEN LET YM=YM+1: RETURN
250 LET XM=XM-1: LET YM=YM-1: RETURN
300 BEEP .3,5: PAUSE 100: INPUT " UNE AUTRE PARTIE ? ";R$: IF R#="0" THEN GO TO 1
    
```

CRASHTOWN

Dure corvée que d'éviter les radars
quand on est pilote de ligne en temps de guerre.
Il faut voler en rase-mottes
et la ville que nous allons devoir traverser devient
un danger permanent pour nos passagers.



BUT DU JEU

Évitez les grands buildings si fréquents dans nos villes modernes. Frôlez les immeubles bas, ils vous réserveront de

bonnes surprises, et faites ainsi le maximum de kilomètres.

AU CLAVIER

- Q pour la haute altitude

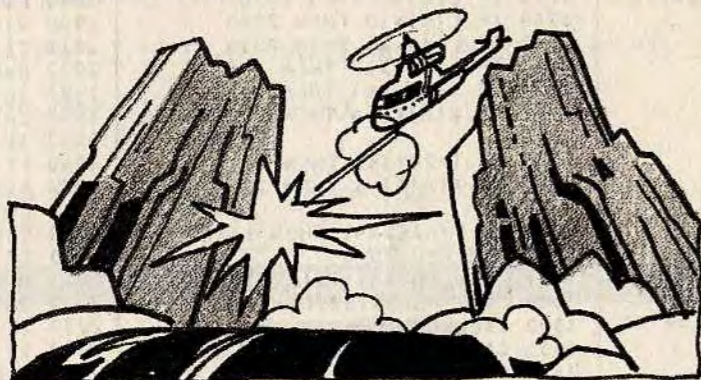
- W pour la basse altitude
- J pour aller à gauche
- L pour aller à droite

```

1 PAPER 4: INK 4: PRINT : BORDER 4
10 GO SUB 300: LET K=0: CLS : LET M=0: POKE 23692,255: LET X=15: LET C=200: LET H#="HAUTE"
40 POKE 23692,255: LET M=0: LET A#=INKEY$: IF A#="W" THEN LET H#="HAUTE": LET C=C-20
42 IF A#="X" THEN LET H#="BASSE"
44 IF A#="J" THEN LET M=-1
45 IF A#="L" THEN LET M=1
50 LET C=C-1: PRINT AT 0,29;" ": PRINT AT 0,0;"ALTITUDE : ";H#;" ESSENCE : "
55 PRINT AT 9,X;" ": LET X=X+M: IF H#="BASSE" THEN GO SUB 170
60 PRINT INK 1;AT 10,X;CHR# (159): GO SUB 150: LET K=K+1: GO TO 30
    
```


CAPRICORNE TWO

Un hélicoptère vous traque dans les dédales d'un relief tourmenté avec le seul but de vous astreindre à commettre votre dernière erreur.



BUT DU JEU

- Déplacement de l'hélicoptère bleu : touches «E», «S», «D», «X».
- Déplacement de l'hélicoptère vert : touches «O», «K», «L», «.».

- Tir de l'hélicoptère bleu : «A».
- Tir de l'hélicoptère vert : «.».

AU CLAVIER

Contourner les montagnes, choisir les angles les plus intéressants, éviter si possible les missiles de croisière de votre adversaire. Là-bas, hésiter c'est mourir !

```
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(15)
30 CALL COLGR(13,9,1)
40 CALL CLOR(14,14,1)
50 CALL CCLR(15,5,1)
60 CALL COLGR(16,13,1)
70 CALL CHAR(128,'FFFFFFFFFFFFF
FF')
90 CALL CHAR(129,'0042241FFFA442
')
90 CALL CHAR(130,'004225FFF92442
')
100 CALL CHAR(131,'333343FF43')
110 CALL CHAR(132,'081C080808081C
')
120 CALL CHAR(133,'0000C2FFC2')
130 CALL CHAR(134,'3838101010103
910')
140 CALL CHAR(136,'0242C3EB3F010
0101')
150 CALL CHAR(144,'0042241FFFA44
2')
160 CALL CHAR(145,'06060606667E3
C')
170 CALL CHAR(152,'004225FFF8244
2')
180 CALL CHAR(153,'06060606667E3
C')
INITIALISATION=====
190 HB=1
200 HV=1
210 PB=0
220 PV=0
230 OPTICN BASE 1
240 DIM A(22,32)
250 RANDOMIZE
CADRE=====
260 CALL HCHAR(1,1,128,32)
270 CALL VCHAR(2,32,128,21)
280 CALL HCHAR(22,1,128,31)
290 CALL VCHAR(2,1,128,20)
MATRICE TERRAIN=====
300 FOR J=1 TO 22
310 A(J,1)=1
320 A(J,32)=1
330 NEXT J
340 FOR I=2 TO 31
350 A(I,1)=1
360 A(22,2)=1
370 NEXT I
380 FOR J=2 TO 21
390 FOR I=2 TO 31
```

```
400 IF J()5 THEN 420
410 IF I=5 THEN 440
420 IF J()16 THEN 450
430 IF I()25 THEN 450
440 GOTC 490
450 X=INT(RND*50)
460 IF 1IX THEN 490
470 A(J,1)=?
480 CALL HCHAR(J,1,136,1)
490 NEXT I
500 NEXT J
NGUVEL HELICOPTERE=====
510 JB=5
520 IB=5
530 JV=16
540 IV=25
550 A(16,25)=4
560 MI=0
570 CALL HCHAR(5,5,144,1)
580 CALL HCHAR(24,5,144,HB)
590 CALL HCHAR(16,25,152,1)
600 CALL HCHAR(24,16,152,HV)
RETOUR =====
610 PBS=STRS(PB)
620 VS=CHRS(145)&CHRS(61)&PBS.
630 JA=23
640 IA=5
650 GOSUB 670
660 GOTC 770
ROUTINE AFFICHAGE=====
670 AA=LEN(VS)
680 FOR BA=0 TO 4A
690 EA=1+BA
700 IF AA(EA THEN 760
710 US=SEGS(VS,EA,AA)
720 CA=ASC(US)
730 FA=IA+BA
740 CALL HCHAR(JA,FA,CA,1)
750 NEXT BA
760 RETURN
770 PVS=STRS(PV)
780 VS=CHRS(153)&CHRS(61)&PVS
790 JA=23
800 IA=16
810 GOSUB 670
CONDITION DE FIN DE PARTIE=====
820 IF 10(HB THEN 840
830 IF HV(10 THEN 900
840 VS='LE BUDJET HELICO EST ECO
RNEI'
850 JA=22
860 IA=2
```

```
870 GOSUB 670
880 CALL KEY(5,NN,STATUS)
890 IF STATUS=0 THEN 980 ELSE 10
PRISE EN COMPTE DU CLAVIER=====
910 CALL KEY(5,N,STATUS)
920 IF N(165 THEN 970
930 IF MI()0 THEN 1020
940 JM=JB
950 IM=IB+1
960 MI=3
970 IF N()59 THEN 1020
980 IF MI()0 THEN 1020
990 JM=JV
1000 IM=IV+1
1020 MI=7
DEPLCT MISSILE=====
1020 IF MI=0 THEN 2260
1030 IF MI=2 THEN 1140
1040 IF MI=3 THEN 1180
1050 IF MI=4 THEN 1220
1060 IF MI=5 THEN 1260
1070 IF MI=6 THEN 1300
1080 IF MI=7 THEN 1340
1090 IF MI=8 THEN 1380
1000 JO=JM-1
1110 IO=IM
1120 C=132
1130 GOTC 1410
1140 JO=JM-1
1150 IO=IM+1
1160 C=132
1170 GOTC 1410
1180 JO=JM
1190 IO=IM+1
1200 C=133
1210 GOTC 1410
1220 JO=JM+1
1230 IO=IM+1
1240 C=134
1250 GOTC 1410
1260 JO=JM+1
1270 IO=IM
1280 C=134
1290 GOTC 1410
1300 JO=JM+1
1310 IO=IM-1
1320 C=134
1330 GOTC 1410
1340 JO=JM
1350 IO=IM-1
1360 C=131
1370 GOTC 1410
```

```
1380 JO=JM-1
1390 IO=IM-1
1400 C=132
1410 IF A(JO,IO)()0 THEN 1490
1420 CALL HCHAR(JM,IM,32,1)
1430 CALL HCHAR(JO,IC,C,1)
1440 A(JM,IM)=0
1450 JM=JO
1460 IM=IO
1470 A(JM,IM)=5
1480 GOTC 2260
1490 IF A(JO,IO)()1 THEN 1550
1500 IF MI=8 THEN 1520
1510 MI=MI+1
1520 GOTC 1030
1530 MI=2
1540 GOTC 1030
1550 IF A(JO,IO)()2 THEN 1590
1560 RANDOMIZE
1570 MI=INT(RND*7)+1
1580 GOTC 1030
1590 IF A(JO,IC)()3 THEN 1700
1600 CALL HCHAR(JM,IM,32,1)
1610 FOR E=0 TO 8
1620 CALL HCHAR(JO,IC,129,1)
1630 CALL HCHAR(JC,IO,32,1)
1640 NEXT E
1650 PV=PV+10
1660 HB=HB+1
1670 CALL HCHAR(JV,IV,32,1)
1680 MI=0
1690 GOTC 2160
1700 CALL HCHAR(JM,IM,32,1)
1710 FOR E=0 TO 8
1720 CALL HCHAR(JO,IC,130,1)
1730 CALL HCHAR(JC,IO,32,1)
1740 NEXT E
1750 PB=PB+10
1760 HV=HV+1
1770 CALL HCHAR(JB,IB,32,1)
1780 MI=0
1790 GOTC 2160
ROUTINE DE DEPLCT=====
1800 C=144
1810 GOTC 1820
1820 C=152
1830 IF A(JP,IP)()0 THEN 1960
1840 CALL HCHAR(JO,IC,32,1)
1850 CALL HCHAR(JP,IP,C,1)
1860 A(JB,IB)=0
1870 IF C()144 THEN 1920
1880 JB=JP
1890 IB=IP
1900 A(JB,IB)=3
1910 RETURN
```

```
1920 JV=JP
1930 IV=IP
1940 A(JV,IV)=4
1950 RETURN
1960 IF A(JP,IP)=3 THEN 1980
1970 IF A(JP,IP)()4 THEN 2030
1980 HB=HB+1
1990 HV=HV+1
2000 CALL HCHAR(JO,IC,32,1)
2010 CALL HCHAR(JP,IP,32,1)
2020 GOTC 2160
2030 FOR E=1 TO 20
2040 CALL HCHAR(JO,IC,C,1)
2050 CALL HCHAR(JD,IC,32,1)
2060 NEXT E
2070 IF MI=3 THEN 2100
2080 CALL HCHAR(JM,IM,32,1)
2090 A(JM,IM)=0
2100 IF C()144 THEN 2140
2110 HB=HB+1
2120 PV=PV+5
2130 GOTC 2160
2140 HV=HV+1
2150 PB=PB+5
2160 A(JB,IB)=0
2170 A(JV,IV)=0
2180 IF IM=0 THEN 2200
2190 A(JM,IM)=0
2200 A(JC,IC)=0
2210 IF A(JP,IP)()3 THEN 2230
2220 A(JP,IP)=0
2230 CALL HCHAR(JB,IB,32,1)
2240 CALL HCHAR(JV,IV,32,1)
2250 GOTC 510
2260 IF N()69 THEN 2300
2270 JP=JB-1
2280 IP=IB
2290 GOSUB 2590
2300 IF N()79 THEN 2340
2310 JP=JV-1
2320 IP=IV
2330 GOSUB 2630
2340 IF N()68 THEN 2380
2350 JP=JB
2360 IP=IB+1
2370 GOSUB 2590
2380 IF N()76 THEN 2420
2390 JP=JV
2400 IP=IV+1
2410 GOSUB 2630
2420 IF N()88 THEN 2460
2430 JP=JB+1
2440 IP=IB
2450 GOSUB 2590
2460 IF N()44 THEN 2500
```

