

TILT

MICROLOISIRS

1000

MICRO JEUX

A PROGRAMMER

TI 99/4A. ZX 81

THOMSON MO5. COMMODORE 64

MSX. SPECTRUM

ORIC I / ATMOS. ATARI 600 / 800 XL

APPLE II ET IIE. AMSTRAD CPC 464

TILT

MICROLOISIRS

100

MICRO JEUX

A PROGRAMMER

TILT - HORS SERIE 100 PROGRAMMES BASIC

SOMMAIRE

Des jaquettes pour vos cassettes
Tableaux des équivalences pour adapter tous les jeux à votre micro ordinateur

TI 99 / 4A

Scrabble 26
Star Wall 29
Othello 30
Inverses 32
Crypto-drame 35
Tous en forme 36
Moon Patrol 38
Puissance 4 40
Adam et Eve 44
Memory 44

ZX 81

Poème 47
Splash down 48
Piège 49
Tir à l'arc 50
Lem 51
Météores 54
Viaduc en folie 54
Basket 55
ZX 600 57
Jet Force 59

THOMSON MO 5

Tron 61
Rebonds en folie 63
Popeye 65
2001 65
Midway 65
X Rays 68
Guerre nucléaire 69
Electrochoc 74
Star Wars 74
Love Sours 76

COMMODORE 64

Master mind 78
Tilt-Man 81
Serpent-Crash 83
Pom Pom Pom Pom... 86
Super-Baballe! 87
Fire 88
Robots 90
Racer 96
Tanks 96
Bowling 98

MSX

Missile 102
Casse-briques 103
Koins 105
Raid 106
Destroy 108
Le petit peintre 109
Puzzle 110
Skramble 111
Cœur brisé 112
Lettres à gogo 113

SPECTRUM

Foulette Russe 114
U-Boot 115
Duel 117
Suite infernale 120
Space Wall 121
Black Jack spécial 122
Roméo 125
Rebond surprise 126
Nimitz 128
Ghost Painter! 129

ORIC 1 / ATMOS

Las Vegas 131
Memory 133
Mistiqu'Oric 135
Carambolage 138
Attention fragile 140

Gare aux bulles 142
Téléphones folles 144
Cédre ou Pince? 146
Space Invaders 148
Peinture party 150

ATARI 600/800 XL

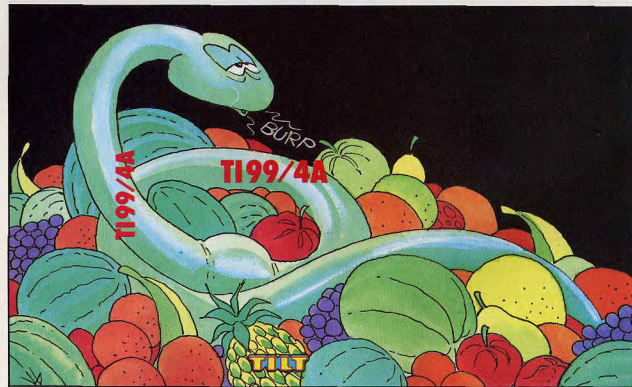
Alphaluck 152
Magi-carrés 154
The Wall 155
Ski 157
Star défense 158
Rallye 160
Rêve de chenille 162
Alphatack 163
Jack-Pot party 164
Invaders 166

APPLE II et IIe

Nuclear 168
Top réflexes 170
Formule 1 171
Orgue magique 172
Quid? 175
Grosse tête 177
421 179
Alphabet en folie 180
Démeneur 182
X Rays 183

AMSTRAD CPC 464

Pronosport 184
Chass lettres 186
Amstrad Mind 187
Morpion 188
Cata-tir 190
Mots cachés 193
Drôles de caractères! 195
Les Asciit attendent 197
Casse bouteille 199
Un pont, ça va, trois ponts... 200



Rédacteur en chef: Jean-Michel Blatin. **Directeur artistique:** Jean-Pierre Alébert. **Secrétaires de rédaction:** Françoise Gayland, Fabrice Modkoff. **Listings:** Bertrand Ravel. **Maquette:** Bernard Mayo. **Secrétariat:** Sylvie Lefebvre. **PUBLICITE:** Régimax, 1, rue Talbot, 75009 Paris Tél.: 48.24.46.21. **Directrice commerciale de la publicité:** Fabienne Desdour. **Directeur de la publicité:** Dominique Bovio. **Assistante:** Christiane Martorell. **ADMINISTRATION - DIFFUSION:** 12, rue des Italiens, 75009 Paris Tél.: 48.24.46.21. **Ventes:** Jean-Paul Bron, Michel Vincent 05.32.13.21, téléphone vert gratuit 24/24. **Relations extérieures:** Françoise Sarre-Lourel. **Promotion:** Bernard Blazin. **Directeur technique:** Guy Cuypers. **Fabrication:** Jean-Jack Vallet. **EDITEUR** « Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par Editions Mondiales S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B-503 508 799. Domicile de la société: 99 ans à compter du 19/12/1981. **Principal associé:** Ségur. **Siège social:** 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9^e. **Télex:** 643932 F Edmondni. **Président directeur général:** Antoine de Clermont-Tonnere. **Directeur délégué:** Jean-Pierre Roger. 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-Microloisirs » sont livrées de toute publicité. TILT Microloisirs, 2, rue des Italiens, 75009 Paris. Tél.: 48.24.46.21. Tirage de ce H.S.: 125 000.

TI99/4A

SCRABBLE • Découvrez les finesesses du scrabble avec votre ordinateur qui remplace la table de jeu et compte les points.

STAR WALL • Un mur galactique avance inévitablement vers vous.

OTHELLO • Pions noirs et pions blancs s'affrontent.

INVERSES • Blanchissez un carré de trois cases sur trois en choisissant parmi les huit combinaisons possibles.

CRYPTO-DRAME • Un message codé apparaît sur votre écran.

TI99/4A

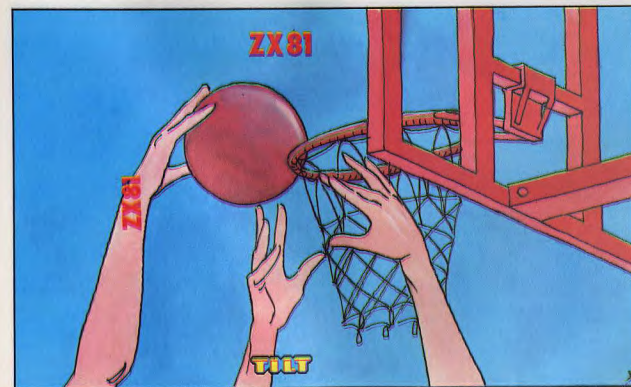
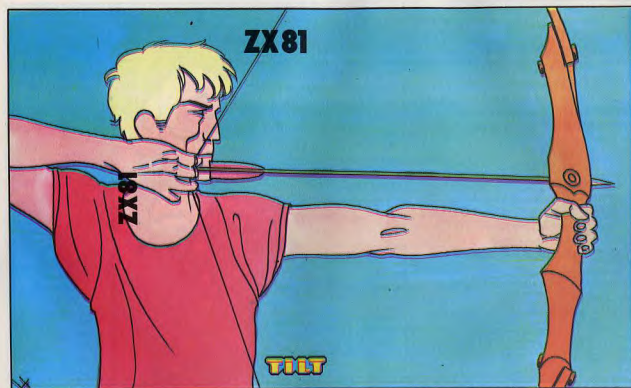
TOUS EN FORME • Créez une forme et obtenez immédiatement ses codes.

MOON PATROL • Rejoignez la base lunaire la plus proche en évitant les projectiles des vaisseaux ennemis et les cratères insondables.

PUISSANCE 4 • Alignez le premier des quatre pions de votre couleur et ridiculisez votre adversaire.

ADAM ET EVE • L'ignoble serpent qui a poussé Eve à manger la pomme est aujourd'hui enfin puni.

MEMORY • Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs qui vont par paires mais apparaissent au hasard.



ZX81

POÈME • Donnez dans l'ordre : dix noms, dix verbes, dix compléments, et ce programme fabriquera automatiquement des phrases inoubliables !

SPLASH DOWN • Réalisez le saut de votre vie (ou de votre mort) en indiquant simplement à l'ordinateur la hauteur et la longueur de votre saut.

PIÈGE • Évitez les * et attrapez les S si vous ne voulez pas mourir dans des délais trop brefs...

TIR A L'ARC • Robin des Bois moderne, touchez dix fois de suite une cible qui se déplace de haut en bas sur la droite de votre écran.

LEM • Menez à bien l'alunissage de votre LEM.

ZX81

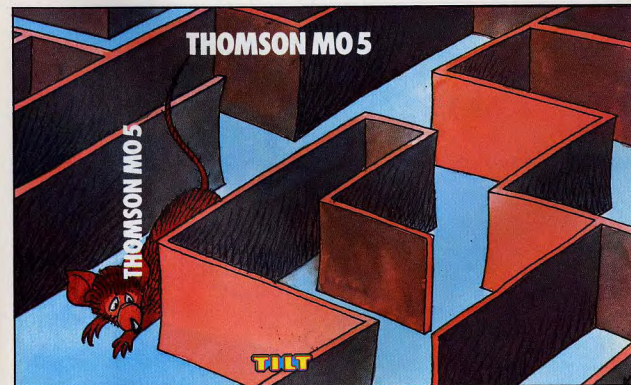
MÉTÉORES • Poursuivez sans trêve un météorite.

VIADUC EN FOLIE • Arrivez-vous à faire traverser la rivière à toutes les jeunes filles qui se présentent ?

BASKET • Redécouvrez les jolies du basket... sur votre écran.

ZX 600 • Aidez un sportif asthmatique à parcourir les 600 mètres fatidiques d'une course d'endurance.

JET FORCÉ • Vous devez impérativement décoller de votre porte-avions.



THOMSON MO5

TRON • Inspiré de la célèbre course de motos nucléaires du film *Tron*, ce jeu ne vous laisse pas une seconde de répit.

REBONDS EN FOLIE • Dirigez une super-balle vers sa cible grâce à des « barres de rebond ».

POPEYE • Aidez Popeye à rattraper tous les objets qui tombent sur sa droite, sur sa gauche ou... sur sa tête.

2001 • Découvrez l'espace 2001 et ses pièges mortels.

MIDWAY • Votre ordinateur sera-t-il le plus fort dans la bataille navale qui va vous opposer à lui.

THOMSON MO5

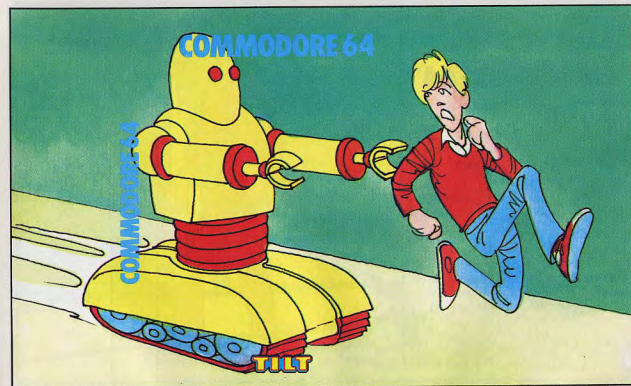
X RAYS • Des lignes électrifiées en liberté ? C'est inconcevable...

GUERRE NUCLÉAIRE • La Terre sera-t-elle radio-active ou non ? Son sort est entre vos mains.

ELECTROCHOC • Parviendrez-vous à suivre le rythme infernal d'un câble haute tension ?

STAR WARS • La guerre a repris entre les forces du mal et votre planète.

LOVE SOURIS • Vous aimez les souris ? Tant mieux. Un pauvre petit animal s'est égaré dans un labyrinthe.



COMMODORE 64

MASTER MIND • L'ordinateur choisit cinq couleurs parmi huit qu'il garde secrètes et que vous devez retrouver.

TILT-MAN • Trois tailles de labyrinthe pour un tilt-man qui doit s'échapper le plus vite possible.

SERPENT-CRASH • Obligez le serpent du *Commodore* à entrer en collision avec le vôtre ou avec un des obstacles qui parsèment le champ de jeu.

POM POM POM POM... • Empêchez une chenille de grandir en tirant sur ses pommes préférées et sur ses nouveaux anneaux.

SUPER-BABALLE! • Dirigez une balle vers sa cible grâce à des déviations judicieusement choisies.

COMMODORE 64

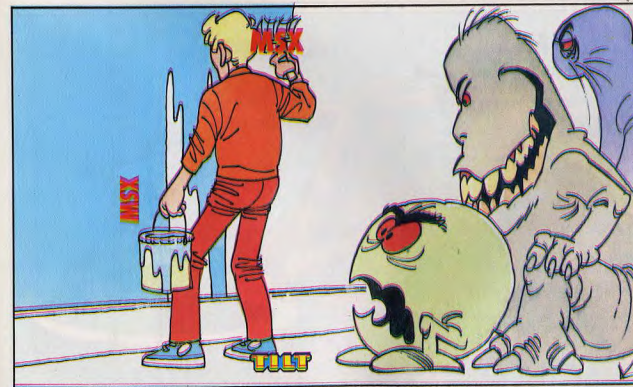
FIRE • Sauvez les habitants d'un immeuble en flammes.

ROBOTS • Des robots vous poursuivent dans une pièce aux murs électrifiés. Seule solution pour survivre, les pousser contre les murs.

RACER • Quatre circuits, quatre challenges, et, entre vos mains, le volant d'un bolide aux performances époustouflantes.

TANKS • Lancez votre char dans une course infernale.

BOWLING • Réalisez les *strikes* et les *saves* de votre vie grâce à cette exceptionnelle simulation de bowling.



MSX

MISSILE • Un missile vous poursuit sans relâche. Évitez-le et sauvez la Terre.

CASSE-BRIQUES • Vous pensiez maîtriser toutes les subtilités du casse-briques ? Essayez donc cette version où les raquettes classiques ont été remplacées par deux flaps...

KOINS • Des monstres vous traquent sans arrêt. Seule solution pour vous sortir de ce piège, les écraser après les avoir encerclés avec des blocs de glace.

RAID • Votre avion vous attend, prêt à décoller. Bouclez votre ceinture et... à vous les sensations fortes !

DESTROY • Le sort de la base est entre vos mains. Si un missile parvient à franchir vos tirs de barrage, tout est perdu.

MSX

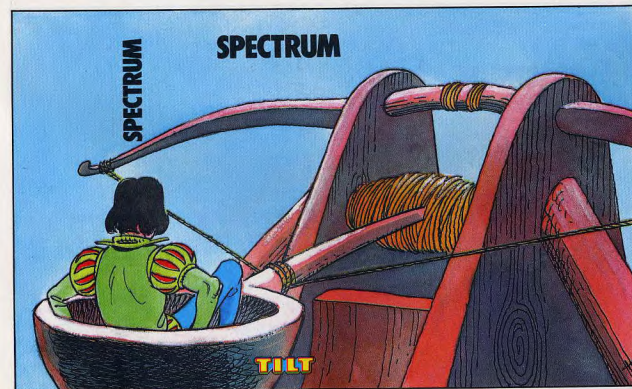
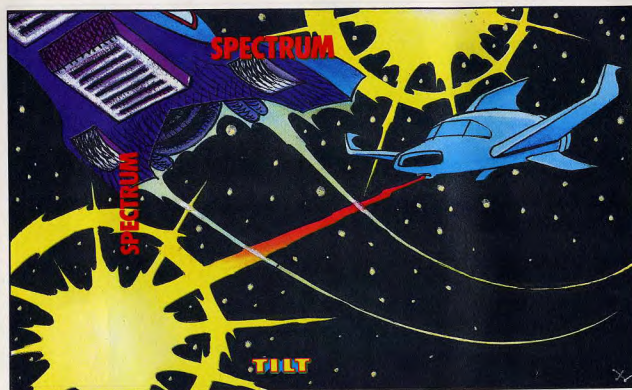
LE PETIT PEINTRE • Repeignez une pièce entière sans vous faire attraper par les monstres furieux de voir leur tranquillité troublée.

PUZZLE • Reconstituez un puzzle composé de chiffres. L'ordinateur est tolérant : il vous laisse recommencer autant de fois que vous le désirez.

SKRAMBLE • Aventurez-vous dans la grotte aux mille diamants... et revenez riche ou mort !

COEUR BRISÉ • Fendez-vous le cœur de votre ordinateur ? Déplacez une flèche avec habileté et réussissez cet exploit peu commun.

LETRES A GOGO • Reconstituez le mot proposé par l'ordinateur à l'aide des lettres qui tombent du haut de votre écran.



SPECTRUM

ROULETTE RUSSE • Préparez-vous à affronter la mort. Votre *Spectrum* adore jouer à la roulette russe, et lui, il a les nerfs solides.

U-BOAT • Un sous-marin ennemi se cache au fond des eaux troubles du Pacifique. Lâchez vos mines sur lui avec le plus de précision possible.

DUEL • Deux ovnis se poursuivent dans les gerbes d'étincelles. Touchez l'autre vous marquez un point.

SUITE INFERNALE • Une suite de nombre apparaît en haut à droite de votre écran. Reconstituez-la en ramassant dans votre petite barque les chiffres qui tombent du ciel.

SPACE WALL • Protégez le mur magnétique qui défend votre cité contre les attaques ennemies.

SPECTRUM

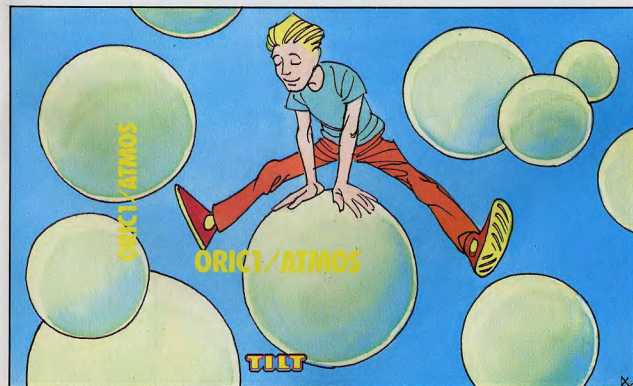
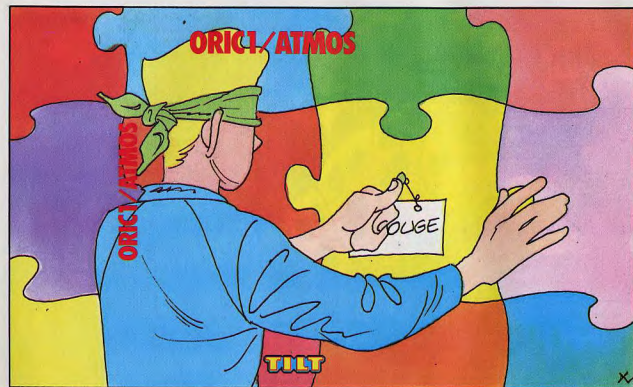
BLACK JACK SPÉCIAL • Approchez les 21 points sans jamais les dépasser.

ROMÉO • Rôle difficile que celui de Roméo. Surtout depuis qu'on a remplacé son échelle par une catapulte !

REBOND SURPRISE • Récupérez les balles qui tombent du haut de l'écran.

NIMITZ • Les réserves de carburant de votre *Mirage 2000* sont presque épuisées. Le porte-avion *Nimitz* est votre seul espoir de survie.

GHOST PAINTER! • Des fantômes se ruent sur vous dès que vous mettez à repindre une pièce.



ORICI/ATMOS

LAS VEGAS • Retrouvez le grand frisson des salles de jeux et empachez la monnaie grâce à votre fidèle ordinateur.

MÉMOIRY • Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs seulement visibles deux par deux.

MUSIQU'ORIC • Découvrez de nouvelles possibilités sonores et composez vos propres mélodies.

CARAMBOLAGE • Au volant de votre bolide, parcourez un labyrinthe sans jamais entrer en collision avec une autre voiture.

ATTENTION FRAGILE • Grâce à votre panier, bloquez la balle qui rebondit de murs en murs avant qu'elle ne casse votre précieux verre à pied.

ORICI/ATMOS

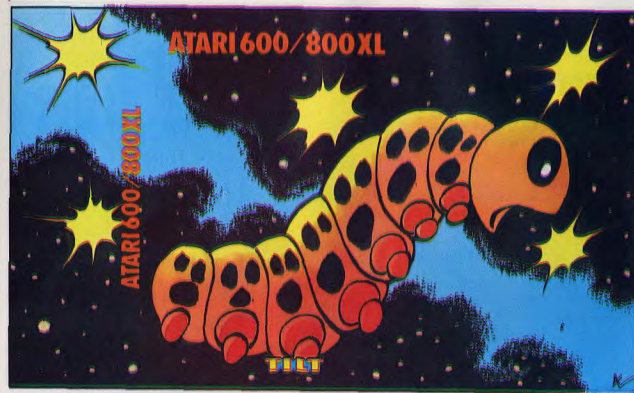
GARE AUX BULLES • Promenez-vous dans l'écran le plus longtemps possible sans jamais vous faire heurter par une bulle.

TELEPHONES FOLIES • Décrochez le maximum de téléphones avant que le compteur n'arrive au chiffre fatidique de zéro !

CIDRE OU PINCE • Pour gagner, il vous faut remplir toutes les bouteilles de la chaîne. Si vous en ratez une, il vous reste toujours la possibilité d'essayer de la récupérer avec la pince.

SPACE INVADERS • Revoilà les fameux vaisseaux ennemis, toujours plus agressifs, toujours plus nombreux.

PEINTURE PARTY • Repeignez votre appartement sans vous faire attraper par de voraces petits fantômes.



ATARI 600/800XL

ALPHALUCK • Reconstituez le carré magique des lettres en remettant ces dernières dans l'ordre alphabétique.

MAGI-CARRÉS • Neuf cases à blanchir et un choix limité de déplacements.

THE WALL • Retrouvez les joies du Casse-briques dans votre version particulièrement réussie.

SKI • Vous dévalez des pentes enneigées en évitant tous les arbres.

STAR DEFENCE • Cinq niveaux de difficulté pour une féroce bataille contre de nouveaux envahisseurs plus terrifiants que jamais...



ATARI 600/800XL

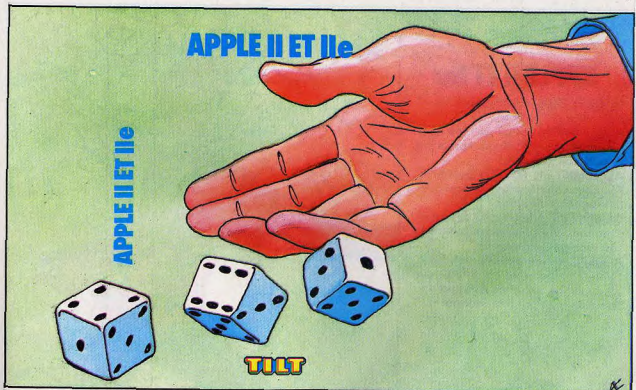
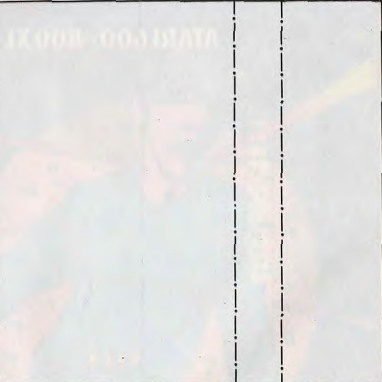
RALLYE • Essayez de survivre le plus longtemps possible dans ce labyrinthe infernal.

RÊVE DE CHENILLE • Mangez toutes les étoiles mais évitez les météorites si vous voulez devenir une super-chenille capable d'affronter solitudes glacées et immensités infinies...

ALPHATAACK • Toutes les lettres de votre abécédaire ont été prises de folie.

JACK-POT PARTY • On vous refuse systématiquement l'entrée des casinos ? Défaulez-vous à domicile avec ce superbe Jack-pot.

INVADERS • Ils tirent sans cesse sur vous, se rapprochent imperturbablement pour peu que vous les laissiez faire et ne souhaitent qu'une chose : votre mort.



APPLE II ET IIe

NUCLEAR • Principe simple mais réalisation ardue, *Nuclear* exige une concentration parfaite.

TOP REFLEXES • Une lettre apparaît sur votre écran, pressez la touche correspondante sur votre clavier.

FORMULE 1 • Visibilité limitée, virages brusques, l'étape de nuit est souvent la plus sélective.

ORGUE MAGIQUE • Composez, enregistrez et jouez de l'orgue grâce à ce programme conçu par un spécialiste des effets sonores en micro-informatique.

QUID • Concevez votre propre questionnaire et soumettez vos amis à un test impitoyable.

APPLE II ET IIe

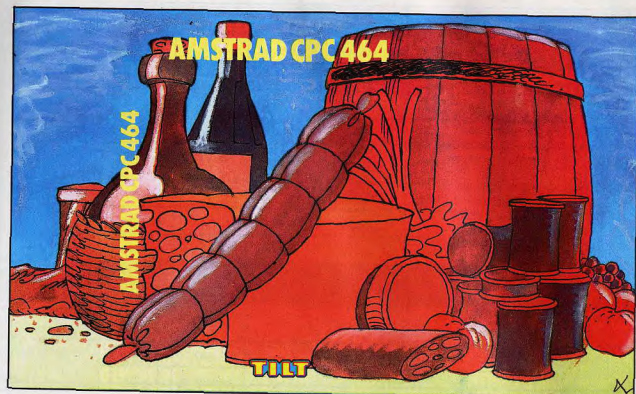
GROSSE TÊTE • Reconstituez les paires à partir de formes qui apparaissent au hasard sur votre écran.

421 • Formez à l'aide de trois dés la combinaison gagnante.

ALPHABET EN FOLIE • Sauvez la République en déminant une tour que le président doit inaugurer.

DÉMINEUR • Regroupez des lignes électrifiées en poussant des cloisons spécialement conçues.

X RAYS • Remettez les lettres dans l'ordre alphabétique? Pas si facile que ça, quand on est obligé d'inverser la case vide avec une lettre voisine.



AMSTRAD CPC 464

PRONOSPORT • Donnez la combinaison gagnante de la prochaine course et reportez les poches pleines !
CHASS'LETTRES • Des lettres tombent du haut de l'écran, attrapez-les et reconstituez le mot proposé par l'ordinateur.

AMSTRAD MIND • Réplique du célèbre jeu Master Mind, Amstrad Mind va mettre votre mémoire à rude épreuve.

MORPION • Aligned cinq pions sur une ligne verticale, diagonale ou horizontale et écrasez l'ordinateur par votre supériorité stratégique.

CATA-TIR • Détruisez sans remords les dépôts de vivres de l'ennemi. Vous pourrez ainsi vous rendre maître de toutes ses places fortes.

AMSTRAD CPC 464

MOTS CACHÉS • Trouvez les lettres qui composent le mot caché dans la mémoire de l'ordinateur.

DROLES DE CARACTÈRES • Créez les graphismes de vos futurs jeux.

LES ASCII ATTAQUENT • Des vagues de caractère ASCII déferlent sur vous. Détruisez-les et... apprenez à les reconnaître.

CASSE BOUTEILLE • Des bouteilles avancent lentement sur un tapis roulant à trois niveaux. Rattrapez-les au fur et à mesure de leur arrivée.

UN PONT, CA VA, TROIS

PONTS... • Aidez des jeunes filles à traverser une rivière en plaçant sous leurs pas les éléments d'un pont transportable.

ÉQUIVOCALITÉ DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Valeur absolue	Coinus inversé	Opérateur logique et	Coinus ASCII du premier caractère	Sinus inversé	Tangente inversée	Lignes : minusculation automatique	Conversion d'un alés. bin. en décimale
ORDINATEURS								
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)	—	—
COMMODORE 64	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
AMSTRAD	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	AUTO x, y	—
ORIC 1	ABS (x)	—	x AND y	ASC (x\$)	—	ATN (x)	—	—
ZX 81	ABS (x)	ACS (x\$)	x AND y	—	ASN x)	ATN (x)	—	—
SPECTRUM	ABS (x)	ACS (x\$)	x AND y	—	ASN (x)	ATN (x)	—	BIN (x)
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)
MSX	ABS (x)	ASC (x)	x AND y	ASC (x\$)	ASN (x)	ATN (x)	AUTO x, y	—
ORDRES BASIC	Revoile 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
ORDINATEURS								
APPLE II*	CAL x	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	LOAD ""	LOAD "" "" RUN ""	HOME	—
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	—	? CHR\$ (x)	—	CLR	CLOAD ""	CLOAD "" "" GRAPHICS #	—	—
COMMODORE 64	SYS x	? CHR\$ (x)	—	CLR	LOAD "" ; 1	LOAD "" ; 8	CLS	—
AMSTRAD	CALL x, y	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	LOAD ""	LOAD ""	CLS CLG	—
ORIC 1	CALL x	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	CLOAD ""	—	CLS	—
ZX 81	USR x	—	—	CLEAR	LOAD ""	—	CLS	CODE (x)
SPECTRUM	USR x	—	—	CLEAR	LOAD ""	—	CLS	CODES (x)
TI99/4A	—	? CHR\$ (x)	—	—	OLD ""	—	CALL CLEAR	—
THOMSON - T07	—	? CHR\$ (x)	CDBL (x)	CLEAR	LOAD ""	LOAD ""	CLS	—
MSX	CALL	? CHR\$ (x)	—	CLEAR	CLOAD ""	—	CLEAR	—
ORDRES BASIC	Seite d'excitation après stop	Codeur écran	Coinus	Sauvegarde d'un logiciel sur cassette	Sauvegarde d'un logiciel sur disquette	Variables en fichier	Définition d'une fonction mathématique	Conversion anglaise
ORDINATEURS								
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"	—	DATA x, y,	—	DEG (x)
COMMODORE 64	CONT	—	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x" ; 8	DATA x, y,	DEF FN x =	—
AMSTRAD	CONT	PAPER x	COS (x)	SAVE "x"	SAVE "x"	DATA x, y,	DEF FN x =	DEG
ORIC 1	CONT	INK x	COS (x)	C SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
ZX 81	—	—	COS (x)	SAVE "x"	—	—	—	—
SPECTRUM	CONTINUE	INK x	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	—
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 =	—
MSX	CONT	COLOR x, y	COS (x)	SAVE "x"	—	DATA x, y,	DEF FN x =	DEG

EQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES-BASIC ORDINATEURS	Dimension de tableaux	Fin de programme	Exponentielle	Variable arrondie	Flash écran	Instruction début de boucle	Revoile sans programme	Revoile à une ligne de programme
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
COMMODORE 64	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
AMSTRAD	DIM x	END	EXP (x)	FIX (x)	INK x, y, z	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ORIC 1	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ZX 81	DIM x	—	EXP0 (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
SPECTRUM	DIM x	—	EXP x	—	! FLASH x	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
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
MSX	DIM x	END	EXP (x)	—	—	FOR I = x	GOSUB x	GOTO x
ORDRES BASIC ORDINATEURS	Conversion de décimale en hexadécimale	Test logique	Revoile après test logique	Saïée 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
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	—	INPUT	INT (x)	—	x\$ (A\$)
COMMODORE 64	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
AMSTRAD	HEX\$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
ORIC 1	HEX\$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	GET x\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
ZX 81	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	INVERSE	—
SPECTRUM	—	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	INVERSE	—
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)
MSX	HEX\$ (x)	IF-THEN	IF-THEN ELSE	INKEY\$	INPUT	INT (x)	—	LEFT\$ (x,y)
ORDRES BASIC ORDINATEURS	Nbr caract. d'une chaîne alphabétique	Initialisation d'une variable	Logarithme népérien	Branchement à une ligne	Env. d'une var. sur le point clavier	Lecture d'une adresse mémoire	Affichage d'un point à l'écran	Stock. d'1 val à 1 adresse mémoire
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
COMMODORE 64	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	—	POKE x,y
AMSTRAD	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x, y	PEEK (x)	PLOT (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
ZX 81	LEN (x\$)	LET x =	LN (x)	—	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
SPECTRUM	LEN (x\$)	LET x =	LN (x)	—	—	PEEK (x)	PLOT (x,y)	POKE x,y
TI 99/4A	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	—	CALL M.CHAR (x,y)	—
THOMSON - T07	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	—	PEEK (x)	PSET (x,y)	POKE x,y
MSX	LEN (x\$)	LET x =	LOG (x)	ON x GOTO	OUT x,y	PEEK (x)	PSET (x,y,z)	POKE x,y

ORDRES BASIC ORDINATEURS	Positionne le curseur à l'écran	Impression d'un caractère	Impression variable num. avec formatage	Génération de nombres aléatoires	Lecture des données	Lignes ignorées par l'ordinateur	Initialisation des lectures de données	Fin de sous programme
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
COMMODORE 64	POS (x)	PRINT**	—	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
AMSTRAD	LOCATE x, y	PRINT**	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ORIC 1	CURSOR x, y	PRINT**	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ZX 81	PRINT AT x, y	PRINT**	PRINT USING	RND (x)	—	REM	—	RETURN
SPECTRUM	PRINT AT x, y	PRINT**	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
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
MSX	CURSOR x, y	PRINT**	PRINT USING	RND (x)	READ x	REM	RESTORE	RETURN
ORDRES BASIC ORDINATEURS	Extrait les caract. d'une chaîne alphabétique	Délecter 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 alphabétique	Redéfinition et initialisation d'un desu définifié
APPLE II*	RIGHT\$ (x,y)	SCRN (x,z)	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
COMMODORE 64	RIGHT\$ (x,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x)	POKE
AMSTRAD	RIGHT\$ (x,y)	TEST (x,z)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x)	—
ORIC 1	RIGHT\$ (x,y)	SCRN (x,z)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x)	—
ZX 81	RIGHT\$ (x,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x)	—
SPECTRUM	RIGHT\$ (x,y)	ATTR (x,z)	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x)	—
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)	—
MSX	RIGHT\$ (x,y)	—	SGN (x)	SIN (x)	SQR (x)	STOP	STR\$ (x)	SPRITE
ORDRES BASIC ORDINATEURS	Tangente	Mode texte	Horloge interne	Fin de boucles conditionnelles	Valeur numérique d'une chaîne alphabétique	Pause		
APPLE II*	TAN (x)	TEXT	—	—	VAL (x\$)	WAIT x		
ATARI 600 XL/800 XL/400/800	TAN (x)	GRAPHICS	—	—	VAL (x\$)	—		
COMMODORE 64	TAN (x)	—	TIS	—	VAL (x\$)	WAIT x,y,z		
AMSTRAD	TAN (x)	MODE x	TIME	UNTIL (x)	VAL (x\$)	—		
ORIC 1	TAN (x)	TEXT	—	UNTIL (x)	VAL (x\$)	WAIT x		
ZX 81	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	PAUSE x		
SPECTRUM	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	PAUSE x		
TI 99/4A	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	—		
THOMSON - T07	TAN (x)	—	—	—	VAL (x\$)	—		
MSX	TAN (x)	SCREEN 1,1	TIME \$	—	VAL (x\$)	—		

SCRABBLE

Découvrez les finesses du scrabble
avec votre ordinateur
qui remplace la table de jeu et compte les points.
Pour jouer, entrez tout d'abord
le nombre de lettres de votre mot ; indiquez ensuite
sa position, repérée par la première lettre,
et donnez enfin le sens d'écriture.



```

10 REM CE PROGRAMME VOUS PERMET DE JOUER AU SCRABBLE, IL REMPLACE LA TABLE DE JE
U ET COMPTE LES POINTS
20 REM VOUS DEVEZ D'ABORD ENTRER LE NOMBRE DE LETTRES DU MOT TEL QU'IL APPARAIT
RA SUR LA GRILLE
30 REM ENTREZ ENSEITE VOTRE MOT PAR L'INTERMEDIARE DU CLAVIER
40 REM PUIS SA POSITION REPERE PAR LA PREMIERE LETTRE ET ENFIN LE SENS D'ECRITU
RE
50 REM VERIFIEZ VOS REPOENSES! VOUS AVEZ COMMIS UNE ERREUR TAPÉZ 'N' A LA DERNI
ERE QUESTION
60 REM POUR PASSER AU JOUEUR SUIVANT APPUYEZ SUR UNE TOUTE-CHE
70 DATA 10,4,36,10,5,96,10,2,97,11,2,96,12,2,99,12,3,96,12,4,96,13,4,96,14,4,100
,14,3,96,14,2,99
90 DATA 10,8,98,10,7,96,10,6,97,11,6,96,12,6,96,13,6,96,14,6,99,14,7,96,14,8,100
100 DATA 10,10,97,11,10,96,12,10,96,13,10,96,14,10,99,10,11,96,10,12,98,11,12,96
110 DATA 12,12,100,12,11,96,13,11,99,13,12,96,14,12,99
120 DATA 14,14,99,13,14,96,12,14,96,11,14,96,10,14,97,10,15,96,10,16,98,11,16,96
,12,15,96
130 DATA 12,16,96,13,16,96,14,16,100,10,18,97,11,18,96,12,18,96,13,18,96,14,18,9
6
140 DATA 10,19,96,10,20,98,11,20,96,12,19,96,12,20,102,13,20,96,14,20,100,14,19,
96
150 DATA 10,22,97,11,22,96,12,22,96,13,22,96,14,22,99,10,23,96,10,24,98,11,24,96
160 DATA 12,23,96,12,24,102,13,24,96,14,24,100,14,23,96
170 DATA 10,26,97,11,26,96,12,26,96,13,26,96,14,26,99,14,27,96,14,28,100
180 DATA 10,32,98,10,31,96,10,30,97,11,30,96,12,30,96,12,31,96,13,30,96
190 DATA 14,30,99,14,31,96,14,32,100,1,1,104
200 CALL CLEAR
210 CALL SCREEN 16)
220 RANDOMIZE
230 DIM A(27),SC(4),C$(4)
240 RESTORE
250 FOR I=1 TO 27
260 READ F
270 A(I)=F
280 NEXT I
290 CALL CHR$(45,"0000001818")
300 GOSUB 1240
310 D=20
320 E=3

```

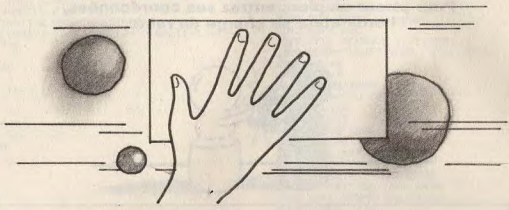
```

330 M$="SI VOUS VOLEZ LES LISTES 1"
340 GOSUB 1820
350 D=21
360 M$="TAPEZ FCNT 4 ,PUIS LISTE 10-60"
370 GOSUB 1820
380 INPUT "NOMBRE DE JOUEURS (2-4) ?" N
390 IF (N<1)+(N>4) THEN 330
400 CALL HCHAR(24,1,32,32)
410 FOR I=1 TO N
420 PRINT "NOM DU JOUEUR No";I;": ";
430 INPUT C$(I)
440 NEXT I
450 GOSUB 1450
460 IF N>1 THEN 470
470 O=1
480 CALL HCHAR(18,1,32,220)
490 S=0
500 R=0
510 D$(0)=" "
520 SII=0
530 LI=1
540 MI=1
550 MI=1
560 E=3
570 D=18
580 M$=C$(0)
590 GOSUB 1820
600 D=20
610 E=3
620 M$="NOMBRE DE LETTRES DU MOT : "
630 GOSUB 1860
640 GOSUB 1860
650 CALL HCHAR(20,30,K)
660 L=K-48
670 D=21
680 E=3
690 M$="MOT : "
700 GOSUB 1820
710 FOR I=1 TO L
720 GOSUB 1860
730 CALL HCHAR(21,8+I,K)
740 D$(0)=D$(0)+CHR$(K)
750 NEXT I
760 D=22
770 E=3
780 M$="POSITION (Hor.,Vert.) : "
790 GOSUB 1820
800 GOSUB 1860
810 CALL HCHAR(22,27,K)
820 H=K
830 CALL HCHAR(22,28,44)
840 GOSUB 1860
850 CALL HCHAR(22,29,K)
860 V=K
870 D=23
880 E=3
890 M$="SENS (H ou V) : "
900 GOSUB 1820
910 GOSUB 1860
920 K=K
930 CALL HCHAR(23,19,K)
940 D=24
950 E=3
960 M$="PAS D'ERREUR ?"
970 GOSUB 1820
980 GOSUB 1860
990 IF K<>78 THEN 480
1000 IF K=72 THEN 1050
1010 S=1
1020 GOSUB 1890
1030 GOSUB 1860
1040 GOTO 1080
1050 R=1
1060 GOSUB 1890
1070 GOSUB 1860
1080 D$(0)=" "
1090 IF K=12 THEN 1140
1100 D=+1
1110 IF O<=1 THEN 480
1120 O=1
1130 GOTO 480
1140 CALL HCHAR(19,1,32,160)
1150 FOR J=1 TO N
1160 D=20+J
1170 E=3
1180 M$="SCORE DE "&C$(J);": "&STR$(SC(J))
1190 GOSUB 1820
1200 NEXT J
1210 FOR I=1 TO 500
1220 NEXT I
1230 GOTO 480
1240 FOR I=36 TO 128 STEP 8
1250 CALL CHR$(1,"#STR$FFFFFFFF")
1260 NEXT I
1270 CALL CHR$(97,"0103070F1F3F7FFF")
1280 CALL CHR$(3,"000E0F0F0F0F0F")
1290 CALL CHR$(99,"FF7F3F1F0F0301")
1300 CALL CHR$(100,"FFFFFF0F0E0300")
1310 CALL CHR$(102,"FFFFFF0F0F0F0F")
1320 CALL COLOR(9,3,1)
1330 FOR I=1 TO 89
1340 READ A1,A2,A3
1350 CALL HCHAR(A1,A2,A3)
1360 CALL SOUND(A1*12,A3*3,2,A3*4,2)
1370 NEXT I
1380 D=24
1390 E=18
1400 M$="DV-VIDEO @1984"
1410 GOSUB 1820
1420 FOR I=1 TO 1500
1430 NEXT I
1440 RETURN
1450 FOR I=1 TO 16
1460 CALL CLEAR
1470 CALL COLOR(I,1,1)
1480 NEXT I
1490 PRINT TAB(10);CHR$(65);
1500 FOR I=66 TO 79
1510 PRINT CHR$(I);
1520 NEXT I
1530 PRINT
1540 PRINT
1550 PRINT TAB(10);" x x x x "
1560 PRINT TAB(10);" h h h h "
1570 PRINT TAB(10);" h x x h "
1580 PRINT TAB(10);" x h x h x "
1590 PRINT TAB(10);" h h h h "
1600 PRINT TAB(10);" p p p p "
1610 PRINT TAB(10);" x x x x "
1620 PRINT TAB(10);" x h x h "
1630 PRINT TAB(10);" x x x x "
1640 PRINT TAB(10);" p p p p "
1650 PRINT TAB(10);" h h h h "
1660 PRINT TAB(10);" x h x h x "
1670 PRINT TAB(10);" h x x h "
1680 PRINT TAB(10);" h p p h "
1690 PRINT TAB(10);" x x p x "
1700 PRINT TAB(10);" x x x x "
1710 FOR I=33 TO 17
1720 CALL VCHAR(I,10,1+62)
1730 NEXT I
1740 CALL COLOR(9,7,1)
1750 CALL COLOR(10,10,1)
1760 CALL COLOR(11,5,1)
1770 CALL COLOR(12,6,1)
1780 FOR I=2 TO 8
1790 CALL COLOR(I,2,1)
1800 NEXT I
1810 RETURN
1820 FOR I=1 TO LEN(M$)
1830 CALL HCHAR(D,E+1,ASC(SEQ$(M$,I)))
1840 NEXT I
1850 RETURN
1860 CALL KEY(0,K,ET)
1870 IF ET=0 THEN 1860
1880 RETURN
1890 FOR I=1 TO L
1900 L=I
1910 L=I

```


STAR WALL

Un mur galactique avance inexorablement vers vous.
 Détruisez-le avant de vous faire écraser.
 Les curseurs servent à vous diriger et la barre d'espace à tirer...



```

1910 K=RSC( SEG*(D*(0),I,1))
1920 GOSUB 2100
1930 MI=M1+MM
1940 MM=1
1950 CALL HCHAR(H=62,V=53,K)
1960 V=VR
1970 HH=3
1980 NEXT I
1990 SM2=SM1+M1
2000 SC(O)=SC(O)+SM2
2010 SM=0
2020 M1=1
2030 D=24
2040 E=3
2050 ME="SCORE DE "%C*(O)%": "&STR*(SC(O))
2060 GOSUB 1820
2070 FOR I=1 TO 1000
2080 NEXT I
2090 RETURN
2100 CALL GCHAR(H=62,V=53,TE)
2110 GOTO 2150
2120 IF (TE<5)+(TE>95)THEN 2150
2130 SC1=R(K-64)
2140 GOTO 2600
2150 IF TE<>120 THEN 2180
2160 LM=2
2170 GOTO 2260
2180 IF TE<>112 THEN 2210
2190 LM=3
2200 GOTO 2260
2210 IF TE<>104 THEN 2240
2220 MM=2
2230 GOTO 2260
2240 IF TE<>96 THEN 2260
2250 MM=3
2260 SC1=R(K-64)*LM
2270 IF S=1 THEN 2630
2280 IF I<>1 THEN 2370
2290 HH=0
2300 VV=-1
2310 HH=0
2320 VV=-1
2330 SM=0
2340 GOSUB 2980
2350 SM1=SM
2360 GOTO 2460
2370 IF I<>L THEN 2460
2380 HH=0
2390 VV=1
2400 HH=0
2410 VV=1
2420 SM=0
2430 GOSUB 2980
2440 SM1=SM1+SM
2450 GOTO 2600
2460 HH=-1
2470 VV=0
2480 HH=-1
2490 VV=0
2500 SM=0
    
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 60 : explication du jeu
 Ligne 70 à 190 : datas de la grille
 Ligne 200 à 320 : initialisation des variables
 Ligne 330 à 370 : voulez-vous les règles du jeu ?
 Ligne 380 à 440 : choix du nombre de joueurs, puis entrée des prénoms
 Ligne 450 à 1230 : programme principal avec entrée du mot
 Ligne 1240 à 1310 : redéfinition des caractères

Ligne 1320 à 1440 : sous programme d'affichage du mot
 Ligne 1450 à 1810 : sous programme de dessin de la grille
 Ligne 1820 à 1850 : sous programme d'affichage
 Ligne 1860 à 1880 : test du clavier
 Ligne 1890 à 2090 : affichage du score
 Ligne 2100 à 2250 : reconnaissance des touches du curseur
 Ligne 2260 à 2620 : sous programme de jeu
 Ligne 2630 à 3100 : sous programme de calcul du score.