```
2470 JP=JV+1
2480 IP=IV
2490 GOSUB 2630
2500 IF N()83 THEN 2540
2510 IP=IB
2520 IP=IB-1
2530 GOSUB 2590
2540 IF N()75 THEN 900 (2670)
2550 JP=JV
2560 IP=IV-1
2570 GOSUB 2630
2580 GOTC 900 (2670)
2590 JD=JB
2600 ID=IB
2610 GOSUB 1820
2620 RETURN
2630 JD=JV
2640 ID=IV
2650 GOSUB 1820
2660 RETURN
DEPLCT 8 DIRECTIONS=====
2670 IF N()82 THEN 2710
2680 JP=JB-1
2690 IP=IB+1
2700 GOSUB 2590
2710 IF N()80 THEN 2750
2720 JP=JV-1
2730 IP=IV+1
2740 GOSUB 2630
2750 IF N()67 THEN 2790
2760 JP=JB+1
2770 IP=IB+1
2780 GOSUB 2590
2790 IF N()46 THEN 2830
2800 JP=JV+1
2810 IP=IV+1
2820 GOSUB 2630
2830 IF N()90 THEN 2870
2840 JP=JB+1
2850 IP=IB-1
2860 GOSUB 2590
2870 IF N()77 THEN 2910
2880 JP=JV+1
2890 IP=IV-1
2900 GOSUB 2630
2910 IF N()87 THEN 2950
2920 JP=JB-1
2930 IP=IB-1
2940 GOSUB 2590
2950 IF N()73 THEN 900
2960 JP=JV-1
2970 IP=IV-1
2980 GOSUB 2630
2990 GOTC 900
```

MASTER

Ce jeu de réflexion et de stratégie vous oppose à votre micro qui, lui, dispose d'une faculté essentielle : la rapidité de réflexion.

BUT DU JEU

Votre objectif sera de découvrir les énigmes et combinaisons que vous proposera votre TI99. Pour les résoudre il vous faudra faire preuve d'une grande saga-

cité. Vos déductions vous permettront, peut-être, de vaincre la machine.

AU CLAVIER

- Faites RUN et appuyez sur une touche quand le TI99 vous le demande.

- Rentrez un chiffre.
- Pour vous déplacer, appuyez sur les flèches.
- Pour valider une combinaison, faites «ENTER».
- Pour stopper la partie, faites «FCTN9».



10	Programme de	MIND - TI99/4A
20	Ordre des couleurs :	
30	!Jaune pale!	Brun ! Gris !
40	!Vert clair!	Bleu ! Jaune !
50	! 1 ! 2 ! 3 !	
	Vert pale !Transparent!	
	Noir ! Blanc ! Violet ! Orange !	
	4 ! 5 ! 6 ! 7 !	
	Bleu pale !Vert foncé! Rouge !	
	8 ! 9 ! 0 !	
100	CALL CLEAR	

```

110 CALL SCREEN(8)
120 DIM T(16),V(16),G(30,16)
,E(30),F(30),Y(16)
130 PRINT " JEU DU MASTER
":;:;:;:;:;
140 GOTO 440
150 A$="FFFFFFFFFFFFFFF"
160 CALL CHAR(40,A$)
170 CALL CHAR(41,"")
180 CALL CHAR(88,A$)
190 CALL CHAR(89,"")
200 CALL COLOR(2,2,3)
210 CALL COLOR(8,4,5)
220 FOR I=1 TO 5
230 CALL CHAR((I+10)*8+32,A$)
)
240 CALL CHAR((I+10)*8+33,"")
)
250 CALL COLOR(I+11,(I+3)*2-
1,(I+3)*2)
260 NEXT I
270 FOR I=0 TO 14
280 READ Y(I)
290 NEXT I
300 DATA 128,41,89,136,40,15
3,145,129,121,144,137,120,15
2,88,96
310 FOR I=34 TO 38
320 READ A$
330 CALL CHAR(I,A$)
340 NEXT I
350 FOR I=59 TO 64
360 READ A$
370 CALL CHAR(I,A$)
380 NEXT I
390 CALL CHAR(87,"181818FFFF
181818")
400 CALL CHAR(96,"C3663C1818
3C66C3")
410 GOTO 1140
420 DATA 000000000000606,000
000FFFF,18181818181818,000
0001F1F181818,000000F8F81818
18,1818181F1F,181818F8F8
430 DATA 000000FFFF181818,18
1818FFFF,1818181F1F181818,18
1818F8F8181818
440 INPUT "Combien de pions
par combi-naisons voulez-vous
s ? ":L
450 IF L<2 THEN 440
460 IF L>15 THEN 440
470 L=INT(L)
480 INPUT "Combien de couleur
s par pions voulez-vous
? ":C
490 IF C<2 THEN 480
500 IF C>15 THEN 480
510 C=INT(C)-1
520 CALL CLEAR
530 PRINT " Les couleurs in
scrites sur la languette co
rrespondent aux chiffres de
0 a 9 et a"
540 PRINT "ceux-ci de 1 a 5
en appuyantsimultanement sur
CTRL. Les fleches vous
permettent."
550 PRINT "de vous deplacer,"
ENTER devalider votre com

```

```

binaison etFCTN 9 d'arreter
la partie.":::;:;
560 PRINT "Pour commencer, a
ppuyez sur une touche."
570 CALL KEY(0,KK,SS)
580 IF SS=0 THEN 570
590 CALL CLEAR
600 N$="GAGNANTE !!"
610 P$(1)="C'est perdu !!"
620 P$(2)="la combinaison "
630 P$(3)="etait simple !"
640 GOTO 150
650 RANDOMIZE
660 P$(4)=" "
670 K=0
680 FOR I=1 TO L
690 T(I)=INT((C+1)*RND)
700 P$(4)=P$(4)&STR$(T(I))
710 NEXT I
720 K=K+1
730 FOR I=1 TO L
740 V(I)=-1
750 NEXT I
760 J=0
770 CALL HCHAR(23,8,30)
780 CALL HCHAR(24,15-INT(L/2
)+J,35)
790 J=J+1
800 CALL HCHAR(24,15-INT(L/2
)+J,62)
810 CALL KEY(5,KK,SS)
820 IF SS=0 THEN 810
830 IF KK<8 THEN 880
840 CALL HCHAR(24,15-INT(L/2
)+J,35)
850 J=J-1
860 CALL HCHAR(24,15-INT(L/2
)+J,62)
870 IF J>0 THEN 810 ELSE 780
880 IF KK<9 THEN 900
890 IF J<L THEN 780 ELSE 810
900 IF KK=13 THEN 1010
910 IF KK=15 THEN 1790
920 KK=KK-48
930 IF KK<10 THEN 950
940 KK=KK-119
950 IF KK<10 THEN 810
960 IF KK<14 THEN 810
970 CALL HCHAR(23,15-INT(L/2
)+J,Y(KK))
980 V(J)=KK
990 G(K,J)=V(J)
1000 IF J<L THEN 780 ELSE 81
0
1010 CALL HCHAR(24,15-INT(L/2
)+J,35)
1020 FOR I=1 TO L
1030 IF V(I)<0 THEN 800
1040 IF V(I)>14 THEN 800
1050 NEXT I
1060 IF K=18 THEN 1110
1070 FOR J=1 TO L
1080 CALL HCHAR(K+S,15-INT(L
/2)+J),Y(V(J)))
1090 NEXT J
1100 CALL HCHAR(23,8,32,16)
1110 E1=0
1120 F1=0
1130 GOTO 1460
1140 CALL CLEAR

```

```

1150 CALL HCHAR(24,2,27)
1160 CALL HCHAR(24,3,35,29)
1170 CALL HCHAR(24,7,61)
1180 CALL HCHAR(24,24,61)
1190 CALL HCHAR(24,32,38)
1200 PRINT "comb#
$nb cou $ COMBINAI
SON $placee no $
$nul bi";
1210 CALL HCHAR(22,31,108)
1220 CALL HCHAR(23,31,115)
1230 CALL HCHAR(24,31,34)
1240 PRINT
1250 CALL HCHAR(24,3,35,29)
1260 CALL HCHAR(24,7,87)
1270 CALL HCHAR(24,24,87)
1280 CALL HCHAR(24,28,87)
1290 FOR I=1 TO 18)
1300 PRINT :TAB(2-INT(I/10))
;I;"$";
1310 NEXT I
1320 PRINT
1330 CALL VCHAR(2,2,36,22)
1340 CALL VCHAR(2,32,36,22)
1350 CALL HCHAR(5,2,63)
1360 CALL HCHAR(5,32,64)
1370 CALL VCHAR(6,24,36,18)
1380 CALL VCHAR(6,28,36,18)
1390 CALL HCHAR(24,2,59)
1400 CALL HCHAR(24,3,35,29)
1410 CALL HCHAR(24,32,60)
1420 CALL HCHAR(24,7,62)
1430 CALL HCHAR(24,24,62)
1440 CALL HCHAR(24,28,62)
1450 GOTO -650
1460 FOR I=1 TO L
1470 IF T(I)<>V(I) THEN 1510
1480 E1=E1+1
1490 T(I)=T(I)+.5
1500 V(I)=V(I)+.1
1510 NEXT I
1520 IF E1=L THEN 1670
1530 FOR I=1 TO L
1540 FOR J=1 TO L
1550 IF V(I)<>T(J) THEN 1590
1560 F1=F1+1
1570 T(J)=T(J)+.5
1580 GOTO 1600
1590 NEXT J
1600 NEXT I
1610 E(K)=E1
1620 F(K)=F1
1630 FOR I=1 TO L
1640 V(I)=INT(V(I))
1650 T(I)=INT(T(I))
1660 NEXT I
1670 IF F(K)>10 THEN 1700
1680 CALL HCHAR(5+K,26,38+F(
K))
1690 GOTO 1720
1700 CALL HCHAR(5+K,25,49)
1710 CALL HCHAR(5+K,26,38+F(
K))
1720 IF E1>10 THEN 1750
1730 CALL HCHAR(5+K,20,48+E1
)
1740 GOTO 1770
1750 CALL HCHAR(5+K,29,49)
1760 CALL HCHAR(5+K,30,38+E1
)

```

```

1770 IF E1=L THEN 1900
1780 IF K<18 THEN 720
1790 FOR I=1 TO 3
1800 FOR J=1 TO 15
1810 CALL HCHAR(5+I,8+J,ASC(
SEG$(P$(I),J,1)))
1820 NEXT J
1830 NEXT I

```

```

1840 FOR I=1 TO L
1850 CALL HCHAR(9,15-INT(L/2
)+I,Y(T(I)))
1860 NEXT I
1870 CALL HCHAR(9,23,32)
1880 CALL HCHAR(10,9,32,15)
1890 GOTO 1930
1900 FOR I=1 TO 11

```

```

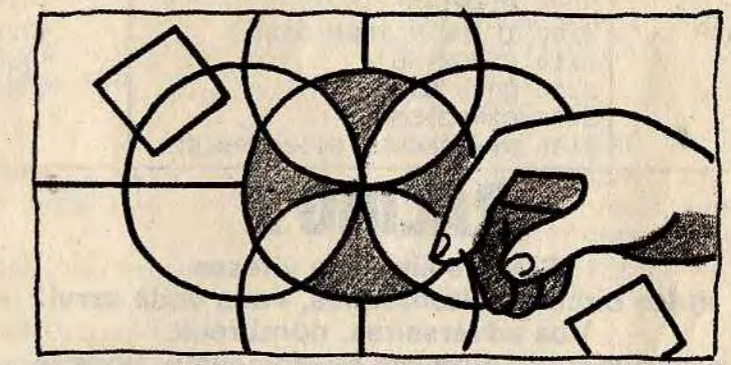
1910 CALL HCHAR(4,10+I,ASC(
EG$(N$(I,1)))
1920 NEXT I
1930 CALL KEY(0,KK,SS)
1940 IF SS=0 THEN 1930 ELSE
1140

```

11.99/4A

LUDICOURB

Une idée originale qui se situe
entre les programmes d'assistance graphique et les logiciels de jeu.
Si vous avez un esprit de dessinateur
et si vous aimez vous distraire, ce petit programme
est fait pour vous.



BUT DU JEU
A l'aide des divers éléments proposés,

tentez de réaliser vos cadres de jeux, et
amusez-vous à simuler le travail d'un gra-
phiste de renom.

AU CLAVIER
- Faites RUN et entrez vos valeurs.