```

2510 GOSUB 2980
2520 HH=1
2530 VV=0
2540 HH=1
2550 VV=0
2560 GOSUB 2980
2570 IF SM=0 THEN 2600
2580 SC(O)=SC(O)+(SM+SC1)*MM
2590 SM=0
2600 SM1=SM1+SC1
2610 SC1=0
2620 RETURN
2630 IF I<>1 THEN 2720
2640 HH=-1
2650 VV=0
2660 HH=-1
2670 VV=0
2680 SM=0
2690 GOSUB 2980
2700 SM1=SM
2710 GOTO 2810
2720 IF I<>L THEN 2810
2730 HH=1
2740 VV=0
2750 HH=1
2760 VV=0
2770 SM=0
2780 GOSUB 2980
2790 SM1=SM1+SM
2800 GOTO 2950
2810 HH=0
2820 VV=-1
2830 VV=-1
2840 HH=0
2850 SM=0
2860 GOSUB 2980
2870 HH=0
2880 VV=1
2890 VV=1
2900 HH=0
2910 GOSUB 2980
2920 IF SM=0 THEN 2950
2930 SC(O)=SC(O)+(SM+SC1)*MM
2940 SM=0
2950 SM1=SM1+SC1
2960 SC1=0
2970 RETURN
2980 H1=62+HH
2990 V1=53+VV
3000 CALL GCHAR(H1,V1,TE)
3010 IF TE<>45 THEN 3050
3020 VV=VV+VV
3030 HH=HH+HH
3040 GOTO 2980
3050 IF (TE<65)+(TE>90)THEN 3100
3060 SM=SM+K(TE-64)
3070 VV=VV+VV
3080 HH=HH+HH
3090 GOTO 2980
3100 RETURN
    
```

```

5 REM -----STAR WALL-----
6 REM
10 CALL CLEAR
20 CALL SCREEN(5)
30 CALL CHAR(129,"F0403C7F7F3C40F8")
40 CALL CHAR(129,"000000FFFF000000")
50 CALL CHAR(136,"FFFFFF3DBBC3FFFF")
60 CALL COLOR(13,8,2)
70 CALL COLOR(14,11,2)
80 PRINT "MOUVEMENTS : TOUCHES CURSEUR"
90 PRINT "STAR WALL"
95 ESPACE POUR TIRER"
99 PRINT
100 INPUT "DIFFICULTE (1-5) " : D
91 SC=0
95 IF D>5 THEN 90
96 IF D<1 THEN 90
97 D=INT(D-1)*2+5
98 X=20
99 CALL CLEAR
100 HT=INT(RND*15+5)
104 CALL CLEAR
105 PRINT "SCORE = ";SC;
110 FOR P=32 TO D+1 STEP -1
120 CALL VCHAR(23-HT,P,136,HT)
130 CALL HCHAR(X,D,128)
135 DX=0
140 CALL KEY(4,C,T)
150 IF C<>9 THEN 200
160 DX=(X+1)
170 GOTO 400
200 IF C<>88 THEN 250
210 DX=-C*(X+2)
220 GOTO 400
250 IF C<>32 THEN 400
270 GOSUB 300
280 GOTO 400
290 CALL SOUND(50,-5,20)
300 FOR I=0 TO P STEP 2
310 CALL HCHAR(X,I-2,32)
320 CALL HCHAR(X,I,129)
330 NEXT I
340 CALL HCHAR(X,I-2,30)
350 IF X<23-HT THEN 380
360 HT=HT-1
370 HT=1
375 CALL SOUND(100,-7,10)
376 SC=SC-INT(HT*(33-P)/10)*(D+1)
380 RETURN
390 CALL HCHAR(X,D,32)
400 CALL VCHAR(22-HT,P,32,HT+1)
420 X=X+DX
430 NEXT P
440 IF X<23-HT THEN 100
444 CALL CLEAR
445 FOR I=0 TO 30
446 CALL SOUND(40,-6,I)
447 CALL SCREEN(INT(I/2+1))
448 NEXT I
449 CALL SCREEN(5)
460 PRINT "SCORE FINAL : ";SC
470 PRINT "UNE AUTRE PARTIE (O/N) ";
480 INPUT #8
490 IF #8="O" THEN 90
500 IF #8<"N" THEN 470
    
```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 20 : initialisation des variables
 Ligne 30 à 50 : redéfinition des caractères graphiques
 Ligne 60 à 99 : présentation du jeu
 Ligne 100 à 135 : routine principale première partie
 Ligne 140 : test du clavier

Ligne 150 à 170 : changement de direction à gauche
 Ligne 200 à 220 : changement de direction à droite
 Ligne 250 à 280 : détection du tir
 Ligne 300 à 380 : sous programme de gestion du tir
 Ligne 400 à 440 : routine principale seconde partie
 Ligne 444 à 500 : fin de partie

OTHELLO

Pions noirs et pions blancs s'affrontent ;
Placez l'un des vôtres
à chaque extrémité d'une droite ou d'une diagonale
et annexeZ purement et simplement
les pions qui se trouvent ainsi encerclés.
Pour placer un pion, entrez ses coordonnées,
l'ordinateur se charge du reste.



```

130 CALL CLEAR
140 CALL SCREEM(14)
150 FOR I=1 TO 8
160 CALL COLOR(I,12,14)
170 NEXT I
180 GOSUB 1910
190 CALL CLEAR
200 BRM="PATIENCE"
210 EDL=24
220 EDC=3
230 GOSUB 1820
240 FOR I=112 TO 115
250 CALL CHR(L,"")
260 NEXT I
270 NB=1
280 TRAIT=-1
320 CALL COLOR(10,2,4)
330 CALL COLOR(11,2,4)
340 CALL COLOR(12,16,4)
350 CALL CHR(96,"00000000000000FF")
360 FOR I=104 TO 120 STEP 16
370 CALL CHR(L,"00000F1F3F3F3F3F")
380 CALL CHR(L+1,"3F3F1F00000000FF")
390 CALL CHR(L+2,"00003F3F3F3F3F3F")
400 CALL CHR(L+3,"F3F3E3C30303FFF")
410 NEXT L
420 CALL CHR(112,"")
430 CALL CHR(113,"00000000000000FF")
440 CALL CHR(114,"000030303030303F")
450 CALL CHR(115,"000030303030303F")
460 DIM MAT(8,8),INCL(8),INCC(8),MARC(8),
      NPION(8),N(8),VLC(8),PS(8)
470 RESTORE 1900
480 FOR I=1 TO 8
490 READ INCL(I),MARC(I),INCC(I),MARC(I)
500 NEXT I
510 JK(1)="NOIR"
520 JK(3)="BLANC"
530 NPION(1)=2
570 NPION(3)=2
580 MAT(4,4)=-1
590 MAT(4,5)=1
600 MAT(5,4)=1
610 MAT(5,5)=1
620 CALL CLEAR
630 FOR L=1 TO 8
640 FOR C=1 TO 8
650 GOSUB 1730
660 NEXT C
670 NEXT L
680 BRM="1 2 3 4 5 6 7 8"
690 EDL=1
700 EDC=9
710 GOSUB 1820
720 FOR I=1 TO 8

```

```

730 EDL=2+2*F1
740 EDC=7
750 BRM=CHR(64+I)
760 GOSUB 1820
770 NEXT I
780 BRM="LIGNE : N"
790 EDL=22
800 EDC=12
810 GOSUB 1820
820 BRM="COLONNE : B"
830 EDL=24
840 EDC=12
850 GOSUB 1820
860 BRM="X(TRAIT+2)"
890 EDL=22
910 EDC=6
920 GOSUB 1820
930 IF TRAIT=PREM THEN 2900
940 CALL GCHAR(22,22,VAR)
950 CALL HCHAR(22,22,VAR)
960 CALL HCHAR(22,22,VAR)
970 CALL KEY(0,KEY,ST)
980 IF ST=9 THEN 990
990 IF KEY=13 THEN 1150
1000 IF KEY=65 THEN 950
1010 IF KEY=72 THEN 950
1020 J=KEY-64
1030 CALL HCHAR(22,22,KEY)
1040 CALL GCHAR(24,22,VAR)
1050 CALL HCHAR(24,22,VAR)
1060 CALL HCHAR(24,22,VAR)
1070 CALL KEY(0,KEY,ST)
1080 IF ST=9 THEN 1040
1090 IF KEY=13 THEN 1150
1100 IF KEY=49 THEN 1040
1110 IF KEY=56 THEN 1040
1120 J=KEY-48
1130 CALL HCHAR(24,22,KEY)
1140 GOTO 940
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 IF JC=0 THEN 1220
1200 PMS=PASS+1
1210 IF PMS=2 THEN 3330 ELSE 1640
1220 IF MAT(L,C)<0 THEN 890
1230 L=L-1
1240 C=C-1
1250 MAT(L,C)=TRAIT
1260 GOSUB 1730
1270 FOR D=1 TO 8
1280 L=L-1
1290 C=C

```

```

1300 L=L+INCL(D)
1310 IF L=MAX(D) THEN 1500
1320 C=C+INCC(D)
1330 IF C=MAX(D) THEN 1500
1340 IF MAT(L,C)=0 THEN 1500
1350 IF MAT(L,C)>0 THEN 1300
1360 XC=C
1370 XL=L
1380 L=L-1
1390 C=C
1400 L=L+INCL(D)
1410 C=C+INCC(D)
1420 IF L>XL THEN 1440
1430 IF C>XC THEN 1380
1440 MAT(L,C)=MAT(L,C)*(-1)
1450 NPION(TRAIT+2)+NPION(TRAIT+2)+1
1460 NPION(TRAIT+1)+2)=NPION(TRAIT+1)+2)-1
1470 GOSUB 1730
1480 OK=1
1490 GOTO 1400
1500 NEXT D
1510 IF OK=1 THEN 1570
1520 L=L-1
1530 C=C-1
1540 MAT(L,C)=0
1550 GOSUB 1730
1560 GOTO 890
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 NB=NB+1
1610 PASS=0
1620 GOSUB 3200
1630 NPION(TRAIT+2)+NPION(TRAIT+2)+1
1640 TRAIT=TRAIT*1
1650 FOR I=1 TO 3 STEP 2
1660 EDL=2+1*I
1670 EDC=3
1680 BRM="TOK(NPION(1))>"
1690 GOSUB 1820
1700 NEXT I
1710 IF NB(61) THEN 890
1720 GOTO 9300
1730 FOR LL=1 TO 2
1740 FOR CC=1 TO 2
1750 CALL HCHAR(24,LL,2)+CC+5,109+LL+2*CC+8*MAT(
      L,C)
1760 NEXT CC
1770 NEXT LL
1780 RETURN
1790 RETURN
1800 REM
1810 FOR CC=EDC TO EDC+LEN(BRM)-1
1820 CALL HCHAR(EDL,CC,ASC(SEG(BRM,CC-EDC+1)))
1830 NEXT CC
1840 BRM=""
1850 RETURN
1900 DATA 0,9,1,9,-1,0,1,9,-1,0,0,9,-1,0,0,9,
      -1,0,1,9,-1,0,1,9,0,9,1,9,1,9
1910 BRM="NON,OU!"
1920 EDL=1
1930 EDC=12
1940 GOSUB 1820
1950 BRM="JE M'APPELLE TI-99A"
1960 EDL=5
1970 EDC=3
1980 GOSUB 1820
1990 BRM="JE VOUS PROPOSE DE JOUER A"
2000 EDC=9
2010 EDC=3
2020 GOSUB 1820
2030 BRM="OTHELLO"
2040 EDL=10
2050 EDC=12
2060 GOSUB 1820
2070 BRM="INDIQUEZ VOS COUPS PAR LEURS"
2080 EDL=12
2090 EDC=3
2100 GOSUB 1820
2110 BRM="COORDONNEES"
2120 EDL=14
2130 EDC=3
2140 GOSUB 1820
2150 BRM="LIGNE (DE A a)"
2160 EDL=15
2170 EDC=3
2180 GOSUB 1820
2190 BRM="COLONNE (DE 1 a 8)"

```

```

2200 EDL=19
2210 EDC=7
2220 GOSUB 1820
2230 BRM="PUIS FAITES 'ENTER'"
2240 EDL=20
2250 EDC=3
2260 GOSUB 1820
2270 BRM="POUR PASSER METRE D DANS LA"
2280 EDL=22
2290 EDC=3
2300 GOSUB 1820
2310 BRM="COLONNE"
2320 EDL=24
2330 EDC=3
2340 GOSUB 1820
2350 FOR DEL=24 TO 1000
2360 NEXT DEL
2370 CALL HCHAR(8,1,32,522)
2380 BRM="JOUEZ-VOUS ENTRE VOUS (1)"
2390 EDL=8
2400 EDC=3
2410 GOSUB 1820
2420 BRM="OU CONTRE MOI (2)"
2430 EDL=10
2440 EDC=11
2450 GOSUB 1820
2460 PREM=0
2470 CALL KEY(0,KEY,ST)
2480 IF ST=9 THEN 2470
2490 IF KEY=49 THEN 2700
2500 IF KEY>50 THEN 2470
2510 CALL HCHAR(8,3,32,96)
2520 GOSUB 2710
2530 BRM="OUI COMMENCE : VOUS (1)"
2540 EDL=10
2550 EDC=3
2560 GOSUB 1820
2570 BRM="OU MOI (2)"
2580 EDL=10
2590 EDC=16
2600 GOSUB 1820
2610 PREM=1
2620 CALL KEY(0,KEY,ST)
2630 IF ST=9 THEN 2620
2640 IF KEY=49 THEN 2700
2650 IF KEY>50 THEN 2620
2660 PREM=1
2700 RETURN
2710 DATA 16,-4,4,2,-4,-12,-2,-2,4,-2,4,2,2,-2,2,0
2720 RESTORE 2710
2730 FOR I=1 TO 4
2740 FOR J=1 TO 4
2750 READ VL(I,J)
2760 J=J+1:VJ=VL(I,J)
2770 VL(I,9-J)=VJ:V(I,J)
2780 VL(9-I,9-J)=V(I,J)
2790 PS(1+2,9+2)=1
2800 NEXT J
2810 NEXT I
2820 PS(4,5)=2
2830 PS(4,4)=2
2840 PS(5,4)=2
2850 PS(5,5)=2
2860 RETURN
2900 REM
2910 NEXT I
2920 REM
2930 MMS=-16
2940 JC=C
2950 JL=1
2960 FOR L=1 TO 8
2970 FOR C=1 TO 8
2980 IF PS(L,C)<1 THEN 3140
2990 FOR D=1 TO 8
3000 XL=L
3010 XC=C
3020 XL=XL+INCL(D)
3030 IF XL=MAX(D) THEN 3130
3040 XC=XC+INCC(D)
3050 IF XC=MAX(D) THEN 3130
3060 IF MAT(XL,XC)=0 THEN 3130
3070 IF MAT(XL,XC)>0 THEN 3020
3080 IF MAT(XL,XC)+C-INCC(D)>0 THEN 3130
3090 IF VL(L,C)>MARC THEN 3130
3100 MMS=VL(L,C)
3110 JC=C
3120 JL=L
3130 NEXT D
3140 NEXT C

```



```

3140 NEXT C
3150 NEXT L
3160 CALL HCHAR(22,22,JL+64)
3170 CALL HCHAR(24,22,JC+48)
3180 CALL SOUND(180,500,1)
3190 GOTO 1150
3200 REM
3210 REP
3220 REM
3230 FSK(JL,JC)*2
3240 FIV D=1 TO 8
3250 XL=JL+INCL(D)
3260 IF XL=INCL(D) THEN 3310
3270 XC=JC+INCL(D)
3280 IF XC=INCL(D) THEN 3310
3290 IF FSK(XL,XC)*8 THEN 3310
3300 FSK(XL,XC)=1
3310 NEXT D
3320 RETURN

```

COMMENTAIRES :
 Ligne 130 à 340 : initialisation de l'écran
 Ligne 350 à 450 : redéfinition des caractères graphiques
 Ligne 460 à 920 : initialisation des variables

Ligne 930 à 1140 : test du clavier
 Ligne 1200 à 1870 : affichage des pions
 Ligne 1900 à 2700 : présentation du jeu
 Ligne 2710 à 3190 : réflexion de l'ordinateur
 Ligne 3230 à 3320 : sous programme d'analyse
 Ligne 3360 à 3510 : fin de la partie

TI 99/4A

INVERSES

Blanchissez un carré de trois cases sur trois en choisissant parmi les huit combinaisons possibles. Pour jouer, pressez simplement le chiffre correspondant à votre choix.



```

5 REM -----MAGICARRE-----
6 REM
9 CALL CLEAR
10 FOR I=7 TO 15
20 CALL CHAR(I*8+24,"FFFFFFFFFFFFFF")
30 NEXT I
40 DIM RC(3,3)
45 RANDOMIZE
50 CX=3
51 CC=0
52 FOR I=1 TO 3
60 FOR J=1 TO 3
70 RI,J)=INT(RND*42+1)
80 NEXT J
90 NEXT I
95 CALL CLEAR
98 PRINT "123", "456", "789"
100 FOR I=1 TO 3
110 FOR J=1 TO 3
120 CALL HCHAR(5+3*I,10+3*J,(J+I+3)*X8+24,2)
130 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,(J+I+3)*X8+24,2)
140 NEXT J
150 NEXT I
200 FOR I=1 TO 3
210 FOR J=1 TO 3
220 CALL COLOR(J+I*3+3,RI,J)*2+7,4)
230 NEXT J
240 NEXT I
245 X#K(1,1)
246 FOR I=1 TO 3
248 FOR J=1 TO 3
250 IF RI,J)>X THEN 260
252 NEXT J
254 NEXT I
256 GOTO 880
260 CALL KEY(4,C,T)

```

```

265 IF T#0 THEN 260
266 IF C<49 THEN 260
267 IF C>57 THEN 260
271 CX=CX+1
272 IF CX<3 THEN 275
273 CX=3
274 CALL HCHAR(L1,32,32)
275 CALL SOUND(100,440,5)
276 CC=CC+1
278 CALL HCHAR(L,CX,C)
280 ON C-48 GOSUB 300,350,400,450,500,550,600
280 GOTO 200
300 FOR I=1 TO 2
305 FOR J=1 TO 2
310 RI,J)=RI,J)+1
320 IF RI,J)>5 THEN 340
330 RI,J)=1
340 NEXT J
341 NEXT I
345 RETURN
350 FOR I=1 TO 3
355 RI,I)=RI,I)+1
360 IF RI,I)>5 THEN 390
370 RI,I)=1
380 NEXT I
395 RETURN
400 FOR I=1 TO 2
405 FOR J=2 TO 3
410 RI,J)=RI,J)+1
420 IF RI,J)>5 THEN 440
430 RI,J)=1
440 NEXT J
441 NEXT I
445 RETURN
450 FOR I=1 TO 3
455 RI,I)=RI,I)+1
460 IF RI,I)>5 THEN 480
470 RI,I)=1
480 NEXT I
490 RETURN
500 FOR I=1 TO 3
505 FOR J=1 TO 3
510 RI,J)=RI,J)+1
515 IF RI,J)>5 THEN 530
520 RI,J)=1
530 NEXT J
540 RETURN
550 FOR I=1 TO 3
555 FOR J=1 TO 3
560 RI,J)=RI,J)+1
565 RI,J)=1
570 IF RI,J)>5 THEN 600
575 RI,J)=1
580 NEXT J
590 RETURN
600 FOR I=2 TO 3
610 FOR J=1 TO 2
615 RI,J)=RI,J)+1
620 IF RI,J)>5 THEN 630
625 RI,J)=1
630 NEXT J
635 NEXT I
640 RETURN
650 FOR I=1 TO 3
660 RI,I)=RI,I)+1
670 IF RI,I)>5 THEN 680
675 RI,I)=1
680 NEXT I
690 RETURN
700 FOR I=2 TO 3
705 FOR J=2 TO 3
710 RI,J)=RI,J)+1
720 IF RI,J)>5 THEN 730
725 RI,J)=1
730 NEXT J
735 NEXT I
740 RETURN
800 FOR I=9 TO 20
805 CALL SOUND(50,800,5)
810 NEXT I
815 FOR I=1 TO 16
816 CALL COLOR(I,2,4)
817 NEXT I
820 PRINT "BRAVO ! GAGNE EN ",CC,"ESSAIS"
830 PRINT " " " UNE AUTRE (O/N) " "
840 INPUT #8
850 IF A#="O" THEN 50
860 IF A#<>"N" THEN 830

```

COMMENTAIRES :
 Ligne 10 à 30 : redéfinitions des caractères
 Ligne 40 à 51 : initialisation des variables
 Ligne 55 à 90 : tirage aléatoire des

cases
 Ligne 100 à 254 : affichage de l'écran
 Ligne 260 à 267 : test du clavier
 Ligne 270 à 817 : choix par l'ordinateur de l'affichage
 Ligne 820 à 860 : voulez-vous rejouer ?

TI 99/4A

CRYPTO-DRAME

Un message codé apparaît sur votre écran. Utilisez les quatre touches du curseur pour découvrir le mystère qui l'entoure.

```

10 CALL SCREEN(12)
100 CALL CLEAR
110 DATA "00000003F30303F", "0000000F8F8C00F", "0000000E1E3232C3"
120 DATA "0000000F81818F8", "00000000C406020", "00000021C343C383"
130 DATA "0000000F8F81818", "3F30303F3000000", "8F8C8C8C0000000"
140 DATA "C3636363630000000", "F8181818180000000", "31111000E000000"
150 DATA "83030303010000000", "181818F8F00000000", "0000010238202020"
160 DATA "000000073444463", "0000000070202020", "0000000078424243"
170 DATA "00000000E505000", "00000200D7E49497", "008000000000000"
180 DATA "2020203000000000", "4141417000000000", "202020200000000"
190 DATA "5444447000000000", "5652525E00000000", "949494700000000"

```



```

200 FOR I=96 TO 122
210 READ H#
220 CALL CHAR(I,H#)
230 NEXT I
240 PRINT TAB(6):"LE MESSAGE SECRET"
250 PRINT :
260 PRINT "VOUS DEVEZ DECOUVRIR UN MES-"
270 PRINT
280 PRINT "SAGE ,POUR CELA UTILISEZ LES"
290 PRINT
300 PRINT "TOUCHES :E,X,S,D"
310 PRINT
320 PRINT "ELLES VOUS PERMETTENT DE DE-"
330 PRINT "PLACER LES ELEMENTS DU PUZ- ZLE,A
LA MANIERE DU JEU DON NU SOUS LE NO
M DE TROUIN."
340 PRINT
350 PRINT "BON COURAGE!!..."
360 PRINT
370 PRINT "EN CAS DE SECHE TAPEZ 'FCIN AID'"
380 FOR I=1 TO 1000
390 NEXT I
400 DIM B(28)
410 FOR I=0 TO 26
420 B(I)=96+I
430 NEXT I
440 CALL CLEAR
450 CALL COLOR(9,5,1)
460 CALL COLOR(10,7,1)
470 CALL COLOR(11,14,1)
480 CALL COLOR(12,13,1)
490 CALL SCREEN(12)
490 FOR X=0 TO 26
510 RANDOMIZE
520 J=INT((28-X)*#RND)
530 L=INT(Y/?)
540 C=X-7#L
550 CALL HCHAR(B+L,12+C,B(J))
560 FOR K=J TO 27-X
570 B(K)=B(K+1)
580 NEXT K
590 NEXT X

```

COMMENTAIRES :

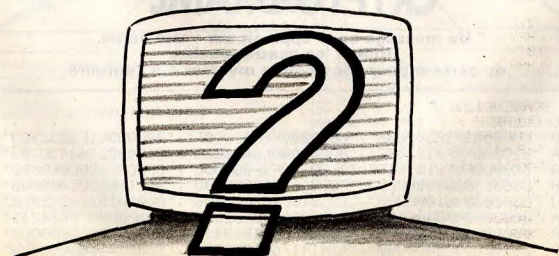
Ligne 10 à 100 : initialisation de l'écran
Ligne 110 à 190 : datas des caractères
Ligne 200 à 230 : redéfinition des caractères
Ligne 240 à 390 : présentation du jeu

```

600 Y=11
610 Z=10
620 CALL HCHAR(Y,Z,30)
630 CALL KEY(0,K,S)
640 IF S<>0 THEN 670
650 CALL HCHAR(Y,Z,32)
660 GOTO 620
670 IF K<>69 THEN 720
680 CALL GCHAR(Y-1,Z,M)
690 CALL HCHAR(Y,Z,M)
700 Y=Y-1
710 GOTO 620
720 IF K<>88 THEN 770
730 CALL GCHAR(Y+1,Z,M)
740 CALL HCHAR(Y,Z,M)
750 Y=Y+1
760 GOTO 620
770 IF K<>68 THEN 820
780 CALL GCHAR(Y,Z+1,M)
790 CALL HCHAR(Y,Z,M)
800 Z=Z+1
810 GOTO 620
820 IF K<>83 THEN 870
830 CALL GCHAR(Y,Z-1,M)
840 CALL HCHAR(Y,Z,M)
850 Z=Z-1
860 GOTO 620
870 IF K<>1 THEN 620
880 H#="IL Y A 10^28 COMBINAISONS!!"
890 N#="PERSEVEREZ..."
900 REM
910 FOR I=1 TO 27
920 CALL HCHAR(23,1+3,ASC(SEG*(H#,1,1)))
930 NEXT I
940 FOR I=1 TO 13
950 CALL HCHAR(24,1+3,ASC(SEG*(H#,1,1)))
960 NEXT I
970 FOR I=300 TO 350
980 CALL SOUND(-50,1,0,1+500,2)
990 NEXT I
1000 CALL HCHAR(23,1,32,50)
1010 GOTO 620

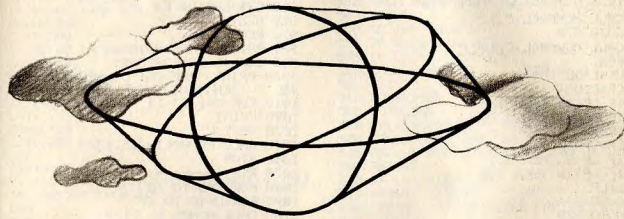
```

Ligne 400 à 610 : affichage du message codé
Ligne 620 à 660 : test du clavier
Ligne 670 à 710 : première direction
Ligne 720 à 760 : seconde direction
Ligne 770 à 810 : troisième direction
Ligne 820 à 860 : quatrième direction
Ligne 880 à 1010 : indice donné par l'ordinateur



TOUS EN FORME...

Créez une forme et obtenez immédiatement ses codes.
Vous pourrez ensuite les implanter dans un autre programme en Basic.
Utilisez les quatre touches d'édition pour vous diriger,
I pour le marquage d'un carré,
O pour son effacement et F pour arrêter.



```

100 CALL CLEAR
110 PRINT "CREATIONS DE FORMES"
120 DIM A(8,8),H#(15)
130 CALL CHAR(129,"0000001810000000")
140 CALL CHAR(130,"007E7E7E7E7E00")
150 CALL CHAR(131,"003838546C54383800")
160 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F
170 FOR N=0 TO 15
180 READ H#(N)
190 NEXT N
200 REM
210 CALL CLEAR
220 INPUT "VOULEZ-VOUS CREER UNE FORME (O,N)?":R#
230 IF R#="O" THEN 270
240 IF R#="N" THEN 1060
250 GOTO 220
270 PRINT "E S D X DEPLACEMENTS      1      MARQUAGE D'UN CARRÉ Ø      EFFA
CEMENT          F          FIN"
280 L=3
290 C=10
300 GOSUB 1080
310 REM
320 IF A(L-2,C-9)=1 THEN 350
330 CALL HCHAR(L,C,88)
340 GOTO 360
350 CALL HCHAR(L,C,131)
360 DL=0
370 DC=0
380 CALL KEY(4,CAR,NOUV)
390 IF NOUV=0 THEN 380
400 IF CAR<>49 THEN 450
410 A(L-2,C-9)=1
420 CALL HCHAR(L,C,131)
430 DC=1
440 GOTO 620
450 IF CAR<>48 THEN 500
460 A(L-2,C-9)=0
470 CALL HCHAR(L,C,129)
480 DC=1
490 GOTO 620

```



```

500 IF CAR=70 THEN 150
510 IF CAR=69 THEN 550
520 IF CAR=83 THEN 570
530 IF CAR=68 THEN 590
540 IF CAR=88 THEN 610
550 DL=1
560 GOTO 620
570 DC=1
580 GOTO 620
590 DC=1
600 GOTO 620
610 DL=1
620 IF K(L-2,C-9)=1 THEN 650
630 CALL HCHAR(L,C,129)
640 GOTO 670
650 CALL HCHAR(L,C,130)
660 REM
670 LF=L+DL
680 CF=C+DC
690 IF CF<10 THEN 320
700 IF CF<=17 THEN 730
710 CF=10
720 LF=LF+1
730 IF LF<3 THEN 320
740 IF LF>10 THEN 320
750 L=LF
760 C=CF
770 GOTO 320
780 REM
790 CH#=""
800 CALL CLEAR
810 PRINT "CODAGE DE LA FORME"

```

```

820 PRINT
830 PRINT
850 FOR I=1 TO 8
860 F=0
870 FOR J=1 TO 4
880 F=2#F+K(I,J)
890 NEXT J
900 CH#=CH#&H#(F)
910 F=0
920 FOR J=5 TO 8
930 F=2#F+K(I,J)
940 NEXT J
950 CH#=CH#&H#(F)
960 NEXT I
970 REM
980 PRINT TAB(10);CH#
990 CALL CHAR(132,CH#)
1000 PRINT "CE QUI DONNERA LA FOR
ME
SUIVANTE "
1010 FOR K=1 TO 14
1020 PRINT
1030 NEXT K
1045 CALL HCHAR(10,15,132)
1050 STOP
1070 REM -----
1080 FOR I=3 TO 10
1090 FOR J=10 TO 17
1100 CALL HCHAR(I,J,129)
1110 K(I-2,C-9)=0
1120 NEXT J
1130 NEXT I
1140 RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 120 : initialisation des variables du programme

Ligne 130 à 150 : redéfinition des caractères graphiques

Ligne 160 à 190 : création d'un tableau des chiffres hexadécimaux

Ligne 200 à 270 : présentation du programme

Ligne 280 à 300 : initialisation de

variables

Ligne 310 à 490 : routine principale première partie

Ligne 500 à 610 : test du clavier pour le changement de direction

Ligne 620 à 790 : routine principale seconde partie

Ligne 800 à 1060 : codage de la forme

Ligne 1080 à 1140 : affichage du caractère en cours de création

TI 99/4A

MOON PATROL

Rejoignez la base lunaire la plus proche en évitant les projectiles des vaisseaux ennemis et les cratères insondables.

Tirez verticalement avec le curseur « haut » et horizontalement avec le curseur « droite ». Pressez la barre d'espace pour tirer.

```

5 REM -----PATROUILLE-----
6 REM -----
7 GOSUB 700
8 CALL SCREENK(6)
9 CALL CLEAR
10 CALL CHAR(128,"00183F187EFF7E3C")
15 CALL CHAR(129,"0000490000000000")
20 CALL CHAR(130,"1800001800001800")
25 CALL CHAR(135,"001865FF66180000")
30 CALL CHAR(137,"0E000E10E0E7E707")
35 CALL CHAR(138,"00243C183C3C3C18")
40 CALL CHAR(144,"DEFBDFBF7FEFFB")
45 CALL CHAR(145,"0081C1C2E3B07BEF")
50 CALL COLOR(13,2,6)
55 CALL COLOR(14,7,6)
60 CALL COLOR(15,14,6)
65 RANDOMIZE
70 R#=0
75 SC=0
80 T=1
85 Y=16
90 L=0

```

```

95 B=1
100 CALL CLEAR
105 PRINT R#;
110 CALL HCHAR(23-L,10,128)
120 CALL HCHAR(5,Y,136)
125 IF T=1 THEN 135
130 CALL HCHAR(23-T,W,137)
135 IF B=1 THEN 145
140 CALL HCHAR(BY,10,138)
145 CALL KEY(4,M,N)
146 CALL GCHAR(24,10,F)
147 IF F=143K(1-L) THEN 610
150 IF N=0 THEN 200
155 IF N<>69 THEN 170
160 GOSUB 500
165 GOTO 200
170 IF M<68 THEN 180
175 GOSUB 550
176 GOTO 200
180 IF M<>32 THEN 200
185 IF L=1 THEN 200
190 L=1
191 SC=SC+10
195 GOTO 205
200 L=0
205 Y=INT(RND*2)
210 Y#=(Y-Y#)*2*XY*(Y-Y#)+1<20)*XY-1)*2
211 IF Y#<10 THEN 215
212 B=0
213 BY=6
215 W=W+1
216 BY=BY+1
217 IF BY=23*(1-B) THEN 610
218 IF W>0 THEN 220
219 T=1
220 IF T=0 THEN 240
225 IF RND<.6 THEN 240
230 T=0
231 TT=INT(RND*2)
235 W=32
240 IF W#(1-T)*#(1-TT)=10 THEN 600

```

```

250 R#="SEG#(R#,2,27)&CHR$(INT(RND*2)+144)
260 IF SEG#(R#,25,3)="" THEN 280
270 R#="SEG#(R#,1,27)&""
280 REM
290 GOTO 100
500 IF B=1 THEN 510
504 SC=SC+100
505 CALL VCHAR(BY,10,130,22-L-BY)
506 GOTO 520
510 CALL VCHAR(3,10,130,19-L)
520 B=1
530 CALL SOUND(300,200,5)
535 CALL VCHAR(3,10,32,19-L)
540 RETURN
550 IF T=1 THEN 570
555 IF W>20 THEN 570
556 IF L<>TT THEN 570
560 CALL HCHAR(23-L,11,129,W-11)
562 T=1
563 SC=SC+50
565 GOTO 530
570 CALL HCHAR(23-L,11,129,10)
580 CALL SOUND(300,500,5)
585 CALL HCHAR(23-L,11,32,10)
590 RETURN
600 IF L=1 THEN 250
610 PRINT "SCORE : ";SC
620 PRINT "LINE AUTRE PARTIE (O/N) ";
630 INPUT R#
640 IF R#="O" THEN 70
650 IF R#<"N" THEN 620
655 END
700 CALL CLEAR
705 PRINT "PATROUILLE"
710 PRINT "TIRS --> CURSEUR HAUT,DROITE"
"SAUT --> ESPACE"
720 FOR I=0 TO 2000
730 NEXT I
740 RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 45 : définition des caractères

Ligne 50 à 95 : initialisation des variables

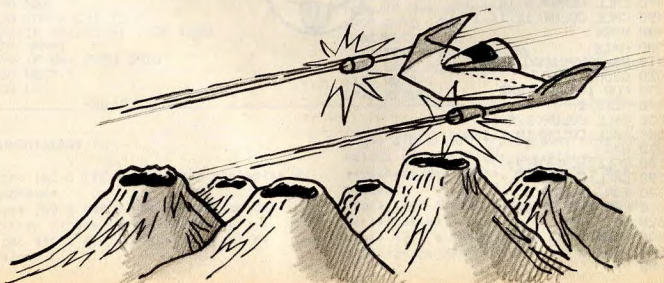
Ligne 130 à 270 : programme principal

Ligne 500 à 540 : premier sous programme d'affichage

Ligne 550 à 590 : second sous programme d'affichage

Ligne 600 à 660 : fin de partie

Ligne 700 à 740 : sous programme de présentation



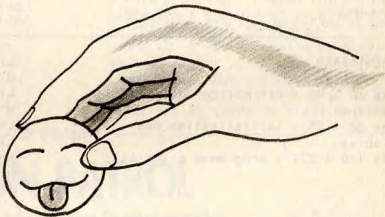
PUISSANCE 4

Alignez le premier quatre pions de votre couleur
et ridiculisez votre adversaire...
Pour jouer, rien de plus simple, il vous suffit de presser
la touche correspondant à la colonne choisie.

```

100 DATA 96,"007F7F7F7F7F7F",97,"00FEFEFEFEFEFE"
110 DATA 98,"7F7F7F7F7F7F00",99,"FEFEFEFEFEFE00"
120 DATA "0103070F1F3F7FFF", "FFFFFFCF80E00000"
130 DATA "80C0E0F0F0FCFEFF", "FF7F31F0F070301", "FFFFFFFFFFFFFF"
140 DATA 4,3,5,4,5,3,4,4,1,6,4,1,8,5,5,8,7,5,12,6,1,10,9,1,12,9,5
150 DATA 16,11,3,18,13,3,16,12,1,16,13,1,18,12,1,20,11,1,20,12,1,16,15,3,18,17,3
160 DATA 16,16,1,16,17,1,18,16,1,20,15,1,20,16,1,16,19,5,16,21,5,16,20,1,18,20,1
170 DATA 12,23,5,12,25,5,13,24,1,8,27,5,8,28,1,8,29,1,12,28,1,12,29,1
180 DATA 4,31,5,4,32,1,6,32,1,8,32,1
190 DATA 10,14,2,7,17,6,11,15,1,11,16,1,11,18,1
200 CALL CLEAR
210 DIM A(6,8)
220 FOR I=1 TO 4
230 READ CH,CO#
240 CALL CHAR( CH, CO# )
250 CALL CHAR( CH+8, CO# )
260 CALL CHAR( CH+16, CO# )
270 NEXT I
280 FOR I=120 TO 124
290 READ CO#
300 CALL CHAR( I, CO# )
310 NEXT I
320 CALL COLOR( 11, 1, 11 )
330 CALL COLOR( 12, 1, 1 )
340 CALL SCREEN( 3 )
350 FOR I=1 TO 44
360 READ B,C,D
370 CALL VCHAR( B,C,124,D )
380 NEXT I
390 CALL HCHAR( 12, 24, 122 )
400 CALL HCHAR( 14, 24, 123 )
410 II=17
420 FOR I=6 TO 9
430 CALL HCHAR( I, II, 120 )
440 II=II-1
450 NEXT I
460 CALL HCHAR( 9, 15, 121 )
470 CALL HCHAR( 8, 16, 121 )
480 CALL COLOR( 12, 1, 1 )
490 V=24
500 H=18
510 M$="DV~VIDEO @1984"
520 GOSUB 1710
530 FOR I=1 TO 1000
540 NEXT I
550 CALL COLOR( 9, 5, 11 )
560 CALL COLOR( 10, 7, 11 )
570 H=3
580 CALL SCREEN( 3 )
590 CALL CLEAR
600 FOR J=1 TO 8
610 FOR I=1 TO 6
620 A( I, J )=0
630 NEXT I
640 NEXT J
650 V=1

```



```

660 H=13
670 M$="PUISSANCE 4"
680 GOSUB 1710
690 FOR J=10 TO 24 STEP 2
700 FOR I=4 TO 14 STEP 2
710 CALL HCHAR( I, J, 112 )
720 CALL HCHAR( I, J+1, 113 )
730 CALL HCHAR( I+1, J, 114 )
740 CALL HCHAR( I+1, J+1, 115 )
750 NEXT I
760 NEXT J
770 CALL COLOR( 11, 1, 11 )
780 FOR I=11 TO 25 STEP 2
790 CALL HCHAR( 3, I, ( I-1 )/2-4+64 )
800 NEXT I
810 V=23
820 M$="JOUEUR #"&STR$( 1 )
830 GOSUB 1710
840 V=24
850 M$="COLONNE ? : "
860 GOSUB 1710
870 FOR T=1 TO 2
880 CALL HCHAR( 23, 21, T+48 )
890 CALL SOUND( -50, 440, 0 )
900 CALL KEY( 0, KEY, ET )
910 IF ET=0 THEN 900
920 C=KEY-64
930 IF ( C( 1 )+( C( 8 ) ) ) THEN 900
940 FOR I=6 TO 1 STEP -1
950 IF A( I, C )=0 THEN 980
960 NEXT I
970 GOTO 880
980 A( I, C )=T
990 IF T=2 THEN 1020
1000 P=96
1010 GOTO 1030
1020 P=104
1030 F=I*2+3
1040 G=C*2+9
1050 CALL HCHAR( F-1, G-1, P )
1060 CALL HCHAR( F-1, G, P+1 )
1070 CALL HCHAR( F, G-1, P+2 )
1080 CALL HCHAR( F, G, P+3 )
1090 N=0
1100 FOR K=6 TO 1 STEP -1
1110 IF A( K, C )>T THEN 1150
1120 N=N+1
1130 IF N=4 THEN 1420
1140 NEXT K
1150 FOR K=C+1 TO 8
1160 IF A( K, C )>T THEN 1200
1170 N=N+1
1180 IF N=4 THEN 1420
1190 NEXT K
1200 N=1
1210 FOR K=6 TO 1+1 STEP -1
1220 IF A( K, C )>T THEN 1260
1230 N=N+1
1240 IF N=4 THEN 1420
1250 NEXT K
1260 N=1
1270 L=1
1280 M=1
1290 GOSUB 1600
1300 L=L-1
1310 M=M-1
1320 GOSUB 1600
1330 N=1
1340 L=L-1
1350 M=M-1
1360 GOSUB 1600
1370 L=1
1380 M=1
1390 GOSUB 1600
1400 NEXT T
1410 GOTO 810
1420 FOR X=110 TO 800 STEP 10
1430 CALL SOUND( -10, X, 2, X+50, 2 )
1440 NEXT X
1450 CALL SCREEM( 8 )
1460 CALL HCHAR( 23, 1, 32, 64 )
1470 V=22
1480 H=3
1490 M$="LE JOUEUR #"&STR$( T )%& " A GAG
NE LA PARTIE"
1500 GOSUB 1710
1510 V=24
1520 H=3
1530 M$=" VOULEZ-VOUS REJOUER ?( O/N )"
,1))
1540 GOSUB 1710
1550 CALL KEY( 0, KEY, ET )
1560 IF ET=0 THEN 1550
1570 IF KEY=79 THEN 580
1580 CALL CLEAR
1590 END
1600 R=I
1610 S=C
1620 R=R+L
1630 S=S+M
1640 IF ( R( 1 )+( R( 8 ) ) ) THEN 1700
1650 IF ( S( 1 )+( S( 8 ) ) ) THEN 1700
1660 IF A( R, S )>T THEN 1700
1670 N=N+1
1680 IF N=4 THEN 1420
1690 GOTO 1620
1700 RETURN
1710 FOR I=1 TO LEN( M$ )
1720 CALL HCHAR( V, H-1+I, ASC( SEG$( M$, I ) ) )
1730 NEXT I
1740 RETURN

```

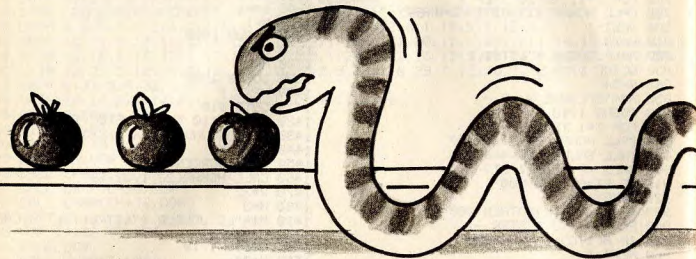
COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 190 : datas des variables du programme
Ligne 200 à 480 : initialisation de l'écran et des variables du jeu
Ligne 490 à 660 : tracé du décor de l'écran

Ligne 670 à 1590 : programme principal, calcul des positions des pions, affichage des pions, mouvements des pièces
Ligne 1600 à 1690 : sous programme de vérification
Ligne 1710 à 1740 : sous programme d'affichage des pions

ADAM ET EVE

L'ignoble serpent qui a poussé Ève à manger la pomme est aujourd'hui enfin puni : il doit engloutir le plus de fruits possibles dans un temps limité, tout en évitant les obstacles qui surgissent devant lui. Utilisez les quatre touches du curseur pour vous déplacer.



```

100 REM *****SABLATOU CLAUDE*****CHENILLUS**
110 CALL CLEAR
120 CALL SCREEN(2)
130 REM *****DIFFERENTS CARACTERES*****
140 LAF1$="00030302404410"
150 LAF2$="102878A8A480A04"
160 EXP1$="00092014E33AC29"
170 EXP2$="00009428924016"
180 EXP3$="002021463144926"
190 EXP4$="0000000248A210"
200 EXP5$="00000000002104"
210 EXP6$="00000000000058"
220 VTR$="000036427E9D7E66"
230 H0M$="00001CB96142206"
240 CAROT$="E1107CEEBEBE5AC"
250 CROCS$="2071C0C0B070E"
260 HERB$="10114AAA1C0D0E1C"
270 BUL$="78390B9F9F8F7E"
280 PLEIN$="FFFFFFFFFFFFFF"
290 VID$=""
300 REM *****DEFINITION DES CARACTERES*****
310 CALL CHAR(42,CROCS)
320 CALL CHAR(99,PLEIN$)
330 CALL CHAR(97,VID$)
340 CALL CHAR(104,VID$)
350 CALL CHAR(105,HERB$)
360 CALL CHAR(112,CAROT$)
370 CALL CHAR(113,VID$)
380 CALL CHAR(120,LAF1$)
390 CALL CHAR(128,VTR$)
400 CALL CHAR(129,H0M$)
410 CALL CHAR(130,CAROT$)
420 CALL CHAR(136,VTR$)
430 CALL CHAR(137,H0M$)
440 CALL CHAR(138,CAROT$)
450 CALL CHAR(144,VTR$)
460 CALL CHAR(145,H0M$)
470 CALL CHAR(146,CAROT$)
480 CALL CHAR(152,BUL$)
490 REM *****ATTRIBUTION DES COULEURS*****
500 CALL COLOR(16,15)
510 CALL COLOR(9,9,16)
520 CALL COLOR(10,13,4)
530 CALL COLOR(11,2,15)
540 CALL COLOR(12,7,4)
550 CALL COLOR(13,14,15)
560 CALL COLOR(14,9,15)
570 CALL COLOR(15,13,15)
580 CALL COLOR(16,14,15)
590 FOR I=2 TO 8
600 CALL COLOR(16,4)
610 NEXT I
    
```

```

505 REM *****AFFICHAGE DE LA ROUTE*****
630 CALL HCHAR(31,1,104,7432)
640 CALL HCHAR(5,1,119,15432)
650 FOR I=1 TO 29 STEP 4
660 CALL HCHAR(4,1,96,2)
670 CALL HCHAR(20,1,96,2)
680 CALL HCHAR(4,1+2,97,2)
690 CALL HCHAR(20,1+2,97,2)
700 NEXT I
710 REM *****AFFICHAGE DES HERBES*****
720 FOR I=1 TO 10
730 CALL VCHAR(INT(RND*3)+1,INT(RND*32)+1,105)
740 NEXT I
750 FOR I=1 TO 20
760 CALL HCHAR(INT(RND*4)+2,INT(RND*32)+1,105)
770 NEXT I
780 CALL HCHAR(23,4,96,32+4)
790 CALL VCHAR(21,29,120,3)
800 CALL VCHAR(23,5,112)
810 GOSUB 830
820 GOSUB 940
830 GOTO 2030
840 REM *****AFFICHAGE DES MESSAGES*****
850 Y=21
860 X=1
870 CH=SEG("000000",1,6)-LEN(STR(HI))&STR(HI)
880 GOSUB 1140
890 X=X+1
900 Y=21
910 CH=SEG("000000",1,6)-LEN(STR(SC))&STR(SC)
920 GOSUB 1140
930 RETURN
940 REM *****AFFICHAGE DES OBSTACLES*****
950 OBS=128
960 GOSUB 1210
970 OBS=129
980 GOSUB 1210
990 OBS=130
1000 GOSUB 1210
1010 FOR I=1 TO DIF
1020 Y=INT(RND*15)+5
1030 X=INT(RND*28)+5
1040 CALL DCHAR(Y,X,OBS)
1050 IF (OBS<113) THEN (OBS<42) THEN 1020
1060 CALL VCHAR(Y,1,152)
1070 NEXT I
1080 IF (OBS=1) THEN 1150
1090 IF CAROT=10 THEN 1150
1100 FOR I=1 TO CAROT
1110 FOR I=0 TO 20 STEP 5
1120 CALL SOUND(-200,1200,T)
1130 NEXT I
1140 NEXT I
1150 RETURN
1160 REM *****SOUS PROGRAMME*****
1170 FOR I=1 TO LEN(C$)
1180 CALL HCHAR(Y,X+I-1,ASC(SEG(C$,I)))
1190 NEXT I
1200 RETURN
1210 REM *****SOUS PROGRAMME*****
1220 FOR T=1 TO 3
1230 FOR I=1 TO DIF
1240 I=INT(RND*15)+5
1250 X=INT(RND*28)+5
1260 CALL DCHAR(Y,X,OBS)
1270 IF (OBS<113) THEN (OBS<42) THEN 1240
1280 CALL VCHAR(Y,X,OBS)
1290 IF (OBS=1) THEN (OBS=130) THEN (OBS=146) THEN 1310
1300 CAROT=CAROT+1
1310 NEXT I
1320 OBS=OBS+9
1330 NEXT T
1340 RETURN
1350 REM *****BONUS*****
1360 FOR I=1 TO 3
1370 FOR T=0 TO 20 STEP 10
1380 CALL SOUND(-200,1200,T,440,T,800,T)
1390 NEXT T
1400 NEXT I
1410 SC=SC+INT(RND*1000)+100
1420 GOSUB 890
1430 GOSUB 1450
1440 GOTO 2040
1450 REM *****VIES EN PLUS*****
1460 IF V1=1 THEN 1590
1470 IF SC<10000 THEN 1580
1480 V1=1
1490 N=N+1
1500 CALL HCHAR(21,26,104,6)
1510 CH=SEG("xxxxxx",1,N)
1520 FOR I=1 TO LEN(CH)
1530 CALL HCHAR(21,26+I-1,ASC(SEG(CH,I)))
1540 NEXT I
1550 FOR I=0 TO 20 STEP 2
1560 CALL SOUND(-200,-1,1)
1570 NEXT I
1580 RETURN
1590 IF V2=1 THEN 1630
1600 IF SC<20000 THEN 1580
    
```

```

1410 V=1
1620 GOTO 1490
1630 IF V=H THEN 1580
1640 IF SC=0000 THEN 1580
1650 V=1
1660 GOTO 1490
1670 REH *****LAPIN EN MOINS*****
*****
1680 IF N=0 THEN 1770
1690 W=H+1
1700 C=SEG*(*****+1,N)
1710 CALL HCHAR(21,26,104,6)
1720 FOR I=1 TO LEN(C)
1730 CALL HCHAR(21,26+I-1,ASC(SEG*(C,I,1)))
1740 NEXT I
1750 GOSUB 3000
1760 GOTO 3480
1770 REH *****GAGNE OVER*****
*****
1780 CALL SOUND(200,220,0,440,0)
1790 CALL SOUND(200,980,0,660,0)
1800 CALL SOUND(200,440,0,120,0)
1810 CALL SOUND(1000,1200,0,990,0,1400,0)
1820 C=SEG*(*****+1,N)
1830 FOR I=1 TO LEN(C)
1840 CALL HCHAR(21,111,ASC(SEG*(C,I,1)))
1850 NEXT I
1860 NEXT I
1870 IF H1=SC THEN 2050
1880 H1=SC
1890 REH *****CHANTE H1 SCORE*****
*****
1900 IF H1=SC THEN 1770
1910 FOR I=1 TO 5
1920 CALL SOUND(100,220,0,440,0)
1930 NEXT I
1940 FOR T=1 TO 50
1950 NEXT T
1960 CALL SOUND(200,194,0,440,0)
1970 FOR T=1 TO 20
1980 NEXT T
1990 CALL SOUND(100,220,0,440,0)
2000 C=SEG*(*****+1,N)
2010 FOR I=1 TO LEN(C)
2020 CALL HCHAR(10,4+I-1,ASC(SEG*(C,I,1)))
2030 NEXT I
2040 GOTO 2040
2050 CALL SOUND(1000,110,30,110,30,770,30,-4,0)
2060 CALL KEY(1,S,R)
2070 IF E=0 THEN 2040 ELSE 2080
2080 REH *****DEMO*****
*****
2090 SC=0
2100 RANDOMIZE
2110 DEMO=1
2120 PCR=4
2130 D1=I
2140 GOSUB 940
2150 H=H+1
2160 PCR=PCR+1
2170 CALL HCHAR(23,PCR,112)
2180 H=H+1
2190 LAP=0
2200 H=H+1
2210 IF H=32 THEN 2380
2220 CALL HCHAR(H,H,0)
2230 CALL VCHAR(H,H,112)
2240 IF GOI=113 THEN 2370
2250 IF LAP=0 THEN 2290
2260 LAP=0
2270 CALL CHAR(112,LAP1)
2280 GOTO 2310
2290 LAP=1
2300 CALL CHAR(112,LAP2)
2310 CALL HCHAR(H,H,112)
2320 H=H+(RND*(5)-RND*(5))
2330 IF H14 THEN 2350
2340 H1=5
2350 IF H1<9 THEN 2370
2360 H1=9
2370 IF H=32 THEN 2410
2380 CALL HCHAR(23,PCR,94)
2390 GOSUB 940
2400 GOTO 2140
2410 REH *****JOUER*****
*****
2420 CALL KEY(5,RET,ET)
2430 IF ET=0 THEN 2200
2440 IF RET=091 (RET=54) THEN 2200
2450 D1=RET-48
2460 CALL SOUND(1000,1200,0,3000,0,2000,0)
2470 CALL HCHAR(24,104,18)
2480 FOR I=1 TO D1
2490 "I"
2500 NEXT I
2510 D1=LEVEL*40 D1#
2520 FOR I=1 TO LEN(D1#)
2530 CALL HCHAR(24,10+I-1,ASC(SEG*(D1#,I,1)))
2540 NEXT I
2550 D1#=""
2560 GOTO 3460
2570 REH *****QU'AS TU TOUCHE*****
*****
2580 IF GOI=138 THEN 2740
2590 IF GOI=144 THEN 2740
2600 IF GOI=130 THEN 2740

```

```

2610 REH *****EXPLOSION*****
*****
2620 FOR I=1 TO 4
2630 CALL CHAR(112,EXP*(I))
2640 FOR T=1 TO 20
2650 NEXT T
2660 NEXT I
2670 CALL HCHAR(H,H,113)
2680 CALL HCHAR(5,1,113,15*32)
2690 CALL HCHAR(21,19,48,6)
2700 GOSUB 940
2710 CALL HCHAR(23,4,94,32-6)
2720 GOTO 2980
2730 REH *****AUGMENTATION SCORE DEMO*****
*****
2740 SC=SC+PCR*50
2750 GOTO 2980
2760 SC=SC+PCR*20
2770 GOTO 2980
2780 SC=SC+PCR*10
2790 GOTO 2980
2800 REH *****
2810 GOSUB 890
2820 CALL HCHAR(H,H,113)
2830 GOTO 2220
2840 REH *****DEBUT*****
2850 CAROT=0
2860 CALL HCHAR(5,1,113,15*32)
2870 DEMO=0
2880 GOSUB 940
2890 GOSUB 890
2900 CALL HCHAR(23,4,94,32-6)
2910 CALL HCHAR(21,26,104,6)
2920 CALL HCHAR(23,4,112)
2930 SC=0
2940 V1=0
2950 V=0
2960 N=3
2970 V=0
2980 CALL HCHAR(21,26,120,3)
2990 PCR=4
3000 H=H+2
3010 H=1
3020 CALL SOUND(1000,1400,0,440,0,880,0)
3030 RETURN
3040 REH *****QU'AS TU ENCORE TOUCHE*****
*****
3050 IF GOI=138 THEN 3170
3060 IF GOI=144 THEN 3200
3070 IF GOI=130 THEN 3230
3080 IF GOI=12 THEN 3400
3090 REH *****EXPLOSION*****
*****
3100 FOR I=1 TO 6
3110 CALL CHAR(112,EXP*(I))
3120 CALL SOUND(200,-5,(-1)*2)
3130 NEXT I
3140 CALL VCHAR(H,H,113)
3150 GOTO 1470
3160 REH *****
3170 SC=SC+PCR*50
3180 CALL SOUND(500,1500,0)
3190 GOTO 3250
3200 SC=SC+PCR*20
3210 CALL SOUND(500,770,0)
3220 GOTO 3250
3230 SC=SC+PCR*10
3240 CALL SOUND(500,220,0)
3250 GOSUB 890
3260 CAROT=CAROT-1
3270 IF CAROT=0 THEN 1950
3280 GOSUB 1450
3290 CALL HCHAR(H,H,42)
3300 GOTO 3410
3310 CALL VCHAR(H,H,112)
3320 REH *****CHANGMENT DE TABLEAU*****
*****
3330 CALL SOUND(500,220,0,880,0,440,0)
3340 CALL HCHAR(23,4,94,32-6)
3350 PCR=PCR+1
3360 CALL HCHAR(23,PCR,112)
3370 GOSUB 940
3380 H=H+1
3390 GOTO 3480
3400 SC=SC-10
3410 CALL SOUND(1000,-7,15)
3420 IF SC=0 THEN 3440
3430 GOTO 3090
3440 GOSUB 890
3450 GOTO 3540
3460 REH *****JEU*****
*****
3470 GOSUB 2840
3480 REH
3490 IF H=32 THEN 3220
3500 H=H+1
3510 CALL HCHAR(H,H,0)
3520 CALL VCHAR(H,H,112)
3530 IF GOI=113 THEN 3040
3540 IF LAP=0 THEN 3280
3550 LAP=0
3560 CALL CHAR(112,LAP1)
3570 GOTO 3600
3580 LAP=1
3590 CALL CHAR(112,LAP2)
3600 CALL HCHAR(H,H,113)

```


3410 CALL KEY(5,RET,ETA)
 3420 IF ETA=0 THEN 3480
 3430 IF RET=88 THEN 3480
 3440 IF RET<69 THEN 3480
 3450 IF HY=5 THEN 3480

3460 HY=HY-1
 3470 GOTO 3480
 3480 IF HY=19 THEN 3480
 3490 HY=HY+1
 3700 GOTO 3480

COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 120 : initialisation de l'écran
 Ligne 140 à 290 : redéfinition des caractères graphiques
 Ligne 310 à 490 : entrée des caractères
 Ligne 500 à 610 : initialisation des couleurs
 Ligne 710 à 830 : affichage des herbes
 Ligne 840 à 930 : affichage des messages

Ligne 950 à 1150 : affichage des obstacles
 Ligne 1160 à 1340 : sous programmes
 Ligne 1360 à 1440 : bonus affichage et calcul
 Ligne 1450 à 1660 : vies en plus
 Ligne 1670 à 1770 : lapin en moins
 Ligne 1780 à 1800 : fin de la partie
 Ligne 1890 à 2070 : musique si vous avez gagné
 Ligne 2080 à 3700 : démo du jeu

TI 99/4A

MEMORY

Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs qui vont par paires mais apparaissent au hasard. Vous vous déplacez à l'aide des touches d'édition et validez grâce à la touche « enter »



100 REM *****
 110 REM * JEU DE MEMOIRE *
 120 REM *****
 130 RANDOMIZE
 140 REM *****
 150 REM * DEFINITIONS *
 160 REM * DES CARACTERES *
 170 REM *****
 180 DATA 4992244992244994
 190 DATA 181818E7E7181818
 200 DATA 66C3A51818A5C366
 210 DATA 8A4522118844A251
 220 DATA 1824429999422418
 230 DATA FF422418244281FF
 240 DATA C3C324181824C3C3
 250 DATA 99242429999422499
 260 DATA 7E81FFFFFFFFFF66
 270 DATA FFFF00FFFF00FFFF

280 DATA FF00FFFF00FFFF00
 290 DATA 0000FFFF00FFFF00
 300 DATA 2442815A3C5A8181
 310 DATA 4281423C3C428142
 320 DATA 6090884422110A04
 330 DATA 0609112244886020
 340 DATA 0000FF8181FF0000
 350 DATA 00FF8181FF000000
 360 DATA 00183C66E77E0000
 370 DATA FFFFFFFF00FFFF
 380 DATA 55AA55AA55AA55AA
 390 REM *****
 400 REM * AFFICH. INTROD. *
 410 REM *****
 420 REM
 430 DIM DAM(6,6),DES(18),TA(3,2),J(2)
 440 J(1)=0

450 JT=0
 460 JT=0
 470 JOUEUR=1
 480 SON=242
 490 RESTORE
 500 FOR T=1 TO 18
 510 DES(T)=2
 520 NEXT T
 530 CALL CLEAR
 540 D\$="1824429999422418"
 550 CALL CHAR(32,D\$)
 560 CALL COLOR(1,1,8)
 570 CALL SCREEN(2)
 580 FOR T=136 TO 153
 590 READ A\$
 600 CALL CHAR(T,A\$)
 610 NEXT T
 620 READ A\$
 630 CALL CHAR(112,A\$)
 640 READ A\$
 650 CALL CHAR(120,A\$)
 660 READ A\$
 670 CALL CHAR(104,A\$)
 680 GOTO 810
 690 REM *****
 700 XL=10
 710 YL=10
 720 A\$="**MEMORY**"
 730 GOSUB 890
 740 A\$="PAR"
 750 GOSUB 890
 760 A\$="CLAUDE SABLATOU"
 770 GOSUB 890
 780 FOR CO=1 TO 16
 790 GOSUB 830
 800 NEXT CO
 810 REM
 820 GOTO 980
 830 REM
 840 FOR C=2 TO 9
 850 CALL COLOR(C,CO,2)
 860 NEXT C
 870 RETURN
 880 REM *****
 890 REM * AFFICHAGE No.1 *
 900 REM *****
 910 FOR T=1 TO LEN(A\$)
 920 A=ASC(SEG\$(A\$,T,1))
 930 CALL HCHAR(YL,XL+T,A)
 940 CALL SOUND(50,440,0)
 950 NEXT T
 960 YL=YL+1
 970 RETURN
 980 REM
 990 REM *****
 1000 REM * DEBUT DU JEU *
 1010 REM *****
 1020 REM
 1030 FL=0
 1040 JOUEUR=1
 1050 CALL CLEAR

1060 CALL CHAR(32,"AA55AA55AA5
 5AA55")
 1070 CALL SCREEN(2)
 1080 CALL COLOR(1,1,5)
 1090 CALL COLOR(12,16,16)
 1100 CALL COLOR(11,2,16)
 1110 CALL COLOR(10,5,2)
 1120 CALL COLOR(14,16,2)
 1130 CALL COLOR(15,16,2)
 1140 CALL COLOR(16,16,2)
 1150 FOR X=1 TO 6
 1160 FOR Y=1 TO 6
 1170 IF Y<5 THEN 1190
 1180 IF X=6 THEN 1270
 1190 B=INT(RND*18)+1
 1200 IF DES(B)=0 THEN 1190
 1210 DAM(X,Y)=B
 1220 DES(B)=DES(B)-1
 1230 NEXT Y
 1240 NEXT X
 1250 REM
 1260 REM
 1270 FOR T=1 TO 18
 1280 IF DES(T)=0 THEN 1350
 1290 FOR Y=5 TO 6
 1300 IF DAM(6,Y)<0 THEN 1340
 1310 DAM(6,Y)=T
 1320 DES(T)=DES(T)-1
 1330 GOTO 1280
 1340 NEXT Y
 1350 NEXT X
 1360 XL=8
 1370 YL=3
 1380 A\$="DAMIER DU MEMORY"
 1390 CO=12
 1400 GOSUB 840
 1410 GOSUB 890
 1420 VA=120
 1430 FOR X=1 TO 6
 1440 FOR Y=1 TO 6
 1450 GOSUB 2150
 1460 NEXT Y
 1470 NEXT X
 1480 X=1
 1490 Y=1
 1500 YM=7
 1510 XM=11
 1520 GOSUB 2220
 1530 GOSUB 2660
 1540 REM
 1550 REM
 1560 REM
 1570 CALL KEY(3,V,SON)
 1580 CALL SOUND(1,SON,15)
 1590 IF SON=242 THEN 1620
 1600 SON=262
 1610 GOTO 1630
 1620 SON=294
 1630 IF ST=0 THEN 1570
 1640 IF U=13 THEN 1860
 1650 IF U<8 THEN 1570


```

1660 IF V>1 THEN 1570
1670 ON V-7 GOTO 1680,1700,1720,1
740
1680 X=X-1
1690 GOTO 1750
1700 X=X+1
1710 GOTO 1750
1720 Y=Y+1
1730 GOTO 1750
1740 Y=Y-1
1750 IF X>=1 THEN 1770
1760 X=1
1770 IF X<=6 THEN 1790
1780 X=6
1790 IF Y>=1 THEN 1810
1800 Y=1
1810 IF Y<=6 THEN 1830
1820 Y=6
1830 GOSUB 2220
1840 GOTO 1570
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 CALL SOUND(500.1200,0,440,0,
220,0)
1890 FL=FL+1
1900 VA=DAM(X,Y)+135
1910 IF VA<135 THEN 1940
1920 VA=0
1930 GOTO 1950
1940 GOSUB 2150
1950 TA(1,FL)=VA
1960 TA(2,FL)=X
1970 TA(3,FL)=Y
1980 IF FL<=1 THEN 1570
1990 FL=0
2000 IF TA(1,1)<>TA(1,2) THEN 2050
2010 IF TA(2,1)<>TA(2,2) THEN 2030
2020 IF TA(3,1)=TA(3,2) THEN 2050
2030 GOSUB 2320
2040 GOTO 2080
2050 FOR T=1 TO 50
2060 NEXT T
2070 GOSUB 2510
2080 IF JOUEUR=1 THEN 2110
2090 JOUEUR=1
2100 GOTO 2120
2110 JOUEUR=2
2120 GOSUB 2660
2130 GOTO 1570
2140 REM
2150 REM
2160 REM
2170 X1=(X-1)*2+11
2180 Y1=(Y-1)*2+7
2190 CALL HCHAR(Y1,X1,VA)
2200 RETURN
2210 REM
2220 REM
2230 REM
2240 Y1=(Y-1)*2+7

```

```

2250 X1=(X-1)*2+11
2260 CALL HCHAR(YM,XM,120)
2270 CALL HCHAR(Y1,X1,112)
2280 YM=Y1
2290 XM=X1
2300 RETURN
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 DAM(TA(2,1),TA(3,1))=0
2350 DAM(TA(2,2),TA(3,2))=0
2360 CALL SOUND(500,110,0,220,0,3
30,0)
2370 YL=22
2380 XL=24
2390 IF JOUEUR=1 THEN 2410
2400 XL=6
2410 J(JOUEUR)=J(JOUEUR)+1
2420 PT$=STR$(J(JOUEUR))
2430 FOR T=1 TO LEN(PT$)
2440 A=ASC(SEG$(PT$,T,1))
2450 CALL HCHAR(YL,XL+T,A)
2460 NEXT T
2470 JT=JT+1
2480 IF JT>=18 THEN 2820
2490 RETURN
2500 REM
2510 REM
2520 REM
2530 VA=X20
2540 XX=X
2550 YY=Y
2560 FOR T=1 TO 2
2570 X=TA(2,T)
2580 Y=TA(3,T)
2590 IF DAM(X,Y)=0 THEN 2610
2600 GOSUB 2150
2610 NEXT T
2620 X=XX
2630 Y=YY
2640 RETURN
2650 REM
2660 REM
2670 REM
2680 YL=21
2690 XL=3
2700 A$="GAUCHE"
2710 IF JOUEUR=2 THEN 2740
2720 A$="DROITE"
2730 XL=20
2740 GOSUB 890
2750 YL=21
2760 XL=20
2770 A$=" "
2780 IF JOUEUR=2 THEN 2800
2790 XL=3
2800 GOSUB 890
2810 RETURN
2820 REM
2830 REM
2840 REM

```

```

2850 CALL CLEAR
2860 CALL SCREEN(1)
2870 IF J(1)=J(2) THEN 2920
2880 A$="C'EST LA DROITE QUI GAGNE"
2890 IF J(1)>J(2) THEN 2930
2900 A$="C'EST LA GAUCHE QUI GAGNE"
2910 GOTO 2930
2920 A$="EGALITE"

```

```

2930 XL=2
2940 YL=10
2950 GOSUB 890
2960 FOR T=1 TO 200
2970 NEXT T
2980 CALL KEY(5,R,E)
2990 IF E=0 THEN 2980 ELSE 100

```

COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 130 : présentation du jeu
Ligne 140 à 390 : datas des caractères
graphiques
Ligne 410 à 680 : affichage de

l'introduction du jeu
Ligne 880 à 980 : affichage d'une partie
de l'écran
Ligne 1000 à 1530 : début du jeu
Ligne 1600 à 2990 : réflexion de
l'ordinateur et tests de votre jeu

ZX 81

POEME

Donnez dans l'ordre :
dix noms, dix verbes, dix compléments,
et ce programme
fabriquera automatiquement des phrases inoubliables !



```

10 REM *****
20 DIM A$(10,20)
25 DIM B$(10,20)
30 DIM C$(10,20)
1000 PRINT "DONNER DIX NOMS ,TEL QUE : "
1005 PRINT
1010 PRINT "LA VACHE ,LE MOUTON ,LA TABLE..."
1015 PRINT
1017 PRINT
1020 FOR X=1 TO 10
1025 PRINT "NUMERO ";X; " ";
1030 INPUT A$(X)
1035 PRINT A$(X)
1060 NEXT X
1080 CLS
1090 PRINT "OK"
1100 PRINT "DONNER 10 VERBES AU PRESENT ,TEL QUE : "
1110 PRINT "MANGE ,SE CHANGE ..."
1120 PRINT
1130 PRINT

```


METEORES

Poursuivez sans trêve un météorite.
Celui qui tiendra le plus longtemps aura gagné...
Pour vous déplacer, utilisez les touches :
5 pour aller à gauche, 1 pour aller vers le haut,
7 pour aller vers le bas et 8 pour aller à droite.



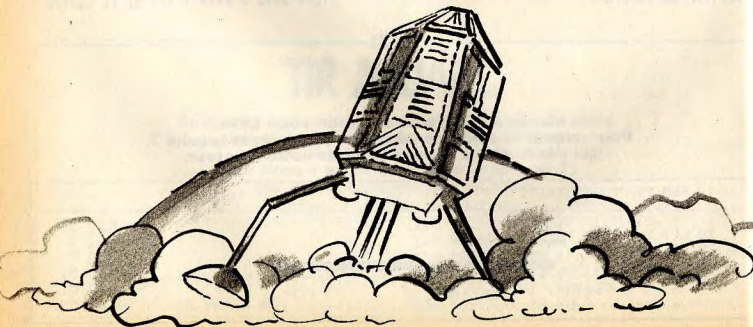
```

200 IF VIT>70 THEN LET X=X+1: GO SUB 1000
210 LET VIT=VIT+1
220 IF INKEY$="7" THEN LET VIT=VIT-2: GO SUB 2000: IF X>=0 THEN IF VIT<-20 THEN
GO SUB 1500: LET X=X-1
400 IF X=17 THEN GO TO 900
800 GO TO 100
900 IF VIT<=0 THEN PRINT AT 0,0:"SCRASH": GO TO 960
910 IF VIT<0 THEN PRINT AT 0,0:"SCRASH": GO TO 960
920 PRINT "GAGNE": PAUSE 1000: CLEAR: GO TO 1
960 PRINT AT 19,Y: "■"; AT 20,Y: "■"
965 PRINT AT 5,0:"UNE AUTRE?"
970 IF INKEY$="0" THEN CLS: GO TO 1
975 IF INKEY$="N" THEN STOP
980 GO TO 970
1000 REM ?????????? AFFICHAGE L.E.M ?????????? ??
????????????????????????????????????????????????????????????????????????????????????
1001 PRINT AT X,Y: " "
1010 PRINT AT X+1,Y: "■"
1020 PRINT AT X+2,Y: "■"
1030 PRINT AT X+3,Y: "■"
1100 RETURN
1500 REM ?????????? AFFICHAGE L.E.M MONTEE ?????????? ??
????????????????????????????????????????????????????????????????????????????????????
1510 PRINT AT X+1,Y: "■"
1520 PRINT AT X+2,Y: "■"
1530 PRINT AT X+3,Y: "■"
1540 PRINT AT X+4,Y: "■"
1900 RETURN
2000 REM ?????????? AFFICHAGE FLAMMES ?????????? ??
????????????????????????????????????????????????????????????????????????????????????
2010 PRINT AT X+4,Y: ".,,"
2020 RETURN

```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 40 : initialisation des variables
Ligne 100 à 200 : augmentation de la vitesse
Ligne 220 : test du clavier, touche 7
Ligne 900 à 910 : test du crash

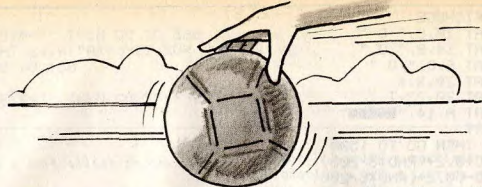
Ligne 965 à 980 : test d'une autre partie
Ligne 1000 à 1100 : affichage du lem
Ligne 1500 à 1900 : affichage du lem en montée
Ligne 2000 à 2020 : affichage de la flamme



```

5 REM TILT
7 REM INITIALISATION
15 LET X=4
20 LET A=1000
25 LET Y=4
30 LET B=10
35 LET D=16
40 REM DECOR.
60 PRINT AT 17,0: "████████████████████"
70 FOR C=0 TO 17
75 REM AFFICHAGE
90 PRINT AT C,27: "■"
95 PRINT AT 21,0:"TEMPS => "
100 NEXT C
105 PRINT AT 21,10: " "
107 PRINT AT 21,10:A
110 PRINT AT D,B: "■"
116 PRINT AT X,Y: " "
117 LET X=X+1
118 IF X=15 THEN LET X=-X
119 LET Y=Y+1
120 IF Y=23 THEN LET Y=-Y
122 PRINT AT X,Y: "■"
125 IF X=D AND Y=B THEN GO TO 600
126 IF X=D-1 AND Y=B THEN GO TO 600
127 PRINT AT D,B: " "
128 REM TEST CLAVIER
130 IF INKEY$="8" AND B<25 THEN LET B=B+1
135 IF INKEY$="6" AND D<16 THEN LET D=D+1
140 IF INKEY$="5" AND B>1 THEN LET B=B-1
145 IF INKEY$="7" AND D>1 THEN LET D=D-1
150 LET A=A-1
160 IF A=0 THEN GO TO 600
500 GO TO 105
600 PRINT AT 21,0:"RECUPERATION DU VAISSAUX EN"
610 PRINT AT 21,25:1000-A
615 FOR Z=0 TO 150

```

```

81 REM ██████████
82 REM INSTRUCTIONS
83 REM
85 PRINT AT 10,4:"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE "
86 PRINT AT 11,7:"JUSQU'A ATTEINDRE"
87 PRINT AT 12,5:"LA PUISSANCE DESIREE"
89 PULSE 300
90 LET S=0
91 REM ██████████
92 REM ██████████
93 REM INITIALISATION
94 REM ██████████
100 CLS
105 LET D=0
110 GO SUB 7000: GO SUB 8000: GO TO 9000
7000 REM (XXXXXXXXXXXXXXXXXX)
7010 REM
7020 REM
7030 REM AFFICHAGE DU PANIER
7040 REM
7050 REM
7060 REM (XXXXXXXXXXXXXXXXXX)
7070 FOR F=5 TO 8
7080 PRINT AT F,24;"██"
7090 NEXT F
7100 PRINT AT 9,24;"██"
7110 FOR F=10 TO 20
7120 PRINT AT F,27;"██"
7130 NEXT F
7150 PRINT AT 7,22;"██"
7160 PRINT AT 8,22;"██"
7200 PRINT AT 21,0;"██████████ BASKET"
7210 REM ██████████
7230 FOR F=1 TO 20
7240 PRINT AT F,0;"██"
7250 PRINT AT F,31;"██"
7260 NEXT F
7270 PRINT AT 0,0;"██████████ BASKET"
7280 REM ██████████
7300 RETURN
8000 REM (XXXXXXXXXXXXXXXXXX)
8010 REM
8020 REM AFFICHAGE JOUEUR
8030 REM
8040 REM
8050 REM (XXXXXXXXXXXXXXXXXX)
8060 PRINT AT 12,4;"██"
8070 PRINT AT 13,4;"██"
8080 PRINT AT 14,4;"██"
8090 PRINT AT 15,4;"██"
8100 PRINT AT 16,4;"██"
8110 PRINT AT 17,4;"██"
8120 PRINT AT 18,4;"██"
8130 PRINT AT 19,4;"██"
8140 PRINT AT 20,4;"██"
9000 REM (XXXXXXXXXXXXXXXXXX)
9010 REM

```

COMMENTAIRES :

Ligne 9 à 80 : présentation du jeu
 Ligne 81 à 90 : instruction du jeu
 Ligne 91 à 110 : initialisation du jeu

Ligne 7000 à 7300 : sous programme
 d'affichage du panier
 Ligne 8000 à 8140 : affichage du joueur
 Ligne 9000 à 9670 : lancer de la balle
 Ligne 9680 à 9980 : analyse et résultat

ZX 81

ZX 600

Aidez un sportif asthmatique
 à parcourir les 600 mètres fatidiques d'une course
 d'endurance.

Respectez le temps minimum imparti à la course,
 mais ne tuez pas votre "poulain" par des efforts
 trop intenses...

6 = ralentir, 7 = accélérer.



```

5 REM ██████████ ZX81
10 REM ██████████
20 REM PROGRAMME MARATHON MAN
30 REM ██████████
35 REM ██████████
36 REM ██████████
40 REM ██████████
50 REM PRESENTATION
60 REM ██████████
90 CLS
100 PRINT AT 10,7:"MARATHON-MAN"
110 PRINT AT 14,3:"DANS CE JEU DE COURSE (500 M)"
120 PRINT AT 15,3:"APPUYEZ SUR 8 POUR ACCELERER"
130 PRINT AT 16,3:"APPUYEZ SUR 5 POUR RALENTIR"
140 PRINT AT 18,1:"M MAIS ATTENTION A VOTRE ENERGIE!"
150 PRINT AT 19,3:"VOUS DISEPOSEZ DE 230 SECONDES"
400 IF INKEY#="" THEN GO TO 400
410 CLS
500 REM ██████████
510 REM AFFICHAGE DE L'ECRAN
520 REM ██████████
800 LET W=0
900 PRINT AT 9,0;"██████████"
910 PRINT AT 16,0;"██████████"
920 PRINT AT 10,10;"██"
930 PRINT AT 11,10;"██"
940 PRINT AT 12,10;"██"
950 PRINT AT 13,10;"██"
960 PRINT AT 14,10;"██"
1000 PRINT AT 17,0;"TEMPS"
1010 PRINT AT 19,0;"VITESSE"
1020 PRINT AT 18,0;"METRES"
1030 PRINT AT 20,0;"ENERGIE"
1300 REM ██████████
1310 REM INITIALISATION DES
1320 REM VARIABLES

```



```

1830 REM ██████████
1900 LET F=0
1910 LET M=0
1920 LET T=0
1930 LET E=1500
2000 LET C=0
2001 LET P=0
2002 REM ██████████
2003 REM ██████████ JEU
2004 REM ██████████
2005 IF C=3 THEN GO TO 5200
2006 PRINT AT 1,0:"A VOS MARQUES"
2010 GO SUB 5000
2015 IF P=1 THEN GO TO 2001
2020 PRINT AT 1,0:"PRET"
2030 GO SUB 5000
2035 IF P=1 THEN GO TO 2001
2040 PRINT AT 1,0:"PARTEZ"
2300 IF INKEY#="8" THEN GO SUB 8000
2400 IF INKEY#="5" THEN LET F=F-1
2405 IF W=1 THEN GO SUB 9000
2407 IF W=0 THEN GO SUB 9100
2410 LET T=T+1/2
2420 IF F>1 THEN LET E=E-1
2430 IF F>10 THEN LET E=E-2
2440 IF F>30 THEN LET E=E-7
2445 IF E<0 THEN GO TO 9200
2450 IF F>1 THEN LET M=M+1/8
2460 IF F>10 THEN LET M=M+1
2470 IF F>30 THEN LET M=M+2
2480 IF M>500 THEN GO TO 9600
2490 PRINT AT 17,10:T
2500 PRINT AT 19,10:F
2510 PRINT AT 18,10:M
2520 PRINT AT 20,10:E
2530 PRINT AT 20,10:" "
2540 PRINT AT 20,10:E
2800 GO TO 2300
2999 STOP
5000 REM ██████████
5001 REM ██████████ SOUS ROUTINE DE
5003 REM ██████████
5004 FOR X=0 TO 150
5010 IF INKEY#("<") THEN GO TO 5100
5020 NEXT X
5030 RETURN
5100 PRINT AT 2,0:"FAUX DEPART"
5105 FOR G=0 TO 100
5106 NEXT G
5107 PRINT AT 2,0:" "
5109 PRINT AT 1,0:" "
5110 LET C=C+1
5120 LET P=1
5130 RETURN
5200 PRINT AT 3,0:"3 FAUX DEPARTS ELIMINE"
5210 FOR S=0 TO 400
5220 NEXT S
5230 GO TO 1
8010 LET F=F+1
8020 RETURN
9000 IF F=0 THEN RETURN

```

```

9005 LET W=0
9010 PRINT AT 9,0:""
9020 PRINT AT 16,0:""
9030 RETURN
9100 IF F=0 THEN RETURN
9110 LET W=1
9120 PRINT AT 16,0:""
9125 PRINT AT 9,0:""
9130 RETURN
9150 REM ██████████
9151 REM ██████████ FIN DU JEU
9152 REM ██████████
9200 PRINT AT 8,0:"VOUS ETES EPUISE PERDU"
9300 FOR X=0 TO 300
9350 NEXT X
9360 GO TO 9800
9600 PRINT AT 8,0:"BRAVO VOUS AVEZ GAGNE"
9700 FOR X=0 TO 400
9750 NEXT X
9800 CLS
9900 GO TO 1

```

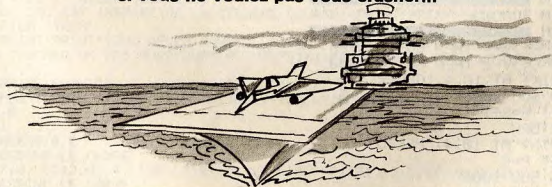
COMMENTAIRES :

Ligne 40 à 150 : présentation du jeu	Ligne 2200 à 2800 : boucle principale
Ligne 410 à 1030 : affichage de l'écran	Ligne 5000 à 9130 : sous programme de jeu
Ligne 1800 à 2001 : initialisation des variables	Ligne 9150 à 9900 : screen de fin de partie

ZX 81

JET FORCE

**Vous devez impérativement décoller de votre porte-avions.
Et, comme d'habitude,
les conditions météo sont déplorablees.
Indiquez soigneusement la puissance de l'avion
et la poussée de la catapulte
si vous ne voulez pas vous crasher...**



10 REM ██████████	92 PAUSE 300
20 REM ██████████ ZX81	95 CLS
30 REM ██████████	97 REM ██████████
40 REM ██████████	98 REM ██████████ INITIALISATION
50 REM ██████████ PORTE AVION	99 REM ██████████
60 REM ██████████	100 LET S=0
70 REM ██████████	900 GO SUB 3000
80 REM ██████████ PRESENTATION	910 GO SUB 4000
85 REM ██████████	1000 REM ██████████
90 PRINT AT 10,10:"PORTE AVION"	


```

24 REM CALCULE LES COORDONNEES DU PROCHAIN POINT
25 X=X+A:Y=Y+B
26 REM TEST LE CLAVIER
27 A$=INKEY$:IFA$=""THEN17
28 IFA$="E"THENA=1:B=-1:GOTO17
29 IFA$="X"THENA=1:B=1:GOTO17
30 IFA$="W"THENA=-1:B=1:GOTO17
31 IFA$="Z"THENA=-1:B=-1:GOTO17
32 REM BOUCLE LE JEU
33 GOTO17
34 REM SON
35 PLAY"A102DOMIREMISIDO"
36 REM SANS COMMENTAIRE
37 CLS:LOCATE0,12:PRINT"PERDU,VOUS AVEZ";D:"POINTS"
38 PRINT:PRINT"UNE AUTRE PARTIE ?"
39 GOSUB51
40 IFA$="N"THENCLS:END
41 IFA$="O"THENRUN
42 GOTO39
43 Q=INT(RND(1)*5):IFQ<2THEN25
44 N=INT(RND(1)*37)*8+8
45 O=INT(RND(1)*22)*8+8
46 M=INT(RND(1)*16)
47 BOX(N,O)-(N+7,O+7);M
48 PLAY"A102DO"
49 GOTO25
50 REM ATTEND UN CARACTERE ET RANGE LE DANS A$
51 A$=INPUT*(1)
52 RETURN

```

COMMENTAIRES :

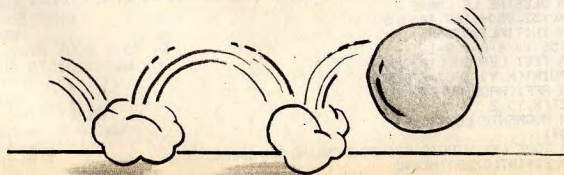
Ligne 1 à 6 : présentation du jeu
 Ligne 11 : dessin du cadre du jeu
 Ligne 13 : dessin d'un carré à l'écran
 Ligne 15 : initialisations des variables du jeu
 Ligne 17 : test des collisions entre votre motos et tous les autres éléments
 Ligne 19 : affichage d'un point quand la moto avance
 Ligne 21 : augmente le score

Ligne 23 : tous les vingt points, un nouveau carré se trace à l'écran
 Ligne 25 : calcul les coordonnées nouvelles de la moto
 Ligne 27 à 31 : test du clavier pour les déplacements de la moto
 Ligne 33 : suite du jeu
 Ligne 35 à 41 : musique et fin du jeu en cas de perte
 Ligne 43 à 49 : tracé aléatoire des petits carrés à l'écran

THOMSON MO 5

REBONDS EN FOLIE

Dirigez une super-balle vers sa cible grâce à des «barres de rebond». Pour placer une de ces dernières, il vous suffit de presser une touche du clavier.



```

7 SCREEN2,0,0
18 CLS
29 CLEAR,1
40 SC=250
51 LOCATE0,0,0
62 DEFGR*(0)=0,56,124,124,124,56,0,0
73 BOX(7,0)-(312,197);4
84 BOX(15,7)-(304,192);1
95 A=RND(1):A$=INKEY$
106 IF A$=""THEN95
117 X=INT(RND(1)*36)+2
128 Y=INT(RND(1)*22)+1
139 LOCATEX,Y:PRINT"*";
150 A=INT(RND(1)*36)+2
161 B=INT(RND(1)*22)+1
172 E=1:F=0
183 LOCATEA,B:PRINT"*";
194 SC=SC-1
205 A=A+E:B=B+F
216 LOCATEA,B:PRINTGR*(0);
227 A$=INKEY$
238 IFA$=""THEN271
249 IFA$="D"THEN469
260 GOTO 502
271 K=SCREEN(A+E,B+F)
282 IFK=32THEN183
293 IFK=0THEN392
304 IFK=42THEN403
315 IFK=47THEN370
326 REM LA BALLE RENCONTRE UN CHR*(92)
337 LOCATEA,B:PRINT"*";A=A+E:B=B+F
348 C=F:F=E:E=C:GOTO205
359 REM LA BALLE RENCONTRE UN CHR*(47)
370 LOCATEA,B:PRINT"*";A=A+E:B=B+F
381 C=F:F=E:E=C:GOTO205
392 E=-E:F=-F:GOTO183
403 CLS:PRINT"SCORE : ";S;" POINTS"
414 LOCATE1,20:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER
???"
426 A$=INKEY$:IFA$=""THEN425
435 IFA$="O"THENRUN
447 IFA$(">"N"THEN425
458 END
469 IFA+E<(30RA+E)35THEN271
480 IFB+F<(20RB+F)22THEN271
491 LOCATEA+E,B+F:PRINTCHR*(47);:GOTO271
502 IFA+E<(30RA+E)35THEN271
513 IFB+F<(20RB+F)22THEN271
524 LOCATEA+E,B+F:PRINTCHR*(92);:GOTO271

```

COMMENTAIRES :

position d'un point à l'écran.
 Ligne 139 : Affichage de l'obstacle.
 Ligne 150 à 216 : Affichage de la balle au départ.
 Ligne 326 à 392 : Tests de la balle.
 Ligne 403 à 458 : Fin de la partie.

Ligne 7 à 51 : Initialisation de l'écran.
 Ligne 62 : Redéfinition d'un caractère graphique.
 Ligne 73 à 84 : Tracé du bord de l'écran.
 Ligne 117 à 128 : Tirage aléatoire des

THOMSON MO 5

POPEYE

Aidez Popeye à rattraper tous les objets qui tombent sur sa droite, sur sa gauche ou... sur sa tête.

Le «sailor man» se déplace grâce aux touches «<> pour aller à droite et «>» pour aller à gauche.