```

2 ' Programme de trace de co
urbes III
10 CALL CLEAR
12 CALL SCREEN(2)
14 OPTION BASE 1
16 FOR I=1 TO 16
17 CALL COLOR(I,16,1)
18 NEXT I
100 CALL HCHAR(1,2,31,767)
110 C=31
120 DIM T(8,8)
130 INPUT "Valeur minimale d
e X ? ":XMIN
140 INPUT "Valeur maximale d
e X ? ":XMAX
150 HX=(XMAX-XMIN)/31
155 HX8=HX/8
160 INPUT "Valeur minimale d
e Y ? ":YMIN
170 INPUT "Valeur maximale d
e Y ? ":YMAX
180 HY=(YMAX-YMIN)/23
181 HY8=HY/8
182 CALL CLEAR
183 CALL HCHAR(1,2,31,767)
184 IF YMIN<=0 THEN 194
186 IF YMAX<=0 THEN 194
188 YC=INT(1-YMIN/HY)
190 YP=INT(1-(YMIN+(YC-1)*HY
)/HY8)
192 GOTO 198
194 YC=1
196 YP=1
198 IF XMIN<=0 THEN 208
200 IF XMAX<=0 THEN 208

```

```

202 XC=INT(2-XMIN/HX)
204 XP=INT(1-(XMIN+(XC-2)*HX
)/HX8)
206 GOTO 212
208 XC=2
210 XP=1
212 YPAX=YP
214 GOSUB 4100
218 GOSUB 3000
220 CALL VCHAR(1,XC,C,24)
222 XPAX=XP
224 GOSUB 4200
228 GOSUB 3000
230 CALL HCHAR(25-YC,2,C,31)
232 GOSUB 4300
240 GOSUB 3000
244 CALL HCHAR(25-YC,XC,C)
246 X=XMIN
248 FOR XC=2 TO 32
250 XR=X
260 GOSUB 1000
270 IF Y>YMAX THEN 550
280 IF Y<YMIN THEN 550
290 YR=Y
300 YC=INT((YR-YMIN)/HY+1)
320 XK=XR
325 YK=YC
330 GOSUB 2000
350 X=XR+HX
360 GOSUB 1000
362 IF Y>YMAX THEN 560
363 IF Y<YMIN THEN 560
370 YS=INT((Y-YMIN)/HY+1)
390 IF YS-YC<0 THEN 415
400 PAS=1

```

```

410 GOTO 425
415 PAS=-1
425 IF ABS(YS-YC)<1 THEN 560
427 XK=XR
430 FOR I=YC+PAS TO YS STEP
PAS
455 YK=I
460 GOSUB 2000
480 NEXT I
550 X=XR+HX
560 NEXT XC
570 CALL KEY(0,K,S)
580 IF S=0 THEN 570
590 END
1000 Y=X
1010 RETURN.
2000 X=XK
2030 FOR XP=1 TO 8
2040 X=X-HX8/2
2050 GOSUB 1000
2060 YP1=INT((Y-(YK-1)*HY-YM
IN)/HY8+1)
2110 X=X+HX8
2120 GOSUB 1000
2130 YP2=INT((Y-(YK-1)*HY-YM
IN)/HY8+1)
2140 IF YP2<YP1 THEN 2205
2144 IF YP1>8 THEN 2250
2145 IF YP2<1 THEN 2250
2150 PAF=1
2160 IF YP2<=8 THEN 2180
2170 YP2=8
2180 IF YP1>=1 THEN 2220
2190 YP1=1
2200 GOTO 2220

```

```

2205 IF YP1<1 THEN 2250
2206 IF YP2>8 THEN 2250
2210 PAF=-1
2211 IF YP2>=1 THEN 2213
2212 YP2=1
2213 IF YP1<=8 THEN 2220
2214 YP1=8
2220 FOR YP=YP1 TO YP2 STEP
PAF
2230 T(9-YP,XP)=1
2240 NEXT YP
2250 X=X+HX8/2
2260 NEXT XP
2830 CALL GCHAR(25-YK,XC,CX)
2840 IF CX=31 THEN 2900
2850 IF CX<34 THEN 2860
2852 GOSUB 4300
2853 GOTO 2900
2860 IF CX<33 THEN 2880
2870 GOSUB 4200
2875 GOTO 2900
2880 GOSUB 4100
2900 GOSUB 3000
2901 IF B#<>"0000000000000000
0" THEN 2908
2903 C=C-1
2905 RETURN
2908 CALL HCHAR(25-YK,XC,C)
2910 RETURN
3000 B#=""
3010 C=C+1
3020 IF C=160 THEN 570
3030 FOR J=1 TO 8
3040 B1=8*T(J,1)+4*T(J,2)+2*
T(J,3)+T(J,4)
3050 B2=8*T(J,5)+4*T(J,6)+2*
T(J,7)+T(J,8)
3060 IF B1>9 THEN 3090
3070 B1=B1+48
3080 GOTO 3100
3090 B1=B1+55
3100 IF B2>9 THEN 3130
3110 B2=B2+48
3120 GOTO 3140
3130 B2=B2+55
3140 B#=#B#&CHR$(B1)&CHR$(B2)
3150 NEXT J
3190 CALL CHAR(C,B#)
3200 FOR J=1 TO 8
3210 FOR K=1 TO 8
3220 T(J,K)=0
3230 NEXT K
3240 NEXT J
3250 RETURN
4100 FOR IAX=1 TO 8
4110 T(9-IAX,YPAX)=1
4120 NEXT IAX
4130 RETURN
4200 FOR IAX=1 TO 8
4210 T(9-XPAX,IAX)=1
4220 NEXT IAX
4230 RETURN
4300 FOR IAX=1 TO 8
4310 T(9-IAX,YPAX)=1
4320 T(9-XPAX,IAX)=1
4330 NEXT IAX
4340 RETURN

```

```

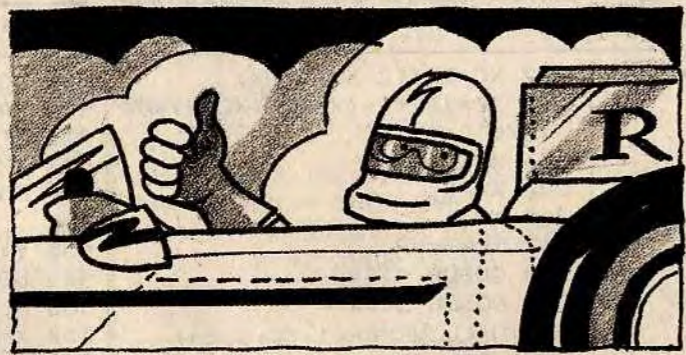
270 CALL CLEAR
280 M=N/2-N/25
290 CALL SCREEN(CE)
300 CALL COLOR(12,1,CP)
310 CALL COLOR(13,CV,CP)
320 CALL COLOR(14,CV,1)
330 L=26-L
340 J=L/2
350 FOR I=1 TO 12
360 PRINT TAB(J);E$
370 NEXT I
380 I=16
390 A=127
400 P1=0
410 P2=0
420 O=0
430 J=J+N*NRND-M
440 IF J<L THEN 460
450 J=J-M
460 P1=P1+1
470 CALL GCHAR(14,I,X)
480 IF X=127 THEN 560
490 P2=P2+1
500 CALL HCHAR(13,I+O,A)
510 PRINT TAB(J);E$
520 CALL HCHAR(13,I,136)
530 CALL SOUND(500,262,0,330,5,392,5)
540 A=32
550 GOTO 600
560 CALL HCHAR(13,I+O,A)
570 PRINT TAB(J);E$
580 CALL HCHAR(13,I,129)
590 A=127
600 O=0
610 CALL KEY(3,K,S)
620 IF S=0 THEN 430
630 IF K=68 THEN 690
640 IF K=83 THEN 660
650 IF K=13 THEN 720 ELSE 430
660 I=I-1
670 O=1
680 GOTO 430
690 I=I+1
700 O=-1
710 GOTO 430
720 CALL CLEAR
730 CALL COLOR(12,2,CE)
740 PRINT "Vous avez fait";P2;"fautes"
;"sur";P1;"coups, soit";100-INT
(P2*100/P1);;"points":;:;:
750 GOTO 200

```

TI.99/4A

RACING Z

Si vous aimez la vitesse et les circuits automobiles, vous voilà servi. Vos adversaires, nombreux, manquent absolument de «fair-play», vous le découvrirez à vos dépens.



BUT DU JEU : Parcourir le plus de distance possible, en surveillant les réactions brutales des autres concurrents et en évitant les surprises désagréables que vous réserve ce circuit diabolique.

AU CLAVIER : Faites RUN et pilotez

```

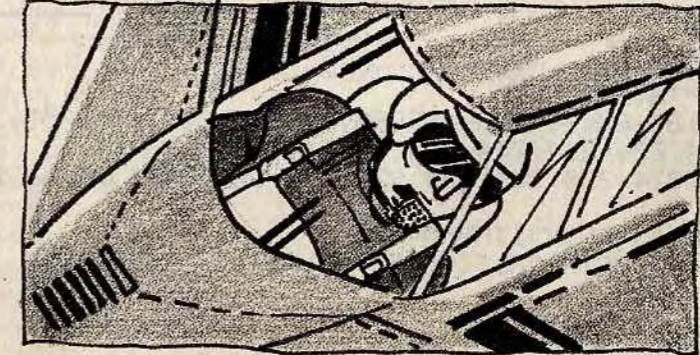
100 RANDOMIZE
110 CALL CLEAR
120 PRINT "CIRCUIT DE VOITURE":;:;"Vous vous déplacerez avec les 2 flech
es.":;:;
130 PRINT "Enter arrête le jeu et donne les points.":;:;
140 CALL CHAR(136,"387C3838387C1")
150 CALL CHAR(129,"387C3838387C1")
160 CALL CHAR(124,"18181818181818")
170 INPUT "Couleur de l'écran ? ":CE
180 INPUT "Couleur de la piste ? ":CP
190 INPUT "Couleur de la voiture ? ":CV
200 INPUT "Quel niveau de difficulté voulez-vous ? ":N
210 INPUT "Quelle largeur de piste voulez-vous ? ":L
220 E$=""
230 FOR I=1 TO L
240 E#=#E#&CHR$(127)
250 NEXT I
260 E#=#E#&""

```

T07

DUEL

Suivre la guerre des Malouines à la télévision c'est bien, mais la vivre c'est pire. Mercenaire, vous choisissez votre camp et que le meilleur gagne...



BUT DU JEU : Éviter tous les dangers propres à un vol ainsi que tous ceux qui caractérisent un conflit aérien digne de ce nom, entre autre, les missiles Exocet, les mines volantes, le relief accidenté... Vous aurez bien mérité votre solde.

AU CLAVIER : L'appareil Anglais monte à l'aide de la touche «P».

- Il descend avec la touche «.».
- Il largue ses mines avec la touche «L».
- L'appareil Argentin fait de même avec les touches «Z», «S», et «X».

```

1 CLEAR,,20:X=0:Y=10:N=38:M=Y
5 DEFGR$(2)=63,1,57,125,255,255,9,63:DEFGR$(3)=248,0,0,1,227,255,3,129:DEFGR$(0)
=31,128,192,240,63,7,1,7:DEFGR$(1)=252,128,116,190,255,255,32,248
10 CLS:SCREEN0,4,0:F=6
20 FOR I=0 TO 18:LOCATE0,1,1:COLOR6,6:PRINT"
":NEXTI:COLOR4,4:LOCATE0,19,1:PRINT"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
":COLOR0,F
25 FORA=1TO130:T=RND:NEXTRA
30 Z=10:FORA=30 TO 280:Z=Z+INT(RND*7)-3:IFZ<0THENZ=0
32 LINE(A,151)-(A,151-Z):NEXTRA
50 H1=0:H2=0:A#=#INKEY$:IFA#=#"P"ANDY>1 THENH2=-1

```

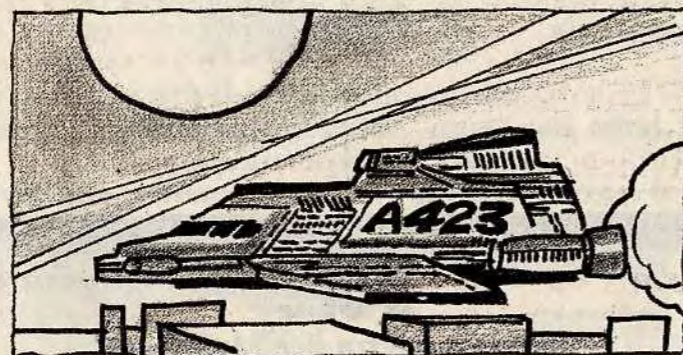
```

52 IFA$="." THEN H2=1
53 IFA$="Z" AND M>1 THEN H1=-1
54 IFA$="X" THEN H1=1
56 IFA$="S" THEN LOCATE X, Y+1, 1: COLOR 5, F: PRINT "*"
58 IFA$="L" THEN LOCATE N, M+1, 1: COLOR 5, F: PRINT "*"
60 LOCATE N, M, 1: PRINT "   ": LOCATE X, Y, 1: PRINT "   ": Y=Y+H1: M=M+H2: X=X+1: IF X>38 THEN X=2
62 N=N-1: IF N<1 THEN N=38
65 T1=SCREEN(X+1, Y): T2=SCREEN(N, M): IF Y=M AND ABS(X-N)<2 THEN 200
66 IFT1<>32 THEN 200 ELSE IFT2<>32 THEN 210
70 LOCATE X, Y, 1: COLOR 1, F: PRINT GR$(0): GR$(1): LOCATE N, M, 1: COLOR 0, F: PRINT GR$(2): GR$(3)
99 GOTO 50
200 LOCATE X-1, Y, 1: GOTO 220
210 LOCATE N-1, M, 1
220 COLOR 1, 2: PRINT "BOUM": LOCATE 5, 11, 1: INPUT "UNE AUTRE PARTIE "; R$: IF R$="O" THEN 1 ELSE END

```

TOURS INFERNALES

Appel à pilote de A423.
Rendez-vous d'urgence dans la cité nucléaire Altacit.
aux mains de l'ennemi.



BUT DU JEU

Éviter les grands réfrigérants atmosphériques sur lesquels vos ennemis ont installé leur système de défense anti-aérien.

Privilégiez donc les petits blocs sur lesquels vous pourrez vous approvisionner.

AU CLAVIER

- Changer d'altitude avec «Q» et «W».

- Aller à gauche à l'aide de «J».
- Aller à droite à l'aide de «L».

```

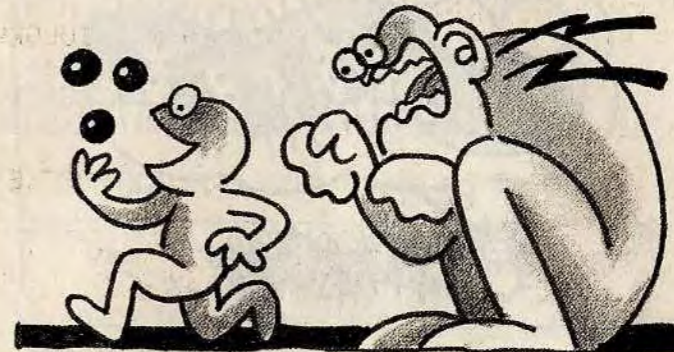
1 SCREEN 2, 2: CLEAR, , 18: CLS
10 E=200: X=20: N=0: H$="HAUTE": K=6
35 DEFGR$(0)=28, 8, 8, 127, 62, 28, 8, 8: DEFGR$(1)=255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255: DEFGR$(2)=224, 224, 224, 224, 224, 224, 224, 224
40 DEFGR$(3)=224, 224, 224, 224, 224, 224, 224, 224: DEFGR$(4)=224, 224, 224, 224, 224, 224, 224, 224
50 N=0: A$=INKEY$: IFA$="J" AND X>1 THEN N=-2
55 LOCATE 2, 0, 1: COLOR 5, 2: PRINT "ALTITUDE : "; H$: "   ENERGIE : "; E: "   ": COLOR 2, 2
60 IFA$="L" AND X<38 THEN N=2
70 IFA$="Z" THEN H$="HAUTE": E=E-20
80 IFA$="X" THEN H$="BASSE": E=E-20
90 LOCATE X, 9, 1: PRINT "   ": K=K+1: X=X+N: IF H$="BASSE" THEN GOTO 250
95 LOCATE X, 10, 1: COLOR 1, 2: PRINT GR$(0): COLOR 2, 2
100 GOSUB 200: E=E-1: IF E<0 THEN 300
199 GOTO 50
200 T=INT(RND*8)+1: IFT>3 THEN LOCATE 1, 24, 1: COLOR 2, 2: PRINT: RETURN
210 P=INT(RND*30)+5: IFT=1 THEN LOCATE P, 23, 1: COLOR 7, 7: PRINT "AA": COLOR 7, 0: PRINT GR$(2): COLOR 2, 2: PRINT: RETURN
220 LOCATE P, 23, 1: COLOR 7, 0: PRINT CHR$(127): CHR$(127): GR$(3): COLOR 0, 2: PRINT GR$(4): COLOR 2, 2: PRINT: RETURN
250 T=SCREEN(X, 10): IFT=32 OR T=0 THEN GOTO 95
260 IFT=127 THEN GOTO 300
270 BEEP: E=E+20: GOTO 95
300 FOR A=0 TO 7: LOCATE X, 10, 1: COLOR A, 2: PRINT GR$(0): FOR I=1 TO 60: NEXT I: NEXT A
310 FOR A=1 TO 400: NEXT A
320 CLS: SCREEN 6, 0: LOCATE 5, 10: PRINT "VOUS AVEZ PARCOURU "; K: " KM"
330 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: INPUT "   UNE AUTRE PARTIE "; R$: IF R$="O" THEN 1

```

107

BOUPY

Il s'appelle Boupy et son seul plaisir consiste à parcourir les écrans de télévision à la recherche de pastilles nutritives. Aidez-le à échapper aux monstres qui le poursuivent.



BUT DU JEU

Attrapez les éléments de couleur dissimulés sur l'écran tout en fuyant les divers monstres qui vous harcèlent.

AU CLAVIER

- Pour aller à gauche appuyer sur la touche : «J».
- Pour aller à droite appuyer sur la touche : «L».

- Pour aller en haut appuyer sur la touche : «W».
- Pour aller en bas appuyer sur la touche : «X».
- En cas de force majeure appuyer sur la touche : «K».

```

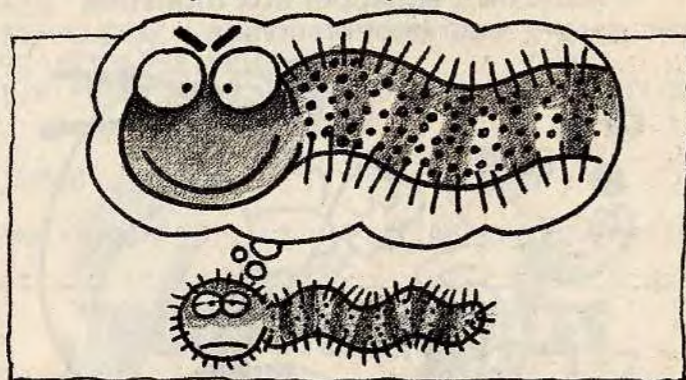
1 CLS: SCREEN 1, 0, 0: CLEAR, , 20: S=0: X=20: Y=11: N=0: M=N: XM=5: YM=2
5 DEFGR$(1)=60, 126, 219, 152, 255, 189, 195, 126: DEFGR$(2)=60, 126, 219, 189, 255, 195, 189, 255: DEFGR$(3)=60, 24, 60, 126, 126, 126, 60, 24
20 COLOR 1, 1: FOR A=0 TO 40: LOCATE A, 0, 1: PRINT CHR$(127): LOCATE A, 22: PRINT CHR$(127): NEXT A
30 FOR A=1 TO 21: LOCATE 0, A, 1: PRINT CHR$(127): LOCATE 40, A, 1: PRINT CHR$(127): NEXT A
40 COLOR 4, 0: FOR A=1 TO 25+INT(RND*20): LOCATE INT(RND*39)+1, (RND*21)+1, 1: PRINT "*" : NEXT A: COLOR 2, 0
50 A$=INKEY$: IFA$="J" THEN N=-1: M=0
53 IFA$="K" THEN LOCATE X, Y, 1: PRINT "   ": X=INT(RND*39)+1: Y=INT(RND*19)+1
55 IFA$="L" THEN N=1: M=0
56 IFA$="Z" THEN M=-1: N=0
58 IFA$="X" THEN M=1: N=0
60 LOCATE X, Y, 1: PRINT "   ": LOCATE XM, YM, 1: PRINT "   ": X=X+N: Y=Y+M: C=SCREEN(X, Y): IF C=127 OR C=42 THEN 200 ELSE S=S+1: LOCATE 14, 22, 1: COLOR 6, 1: PRINT "SCORE: "; S
65 IFC=0 THEN S=S+100: PLAY "D0"
66 IF RND>.95 THEN LOCATE (RND*38)+1, (RND*19)+1, 1: COLOR 6, 0: PRINT GR$(3)
70 LOCATE X, Y, 1: COLOR 3, 0: PRINT GR$(1): GOSUB 100: LOCATE XM, YM, 1: COLOR 2, 0: PRINT GR$(2): IF X=XM AND Y=YM THEN 200 ELSE 50
100 IF RND>.7 THEN RETURN
105 IF X>XM THEN XM=XM+1: GOTO 120
110 IF X<XM THEN XM=XM-1: RETURN
120 IF Y<YM THEN YM=YM-1: RETURN
130 IF Y>YM THEN YM=YM+1: RETURN
140 RETURN
200 PLAY "D0REMIFASOLASIDO": LOCATE 10, 23: INPUT "UNE AUTRE PARTIE "; R$: IF R$="O" THEN 1 ELSE END

```



PARCOURS

Votre chenille ne demande qu'à grandir. Malheureusement pour elle et pour vous, le programmeur a tout fait pour l'en empêcher.



BUT DU JEU

Survivre en évitant les obstacles et l'enceinte du décor qui changera à chaque

fois que vous aurez atteint 100 points.

AU CLAVIER

- Montez à l'aide de «Z».

- Descendez à l'aide de «X».
- Allez à gauche avec «J».
- Allez à droite avec «L».