```

9 LOCATE0,0,0
14 SCREEN0,0,0
25 CLEAR,25
36 DEFGR*(1)=3,7,5,7,7,3,1,15
47 DEFGR*(2)=192,224,160,224,224,192,128,1240
58 DEFGR*(3)=31,63,55,55,31,31,15,7
69 DEFGR*(4)=248,252,236,236,248,248,240,224
80 DEFGR*(5)=0,48,56,28,14,7,3,1
91 DEFGR*(6)=120,252,180,252,120,48,254,255
102 DEFGR*(7)=255,127,63,31,31,7,7
113 DEFGR*(8)=128,254,255,128,192,224,22,4,224
124 DEFGR*(9)=30,63,45,63,30,12,127,255
135 DEFGR*(10)=0,12,28,56,112,224,192,12,8
146 DEFGR*(11)=1,127,255,1,3,7,7,7
157 DEFGR*(12)=255,254,252,248,248,248,2,24,224
168 DEFGR*(13)=224,255,127,123,119,63,63,31
179 DEFGR*(14)=7,255,126,94,110,124,124,

```

```

248
190 DEFGR*(15)=31,14,79,230,255,251,187,255,255
201 DEFGR*(16)=248,250,255,239,253,239,2,55,255
212 DEFGR*(17)=0,8,29,159,255,248,222,25,5
223 DEFGR*(18)=24,126,126,255,255,126,12,6,24
234 DEFGR*(19)=128,64,60,62,63,63,30,12
245 DEFGR*(20)=96,232,212,46,95,63,30,12
256 DEFGR*(21)=9,10,56,63,124,248,240,96
267 P*(2)=""*GR*(1)+GR*(2)*""*CHR*(8)+
CHR*(8)+CHR*(8)+CHR*(10)+GR*(3)+GR*(4)
278 P*(1)=GR*(5)+GR*(6)*""*CHR*(8)+CHR*(8)+
CHR*(10)+GR*(7)+GR*(8)
289 P*(3)=""*GR*(9)+GR*(10)+CHR*(8)+CH
R*(8)+CHR*(8)+CHR*(10)+GR*(11)+GR*(12)
300 CLS:SCREEN0,0,0:LOCATE0,0
311 BOX(71,53)-(231,163);7
322 BOX(96,63)-(206,143);-7:BOX(94,61)-(
208,144);-1
333 COLOR3,6:LOCATE18,16:PRINTGR*(13):BR
*(14)

```



```

344 LOCATE17,14:COLORS:PRINT*(2)
355 LOCATE10,19:COLOR1,7:PRINTGR*(18):LO
CATE26,19:PRINTGR*(18)
366 COLOR4,6:LOCATE12,17:FORR=1TO14:PRIN
TGR*(17):INEXT
377 ON=1:DINK(20):DIMY(20):DIMO(20):DIMD
X(3,15):DIMDY(3,15)
388 FORR=1TO9:READDX,DY:DX(1,R)=DX:DY(1,
R)=DY:NEXT:FORR=1TO8:READDX,DY:DX(2,R)=D
X:DY(2,R)=DY:NEXT:FORR=1TO15:READDX,DY:D
X(3,R)=DX:DY(3,R)=DY:NEXT
399 P=2:NO=0:P=0:1
410 A=RND:AS=INKEY$:IFAS=""THEN410
421 OB=1:O(1)=INT(RND*3)+1:X(OB)=12:Y(OB
)=1-0(OB):P(1)=1
432 AS=INKEY$
443 PLAY"L3T3A1D0S1"
454 IFA*(<),"THEN 476
465 IFF:1THENP=P-1:LOCATE17,14:COLOR5:PR
INT*(P)
476 IFA*(<)*"THEN 498
487 IFF(3THENP=P+1:LOCATE17,14:COLOR5:PR
INT*(P)
498 IFY(OB)=13 AND O(OB)=2THENS56
509 X=X(OB):Y=Y(OB):X(OB)=X(OB)+DX(O(OB)
,P(OB)):Y(OB)=Y(OB)+DY(O(OB),P(OB)):LOCA
TEX,Y:PRINT "":LOCATEX(OB),Y(OB):COLOR4:
PRINTGR*(18+O(OB)):P(OB)=P(OB)+1
520 IFY(OB)=13THENS53
531 IFY(OB)=16THENS56
542 GOTD432
553 REM
564 IF O(OB)=P THEN LOCATE(OB),Y(OB):PR
INT "":SC=SC+1:LOCATE22,8:PRINTSC:PLAY"T
3L3D0REMIFASOLA":GOTD421
575 GOTD432
586 PLAY"A1T3L3D0REDOREDOREDOREDORESIMIR
EDLAMI2240DM1RESOLAF"
597 LOCATE(OB),Y(OB):PRINT "":MI=MI+1
608 LOCATE22+MI,10:COLOR1:PRINTGR*(6)
619 IFMI=3THEN641
630 GOTD421
641 LOCATE16,10:COLOR1:PRINT"PERDU"
652 AS=INKEY$:IFAS=""THEN652
663 RUN
674 LOCATE6,15:FORR=0TO500:NEXT
685 DATA1,0,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,
0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,0,
1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,1,
1,1,0,1,0,1,0,1

```

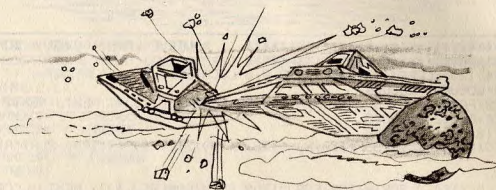
COMMENTAIRES :
Ligne 3 à 25 : Définition de l'écran.
Ligne 36 à 289 : Redéfinition des caractères graphiques.

Ligne 300 à 366 : Création de décors.
Ligne 377 à 443 : Programme principal.
Ligne 432 à 487 : Tests du clavier.
Ligne 564 à 685 : Fin de la partie.



2001

**Découvrez l'espace 2001 et ses pièges mortels.
Une course de «stock game»
dans laquelle tous les concurrents sont vos ennemis.
Pour vous déplacer, utilisez les touches du curseur droite
et gauche.**



```

10 CONSOLE 0,24,0:CLEAR 500,4
20 SCREEN 0,0,0:CLS
30 COLOR 1,7:PRINT"(C)COPYRIGHT 1985 PAR
CHAUMARTIN ET TILT "
40 ATTRB 0:COLOR 4,6:PRINT:PRINT "SCORE=
0 NOMBRE DE VAGUES= 0 "
50 ATTRB 0:COLOR 4,6:PRINT:PRINT "METEOR*
";
60 DEF FNR(X)=INT(RND(1)*X)+1
70 CONSOLE 5,23:COLOR 4,3:CLS
80 DEF GR*(0)=7,25,34,92,128,135,72,112
90 DEF GR*(1)=224,152,68,58,1,225,18,12
100 DEF GR*(2)=126,129,128,64,56,5,2,1
110 DEF GR*(3)=126,129,1,2,28,160,64,128
120 I*=CHR*(128)+CHR*(129)
130 V*=CHR*(130)+CHR*(131)
140 UX=19:UY=5:SC=0:NI=90:NV=1
150 AS=INKEY$:IFAS*(<)"THENA=ASC(AS):UX=U
X+(ASB)-(AS9)*2
160 IF SCREEN(UX,UY)<32 OR SCREEN(UX+1,
UY)<32 THEN SC=SC+50:PLAY"T102DRE":IF
SC<0 THEN GOTD 260
170 SC=SC+10
180 LOCATE UX,UY,0:COLOR 5,3:PRINT U$:
190 LOCATE 6,3:COLOR 4,6:PRINT USING"###
###":SC:LOCATE 34,3:PRINT USING"#####NV
200 AS="" :FOR I=0 TO 39
210 IF FNR(100)*NI THEN AS=AS+I$:I=I+1 E
LSE AS=AS+ " " :I=I+2
220 NEXT I:AS=LEFT$(AS,40)
230 LOCATE 0,23:COLOR 4,3:PRINT AS
240 IF NI>10 THEN NI=NI-5
250 NV=NV+1:GOTD 150
260 PLAY "T102DREMI FASOLAS103D0"
270 SCREEN 0
280 LOCATE 6,3:COLOR 4,6:PRINT USING"###
###":0
290 COLOR 0,3:LOCATE 0,23:PRINT "VOUS AU
EZ PERDU . UNE AUTRE (O/N) ?"
300 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 300
310 IF AS="O" THEN 70
320 CONSOLE 0,24:PRINT:COLOR 3,0:PRINT "
AU REVUIR":END

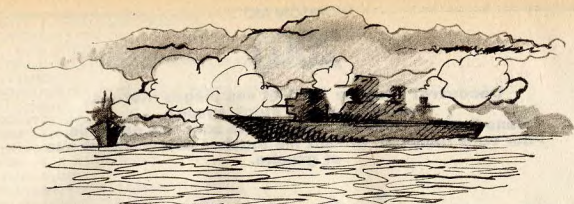
```

COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 20 : Initialisation de l'écran.
Ligne 30 à 70 : Présentation de l'écran.
Ligne 80 à 130 : Redéfinition des

caractères graphiques.
Ligne 150 : Test du clavier.
Ligne 160 : Test des collisions.
Ligne 180 à 280 : Programme principal.
Ligne 290 à 320 : Fin de la partie.

MIDWAY

**Votre ordinateur sera-t-il le plus fort dans la bataille navale qui va vous opposer à lui.
Soyez le plus rapide à découvrir ses caractères et tout ira pour le mieux.
Entrez les coordonnées puis la position de vos navires (H pour horizontal et V pour vertical) et... à l'abordage.**



```
0 *****
*****
1 PRINTCHR$(12): SCREENINT(RND(1))>9,0,0: LOCATE0,0,0
2 CLEAR, 9: GOSUB57: GOSUB47
3 RESTORE29: FORI=0T09: FORJ=0T09: A(I, J)=0: READC: B(I, J): C: NEXTJ: NEXTI
4 C=32: L=16: CL=12: GOSUB40
5 C=32: L=112: CL=1: GOSUB40
6 FORR=10T0189: STEP 10: BOX<120, R>-(122, R+10), 3+( (-1)^(R/10)): PLAY"R1T2L5D0RE": NE
XT
7 GOSUB61
8 COLOR12: LOCATE4, 2: FORI=1T09: FORJ=1T09: PRINTGR$(A(I, J)): NEXTJ: LOCATE4, CSRLIN+1
: NEXTI
9 LOCATE20, 8, 0: PRINT"VOTRE COUP ?"
10 LOCATE20, 9, 0: PRINT"
"
11 A$=INPUT$(2): A=ASC(A$)
12 IF(A<65OR A>73) THEN11
13 A=A-64
14 B=ASC(RIGHT$(A$, 1))-48
15 IF(B<A, B)>0 THENC(A, B)=7: PLAY"TI2SILASOFAMIREDO": GOT018
16 IF(B<A, B)>7) THENC(A, B)=8: PLAY"TI2D0RED0RED0D0": GOT026
17 GOT011
18 COLOR1: LOCATE4, 14: FORI=1T09: FORJ=1T09: PRINTGR$(C(I, J)): NEXTJ: LOCATE4, CSRLIN+1
: NEXTI
19 A=INT(RND(1)*9+1): B=INT(RND(1)*9+1)
20 IFA(A, B)=0 THENI9
21 IFA(A, B)=0 THENC(A, B)=7: GOT08
22 IFA(A, B)=8 THENI9
23 PLAY"R1T12D0REI1FAMIREDO"
24 A, B)=8: G=G+1: IFG=16 THEN85
25 GOT08
26 COLOR1: LOCATE4, 14: FORI=1T09: FORJ=1T09: PRINTGR$(C(I, J)): NEXTJ: LOCATE4, CSRLIN+1
: NEXTI
27 H=H+1: IFH=16 THEN88
28 GOT019
29 DATA0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
30 DATA0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
31 DATA0, 0, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 0, 0
32 DATA0, 0, 0, 2, 0, 0, 3, 0, 0, 0
33 DATA0, 0, 0, 3, 0, 0, 4, 0, 0, 0
34 DATA0, 0, 0, 3, 0, 4, 6, 0, 0, 0
35 DATA0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
36 DATA0, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 5, 6
37 DATA0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
38 DATA0, 0, 4, 5, 6, 0, 0, 0, 0, 0
39 END
40 CC=C/8-1: LC=(L/8)-1: FORR=0T072: STEP8: BOX<C, L>-(C+R, L+R): CL: BOX<C+72, L+72>-(C+
R, L+R)/CL
41 N0=INT((RC/9)*7): PLAY"R1T2L4"+N0*(N0)
42 RC=R/8: LOCATECC+RC, LC: PRINTCHR$(64+RC)
43 LOCATECC-1, LC+RC: PRINTSTR$(RC)
44 NEXT
45 LOCATECC, LC, 0: COLOR3: PRINTCHR$(92)
46 RETURN
47 *
```

```
48 DEF GR$(0)=255, 128, 128, 128, 128, 128, 128, 128
49 DEF GR$(1)=255, 136, 156, 156, 190, 190, 255, 255
50 DEF GR$(2)=255, 255, 227, 235, 227, 255, 255, 255
51 DEF GR$(3)=255, 235, 255, 255, 255, 190, 190, 136
52 DEF GR$(4)=255, 131, 143, 191, 255, 191, 143, 131
53 DEF GR$(5)=255, 255, 255, &HC7, &HD7, &HC7, 255, 255
54 DEF GR$(6)=255, &HF8, &HFE, &HFE, 255, 254, &HFE, 258
55 DEF GR$(7)=255, 128, 128, &H9C, &H9C, &H9C, 128, 128
56 DEF GR$(8)=255, &HC1, &HA2, &H94, &H88, &H94, &HA2, &HC1
57 RESTORE59
58 FORR=0T06: READA$: N0$(R)=A$: NEXT
59 DATA0, RE, MI, FA, SO, LA, SI
60 RETURN
61 RESTORE80
62 FORR=1T03
63 READLG, B$: LOCATE20, 9: PRINTSPC(20)
64 FORT=1TOR: LOCATE20, 8: PRINT"COORDONNEES DE VOTRE ": LOCATE20, 9: N0": T
65 R$=INPUT$(3): X=ASC(R$)-64
66 Y=VAL(MID$(R$, 2, 1))
67 Z$=RIGHT$(R$, 1)
68 IF(X<LG: 10ANDZ$="H") THEN65
69 IF(Y<LG: 10ANDZ$="H") THEN65
70 U=0
71 IF(Z$<>"V"&NDZ$<>"H") THEN65
72 IF(Z$="V") THEN81
73 A(X, Y)=4
74 U=U+1: IF(U=LG) THEN77
75 X=X+1: IF(U=LG-1) THENA(X, Y)=6: GOT077
76 A(X, Y)=5: GOT074
77 NEXTI
78 NEXTJ
79 RETURN
80 DATA4, PORTE-AVION, 3, CUIRASSE, 2, SOUS-MARIN
81 A(X, Y)=1
82 U=U+1: IF(U=LG) THEN77
83 Y=Y+1: IF(U=LG-1) THENA(X, Y)=3: GOT077
84 A(X, Y)=2: GOT082
85 CLS: PRINT"J'AI GAGNE !!!"
86 A$=INPUT$(1)
87 RUN
88 CLS: PRINT"BRAVO, VOUS AVEZ REUSSI LE RARE EXPLOIT": PRINT: PRINT: PRINT"DE BATTRE
MON ETONNANT CERVEAU DE 48 Ko"
89 A$=INPUT$(1)
90 RUN
```

COMMENTAIRES :
Ligne 3 : charge l'emplacement des
bateaux de l'ordinateur, vous pourrez
les changer à votre grès
Ligne 6 : trace les grilles de jeu
Ligne 8 : affichage des bateaux
Ligne 9 à 13 : entrée de votre coup
Ligne 14 à 28 : différentes possibilités

de jeu
Ligne 29 ç 38 : data du jeu de
l'ordinateur, indiquant la position de
ces bateaux
Ligne 48 à 56 : redéfinition des
caractères graphiques.
Ligne 43 à 84 : entrée de la position de
vos bateaux en début de partie.



X RAYS

Des lignes électrifiées en liberté?

C'est inconcevable...

Réduisez leur espace vital grâce à des murs isolés,
que vous déplacerez avec les touches suivantes :

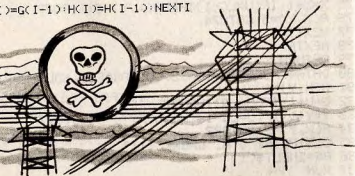
«A» = haut,

«Z» = bas, «.» = gauche et «/» = droite.

```

1 SCREEN1,0,0:LOCATE0,0,0
2 TI=199
3 SC=0
4 CLS
5 A=0:B=0:C=199:D=199
6 BOX(A,B)-(C,D):1
7 A=1:B=1:C=198:D=198
8 LOCATE26,1,0:PRINT"SCORE : "
9 LOCATE29,3,0:PRINTSC
10 LOCATE26,6,0:PRINT"TEMPS : "
11 LOCATE28,8,0:PRINTTI
12 X=14:Y=10:Z=8:W=12
13 E=100:F=100:G=110:H=140
14 E(I)=100:F(I)=100:G(I)=110:H(I)=140
15 LINE(E,F)-(G,H):1
16 FORI=4TO1STEP-1:EI=(E(I)-1):FI=(F(I)-1):GI=(G(I)-1):HI=(H(I)-1):NEXTI
17 E=E-X:F=F-Y:G=G-Z:H=H-W
18 IF(E<0)OR(E<0)THENW=X:E=E+X
19 IF(F<0)OR(F<0)THENY=Y:F=F+Y
20 IF(G<0)OR(G<0)THENZ=Z:G=G+Z
21 IF(H<0)OR(H<0)THENW=W:H=H+W
22 A$=INKEY$
23 IF A$=" " THEN Z5
24 GOSUB31
25 LINE(E(4),F(4))-(G(4),H(4)),-1
26 LOCATE28,3,0:PRINTTI
27 TI=TI-1:IFTI=0THEN46
28 A1=E(4):A2=F(4):A3=G(4):A4=H(4)
29 E(0)=E:F(0)=F:G(0)=G:H(0)=H
30 GOTO15
31 J$=ASC(A$)
32 IF J$=81 THEN D=D-2:GOTO37
33 IF J$=65 THEN B=B+2:GOTO37
34 IF J$=76 THEN C=C-2:GOTO37
35 IF J$=77 THEN A=A+2:GOTO37
36 RETURN
37 SC=SC+10:BOX(A,B)-(C,D):1
38 LOCATE29,3,0:PRINTSC:LOCATE28,8,0:PRINTTI
39 S$="1:BF$=70THENS1
40 IF(A(E(1))OR(A(G(1)))THEN45
41 IF(B(F(1))OR(B(H(1)))THEN45
42 IF(C(G(1))OR(C(I(1)))THEN45
43 IF(D(H(1))OR(D(H(1)))THEN45
44 RETURN
45 TI=TI-30:PLAY"R1D0":RETURN
46 CLS:PLAY"R1D0S0S00200"
47 PRINT"VOUS AVEZ PERDU !!!"
48 PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ???"
49 INPUTA$:IFASC(A$)=79 THEN R$="R"
50 END
51 S=0:SC=SC+TI*10
52 PLAY"R1D2REMIRERED0"
53 BOX(A,B)-(C,D):2
54 A=A+1:B=B+1:C=C-1:D=D-1
55 IF(R<0)THEN53
56 TI=99
57 GOTO4

```



COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 14 : initialisation des variables et tracé du jeu à l'écran
Ligne 18 à 21 : test des déplacements
Ligne 25 à 29 : affichage des nouvelles

coordonnées des lignes en déplacement
Ligne 31 à 35 : test du clavier
Ligne 37 : rétraiçsissement de l'espace disponible
Ligne 40 à 44 : test des collisions
Ligne 46 à 50 : fin du jeu

GUERRE NUCLEAIRE

La Terre sera-t-elle radio-active ou non?

Son sort est entre vos mains.

Suivez fidèlement les instructions de l'ordinateur
et tout se passera bien... peut-être!



```

1 SCREEN1,7,7
2 CLS:PRINT"SPRITES EST FIER DE VOUS PRESENTER : "
3 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"LA GUERRE NUCLEAIRE"
4 LOCATE9,22,0:PRINT"MICRO-JEU 1985":ATTR0B,0:GOSUB115
5 CLS:SCREEN6,0,0:RESTORE:JO=1:NC=1
6 GOSUB83
7 CLS
8 GOSUB106:PRINT
9 REM LA LIGNE SUIVANTE INITIALISE LES CASES
10 PRINT" ";FORI=1TO6:FORJ=1TO6:R(I,J)=0:NEXTJ:NEXTI
11 FORJ=1TO6:PRINTCHR$(64+J);" ";NEXTJ
12 PRINT:PRINT:FORI=1TO6:PRINTI";FORJ=1TO6:PRINTR(I,J);":NEXTJ:PRINT:PRINT:NEXTI:
RESTORE125
13 REM TRACE LE CADRE
14 READW,X,Y,Z:IFZ<0THEN16
15 LINE(W,X)-(Y,Z),4:GOTO14
16 LOCATE0,17,0
17 IFN=1THEN76
18 PRINT"JOUEUR 1 :";CP
19 PRINT"JOUEUR 2 :";CN
20 PRINT"OMBRE DE COUPS";INT(NC)
21 PRINT"VOTRE COUP JOUEUR ";JO:IF(CP=0ORCN=0)ANDNC=2THEN69
22 REM ATTEND DEUX CARACTERES.LES ANALYSE ET LES INTERPRETE
23 C$=INPUT$(2):NC=NC+5
24 IFASC(C$)>65ORASC(C$)>70THEN23
25 IFASC(RIGHT$(C$,1))<48ORASC(RIGHT$(C$,1))>54THEN23
26 REM TRADUIT LES DEUX CARACTERES EN COORDONNEES
27 F=ASC(C$)-64:E=ASC(RIGHT$(C$,1))-48
28 IF(A,F)>0ANDJO=1THENJO=2:GOTO16
29 IF(A,F)>0ANDJO=2THENJO=1:GOTO16
30 IF(CP=0ORCN=0)ANDNC=3THEN69
31 GOTO37
32 A(E,F)=A+1:IF(A,F)>=C(E,F)THEN47
33 BEEP:IFJO=1THENJO=2ELSEJO=1
34 GOSUB112
35 IFA=0THENCP=CP+1
36 GOTO16
37 F=R(E,F)
38 IFJO=2THEN40
39 GOTO32
40 IFJO=1THEN33
41 A(E,F)=A-1:IFASC(A(E,F))>=C(E,F)THEN61
42 BEEP:IFJO=1THENJO=2ELSEJO=1

```



```

43 GOSUB112
44 IFA=0THENCN=CN+1
45 GOTO16
46 REM EXPLOSION POSITIVE
47 (K,E,F)=0:(K,E-1,F)=ABS(K(E-1,F))+1:(K(E+1,F)=ABS(K(E+1,F))+1:(K(E,F-1)=ABS(K(E,F-1))+1:(K(E,F+1)=ABS(K(E,F+1))+1:PLAY"R102D0"
48 GOSUB112
49 REM TEST SI REACTION EN CHAINE OU NON
50 E=1:F=1
51 IFA(K,E,F)>=C(E,F)THEN47
52 F=F+1:IFF<7THEN51
53 F=F+1:IFE=4:IFE<7THEN51
54 REM COMPTE LES CASES POSITIVES
55 CF=0:CN=0:FORF=1TO6:FORF=1TO6
56 IFA(K,E,F)>0THENCP=CP+1
57 IFA(K,E,F)>0THENCN=CN+1
58 NEXTF:NEXTE:IFJO=1THENJO=2ELSEJO=1
59 GOTO16
60 REM EXPLOSION NEGATIVE
61 (K,E,F)=0:(K,E-1,F)=-(ABS(K(E-1,F))+1):(K(E+1,F)=-(ABS(K(E+1,F))+1):(K(E,F-1)=-(ABS(K(E,F-1))+1):(K(E,F+1)=-(ABS(K(E,F+1))+1):PLAY"R102RE"
62 GOSUB112
63 REM TEST SI REACTION EN CHAINE OU NON
64 E=1:F=1
65 IFABS(K(E,F))>=C(E,F)THEN61
66 F=F+1:IFF<7THEN65
67 F=1:E=E+1:IFE<7THEN65
68 GOTO55
69 CLS:GOSUB112:IFCN=0THEN71
70 PLAY"0000D0REMI00":PRINT"LE JOUEUR 2 A GAGNE EN ";NC;" COUPS .":GOTO72
71 PLAY"0000D0REMI00":PRINT"LE JOUEUR 1 A GAGNE EN ";NC;" COUPS ."
72 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ??"
73 GOSUB115:IFA#="0"THEN5
74 IFA#<"N"THEN73
75 END
76 IFJO=1THEN18
77 JO=2
78 E=INT(RND(1)*6)+1
79 F=INT(RND(1)*6)+1
80 REM CHOISIT ALEATOIREMENT UNE CASE JOUABLE
81 IFA(K,E,F)>0THEN78
82 GOTO28
83 PRINT"VOULEZ VOUS LA REGLE DU JEU ?"
84 GOSUB115
85 IFA#="N"THEN98
86 IFA#<"0"THEN84
87 CLS
88 PRINT"LE BUT DE CE JEU EST TRES SIMPLE : "
89 PRINT:PRINT"LA TERRE EST REPRESENTE PAR UN CARRE DE"
90 PRINT:PRINT"SIX SUR SIX,CHAQUE CASE PEUT AVOIR DEUX"
91 PRINT:PRINT"POTENTIELS RADIOACTIFS : "
92 PRINT:PRINT"L'UN POSITIF"
93 PRINT:PRINT"L'AUTRE NEGATIF"
94 PRINT:PRINT"POUR RENDRE RADIO-ACTIVE UNE CASE ."
95 PRINT:PRINT"IL SUFFIT DE LA CHARGER,MAIS SEULE UNE":PRINT:PRINT"EXPLOSION PEU
ET INVERSER UNE CASE CHARGEE":PRINT"ET LES QUATRES CASES VOISINES ..."
96 PRINT:PRINT"POUR EXPLOSER,UNE CASE DOIT ATTEINDRE SA":PRINT"RADIO-ACTIVITE CR
ITIQUE ...."
97 GOSUB115
98 CLS
99 PRINT"TABLEAU DES POTENTIELS CRITIQUES : "
100 PRINT:PRINT:FORI=1TO6:FORJ=1TO6:REDD(I,J):PRINT(I,J):NEXTJ:PRINT:PRINT:NE
XTI
101 PRINT"POUR JOUER UNE CERTAINE CASE,IL SUFFIT":PRINT:PRINT"DE TAPER SES COORD
ONNEES :EXEMPLE (R3)"
102 PRINT:PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR C POUR COMMENCER"
103 GOSUB115
104 IFA#<"C"THEN103ELSERETURN
105 REM CHOIX UN OU DEUX JOUEURS=VARIABLE N
106 PRINT"1 OU 2 JOUEURS ????"

```

```

107 GOSUB115
108 NEVAL(AS)
109 IFN=0ORN<2THEN107
110 CLS:RETURN
111 REM ROUTINE QUI AFFICHE TOUT LE TABLEAU
112 LOCATE0,3,0:FORI=1TO6:LOCATE3,CSRIN:FORJ=1TO6:PRINT(I,J):NEXTJ:PRINT:PRIN
T:NEXTI
113 LOCATE0,17,0:RETURN
114 REM ROUTINE QUI ATTEND UN CARACTERE AU CLAVIER ET LE STOCKE DANS AS#
115 AS=INPUT$(1)
116 RETURN
117 REM VOUS POUVEZ TRANSFORMER LE TABLEAU DES SATURATIONS MAIS IL FAUT GARDER U
N CARRE DE SIX PAR SIX
118 DATA 2,3,3,3,3,2
119 DATA 3,4,4,4,4,3
120 DATA 3,4,5,5,4,3
121 DATA 3,4,5,5,4,3
122 DATA 3,4,4,4,4,3
123 DATA 2,3,3,3,3,2
124 REM LES DATRS SUIVANTES SONT LES COORDONNEES DU CADRE
125 DATA0,0,0,120,0,120,168,120,23,0,23,120,168,120,168,0,168,0,0,0,20,168,20
126 DATA0,0,0,-1

```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 4 : affichage de la présentation
Ligne 9 à 12 : initialisation des cases du jeu
Ligne 14 à 19 : tracé du cadre et des textes à l'écran
Ligne 18 à 21 : attend la réponse des deux joueurs
Ligne 23 à 25 : analyse et interprète les réponses des joueurs
Ligne 27 à 45 : traduit les caractères alphanumériques en coordonnées pour l'ordinateur
Ligne 47 à 48 : explosion positive
Ligne 50 à 53 : teste s'il s'agit d'une réaction en chaîne
Ligne 55 à 59 : compte les cases

positives
Ligne 61 à 62 : explosion négative
Ligne 64 à 68 : teste si la réaction est en chaîne
Ligne 69 à 75 : musique et affichage des résultats
Ligne 81 à 82 : choisit aléatoirement une case jouable
Ligne 88 à 104 : explication du jeu
Ligne 106 à 110 : choisit un ou deux joueurs
Ligne 112 à 113 : affiche tout le tableau
Ligne 115 à 116 : attend que le joueur presse une touche et la stocke dans la variable AS#
Ligne 118 à 126 : tableau des saturations

— THOMSON MO 5 —

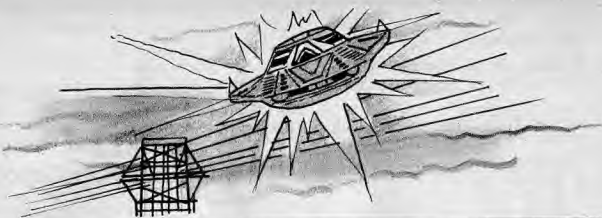
ELECTROCHOC

Parviendrez-vous à suivre
le rythme infernal d'un câble haute tension ?
Que votre vaisseau le touche et vous pouvez dire
adieu à la vie.
Q = haut, W = bas, « , » = gauche et « . » = droite.

```

1 CLEAR..6
2 B#="."
3 LOCATE0,0,0
4 DEFGR$(0)=32,32,32,63,0,0,0,0
5 DEFGR$(1)=32,32,32,224,0,0,0,0
6 DEFGR$(2)=0,0,0,0,63,32,32,32

```

```

7 DEFGR$(3)=0,0,0,0,254,32,32,32
8 DEFGR$(4)=32,32,32,32,32,32,32,32
9 DEFGR$(5)=0,0,0,0,255,0,0,0
10 CLS:SCREEN12,15,4
11 LOCATE10,2:PRINT"ELECTRO-CHOC":LOCATE0,5:PRINT"DIRIGER VOTRE WAISSEAU LE LONG
DU FIL":PRINT:PRINT:PRINT"CONDUCTEUR SANS LE TOUCHER.SI NON "
12 PRINT:PRINT:PRINT"C'EST L'ELECTRO-CHOC !!!!"
13 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"COMMANDES :  Q":PRINT:PRINT"          "
NT:PRINT"          W"
14 LOCATE0,23:PRINT"VITESSE (1-5):(Fou-ESCARGOT)"
15 I$=INKEY$:R=RND:IFI$=""THEN15
16 A=VAL(I$):JFAKTORA>5THEN15
17 SCREEN1,2,3:CLS:PRINT"ELECTRO-CHOC"
18 COLD94
19 X=18:Y=12
20 FORR=1TOA*90:NEXTR
21 GOSUB77
22 IFD>5THENB$=GR$(5):PRINTB$:X=X+1:C=C+1:GOTO20
23 FORR=1TOA*90:NEXTR
24 C=3
25 GOTO52
26 GOSUB77
27 E=0
28 A$=INKEY$:E=E+1:IFE=5THEN42
29 IFA$=""THEN26
30 IFA$<>"Q"THEN33
31 IFC<>"0"THEN43

```

```

32 GOTO78
33 IFA$<>"W"THEN36
34 IFC>1THEN43
35 GOTO78
36 IFA$<>"."THEN39
37 IFC<>2THEN43
38 GOTO78
39 IFA$<>"."THEN28
40 IFC<>3THEN43
41 GOTO78
42 A$=B$:GOTO30
43 FORT=1TO10:FORR=0TO15:PLAY"L1D0":SCREEN,,R:NEXT:NEXT
44 LOCATE0,22:PRINT"*****":PRINT"ELECTRO-CHOC !!!!!!":PRINT"*
*****":PRINT:" % ":
45 IF5<25THENPRINT"C'EST TRES FAIBLE !!!":PLAY"A0L90D0":GOTO50
46 IF6<50THENPRINT"C'EST TRES MOYEN !!!":PLAY"A1D0RE":GOTO50
47 IF8<75THENPRINT"C'EST ASSEZ BIEN !!!":PLAY"A1D0REMI":GOTO50
48 PRINT"C'EST PRESQUE PARFAIT !!!":PLAY"A1D0REIFA":GOTO50
49 PRINT"100 % , BRAVO !!!! INCROYABLE !!!":PLAY"A1D0REIFA$OLASI"
50 FORR=1TO2000:NEXT:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ???"
51 A$=INKEY$:IFA$=""THEN51ELSEIFA$="0"THENUNELSEIFA$="N"THENENELSEGOTO51
52 B$=A$:G=G+1:IFG=100THENLOCATE0,24:GOTO49
53 D=INT(RND*4)
54 IFD>0THEN60
55 IFY=1THEN53
56 IFC=0THENLOCATEX,Y-1:PRINTGR$(4):C=D:Y=Y-1:GOTO27
57 IFC=2THENLOCATEX-1,Y:PRINTGR$(0):C=D:X=X-1:GOTO27
58 IFC=3THENLOCATEX+1,Y:PRINTGR$(1):C=D:X=X+1:GOTO27
59 GOTO 53
60 IFD>1THEN66
61 IFY=22THEN53
62 IFC=1THENLOCATEX,Y+1:PRINTGR$(4):C=D:Y=Y+1:GOTO27
63 IFC=2THENLOCATEX-1,Y:PRINTGR$(2):C=D:X=X-1:GOTO27

```



```

64 IFC=3THENLOCATEX+1,Y:PRINTGR$(3)::C=D:X=X+1:GOTO27
65 GOTO53
66 IFD>2THEN72
67 IFX=1THEN53
68 IFC=3THEN53
69 IFC=2THENLOCATEX-1,Y:PRINTGR$(5)::C=D:X=X-1:GOTO27
70 IFC=0THENLOCATEX,Y-1:PRINTGR$(3)::C=D:Y=Y-1:GOTO27
71 LOCATEX,Y+1:PRINTGR$(1)::C=D:Y=Y+1:GOTO27
72 IFX=39THEN53
73 IFC=2THEN53
74 IFC=3THENLOCATEX+1,Y:PRINTGR$(5)::C=D:X=X+1:GOTO27
75 IFC=0THENLOCATEX,Y-1:PRINTGR$(2)::C=D:Y=Y-1:GOTO27
76 LOCATEX,Y+1:PRINTGR$(0)::C=D:Y=Y+1:GOTO27
77 PLAY"A1D0":LOCATEX,Y:PRINT"*":RETURN
78 B0SUB77:GOTO52

```

COMMENTAIRES :
 Ligne 1 : affichage de la haute
 résolution
 Ligne 4 à 9 : définition des caractères
 graphiques
 Ligne 10 à 13 : présentation du jeu
 Ligne 14 à 16 : choix du niveau du jeu

Ligne 17 à 27 : routine de jeu
 Ligne 28 à 41 : test clavier
 Ligne 43 à 49 : choix d'une réponse en
 fonction du score
 Ligne 50 à 51 : test de nouvelle partie
 Ligne 53 à 78 : routine principale du
 jeu

THOMSON MO 5

STAR WARS

**La guerre à repris entre les forces du mal et votre planète.
 Repartez une fois encore
 dans une lutte dont vous savez qu'elle est sans issue...
 Q = haut, W = bas et la barre d'espace
 sert à tirer.**

```

1 CLS
2 SCREENB,0,0
3 CLEAR,,2
4 LOCATE0,0,0
5 DEFGR$(0)=0,64,236,254,255,254,23
  6,96
6 DEFGR$(1)=0,2,55,127,255,127,55,6
7 FORI=0TO150
8 X=INT(RND(1)*319)
9 Y=INT(RND(1)*199)
10 C=INT(RND(1)*15)+1
11 PSET(X,Y),C
12 NEXT
13 Y=0
14 Z=23
15 COLOR4

```



```

39 LOCATE0,Y
40 PRINT " ";
41 Y=Y+1
42 GOTO34
43 A=RND(1)*9
44 IF A<1 OR A>5 THEN48
45 IFA<2THEN15
46 IFA<3THEN58
47 IFA<4THEN62 ELSE50
48 IF Z=Y THEN58
49 IF Z>Y THEN62
50 LOCATE38,Z
51 IFZ=38THEN15
52 PRINT " ";
53 Z=Z+1
54 COLOR1
55 LOCATE38,Z
56 PRINTGR$(1);
57 GOTO15
58 LINE(303,Z*8+4)-(8,Z*8+4),7
59 PLAY"A1L503D0S0S1D0"
60 LINE(303,Z*8+4)-(8,Z*8+4),0
61 IF Z=Y THEN 77 ELSE15
16 LOCATE0,Y
17 PRINTGR$(0);
18 COLOR1
19 LOCATE38,Z
20 PRINTGR$(1);
21 A$=INKEY$
22 IFA$=""THEN43
23 IFA$="0"THEN30
24 IFA$="W"THEN38
25 IFA$<>" "THEN43
26 LINE(8,Y*8+4)-(303,Y*8+4),8
27 PLAY"A1L503D0S0S1D0"
28 LINE(8,Y*8+4)-(303,Y*8+4),0
29 IF Z=Y THEN 67 ELSE43
30 IFY=0THEN43
31 LOCATE0,Y
32 PRINT " ";
33 Y=Y-1
34 LOCATE0,Y
35 COLOR4
36 PRINTGR$(0);
37 GOTO43
38 IFY=23THEN43

```


62 LOCATE38,Z	72 A=RND(1)
63 IFZ=0THEN15	73 IFA\$=""THEN71
64 PRINT" ":	74 IFA\$="0"THEN80
65 Z=Z-1	75 IFA\$="N"THENEND
66 GOTO54	76 GOTO71
67 CLS	77 CLS
68 PRINT"BRAVO,VOUS M'AVEZ EU !!!"	78 PRINT"JE VOUS EST PULVERISE !!!"
69 LOCATE0,20	79 GOTO69
70 PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ???"	80 CLS
71 A\$=INKEY\$	81 GOTO4

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 4 : initialisation des variables
 Ligne 5 à 6 : redéfinition des caractères
 Ligne 7 à 12 : affichage des étoiles.
 Ligne 13 à 20 : affichage des deux vaisseaux
 Ligne 21 à 25 : test du clavier

Ligne 26 : tir du joueur
 Ligne 27 : routine de sons
 Ligne 28 : effacement du laser du joueur
 Ligne 29 : touché, fin de la partie
 Ligne 30 à 42 : boucle principale des déplacements
 Ligne 43 à 57 : réflexion de l'ordinateur et les déplacements
 Ligne 58 à 67 : laser de l'ordinateur
 Ligne 68 à 81 : fin de la partie

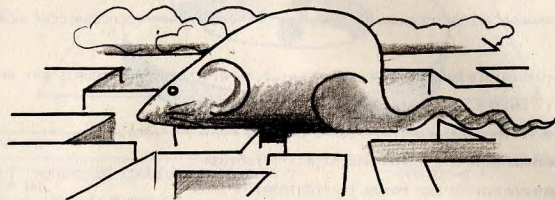
THOMSON MO 5

LOVE SOURIS

**Vous aimez les souris? Tant mieux.
 Un pauvre petit animal s'est égaré dans un labyrinthe.
 Aidez-le à se sortir de ce piège.
 Q = gauche, W = droite, « , » = haut et « . » = bas.**

```

1 CLS:SCREEN0,4,5
2 LOCATE0,0,0
3 FORI=0TO23:READA$
4 FORJ=1TOLN(A$):B$=MID$(A$,J,1):IFB$="A"THEN6ELSEIFB$="C"THENPRINT" " :GOTO7
5 PRINTCHR$(125):(25):GOTO7
6 PRINTCHR$(127):(A=A+1
7 NEXT:PRINT:NEXT
8 IFA<>4&0THENCLS:PRINT"ERREUR DANS LES DATA !!!!!":STOP
9 LINE(37,0)-(37,24)CHR$(127)
10 LINE-(0,24)CHR$(127)
  
```



```

11 X=20:Y=23
12 LOCATEX,Y:PRINT"*"
13 BEEP
14 B$=INKEY$:R=R+1:IFB$=""THEN15ELSEA$=B$
15 IFA$="0"THENIFSCREEN(X,Y-1)=32THENLOCATEX,Y:PRINT" " :Y=Y-1:GOTO12ELSE12
16 IFA$="W"THENIFSCREEN(X,Y+1)=32THENLOCATEX,Y:PRINT" " :Y=Y+1:GOTO12ELSE12
17 IFA$=","THENIFSCREEN(X-1,Y)=32THENLOCATEX,Y:PRINT" " :X=X-1:GOTO12ELSE12
18 IFA$="."THENIFSCREEN(X+1,Y)=32THENLOCATEX,Y:PRINT" " :X=X+1:GOTO12ELSEIFSCREEN
(X+1,Y)=125THEN2BELSE12
19 GOTO14
20 DATAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA,ACCCECAACCACCAACAACCECCCECAAAAAA
AC,AAAAACCCCAACCACACACCAACAAACCECCCA
21 DATAAACACCAACCAACCAACCAACCAACCAACCAACCAAC,ACCCCAACCACCACCAAAACCAACAAACCAAC
AC,ACACCAACAACACCECCCECCACCCACCCACACACCA
22 DATAACAACACCACCACACACACCCAAACCAACACAAC,ACCACAACAACAACACACACCECCCAAAAAACCCD
AC,AAACACACCACCACACACACACCECCCAAAAAA
23 DATAACCACACAACACACAACCAAAACAAAAACCCCA,ACAACACCCACCACCACCECCCECCACCCACAAAA
,ACCACAACAAAAAAACAAACACACACCECCCA
24 DATAACACCCACCACCACCACCACCAACCAACAA,ACCAACAACACCCACCACCACACACACCAACCA
,ACAACACCCCAAAAAAAACACACCAACAAACA,ACCCEAAACCECCCECCCECCACACAACACCA
25 DATAAACACAAAAAAACCCACCACCACCAACA,ACCACACCCACCACCACCAAAAAACCAACACCCA
  
```

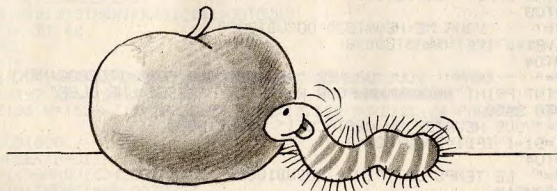

chenille
Ligne 650 à 710 : test du clavier
Ligne 720 à 1033 : boucle principal du jeu
Ligne 2000 à 2005 : test de collision
Ligne 2040 à 2460 : fin du jeu
Ligne 3000 à 3020 : test de collision

Ligne 4000 à 4020 : test de collision entre vous et un obstacle
Ligne 4500 à 4502 : le temps limite est atteint
Ligne 10000 à 10400 : affichage d'un message

COMMODORE 64

POM POM POM POM...

Empêchez une chenille de grandir en tirant sur ses pommes préférées et sur ses nouveaux anneaux.
A = gauche, S = droite, et L = feu.



```

1 N=0:M=9:X=2010
2 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147)
15 FORG=1TO9:Z(G)=1000-G:NEXTG
20 FORK=0TO50:POKE1105+INT(RND(1)*840),160:NEXTK:POKEZ<1>,81
30 POKEK,65
31 GOSUB510
34 IFT=0THEN40
35 G=PEEK(R-40):IFG=32THEN38
36 T=0:POKER,32:GOTO500
38 IFR<1064THENT=0:POKER,32:GOTO40
39 POKEK,32:R=R-40:POKER,30
40 A=PEEK(197):IFA=64THEN30
50 IFA=10THEN100
60 IFA=13THEN200
70 IFA=42THEN300
80 GOTO30
100 IFA=1984THEN30
110 IFPEEK(X-1)<>32THEN30
120 POKEK,32:X=X-1:GOTO30
200 IFA=2023THEN30
210 IFPEEK(X+1)<>32THEN30
220 POKEK,32:X=X+1:GOTO30
300 IFT=1THEN30
310 T=1:R=X-40:POKER,30:GOTO30
500 IFG=160THENPOKER-40,127:SC=SC+1
510 IFG=127THENPOKER-40,255:SC=SC+1
520 IFG=255THENPOKER-40,32:SC=SC+3
530 IFG=81THENPOKER-40,160:SC=SC+30:GOTO2000
540 GOTO40

```

```

610 W=W+1:IFW>9THENW=1
611 IFZ(W)>2023THENZ(W)=1075
612 IFZ(W)=0THEN790
624 G=PEEK(Z(W)+1)
630 IFG=32THENPOKEZ(W),32:Z(W)=Z(W)+1:POKEZ(W),81:GOTO790
640 IFG=30THENPOKEZ(W),160:SC=SC+1:Z(W)=0:GOTO790
650 IFG=65THEN2100
660 POKEZ(W),32:Z(W)=Z(W)+40:POKEZ(W),81
790 IFW=9THENW=0
791 RETURN
2000 R=R-40
2010 FORP=0TOM
2020 IFR=Z(P)THENZ(P)=0:FORG=PTOM:Z(G)=Z(G+1):NEXTG:N=N-1:GOTO2031
2030 NEXT:GOTO40
2031 FI=0:FORP=1TOM:FI=FI+Z(P):NEXT:IFFI<0THEN30
2032 IFM=1THENM=9:N=M:GOTO2035
2033 M=M-1
2035 FORP=1TOM:Z(P)=1000-P+(20-2*M)*40:POKE1064+INT(RND(1)*800),160:NEXTP
2036 GOTO 31
2100 PRINTCHR$(147):PRINT"VOUS ETES MORT !!!"
2110 PRINT"VOUS AVEZ REALISE LE SCORE DE ";SC;" POINTS"
2120 GETA$:IFA$=""THEN2120
2130 RUN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 20 : initialisation des variables
Ligne 40 à 220 : test du clavier et déplacement de la balle
Ligne 300 à 310 : déplacement du missile
Ligne 500 à 540 : teste la collision, la

chenille et un missile puis augmente le score si nécessaire
Ligne 620 à 796 : déplacement de la chenille
Ligne 2000 à 2032 : la chenille est touchée
Ligne 2035 : la chenille est morte
Ligne 2100 à 2130 : fin de la partie

COMMODORE 64

SUPER-BABALLE!

Dirigez une balle vers sa cible grâce à des déviations judicieusement choisies.
A = droite et B = gauche.



```

1 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"m":CHR$(147)
2 FORI=1024TO1063:POKEI,102:NEXTI:FORI=1063TO1063+24*40STEP40:POKEI,102
4 POKEI+1,102:NEXTI:FORI=1065TO2022:POKEI,102:NEXTI
10 Z=1065+INT(RND(1)*38)+INT(RND(1)*22)*40
20 X=1465:Y=1:POKEZ,87:TI$=""000000"
21 POKEK,81

```



```

180 IFASC(A#) <> 13 THEN I 170
190 PRINT "I": ONNGOSUB 20030, 20020, 20010, 20000: ONXGOSUB 1010, 2010, 3010, 4010
200 G(1)=1120: G(2)=1725: G(3)=1113: G(4)=1120: POKEG(X), 127
210 POKEG(X)+40, 127: L(1)=1240: L(2)=1605: L(3)=1233: L(4)=1240
220 POKE(L(X)-3, 14: POKE(L(X)-2, 87: POKE(L(X)-1, 58: POKE(L(X), 96
230 POKE(L(X)+36, 20: POKE(L(X)+37, 15: POKE(L(X)+38, 21: POKE(L(X)+39, 18
240 FOR I=1 TO N: POKE(L(X)+I, 128+I: NZ(I)=48: POKE(L(X)+40+I, NZ(I)): NEXT I
245 REM DEPLACEMENTS
250 FOR I=1 TO VZ(I)-1: BZ(I)=32: G=INT((N-I)/2): P(I)=G(X)+G+1+40*(2*G+I-N+1)
260 POKE(I), I: NEXT I: FOR I=1 TO 2000+2000*MRND(1): GETA# : NEXT I
270 FOR I=1 TO N: POKE(I), 128+I: NEXT I: TI#="000000"
280 PRINT "#####": RIGHT$(TI#, 4);
290 A=0: GETA# : IFA# <> "" THEN I=ASC(A#)-48
300 IF I <> 0 AND I < 43 THEN VZ(I)=(VZ(I)+1)+SZ(I) AND 7
310 FOR I=1 TO N: Q(I)=P(I)+IX(VZ(I)+1): CZ(I)=PEEK(Q(I))
320 IFCZ(I) <> S2 AND CZ(I) <> 127 THEN 350
330 POKE(I), BZ(I): P(I)=Q(I): BZ(I)=CZ(I): POKE(I), 128+I
340 IF BZ(I)=127 THEN NZ(I)=NZ(I)+1: POKE(L(X)+40+I, NZ(I)): IF NZ(I)=L+48 THEN 360
350 NEXT I: GOTO 280
360 P=P+1: POKE(L, 127: P(I)=L(X)+I: POKE(I), 128+I: POKE(I)+40, P+176
370 BZ(I)=32: IFCZ(I) THEN 280
380 GETA# : IFA#="" THEN 380
390 IF ASC(A#) <> 13 THEN 380
400 CLR: RESTORE: GOTO 10
1000 REM CIRCUIT 1
1010 PRINT "#####"
1020 PRINT "#####"
1030 PRINT "#####"
1040 PRINT "#####"
1050 PRINT "#####"
1060 PRINT "#####"
1070 PRINT "#####"
1080 PRINT "#####"
1090 PRINT "#####"
1100 PRINT "#####"
1110 PRINT "#####"
1120 PRINT "#####"
1130 PRINT "#####"
1140 PRINT "#####"
1150 PRINT "#####"
1160 PRINT "#####"
1170 PRINT "#####"
1180 PRINT "#####"
1190 PRINT "#####"
1200 PRINT "#####"
1210 PRINT "#####"
1220 PRINT "#####"
1230 PRINT "#####"
1240 PRINT "#####"
1250 RETURN
2000 REM CIRCUIT 2
2010 PRINT "#####"
2020 PRINT "#####"
2030 PRINT "#####"
2040 PRINT "#####"
2050 PRINT "#####"
2060 PRINT "#####"
2070 PRINT "#####"
2080 PRINT "#####"
2090 PRINT "#####"
2100 PRINT "#####"
2110 PRINT "#####"
2120 PRINT "#####"
2130 PRINT "#####"
2140 PRINT "#####"
2150 PRINT "#####"
2160 PRINT "#####"
2170 PRINT "#####"

```

```

2180 PRINT "I"
2190 PRINT "I"
2200 PRINT "I"
2210 PRINT "I"
2220 PRINT "I"
2230 PRINT "I"
2240 PRINT "I"
2250 RETURN
3000 REM CIRCUIT 3
3010 PRINT "#####"
3020 PRINT "#####"
3030 PRINT "#####"
3040 PRINT "#####"
3050 PRINT "#####"
3060 PRINT "#####"
3070 PRINT "#####"
3080 PRINT "#####"
3090 PRINT "#####"
3100 PRINT "#####"
3110 PRINT "#####"
3120 PRINT "#####"
3130 PRINT "#####"
3140 PRINT "#####"
3150 PRINT "#####"
3160 PRINT "#####"
3170 PRINT "#####"
3180 PRINT "#####"
3190 PRINT "#####"
3200 PRINT "#####"
3210 PRINT "#####"
3220 PRINT "#####"
3230 PRINT "#####"
3240 PRINT "#####"
3250 RETURN
4000 REM CIRCUIT 4
4010 PRINT "#####"
4020 PRINT "#####"
4030 PRINT "#####"
4040 PRINT "#####"
4050 PRINT "#####"
4060 PRINT "#####"
4070 PRINT "#####"
4080 PRINT "#####"
4090 PRINT "#####"
4100 PRINT "#####"
4110 PRINT "#####"
4120 PRINT "#####"
4130 PRINT "#####"
4140 PRINT "#####"
4150 PRINT "#####"
4160 PRINT "#####"
4170 PRINT "#####"
4180 PRINT "#####"
4190 PRINT "#####"
4200 PRINT "#####"
4210 PRINT "#####"
4220 PRINT "#####"
4230 PRINT "#####"
4240 PRINT "#####"
4250 RETURN
9999 REM TOUCHES DE CONTROLE
10000 PRINT "CONTROLES#####POUR D. ?":
10010 PRINT "CONTROLES#####POUR C. ?":
10020 PRINT "CONTROLES#####POUR B. ?":
10030 PRINT "CONTROLES#####POUR A. ?": RETURN
20000 PRINT "MTC-D->VM":
20010 PRINT "MTC-C->PM":

```



```

20020 PRINT"NB<-B->W";
20030 PRINT"NB<-A->N":RETURN
READY.

```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 : Initialisation des couleurs de fond et d'écran
 Ligne 10 à 70 : Choix des paramètres
 Ligne 80 à 90 : Initialisation des variables
 Ligne 140 à 150: Branchement aléatoire vers un circuit

Ligne 170 à 240 : Déplacement des voitures
 Ligne 245 à 400 : Tests de collisions
 Ligne 1000 à 1250 : Tracé du circuit I
 Ligne 2000 à 2230 : Tracé du circuit II
 Ligne 3000 à 3230 : Tracé du circuit III
 Ligne 4000 à 4250 : Tracé du circuit IV
 Ligne 10.000 à 20030 : Touches de contrôle

COMMODORE 64

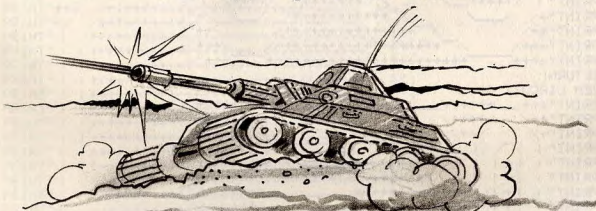
TANKS

Lancez votre char dans une course infernale.
 Votre but : rejoindre la base avant le char ennemi
 tout en détruisant le plus de cibles possibles.

Pour le joueur numéro un, 6 = droite, 4 = gauche et 5 = tir.