```
1 CLS:SCREEN1,0,0:CLEAR,,20:S=0:X=20:Y=11:N=1:M=0:XM=5:YM=2:D=1:B=0
5 DEFGR$(1)=24,60,126,255,255,126,60,24
10 GOSUB20:GOTO45
20 COLOR1,1:FORA=0TO40:LOCATEA,0,1:PRINTCHR$(127):LOCATEA,22:PRINTCHR$(127):NEXT
A
30 FORA=1TO21:LOCATE0,A,1:PRINTCHR$(127):LOCATE40,A,1:PRINTCHR$(127):NEXTA
40 COLOR4,0:FORA=1TO50+INT(RND*20):LOCATEINT(RND*38)+1,(RND*20)+1,1:PRINT"#":NEX
TA:COLOR2,0:RETURN
45 LOCATEX,Y,1:COLOR3,0:PRINT" ":BEEP:LOCATEX,Y,1:PRINTGR$(1)
46 A$=INKEY$:IF A$="" THEN45 ELSE 51
50 A$=INKEY$
51 IFA$="J"THEN N=-1:M=0
55 IFA$="L"THEN N=1:M=0
56 IFA$="Z"THENM=-1:N=0
58 IFA$="X"THEN M=1:N=0
60 X=X+N:Y=Y+M:C=SCREEN(X,Y):IF C=127 OR C=35 OR C=0 ORC=79 THEN 200 ELSE S=S+1:
LOCATE14,22,1:COLOR6,1:PRINT"SCORE:";S
65 IF (S/100)=INT(S/100) THEN PLAY"FA SOLASIFASO":CLS:SCREEN1,0,0:GOSUB20
66 IF RND>.95 THEN LOCATE (RND*38)+1,(RND*19)+1,1:COLOR4,0:PRINT"#":
70 LOCATEX,Y,1:COLOR3,0:PRINTGR$(1):GOTO50
200 PLAY"DOREMIFASOLASIDO":LOCATE10,23:INPUT"UNE AUTRE PARTIE ";R$:IF R$="0" TH
EN1 ELSE END
```

NUCLEAR

Lorsque le temps devient un ennemi et que les événements jouent contre vous, vous restez seul contre tous avec, comme seuls alliés, votre ruse et votre rapidité d'action.

BUT DU JEU

Empêcher par tous les moyens l'explosion de la centrale atomique en éliminant les dangers qui apparaîtront à l'écran et que

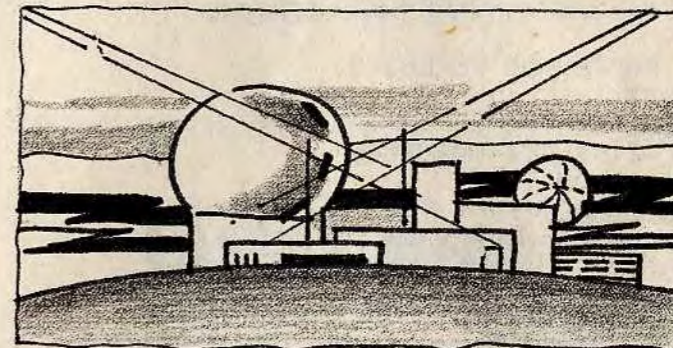
vous ne tarderez pas à découvrir. Vous pourrez aussi vous procurer de l'énergie (à vous de savoir comment.)

AU CLAVIER

- Pointez à l'aide du crayon optique les éléments favorables et défavorables.

```
1 CLEAR,,20
5 CLS:SCREEN0,6,0:F=6
10 DEFGR$(0)=60,126,255,255,255,126,60:DEFGR$(1)=189,153,126,24,24,36,36,102
:DEFGR$(3)=126,24,126,24,126,24,126,0:DEFGR$(2)=60,60,24,255,189,189,24,126
20 DEFGR$(4)=8,42,28,127,28,42,8,0:DEFGR$(5)=60,126,219,255,255,219,126,60:DEFGR
$(6)=0,16,64,24,153,0,68,16:DEFGR$(7)=1,14,56,24,14,24,112,128
30 T=1:R=0:L=2000+INT(RND*2000):E=INT(L/10)
35 LOCATE1,2:COLOR3,1:ATTRB1,1:PRINT"CENTRALE NUCLEAIRE":COLOR0,F:ATTRB0,0
40 FORI=1TO200:LOCATE4,11:PRINT"CA COMMENCE DANS ";200-I;" SECONDES":NEXTI:CLS
```

```
50 N=INT(40*RND):M=INT(RND*22)+1:C=INT(RND*8):CO=INT(6*RND):LOCATEN,M,1:COLORCO,
F:PRINTGR$(C)
55 R=R+T:LOCATE0,0,1:COLOR1,F:PRINT"MASSE CRITIQUE : ";R;" SEUIL : ";L;" "
56 E=E-8:LOCATE2,23,1:COLOR5,F:PRINT" ENERGIE : ";E;" SCORE : ";S
57 IFR>L DRE<0 THEN200
60 FORA=1TO20:INPENX,Y:X=INT(X/8):Y=INT(Y/8):IFX=N AND Y=M THEN LOCATEX,Y,1:PRIN
T" ":GOTO100
65 NEXTA:IFC>3THENT=T+C:GOTO50
70 IFRND>.4THENLOCATEN,M,1:PRINT" "
80 GOTO50
100 BEEP:IFC<3THENT=T+10:GOTO50
105 IFC=3THENE=E+30:GOTO50
110 S=S+C*100:T=T-INT(C/2):IFT<0THENT=0:GOTO50
120 GOTO50
200 FORI=1TO500:NEXTI:LOCATE7,11,1:INPUT"UNE AUTRE PARTIE ";R$:IFR$="0"THEN1ELS
EEND
```



VIC 20

RAID SUR NEW-YORK

Rejoignez au plus vite la base d'envol Titl. Vous êtes le dernier des kamikazes, sur lequel repose l'espoir du Japon.



BUT DU JEU

Votre première et dernière mission consiste à raser New York. Cependant, votre avion, un «zero», a été touché lors de l'attaque de Pearl-Harbour. Et vous perdez

constamment de l'altitude. Vous devez raser tous les gratte-ciel pour atterrir, réparer et repartir à l'assaut de nouveaux quartiers. Et ainsi mourir en héros pour la gloire de votre pays.

AU CLAVIER

- Pour larguer une bombe, il suffit de presser la barre «espace».
- Ce logiciel nécessite l'utilisation d'une extension 8 ou 16 Ko de mémoire vive.

```
10 POKE44,28:POKE46,28:POKE48,28:POKE50,28:POKE43,10:POKE45,12:POKE47,12:POKE49,
12
20 POKE7177,0:POKE7178,0:POKE7179,0:POKE198,4:POKE631,76:POKE632,207:POKE633,13:
NEW
```

READY.

```
100 REM COPYRIGHT TILT MICRO
120 RX=36864:RY=36865:S2=36876
130 EC=4096:CO=33792:GO=32768:CA=36869:G=5120:NO=6144:S3=36877:SN=36878
140 IFPEEK(0)THENPOKE0,0:GOSUB5000:GOSUB5300
150 GOSUB5200
```


INDISPENSABLE!

EXPÉDITIONS, RALLYES, RAIDS ET COURSES ● L'ÉCOLE DE L'AVENTURE ●
LES PARADIS PERDUS ● TRAVERSEZ LE SAHARA EN 4 X 4 ●
A LA RECHERCHE DES TRÉSORS OUBLIÉS ● VOTRE TOUR DU MONDE
LA VOILE ● TROUVEZ UN SPONSOR ● TOUTES LES FÊTES DU MONDE ●
LES VOYAGES INSOLITES ET SPORTIFS ● ● ●



BILLET DE COMMANDE

OUI, veuillez me faire parvenir à l'adresse indiquée ci-dessous l'Almanach de l'Aventure et du Voyage au prix de 45 F (+13,10 F de frais d'envoi).
Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de l'Almanach de l'Aventure et du Voyage par: chèque bancaire chèque postal (3 volets)
Merci de nous retourner votre Billet de commande sous enveloppe affranchie à Almanach de l'Aventure et du Voyage, Service Abonnement, 101 rue Réaumur - 75002 PARIS.

M Mme Mlle _____ Adresse _____
Prénom _____
Code postal _____ Ville _____
Signature _____

Almanach


```

20 PRINT
30 PRINT
40 PRINT "VOTRE MISSION : ESSAYER DE VOUS "
50 PRINT "POSER SUR LA BASE AVEC VOTRE "
60 PRINT "HELICOPTERE SACHANT QUE LA FORCE "
70 PRINT "ASPIRANTE VIENT DE L'"OUEST OU DE "
80 PRINT "L'"EST."
85 PRINT
90 PRINT "          5=GAUCHE          6=BAS
          7=HAUT          8=DROITE"
95 PRINT
96 PRINT
97 PRINT "  PRESSEZ UNE TOUCHE..."
100 PRINT AT 0,9;"■helico-base■"
130 GOSUB 200
140 PRINT AT 0,9;" HELICO-BASE "
150 GOSUB 200
160 GOTO 100
200 FOR N=1 TO 5
210 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 499
220 NEXT N
230 RETURN
499 CLEAR
500 LET L=INT (RND*2)
505 CLS
510 IF L=0 THEN GOTO 600
520 PRINT "LA FORCE VIENT DE L'"EST"
530 LET F=1.5
540 GOTO 700
600 PRINT "LA FORCE VIENT DE L'"OUEST"
610 LET F=-1.5
700 FOR N=0 TO 100
710 NEXT N
720 CLS
1000 LET A=0
1010 LET B=16
1090 PRINT AT 10,0:"
-----
1100 PRINT AT A,B-1;"          ";AT A+1,B;" --- ";AT A+2,B-1;" *-<0 ";AT A+3
,B;" ■ "
1105 PRINT AT A+4,B;"          "
1107 IF A=16 AND B=16 THEN GOTO 2000
1108 IF A=16 AND (B=12 OR B=13 OR B=14 OR B=15 OR B=19 OR B=18) THEN GOTO 3500
1109 IF B>24 OR B<2 THEN GOTO 5000
1110 LET B=B+(INKEY$="8" AND B<27)-(INKEY$="5" AND B>0)
1120 LET A=A+(INKEY$="6")-(INKEY$="7" AND A>0)
1130 PRINT AT A+1,B-1;"          "
1140 IF INT (RND*2)=0 THEN LET B=B+F
1999 GOTO 1090
2000 FOR N=0 TO 040
2010 PRINT AT 21,5;"■mission■accomplie";AT 21,5;" MISSION ACCOMPLIE"
2020 NEXT N
2030 GOTO 4000
3000 FOR N=0 TO 20
3010 PRINT AT 21,3;"■dans■l■eau...";AT 21,3;" DANS L EAU..."
3020 NEXT N
3030 GOTO 4000
3500 FOR N=0 TO 30
3510 PRINT AT 21,3;"■ecrase■sur■la■base■flottante";AT 21,3;" ECRASE SUR LA BASE
FLOTTANTE"
3520 NEXT N
4000 PRINT AT 21,0;" UNE AUTRE PARTIE (OUI/NON) ? "
4010 INPUT Z$
4015 LET Z$=Z$(1)
4020 IF Z$="O" THEN RUN
4030 IF Z$="N" THEN STOP
4040 GOTO 4010
5000 FOR N=0 TO 30

```