Pour le joueur numéro 2,

8 = droite, 0 = gauche et 9 = tir.



```

1 GOTO 1500
5 GOTO70
10 RD=1933:RRZ=225:LRZ=97:KZ=81:RZ=93:VZ=40:DIRB(2):DIMC(2):K1Z=81:K2Z=87
15 HZ=1:LZ=32:OZ=226:URZ=98:HRZ=64:DX=1:SI=1914:DIK=1:TIK=0
17 REM INITIALISATIONS
20 POKERD=1,RRZ:POKERD,KZ:POKERD+1,LRZ:POKERD+WZ,RZ
25 POKERD+VZ,LZ
30 IFE#< "4"ANDE#< "6"ANDE#< "8"ANDE#< "0"THENPOKERD+VZ+HZ,LZ:POKERD+VZ+HZ,LZ
40 RETURN
50 VZ=40:POKERD,KZ:POKERD+VZ,OZ:POKERD-VZ,URZ:POKERD+WZ,HRZ
55 POKERD-WZ,LZ
57 REM ANALYSE DES TOUCHES ENFONCEES
60 IFE#< "4"ANDE#< "6"ANDE#< "8"ANDE#< "0"THENPOKERD-KZ-VZ,LZ:POKERD-KZ+VZ,LZ
65 RETURN
70 R#="a
75 PRINT"7"R#;
80 PRINT:FORI=1TO23:PRINT"3 *****";NEXT
90 PRINTR#;"#
100 FORI=1TO10:ZFZ=1+INT(37*RAND(2))
103 IFI=1ANDZFZ=3FORI=1ANDZFZ=1GOTO100
105 FORK=1TOZFZ:PRINT"1";:NEXT:PRINT"1*1"
110 NEXTI
113 PRINT"8"

```

```

115 FORI=1TO10:ZFZ=1+INT(37*RAND(2))
120 FORK=1TOZFZ:PRINT"1";:NEXT:PRINT"1*1"
125 NEXTI
140 GOSUB10:T=TI
150 PRINT"1";"a CANON 1 ":"SZ"||TIRS * "Z2(1)"||TOUCHES"
151 PRINT"1";"a CANON 2 ":"SI"||TIRS * "Z2(2)"||TOUCHES";
152 PRINT"1";"a CANON 2 ":"SI"||TIRS * "Z2(2)"||TOUCHES";
153 IFK(1)=1ORZ(2)=1GOTO730
154 IFF>0THENP=P-1:IFF=0THENK1Z=81
155 IFQ>0THENQ=0-1:IFQ=0THENK2Z=87
158 GETE#:IFE#=" "GOTO185
160 IFE#="8"ANDQ=0THENGOSUB1000:GOTO150
170 IFE#="4"ANDP=0THENTZ=TZ+1:DX=DX-1-4*(SGN(DX-1)-1):GOSUB700:GOTO150
172 IFE#="0"ANDQ=0THENGOSUB1200:GOTO150
175 IFE#="6"ANDP=0THENTZ=TZ+1:DX=DX+1-4*INT(DX/4):GOSUB700:GOTO150
180 IFE#="5"ANDP=0THENSZ=SZ+1:GOSUB590:GOTO150
182 IFE#="9"ANDQ=0THENS1Z=S1Z+1:GOSUB1400:GOTO150
185 IF(TI-T2)>20THENGOSUB900
190 GOTO150
200 T2=TI:ONDZGOSUB205,220,210,230
202 RETURN
205 IFE#< "0"ANDPEEK(AD)=LZ:ANDPEEK(AD-39)=LZ:ANDPEEK(AD-41)=LZ:THENAD=AD-40:VZ=40:GOSUB20
206 RETURN
210 IFE#< "8"ANDPEEK(AD+8)=LZ:ANDPEEK(AD+41)=LZ:ANDPEEK(AD+39)=LZ:THENAD=AD+40:VZ=40:GOSUB2
0
215 RETURN
220 VZ=40
225 IFE#< "6"ANDPEEK(AD+2)=LZ:ANDPEEK(AD-39)=LZ:ANDPEEK(AD+41)=LZ:THENAD=AD+1:KZ=1:GOSUB50
227 RETURN
230 IFE#< "8"ANDPEEK(AD-2)=LZ:ANDPEEK(AD-41)=LZ:ANDPEEK(AD+39)=LZ:THENAD=AD-1:KZ=-1:GOSUB50
240 RETURN
500 IFDX=1THENVZ=40:KX=0
510 IFDX=3THENVZ=-40:KX=0
520 IFDX=2THENKX=1
530 IFDX=4THENKX=-1
535 REM ON TOURNE
540 RETURN
590 CZ=1
600 GOSUB500:IFDX=2ORZ=4GOTO620
610 FORI=2TO11:WA=AD-1*KZ:IFE#< "A"COLX:THENQTH=AD-(I-1)*KZ:GOTO650
612 POKEMA,46:IFI>2THENPOKEMA+VZ,LZ
614 NEXT:POKEMA,LZ:GOTO630
620 FORI=2TO11:WA=AD+1*KZ:IFE#< "A"COLX:THENQTH=AD+(I-1)*KZ:GOTO650
622 POKEMA,46:IFI>2THENPOKEMA-KZ,LZ
624 NEXT:POKEMA,LZ
630 RETURN
650 IFI>2THENPOKEQTH,LZ:GOTO660
655 RETURN
660 Z=PEEK(MA)
665 IFZ=42ORZ=43THENPOKEMA,LZ:ZK(CZ)=ZK(CZ)+(85-2*KZ)*(3-2*KZ):B(Z-41)=B(Z-41)+970
670 IFZ=225ORZ=81ORZ=87ORZ=93ORZ=226ORZ=98ORZ=64GOTO682
680 RETURN
682 IFCZ=2THENP=9:POKESA,102:K1Z=102
684 IFCZ=1THENQ=9:POKES,102:K2Z=102
686 RETURN
700 GOSUB500:IFABS(KVZ)>1THENGOSUB20
710 IFABS(KXZ)=1THENGOSUB50
720 RETURN
730 REM
740 T=INT((TI-T)/60)
745 REM FIN DU JEU
750 PRINT"*****LE JEU A DURE : T"||SECONDES
770 PRINT"*****CANON 1 ":"SZ:TAB(19);"TIRS
780 PRINT"*****CANON 2 ":"SI:TAB(19);"TOUCHES
790 PRINT"*****CANON 2 ":"SI:TAB(19);"TIRS
792 PRINT"*****CANON 2 ":"SZ:TAB(19);"TOUCHES
810 PRINT"*****ON JOUE ENCORE ":"INPUT#
820 IFCSC(A#)=78THENEND
825 REM ON RECOMMENCE
830 CLR:GOTO70

```


MSX

MISSILE

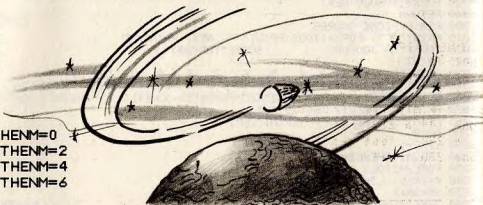
Un missile vous poursuit sans relâche.
Évitez-le et sauvez la Terre
d'une destruction assurée.

Utilisez les touches du curseur pour modifier
votre trajectoire.

```

10 KEY OFF
20 GOT0140
30 D=(D+1)AND7:GOT0230
40 D=(D+7)AND7:GOT0230
50 IF I<XANDJ<YTHENM=1
60 IF I<XANDJ<YTHENM=3
70 IF I<XANDJ<YTHENM=5
80 IF I<XANDJ<YTHENM=7
90 IFABS(I-X)<4ANDJ<YTHENM=0
100 IF I<XANDABS(J-Y)<4THENM=2
110 IFABS(I-X)<2ANDJ<4THENM=4
120 IF I<XANDABS(J-Y)<4THENM=6
130 RETURN
140 SCREEN2,0:COLOR15,1,4:CLS
150 ON SPRITE GOSUBS70
160 RESTORE400:FORW=0TO15:A$="" :FORQ=0TO7:READN:A$=A$+CHR$(N)
170 PSET(RND(1)*255,RND(1)*191),RND(1)*15:NEXTQ:SPRITE$(W)=A$:NEXTW
180 X=100:Y=100:I=RND(1)*248:J=RND(1)*184
190 RESTORES60:FORQ=0TO7:READN,W:V(Q)=N:H(Q)=W:NEXTQ
200 SPRITEON
210 TI=TIME
220 ONSTICK(0)GOT0230,230,30,230,230,230,40,230
230 PUTSPRITE0,(X,Y),15,D+8
240 GOSUBS50
250 IF 0<(M1-M AND M1-M<=4 THEN M1=M1-.25:IFM1<0 THENM1=7.75
260 IF 4<(M1-MTHEN M1=M1+.25:IFM1=8 THENM1=0
270 IF 4<(M1-M AND M1-M<0 THEN M1=M1+.25:IFM1=8THENM1=0
280 IF M1-M<=-4 THEN M1=M1-.25:IFM1<0THEN M1=7.75
290 PUTSPRITE1,(I,J),6,M
300 X=X+H(D):Y=Y+V(D):I=I+1.5*H(M1):J=J+1.5*V(M1)
310 IFX<0THENX=0
320 IFI<0THENI=0
330 IFY>184THENY=184
340 IFJ>184THENJ=184
350 IFX>248THENX=248
360 IFI>248THENI=248
370 IFY<0THENY=0
380 IFJ<0THENJ=0
390 GOT0220
400 DATA8,8,8,28,28,62,54,20
410 DATA1,2,12,60,120,120,176,64
420 DATA0,0,96,248,63,248,96,0
430 DATA64,224,120,120,60,16,12,2,1
440 DATA40,108,124,56,56,16,16,16
450 DATA2,13,30,30,60,48,64,128
460 DATA0,6,31,252,31,6,0,0
470 DATA128,64,48,60,30,13,2
480 DATA16,16,56,40,186,254,238,170
490 DATA1,38,110,244,56,94,44,8

```



```

500 DATA240,96,252,55,252,96,240,0
510 DATA8,44,94,56,244,110,38,1
520 DATA85,119,127,93,20,28,8,8
530 DATA16,52,122,28,47,118,100,128
540 DATA0,15,6,63,236,63,6,15
550 DATA128,100,118,47,28,122,52,16
560 DATA-9,0,-2,12,0,3,2,2,3,0,2,-2,0,-3,-2,-2
570 SCREEN0:TIME=TI:COLOR15,4,7:CLS:LOCATE10,10:PRINT"PERDU":PRINT:PRINT
580 PRINT"VOTRE TEMPS:";I
590 IF HI<TE THEN HI=TE
600 PRINT:PRINT:PRINT"MEILLEUR TEMPS:";HI
610 PRINT:PRINT:PRINT" <SPACE> POUR REJOUER"
620 IF INKEY"<" " THEN 620:ELSE:RETURN140

```

COMMENTAIRES :

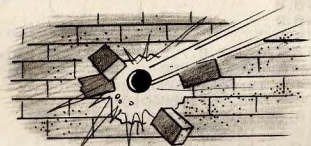
Ligne 30 à 40 : sous programme de rotation du vaisseau
Ligne 50 à 130 : calcul de la position relative missile/vaisseau
Ligne 140 à 210 : initialisation
Ligne 220 : test des touches
Ligne 230 : affichage du vaisseau

Ligne 250 à 280 : orientation du missile
Ligne 290 : affichage du missile
Ligne 300 : déplacements
Ligne 310 à 380 : tests de sorties écran
Ligne 400 à 470 : sprites du missile
Ligne 480 à 550 : sprites du vaisseau
Ligne 560 : données de direction
Ligne 570 à 620 : nouvelle partie

MSX

CASSE-BRIQUES

Vous pensiez maîtriser toutes les subtilités
du casse-briques ?
Essayez donc cette version où les classiques raquettes
ont été remplacées par deux flaps...
Utilisez les flèches pour les déplacer
et la barre d'espacement pour les actionner.



```

10 GOT040
20 H=SGN(H+.1)*RND(1)*8-4:RETURN
30 H=-SGN(H+.1)*RND(1)*8-4:RETURN
40 CT=1:BL=4
50 DEFTINTV,H,X,Y,R,S:V=4:H=1:X=100:Y=100:R=100
60 SCREEN 3,0:COLOR 15,1,7:CLS
70 RESTORE390:FORW=0TO18:FORQ=0TO7:READN:A$=A$+CHR$(N):NEXTQ:SPRITE$(W)=A$:NEXTW
80 A$="" :NEXTW
90 LINE(0,0)-(255,191),6,B:LINE(4,191)-(250,191),15
100 LINE(4,28)-(250,38),4,BF:LINE(4,48)-(250,58),9,BF
110 LINE(4,68)-(250,78),12,BF:LINE(4,76)-(250,90),10,BF
120 PUTSPRITE15,(243,8),7,15:PUTSPRITE16,STEP(0,8),7,16
130 PUTSPRITE17,STEP(0,8),7,17:PUTSPRITE18,STEP(0,8),7,18
140 IFPOINT(X+2,Y+V)=15 THEN BL=BL-1:X=100:Y=100:R=100:IFBL=0THEN 600
150 IF POINT(X+2+H,Y)=6 THEN H=-H

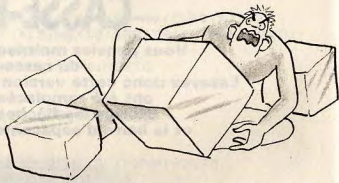
```



```

160 IF POINT(X+2,Y+V)=6 THEN V=-V
170 IF POINT(X+H,Y)=10 THEN PSET(X+H,Y),12:GOSUB30:SC=SC+1
180 IF POINT(X+2,Y+V)=10 THEN PSET(X,Y+V),12:V=-V:SC=SC+1:GOSUB20
190 IF POINT(X+2+H,Y)=12 THEN PSET(X+H,Y),9:GOSUB30:SC=SC+1
200 IF POINT(X+2,Y+V)=12 THEN PSET(X,Y+V),9:V=-V:SC=SC+1:GOSUB20
210 IF POINT(X+2+H,Y)=9 THEN PSET(X+H,Y),4:GOSUB30:SC=SC+1
220 IF POINT(X+2,Y+V)=9 THEN PSET(X,Y+V),4:V=-V:SC=SC+1:GOSUB20
230 IF POINT(X+2+H,Y)=4 THEN PSET(X+H,Y),1:GOSUB30:SC=SC+1
240 IF POINT(X+2,Y+V)=4 THEN PSET(X,Y+V),1:V=-V:SC=SC+1:GOSUB20
250 GOSUB 550
260 X=X+H:Y=Y+V
270 IF STRIG(0)=-1 THEN FI=1
280 ON STICK(0)GOSUB290,290,350,290,290,290,360,290
290 PUT SPRITE0,(X,Y),3,0
300 IF FI=0 THEN PUTSPRITE1,(R,175),9,1:PUT SPRITE2,STEP(8,0),9,2
310 IF FI=1 THEN PUTSPRITE1,(R,175),8,3:PUT SPRITE2,STEP(8,0),8,4
320 IF R<X AND X<R+15 AND 175<Y AND Y<180 THEN GOSUB370
330 IF FI=1 THEN FI=0
340 GOTO140
350 IFR>235 THEN 290 ELSE R=R+4:GOTO290
360 IFR<4 THEN 290 ELSE R=R-4:GOTO290
370 IF FI=1 THEN H=-H
380 V=-V:RETURN
390 DATA 96,240,240,96,0,0,0,0
400 DATA0,0,0,62,254,254,224,0
410 DATA0,0,0,124,127,127,7,0
420 DATA 12,30,60,120,240,192,192,0
430 DATA 48,120,60,30,15,7,7,0
440 DATA7,5,5,5,7,0,0,0
450 DATA2,6,2,2,7,0,0,0
460 DATA7,1,7,4,7,0,0,0
470 DATA7,1,3,1,7,0,0,0
480 DATA4,4,4,7,2,0,0,0
490 DATA7,4,7,1,7,0,0,0
500 DATA7,4,7,5,7,0,0,0
510 DATA7,1,1,2,2,0,0,0
520 DATA7,5,7,5,7,0,0,0
530 DATA7,5,7,1,7,0,0,0
540 DATA7,4,7,1,7,0,7,4,4,7,0,7,5,5,5,7,0,7,5,6,5,5,0,7,4,6,4,7,0,0,0
550 IF SC<CT*2108 THEN CT=CT+1:GOTO50
560 PUTSPRITE3,(243,40),14,SC/1000MOD10+5
570 PUTSPRITE4,STEP(0,6),14,SC/1000MOD10+5
580 PUTSPRITE5,STEP(0,6),14,(SC/10)MOD10+5
590 PUTSPRITE6,STEP(0,6),14,SCMOD10+5:RETURN
600 SCREEN0:CLS:LOCATE10,10:PRINT"PERDU"
610 PRINT:PRINT:PRINT"PRINT" BARRE D'ESPACE POUR REJOUER"
620 IF INKEY"<" THEN 620
630 RUN

```



COMMENTAIRES :

Ligne 20 à 30 : sous programme de calcul du rebond de la balle
 Ligne 60 à 130 : initialisation des décors
 Ligne 140 : partie perdue
 Ligne 150 à 160 : rebond sur les murs rouges
 Ligne 170 à 240 : rebond sur les briques
 Ligne 260 à 340 : déplacement de la

balle et de la raquette
 Ligne 350 à 360 : teste si la raquette est hors de l'écran
 Ligne 370 à 380 : rebond sur la raquette
 Ligne 390 à 430 : sprites de la balle et de la raquette
 Ligne 440 à 540 : sprites des chiffres de 0 à 9 et du score
 Ligne 550 à 590 : affichage du score
 Ligne 600 : affichage de "perdu" et nouvelle partie

MSX
KOINS

Des monstres vous traquent sans arrêt.
 Seule solution pour vous sortir de ce piège, les écraser
 après les avoir encadrés avec des blocs de glace.
 Utilisez les touches du curseur pour vous déplacer dans les quatre directions.

```

10 SCREEN 2:DEFINT X,Y,Q,I,M,N,A,B,V,W,S,Z,G,T:FOR Q=0 TO TIME/(TIME-9999)-1:RND(
20 )-NEXT Q
30 X=&H1821:FOR Q=0 TO 3:Y(Q)=&H180F+32*9:NEXT Q:S=40:P=0
30 RESTORE 240:FOR Q=0 TO 8*7-1:READ N$:VPOKE Q,VALC("&H"+N$):NEXT Q
40 RESTORE 340:FOR Q=&H800 TO &H7FF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VALC("&H"+N$):NEXT Q
50 RESTORE 340:FOR Q=&H1000 TO &HFFF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VALC("&H"+N$):NEXT Q
60 RESTORE 420:FOR Q=&H2000 TO &H1FFF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VALC("&H"+N$):NEXT Q
70 RESTORE 420:FOR Q=&H3000 TO &H2FFF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VALC("&H"+N$):NEXT Q
80 RESTORE 420:FOR Q=&H3800 TO &H2FFF+8*7:READ N$:VPOKE Q,VALC("&H"+N$):NEXT Q
90 FOR Q=&H1820 TO &H17E9+32*24:IF RND(1)<.2 THEN VPOKE Q,2 ELSE VPOKE Q,0
100 NEXT Q
110 FOR Q=&H1800 TO &H1800+32*23 STEP 32:VPOKE Q,4:VPOKE Q+31,4:NEXT Q
120 FOR Q=&H1800 TO &H1800+31:VPOKE Q,4:VPOKE Q+32*23,4:NEXT Q
130 VPOKE X,1:TIME=0
140 VPOKE Y,T,3:IF VPEEK(X)=3 THEN GOTO 610
150 IS=INKEY"IF I$="" THEN Q=X:GOSUB 130:BEEP
160 IF RND(1)*999<S THEN T=RND(1)*P:GOSUB 230:S=S+1
170 GOTO 140
180 IF I$=CHR$(28) THEN Z=1:GOTO 490
190 IF I$=CHR$(29) THEN Z=-1:GOTO 490
200 IF I$=CHR$(30) THEN Z=32:GOTO 490
210 IF I$=CHR$(31) THEN Z=32:GOTO 490
220 RETURN
230 IF TIME>RND(1)*6000 THEN GOTO 280
240 IF VPEEK(YT+2)=1 THEN 610
250 Z=(INT(RND(1)*2)*31+1)*SGN(RND(1)-.5)
260 IF VPEEK(YT+2)=0 THEN VPOKE Y(T),0:Y(T)=Y(T)+Z:VPOKE Y(T),3
270 RETURN
280 IF G=1 THEN 300
290 IF INT(T)=INT(T/2) THEN M=SGN(Y(T)-X)+32*SGN(Y(T)/32-X/32) ELSE M=SGN(X-Y(T)
30 )+32*SGN(X/32-Y(T)/32)
310 IF VPEEK(YT+M)=1 THEN 610
310 IF VPEEK(YT+M)=0 THEN VPOKE Y(T),0:Y(T)=Y(T)+M:VPOKE Y(T),3:RETURN ELSE G=
0:GOTO 250
320 G=1:RETURN
330 REM -----FORMES-----
340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
350 DATA 10,54,70,10,35,28,44,44
360 DATA FE,05,09,92,AA,C6,FE,00
370 DATA 10,7C,D6,7C,30,48,CC,48
380 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
390 DATA 18,24,42,99,99,42,24,18
400 DATA 00,18,3C,7E,7E,3C,18,00
410 REM -----COULEURS-----
420 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
430 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
440 DATA E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
450 DATA 61,61,61,61,61,61,61,61
460 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
470 DATA A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
480 DATA 61,61,61,61,61,61,61,61
490 Q=Q+Z
500 ON VPEEK(Q)+1 GOTO 520,560,540,550,570
510 GOTO 490
520 IF Q=X+2 THEN VPOKE X,0:X=X+2:VPOKE X,1:RETURN
530 IF R<>0 THEN 590
540 R=R+1:GOTO 490

```




```

230 DATA24,36,126,235,126,60,36,102
240 DATA 254,255,1,14,16,16,16,16
250 DATA 3,3,3,243,11,11,11,1,6
260 DATA8,8,8,112,128,255,127
270 DATA96,208,208,208,207,192,192
280 IF POINT(X,Y=4)<>1 THEN S=1:V=4:H=0
290 RETURN
300 IF POINT(X+4,Y)<>1 THEN S=2:V=0:H=4
310 RETURN
320 IF POINT(X,Y+4)<>1 THEN S=3:V=4:H=0
330 RETURN
340 IF POINT(X-4,Y)<>1 THEN S=4:V=0:H=-4
350 RETURN
360 IF X=X(M)THENX(M)=0:V(M)=4*SGN(Y-M):RETURN
370 IF Y=Y(M)THENY(M)=0:H(M)=4*SGN(X-X(M)):RETURN
380 V(M)=0:H(M)=0
390 IFRND(1)>.5THENV(M)=SGN(RND(1)-.5)*4 ELSE H(M)=4*SGN(RND(1)-.5)
400 IF H(M)=0 AND V(M)=0 THEN390 ELSE RETURN
410 SCREEN0:COLOR15,4,7:CLS:HSC=HSC+SC:LOCATE10,10:PRINT"PERDU"
420 PRINT:PRINT:PRINT"VOTRE SCORE:";HSC
430 IFHI<HSC THEN HI=HSC
440 PRINT:PRINT"MEILLEUR SCORE:";HI
450 PRINT:PRINT:PRINT" (SPACE) POUR REJOUER"
460 IF INKEY"<" THEN 460 ELSE HSC=0:SC=0:GOTO30
470 HSC=HSC+SC:GOTO30

```



COMMENTAIRES :

Ligne 20 : définition des variables
 Ligne 30 à 44 : initialisation des variables
 Ligne 50 à 90 : initialisation des décors et des sprites
 Ligne 100 à 110 : déplacement du rouleau
 Ligne 120 à 180 : déplacement des monstres

Ligne 190 : affichage du rouleau
 Ligne 200 : test clavier
 Ligne 210 : tableau terminé ?
 Ligne 230 à 270 : définition des sprites
 Ligne 280 à 350 : orientation du rouleau
 Ligne 360 à 400 : orientation semi-aléatoire des monstres
 Ligne 410 à 460 : nouvelle partie
 Ligne 470 : nouveau tableau

MSX

PUZZLE

Reconstituez un puzzle composé de chiffres. L'ordinateur est tolérant : il vous laisse recommencer autant de fois que vous le désirez.
 Les flèches
 servent à vous déplacer, faites-en bon usage...

```

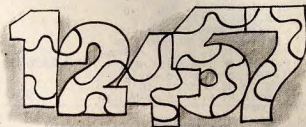
0 GOTO 1000
20
30 *****
40 *
50 * TAC-TAC SUR MSX *
60 *
70 * PAR E.VON ASCHBERG *
80 *
90 *****
50 IF <2 THEN I=I+1:RETURN ELSE IF <2 THEN I=0:J=J+1:RETURN ELSE I=0:J=0:RETURN
100 I=STICK(0)
110 IF I=5 AND F>0 THEN SWAP L(E,F),L(E,F-1):LOCATE 13+E*4,8+F*4:PRINT L(E,F):LO
DATE 14+E*4,8+(F-1)*4 :F=F-1:PRINT " " :GOTO 200
120 IF I=3 AND E>0 THEN SWAP L(E,F),L(E-1,F):LOCATE 13+E*4,8+F*4:PRINT L(E,F):LO
DATE 14+(E-1)*4,8+F*4 :E=E-1:PRINT " " :GOTO 200
130 IF I=1 AND F<2 THEN SWAP L(E,F),L(E,F+1):LOCATE 13+E*4,8+F*4:PRINT L(E,F):LO
DATE 14+E*4,8+(F+1)*4 :F=F+1:PRINT " " :GOTO 200

```

```

140 IF I=7 AND E<2 THEN SWAP L(E,F),L(E+1,F):LOCATE 13+E*4,8+F*4:PRINT L(E,F):LO
DATE 14+(E+1)*4,8+F*4 :E=E+1:PRINT " " :GOTO 200
190 RETURN
200 FOR I=1 TO 300
210 NEXT I
220 RETURN
280 KEYOFF:SCREEN 0:COLOR 7,1
810 DIM L(3,3):DEFINT I-L
815 FOR K=1 TO 8
820 I=INT(RND(-TIME)*3)
825 J=INT(RND(-TIME)*3)
830 IF L(I,J)<>0 THEN GOSUB 50 : GOTO 830 ELSE L(I,J)=K
835 NEXT K
900 CLS : LOCATE 12,6
945 PRINT "-----"
950 PRINT TAB(12) "I I I I"
955 PRINT TAB(12) "I I I I"
957 PRINT TAB(12) "I I I I"
960 PRINT TAB(12) "I I I I"
965 PRINT TAB(12) "I I I I"
970 PRINT TAB(12) "I I I I"
972 PRINT TAB(12) "I I I I"
975 PRINT TAB(12) "I I I I"
980 PRINT TAB(12) "I I I I"
985 PRINT TAB(12) "I I I I"
987 PRINT TAB(12) "I I I I"
990 PRINT TAB(12) "-----"
995 FOR I=0 TO 2
998 FOR J=0 TO 2
910 LOCATE 13+I*4,8+J*4
920 IF L(I,J)<>0 THEN PRINT L(I,J) ELSE E=I:F=J
930 NEXT J
940 NEXT I
950 RETURN
1000 GOSUB 200: INITIALISATION
1010 GOSUB 100: TEST D'UNE TOUCHE
1020 GOTO 1010

```



COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 9 : remarques sur le jeu
 Ligne 50 : sous-routine de modification des indices
 Ligne 100 : test des flèches
 Ligne 110 à 190 : modification de la

grille

Ligne 200 à 220 : temporisation pour éviter une répétition
 Ligne 800 à 835 : création de la grille
 Ligne 840 à 950 : affichage de la grille
 Ligne 1000 à 1020 : boucle principale

MSX

SKRAMBLE

Aventurez-vous dans la grotte aux mille diamants... et revenez riche ou mort!
 Vous gagnez 10 points par joyau récupéré mais en perdez 20 si votre vaisseau heurte un des murs de la grotte. Or ces derniers ont une curieuse manie : ils se resserrent dès qu'ils ont détecté une présence. Faites vite... grâce à votre joystick ou aux touches d'édition.

```

10 SKRAMBLE sur MSX
20 COPYRIGHT 1986 PAR FRANCOIS-RE
015 CHAUPARIN ET TILT
30 SCREEN 1:KEY OFF:COLOR 1,4,4
40 LOCATE 5,5:PRINT "SKRAMBLE"
50 PRINT:PRINT
60 PRINT "Jouau recupere...+10 pts"
70 PRINT "Jouau oublie.....0 pts"

```

```

80 PRINT "collision.....-20 pts"
90 IF INKEY="" THEN 90
100 COLOR 0,4,4:SCREEN 2,0
110 LINE (0,0)-(255,0):10
120 LINE (0,15)-(255,15):10
130 LINE (0,1)-(255,1):10
140 OPEN "CRP:" FOR OUTPUT RS #1
150 X=16/Y=4 AB="SKRAMBLE <>1985 TILT SCORE= 0"

```



```

160 FOR I=1 TO LENK#)
170 DRAW "BM"+STR$(X)+", "+STR$(Y)
180 PRINT #1;MID$(B,1,1)
190 X=X+7;NEXT I;CLOSE #1
200 ON SPRITE GOSUB 610:SPRITE ON
210 OPEN "GRP" FOR OUTPUT RS #1
220 RS="" FOR I=0 TO 7:READ R
230 RS=RS+CHR$(R):NEXT I
240 SPRITE$(0)=RS
250 DATA 192,160,144,142,137,255,66,60
260 RS="" FOR I=0 TO 7:READ R
270 RS=RS+CHR$(R):NEXT I
280 SPRITE$(1)=RS
290 DATA 24,50,102,195,195,102,60,24
300 DEFNFX(X)=INT(RND*(TIME)*X)+1
310 DIM Y(16),C(16)
320 SC=(0)=48
330 LINE (0,32)-(255,32):10
340 LINE (0,191)-(255,191):10
350 LINE (0,33)-(255,190):1,1,BF
360 FOR I=0 TO 15
370 PUT SPRITE I,(0,209):NEXT I
380 RY=FNK(20)*Y0+Y0:RY
390 LINE (0,RY)-(15,RY):10
400 LINE (0,RY-DY)-(15,RY-DY):10
410 Y(0)=RY
420 FOR X=16 TO 255 STEP 16
430 Y=RY+FNK(40)-20

```

```

440 IF Y>188 THEN Y=378-Y
450 IF Y-DY<34 THEN Y=Y0+34
460 LINE (X,RY)-(X+7,Y):10
470 LINE (X+8,Y)-(X+15,Y):10
480 LINE (X,RY-DY)-(X+7,Y-DY):10
490 LINE (X+8,Y-DY)-(X+15,Y-DY):10
500 Y(Y(16))=Y:RY=Y
510 IF FNK(100)>50 THEN C(X(16))=FNK(13)+
2:PUT SPRITE Y(16),(X+8,Y-8),C(X(16))+1
520 NEXT X(16):I=1
530 Y=Y+(DY)-D2
540 FOR X=8 TO 255 STEP 2
550 S=STICK(0)
560 Y=Y+(V*(S=1)-(S=5))*2
570 IF Y(Y(X(16))-DY THEN SC=SC-20:Y=Y+V
V+8 GOSUB 650
580 IF V(Y(Y(X(16))-8 THEN SC=SC-20:Y=Y+V
-8 GOSUB 650
590 PUT SPRITE 0,(X,Y,Y)
600 NEXT X:Y=DY-D1-GOTO 350
610 SPRITE OFF SC=SC+10
620 PUT SPRITE X(16),(0,209)
630 PUT SPRITE 0,(X,Y,Y),C(X(16))
640 GOSUB 650:SPRITE ON:RETURN
650 LINE (211,4)-(246,12):1,1,BF
660 DRAW "R211"
670 IF SC<0 THEN PRINT #1,0:PLAY"L64T255
B9F6C2":HS=INP(16)*5:RUN 200
680 PRINT #1,SC:GEEP:RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 170 : Initialisation des graphismes et présentation.
 Ligne 180 à 270 : Initialisation des sprites : SPRITE\$(0) = le vaisseau
 SPRITE\$(1) = un jouay.
 Ligne 280 à 300 : Initialisation des variables.

Ligne 310 à 510 : Affichage de la caverne.
 Ligne 520 à 580 : Déplacements du vaisseau.
 Ligne 590 à 620 : Tests de collision des sprites.
 Ligne 630 à 660 : Affichage du score et test pour savoir s'il est inférieur à zero, dans ce cas fin de la partie.

MSX

COEUR BRISE

Fendrez-vous le cœur de votre ordinateur ?
 Déplacez une flèche avec habileté et réussissez cet exploit peu commun.

Deux touches du curseur vous permettent d'aller à droite et à gauche et une troisième sert à vous immobiliser.

```

10 SCREEN2,0:COLOR15,1,7:CLS
20 LINE(0,170)-(256,192),12,BF:CIRCLE(128,169),70,10,0,3,14
30 LINE(58,169)-(198,169),10:PAINT(128,168),10,10
40 RESTORE:FORW=0T03:A$="":FORQ=0T07:READN:A$=A$+CHR$(N):NEXTQ
50 SPRITE$(W)=A$:NEXTW
60 ON SPRITE GOSUB260
70 SPRITEON:FORY=0T0184STEPND(1)*3+3
80 FORX=0T0256 STEP3+Y/30:PUTSPRITE0,(X,Y),6,0
90 IF F THEN I=I+H:J=J+V:PUTSPRITE1,(I,J),7,S:IFJ<0 THEN F=NOT:J=180
100 IFNOTF THEN GOSUB250:I=I+D:PUTSPRITE1,(I,180),7,S:IFSTRIG(0) THEN F=NOT
110 IF I>244 THEN GOSUB 230
120 IF I<1 THEN GOSUB220
130 IFY>164 THEN290
140 NEXTX,Y
150 GOTO290
160 GOTO70
170 DATA 0,108,254,254,254,124,56,16
180 DATA 7,3,5,8,16,32,192,64

```

```

190 DATA 224,192,160,16,8,4,3,2
200 DATA 16,56,16,16,16,16,56,40
210 D=0:V=-4:H=0:S=3:RETURN
220 D=3:V=-3:H=3:S=1:RETURN
230 D=-3:H=-3:H=-3:S=2:RETURN
240 RETURN
250 ONSTICK(0)GOSUB210,240,220,240,240,240,230,240:RETURN
260 SC=SC+1:F=0:I=128:J=180:GOSUB170:PUTSPRITE1,(I,180),7,S:RETURN70
270 PRINT:PRINT:PRINT " <SPACE> POUR REJOUER"
280 IF INKEY$(*)="" THEN 280
290 SCREEN0:COLOR15,4,7:CLS
300 LOCATE10,10:PRINT"PERDU"
310 PRINT:PRINT:PRINT"VOTRE SCORE:";SC
320 IFH<SC THEN HI=SC
330 PRINT:PRINT:PRINT"MEILLEUR SCORE:";HI
340 PRINT:PRINT:PRINT " <SPACE> POUR REJOUER"
345 FORQ=0T0500:NEXTQ
350 IF INKEY$="" THEN SC=0:GOTO10:ELSE 350

```



COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 60 : initialisation du jeu
 Ligne 70 à 80 : affichage du cœur
 Ligne 90 à 100 : déplacement de la flèche
 Ligne 110 à 120 : test de sortie d'écran
 Ligne 130 : fin de partie

Ligne 140 : déplacement du cœur
 Ligne 170 à 200 : données du jeu
 Ligne 210 à 250 : sous programme de déplacement de la flèche
 Ligne 260 : cœur touché
 Ligne 270 à 350 : routine de score, hiscore et nouvelle partie

MSX

LETRES A GOGO

Reconstituez le mot proposé par l'ordinateur à l'aide des lettres qui tombent du haut de votre écran. Mais attention : ne prenez jamais une lettre inutile. Utilisez les flèches pour vous déplacer.

```

5 MIDH40
10 DIMA(6),B(6),L(6)
20 KEYOFF
30 CLS:GOSUB190:CLS
40 FOR=0T05:L(X)=INT(RND*(TIME)*26)+65:A(0)=INT(RND*(TIME)*39):NEXTQ
50 L=RND(1)+5:LOCATEA(L),B(L):LPRINT "B(L):B(L)+1
60 IF B(L)=22 THEN B(L)=0:L(X)=INT(RND*(TIME)*26)+65:PLAY"F"
70 LOCATE A(L),B(L):PRINTCHR(L(X))
80 LOCATE,22:PRINT""
90 IF STICK(0)=3 AND X<38 THEN LOCATE,22:PRINT "X*X+1
100 IF STICK(0)=7 AND X<0 THEN LOCATE,22:PRINT "X*X-1
110 B=CHR$(PEEK(840+X)):IF B="2" OR B="@" THEN 50
120 A=INSTR$(CHR$(PEEK(840+X)))
130 IFA<0 THEN MID$(NB,A,1)="" :ISC=SC+1:LOCATE,21:PRINT "PLAYA":ELSE 220
140 IF SC=B THEN CT=CT+1:SC=0:GOTO20
150 GOTO50
160 DATATRAINES,BEDAINES,BALEINES,BANLIEU,BAPTEMES,MEFIANTS
170 DATATRAHISON,MERCREDI,FRICTION,DEDICAE,ABLUTION
180 DATA ANCRETES,SCALPEES,SECANTES,ENSABLEE,CARDINAL,RADICALE,TUYAUTE
190 RESTORE:N=INT(RND*(TIME)*10)+1:FOR=10T18:READN:NEXTQ
200 LOCATE 10,10:PRINT"LE MOT A ATTRAPER EST "N
210 FOR D=0T1000:NEXTQ:RETURN
220 CLS:PRINT"PERDU":LOCATE15,10:PRINTN
230 LOCATE10,17:PRINT"VOTRE SCORE:";SC*CT*B
240 SC=0:LOCATE10,22:PRINT" <SPACE> POUR REJOUER"
250 IF INKEY$="" THEN 20 ELSE 250

```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 40 : initialisation du jeu
 Ligne 50 à 70 : chute des lettres
 Ligne 80 à 150 : déplacement du joueur

et prise de lettre

Ligne 160 à 180 : vocabulaire
 Ligne 190 à 210 : détermination du mot
 Ligne 220 à 250 : score

ROULETTE RUSSE

Préparez-vous à affronter la mort.
 Votre Spectrum adore jouer à la roulette russe,
 et lui, il a les nerfs solides...
 Appuyez sur la touche 1 pour faire tourner le barillet et tirez.
 Si vous préférez vivre, appuyez sur la touche 2.



```

1 RESTORE : RANDOMIZE : LET B=0 : LET Z=0 : BORDER 0 : PAPER 0 : INK 4 : CLS
10 FOR F=0 TO 10 : PRINT AT F,0 : PAPER 6 : " " : NEXT F
15 PRINT AT 0,0 : INK 2 : PAPER 7 : FLASH 1 : "roulette russe"
20 GO SUB 100 : PRINT AT 5,16 : PAPER 6 : INK 0 : "REC" : AT 6,19 : PAPER 6 : INK 0 : "E"
"
22 GO SUB 170 : PRINT AT 4,5 : INK 0 : PAPER 6 : "REC" : AT 5,5 : INK 0 : PAPER 6 : "DEF"
: AT 6,5 : PAPER 6 : INK 0 : "GHI" : AT 7,6 : INK 0 : PAPER 6 : "J"
25 PRINT AT 13,0 : INK 1 : PAPER 7 : FLASH 1 : "1" : AT 13,2 : INK 3 : FLASH 0 : PAPER 0
: "tourner le barillet et tirez"
30 PRINT AT 15,0 : INK 1 : PAPER 7 : FLASH 1 : "2" : AT 15,2 : INK 3 : FLASH 0 : PAPER 0
: "abandonner"
40 PAUSE 40 : PRINT AT 10,10 : PAPER 6 : " " : PAUSE 0
42 IF INKEY$="1" THEN FOR F=1 TO 25 : BEEP .02,F : NEXT F : RANDOMIZE : LET B=INT
(RND*6)+1
45 IF INKEY$="2" THEN PRINT AT 21,10 : FLASH 1 : "de9onfle" : BEEP 1,-20 : STOP
50 IF B=3 THEN PRINT AT 10,10 : INK 2 : PAPER 6 : "BANG!!!" : FOR F=15 TO 1 STEP -1
: PRINT AT 5,F : INK 0 : PAPER 6 : " " : BEEP .01,15 : NEXT F : BEEP .2,0 : PRINT AT 21,
9 : INK 2 : PAPER 7 : FLASH 1 : "VOUS ETES MORT!!" : PAUSE 0 : GO TO 1
51 PRINT AT 10,10 : INK 2 : PAPER 6 : "CLICK!!!" : LET Z=Z+1 : BEEP .2,20
55 IF Z=10 THEN PRINT AT 21,7 : INK 2 : PAPER 6 : FLASH 1 : "****VOUS GAGNEZ***" : FO
R F=1 TO 10 : BEEP .1,10 : BEEP .05,20 : BEEP .002,0 : NEXT F : FOR F=1 TO 150 : OUT 2
54,F : NEXT F : GO TO 1
60 GO TO 40
90 REM rico...on ne meurt pas vraiment!!!
100 FOR a=USR "a" TO USR "e"+7
111 READ user : POKE a,USR
115 NEXT a : RETURN
120 REM revolver
130 DATA 0,128,128,255,128,255,0,0
135 DATA 0,15,8,255,8,255,8,15
140 DATA 0,255,7,255,7,255,7,255
145 DATA 112,224,192,192,192,192,224,240
150 DATA 252,252,252,252,252,124,124,56
170 REM crane
180 FOR a=USR "a" TO USR "j"+7
190 READ user : POKE a,user
195 NEXT a : RETURN
200 DATA 0,1,2,2,4,4,4,4
210 DATA 255,0,0,0,0,0,0,0
  
```

```

215 DATA 192,48,8,8,4,4,4,4
220 DATA 4,9,9,8,8,4,4,4
225 DATA 224,241,241,224,0,0,0,8
230 DATA 230,242,242,226,4,4,4,4
235 DATA 4,4,4,2,2,1,0,0
240 DATA 8,28,28,0,0,0,128,128
245 DATA 8,8,16,32,32,64,64,64
250 DATA 170,191,149,128,64,33,30,0
  
```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 10 : présentation du haut de l'écran
 Ligne 15 à 40 : affichage du bas de l'écran
 Ligne 42 : test d'une touche et tirage aléatoire pour savoir si le coup est

mortel

Ligne 45 : cas où le joueur quitte la partie
 Ligne 50 à 60 : affichage des différentes options et retour au début du jeu
 Ligne 100 à 150 : dessin du revolver
 Ligne 150 à 250 : dessin du crane

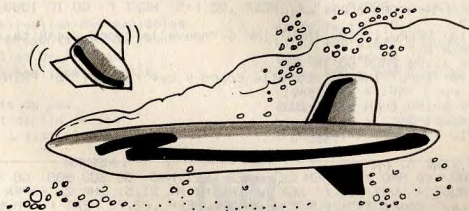
SPECTRUM

U-BOAT

Un sous-marin ennemi se cache au fond des eaux troubles du Pacifique.

Lâchez vos mines sur lui avec le plus de précision possible.

Pour jouer, il vous suffit d'entrer les coordonnées X et Y du sous-marin.