```

5010 PRINT AT 21,0;"■vous■etes■aspire...";AT 21,0;" VOUS ETES ASPIRE..."
5020 NEXT N
5030 GOTO 4000
9990 SAVE "HELICO-BASE"
9999 RUN

```

ZX 81

ZIG-ZAG

Pour les amateurs de courses automobiles,
un petit jeu qui saura les ravir.
Les réflexes et la connaissance de la piste apparaîtront
comme un avantage certain, mais demanderont
quelques parties d'entraînement.



BUT DU JEU

Faites le maximum de kilomètres sur le circuit en évitant les sorties de route et

autres pièges spécialement conçus pour vous.

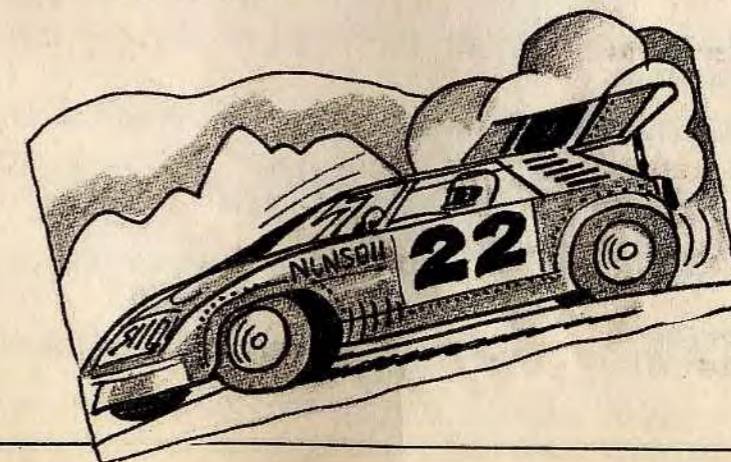
AU CLAVIER

- Aller à droite et à gauche à l'aide des touches «8» et «5».

```

3 REM "ZIG-ZAG"
5 LET K=6
10 LET A=1
15 LET B=11
20 LET X=INT (RND*2)+1
21 SCROLL
30 PRINT AT 20,A;"■"
35 PRINT AT 20,B;"■"
37 PRINT AT 20,K;"■"
40 IF X=1 AND A>0 THEN LET A=A-1
41 IF X=1 AND B>10 THEN LET B=B-1
42 IF X=2 THEN LET A=A+1
43 IF X=2 THEN LET B=B+1
44 IF INKEY$="5" THEN LET K=K-1
45 IF INKEY$="8" THEN LET K=K+1
46 IF K=A OR K=B THEN GOTO 50
47 GOTO 20
50 PRINT AT 20,K;"■"
51 PRINT AT 21,K;"BOUM"
52 PAUSE 100
53 GOTO 20

```



LA MAISON DU SAVANT FOU

Avant de décider de pénétrer dans la maison du savant fou, n'omettez pas de rédiger votre testament car rien ne vous sera épargné. Tentez d'en ressortir vite (et vivant) car vous êtes d'ores et déjà convié à visiter la résidence secondaire du savant en question.



BUT DU JEU

Évoluez le plus longtemps possible dans une maison où toute action constitue un

danger. Si vous réussissez cette épreuve, ce qui est réellement un exploit, vous aurez droit de visiter la résidence secondaire du savant fou.

AU CLAVIER

- Donnez libre cours à votre imagination.

```

1 REM LA MAISON DU SAVANT FOU
10 CLS
20 DIM B$(13,12)
25 LET B$(2)="001E03N07SR"
30 LET B$(4)="003E05N08SR"
35 LET B$(5)="004E05N09SR"
40 LET B$(7)="006E09N10S02"
45 LET B$(8)="007E09N11S04"
50 LET B$(10)="006E12NRS07"
55 LET B$(12)="010E13NRS11"
60 LET B$(13)="012EKS09NR"
65 LET BOUCLE=9500
102 CLS
105 PRINT "VOUS ETES DEVANT UNE MAISON. QUE FAITES VOUS ?"
110 INPUT Z#
120 IF Z$(1)="E" THEN GOTO 190
130 IF Z$(1)="R" THEN PRINT "ALLONS, UN PEU DE COURAGE..."
140 GOTO 110
190 CLS
191 PRINT "LA PORTE VIENT DE SE REFERMER DERRIERE VOUS..."
195 GOSUB BOUCLE
199 FOR U=5 TO 1 STEP -1
200 CLS
201 PRINT "(VOUS AVEZ ";U;") VIE(S)"
202 FOR P=1 TO 50
203 NEXT P
204 CLS
205 LET A=4
210 GOSUB 6990+10*A
215 PRINT
220 PRINT "QUE FAITES-VOUS ?"
230 INPUT A#
235 IF A#="" THEN GOTO 230
240 FOR N=1 TO 12
250 IF B$(A,N)=A$(1) THEN GOTO 300
255 NEXT N
260 CLS
265 PRINT "ERREUR"
266 FOR G=1 TO 50
270 NEXT G
275 CLS

```



```

280 GOTO 210
300 CLS
312 IF B$(A,N+1)="R" THEN GOTO 260
314 IF B$(A,N+1)="K" THEN GOTO 9000
315 PRINT "O.K."
320 LET A=VAL (B$(A,N+1 TO N+2))
325 FOR G=1 TO 40
330 NEXT G
335 CLS
340 GOTO 210
7000 PRINT "UN PIEU, LANCE DU MUR, VOUS TRANS-PERCE L'ESTOMAC ET VOUS PLANTE SUR LA PORTE."
7003 GOSUB BOUCLE
7005 NEXT U
7006 GOTO 9900
7010 PRINT "VOUS ETES DANS LA CUISINE, IL Y A UNE PORTE A L'EST, A L'OUEST ET AU NORD."
7015 RETURN
7020 PRINT "DERRIERE LA PORTE SE TROUVAIT UNE USINE DE CORNEED-BEEF, VOUS RESSERTIEZ EN CHAIR APATE..."
7025 GOTO 7003
7030 PRINT "VOUS ETES DANS L'ENTREE DE LA MAISON, IL Y A UNE PORTE A L'EST, A L'OUEST ET AU NORD."
7035 RETURN
7040 PRINT "VOUS ETES DANS LA PENDERIE, IL Y A UNE TRAPPE AU NORD ET UNE PORTE A L'OUEST, CA SENT LE GAZ."
7045 RETURN
7050 PRINT "LA PORTE DONNAIT SUR LE VIDE, VOUS VOUS ECRASEZ LAMENTABLEMENT EN BAS..."
7055 GOTO 7003
7060 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ DANS LA CHAMBRE DE COSINUS, ON SENT DU VENT, IL Y A UNE PORTE POUR CHAQUE DI-RECTION."
7065 RETURN
7070 PRINT "VOUS ETES AU SALON, CA SENT LE GAZ, IL Y A UNE PORTE POUR CHAQUE DIRECTION."
7075 RETURN
7080 PRINT "VOUS ETES AXPHIXIE DANS LA CHAMBRE A GAZ ET VOUS ETES MORT."
7085 GOTO 7003
7090 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ AU FUMDIR, IL YA UNE PORTE A L'EST, AU SUD ET A L'OUEST."
7095 RETURN
7100 PRINT "UNE BETE EXTRAVAGANTE VOUS DECHIQUE LE CORPS."
7105 GOTO 7003
7110 PRINT "VOUS AVEZ ACCEDÉ A LA PIECE SECRETE, CA SENT LE SANG, IL Y A UNE PORTE AU SUD, A L'OUEST ET UNE TRAPPE A L'EST."
7115 RETURN
7120 PRINT "BRAVO, VOUS ETES AU LABO MAIS ATTENTION, CA SENT LA POUDRE, IL Y A UNE PORTE AU SUD, A L'EST ET A L'OUEST."
7125 RETURN
9000 PRINT "VOUS ETES PRESQUE AU BONT DE VOSPEINES...UNE BOMBE A ETE PLACEE ET POUR LA DESAMORCER, ";
9005 PRINT "VOUS COM-POSEREZ UN CODE DE 1 A 50, MAIS VOUS N'AVEZ QUE 5 CHANCES."

```

```

9010 LET X=INT (RND*50)+1
9020 FOR F=1 TO 5
9030 INPUT A
9035 PRINT
9040 IF A=X THEN GOTO 9100
9045 IF A>X THEN PRINT "LE CODE EST PLUS PETIT."
9050 IF A<X THEN PRINT "LE CODE EST PLUS GRAND."
9055 NEXT F
9060 CLS
9065 PRINT "LA MAISON A VOLE EN ECLAT.      VOUS ETES MORT, C'EST DOMMAGE, SI
PRES DU BUT..."
9066 GOSUB BOUCLE
9070 NEXT U
9080 GOTO 9900
9100 CLS
9110 PRINT "BRAVO, VOUS ETES SORTI DE CETTE MAISON INFERNALE. UNE SURPRISE      VOUS
ATTEND..."
9115 GOSUB BOUCLE
9116 CLS
9120 PRINT "DEMARREZ LE MAGNETO ET APPUYEZ SUR newline"
9125 IF INKEY#=CHR# 118 THEN GOTO 9140
9130 GOTO 9125
9140 LOAD "COSINUS2"
9150 REM L9COSINUS2
9160 STOP
9500 FOR Y=1 TO 150
9510 NEXT Y
9520 RETURN
9600 SAVE "COSINUS0"
9601 REM S61COSINUS1
9605 CLEAR
9610 CLS
9620 PRINT "      LA MAISON DE CE FOU DE
SAVANT COSINUS"
9625 PRINT
9626 PRINT "VOUS ALLEZ ETRE ENFERME DANS UNEMAISON DIABOLIQUE EN ESSAYANT DETROU
VER LA SORTIE..."
9630 PRINT "....."
9635 PRINT "      (AVEC 5 VIES)"
9636 PRINT
9640 PRINT "TENTEZ VOUS VOTRE CHANCE ?"
9645 PRINT
9646 FOR T=1 TO 5
9650 INPUT I$
9660 IF I$="OUI" THEN RUN
9670 IF I$="NON" THEN PRINT "ALLONS, UN PEU DE COURAGE."
9680 NEXT T
9683 CLS
9685 PRINT "ON N'ECAPPE PAS AU      SAVANT COSINUS..."
9687 FOR W=1 TO 50
9688 NEXT W
9690 RUN
9900 CLS
9910 PRINT "DESOLE MAIS VOUS N'AVEZ PLUS      DE VIE..."
9920 GOSUB BOUCLE
9930 GOTO 9605

```



LA RESIDENCE SECONDAIRE DU SAVANT FOU

La visite du domicile du savant fou
n'est pas une sinécure.

Vous replongez dans cet univers hostile construit entièrement
sur les délires et les fantômes démoniaques
de cet esprit du mal.



BUT DU JEU

A l'instar de la première excursion, (voir la
maison du savant fou), vous allez de nou-

veau être confronté à un grand nombre de
situations dangereuses. De plus, vous de-
vrez faire preuve d'un grand sens logique
et d'un courage certain.

AU CLAVIER

- Prenez vos responsabilités.