```

* 1 POKE 23609,20 : GO SUB 680 : REM eric the coconut
2 LET temps=0 : LET I=20 : LET H=11 : LET s=0 : LET q=0 : LET w=0 : LET 9=15 : LET P
=0 : LET c=1 : BORDER 0 : PAPER 0 : INK 4 : CLS
10 FOR F=0 TO 31 : PRINT AT 0,F : INK 2 : PAPER 6 : FLASH 1 : "*" : PRINT AT 21,F : IN
K 2 : PAPER 6 : FLASH 1 : "*" : BEEP .009,10 : NEXT F : FOR F=0 TO 21 : BEEP .008,F : PR
INT AT F,0 : INK 2 : PAPER 6 : FLASH 1 : "*" : PRINT AT F,31 : INK 2 : PAPER 6 : FLASH 1 :
* " : NEXT F
15 GO SUB 29
18 LET c=c+1
19 IF INKEY$(C)="" THEN FOR F=1 TO 21 : PRINT #1 : BEEP .006,F : NEXT F : CLS : GO T
O 45
20 PRINT AT 5,3 : FLASH 1 : INK C : "U"
22 PRINT AT 6,3 : FLASH 1 : INK C : "O"
23 PRINT AT 7,3 : FLASH 1 : INK C : "A"
25 PRINT AT 8,3 : FLASH 1 : INK C : "T"
26 PRINT AT 9,3 : FLASH 1 : INK C : "U"
27 IF c=7 THEN LET c=0
  
```



```

28 BEEP .007,cx5: GO TO 18
29 PRINT AT 19,1; INK 6;" eric caberia": RETURN
45 FOR f=1 TO 12: PRINT PAPER 1;" " NEXT f: " " NEXT f: FO
R f=0 TO 5: PRINT AT f,0; PAPER 5;" " NEXT f
50 INK 2: PLOT 0,175: DRAW 255,0: PLOT 0,80: DRAW 255,0: PLOT 0,80: DRAW 0,95:
PLOT 255,80: DRAW 0,95: PLOT 127,80: DRAW 0,95
52 PRINT AT 5,5; PAPER 5; INK 0;"J,K"
55 LET fuel=55
60 REM position u-boat
70 RANDOMIZE : LET x=INT (RND*100)+1: LET y=INT (RND*100)+1: LET z=INT (RND*10
0)+1
75 REM position chasseur
85 LET a=INT (RND*100)+1: LET b=INT (RND*100)+1
100 PRINT AT 17,0; INK 2;"1-DEPLACEMENT": PRINT AT 19,0; INK 4;"2-PROF GRENADE"
: FOR f=9 TO 6 STEP -1: PRINT AT f,22: PAPER 1; INK 0;"a";AT f+1,22;"b"; PRI
N AT f,22: PAPER 1;" " BEEP .1,f; NEXT f
110 PRINT AT 12,0; PAPER 7; INK 1; FLASH 4;" " PRINT AT 12,9; PAPER 7; INK
1; FLASH w;" " PRINT AT 12,2; INK 1; PAPER 7; FLASH 4;" fuel ";fuel: PRINT AT
12,18; INK 1; PAPER 7; FLASH w;" grenades ";g: PRINT AT 13,0; INK 3;"COORD X"
;A: PRINT AT 15,0; INK 6;"COORD Y";B
115 LET temp=temps+1
116 IF temps=1200 THEN LET g=0: GO TO 175
120 IF INKEY#="1" THEN GO SUB 200
130 IF INKEY#="2" THEN IF g=0 THEN INPUT INK 6;"profondeur cap'taine ?";P: GO S
UB 500
135 IF P>100 THEN PRINT AT 21,8; INK 2; PAPER 7; FLASH 1;"PROF MAX 100 METRES":
LET P=0: BEEP 1,5,-10: GO SUB 500
140 IF P=1 THEN PRINT AT 21,4; INK 2; FLASH 1; PAPER 7;" AUTO-DESTRUCTION!!!": B
EEP 1,-10: PAUSE 0: GO SUB 600: CLS: GO TO 1
155 IF P<0 THEN PRINT AT 21,0; INK 6;"-sonar "": GO SUB 600: GO TO 110
175 IF g=0 OR fuel=0 THEN PRINT AT 2,17; INK 0; PAPER 1;"a notre tour": PAUSE 9
0: PRINT AT 2,17; PAPER 1;" " FOR f=4 TO 1 STEP -1: PRINT AT f,23; P
APER 1; INK 0;"h";AT f+1,23;" " BEEP .05,f: NEXT f: PRINT AT 1,23; PAPER 1;" "
PRINT AT 11,6; INK 0; PAPER 1;"h": FOR P=10 TO 6 STEP -1: PRINT AT f,6; PAPER 1
; INK 0;"h";AT f+1,6; PAPER 1;" " BEEP .05,f+5: NEXT f: GO TO 1000
138 GO TO 110
200 BEEP .1,10: BEEP .1,-10: INPUT INK 6;"nouvelle coord x cap'taine ?";a: PRIN
T AT 13,8; PAPER 0;" "
201 IF a<1 OR a>100 THEN GO TO 200
210 BEEP .1,10: INPUT INK 6;"nouvelle coord y cap'taine ?";b: PRINT AT 15,8; PA
PER 0;" "
211 IF b<1 OR b>100 THEN GO TO 210
215 LET fuel=fuel-5
216 IF fuel=10 THEN LET g=1
220 RETURN
500 PRINT AT 21,0;" " RETURN
600 IF a=x AND y=b AND P=z THEN LET l=22: LET h=6: GO SUB 900: GO SUB 1500: FOR
f=1 TO 50: PAUSE 4: OUT 254,f: NEXT f: PRINT AT 21,5; INK 2; PAPER 7; FLASH 1;"
** bravo en ";js;" coups **": FOR f=1 TO 50: BEEP .02,f: NEXT f: PAUSE 0: GO TO 2
601 GO SUB 900
605 IF b>y THEN PRINT "sud";
606 IF b<y THEN PRINT "nord";
607 IF a>x THEN PRINT "ouest";
608 IF a<x THEN PRINT "est";
610 IF b<y OR a<x THEN PRINT " et";
620 IF P>Z THEN PRINT " trop bas " : BEEP .5,10
625 IF P<Z THEN PRINT " trop haut " : BEEP .5,20
627 IF P=Z THEN PRINT " Prof ok. " : BEEP .5,20
628 LET s=s+1: IF g=2 THEN LET w=1
630 LET P=0: PRINT AT 2,22; PAPER 1; INK 0;"ouf!!!": PAUSE 100: GO SUB 500: PRIN
T AT 2,22; PAPER 1;" " RETURN
680 FOR f=USR "s" TO USR "n"+7
685 READ user: POKE f,user
690 NEXT f: RETURN
700 DATA 0,0,0,0,0,0,195
705 DATA 12,8,30,63,63,255,255
710 DATA 0,0,0,0,0,0,192,252
715 DATA 175,159,159,159,167,195,0,0

```

```

720 DATA 255,255,255,255,255,255,63
725 DATA 254,255,255,255,254,252,192,0
730 DATA 129,90,60,126,126,60,90,129
735 DATA 8,8,8,8,8,8,20
740 DATA 0,1,1,15,15,255,127,63
745 DATA 0,207,216,240,254,255,255,255
750 DATA 0,128,0,124,96,255,248,224
760 DATA 42,129,43,128,43,128,41,82
770 DATA 0,0,42,64,42,64,42,0
780 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
900 PRINT AT 6,6; PAPER 1; INK 0;"G": FOR F=7 TO 11: PRINT AT f,6; PAPER 1; INK
0;"G";AT f-1,6; INK 0; PAPER 1;" " BEEP .05,F: NEXT F: PRINT AT 11,6; PAPER 1;"
" FOR f=1 TO h: PRINT AT f,1; PAPER 1; INK 0;"G";AT f-1,1; PAPER 1;" " BEEP
.05,f: NEXT f: LET g=1
910 PRINT AT 11,28; PAPER 1;" " INK 2: PLOT 0,175: DRAW 255,0: PRINT AT 21,0;
INK 6;"sonar "": RETURN
1000 REM explosion chasseur
1010 PRINT AT 6,6; PAPER 1;" " PRINT AT 5,5; INK 2; PAPER 5;"LLL": BEEP .2,-10:
PRINT AT 5,5; PAPER 5; INK 2;"H": BEEP .2,-15: PRINT AT 5,5; INK 2; PAPER 5;"
NN": BEEP .1,-10: PRINT AT 5,5; PAPER 5;"
1020 PRINT AT 21,0; INK 6;" u-boat: x=";x;" y=";y;" Prof=";z: PAUSE 0: GO TO 2
1450 REM explosion u-boat
1500 PRINT AT 6,22; INK 2; PAPER 1;"LLL";AT 7,22; INK 2; PAPER 1;"LLL": BEEP .2,
-10
1600 PRINT AT 6,22; INK 2; PAPER 1;"HHH";AT 7,22; INK 2; PAPER 1;"HHH": BEEP .2,
-10
1700 PRINT AT 6,22; INK 2; PAPER 1;"NNN";AT 7,22; INK 2; PAPER 1;"NNN": BEEP .2,
-10: PRINT AT 6,22; PAPER 1;" " ;AT 7,22; PAPER 1;" " RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 : ce poke augmente la longueur du beep écran
 Ligne 2 : initialisation des variables
 Ligne 10 à 52 : présentation du jeu
 Ligne 70 : position de l'u-boat
 Ligne 80 à 110 : position de votre navire
 Ligne 115 : durée du jeu
 Ligne 116 : test de fin de jeu
 Ligne 120 à 130 : test clavier

Ligne 140 à 155 : auto destruction
 Ligne 175 à 180 : tir du sous-marin
 Ligne 200 à 500 : déplacement de votre bateau
 Ligne 600 à 630 : affichage d'un message après le tir
 Ligne 680 à 690 : routine de chargement des caractères
 Ligne 700 à 780 : DATAS des caractères
 Ligne 1010 à 1020 : explosion du sous-marin
 Ligne 1500 à 1700 : explosion de l'u-boat

SPECTRUM

DUEL

Deux ovnis se poursuivent dans des gerbes d'étincelles. Touchez l'autre, vous marquez un point.

Mais vous perdrez deux points si vous rentrez en collision trop brutale avec lui.

Jouez numéro 1, O = haut, X = gauche, C = droite, A = bas, Z = tirer à gauche et V = tirer à droite.
 Jouez numéro 2, P = haut, N = gauche, M = droite, L = bas, B = tirer à gauche et «. » = tirer à droite.

```

1 REM NMI
2 REM PGM: OVNI
5 LET I0=0: LET C#="#": LET PB=5: LET PA=5: LET A0=0: LET B0=0: LET
A3=0: LET A4=0: LET B3=0: LET B4=0
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS: LET B#="": GO TO 40
20 LET Z=INT (RND*32): RETURN

```



```

30 LET Z=INT (RND*22): RETURN
40 GO SUB 20: LET A1=2: GO SUB 30: LET A2=2
45 GO SUB 20: LET B1=2: GO SUB 30: LET B2=2
50 IF INKEY#="1" THEN LET A4=A4+1
55 IF INKEY#="2" THEN LET A4=A4+1
60 IF INKEY#="c" THEN LET A3=A3+1
65 IF INKEY#="x" THEN LET A3=A3-1
70 IF INKEY#="p" THEN LET B4=B4-1
75 IF INKEY#="l" THEN LET B4=B4+1
80 IF INKEY#="m" THEN LET B3=B3+1
85 IF INKEY#="n" THEN LET B3=B3-1
90 IF A0<>0 THEN GO TO 110
95 IF INKEY#="v" THEN LET A0=1: GO TO 105
100 IF INKEY#="z" THEN LET A0=-1: GO TO 105
105 LET AX=A1+AR: LET AY=A2
110 IF B0<>0 THEN GO TO 130
115 IF INKEY#="," THEN LET B0=1: GO TO 125
120 IF INKEY#="b" THEN LET B0=-1: GO TO 125
125 LET BX=B1+B0: LET BY=B2
130 LET A1=A1+AR: IF A1<1 THEN LET A1=1: LET A3=1
135 IF A1>30 THEN LET A1=30: LET A3=-1
140 LET A2=A2+AR: IF A2<0 THEN LET A2=0: LET A4=1
145 IF A2>21 THEN LET A2=21: LET A4=-1
150 LET B1=B1+AR: IF B1<1 THEN LET B1=1: LET B3=1
155 IF B1>30 THEN LET B1=30: LET B3=-1
160 LET B2=B2+AR: IF B2<0 THEN LET B2=0: LET B4=1
165 IF B2>21 THEN LET B2=21: LET B4=-1
170 CLS: IF A0=0 THEN GO TO 180
171 LET AX=AX+AR+AR: IF AX<31 AND AX<0 THEN GO TO 180
175 PRINT AT AY,15.5+AR*15.5;"X": LET A0=0
180 IF B0=0 THEN GO TO 190
181 LET BX=BX+B0+B3: IF BX<31 AND BX<0 THEN GO TO 190
185 PRINT AT BY,15.5+B0*15.5;"X": LET B0=0
190 PRINT AT A2,A1;"=A=";AT B2,B1;"=B="
195 IF A0<>0 THEN PRINT AT AY,AX;" "
200 IF B0<>0 THEN PRINT AT BY,BX;" "
215 PRINT #1;"A=";PA;"B=";PB
220 IF A0=0 OR B0=0 THEN GO TO 230
221 IF AX<>BY OR AY<>BY THEN GO TO 230
225 PRINT AT BY,AX;"X": LET A0=0: LET B0=0
230 IF B0=0 THEN GO TO 260
231 IF A2<>BY THEN GO TO 260
235 IF BX>A1+1 OR BX<A1-1 THEN GO TO 260
240 LET X=BX: LET Y=BY: LET PB=PB+1: GO SUB 410: LET B0=0
250 PRINT AT 2,10;"FUSEE A DETRUITE": GO SUB 400
260 IF A0=0 THEN GO TO 290
261 IF B2<>AY THEN GO TO 290
265 IF AX>B1+1 OR AX<B1-1 THEN GO TO 290
270 LET X=AX: LET Y=AY: LET PA=PA+1: GO SUB 410: LET A0=0
280 PRINT AT 2,10;"FUSEE B DETRUITE": GO SUB 400
290 IF A0=0 THEN GO TO 310
291 IF A2<>AY THEN GO TO 310
295 IF AX>A1+1 OR AX<A1-1 THEN GO TO 310
300 LET X=AX: LET Y=AY: LET PB=PB+1: GO SUB 410: LET A0=0
305 PRINT AT 2,10;"SUICIDE FUSEE A": GO SUB 400
310 IF B0=0 THEN GO TO 330
311 IF B2<>BY THEN GO TO 330
315 IF BX>B1+1 OR BX<B1-1 THEN GO TO 330
320 LET X=BX: LET Y=BY: LET PA=PA+1: GO SUB 410: LET B0=0
325 PRINT AT 2,10;"SUICIDE FUSEE B": GO SUB 400
330 IF A2<>BY THEN GO TO 50
340 IF B1>A1+2 OR B1<A1-2 THEN GO TO 50
350 LET S=R1: IF B1>S THEN LET S=B1
360 LET I=A1: IF B1<I THEN LET I=B1
370 LET B$="": FOR J=0 TO S+2-I: LET B$=B$+C$: NEXT J
380 LET X=I+(S-I)/2: LET Y=A2: PRINT AT A2,I-1;B$: LET PA=PA-2: LET PB=PB-1: GO SUB 410

```

```

390 PRINT AT 1,20;"COLLISION !!!": GO SUB 400: GO TO 40
400 BORDER 6: PAUSE 5: BORDER 2: PAUSE 10: BORDER 3: PAUSE 5: BORDER 0
410 GO SUB 570
411 IF PA>PB THEN GO TO 500
420 IF PA<0 THEN GO TO 440
430 CLS: PRINT #1;"LE PILOTE DE LA FUSEE 'A' DOIT ETRE RECYCLE D'URGENCE !": GO TO 560
440 IF PB>0 THEN GO TO 460
450 CLS: PRINT #1;"LE PILOTE DE LA FUSEE 'B' DOIT ETRE RECYCLE D'URGENCE !": GO TO 560
460 IF PB<15 THEN GO TO 480
470 CLS: PRINT #1;"FELICITATION PILOTE B": GO TO 560
480 IF PA<15 THEN RETURN
490 CLS: PRINT #1;"FELICITATION PILOTE A": GO TO 560
500 IF PB<0 THEN GO TO 450
510 IF PA<0 THEN GO TO 430
520 IF PA>14 THEN GO TO 490
530 IF PB>14 THEN GO TO 470
540 RETURN
560 GO SUB 400: RUN
570 LET C1=0: LET C2=0: LET C3=0: LET C4=0
580 FOR I=1 TO 10
590 IF Y-I<0 THEN LET C1=1
600 IF Y+I<21 THEN LET C2=1
610 IF X-I<0 THEN LET C3=1
620 IF X+I<31 THEN LET C4=1
630 IF C1=1 THEN GO TO 670
640 IF C3=1 THEN GO TO 660
650 PRINT AT Y-I,X-I;"■"
660 PRINT AT Y-I,X;"■": IF C4=0 THEN PRINT AT Y-I,X+I;"■"
670 IF C3=1 THEN GO TO 690
680 PRINT AT Y,X-I;"■"
690 PRINT AT Y,X;"■"
695 IF C4=0 THEN PRINT AT Y,X+I;"■"
700 IF C2=1 THEN GO TO 740
710 IF C3=1 THEN GO TO 730
720 PRINT AT Y-I,X-I;"■"
730 PRINT AT Y-I,X;"■": IF C4=0 THEN PRINT AT Y+I,X+I;"■"
740 NEXT I: RETURN
750 RETURN

```



COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 45 : initialisation des variables
 Ligne 50 à 85 : test du clavier
 Ligne 90 à 125 : test du tir et affichage
 Ligne 130 à 170 : variation des

coordonnées selon la vitesse
 Ligne 175 à 340 : tests de collisions
 Ligne 350 à 390 : sous programme de collision
 Ligne 400 à 560 : sous programme de score et test de limites écran
 Ligne 570 à 750 : sous programme d'explosion

SUITE INFERNALE

Une suite de nombre apparaît en haut à droite de votre écran. Reconstituez-la en ramassant dans votre petite barque les chiffres qui tombent du ciel. Faites vite sinon la suite va changer. Pour vous déplacer, sachez que 5 = gauche, 8 = droite.



```

→ 10 REM *****
20 REM *      TILT      *
30 REM *****
31 GO SUB 9000
32 REM variables
33 LET n$="0"
34 LET s=0
41 GO SUB 8000
42 LET d=1
43 LET y1=16
46 PAPER 0: INK 7: BORDER 1: CLS
47 REM position du chiffre
50 LET nombre=INT (RND*10)+48
60 LET x=4: LET y=INT (RND*27)+2
65 PRINT AT 0,0: "-----"
67 PRINT AT 2,0: "-----"
80 PRINT AT x,y: INK (RND*5)+1:CHR# nombre
81 PRINT AT x-1,y:CHR# 32
90 PRINT AT 21,y1: INK 6: "Score"
92 PRINT AT 1,0:"SCORE:"; INK 6;s
93 PRINT AT 1,16:"SUITE:"; INK 5;n$(d TO w); INK 7;"-----"
95 LET x=x+1
100 IF INKEY#="8" THEN LET y1=y1+1: IF y1>27 THEN LET y1=27
101 REM test clavier
110 IF INKEY#="5" THEN LET y1=y1-1: IF y1<0 THEN LET y1=0
115 IF x=21 THEN GO SUB 1000: GO TO 50
120 IF s>50 AND LEN n$=1 THEN GO TO 5000
200 GO TO 68
999 REM test si bon chiffre
1000 IF y=y1+2 OR y=y1+1 OR y=y1+3 THEN BEEP .1,10: GO TO 1010
1002 PRINT AT 20,y: " "
1005 LET s=s-1 AND s>0: PRINT AT x,y: " " LET n$=CHR# (INT (RND*10)+48): GO SUB
3000: GO TO 50
1010 LET a$=n$(d TO d): BORDER RND*7: IF nombre=CODE a$ THEN LET s=s+2: LET d=d+
1: LET n$=n$(d TO LEN n$): LET w=LEN n$: PRINT AT 20,y: " " GO SUB 3000: RETURN
1015 PRINT AT 20,y: " "
1020 LET s=s+1: RETURN
3000 IF LEN n$=1 THEN GO SUB 8000: GO TO 42
3010 RETURN
5000 CLS : PRINT AT 10,13:"BRAVO!"

```

```

5010 FOR f=0 TO 69: BEEP .01,f: NEXT f
5020 PAUSE 0: RUN
7999 REM creation de la suite
8000 FOR f=1 TO INT (RND*10): LET n$=n$+CHR# (INT (RND*10)+48): NEXT f
8003 IF LEN n$=1 THEN GO TO 8000
8005 LET w=LEN n$
8100 RETURN
8999 REM CHR# redefinis
9000 FOR f=USR "a" TO USR "d"-1
9010 REPO a
9011 POKE f,a
9012 NEXT f
9020 DATA 224,208,176,208,175,85,42,31,0,0,0,0,255,85,170,255,7,13,11,13,251,86,
172,248
9030 NEXT f
9040 RETURN

```

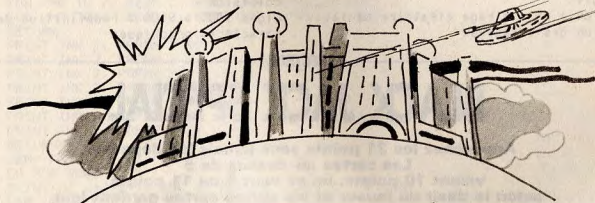
COMMENTAIRES :

Ligne 32 à 43 : initialisation des variables
 Ligne 44 : initialisation de l'écran
 Ligne 50 à 60 : tirage aléatoire de la position du nombre qui descend
 Ligne 64 à 93 : affichage du décor

Ligne 100 à 200 : test du clavier
 Ligne 1000 à 1020 : teste si le chiffre est bon
 Ligne 5000 à 5020 : la partie est gagnée
 Ligne 8000 à 8010 : tirage aléatoire d'une suite
 Ligne 9000 à 9040 : redéfinition des caractères graphiques

SPACE WALL

Protégez le mur magnétique qui défend votre cité contre les attaques ennemies.
 5 = gauche, 6 = haut, 7 = bas et 8 = droite.



```

10 REM *****
20 REM *      TILT      *
30 REM *****
35 PAPER 0: INK 6: BORDER 0: CLS
40 REM VARIABLES
45 GO SUB 9000
46 LET S=0
47 LET C=1: FOR F=1 TO 21: LET C=C+1
48 IF C=7 THEN LET C=1
49 PRINT AT F,28: INK C;"0": NEXT F
50 LET X=16: LET Y=16
51 REM position du vaisseau
60 LET A=INT (RND*21)
65 LET B=INT (RND*8)
100 PRINT AT Y,X: OVER 1;"+"
110 PRINT AT A,B+1;"a"

```



```

111 PRINT AT A,B;" "
112 PRINT AT Y,X; OVER 1;"+"
113 IF SCREEN$ <A,B+2>="0" THEN BEEP .1,10: PRINT AT a,b+1;" " : GO TO 60
115 LET B=B+1
120 IF B>28 THEN GO TO 2000
121 PRINT AT 0,0; OVER 1;"SCORE:";S
122 REM test clavier
125 LET X=X+(INKEY$="8" AND X<30)-(INKEY$="5" AND X>0)
126 LET Y=Y+(INKEY$="6" AND Y<21)-(INKEY$="7" AND Y>0)
127 PRINT AT 0,0; OVER 1;"SCORE:";S
128 IF s>100 THEN GO TO 3000
129 REM tir+test collision
130 IF INKEY$="0" THEN IF X=B AND Y=A THEN PRINT AT A,B+1;" :AT Y,X;" " : LET S=S+1 : FOR F=0 TO 10: BEEP .01,F: NEXT F: GO TO 60
200 GO TO 100
2000 FOR f=0 TO 10: BEEP .1,f*2: PRINT AT y,X;"*": BEEP .1,f: PRINT AT y,X;"+" : NEXT f
2010 CLS
2020 PRINT AT 10,12;"SCORE:";S
2030 FOR F=0 TO 50: BEEP .01,F: NEXT F
2040 PAUSE 0: RUN
3000 CLS : FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,f; INK INT (RND*6)+1;"BRAVO!": BEEP .01,f: NEXT f: PAUSE 0: RUN
8999 REM CHR$ redefini
9000 FOR F=USR "A" TO USR "B"-1
9010 READ A
9020 POKE F,A
9030 NEXT F
9040 DATA 0,0,248,175,215,248,0,0
9100 RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 35 : initialisation de l'écran
 Ligne 45 à 50 : initialisation des variables
 Ligne 60 à 65 : tirage aléatoire de la position des vaisseaux

Ligne 100 à 112 : affichage des vaisseaux
 Ligne 121 : affichage du score
 Ligne 125 à 126 : test du clavier
 Ligne 130 à 3000 : tir et test de collision
 Ligne 9000 à 9100 : redéfinition des caractères graphiques

SPECTRUM

BLACK JACK SPECIAL

**Approchez les 21 points sans jamais les dépasser.
 Les cartes au-dessus de 9
 valent 10 points, un as vaut 1 ou 11 points
 selon le désir du joueur et les autres cartes gardent leur
 propre valeur.
 Pour jouer, il vous suffit de suivre
 les directives de l'ordinateur.**

```

=>> 1 PAPER 0: BORDER 0: INK 4: CLS : GO SUB 1000
10 LET y=0: LET x=0: LET or=0: LET co=0
100 GO TO 5000
1000 DATA BIN 00011000
1001 DATA BIN 00111100
1002 DATA BIN 01111110
1003 DATA BIN 11111111
1004 DATA BIN 01111110
1005 DATA BIN 00111100
1006 DATA BIN 00011000
1007 DATA BIN 00000000
1008 DATA BIN 00110110
1009 DATA BIN 01100011

```



```

1010 DATA BIN 01110111
1011 DATA BIN 01111111
1012 DATA BIN 00111110
1013 DATA BIN 00011100
1014 DATA BIN 00001000
1015 DATA BIN 00000000
1016 DATA BIN 00011000
1017 DATA BIN 00111100
1018 DATA BIN 01111110
1019 DATA BIN 11111111
1020 DATA BIN 10011001
1021 DATA BIN 00011000
1022 DATA BIN 00011000
1023 DATA BIN 00000000
1024 DATA BIN 00011000
1025 DATA BIN 00111100
1026 DATA BIN 00011000
1027 DATA BIN 01011010
1028 DATA BIN 11111111
1029 DATA BIN 01011010
1030 DATA BIN 00011000
1031 DATA BIN 00011000
2000 FOR x=0 TO 7: READ a: POKE USR "a"+x,a: NEXT x
2001 FOR x=0 TO 7: READ b: POKE USR "b"+x,b: NEXT x
2002 FOR x=0 TO 7: READ c: POKE USR "c"+x,c: NEXT x
2003 FOR x=0 TO 7: READ d: POKE USR "d"+x,d: NEXT x
2999 RETURN
3000 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x,y;" "
3001 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+1,y;" "
3002 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+2,y;" "
3003 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+3,y;" "
3004 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+4,y;" "
3005 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+5,y;" "
3006 PRINT INK 2; PAPER 7;AT x+6,y;" "
3010 RETURN
4000 REM A 1
4001 GO SUB 3000
4002 PRINT AT x+3,y+1; INK a; PAPER 7;CHR$ c: RETURN
4010 REM A 2
4011 GO SUB 3000
4012 PRINT AT x+1,y+1; INK a; PAPER 7;CHR$ c;AT x+5,y+1;CHR$ c: RETURN
4020 REM A 3
4021 GO SUB 4000
4022 PRINT AT x,y+1; INK a; PAPER 7;CHR$ c;AT x+6,y+1;CHR$ c: RETURN
4030 REM A 4
4031 GO SUB 3000
4032 PRINT AT x+1,y; INK a; PAPER 7;CHR$ c;" :CHR$ c;AT x+5,y;CHR$ c;" :CHR$ c: RETURN
4040 REM A 5
4041 GO SUB 3000: GO SUB 4030: GO SUB 4002
4050 REM A 6
4051 GO SUB 3000
4052 GO SUB 4032: PRINT AT x+3,y; INK a; PAPER 7;CHR$ c;" :CHR$ c: RETURN
4060 REM A 7
4061 GO SUB 3000
4062 GO SUB 4052: PRINT AT x+2,y+1; INK a; PAPER 7;CHR$ c: RETURN

```



```

4070 REM A 8
4072 GO SUB 3000
4075 GO SUB 4062
4076 GO SUB 4052: PRINT AT x+4,y+1: INK a: PAPER 7:CHR# c: RETURN
4080 REM B
4090 GO SUB 3000
4095 PRINT AT x,y: INK a: PAPER 7:CHR# c: "":CHR# c:AT x+2,y:CHR# c: "":CHR# c:R
T x+4,y:CHR# c: "":CHR# c:AT x+6,y:CHR# c: "":CHR# c:AT x+1,y+1:CHR# c: RETURN
4110 REM A10
4113 GO SUB 4010: GO SUB 4095: RETURN
4200 REM A
4210 GO SUB 3000
4220 PRINT AT x+1,y: INK a: PAPER 7:"W":CHR# c: RETURN
4300 REM A D
4310 GO SUB 3000
4330 PRINT AT x+1,y: INK a: PAPER 7:"D":CHR# c: RETURN
4400 REM A R
4410 GO SUB 3000
4430 PRINT AT x+1,y: INK a: PAPER 7:"R":CHR# c: RETURN
5000 REM choix des cartes
5001 LET y=0
5010 LET f=INT (RND*3)
5020 IF f=0 THEN LET c=144: LET a=2
5030 IF f=1 THEN LET c=145: LET a=2
5040 IF f=2 THEN LET c=146: LET a=0
5050 IF f=3 THEN LET c=147: LET a=0
5100 LET g=1+INT (RND*11)
5200 IF g<11 THEN GO SUB (3990+(g*10)): LET co=co+g: GO TO 5220
5210 IF g=11 THEN GO SUB 4200
5211 IF g=12 THEN GO SUB 4300
5212 IF g=13 THEN GO SUB 4400
5215 LET co=co+10
5300 IF co>21 AND or=0 THEN PRINT #1:"dePassement Perdu!": PAUSE 0: GO TO 6000
5310 IF or THEN RETURN
5400 IF y<29 THEN INPUT "une autre carte?":a$: IF a$="o" THEN LET y=y+4: GO TO 5
010
5500 LET co1=co: LET cc=0
5510 LET or=1
5520 LET x=x+10: LET y=0
5550 GO SUB 5010
5655 LET y=y+4
5650 IF co<17 THEN GO TO 5650
5700 IF co>21 THEN PRINT #6:"ga9ne": PAUSE 0: GO TO 6000
5705 IF co<co1 THEN PRINT #0:"perdu!": PAUSE 0: GO TO 6000
5710 IF co<co1 THEN PRINT #0:"ga9ne": PAUSE 0: GO TO 6000
6000 INPUT "une autre partie?":a$: IF a$="n" THEN STOP
6010 RUN 10
9999 FOR P=0 TO 1000: GO SUB 5000: NEXT P

```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 10 : initialisation de l'écran
 Ligne 1000 à 1031 : redéfinition des caractères graphiques des cartes à jouer
 Ligne 2000 à 2999 : changement des caractères graphiques
 Ligne 3000 à 3010 : affichage d'une carte blanche
 Ligne 4000 à 4002 : affichage de l'as
 Ligne 4010 à 4012 : affichage du deux
 Ligne 4020 à 4022 : affichage du trois
 Ligne 4030 à 4032 : affichage du quatre
 Ligne 4040 à 4041 : affichage du cinq
 Ligne 4050 à 4052 : affichage du six
 Ligne 4060 à 4062 : affichage du sept
 Ligne 4070 à 4076 : affichage du huit
 Ligne 4090 à 4095 : affichage du neuf

Ligne 4110 à 4113 : affichage du valet
 Ligne 4200 à 4220 : affichage du dix
 Ligne 4300 à 4330 : affichage de la dame
 Ligne 4400 à 4430 : affichage du roi
 Ligne 5000 à 5710 : choix des cartes
 Ligne 6000 à 6010 : voulez-vous rejouer ?

ROMÉO

Rôle difficile que celui de Roméo. Surtout depuis qu'on a remplacé son échelle par une catapulte!

Vous avez dix essais pour sauver votre bien-aimée. Calculez soigneusement le poids de la charge qui tombera sur la catapulte et indiquez-le simplement à votre ordinateur.



```

1: GO SUB 1000: PAPER 0: BORDER 0: INK 4: CLS: LET score=0: LET hi=0: LET tou
r=0: REM epic caberia
5 RANDOMIZE
6 CLS: BEEP .5,0: PRINT INK 2:"roméo devra sauver juliette le plus de fois
Possibles ,en 10 cataPultages:bonne chance!!!"
8 PRINT AT 21,0: INK 1: FLASH 1: PAPER 7:" " PRESSEZ UNE TOUCHE "": P
AUSE 0: CLS
10 REM tour
11 LET x=20: LET y=8
15 PRINT AT 0,25: INK 5:"No":tour
20 PRINT AT 4,1: INK 1:"-----"
30 FOR f=5 TO 21
35 PRINT AT f,2: INK 1:"-----": NEXT f
40 PRINT AT 21,10:"0": PLOT 64,0: DRAW 37,16
42 INK 3: PLOT 100,175: DRAW 0,-25: PRINT AT 3,12:"B": INK 4
45 LET z=INT (RND*11)+7
50 PRINT AT x,y:"e"
55 PRINT AT z,7: PAPER 2: INK 6:"a"
60 INPUT "entrez Poids ?(max 15 kilos)":p
65 IF p<1 OR p>15 THEN GO TO 60
66 LET tour=tour+1
70 FOR f=3 TO 19: PRINT AT f,12: INK 3:"B": BEEP .04,f*3/2: PRINT AT f,12:" ":
NEXT f
75 PLOT 64,0: DRAW OVER 1:37,16: PLOT 64,16: DRAW 37,-16
80 PRINT AT x,y:" "
90 FOR f=1 TO p: PRINT AT x,y:" "": LET x=x-1: PRINT AT x,y:"e": BEEP .05,x+5:
NEXT f
100 IF x=z THEN PRINT AT x,y+3: INK 2:"F F F F": FOR f=1 TO 5: BEEP .1,10: BEEP
.2,5: BEEP .1,10: BEEP .1,3: NEXT f: PRINT AT 0,0: FLASH 1: PAPER 1: INK 7:"
Bravo Juliette est sauvee "": FOR f=1 TO 20: PAUSE 5: OUT 254,f: NEXT f: LET s
core=score+1
110 IF x<z THEN PRINT AT x,y:" "": FOR f=x TO 21: PRINT AT f,y:"D": BEEP .04,f:
PRINT AT f,y:" "": NEXT f: PRINT AT 21,8:"C": BEEP 1,-20
120 IF tour<10 THEN CLS: GO TO 10
125 CLS
130 PRINT AT 0,9: INK 6:"resultats"
135 IF score>hi THEN LET hi=score
140 PRINT AT 5,0: INK 1: PAPER 7: FLASH 1:"SCORE ":score
145 PRINT AT 7,0: INK 1: PAPER 7: FLASH 1:"HIGH SCORE ":hi

```



```

150 PRINT AT 21,0; INK 2; PAPER 7; FLASH 1;" PRESSEZ UNE TOUCHE " : PA
USE 0: LET score=0: LET tour=0: GO TO 2
1000 FOR f=USR "a" TO USR "f":f+7
1010 READ user: POKE f,user
1020 NEXT f: RETURN
1030 DATA 255,169,255,169,255,169,169,255
1040 DATA 126,60,60,126,126,110,110,126
1050 DATA 0,0,0,0,24,126,255
1060 DATA 128,192,224,224,224,192,192,128
1070 DATA 56,40,146,124,16,56,40,108
1080 DATA 102,255,255,255,127,62,28,8

```

COMMENTAIRES :

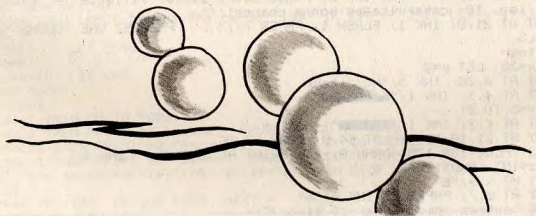
Ligne 1 : initialisation des variables du jeu
 Ligne 6 à 8 : instructions du jeu
 Ligne 11 à 42 : dessin de la tour
 Ligne 50 à 55 : dessin de la fenêtre

Ligne 70 à 80 : chute du poids
 Ligne 90 : catapultage
 Ligne 100 : partie gagnée
 Ligne 110 : fin de partie
 Ligne 120 : test de compteur de tour
 Ligne 1000 à 1020 : routine de changement des caractères
 Ligne 1030 à 1080 : DATAS des caractères

SPECTRUM

REBOND SURPRISE

Récupérez les balles qui tombent du haut de l'écran.
 Votre panier se déplace grâce aux touches 5 et 8.



```

1 REM #####
      Eric CHARTON 1985
#####
2 PAPER 0: BORDER 0: INK 5: CLS : GO SUB 100
4 GO SUB 9000
5 DIM r(32): LET sc=0: LET u=5: LET y=10
6 GO SUB 900
7 PRINT AT 21,0; FLASH 1; INK 3; PAPER 5;"███ score ███"
8 PRINT AT 0,0; PAPER 6; INK 2;"      Eric CHARTON 1985"
10 IF INKEY$="8" AND y<30 THEN LET y=y+1: GO SUB 2000
20 IF INKEY$="5" AND y>0 THEN LET y=y-1: GO SUB 1000
30 GO SUB 3000
40 IF (y=0 OR y+1=0) AND u=17 THEN BEEP 1,5: LET u=1: GO SUB 900: GO SUB 7000
50 GO TO 10
100 DATA BIN 00000000
110 DATA BIN 00011000
120 DATA BIN 00111100
130 DATA BIN 01111110
140 DATA BIN 11111111

```

```

150 DATA BIN 01111110
160 DATA BIN 00111100
170 DATA BIN 00011000
200 FOR k=0 TO 7: READ z: POKE USR "a"+k,z: NEXT k
300 DATA BIN 01110000
310 DATA BIN 01111000
320 DATA BIN 00111100
330 DATA BIN 00011100
340 DATA BIN 00001100
350 DATA BIN 00001111
360 DATA BIN 00001111
370 DATA BIN 00001111
400 FOR k=0 TO 7: READ z: POKE USR "b"+k,z: NEXT k
500 DATA BIN 00001110
510 DATA BIN 00011110
520 DATA BIN 00111100
530 DATA BIN 00111000
540 DATA BIN 00110000
550 DATA BIN 11110000
560 DATA BIN 11100000
570 DATA BIN 11100000
600 FOR k=0 TO 7: READ z: POKE USR "c"+k,z: NEXT k
650 RETURN
900 PRINT AT 17,9; INK 3;"V": RETURN
1000 PRINT AT 17,9; INK 3;"V": RETURN
2000 PRINT AT 17,9-2; INK 3;" V": RETURN
3000 IF u=5 THEN LET o=INT (RND*31): LET enc=1+INT (RND*7)
3010 LET u=u+1: PRINT AT u-1,0; INK enc;" ;AT u,0;" : IF u=18 THEN LET u=1: GO
SUB 9200
3050 RETURN
7000 IF enc=3 THEN GO TO 8000
7005 IF enc=2 THEN LET score=-40: GO TO 7015
7010 LET score=enc*10
7015 PRINT AT 15,0; INK 4; PAPER 0;score: FOR 9=1 TO 30: NEXT 9
7020 PRINT AT 15,0;" " : LET sc=sc+score: PRINT AT 21,15; INK 1; PAPER 6; FLASH
1;" :sc: RETURN
8000 PRINT AT 16,9; FLASH 1; PAPER 0; INK 6;"Perdu": FOR x=0 TO 43: BEEP 1/200,x
: BEEP 1/100,x-8: BEEP 1/150,x+7
8010 NEXT x
8020 CLEAR : GO TO 4
9000 LET f=21: FOR e=0 TO 11
9005 BEEP 1/90,f
9010 PRINT AT f,0; PAPER 4;" "
9020 PRINT AT e,0; PAPER 4;" "
9030 LET f=f-1: NEXT e
9040 LET f=21: FOR e=0 TO 11
9045 BEEP 1/90,e
9050 PRINT AT f,0; PAPER 0;" "
9060 PRINT AT e,0; PAPER 0;" "
9070 LET f=f-1: NEXT e
9080 RETURN
9200 LET p=0: LET r(o+1)=1: FOR i=1 TO 31: LET p=p+r(i): IF p=31 THEN GO TO 9300
9250 RETURN
9300 GO TO 8000
9999 SAVE "balloons" LINE 1

```

COMMENTAIRES :

Ligne 2 : initialisation de l'écran
 Ligne 5 : initialisation des variables du jeu
 Ligne 7 à 8 : affichage du haut de l'écran
 Ligne 10 à 20 : test du clavier
 Ligne 100 à 200 : redéfinition du caractère de la balle
 Ligne 300 à 400 : redéfinition du

caractère de la panierne gauche
 Ligne 500 à 600 : redéfinition du caractère de la panierne droite
 Ligne 900 à 2000 : affichage de la panierne à l'écran
 Ligne 3000 à 3050 : affichage de la balle à l'écran
 Ligne 7000 à 7020 : calcul du score et affichage
 Ligne 8000 à 9300 : fin de la partie ▶

SPECTRUM
NIMITZ

Les réserves de carburant de votre Mirage 2000
sont presque épuisées.
Le porte-avion Nimitz est votre seul espoir de survie.
Réussirez-vous à l'atteindre
et à atterrir
sans trop de dégâts ?
5 = gauche, 6 = bas, 7 = haut et 8 = droite.



```

1 RESTORE : BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS : REM eric
2 FOR f=0 TO 21: PRINT PAPER INT (RND*7)+1: "
PRINT AT f,RND*23: INK INT (RND*6)+1: FLASH 1:"*NIMITZ*": BEEP .01,f: NEXT f: B
EEP 1.-10: GO SUB 2000
3 BORDER 0: PAPER 5: INK 4: CLS
5 FOR f=1 TO 10: BEEP .01,f: NEXT f: INPUT "niveau{1-6}":j
6 IF q<1 OR q>6 THEN GO TO 5
7 LET n=INT (20/q)
10 FOR f=15 TO 21: PRINT AT f,0: PAPER 1:"
EXT f
15 LET vit=0: LET temps=0: LET fuel=50
20 LET y=10: LET x=1
25 LET b=10
30 PRINT AT x,y: INK 0:"b"
35 LET temps=temps+1
40 IF x=13 THEN GO SUB 1000
50 BEEP .123,-30
55 PRINT AT x,y: INK 0:"b": FOR f=1 TO 2: NEXT f
56 PRINT AT 21,10: INK 7: PAPER 2: INK 0:"fuel":fuel
57 PRINT AT x,y: "
58 IF fuel=10 THEN PRINT AT 21,16: PAPER 2:" "
60 IF INKEY$="5" THEN LET y=y-1
70 IF INKEY$="8" THEN LET y=y+1
80 IF INKEY$="6" THEN LET x=x+1
90 IF INKEY$="7" THEN LET x=x-1
95 LET fuel=fuel-1
100 IF vit=n THEN LET vit=0: GO SUB 200
110 IF y<=1 THEN LET y=1
120 IF x>=13 THEN LET x=13
130 IF y>=28 THEN LET y=28
135 IF fuel=0 THEN BEEP .1,10: FOR f=x TO 14: BEEP .04,f: PRINT AT f,y: INK 0:"
PRINT AT f-1,y: PAPER 5: NEXT f: PRINT AT 14,y: INK 2: PAPER 5:" BEEP .06,-1
0: PRINT AT 14,y: INK 2: PAPER 5:"G": BEEP .08,-15: PRINT AT 14,y: INK 2: PAPER
5:"H": BEEP .01,-20: PRINT AT 14,y: PAPER 5:" ": FOR f=1 TO 300: NEXT f: PAUSE 0
: GO TO 1
140 LET vit=vit+1
150 GO TO 30
210 PRINT AT 13,b:" " : PRINT AT 14,b:" "
230 LET b=INT (RND*20)+5
235 FOR f=1 TO 3

```

```

240 PRINT INK 0:AT 13,b+4: INK 2: BRIGHT 0:"H": PRINT AT 14,b: INK 0:"CEEEED"
242 NEXT f: RETURN
1000 IF ATTR (x+1,y+1)=40 THEN PRINT AT 21,0: PAPER 7: FLASH 1: INK 1:"temp":t
emp$: FOR f=1 TO 350: NEXT f: GO TO 1
1100 RETURN
2000 FOR f=USR "a" TO USR "h"+7
2020 READ user: POKE f,user
2030 NEXT f: RETURN
2040 DATA 255,8,128,255,171,255,255,60
2050 DATA 28,8,128,255,171,255,255,60
2060 DATA 255,127,63,31,15,7,3,1
2070 DATA 255,24,252,248,240,224,192,128
2080 DATA 255,255,255,85,255,255,255,255
2090 DATA 42,129,43,128,43,28,41,82
3000 DATA 0,0,42,64,42,64,42,0
3010 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0

```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 : initialisation de l'écran
Ligne 2 : affichage de la présentation
Ligne 5 à 6 : choix du niveau de jeu
Ligne 12 à 25 : initialisation des
variables du jeu
Ligne 59 à 90 : tests clavier pour les
déplacements de l'avion
Ligne 100 à 130 : tests de limite de jeu

Ligne 135 à 210 : test et affichage du
crash
Ligne 220 à 242 : déplacement du
porte-avion
Ligne 1000 à 1100 : test de collision
Ligne 2000 à 2030 : routine de
chargement des caractères
Ligne 2040 à 3010 : DATAS des caractères
graphiques

SPECTRUM

GHOST PAINTER!

Des fantômes se ruent sur vous
dès que vous mettez à repindre une pièce.
De plus, vos réserves de peinture
s'épuisent à toute allure,
vous obligeant à refaire le chemin déjà parcouru.
Utilisez les touches
5 = gauche, 6 = haut, 7 = bas et 8 = droite
si vous voulez vous en sortir.

```

10 REM *****
20 REM * TILT ZX SPECTRUM *
30 REM *****
35 REM -----
40 REM VARIABLES POSITION DU JOUEUR
45 LET X=11: LET Y=28
50 REM -----
55 REM VARIABLES POSITION DE L'ORDINATEUR
60 LET X1=10: LET Y1=10
61 LET X2=18: LET Y2=18
62 LET X3=4: LET Y3=6
65 REM -----
70 REM INITIALISATION DU TEMPS ET DU SCORE
75 LET T=0
80 LET SC=0
82 LET V=3
85 REM -----
90 REM AFFICHAGE TERRAIN
95 GO SUB 9000
105 PRINT AT 1,0: INK 6:"=====
110 PRINT AT 21,0: INK 6:"=====
115 FOR F=2 TO 20: PRINT AT F,0: INK 6:"=":AT F,31: INK 6:"=": NEXT F
200 REM -----
205 REM TEST CLAVIER + TESTS COLLISIONS

```



```

210 LET A#=#INKEY#
211 LET T=T+1
212 IF A#="" THEN PRINT AT 0,0: INK 4:"SCORE:";SC: INK 5:" TEMPS:";T: INK 3;" V
IES:";V#
213 IF A#="" THEN GO TO 235
214 LET SC=SC+1
215 IF T<40 THEN PRINT AT X,Y: INK 5;"■"
216 IF T>40 THEN PRINT AT X,Y: INK 2: PAPER 0:" " : LET SC=SC-1 AND SC>0
217 IF (X1=X OR X2=X OR X3=X) AND (Y1=Y OR Y2=Y OR Y3=Y) THEN IF T>40 THEN BEE
P 1,-14: LET V#V-1: LET T=0: IF V#=-1 THEN GO TO 2000
220 LET X#X+(A#="6" AND ATTR (X+1,Y)<>70)-(A#="7" AND ATTR (X-1,Y)<>70)
225 LET Y#Y+(A#="8" AND ATTR (X,Y+1)<>70)-(A#="5" AND ATTR (X,Y-1)<>70)
230 PRINT AT X,Y: INK 2;"■"
231 IF X=11 AND Y=28 THEN LET T=0: FOR F=0 TO 40: BEEP .001,F: BEEP .002,F+10:
NEXT F
235 IF T>20 THEN PRINT AT X1,Y1: INK 2: PAPER 0:" " : AT X2,Y2:" " : AT X3,Y3:" " :
GO TO 240
236 GO TO 210
240 IF INT (RND*3)=1 THEN LET X1=X1+X*X1 AND ATTR (X1+1,Y1)=66)-(X<X1 AND ATTR
(X1-1,Y1)=66)
241 IF INT (RND*3)=2 THEN LET X2=X2+X*X2 AND ATTR (X2+1,Y2)=66)-(X<X2 AND ATTR
(X2-1,Y2)=66)
242 IF INT (RND*3)=0 THEN LET X3=X3+X*X3 AND ATTR (X3+1,Y3)=66)-(X<X3 AND ATTR
(X3-1,Y3)=66)
245 IF INT (RND*3)=1 THEN LET Y1=Y1+Y*Y1 AND ATTR (X1,Y1+1)=66)-(Y<Y1 AND ATTR
(X1,Y1-1)=66)
246 IF INT (RND*3)=2 THEN LET Y2=Y2+Y*Y2 AND ATTR (X2,Y2+1)=66)-(Y<Y2 AND ATTR
(X2,Y2-1)=66)
247 IF INT (RND*3)=0 THEN LET Y3=Y3+Y*Y3 AND ATTR (X3,Y3+1)=66)-(Y<Y3 AND ATTR
(X3,Y3-1)=66)
250 PRINT AT X1,Y1: INK 4;"■"
251 PRINT AT X2,Y2: INK 3;"■"
252 PRINT AT X3,Y3: INK 1;"■"
500 GO TO 210
2000 REM -----
2005 REM VOUS AVEZ PERDU!
2010 FOR F=0 TO 30 STEP 4: PRINT AT X,Y: INK 6;"■": BEEP .1,F: PRINT AT X,Y: INK
4;"■": BEEP .1,F+10: NEXT F
2020 PAUSE 0: RUN
9000 REM -----
9005 REM REDEFINITION DES CHR#
9010 FOR F=USR "A" TO USR "E"-1
9015 READ A
9020 POKE F,A
9025 NEXT F
9030 DATA 255,129,129,255,255,129,129,255,60,66,255,66,122,122,66,255,56,108,254
,30,62,126,124,56,56,126,255,201,201,255,251,209
9035 BORDER 1: PAPER 0: INK 2: CLS
9040 CLS
9050 PRINT AT 10,27: INK 6;"====="
9055 PRINT AT 12,27: INK 6;"====="
9060 PRINT AT 11,30: INK 3: FLASH 1;"A"
9070 POKE 23562,1: POKE 23561,8: POKE 23609,10
9100 RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 35 : présentation du jeu
Ligne 40 à 50 : initialisation des variables du joueur
Ligne 55 à 65 : initialisation des variables des fantômes
Ligne 70 à 85 : initialisation du temps et score

Ligne 90 à 115 : affichage du terrain
Ligne 205 à 500 : test clavier et test des collisions
Ligne 2000 à 2020 : test de fin de partie
Ligne 9000 à 9025 : redéfinition des caractères
Ligne 9030 : DATAS des caractères graphiques
Ligne 9035 à 9100 : affichage écran

ORIC 1/ATMOS

LAS VEGAS

Retrouvez le grand frisson des salles de jeux
et empoez la monnaie grâce à votre fidèle ordinateur.
Pour lancer le jeu,
il suffit de presser la barre d'espace.



```

10 CLS:PAPER0:INK3
15 POKE 618,10
20 P=10:PLOT 18,1,"10"
25 IF PEEK(#B700)=#30 THEN 35
28 FOR I=1 TO 5:READA:NEXT
30 FOR I=46356 TO 47063:READ A:POKE I,A:NEXT
35 M#="" : N#="CHR$(3)
40 A#(1)="CHR$(7)+"1": A#(2)="CHR$(7)+"k1"
50 A#(3)="CHR$(6)+"ef": A#(4)="CHR$(6)+"9h"
60 A#(5)="CHR$(2)+"uv": A#(6)="CHR$(2)+"wx"
70 A#(7)="CHR$(5)+"qr": A#(8)="CHR$(5)+"st"
80 A#(9)="CHR$(1)+"mn": A#(10)="CHR$(1)+"op"
90 FOR I=1 TO 10:A#(I)=A#(I)+N# :NEXT
95 REM
100 REM DECOR
105 REM
110 FOR I=2 TO 18:PLOT 1,5,"c":PLOT 1,25,"d"
115 PLOT 1,9,"c":PLOT 1,16,"d":NEXT
120 FOR I=6 TO 24:PLOT 2,1,"a":PLOT 18,1,"b":NEXT
130 PLOT 5,7,1:PLOT 15,7,3:PLOT 6,7,"LAS VEGAS"
135 PLOT 4,23,20:PLOT 9,23,16:PLOT 10,23,8
140 PLOT 5,23,"20C":FORI=19 TO 21:PLOT 6,I,"1":NEXT
145 PLOT 1,1,7:PLOT 1,3,4:PLOT 23,1,3:PLOT 23,3,3
147 PLOT 2,1,"PIECES DE 20C":PLOT 2,3,"GAIN:"
150 Z#="CHR$(255)
160 FOR I=0 TO 15:PLOT 7,I,Z# :PLOT 12,I,Z# :PLOT 5,I,3:PLOT10,I,3
165 PLOT 15,I,3NEXT
170 PLOT 19,18,"cca":PLOT 19,19,"dda"
180 FOR I=13 TO 17:PLOT 21,I,"a":NEXT
190 PLOT 19,12,1:PLOT 22,12,3:PLOT 20,12,"yz"
200 PLOT 11,22,"\cc/":PLOT 11,17,"cccc":PLOT 11,21,"dddd"
205 FORI=18 TO 20:PLOT 11,I,"a b":NEXT
210 FOR I=0 TO 25:PLOT 24,I,"b":PLOT 38,I,"a":NEXT
220 FOR I=0 TO 20 STEP 5
230 PLOT 25,I,"dddddddddddddd":NEXT
240 PLOT 25,25,"cccccccccccccc"
250 PLOT 26,2,"11111 3)50":PLOT 26,3,"k1k1k1 2)10"

```



```

260 PLOT 26,7,"efefef 3>04":PLOT 26,8,"9h9h9 2>04"
270 PLOT 26,12,"uuuuuu 3>00":PLOT 26,13,"uxuxux 2>03"
280 PLOT 26,17,"99999 3>20":PLOT 26,18,"ststat 2>02"
290 PLOT 26,22,"mmmmm 3>10":PLOT 26,23,"opopop 2>01"
300 FOR I=2 TO 22 STEP 5
310 READ A:PLOT 25,I,A:PLOT 25,I+1,A:PLOT 32,I,3:PLOT 32,I+1,3:NEXT
320 DATA 7,6,2,5,1
330 REM
340 REM ACTION
350 PLOT 8,3,M#:PLOT 8,3,STR$(GA):PLOT 3,23,12
352 IF GA>0 THEN FOR I=1 TO GA:PING:WAIT 40:NEXT
353 GET R#:PLOT 3,23,8:FORX=3 TO 13 STEP 5:PLOT X,12,M#:PLOT X,13,M#:NEX
T
354 C=0:P=P-1:IF P<0 THEN 650
355 PLOT 18,1,M#:PLOT 18,1,STR$(P)
356 FORI=200 TO 10 STEP -10: SOUND 1,1,10:NEXT: SOUND 1,1,0:WAIT 40
358 GA=0:PLOT 8,3,M#:PLOT 8,3,STR$(GA)
360 FOR X=3 TO 13 STEP 5
370 C=C+1
380 H(C)=INT(RND(1)*15)+1:H=H(C)
390 IF H<6 THEN H(C)=9
400 IF H>5 AND H<10 THEN H(C)=7
410 IF H>9 AND H<13 THEN H(C)=5
420 IF H>12 AND H<15 THEN H(C)=3
430 IF H=15 THEN H(C)=1
435 W=5
440 FOR T=1 TO 20
450 W=W+1:G=INT(RND(1)*5)+1:G=G*2
460 PLOT X,12,A#(G-1):PLOT X,13,A#(G)
465 SOUND 1,(G+9)*10,10
470 WAIT N:PLOT X,12,M#:PLOT X,13,M#:SOUND 1,1,0:NEXT T
475 PLOT X,12,A#(H(C)):PLOT X,13,A#(H(C))+1
480 SOUND 1,1,0:NEXT X
490 REM
500 REM CALCUL DES GAINS
510 IF H(1)=H(2) AND H(2)=H(3) THEN 600
520 IF H(1)>H(2) AND H(2)>H(3) THEN 350
525 REM 2 EGALX (DEBUT OU FIN)
530 GA=(11-H(2))*2:IF H(2)=1 THEN GA=10
535 P=P+GA
540 GOTO 350
600 REM 3 EGALX
620 IF H(C)=1 THEN FOR I=1 TO 10:FORJ=60 TO 090:SOUND 1,J,10:NEXT J,I:
PING
630 GA=(11-H(C))*5:P=P+GA
640 GOTO 350
650 REM FIN DU JEU
655 PLOT 1,4,2:PLOT 2,4,12
660 PLOT 3,4,"PLUS UN SOUS!":PLOT 16,4,8:PLOT 17,4,3
670 GET R#:RUN
5000 DATA 48,48,48,48,48,48,48,48
5010 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3
5020 DATA 0,0,0,0,0,0,63,63
5030 DATA 63,63,0,0,0,0,0,0
5040 DATA 0,7,4,2,1,3,7,7
5050 DATA 0,56,8,16,32,48,56,56
5060 DATA 7,15,15,15,31,63,63,1
5070 DATA 56,60,60,60,62,63,63,32
5080 DATA 0,0,63,63,0,0,49,42
5090 DATA 0,0,62,62,0,0,12,42

```

```

5100 DATA 51,42,50,0,0,63,63,0
5110 DATA 44,42,42,0,0,62,62,0
5120 DATA 16,9,11,1,4,10,9,8
5130 DATA 0,32,32,0,0,28,62,58
5140 DATA 4,2,7,14,15,15,7,0
5150 DATA 62,28,0,32,32,32,0,0
5160 DATA 0,0,1,0,14,31,63
5170 DATA 0,48,48,32,0,56,60,62
5180 DATA 63,63,63,63,63,31,14,0
5190 DATA 56,48,56,62,60,60,56,0
5200 DATA 1,1,3,5,5,5,5,3
5210 DATA 16,16,56,20,16,16,16,56
5220 DATA 1,1,1,5,3,1,1,0
5230 DATA 20,20,20,20,56,16,16,0
5240 DATA 1,3,7,7,7,3,1,0
5250 DATA 56,60,38,54,62,60,56,48
6000 DATA 7,6,2,5,1

```

COMMENTAIRES :

Ligne 25 à 30 : redéfinition des caractères
 Ligne 35 à 90 : chargement des dessins dans A#()
 Ligne 95 à 320 : dessin du décor
 Ligne 352 : bruitage en cas de gain
 Ligne 353 à 358 : introduction de la pièce
 Ligne 360 à 480 : mouvement des 3 rouleaux
 Ligne 370 à 430 : choix aléatoire du

dessin à afficher lorsque le rouleau s'arrête
 Ligne 440 à 470 : mouvement d'un rouleau
 : affichages successifs de dessins choisis aléatoirement
 Ligne 490 à 640 : calcul des gains en fonction du nombre de dessins similaires
 Ligne 650 à 670 : fin de partie
 Ligne 5000 à 5250 : DATA pour la redéfinition des caractères
 Ligne 6000 : DATA pour la couleur des dessins

ORIC 1/ATMOS

MEMORY

Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs
 seulement visibles deux par deux.
 Pour jouer, entrez simplement les coordonnées
 de la case à jouer.

```

5 PING
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
12 POKE 518,10
20 IF PEEK(46808)=0 THEN 50
30 FOR I=46808 TO 47063:READ D:POKE I,D:NEXT
50 REM == GRILLE ==
60 CB=CHR$(255)
70 FOR J=5 TO 17 STEP 3:FORI=10 TO 30
80 PLOT I,J,C#:NEXT I
90 FOR I=10 TO 30 STEP 5:FORJ=6 TO 16
100 PLOT I,J,C#:NEXT J,I
110 FOR J=6 TO 15 STEP 3:FOR I=14 TO 29 STEP 5
120 PLOT I,J,C#:PLOT I,J,3:NEXT I,J
130 PLOT 12,4,"1 2 3 4"
140 PLOT 9,5,"1":PLOT 9,9,"2":PLOT 9,12,"3":PLOT 9,15,"4"
145 C=0:CB="56713212"
150 FOR I=91 TO 122 STEP 4
160 C=C+1:D=VAL(MID$(CB,C,1))
170 A#(C)=CHR$(D)+CHR$(I)+CHR$(I+1)
180 B#(C)=CHR$(D)+CHR$(I+2)+CHR$(I+3):NEXT
200 REM == REPARTITION ==
202 PLOT 2,2,"UN INSTANT SVP..."
205 FOR J=1 TO 2
210 FOR I=1 TO 8
220 X=INT(RND(1)*4)+1
230 Y=INT(RND(1)*4)+1
240 IF C(X,Y)>0 THEN 220

```



```

250 C(X,Y)=I: NEXT: NEXT
260 PLOT 2,2," "
270 REM == DEPART ==
280 E=E+1
290 PLOT 2,24,STR$(E)+" ESSAI:"
295 FOR J=1 TO 2
300 GET X#:X=VAL(X#)
310 IF X<1 OR X>4 THEN 300
315 PLOT 15,24,X#:GJ(X)
320 GET Y#:Y=VAL(Y#)
330 IF Y<1 OR Y>4 THEN 320
340 PLOT 16,24,Y#:HJ(Y)
350 C=C(X,Y):IF C=0 THEN PING:PLOT 15,24," " :GOTO 300
352 IF J=2 AND G(1)=G(2) AND H(1)=H(2) THEN PING:PLOT 15,24," " :GO TO 300
355 X=5*X+6:Y=3*Y+3:KJ=D:J(X)=X:Y(J)=Y
360 PLOT X,Y,AR(C):PLOT X,Y+1,BK(C)
365 FOR I=50 TO 5 STEP -1:SOUND 1,1,12:NEXT:SOUND 1,1,0
370 PLOT 15,24," "
380 NEXT J
390 IF M(1)=M(2) THEN 450
400 SOUND 1,5555,12
410 WAIT 90:SOUND 1,1,0
420 FOR I=1 TO 2:PLOT X(I),Y(I)," "
430 PLOT X(I),Y(I)+1," "
435 NEXT
440 GOTO 270
450 FOR I=60 TO 90:SOUND 1,1,12:NEXT
455 FOR I=90 TO 60 STEP -1:SOUND 1,1,12:NEXT:SOUND 1,1,0
460 FOR I=1 TO 2:C(X(I),H(I))=0:NEXT
470 P=P+1:IF P<8 THEN 270
475 SOUND 1,100,12:WAIT 50:SOUND 1,300,12:WAIT 50:SOUND 1,200,12
478 WAIT 60:SOUND 1,1,0
480 PLOT 2,24,"TROUVE EN"+STR$(E)+" ESSAIS:"
490 PLOT 2,26,"VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?"
500 GET R#
510 IF R#="N" THEN END
515 IF R#<>"O" THEN 500
520 RUN
5000 DATA 0,1,2,4,8,16,38,36
5010 DATA 48,8,16,19,36,40,44,44
5020 DATA 44,32,17,10,5,14,16,0
5030 DATA 56,48,16,48,32,0,0,0
5040 DATA 0,7,4,2,1,3,7,7
5050 DATA 0,56,8,16,32,48,56,56
5060 DATA 7,15,15,15,31,63,63,1
5070 DATA 56,60,60,60,62,63,63,32
5080 DATA 0,0,0,0,15,31,63,56
5090 DATA 0,0,0,0,60,62,63,7
5100 DATA 51,7,14,12,12,14,31,63
5110 DATA 51,56,28,12,44,28,62,63
5120 DATA 16,9,11,11,4,10,9,8
5130 DATA 0,32,32,0,0,28,62,58
5140 DATA 4,2,7,14,15,15,15,0
5150 DATA 62,28,0,32,32,32,0,0
5160 DATA 0,0,1,1,0,14,31,63
5170 DATA 0,48,48,32,0,56,60,62
5180 DATA 63,63,63,63,63,31,14,0
5190 DATA 56,48,56,62,62,60,56,0
5200 DATA 1,1,3,5,5,5,5,3
5210 DATA 16,16,56,20,16,16,16,56

```



```

5220 DATA 1,1,1,5,3,1,1,0
5230 DATA 20,20,20,20,56,16,16,0
5240 DATA 0,61,39,63,3,3,6,12
5250 DATA 0,47,57,63,48,48,24,12
5260 DATA 12,13,63,35,63,61,0,0

```

```

5270 DATA 12,44,63,49,63,47,0,0
5280 DATA 15,0,1,0,27,27,0,13
5290 DATA 60,32,0,32,27,27,0,44
5300 DATA 13,0,3,3,0,0,0,0
5310 DATA 44,0,24,24,0,48,48,0

```

COMMENTAIRES :

Ligne 20 à 30 : redéfinition des caractères
 Ligne 50 à 140 : dessin de la grille
 Ligne 145 à 180 : mise en variables des objets, avec leur couleur
 Ligne 200 à 260 : répartition des objets dans la grille
 Ligne 270 à 340 : saisie et affichage de la case choisie
 Ligne 350 à 352 : tests d'erreur : 2 fois les mêmes coordonnées ou couple déjà trouvé

Ligne 355 à 370 : affiche l'objet
 Ligne 390 : teste si un couple a déjà été trouvé
 Ligne 400 à 440 : les 2 objets sont différents, on les efface et on passe à l'essai suivant
 Ligne 450 à 470 : un couple a été trouvé => bruit, mise à jour du score et de la grille
 Ligne 475 à 520 : les 8 couples ont été trouvés : affiche le score et propose autre partie
 Ligne 5000 à 5310 : DATA pour redéfinition des caractères

ORIC 1/ATMOS

MUSIQU'ORIC

Découvrez de nouvelles possibilités sonores et composez vos propres mélodies.
Utilisez la flèche de droite pour augmenter le volume et la touche " ^ " pour le diminuer.
La flèche vers le bas permet de passer directement à l'octave supérieure et celle de gauche à l'octave inférieure.
"Slash" lance l'enregistrement de la note sur laquelle vous vous trouvez, " / " vous permet d'écouter vos œuvres et "esc" fait le bilan de vos prestations...

```

5 DIM P(36),E(1000)
6 PLA 7,0,0,0
10 CLS:POKE 618,10
12 RESTORE
15 N=10:O=3:V=9
20 PAPER4:INK0
21 PLOT 3,5,"OCTAVE:" :PLOT 10,5,STR$(O)
23 PLOT 13,1,"dd MUSIQUE dd":PLOT 13,2,"dd MUSIQUE dd"
24 PLOT2,1,10:PLOT 2,2,10:PLOT 0,1,19:PLOT 0,2,19:PLOT 1,2,0:PLOT1,1,0
25 PLOT32,12,STR$(V)
28 PLOT30,10,17:PLOT31,10,"VOLUME":PLOT38,10,20
29 PLOT 2,5,18:PLOT13,5,20:IF IN=1 THEN 55
30 FOR I=46856 TO 46895:READ C:POKEI,C:NEXT
40 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,32,32,32,32,32,32,32,63,63,63,63,63,63,6
3,63
45 DATA 4,6,5,4,28,36,36,24,16,8,5,14,30,29,10,4
46 FOR I=1 TO 36 STEP 3
47 READ X,Y,Z:P(I)=X:P(I+1)=Y:P(I+2)=Z
50 NEXT
52 DATA 9,18,32,10,14,99,12,18,32,13,14,99
53 DATA 15,18,32,18,18,32,19,14,99,21,18,32
54 DATA 22,14,99,24,18,32,25,14,99,27,18,32
55 FOR I=10 TO 19

```



```

60 PLOT 8,1,23:PLOT29,1,20
70 NEXT
75 FOR I=10 TO 15
80 PLOT 10,1,"cc cc ab"
90 PLOT 19,1,"cc cc cc"
100 NEXT
110 FOR I=16 TO 19
120 PLOT10,1,"ab ab ab ab ab ab"
130 NEXT
132 PLOT9,8," 02 03 05 06 07"
134 PLOT9,21,"Q W E R T Y U"
135 PLOT 9,23,"DO RE MI FA SO LA SI"
140 REM ---- DEBUT ----
150 GET N#
151 IF N#=" " THEN MUSIC 1,0,1,0:GOTO150
152 IF N#=CHR*(27) THEN 900
153 IF N#="x" THEN 800
154 IF N#="/" THEN GOSUB 700
155 IF N#="v" THEN N=10:GOTO200
160 IF N#="7" THEN N=11:GOTO200
161 IF N#="0" THEN N=1:GOTO200
162 IF N#="4" THEN N=3:GOTO200
163 IF N#="E" THEN N=5:GOTO200
164 IF N#="R" THEN N=6:GOTO200
165 IF N#="T" THEN N=8:GOTO200
166 IF N#="2" THEN N=2:GOTO200
167 IF N#="3" THEN N=4:GOTO200
168 IF N#="5" THEN N=7:GOTO200
169 IF N#="6" THEN N=9:GOTO200
170 IF N#="U" THEN N=12:GOTO200
171 IF N#="L" THEN L=L-3:GOTO838
172 IF N#="Z" THEN L=0:GOTO838
175 IF N#="CR*(8) THEN O=0-1:GOSUB500
180 IF N#="CHR*(10) THEN O=0+1:GOSUB500
182IF N#="CHR*(11) THEN V=V-1:GOSUB600
184 IF N#="CHR*(9) THEN V=V+1:GOSUB600
190 GOTO 150
200 MUSIC 1,0,N,V
202 PLOT X,Y,Z
203 M=3*N-2
204 X=P(M):Y=P(M+1):Z=P(M+2)
205 PLOT X,Y,"e"
206 IF PEEK(520)<>56 THEN 206
208 MUSIC 1,0,N,0
210 GOTO 150
500 REM ---- OCTAVE ----
510 IF O<0 THEN O=0
520 IF O>6 THEN O=6
540 PLOT10,5,STR*(O)
545 PLOT10,5,0
546 MUSIC 1,0,N,V
550 RETURN
600 REM ---- VOLUME ----
610 IF V>15 THEN V=15
620 IF V<0 THEN V=0
630 PLOT32,12," " :PLOT 32,12,STR*(V)
640 MUSIC 1,0,N,V
650 RETURN
700 REM ---- JOUE ----
701 IF L<=0 THEN RETURN
705 FOR I=3 TO L STEP 3

```



```

708 O=E(I):N=E(I+1):T=E(I+2)
709 IF T=0 THEN MUSIC 1,0,1,0:WAIT40:GOTO 760
710 MUSIC 1,0,N,V
715 PLOT10,5,STR*(O):PLOT10,5,1
720 PLOT X,Y,Z
730 M=3*N-2
740 X=P(M):Y=P(M+1):Z=P(M+2)
750 PLOT X,Y,"e"
755 WAIT T:MUSIC 1,1,1,0
760 NEXT
780 RETURN
800 REM ---- ENREGISTRE ----
802 T=0:PLOT 30,0,"C N B P R":PLOT 29,0,7
805 MUSIC 1,0,1,0
806 PLOT 2,0,STR*(L/3)
810 L=L+3:IF L>=990 THEN PRINT"STOP"
820 E(L)=O:E(L+1)=N:PRINTCHR*(30):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
825 GET Z#:IF Z#="0" THEN T=0:GOTO835
828 FOR I=30 TO 38 STEP 2:SC=SCRN(I,0)
829 IF SC=ASC(Z#) THEN PLOT 1,0,CHR*(SC+128):GOTO 835
830 NEXT:PING:GOTO 825
835 I=(I-30)/2+1:T=I*#20
836 E(L+2)=T
838 PLOT 2,0," " :PLOT 2,0,STR*(L/3)
840 GOTO 150
850 REM ---- RESTITUTION ----
900 CLS:PAPER0:INK2
905 MUSIC 1,0,1,0
910 FOR I=3 TO L STEP 3
920 O=E(I):N=E(I+1):T=E(I+2)
930 PRINT"OCT:";O;" NOTE:";N;" DUREE:";T
940 GET Z#
950 NEXT
955 PRINT:PRINT"C FIN J":PRINT
960 PRINT"ENCORE (O/N)":GET R#
970 IF R#="0" THEN 900
980 IF R#="N" THEN 1000
985 PRINT
990 GOTO 960
1000 PRINT:PRINT:INPUT"RETOUR AU PROGRAMME (O/N)":R#
1010 IF R#="N" THEN END
1015 IF R#="0" THEN IN=1:CLS:GOTO20
102 CLS :GOTO1000

```

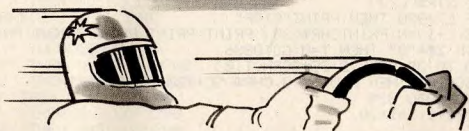
COMMENTAIRES :

Touches : volume + fort: -> / - fort :
 octave +:flèche vers le bas /
 -: <-
 enregistre la note sur laquelle on se
 trouve :
 durée de la note enregistrée : croche,
 noire, blanche, bpoincée, ronde,
 0=silence
 écouter : /
 efface : la dernière note : ; toutes
 les notes : Z
 fin et bilan : ESC

Ligne 0 à 135 : initialisation, décor et
 redéfinition des caractères
 Ligne 150 à 190 : saisie des touches
 Ligne 175 à 180 : modification de
 l'octave
 Ligne 182 à 184 : modification du volume
 Ligne 200 à 210 : joue la note et
 affiche la main
 Ligne 500 à 550 : gestion de l'octave
 Ligne 600 à 650 : gestion du volume
 Ligne 700 à 780 : joue le morceau
 enregistré
 Ligne 800 à 840 : enregistrement d'une
 note
 Ligne 850 à 1020 : affiche les octaves,
 notes et durée du morceau

CARAMBOLAGE

Au volant de votre bolide,
parcourez un labyrinthe sans jamais entrer en collision avec
une autre voiture.
pour vous diriger, utilisez les quatre touches d'édition.



```

5 POKE 618,10
10 X18:Y=18:V$="b":A=0:B=0:Q=1:W=0
12 M=19:N=5:U$="d":G=1:H=0:F$=" "
13 RESTORE
15 FOR I=46856 TO 46887:READC:POKEI,C:NEXT
18 CLS:PAPER0:INK3:PING
20 PRINT:PRINT:PRINT
25 PLOT 1,0,7:PLOT 1,1,2
30 PLOT 13,0,"CARAMBOLAGE"
35 PLOT 1,1,2:PLOT 12,1,"-----"
39 GOTO 100
40 IF V$="a" THEN RETURN
41 IF N>Y AND SCRN(M,N-1,X)>255 THEN N=N-2:RETURN
42 IF N<Y AND SCRN(M,N+1,X)>255 THEN N=N+2:RETURN
44 RETURN
45 IF V$="b" THEN RETURN
46 IF M<X AND SCRN(M+1,N,X)>255 THEN M=M+2:RETURN
47 IF M>X AND SCRN(M-1,N,X)>255 THEN M=M-2:RETURN
48 RETURN
50 X=X-Q:Y=Y-W:IF V=98 THEN 70
55 W=0:V$="b":IF SCRN(X+1,Y)>255 THEN Q=-1:RETURN
60 Q=1:RETURN
70 Q=0:V$="a":IF SCRN(X,Y+1)>255 THEN W=-1:RETURN
80 W=1:RETURN
85 U=ASC(U$):IF U=100 THEN 90
86 H=0:U$="d":IF SCRN(M+1,N)>255 THEN G=-1:RETURN
88 G=1:RETURN
90 G=0:U$="c":IF SCRN(M,N+1)>255 THEN H=-1:RETURN
95 H=1:RETURN
100 REM == PARCOURS ==
120 POKE 853,250
140 D=3:F=4:G=31:H=21:C$=CHR$(255):J=5
145 FOR I=1 TO J
150 FOR X=D TO D+G:PLOT X,F,C$:PLOT X,F+H,C$:NEXT
160 FOR Y=F+1 TO F+H:PLOT D,Y,C$:PLOT D+G,Y,C$:NEXT

```

```

170 D=D+2:F=F+2:G=G-4:H=H-4:NEXT
175 IF C$="." THEN 190
180 D=4:F=5:G=29:H=19:C$="":J=4:GOTO 145
190 PLOT 12,14,"SCORE:"PLOT 12,16,"HI-SC:"PLOT 18,16,STR$(HI)
195 C$="":PLOT 25,14,3:PLOT 25,16,3
200 FOR I=5 TO 11:PLOT 17,I,C$:NEXT
210 FOR I=18 TO 24:PLOT 17,I,C$:NEXT
215 C$=" "
220 FOR I=13 TO 16:PLOT 4,I,C$:PLOT 27,I,C$:NEXT
225 X=18:Y=18:PLOT X,Y,V$
226 G=1:H=0:PLOT M,N,U$
230 REM == DEBUT ==
240 PLAY 0,7,3,120
300 K=PEEK(#208):V=ASC(V$)
310 IF K=#AC AND V=97 THEN A=-2
320 IF K=#B4 AND V=98 THEN B=2
330 IF K=#BC AND V=97 THEN A=2
340 IF K=#9C AND V=98 THEN B=-2
345 IF SCRN(X+A/2,Y+B/2)>255 THEN A=0:B=0
350 PLOT X,Y,"":X=X+A:Y=Y+B+W
360 S=SCRN(X,Y)
370 IF S=46 THEN SC=SC+10:CP=CP+1:PLOT 18,14,STR$(SC):IF CP=224 THEN 700
380 IF S=255 THEN GOSUB 50
400 IF S=99 OR S=100 THEN 1000
410 A=0:B=0:PLOT X,Y,V$
420 PLOT M,N,P$:M=M+G:N=N+H
425 IF M=17 OR M=20 THEN GOSUB 40
428 IF N=13 OR N=16 THEN GOSUB 45
429 S=SCRN(M,N)
430 IF S=97 OR S=98 THEN 1000
440 IF S=255 THEN M=M-G:N=N-H:GOSUB 85
450 P$=CHR$(SCRN(M,N)):PLOT M,N,U$
460 GOTO 300
700 REM == FIN DE TABLEAU ==
710 ZAP:ZAP:ZAP
720 SC=SC+100:CP=0:GOTO 10
1000 REM == PERTE ==
1005 POKE 853,35
1010 EXPLODE:PAPER1:PLOT X,Y,"*"
1015 IF SC>HI THEN HI=SC
1020 PRINT"UNE AUTRE PARTIE (<N>):":GET R$
1025 IF R$(">0" AND R$(">N" THEN PRINTCHR$(11):GOTO 1020
1030 IF R$="N" THEN END
1040 SC=0:CP=0:GOTO 10
5000 DATA 45,51,45,12,12,45,51,45
5005 DATA 0,51,18,45,45,18,51,0
5010 DATA 45,63,45,12,12,45,63,45
5020 DATA 0,51,18,63,63,18,51,0

```

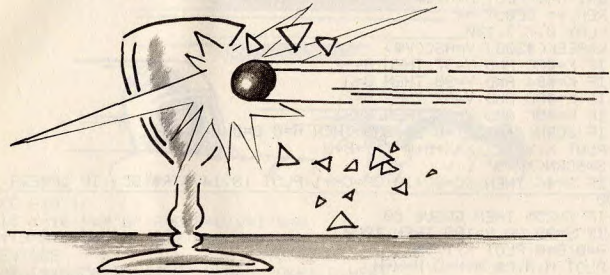
COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 39 : initialisation et redéfinition des caractères
Ligne 40 à 80 : changement de direction : voiture du joueur
Ligne 85 à 95 : changement de direction : voiture de l'ORIC
Ligne 100 à 226 : dessin du parcours

Ligne 230 à 340 : saisie de la touche frappée
Ligne 345 à 410 : mouvement de la voiture du joueur
Ligne 420 à 450 : mouvement de la voiture de l'ORIC
Ligne 700 à 720 : fin de tableau
Ligne 1000 à 1040 : perte et fin de partie

ATTENTION FRAGILE

Grâce à votre panier, bloquez la balle qui rebondit de murs en murs avant qu'elle ne casse votre précieux verre à pied. Utilisez les touches : A pour aller en haut, Z pour aller en bas, < pour aller à droite, > pour aller à gauche.



```

5 X=18:Y=24:A=0:B=0:M$=""
8 G=18:H=5:Q=1:W=1:E$=""
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
12 POKE 618,10
20 IF PEEK(46859)=63 THEN 40
30 FOR I=46856 TO 46943:READ D:POKE I,D:NEXT
40 A$="ab":B$="cd":D$="e"
50 REM === DECOR ===
60 C$="k":PLOT 1,3,4:PLOT 1,26,4
70 FOR I=5 TO 32:PLOT I,3,C$:PLOT I,26,C$:NEXT
72 PLOT 27,14,C$:PLOT 7,14,C$:PLOT 16,6,C$:PLOT 22,24,C$:PLOT 11,20,C$
73 PLOT 10,19,C$:PLOT 23,4,C$:PLOT 26,13,C$
75 C$=CHR$(255)
80 FOR I=4 TO 25:PLOT 5,I,C$:PLOT 32,I,C$:NEXT
85 C$="j"
90 FOR I=10 TO 19:PLOT 14,I,C$:PLOT 23,I,C$:PLOT I+4,10,C$:PLOT I+4,19,C$
95 NEXT
100 FOR I=12 TO 17:PLOT 16,I,C$:PLOT 21,I,C$:PLOT I+4,12,C$:PLOT I+4,17,C$
105 NEXT:PLOT 1,0,7:PLOT 1,2,1
110 PLOT 17,14,CHR$(1)+"f9"+CHR$(3)
115 PLOT 17,15,CHR$(1)+"hi"+CHR$(3)
120 PLOT X,Y,A$:PLOT X,Y+1,B$
125 PLOT 12,0,"SCORE:"+STR$(L)
128 PLOT 12,2,"RECORD:"+STR$(HI)
130 REM === JOUEUR ===
140 P=PEEK(#208):IF P=56 THEN 300

```

```

150 IF P=140 THEN A=-1
160 IF P=148 THEN A=1
170 IF P=174 THEN B=-1
180 IF P=170 THEN B=1
190 PLOT X,Y,M$:PLOT X,Y+1,M$:X=X+A:Y=Y+B
200 S1=SCRN(X,Y):S2=SCRN(X+1,Y+1):S3=SCRN(X+1,Y):S4=SCRN(X,Y+1)
210 IF S1>32 OR S2>32 OR S3>32 OR S4>32 THEN X=X-A:Y=Y-B
230 PLOT X,Y,A$:PLOT X,Y+1,B$:A=0:B=0
300 REM === BALLE ===
305 L=L+1:PLOT 18,0,STR$(L)
310 PLOT G,H,E$:G=G+Q:H=H+W
31 S=SCRN(G,H):IF S>32 THEN G=G-Q:H=H-W:GOSUB S*10
350 PLOT G,H,D$
399 GOTO 140
400 REM == COBE BALLE ==
410 FOR I=100 TO 500 STEP 10:SOUND 1,I,10:NEXT:SOUND 1,1,0
420 L=L+100:PLOT X,Y,M$:PLOT X,Y+1,M$:PLOT G,H,E$
430 X=18:Y=24:G=18:H=5
440 PLOT X,Y,A$:PLOT X,Y+1,B$:GOTO 130
960 REM OBSTACLES (NE PAS ENLEVER LES REM VIDES)
970 REM
980 POP:GOTO 400
990 REM
1000 Q=0:RETURN
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 FOR I=1 TO 4:PING:WAIT 40:NEXT:POP
1056 EXPLODE:PLOT 7,6,"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?":GETR$:IF R$="N" THEN END
1057 IF R$<>"O" THEN 1056
1058 IF L>HI THEN HI=L
1059 L=0:GOTO 5
1060 G=G+Q:H=H+W:PING:Q=-Q:W=-W:RETURN
1070 W=-W:Q=INT(RND(1)*2):IF Q=0 THEN Q=-1
1075 RETURN
2550 Q=0:W=INT(RND(1)*2):IF W=0 THEN W=-1
2555 RETURN
5000 DATA 0,0,0,63,41,18,4,9
5010 DATA 0,0,0,63,9,18,36,8
5020 DATA 18,4,9,2,4,9,15,15
5030 DATA 18,36,8,16,36,8,60,60
5040 DATA 0,12,18,37,41,18,12,0
5050 DATA 3,4,8,12,11,8,8,8
5060 DATA 48,8,4,12,52,4,4,4
5070 DATA 4,2,1,1,1,1,1,7
5080 DATA 8,16,32,32,32,32,32,56
5090 DATA 0,61,61,0,47,47,0,63
5100 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63

```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 40 : initialisation et redéfinition des caractères
 Ligne 50 à 128 : décor
 Ligne 130 à 230 : saisie des touches et mouvement du panier
 Ligne 300 à 350 : mouvement de la balle
 Ligne 400 à 440 : le panier a attrapé la balle

Ligne 960 à 2555 : différents sous-programmes correspondant aux caractères que rencontre la balle
 ex :
 Ligne 970 à 980 : panier
 Ligne 1050 : verre

 Ligne 1050 à 1059 : perte et fin de partie
 Ligne 5000 à 5100 : DATA pour la redéfinition des caractères

GARE AUX BULLES

Promenez-vous dans l'écran le plus longtemps possible
sans jamais vous faire heurter par une bulle.
Pour vous déplacer, sachez que
A = haut, Z = bas, > = droite, < = gauche.



```

5 X=33:Y=22:A=0:B=0:B#= "a":M#= " "
10 CLS:PAPER0:INK7:POKE 618,10
11 POKE #10A0,0:PLOT 12,0,"GARE AUX BULLES!"
12 FORI=0TO7:READA,B,C:POKE#100C+1,A:POKE#100B+1,B:POKE#1000+I,C:NE
XT
14 DATA #BC,#FA,2,#BD,#F5,4,#BE,#31,1
16 DATA #BE,#40,3,#BF,#10,4,#BF,#23,2
18 DATA #BD,#6F,2,#BF,#30,4
20 IF PEEK(46856)=12 THEN 100
30 FOR I=46856 TO 46895:READ D:POKE I,D:NEXT
35 A=#F00
40 READ D:IF D=256 THEN 100
50 POKE A,D:A=A+1:GOTO 40
100 REM DECOR
110 C#="c":D#="d":E#="ddd"
115 PLOT 1,5,1:PLOT 1,25,1
120 FOR I=6 TO 34:PLOT I,5,D#:PLOT 1,25,D#:NEXT
130 FOR I=6 TO 24:PLOT 6,I,C#:PLOT 34,I,C#:NEXT
140 PLOT 7,6,E#:PLOT 31,6,E#:PLOT 7,7,D#:PLOT 33,7,D#
150 PLOT 7,24,E#:PLOT 31,24,E#:PLOT 7,23,D#:PLOT 33,23,D#
160 POKE#BCFA,#65:POKE#BDF5,#65:POKE #BE31,#65:POKE #BD6F,#65
165 POKE#BE40,#65:POKE#BF10,#65:POKE#BF23,#65:POKE #BF30,#65
170 PING:PLOT15,26,CHR$(3)+ "SCORE:"
200 REM DEBUT
205 A=-1:B=0
210 CALL#F00:P=PEEK(#208)
220 IF P=148 THEN A=1:B=0:B#="b"
230 IF P=140 THEN A=-1:B=0:B#="a"
240 IF P=174 THEN B=-1:A=0
250 IF P=170 THEN B=1:A=0
260 PLOT X,Y,M#:X=X+A:Y=Y+B
270 S=SCRN(X,Y):IF S<>32 THEN X=X-A:Y=Y-B:A=-A:B=-B
280 IF S=101 THEN 1000
290 PLOT X,Y,B#:IF PEEK(#10A0)=1 THEN 1000
300 SC=SC+1:PLOT 22,26,STR$(SC):GOTO210
450 DATA 12,12,32,30,13,12,20,34
460 DATA 12,12,1,30,44,12,10,17
470 DATA 12,30,30,63,63,30,30,12
480 DATA 12,30,30,63,63,30,30,12
490 DATA 0,0,28,58,62,62,28,0
500 DATA 162,0,189,176,16,141
510 DATA 17,15,189,192,16,141

```

```

520 DATA 18,15,169,32,141,200
530 DATA 188,234,189,0,16,168
540 DATA 76,223,15,234,234,234
550 DATA 234,234,234,234,234,234
560 DATA 56,189,176,16,233,39
570 DATA 157,176,16,189,192,16
580 DATA 233,0,157,192,16,96
590 DATA 24,189,176,16,105,41
600 DATA 157,176,16,189,192,16
610 DATA 105,0,157,192,16,96
620 DATA 24,189,176,16,105,39
630 DATA 157,176,16,189,192,16
640 DATA 105,0,157,192,16,96
650 DATA 56,189,176,16,233,41
660 DATA 157,176,16,189,192,16
670 DATA 233,0,157,192,16,96
680 DATA 189,176,16,141,121,15
690 DATA 189,192,16,141,122,15
700 DATA 173,159,188,201,97,208
710 DATA 5,160,1,140,160,16
720 DATA 201,98,208,5,160,1
730 DATA 140,160,16,201,99,240
740 DATA 7,201,100,240,15,76
750 DATA 196,15,56,169,5,253
760 DATA 0,16,157,0,16,76
770 DATA 20,15,189,0,16,201
780 DATA 1,240,7,201,3,240
790 DATA 3,76,187,15,168,200
800 DATA 152,157,0,16,76,20
810 DATA 15,168,136,152,157,0
820 DATA 16,76,20,15,189,176
830 DATA 16,141,211,15,189,192
840 DATA 16,141,212,15,169,101
850 DATA 141,159,188,232,224,8
860 DATA 240,3,76,2,15,96
870 DATA 234,185,241,15,141,236
880 DATA 15,185,245,15,141,237
890 DATA 15,32,90,15,76,103
900 DATA 15,234,36,54,72,90
910 DATA 15,15,15,15,256
1000 REM PERTE
1010 SHOOT:FORI=1TO8:PAPER4:WAIT10:PAPER0:WAIT10:NEXT
1020 PLOT 8,3,CHR$(2)+ "UNE AUTRE PARTIE ?"
1030 GET R#
1040 IF R#="N" THEN END
1050 IF R#<>"0" THEN 1030
1060 RUN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 18 : initialisation
Ligne 20 à 30 : redéfinition des caractères
Ligne 35 à 50 : implantation de la routine machine
Ligne 100 à 170 : décor
Ligne 210 : appel à la routine qui fait bouger les bulles
Ligne 210 à 290 : saisie des touches et

mouvements du personnage
Ligne 280 : celui-ci rentre dans une bulle
Ligne 290 : une bulle le heurte. (La routine met 1 en 10A0 si une bulle le heurte)
Ligne 300 : incrémentation du score
Ligne 450 à 490 : DATA pour la redéfinition des caractères
Ligne 500 à 910 : DATA pour la routine de la machine
Ligne 1000 : perte et fin de partie ▶

TÉLÉPHONES FOLIES

Décrochez le maximum de téléphones avant que le compteur n'arrive au chiffre fatidique de zéro!

Utilisez les touches < pour aller à gauche et > pour aller à droite.



```

5 PING
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
15 POKE 618,10
20 IF PEEK(47039)=56 THEN 40
30 FOR I=46856 TO 47039:RED D:POKE I,D:NEXT
40 K$="fg":M$="":P=1:X=21:Y=21
45 FOR I=1 TO 6:T(I)=200:MK I=200:NEXT
46 X(1)=2:Y(1)=7:X(2)=2:Y(2)=13:X(3)=2:Y(3)=19
48 X(4)=34:Y(4)=7:X(5)=34:Y(5)=13:X(6)=34:Y(6)=19
50 REM == DECOR ==
55 A$="ab":B$="cd"
60 FOR I=9 TO 21 STEP 6
70 PLOT 1,1,1:PLOT 1,1+1,1:PLOT 1,1+2,4
80 PLOT 3,1,A$+CHR$(3):PLOT 3,1+1,B$+CHR$(3)
90 PLOT 34,1,CHR$(1)+A$:PLOT 34,1+1,CHR$(1)+B$
100 NEXT A$:B$="eee"
105 PLOT 1,1,2:PLOT 2,1,10:PLOT 1,2,2:PLOT 2,2,10
108 PLOT 15,1,"TELEPHONE!":PLO 15,2,"TELEPHONE!"
110 FOR I=2 TO 35 STEP 3:PLOT 1,1,I,A$:PLOT 1,17,A$:PLOT 1,23,A$:NEX
T
120 A$(1)="lm":B$(1)="no":A$(2)="tu":B$(2)="vu"
125 C$(1)="hi":D$(1)="jk":C$(2)="pq":D$(2)="rs"
130 FOR I=6 TO 23:PLOT 19,1,K$:SOUND 1,I*25,12:WAIT 20:PLOT 19,1,M$
:NEXT
135 PLOT 2,4,"SCORE":PLOT 27,4,"ERREURS:"
138 PLOT 1,6,5:PLOT 1,25,7
140 PLOT 19,23,K$:PING
145 YA=23:BA=-1
148 PLOT X,Y,A$(1):PLOT X,Y+1,B$(1)
150 REM == DEBUT ==
155 PLOT 19,YA,M$
160 YA=YA+BA:IF YA<12 OR YA>22 THEN BA=-BA
165 IF N=1 THEN Y=YA-2
170 PLOT 19,YA,K$:IF N=1 THEN PLOT 19,YA-1,M$:PLOT 19,YA-2,M$:PLOT 19,Y
A-3,M$
180 FOR I=1 TO 6:T=T<I>:T=T-1
185 IF T<0 THEN 210

```

```

190 PLOT X(I),Y(I),"":PLOT X(I),Y(I),STR$(T)
195 IF T=10 THEN PING
200 IF T=0 THEN GOSUB 1000:MK I=0
210 T(I)=T:NEXT
215 SC=SC+1:PLOT 8,4,STR$(SC)
220 K=PEEK(#208):IF K=56 THEN 155
230 IF P=1 THEN P=2 ELSE P=1
235 PLOT X,Y,M$:PLOT X,Y+1,M$
240 IF K=140 THEN A=-1:Q$=A$(P):W$=B$(P):B=0
250 IF K=148 THEN A=1:Q$=C$(P):W$=D$(P):B=1
255 X=X+A:S=SCRN(X+B,Y+2)
258 IF S=32 THEN X=X-A:GOTO 300
259 N=0
260 IF X>32 THEN X=32:GOTO 400
265 IF X=18 AND S=102 THEN X=19:N=1
270 IF X<6 THEN X=6:GOTO 450
275 IF X=20 AND S=103 THEN X=19:N=1
00 PLOT X,Y,Q$:PLOT X,Y+1,W$
310 GOTO 155
400 IF Y=09 THEN I=4
410 IF Y=15 THEN I=5
420 IF Y=21 THEN I=6
430 GOTO 430
450 IF Y=09 THEN I=1
460 IF Y=15 THEN I=2
470 IF Y=21 THEN I=3
480 PLOT X,Y,Q$:PLOT X,Y+1,W$:IF MK I=0 THEN 155
482 MK I=MK I)-20:IF MK I<20 THEN MK I=20
490 FOR J=1 TO 3:SOUND 1,133,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0:WAIT 25:NEXT
495 T(I)=MK I:YA=YA-BA:GOTO 155
1000 REM == PERTE ==
1010 SOUND 1,1500,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0
1020 R=R+1:PLOT 35,4,STR$(R)
1025 IF R<3 THEN RETURN
1030 EXPLODE
1040 PLOT 7,6,"ON CHANGE DE STANDARDISTE!"
1050 PLOT 5,25,"ETES-VOUS VOLONTAIRES (O/N)?"
1060 GET R$
1070 IF R$="N" THEN END
1080 IF R$<>"O" THEN 1060
1090 RUN
5000 DATA 0,0,0,0,15,31,63,56
5010 DATA 0,0,0,0,60,62,63,7
5020 DATA 51,7,14,12,12,14,31,63
5030 DATA 51,56,28,12,44,28,62,63
5040 DATA 63,63,0,63,63,63,59,17
5050 DATA 63,32,32,32,32,63,0,0
5060 DATA 63,1,1,1,1,63,0,0
5100 DATA 1,1,1,1,0,0,3,15
5110 DATA 56,62,40,60,56,48,60,62
5120 DATA 27,18,7,7,63,60,32,0
5130 DATA 59,40,56,60,28,12,12,14
5140 DATA 7,31,5,15,7,3,15,31
5150 DATA 32,32,32,32,0,48,60
5160 DATA 55,5,7,15,14,12,12,28
5170 DATA 54,18,56,56,63,15,1,0
5180 DATA 1,1,1,1,0,0,3,15
5190 DATA 56,62,40,60,56,49,62,60
5200 DATA 27,14,3,7,6,6,7
5210 DATA 56,40,56,60,14,6,7,0

```



```

5220 DATA 7,31,5,15,7,35,31,15
5230 DATA 32,32,32,32,0,0,48,60
5240 DATA 7,5,7,15,28,24,56,0
5250 DATA 54,28,48,5656,24,24,56

```

COMMENTAIRES :

Ligne 20 à 30 : redéfinit des caractères
 Ligne 40 à 48 : initialisation
 Ligne 50 à 148 : trace le décor
 Ligne 155 à 170 : mouvement de l'ascenseur
 Ligne 180 à 210 : décremente les compteurs de téléphone et teste si un compteur a atteint 0
 Ligne 215 : affichage du score

Ligne 220 à 310 : saisie des touches, mouvement du personnage
 Ligne 400 à 430 : on a touché un tél. de droite : test pour savoir lequel
 Ligne 450 à 470 : on a touché un tél. de gauche : test pour savoir lequel
 Ligne 480 à 495 : affiche le bonhomme, met à jour le compteur du tél. décroché
 Ligne 1000 à 1025 : perte
 Ligne 1030 à 1090 : fin de partie
 Ligne 5000 à 5020 : DATA pour la redéfinition des caractères

ORIC 1/ATMOS

CIDRE OU PINCE?

Pour gagner, il vous faut remplir toutes les bouteilles de la chaîne.

Si vous en ratez une, il vous reste toujours la possibilité d'essayer de la récupérer avec la pince.

Utilisez les touches :

Z pour ouvrir le robinet et (SPC) pour lancer la pince.