```

10 CLS
20 DIM B$(17,12)
25 LET B$(2)="001E03N05SR"
30 LET B$(3)="002E04N06SR"
35 LET B$(4)="003ERN09SR"
40 LET B$(5)="0RE07N10S02"
45 LET B$(7)="005E08N14S06"
50 LET B$(9)="008ERN11S04"
55 LET B$(13)="012E14NRS10"
60 LET B$(14)="013E15N16S07"
61 LET B$(15)="014ERS11N17"
62 LET B$(17)="0KE15S16N18"
65 LET BOUCLE=9500
102 CLS
103 PRINT "VOUS ETES DEVANT LA RESIDENCE      SECONDAIRE DE COSINUS.      QUE
FAITE-VOUS ?"
105 FOR R=1 TO 5
110 INPUT Z$
120 IF Z$(1)="E" THEN GOTO 190
130 IF Z$(1)="R" THEN PRINT "ALLONS, UN PEU DE COURAGE..."
140 NEXT R
190 CLS
191 PRINT "LA PORTE VIENT DE SE REFERMER      DERRIERE VOUS. VOUS ETES MON PRI-SOHN
IER...HE, HE, HE ."
192 GOSUB BOUCLE
193 CLS
199 FOR U=6 TO 1 STEP -1
200 CLS
201 LET A=3
202 PRINT " (VOUS AVEZ ";U;" VIE(S))"
203 FOR R=1 TO 40
204 NEXT R
205 CLS
210 GOSUB 6990+10*A
215 PRINT " "
220 PRINT "QUE FAITES-VOUS ?"
230 INPUT A$
235 IF A$="" THEN GOTO 230
240 FOR N=1 TO 12
250 IF B$(A,N)=A$(1) THEN GOTO 300
255 NEXT N
260 CLS

```



```

265 PRINT "ERREUR"
266 FOR G=1 TO 50
270 NEXT G
275 CLS
280 GOTO 210
300 CLS
312 IF B$(A,N+1)="R" THEN GOTO 260
314 IF B$(A,N+1)="K" THEN GOTO 9000
315 PRINT "O.K."
320 LET A=VAL (B$(A,N+1 TO N+2))
325 FOR G=1 TO 40
330 NEXT G
335 CLS
340 GOTO 210

```



D""ACIDE.VOUS ETES RONGE JUSQU"" AU

```

7000 PRINT "VOUS ETES TOMBE DANS UN SAC
% OS..."
7003 GOSUB BOUCLE
7005 NEXT U
7006 GOTO 9900
7010 PRINT "VOUS ETES DANS LA CUISINE.UNE O-DEUR VOUS PIQUE LE NEZ.IL Y A UNE
PORTE A L""OUEST,A L""EST ET AU NORD."
7015 RETURN
7020 PRINT "VOUS ETES DANS L""ENTREE DE LA MAISON.IL Y A UNE PORTE A L""EST,A
L""OUEST ET AU NORD."
7025 RETURN
7030 PRINT "VOUS ETES DANS LA PENDERIE.IL Y A UNE TRAPPE AU NORD ET UNE PORT
E A L""OUEST."
7035 RETURN
7040 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ DANS LA CHAM- BRE DE COSINUS.IL Y A UNE PORTE A L"
"EST,AU SUD ET AU NORD."
7045 RETURN
7050 PRINT "VOUS VOUS ETES FAIT EMBROCHER PAR DES PICS,VOUS ETES MORT."
7055 GOTO 7003
7060 PRINT "VOUS ETES AU SALON.IL Y A DE L""ELECTRICITE DANS L""AIR... IL
Y A UNE PORTE POUR CHAQUE DIRECTION."
7065 RETURN
7070 PRINT "UN LASER,PLACE SOURNOISEMENT SUR LE MUR, VOUS DESINTEGRE..."
7075 GOTO 7003
7080 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ DANS LA SALLE DE BAIN.CA SENT LE GAZ.IL Y A UNE
PORTE AU NORD,AU SUD ET A L""OUEST."
7085 RETURN
7090 PRINT "LA PORTE DONNAIT SUR UN PRECIPI-CE.VOUS VOUS ECRASEZ EN BAS..."
7095 GOTO 7003
7100 PRINT "VOUS ETES APHIXIE DANS LA CHAM-BRE A GAZ ET VOUS ETES MORT."
7105 GOTO 7003
7110 PRINT "UN MANIAQUE CACHE DERRIERE LA PORTE VOUS PULVERISE LA TETE A COUP
DE MASSE..."
7115 GOTO 7003
7120 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ AU FUMOIR.IL YA UNE PORTE A L""EST,AU SUD ET A L""
OUEST.ATTENTION, ON ENTEND UNERESPIRATION."
7125 RETURN
7130 PRINT "VOUS ETES DANS LA CHAPELLE.IL Y A UNE PORTE DANS CHAQUE DIREC- TION
"
7135 RETURN
7140 PRINT "VOUS AVEZ ACCEDE A LA PIECE SE- CRETE.CA SENT LE GAZ.IL Y A UNE PORT
E AU SUD,A L""OUEST ET UNE TRAPPE AU NORD."
7145 RETURN
7150 PRINT "VOUS ETES BROYE DANS UN ETAU, ET VOUS ETES MORT."
7155 GOTO 7003
7160 PRINT "BRAVO,PAR LE BIAIS DU SOUS-TER- RAIN,VOUS ETES AU LABO.MAIS AT- TENT
ION,CA SENT LA DYNAMITE,IL Y A UNE PORTE DANS CHAQUE DIREC-TION."
7165 RETURN
7170 PRINT "EN OUVRANT LA PORTE, VOUS AVEZ RENVERSE DES TUBES A ESSAIS CON-TENA
NT DE LA NITROGLYCERINE QUI A EXPLOSE NATURELLEMENT ET VOUS AVEC."
7175 GOTO 7003
9000 PRINT "BRAVISSIMO, VOUS ETES DOUE D""UN SENS DU HASARD INCROYABLE.MAIS MAL
HEUREUSEMENT, LA PORTE EST VERROUILLEE PAR UN CADENAS ELEC-TRONIQUE.INSERREZ-Y
VOTRE CARTE EN APPUYANT SUR ""I""."

```

```

9005 INPUT I$
9010 CLS
9020 PRINT "VOUS N""AVEZ VRAIMENT PAS DE CHANCE : LA CARTE QUE VOUS AVEZ UTI
LISE A UN CODE QUI N""EST PAS BON."
9030 PRINT "POUR CORRIGER CE CODE, VOUS UTI-LISEREZ UN STYLO MAGNETIQUE AVEC UN C
ODE DE 1 A 99.L""ORDINATEUR DE CONTROLE VOUS DIRA SI VOUS APPROCHEZ DU CODE."
9035 PRINT
9036 PRINT "VOUS AVEZ 6 CHANCES."...
9040 LET X=INT (RND*99)+1
9043 FOR H=1 TO 6
9045 INPUT D
9050 IF D<X THEN PRINT "LE CODE EST PLUS GRAND."
9055 IF D>X THEN PRINT "LE CODE EST PLUS PETIT."
9060 IF D=X THEN GOTO 9100
9061 NEXT H
9062 CLS
9065 PRINT "DESOLE, LA CARTE MAGNETIQUE EST FOUTUE.VOUS ALLEZ VOUS TROUVER DANS
UNE PIECE AU HAZARD..."
9066 GOSUB BOUCLE
9070 LET Z=INT (RND*14)+1
9075 IF Z=3 OR Z=1 OR Z=6 OR Z=8 OR Z=10 OR Z=11 OR Z=12 THEN GOTO 9070
9080 LET A=Z
9090 GOTO 205
9100 CLS
9110 PRINT "BRAVO, FELICITATION.VOUS AVEZ REUSI A SORTIR DE CES LABYRIN- THES
.C""EST DU JAMAIS VU DANS L""HISTOIRE DU JEU D""AVENTURE."
9112 GOSUB BOUCLE
9115 GOTO 9115
9170 STOP
9500 FOR Y=1 TO 150
9510 NEXT Y
9520 RETURN
9600 SAVE "COSINUS1"
9601 REM S61COSINUS2
9605 CLEAR
9610 CLS
9620 PRINT "LA MAISON DE COSINUS DEUXIEME PARTIE."
9625 PRINT "APRES LES PERIPECIES DE LA PRE- MIERE MAISON, VOUS VOUS TROUVEZ DEVA
NT LA RESIDENCE SECONDAIRE DE COSINUS(ENCORE PLUS AFFREUX)."
9630 PRINT "....."
9635 PRINT " (AVEC 6 VIES)"
9636 PRINT
9640 PRINT "TENTEZ-VOUS VOTRE CHANCE ?"
9645 PRINT
9647 FOR R=1 TO 5
9650 INPUT I$
9660 IF I$="OUI" THEN RUN
9670 IF I$="NON" THEN PRINT "ALLONS,UN PEU DE COURAGE."
9680 NEXT R
9690 CLS
9700 PRINT "ON NE PEUT PAS ECHAPPER AU SAVANT COSINUS..."
9710 FOR R=1 TO 50
9720 NEXT R
9730 RUN
9900 CLS
9910 PRINT "DESOLE MAIS VOUS N""AVEZ PLUS DE VIE..."
9920 GOSUB BOUCLE
9930 PRINT "AU REVOIR..."
9940 PRINT "J""AI BIEN RIGOLE."
9950 PRINT "...,INSCRIRE RUN POUR RECOMMENCER..."

```

MARDI C'EST LE JOUR DE TELE POCHE!



**TELE
POCHE**

SPiD
PRÉSENTE

LISTE DES POINTS DE VENTE

- 06000 - MAD'S - NICE - (93) 88.04.79
06210 - ÉVOLUTION 2000 - MANDELIEU - (93) 49.81.61
08600 - MICRO-BOUTIQUE JCR - GIVET - (24) 55.01.23
10000 - MICROPOLIS - TROYES - (25) 72.03.79
11000 - I ÉLEC VIDEO CLUB - CARCASSONNE - (68) 47.08.94
11000 - R 2 I INFORMATIQUE - MARBONNE - (68) 65.15.83
12000 - BASE 2 SOCODETI - RODEZ - (65) 42.50.05
13004 - ALLIANCE - MARSEILLE - (91) 86.35.99
13005 - ELP INFO - MARSEILLE - (91) 94.91.13
13006 - MD SYSTÈME - JCR BOUTIQUE - MARSEILLE - (91) 37.62.33
13200 - LUDO - ARLES - (90) 96.79.03
14000 - OMB-VASSARD TILLETTE - CAEN - (31) 93.48.09
16000 - S.A. LHOMME - ANGOULÈME - (45) 92.27.37
18000 - AVENIR INFORMATIQUE - BOURGES (48) 65.16.57
19100 - MICROMATIC - BRIVE - (55) 87.15.17
19100 - INFORMATIC 19 - BRIVE - (55) 87.77.08
21000 - O.M.G. MICRO LEADER - DIJON - (80) 30.12.70 +
24100 - MICRO CYRANO INFORMATIQUE - BERGERAC -
(16) 56.06.06.19 +
25206 - I.A. MONTBELLARD - MONTBELLARD CEDEX - (81) 94.50.65
26000 - DOMICA - VALENCE - (75) 41.14.75
26500 - ECA ÉLECTRONIQUE - BOURG-LES-VALENCE - (75) 42.68.88
29000 - L'ORDINATEUR 29 - QUIMPER - (98) 95.92.70
30000 - DISCOUNT INFORM. SERVICE - NIMES - (66) 23.74.21
31000 - MICRO DIFFUSION - TOULOUSE - (61) 22.81.17
33000 - MICRO DIFFUSION - BORDEAUX - (56) 81.11.99
33800 - ETS COCA - BORDEAUX - (61) 92.91.78
34006 - PIB - JCR BOUTIQUE - MONTPELLIER - (67) 58.84.37
34200 - BUREAU ORGANISATION - SÈTE - (67) 74.34.10
34500 - MARCELLEC - BÉZIERS - (31) 37.65
37170 - LIM - CHAMBRAY-LES-TOURS - (47) 27.29.00
38500 - MICRO AVENIR - VOIRON - (76) 65.72.55
39000 - MICRO 39 - JEAN-PIERRE-ANDRÉ - LONS-LE-SAUNIER
(84) 24.45.39
41500 - T.I.M. - MER - (54) 81.62.47
42000 - DÉTROIT INFORMATIQUE - SAINT-ÉTIENNE - (77) 33.58.59
42100 - SAINT-ÉTIENNE COMPOSANTS - SAINT-ÉTIENNE
(77) 33.50.14
42300 - MICRO SYSTÈME RHONE-ALPES-ROANNE - (77) 68.67.99 +
44100 - SILICONE VALLEE - NANTES - (40) 73.21.67
45000 - TÉLÉPHONE BIS - ORLÈANS - (38) 54.34.34
47000 - JULIEN ÉLECTRONIQUE - AGEN - (58) 66.55.64
49000 - TEMPS X - ANGERS - (41) 88.95.07
49300 - CHOLET INFORMATIQUE - CHOLET - (41) 46.02.40
54000 - SÈREC - NANCY - (8) 332.12.60
56000 - L'ORDINATEUR 56 - VANNES - (97) 42.52.20
56100 - L'ORDINATEUR 56 - LORIENT - (97) 64.52.54
57504 - ARGO INFORMATIQUE - SAINT-AVOLD - (87) 92.54.84 +
57800 - CMI - FREYMING MERLEBACH - (87) 81.14.89
59000 - ETS BOULANGER - LILLE - (59) 54.98.75
59000 - BÉY INFORMATIQUE - LILLE - (59) 92.33.06
59400 - MICROSHOP - CAMBRAI - (57) 81.98.09 +
59500 - CD - DOUAI - (57) 88.47.20
59800 - M.B.D.C. - LILLE - (59) 57.91.87
60108 - QUENEUTTE - CREIL - (4) 425.04.26
60200 - LARDET S.A. - COMPIÈGNE - (4) 423.07.86
63000 - IMPACT - CLERMONT-FERRAND - (73) 92.17.55
64110 - ESPACE MICRO 64 - BAYONNE - (59) 59.41.55
64600 - INFORMATIQUE BASCO LANDAISE - ANGLET - (59) 31.96.05
66000 - SÈRE INFORMATIQUE - PERPIGNAN - (68) 34.00.11
67150 - ETS A FRITSCHE - ERSTEIN - (88) 98.03.51
68000 - E.L.B. - COLMAR (89) 23.68.35
69003 - B.I.M.P. - LYON (7) 860.84.27
69400 - MICRO INFORM.BEAUJOLAISE - VILLEFRANCHE-S/SAONE -
(74) 68.44.92
70000 - ÉLECTRO BOUTIQUE - VESOUL - (84) 76.49.52 +
71100 - AVENIR ÉLECTRONIQUE - CHALON/SAONE - (85) 48.73.35
71400 - C.H.B. ÉLECTRONIQUE - AUTUN - (85) 52.70.26
72000 - MICROTIQUE AESCULAPPE - LE MANS - (43) 24.97.80
73100 - L'ORDINATEUR - AIK-LES-BAINS - (79) 88.19.07
74102 - D.S.A. MICRO - ANNEMASSE - (50) 38.31.40
75001 - VIDEO SHOP - PARIS - (1) 296.93.95
75005 - HACHETTE - PARIS - 633.84.68
75006 - DURIEZ S.A. - PARIS - 329.05.60
75008 - ÉNERGY 8 - PARIS - 293.41.33
75009 - LE JEU ÉLECTRONIQUE - PARIS - 526.62.93 / 874.43.20
75009 - LPS BUREAU - PARIS - 878.26.45
75009 - J.C.R. ÉLECTRONIQUE - PARIS - 282.19.80
75010 - GÉNÉRAL VIDEO - PARIS - 206.50.50
75010 - LOGIC STORE - PARIS - 206.79.28
75011 - COCONUT INFORMATIQUE - PARIS - 355.63.00
75011 - P.I.T.B. - PARIS - 254.38.01
75012 - ELLIX - PARIS - 307.65.58
75014 - MIDEF - PARIS - 539.98.68
75015 - J.C.S. COMPOSANTS - PARIS - 355.96.22
75015 - ILLEL CENTRE - PARIS - 554.97.48
75016 - PENTASONIC - PARIS - 524.23.16
75016 - ANTIGONE - PARIS - 743.13.41
76600 - MICRO MAX - LE HAVRE - (35) 41.77.47
76600 - V.P.C. BUREAU - LE HAVRE - (35) 42.49.21
76600 - L'ORDINATEUR - LE HAVRE - (35) 21.54.55
77000 - EPSILON - MELUN - 437.51.95
80000 - LOGIC - AMIENS - (29) 95.54.84
83000 - P.S.I. ÉLECTRONIQUE - TOULON - (94) 93.11.20
86011 - LISTE INFORMATIQUE - POITIERS CEDEX - (49) 41.43.86
87000 - MICROLIM - LIMOGES - (55) 34.10.12 +
89100 - MINI LOISIRS - SENS - (86) 64.41.91
89100 - LASOBIKOR YONNE - SENS (86) 64.51.26 +
91210 - VIDEOTRONIC - DRAVEIL - 940.28.30
92100 - AXIOME - BOULOGNE - 604.02.21
92100 - O.I.J. - BOULOGNE BILL - (1) 605.05.59
94100 - DIXON - SAINT-MAUR - 885.98.29
98000 - MICROTEK 2 - MONACO - (93) 30.67.67 +
88002 - A.V.M. - ÉPINAL (29) 82.14.97

SUCCÈS OBLIGE

Le deuxième d'une
longue série de guide
des logiciels.
Plus d'un tiers de nou-
veautés.

AU SOMMAIRE :

— Une sélection de 416
programmes en Anglais
ou en Français pour :
APPLE - ATARI - COMMODORE
V20 et C64 - EPSON HX 20 -
ORIC 1 et ORIC ATMOS - IBM PC
- SINCLAIR ZX81 et SPECTRUM
TRS 80 - THOMSON TO 7 -
HECTOR.

— Les fiches techniques de
chaque programme compre-
nant :
La description précise du pro-
gramme.

Son prix moyen constaté.
Sa compatibilité avec tel ou tel
micro.

— En plus vous trouverez :
Des conseils pour choisir et acheter
le programme que vous cherchez.
Des index pour trouver facilement
ce que vous cherchez.

**EN VENTE 15 F CHEZ VOTRE
DISTRIBUTEUR OU 15 F + 5 F
DE PORT EN RENVOYANT LE
COUPON CI-DESSOUS.**



SPiD
LA HAUTE FIABILITÉ

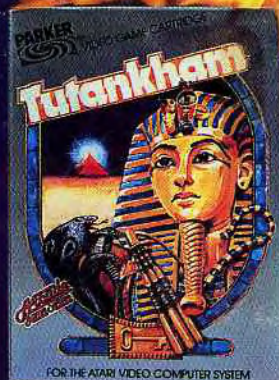
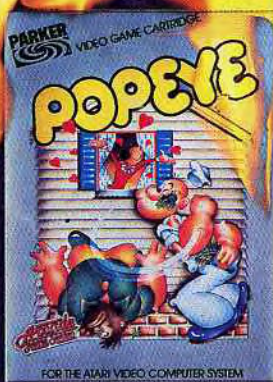
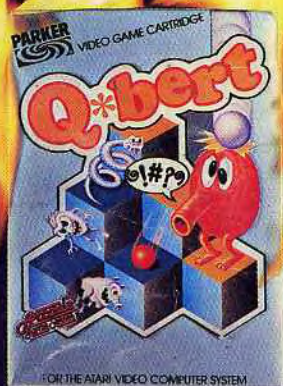
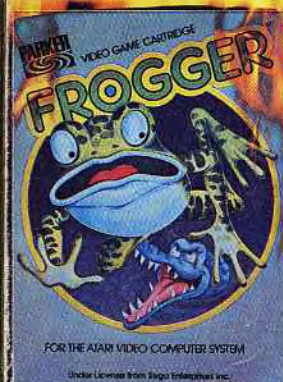
BON DE COMMANDE A RENVOYER A SPiD - 39, RUE V.-MASSÉ - 75009 PARIS

Je désire recevoir le "GUIDE DES LOGICIELS" Printemps 1984
Je joins 20 F en chèque (15 F + 5 F de port) en règlement.

Nom
Adresse
Code et ville



LE FEU DE L'ACTION.



SUPER COBRA™

Votre mission : "Anéantir l'ennemi". Qui est-t-il? Où se trouve-t-il? Personne ne le sait. Le seul moyen de l'atteindre : l'hélicoptère. Mais il fait nuit. Vous devez traverser des villes et des



tunnels. Et si vous ne vous écrasez pas, vous risquez d'être abattu par l'armée ennemie. Alors ayez l'œil!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

TUTANKHAM™

Découvrez le trésor millénaire des pharaons. Pas si simple! Serpents venimeux, chauves-souris, esprits, tous sont unis pour vous empêcher d'y parvenir. Pour les vaincre, vous n'avez que votre



pistolet laser. Courage!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

POPEYE®

Vous êtes Popeye et vous aimez Olive. Votre seul désir, attraper tous les cœurs et les mots d'amour qu'elle lance, et la rejoindre. Mais tout vous en empêche. Des trappes, des échelles et l'éternel Brutus!



La seule solution : avalez une boîte d'épinards. Attention à Brutus! Battez-vous!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

Q. BERT®

Votre nouveau nom, Q. BERT. Vous sautez joyeusement sur les blocs d'une pyramide jusqu'à ce qu'ils aient tous la même couleur. Mais attention, dangers! Hargne de vos ennemis, Slick, Sam et

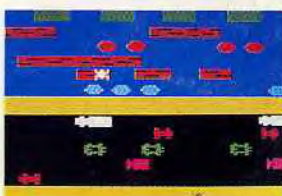


Coilly le serpent. En cas de panique, échappez-vous en soucoupe. Restez calme!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

FROGGER™

Vous êtes responsable de la vie de Frogger la grenouille. Non seulement elle doit traverser une autoroute à 5 voies mais encore une rivière grouillante de crocodiles, de tortues ou de serpents, tous gros



mangeurs de grenouilles. Aidez-la!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

COMPATIBLES
AVEC LES PRINCIPAUX
SYSTÈMES

PARKER

JEUX VIDEO

Ils détestent vous laisser gagner.