```

5 W=60
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK7
12 POKE 618,10
15 Y$="":Z$=""
18 IF PEEK(46856)=3 THEN 30
20 FOR I=46856 TO 46967:READ D:POKE I,D:NEXT
30 FOR I=1 TO 35:Y$=Y$+" ":Z$=Z$+" ":NEXT
40 A$="ab":B$="cd":C$="ef":D$="gh":E$="ij":F$="mn":M$="" "":N$=""
45 G$=" ":PLOT 1,1,5:PLOT 1,2,5
50 PLOT 2,1,10:PLOT 2,2,10:PLOT 13,1,"LA CIDRERIE":PLOT 13,2,"LA CI
DRERIE"
55 PLOT 1,4,3:PLOT 2,4,"SCORE:"
60 X=24:Y=14
70 PLOT 1,6,4:PLOT 2,6,"RECORD:"+STR$(R)
80 PLOT 24,4,CHR$(7)+"ERREURS:"+STR$(V)

```

```

100 REM == DECOR ==
110 FOR I=2 TO 38:PLOT I,20,"I":NEXT
120 FOR I=19 TO 37:PLOT I,13,"k":NEXT
130 PLOT 34,17,"kkkk":PLOT 15,17,D#
135 PLOT X,Y,E#
140 PLOT 1,20,1:PLOT 3,17,4:PLOT 3,13,2:PLOT 17,17,3
145 FOR I=13 TO 19:PLOT 38,I,"I":PLOT 2,I,"I":NEXT
150 REM == DEBUT ==
160 Y$=MID$(Y$,1,34):Z$=MID$(Z$,1,34)
165 PLOT 8,4,M$:PLOT 8,4,STR$(SC)
170 IF G$=" " AND C=4 THEN G$="b":H$="d":GOTO 200
180 IF G$="b" THEN G$="a":H$="c":GOTO 200
190 IF G$="a" THEN G$=" " :H$="c":C=0
200 IF G$=" " THEN C=C+1
205 Y$=G$+Y$:Z$=H$+Z$:T=T+1
208 IF T=50 THEN W=W-10:T=0:IF W<1 THEN W=1
210 PLOT 3,18,Y$:PLOT 3,19,Z$
215 FOR I=1TOW:NEXT
220 K$=KEY$
230 IF K$="Z" THEN GOSUB 500
240 IF K$=" " THEN GOSUB 600
250 S=SCRN(36,19):IF S=99 THEN 260
255 GOTO 150
260 PING:WAIT 40:PING:WAIT 120:PING:WAIT 30:PING:WAIT 40:ZAP:WAIT 10:Z
AP
265 WAIT 50
270 V=V+1:IF V=3 THEN 300
280 GOTO 10
300 PLOT 9,9,"VOUS ETES RENVOYE(E)!"
305 PLOT 34,4,"3"
310 PLOT 9,11,"ENCORE UN ESSAI (O/N)?"
320 GET R$:IF R$="N" THEN END
330 IF R$<"O" THEN 320
335 IF SC>R THEN R=SC
340 SC=0:V=0:GOTO 5
499 REM == REMPLISSAGE ==
500 S=SCRN(15,18):IF S<97 THEN 550
510 FOR I=10 TO 40:SOUND 1,1,12:NEXT:SOUND 1,1,0:SC=SC+10
520 Z$=MID$(Z$,1,12)+C$+MID$(Z$,15,20)
530 RETURN
550 SOUND 1,600,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0
560 SC=SC-20:IF SC<0 THEN SC=0
570 RETURN
599 REM == PINCE ==
600 PLOT 35,15,N$:PLOT 35,16,N#
605 FOR Y=14 TO 16
610 PLOT X,Y,F$:PLOT X,Y+1,E$:WAIT 20
620 NEXT
630 IF SCRNX(18)=97 THEN 690
640 SOUND 1,1500,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0
650 FOR Y=17 TO 14 STEP-1
660 PLOT X,Y,E$:WAIT 20:PLOT X,Y,N$:NEXT:Y=14
670 X=INT(RND<1)*14)+19:PLOT X,Y,E#
680 RETURN
690 IF SCRNX(19)=101 THEN 640
700 FOR I=60 TO 90:SOUND 1,1,12:NEXT
705 FOR I=90 TO 60 STEP-1:SOUND 1,1,12:NEXT:SOUND 1,1,0
710 SC=SC+5
712 Z=X-3:Y=32-Z
715 Z$=MID$(Z$,1,Z)+H$+MID$(Z$,2+3,Y)
718 Y$=MID$(Y$,1,Z)+H$+MID$(Y$,2+3,Y)

```



```

720 FOR Y=17 TO 14 STEP-1
730 PLOT X,Y,E#;PLOT X,Y+1,A#;PLOT X,Y+2,B#;WAIT 20
740 PLOT X,Y,N#;PLOT X,Y+1,N#;PLOT X,Y+2,N#;NEXT Y=14
750 FOR I=X TO 35:PLOT I,14,E#;PLOT I,15,N#;PLOT I,16,B#;WAIT 20
760 FOR J=14 TO 16:PLOT I,J,N#;NEXT I
770 NEXT I:PLOT 35,15,A#;PLOT 35,16,B#;PLOT X,Y,E#
780 RETURN
5000 DATA 3,3,2,2,2,2,4,8
5010 DATA 48,48,16,16,16,16,8,4
5020 DATA 8,8,8,8,8,15,15,15
5030 DATA 4,4,4,4,4,60,60,60
5040 DATA 15,15,15,15,15,15,15,15
5050 DATA 60,60,60,60,60,60,60,60
5060 DATA 8,62,8,63,63,1,3,0
5070 DATA 0,0,0,0,32,32,48,0
5080 DATA 1,3,6,15,30,32,24,12
5090 DATA 32,48,24,60,30,14,6,12
5100 DATA 63,63,8,20,34,1,63,63
5110 DATA 54,54,0,0,54,54,0,0
5120 DATA 1,2,4,2,1,2,4,2
5130 DATA 32,16,8,16,32,16,8,16

```

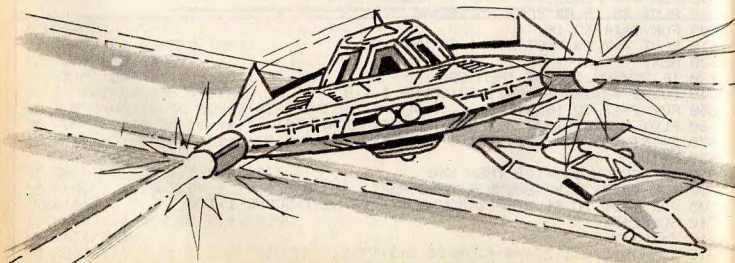
COMMENTAIRES :
 Ligne 5 à 145 : initialisations diverses
 et dessin du décor
 Ligne 150 à 215 : affichage et mouvement
 des bouteilles
 Ligne 220 à 240 : saisie de la touche
 frappée
 Ligne 250 : teste si une bouteille se
 casse
 Ligne 260 à 340 : pette

Ligne 499 à 530 : remplissage d'une
 bouteille
 Ligne 550 à 570 : une bouteille n'est
 pas remplie = 20 points en moins
 Ligne 599 à 620 : descend la pince
 Ligne 640 à 680 : remonte la pince vide
 Ligne 700 à 790 : remonte la pince avec
 la bouteille vide
 Ligne 5000 à 5130 : DATA pour la
 redéfinition des caractères

ORIC 1/ATMOS

SPACE INVADERS

Revoilà les fameux vaisseaux ennemis, toujours plus
 agressifs, toujours plus nombreux.
 Dirigez votre laser grâce aux touches Z (gauche)
 et X (droite)
 et faites feu en pressant la barre d'espace.



```

0 CLS
1 PAPER0:INK7:PRINTCHR$(17):CHR$(6):CLEAR:DIMAC(39)
2 FORA=46956T046903:READC:POKEA,C:NEXTA
3 DATA28,62,28,8,28,62,28,34,42,62,28,28,8,8,,34,54,42,62,42,28,8,
0
4 DATA8,8,28,42,42,42,8,,28,62,28,8,20,42,42,,34,54,42,62,8,20,34,0
7 DATA46360,0,8,28,8,42,62,34,0,46448,,,,,3,,0,46456,,,,,8,8,8,,0
8 FORA=1T03:READC:FORB=CTOC+7:READD:POKEB,D:NEXTB,A:GOTO4000
9 FU=4:FI=0:TA=0:SC=0:MU=LV:BS="#####"
10 X=17:V=17:CLS:FU=FU+1:TA=TA+1:IF FI+1=FUTHEIN MU=MU+1
11 S=126:FI=FU
12 PLOT25,3,"HI "+MID$(STR$(HI),2,6)
13 FORA=8T028:A(A)=6:NEXTA:R=.017*TA+LV*0.05+0.06
14 PRINTCHR$(27);"L SPACE INVADERS"
15 PLOT25,4,"BOARDS "+MID$(STR$(TA),2,3):PLOT1,26,LEFT$(B#,FU)
16 PLOT1,4,"X "+MID$(STR$(MU),2,4)
17 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
20 PRINTCHR$(27)"P",CHR$(27)"F"
21 PRINTCHR$(27)"P",CHR$(27)"E"
22 PRINTCHR$(27)"P",CHR$(27)"A"
23 PRINTCHR$(27)"P",CHR$(27)"C"
24 PRINTCHR$(27)"P",CHR$(27)"B"
25 PRINTCHR$(27)"P",CHR$(27)"G"
26 FORK=0T05:FORL=1T021
27 PLOT7+L,10+K,102-K:MUSIC1,K,INT(L/2)+1,15
28 NEXTL:NEXTK
30 GOTO194
100 J#=#KEY#:IFJ#<>" "THENK#=#J#
105 IFK#=#X"THENV#=#X+1:GOTO150
110 IFK#=#Z"THENV#=#X-1:GOTO150
120 IFK#>X"THEN100
125 PLOTX,20," " :G=10+A(X)
130 FORB=19T026STEP-1:PLOTX,B," " :PLOTX,B+1," " :NEXTB
135 PLOTX,B+1," "
140 PLOTX,B,"*" :SC=SC+10*MU*(16-B):PLOTX,B," " :S=S-1:(A(X)=A(X)-1
141 A#=#MID$(STR$(SC),2,7):IFSC>HITHEINPLOT25,3,"HI "+A#
144 IFS=0THEN10
145 PLOT1,3,"SCORE "+A#:GOTO170
150 IFV<20RV>37THENV#X
160 PLOTX,21," " :PLOTV,21,"#" :X#V
170 IFRND(1)>R-(A(X)>40 OR A(X)>X"THEN100
180 B=10+A(X):L0TX,B,"/" :ZAP
185 FORA=1+8T021:PLOTX,A-1," " :PLOTX,A,"/" :NEXTA
190 J#=#KEY#:IFJ#<>" "THENK#=#J#
191 IFK#=#Z"OR"K#=#X"THENMUSIC1,3,4,0:PLAY1,0,4,400*(1-R):GOTO180
192 PLOTX,21,"*" :EXPLODE:WAIT50:FU=FU+1:PLOT1,26,LEFT$(B#,FU)+"" :P
ING
193 MU=LV:PLOT1,4,"X "+MID$(STR$(MU),2,4)
194 IFFU=0THENPLOT14,13,"GAME OVER":WAIT250:GOTO300
195 MUSIC1,3,4,0:PLAY1,0,4,400*(1-R)
200 GOTO160
300 REM
310 CLS:A=126*TA-S:A#=#STR$(A)
320 PLOT12,10,"CONGRATULATIONS!"
330 PLOT1,12,"YOU'VE DESTROYED"+A#+"" FLYING SAUCERS"
340 PLOT1,14,"AND MADE"+STR$(SC)+"" POINTS"
350 IFS<>HITHEINHI=SC:PLOT1,16,"AND BEATEN THE HIGH SCORE"
360 PLOT15,26,"PUSH A KEY"
370 POKE#2DF,0:GETA#:POKE#2DF,0
400 CLS:PRINT
410 PRINTCHR$(4):CHR$(27);"B";CHR$(27);"N SPACE INVADERS

```



```

":CHR$(4)
420 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
430 PRINT"BASIC VALUES : "
440 PRINT:PRINTCHR$(27);"P";"VAMPIRE f ..... 60"
450 PRINTCHR$(27);"P";"OCTOPOUSSY e ..... 50"
460 PRINTCHR$(27);"P";"TRIDENT d ..... 40"
470 PRINTCHR$(27);"P";"MASK c ..... 30"
480 PRINTCHR$(27);"P";"DELTA b ..... 20"
490 PRINT"DOUBLE HEAD a ..... 1"
500 PRINTCHR$(27);"LYOUR SHIP # ..... 0"
510 PRINT:PRINT:PRINT"CONTROL : KEYBOARD ONLY"
520 PRINT:PRINT"-KEY Z FOR LEFT"
530 PRINT"-KEY X FOR RIGHT"
535 PRINT"-KEY L FOR LEVEL"
540 PRINT"-SPACE FOR SHOOTING"
545 PLOT1,24,"LEVEL:0"
550 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"P";CHR$(27);"C PUSH SPACE TO
BEGIN"
551 ZZ=0:LV=0
552 B=ZZ:ZZ=ZZ+1
553 FORB=48321T048561STEP40:B=B+1:CO=B/6:CO=1+INT(0.1+6*(CO-INT(CO
))):POKEA,CO
554 NEXTA:A#=#KEY#:IFA#=""THEN552
555 IFA#<>" THENLV=LV+1:POKE#2DF,0:LV=-<LV>10%#LV:PLOT7,24,48+LV:
GOTO552
556 LV=LV+1:
560 GOTO9
590 CLS
600 FORK=0T05:FORL=1T021
610 PLOT8+L,10+K,102-K*MUSIC1,K,INT(L/2)+1,15
620 NEXTL:NEXTK

```

COMMENTAIRES :

ligne 0 à 1 :	initialisation de l'écran	variables du jeu
ligne 2 :	chargement des caractères graphiques	ligne 12 à 25 : tracé des dessins de l'écran
ligne 3 à 7 :	dates des graphiques	ligne 26 à 28 : musique d'accompagnement
ligne 9 à 11 :	initialisation des	ligne 100 à 110 : test du clavier
		ligne 125 à 194 : programme principal
		ligne 194 : fin de jeu
		ligne 300 à 550 : présentation du jeu

ORIC 1/ATMOS

PEINTURE PARTY

Repeignez votre appartement sans vous faire attraper par de voraces petits fantômes.

Et dès que votre pot de peinture s'épuise, courez en chercher un autre.

Pour vos déplacements, K = gauche, A = haut, Z = bas et L = droite.

```

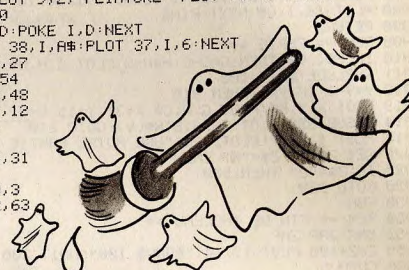
2 V=2
5 X=31:Y=13:B#="a":P#=#CHR$(255):R=100
6 T=20:N=20:A=0:B=0:Q=0:W=0:M=0
7 G=31:H=13:M#="c"
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
15 POKE 618,10

```

```

30 PLOT 3,1,"ef":PLOT 3,2,"gh":PLOT 20,2,"ef":PLOT 20,3,"gh"
35 PLOT 25,3,"SCORE":PLOT 24,3,7
40 PLOT 2,1,5:PLOT 2,2,5:PLOT 19,2,2:PLOT 19,3,2
42 PLOT 7,6,"a":PLOT 33,6,5:PLOT 36,6,STR$(V)
45 PLOT 7,0,"ATTENTION...":PLOT 9,2,"PEINTURE":PLOT 11,4,"FRAICHE."
47 IF PEEK(46856)=14 THEN 100
50 FORI=46856 TO 46935:READ D:POKE I,D:NEXT
52 FOR I=8 TO15:READ A#:PLOT 38,I,A#:PLOT 37,I,6:NEXT
60 DATA 14,14,36,31,15,14,10,27
62 DATA 28,29,9,62,60,28,20,54
64 DATA 12,30,45,63,33,63,19,48
66 DATA 12,18,33,63,33,33,18,12
68 DATA 3,4,8,16,16,32,63,31
70 DATA 48,8,4,2,2,1,63,62
72 DATA 30,22,20,16,16,16,16,31
74 DATA 46,6,2,2,2,2,62
76 DATA 12,30,45,63,33,63,50,3
78 DATA 32,48,32,48,32,48,32,63
80 DATA F,E,I,N,T,U,R,E
100 REM == DECOR ==
105 C#=#CHR$(255):D#="d"
108 PLOT 1,5,1:PLOT 1,25,1
110 FOR I=2 TO 32:PLOT I,5,D#:PLOT I,25,D#:NEXT
120 FOR I=6 TO 24:PLOT I,1,D#:PLOT 32,I,D#:NEXT
130 PLOT 32,13,"":FORI=12T014:PLOT33,I,D#:NEXT
132 PLOT 34,12,4:PLOT 34,13,4
135 PLOT 35,12,"ef":PLOT 35,13,"gh"
150 FOR I=20 TO 24:PLOT 35,I,"J":PLOT 36,I,C#:NEXT
160 PLOT X,Y,B#
200 REM == DEBUT ==
210 K=PEEK(#208)
215 IF K=56 THEN 400
216 M=M+1
220 IF K=174 THEN B=-1
230 IF K=170 THEN B=1
240 IF K=131 THEN A=-1
250 IF K=143 THEN A=1
260 PLOT X,Y,P#:X=X+A:Y=Y+B:S=SCRN(X,Y)
270 IF S=100 THEN W=X-A:Y=Y-B
275 S=SCRN(X,Y)
280 IF S=99 OR S=105 THEN 900
285 IF S=255 THEN Z=5
290 IF B#="a" THEN B#="b" ELSE B#="a"
295 IF R=0 THEN Z#P
300 IF R<1 THEN P#=#CHR$(S):T=-1
310 IF R<0 AND S=32 THEN P=P+1:Z=Z+10:PLOT 32,3,STR$(Z):IF P>549 TH
EN 950
350 A=0:B=0:R=R-1:PLOT X,Y,B#
360 T=T-1:IF T=0 THEN PLOT 36,N,"":N=N+1:T=20
370 IF X=2 AND R<1 THEN GOSUB 850
400 IF M<120 THEN 210
410 PLOT G,H,C#:Q=0:W=0
420 IF G<X AND SCRNG(G+1,H)>32 THEN Q=1:GOTO 500
430 IF G>X AND SCRNG(G-1,H)>32 THEN Q=-1:GOTO 500
440 IF H<Y AND SCRNG(G,H+1)>32 THEN W=1:GOTO 500
450 IF H>Y AND SCRNG(G,H-1)>32 THEN W=-1
500 IF M#="c" THEN M#="i" ELSE M#="c"
502 G=G+Q:H=H+W:S=SCRN(G,H)
505 IF S=97 OR S=98 THEN 900
50 IF S=100 THEN G=G-Q:H=H-W
510 PLOT G,H,M#

```




```

600 GOTO 210
850 REM == REEMPLISSAGE ==
855 PING:WAIT 30
860 R=100:H=20:T=20:P#=C#
870 FOR I=24 TO 20 STEP -1: SOUND 1,I*30,10:WAIT 20
880 PLOT 36,I,C#:NEXT:PING
930 RETURN
900 REM == PERTE ==
910 IF P#<>C# THEN G=G-O:H=H-W:PLOT G,H,M#:GOTO 210
911 EXPLODE:WAIT 100
912 V=V-1:IF V=-1THEN 915
913 PLOT X,Y,P#:PLOT G,H,C#:X=31:Y=13:G=31:H=13:M=0:PLTX,Y,B#
914 GOSUB 950:PLOT 36,6,STR$(V):GOTO 210
915 PLOT 1,26,7:PLOT 2,26,"UNE AUTRE PARTIE <O/N> b ?"
920 GET Z#:IF Z#="N" THEN END
925 IF Z#="O" THEN 930
928 GOTO 920
930 RUN
950 REM == FIN DE TABLEAU ==
952 ZAP:ZAP:ZAP
955 Z=Z+100:PLOT 13,14,"BONUS 100":WAIT 200:P=0
960 GOTO 5

```

COMMENTAIRES :

Ligne 2 à 7 : initialisation
 Ligne 30 à 45 : affichage du titre
 Ligne 47 à 50 : redéfinition des caractères
 Ligne 60 à 78 : DATA pour les caractères
 Ligne 100 à 160 : trace le décor
 Ligne 200 à 260 : saisie des touches et calcul des coord. du personnage
 Ligne 270 à 285 : on teste le caractère que va rencontrer le peintre
 Ligne 270 : mur => marche arrière

Ligne 280 : monstre => perte
 Ligne 285 : peinture => -5 points
 Ligne 290 à 350 : affichage du score et du peintre
 Ligne 360 à 400 : gestion du stock de peinture
 Ligne 410 à 502 : mouvement du monstre
 Ligne 505 : test de rencontre avec le peintre. Si oui => perte
 Ligne 850 à 890 : remplissage du pot de peinture
 Ligne 900 à 930 : perte et fin de partie
 Ligne 950 à 960 : fin du tableau

ATARI 600/800 XL

ALPHALUCK

Recomposez le carré magique des lettres
 en remettant ces dernières dans l'ordre alphabétique.
 Pour jouer, pressez simplement
 la touche qui correspond à la lettre choisie.

```

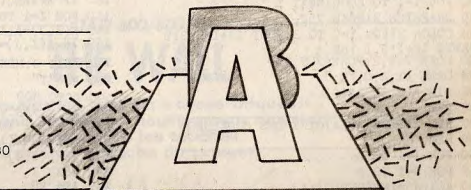
5 REM -----
6 REM -----ALPHALUCK-----
7 REM -----
10 DIM A$(14),B$(1),C$(1),D$(1),E$(1)
15 OPEN #1,4,0,"K:."
16 C=0
20 A$="ABCDEFGHJKLMN"
30 PRINT "          ALPHALUCK          "
40 PRINT "REMETTEZ TOUTES LES LETTRES DANS L'ORDRE ."

```

```

50 PRINT "POUR CHANGER UNE LETTRE DE PLACE
OURENTAUSS!"
65 REM -----
66 REM -----MELANGE-----
67 REM -----
70 PRINT "COMBIEN DE FOIS DOIS JE MELANGER ";
80 INPUT Y
90 FOR I=1 TO Y
100 X=INT(RND(0)*14+1)
110 GOSUB 500
120 NEXT I
125 REM -----
126 REM -----AFFICHAGE-----
127 REM -----
130 GRAPHICS 18
140 COLOR 1
150 POSITION 3,3
160 PRINT #6;"ABCDEFGHJKLMN"
170 COLOR 3
180 POSITION 3,5
190 PRINT #6;A$
195 POSITION 3,0:PRINT #6;"coup n ";C
196 IF A$="ABCDEFGHJKLMN" THEN 300
197 REM -----
198 REM -----INTERROGE-----
199 REM -----
200 GET #1,X
210 X=X-64
220 IF X<1 OR X>14 THEN 200
230 GOSUB 500
240 C=C+1
250 GOTO 180
295 REM -----
296 REM -----GAGNE-----
297 REM -----
300 FOR I=1 TO 14
310 SOUND 0,200,I,I
315 FOR J=0 TO 50:NEXT J
320 NEXT I
325 SOUND 0,0,0,0
330 IF PEEK(753)=0 THEN 330
340 RUN
495 REM -----
496 REM -----ECHANGE LES LETTRES-----
497 REM -----
500 B$=A$(1,1)
510 C$=A$(X,X)
520 A$(1,1)=C$
530 A$(X,X)=B$
540 IF X>1 THEN B$=A$(X-1,X-1):GOTO 560
550 B$=A$(14,14)
560 IF X<14 THEN C$=A$(X+1,X+1):GOTO 580
570 C$=A$(1,1)
580 IF X=1 THEN A$(14,14)=C$:A$(2,2)=B$:GOTO 620
590 IF X=14 THEN A$(13,13)=C$:A$(1,1)=B$:GOTO 620
600 A$(X-1,X-1)=C$
610 A$(X+1,X+1)=B$
620 RETURN

```



COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 50 : présentation du jeu
 Ligne 65 à 120 : mélange des cartes

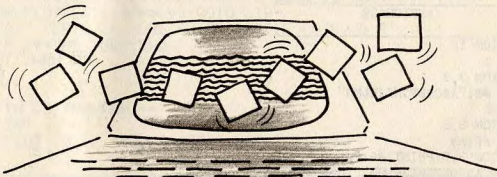
Ligne 125 à 196 : affichage
 Ligne 197 à 250 : interroge
 Ligne 295 à 340 : gagné
 Ligne 495 à 620 : échange les lettres

MAGI-CARRÉS

Neuf cases à blanchir et un choix limité de déplacements.

Un défi lancé à vos neurones.

Relevez-le et essayez de battre votre ordinateur en pressant le chiffre correspondant au déplacement subi.



```

4 REM -----
5 REM -----MAGICARRE-----
6 REM -----
10 GRAPHICS 18
15 POSITION 5,5
20 ? #6:"MAGICARRE"
30 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
35 GRAPHICS 3:POKE 752,1
36 COLOR 2:FOR I=0 TO 3:PLOT 12+I*5,3:2
RAWTO 12+I*5,1:NE t
40 POKE 709,2:POKE 708,10
44 OPEN #1,4,0,"K:"
45 DIM A(3,3),A$(6)
46 REM -----
47 REM TIRAGE ALEATOIRE DES COULEURS
48 REM -----
50 FOR I=1 TO 3
55 FOR J=1 TO 3
60 A(I,J)=INT(RND(0)*4)
65 NEXT J
70 NEXT I
72 C=0:PRINT " "
73 PRINT "TYU":PRINT "GHJ":PRINT "BNM"
75 REM -----
76 REM ----- AFFICHAGE DU CARRÉ -----
77 REM -----
80 FOR I=1 TO 3
85 FOR J=1 TO 3
86 COLOR A(I,J)
90 FOR K=0 TO 2
95 PLOT J*5+8,I*4+K:DRAWTO J*5+11,I*4+K
96 NEXT K:NEXT J:NEXT I
97 REM -----
98 REM ----- TEST DE CONTROLE -----
99 REM -----
100 FOR I=1 TO 3
105 FOR J=1 TO 3

```

```

110 IF A(I,J)=2 THEN NEXT J:NEXT I:GOTO
1000
120 REM -----
121 REM ----- DEMANDE UN COUP -----
122 REM -----
125 GET #1,X
150 IF X>ASC("T") THEN 200
160 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 2
165 A(I,J)=A(I,J)+1
170 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0
175 NEXT J:NEXT I
180 A$="T"
190 GOTO 800
200 IF X>ASC("Y") THEN 250
210 FOR I=1 TO 3
220 A(I,I)=A(I,I)+1
235 IF A(I,I)=4 THEN A(I,I)=0
240 NEXT I
245 A$="Y"
246 GOTO 800
250 IF X>ASC("U") THEN 300
260 FOR I=1 TO 2:FOR J=2 TO 3
265 A(I,J)=A(I,J)+1
270 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0
275 NEXT J:NEXT I
280 A$="U"
290 GOTO 800
300 IF X>ASC("G") THEN 350
310 FOR I=1 TO 3
320 A(I,1)=A(I,1)+1
325 IF A(I,1)=4 THEN A(I,1)=0
330 NEXT I
335 A$="G"
340 GOTO 800
350 IF X>ASC("H") THEN 400
360 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 3
365 A(I,J)=A(I,J)+1
370 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0

```

```

375 NEXT J:NEXT I
380 A$="H"
390 GOTO 800
400 IF X>ASC("J") THEN 450
410 FOR I=1 TO 3
415 A(I,3)=A(I,3)+1
420 IF A(I,3)=4 THEN A(I,3)=0
430 NEXT I
435 A$="J"
440 GOTO 800
450 IF X>ASC("B") THEN 500
460 FOR I=2 TO 3:FOR J=1 TO 2
465 A(I,J)=A(I,J)+1
470 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0
475 NEXT J:NEXT I
480 A$="B"
490 GOTO 800
500 IF X>ASC("N") THEN 550
510 FOR I=1 TO 3
515 A(3,I)=A(3,I)+1
520 IF A(3,I)=4 THEN A(3,I)=0
530 NEXT I
535 A$="N"
540 GOTO 800
550 IF X>ASC("M") THEN 120
560 FOR I=2 TO 3:FOR J=2 TO 3
565 A(I,J)=A(I,J)+1
570 IF A(I,J)=4 THEN A(I,J)=0
580 NEXT J:NEXT I
590 A$="M"
795 REM -----
796 REM ----- AFFICHAGE SITUATION -----
797 REM -----
800 C=C+1
810 PRINT " TYU":PRINT "GHJ":PRINT "BNM"
820 PRINT "COUP N ";C
830 PRINT A$
840 GOTO 80
995 REM -----
996 REM ----- FIN DE PARTIE -----
997 REM -----
1000 FOR I=1 TO 5:PRINT " ";:NEXT I
1005 FOR I=0 TO 300:NEXT I
1010 PRINT " UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?"
1020 GET #1,X
1030 IF X=ASC("O") THEN 50
1040 IF X>ASC("N") THEN 1020
1050 GRAPHICS 0

```

COMMENTAIRES :

Ligne 4 à 45 : présentation et initialisation du jeu
Ligne 46 à 73 : tirage aléatoire des couleurs

Ligne 75 à 94 : affichage du carré
Ligne 97 à 110 : test de contrôle
Ligne 120 à 590 : programme principal
Ligne 795 à 840 : affichage de la situation
Ligne 995 à 1050 : fin de la partie

ATARI 600/800 XL

THE WALL

Retrouvez les joies du « casse-briques » dans une version particulièrement réussie. Jouez avec les touches droite et gauche du curseur.



```

5 REM -----
6 REM -----MUR-----
7 REM -----
40 POKE 710,0
50 POKE 752,1
95 REM -----

```


SKI

Vous dévaliez des pentes enneigées
en évitant tous les arbres.
Classique? Essayez les cinq niveaux de difficulté
avant de juger...
Utilisez les touches du curseur
pour vous déplacer.



```

96 REM -          DESSIN DU TABLEAU -
97 REM
100 PRINT "          SCORE : ";SC
110 FOR I=2 TO 36
120 POKE 40060+I,128
130 NEXT I
140 FOR I=2 TO 23
150 POKE 40002+I*40,128
160 POKE 40036+I*40,128
170 NEXT I
180 FOR I=6 TO 10
190 POSITION 3,I:PRINT ""
200 NEXT I
210 X=18:Y=22:DY=-1:DX=0:R=18:DR=0:SC=0
220 POKE 40937,77:POKE 40938,77:POKE 40939,77
225 REM
226 REM -          MVMMENTS RAQUETTE&BALLE -
227 REM
230 K=PEEK(754)*SGN(PEEK(753))
235 DR=0
240 IF K=6 AND R>4 THEN DR=-2
250 IF K=7 AND R<34 THEN DR=2
260 DD=PEEK(40000+(Y+DY)*40+X+DX)
270 IF DD=0 THEN SC0
275 IF DD=205 THEN POKE 40000+(DY+Y)*40+DX+X,0:DY=-DY:SC=SC+10:GOSUB 500:GOTO 260

```

```

280 IF X=3 OR X=35 THEN DX=-DX:GOSUB 500:GOTO 260

```

```

295 REM
296 REM -          AFFICHE RAQUETTE&BALLE -
297 REM
300 IF Y=23 THEN SC0
310 POKE 40000+Y*40+X,0
320 X=X+DX:Y=Y+DY
330 POKE 40000+Y*40+X,84
340 DD=R+DR+40920
350 R=R+DR
360 IF DR=-2 THEN POKE DD+2,0:POKE DD+3,0:POKE DD,77:POKE DD-1,77
380 POSITION 21,0:PRINT SC
390 GOTO 230
495 REM
496 REM -          SON DE COLLISION -
497 REM
500 SOUND 0,200,10,10
510 FOR I=0 TO 5
520 NEXT I
530 SOUND 0,0,0,0
540 RETURN
695 REM
696 REM -          PERDU -
697 REM
700 FOR I=255 TO 0 STEP -1
710 SOUND 0,I,10,15
720 NEXT I
730 SOUND 0,0,0,0
740 IF PEEK(753)=0 THEN 740
750 RUN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 220 : dessin du tableau
Ligne 230 à 280 : mouvement de la raquette

Ligne 300 à 390 : affichage de la raquette et de la balle
Ligne 500 à 540 : routine de son
Ligne 700 à 750 : fin de la partie

```

5 REM
6 REM -          DESCENTE A SKI -
7 REM
10 POKE 741,0:POKE 742,150
15 FOR I=38400 TO 38431
20 READ A:POKE I,A
30 NEXT I
35 DIM AS(3)
40 DATA 24,36,60,24,25,38,68,136
41 DATA 24,36,60,24,165,195,129,129
42 DATA 24,36,60,24,152,100,34,17
43 DATA 24,24,60,126,255,126,24,24
45 REM
46 REM -          PRESENTATION -
47 REM
50 PRINT "          DESCENTE A SKI          "
52 POKE 752,0
54 POSITION 2,6:PRINT "EVITEZ LES ARBRES EN VOUS DIRIGEANT"
55 POSITION 15,10:PRINT "<- GAUCHE"
56 POSITION 15,12:PRINT "-> DROITE"
57 POSITION 12,20:PRINT "DIFFICULTE (0-5) ":INPUT DF:I: , +
58 POKE 752,1
59 POSITION 12,20:PRINT "          BONNE CHANCE !!!          "
60 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
65 PRINT " "
70 SC=0:Y=15:D=0
80 POKE 709,8:POKE 710,14:POKE 756,150
94 REM
95 REM -          BOUCLE PRINCIPALE -
96 REM
100 X=PEEK(754)*SGN(PEEK(753)):D=0
105 IF X=6 AND Y>10 THEN D=-1
110 IF X=7 AND Y<29 THEN D=+1
115 Y=Y+D
120 IF PEEK(40040+Y)=67 THEN 200

```



```

150 Y1=INT(RND(O)*10+10)
160 Y2=INT(RND(O)*10+20)
170 POSITION Y1,23:PRINT " ";:POSITION Y2,23:PRINT ""
180 POKE 40000+Y,D+65
185 SC=SC+1
190 FOR I=50 TO DF*10 STEP -1
195 NEXT I:GOTO 100
196 REM -----
197 REM - COLLISION -
198 REM -----
200 FOR I=15 TO 0 STEP -1
210 SOUND 0,100,2,I
220 POKE 710,I
230 FOR J=0 TO 20
240 NEXT J
250 NEXT I
255 PRINT " "
260 POKE 756,224:POKE 710,4:POKE 709,10:POKE 752,0
265 REM -----
266 REM - FIN DE PARTIE -
267 REM -----
270 PRINT " SCORE = ";SC*(DF+1)
280 PRINT " UNE AUTRE PARTIE (O/N) ";
290 INPUT AS$
300 IF AS="O" THEN 50
310 IF AS<>"N" THEN 290

```

programme
 Ligne 94 à 195 : programme principal
 Ligne 196 à 260 : test des collisions
 Ligne 265 à 370 : fin de partie

COMMENTAIRES :
 Ligne 5 à 43 : initialisation des
 variables
 Ligne 45 à 80 : présentation du

ATARI 600/800 XL

STAR DEFENCE

**Cinq niveaux de difficulté
 pour une féroce bataille contre de nouveaux envahisseurs
 plus terrifiants que jamais...
 Les deux touches du curseur servent à vous déplacer,
 la barre d'espace à tirer.**

```

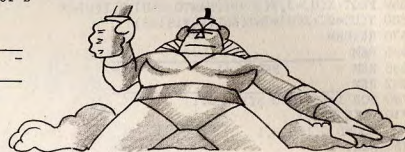
5 REM -----
6 REM - STAR DEFENCE -
7 REM -----
10 DIM X(5),Y(5)
15 GRAPHICS 7
20 PRINT " <- GAUCHE"
30 PRINT " -> DROITE"
40 PRINT " SPC TIR"
100 REM -----
101 REM - TIRAGE ALEATOIRE -
102 REM -----
110 COLOR 1
120 FOR I=0 TO 2*3,14 STEP 3,14/8
130 PLOT 80+COS(I)*5,40+SIN(I)*5
140 NEXT I
150 PLOT 80,40:DRAWTO 80,36
170 FOR I=0 TO 5
180 X(I)=INT(RND(O)*154+3)
190 Y(I)=INT(RND(O)*74+3)

```

```

195 IF (X(I)-80)^2+(Y(I)-40)^2<625 THEN 180
200 NEXT I
205 COLOR 2
210 FOR I=0 TO 5
220 PLOT X(I)-3,Y(I)-3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)+3
230 PLOT X(I)-3,Y(I)+3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)-3
240 NEXT I
250 A=-3,14/2
255 PRINT " DIFFICULTE (1-5) ":INPUT D
256 IF D<1 OR D>5 THEN 255
257 D=INT(D):SC=0
295 REM -----
296 REM - PROGRAMME PRINCIPAL -
297 REM -----
300 K=PEEK(754)*SGN(PEEK(753))
305 B=0
310 IF K=7 THEN B=3,14/8
320 IF K=6 THEN B=-3,14/8
325 IF K=33 THEN GOSUB 500
326 SOUND 0,0,0,0
330 COLOR 0:PLOT 80,40:DRAWTO 80+COS(A)*4,40+SIN(A)*4
340 A=A+B
350 COLOR 1:PLOT 80,40:DRAWTO 80+COS(A)*4,40+SIN(A)*4
355 COLOR 0
360 FOR I=0 TO 5
370 PLOT X(I)-3,Y(I)-3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)+3
380 PLOT X(I)-3,Y(I)+3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)-3
390 NEXT I
400 FOR I=0 TO 5
405 Z=INT(RND(O)*2)
410 X(I)=X(I)+SGN(80-X(I))*Z*D
420 Y(I)=Y(I)+SGN(40-Y(I))*(1-Z)*D
430 NEXT I
440 COLOR 2
450 FOR I=0 TO 5
460 PLOT X(I)-3,Y(I)-3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)+3
470 PLOT X(I)-3,Y(I)+3:DRAWTO X(I)+3,Y(I)-3
480 NEXT I
485 FOR I=0 TO 5:IF X(I)>77 AND X(I)<83 AND Y(I)>37 AND

```



```

490 GOTO 300
495 REM -----
496 REM - PROGRAMME TIR -
497 REM -----
500 X=80+COS(A)*7
510 Y=40+SIN(A)*7
515 COLOR 0
516 PLOT X,Y
520 X=X+COS(A)*2
530 Y=Y+SIN(A)*2
540 IF Y<0 OR Y>79 OR X<0 OR X>159 THEN RETURN
550 LOCATE X,Y,Z
560 IF Z<>0 THEN 600
565 COLOR 3
570 PLOT X,Y
580 SOUND 0,X+50,10,10
590 GOTO 515
595 REM -----
596 REM - VAISSEAU TOUCHE -
597 REM -----
600 SOUND 0,X+50,4,10

```



```

605 W=100000
610 FOR I=0 TO 5
615 Z=(X(I)-X)^2+(Y(I)-Y)^2
620 IF W>Z THEN W=Z:U=I
630 NEXT I
632 SC=SC+(200-10*INT(W))*D
633 PRINT " SCORE : ";SC
635 COLOR 0
640 PLOT X(U)-3,Y(U)-3:DRAWTO X(U)+3,Y(U)+3
650 PLOT X(U)-3,Y(U)+3:DRAWTO X(U)+3,Y(U)-3
660 Y(U)=92:X(U)=INT(RND(O)*154+3)
670 RETURN
695 REM -----
696 REM ----- PERDU !! -----
697 REM -----
700 FOR I=15 TO 0 STEP -0,1
710 POKE 712,I
720 SOUND 0,100,8,I
730 NEXT I
740 IF PEEK(753)=0 THEN 740
750 RUN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 40 : initialisation des variables et présentation du programme
 Ligne 100 à 257 : positionnement aléatoire de la base et des envahisseurs (X)

Ligne 295 à 490 : programme principal
 Ligne 495 à 590 : sous programme de tir (et son)
 Ligne 595 à 670 : sous programme de test des vaisseaux touchés
 Ligne 695 à 750 : partie rendue

ATARI 600/800 XL

RALLYE

Essayez de survivre le plus longtemps possible dans ce labyrinthe infernal. Vous changez la direction de votre véhicule grâce aux touches E, S, D et X.



```

5 REM -----
6 REM ----- RALLYE -----
7 REM -----
10 POKE 82,0:POKE 709,10:POKE 710,4
15 POKE 752,1
20 PRINT " RALLYE "
30 PRINT " PARCOUREZ LE PLUS LONG TRAJET "
50 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
60 POKE 710,0:POKE 709,14
65 REM -----
66 REM ----- DESSIN DU LABYRINTHE -----
67 REM -----

```

```

70 PRINT ""
80 PRINT " .....
82 PRINT " . . . . .
84 PRINT " . . . . .
86 PRINT " .....
88 PRINT " . . . . .
90 PRINT " . . . . .
92 PRINT " . . . . .
94 PRINT " . . . . .
96 PRINT " . . . . .
98 PRINT " . . . . .
100 PRINT " . . . . .

```

```

110 X=22:Y=21:DX=1:DY=0:DD=3
115 REM -----
116 REM ----- BOUCLE PRINCIPALE -----
117 REM -----
120 K=PEEK(754)*SGN(PEEK(753))
130 IF K=42 AND DY=0 THEN DX=0:DY=-1:DD=0
140 IF K=22 AND DY=0 THEN DX=0:DY=1:DD=1
150 IF K=62 AND DX=0 THEN DY=0:DX=-1:DD=2
160 IF K=58 AND DX=0 THEN DY=0:DX=1:DD=3
170 POKE 40000+Y*40+X,0
180 X=X+DX:Y=Y+DY
190 IF PEEK(40000+Y*40+X)=14 THEN 500
200 POKE 40000+Y*40+X,92+DD
210 SC=SC+1
220 POSITION 10,0:PRINT "SCORE = ";SC
230 GOTO 120
495 REM -----
496 REM ----- COLLISION -----
497 REM -----
500 FOR I=15 TO 0 STEP -1
510 FOR K=0 TO 3
520 SOUND 0,100,4,I
530 POKE 40000+Y*40+X,92+K
540 FOR J=0 TO 5
550 NEXT J
560 NEXT K
570 NEXT I
595 REM -----
596 REM ----- FIN DE PARTIE -----
597 REM -----
600 PRINT " SCORE FINAL : ";SC; " "
610 POKE 752,0
620 PRINT " UNE AUTRE PARTIE (O/N) ? ";
640 IF PEEK(754)=8 THEN RUN
650 IF PEEK(754)<>35 THEN 640
660 POKE 709,10:POKE 710,4:POKE 82,2

```

COMMENTAIRES :

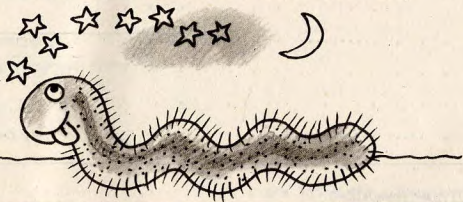
Ligne 5 à 60 : présentation du jeu
 Ligne 65 à 110 : dessin du labyrinthe

Ligne 11 à 230 : boucle principale
 Ligne 495 à 570 : cas d'une collision
 Ligne 595 à 660 : fin de partie

RÊVE DE CHENILLE

Mangez toutes les étoiles
mais évitez les météorites si vous voulez devenir
une super-chenille
capable d'affronter solitudes glacées et
immensités infinies...

E = haut, S = gauche, D = droite et X = bas.



```

5 REM _____
6 REM _____ CHENILLE _____
7 REM _____
10 DIM A$(200)
20 L=10
30 A$="1111111111"
40 TX=20:TY=20
50 QX=10:QY=20
60 POKE 752,1
70 GOSUB 700
85 REM _____
86 REM _____ AFFICHAGE _____
87 REM _____
90 PRINT " "
95 FOR I=0 TO 60:POKE 40040+INT(RND(0)*960),10:NEXT I
96 FOR I=0 TO 10:POKE 40040+INT(RND(0)*960),84:NEXT I
100 FOR I=11 TO 20
110 POKE 40800+I,84
120 NEXT I
130 IF PEEK(753)=0 THEN 130
145 REM _____
146 REM _____ MOUVEMENT TETE & QUEUE _____
147 REM _____
150 K=PEEK(754)
160 IF K=62 THEN DD=0:TX=TX-1
165 IF K=58 THEN DD=1:TX=TX+1
170 IF K=42 THEN DD=2:TY=TY-1
175 IF K=22 THEN DD=3:TY=TY+1
180 IF TX<0 OR TY<1 OR TX=40 OR TY=24 THEN 500
190 CC=VAL(A$(1,1))
195 PP=PEEK(40000+TX+TY*40)
196 IF PP=84 THEN 500
200 IF PP=10 THEN C=C+3:SC=SC+10:GOSUB 400
205 IF C<=0 THEN A$=A$(2,L):GOTO 209
206 L=L+1:C=C-1:CC=4

```

```

209 A$(L,L)=STR$(DD)
210 QX=QX+(CC=1)-(CC=0)
220 QY=QY+(CC=3)-(CC=2)
225 REM _____
226 REM _____ AFFICHAGE TETE & QUEUE _____
227 REM _____
230 POKE 40000+TX+TY*40,84
240 POKE 40000+QX+QY*40,0
250 PRINT " SCORE : ";SC
260 GOTO 150
395 REM _____
396 REM _____ SON D'AVALEMENT _____
397 REM _____
400 FOR I=15 TO 0 STEP -1.5
410 SOUND 0,16*I,10,I
420 NEXT I
430 SOUND 0,0,0,0
440 RETURN
495 REM _____
496 REM _____ FIN DE PARTIE _____
497 REM _____
500 Q=10
510 FOR I=15 TO 0 STEP -0.5
520 SOUND 0,200,8,I
530 POKE 40000+TX+TY*40,C
540 C=34-C
550 NEXT I
560 POSITION 10,12
570 PRINT " UNE AUTRE PARTIE (O/N) ? "
580 IF PEEK(754)=8 THEN RUN
590 IF PEEK(754)<>35 THEN 580
600 GRAPHICS 0
610 END
695 REM _____
696 REM _____ PRESENTATION _____
697 REM _____
700 PRINT " CHENILLE
710 PRINT " DIRIGEZ VOTRE CHENILLE A L'AI
DE DES TOUCHES
710 PRINT " A ve
730 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
740 RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 70 : initialisation des variables
Ligne 85 à 130 : affichage des différentes étoiles aléatoirement
Ligne 145 à 225 : sous programme des

déplacements chenille
Ligne 225 à 260 : affichage des différents déplacements
Ligne 395 à 440 : sous programme sons
Ligne 495 à 610 : fin de la partie
Ligne 695 à 740 : présentation du programme

ATARI 600/800 XL

ALPHATAACK

Toutes les lettres de votre abécédaire
ont été prises de folie.
Remettez-les dans l'ordre pour gagner...
le droit de recommencer!



```

5 REM _____
6 REM _____ ALPHATAACK _____
7 REM _____
10 DIM A(6,6)
11 GOSUB 1000
12 OPEN #1,4,0,"K:"
15 X=5:Y=5

```



```

20 PRINT " VEUILLEZ PATIENTEZ UNE MINUTE
30 C=500
35 REM
36 REM ----- TIRAGE ALEATOIRE -----
37 REM
40 FOR I=1 TO C
50 D=SGN(INT(RND(O)*2)-0.5)
60 E=INT(RND(O)*2)
70 X=X+D*(1-E),Y=D*E=A(X,Y)
80 Y=Y+D*E
90 IF X>5 OR X<1 THEN X=X-D:GOTO 50
100 IF Y>5 OR Y<1 THEN Y=Y-D:GOTO 50
110 A(X-D*(1-E),Y-D*E)=A(X,Y)
120 A(X,Y)=32
130 NEXT I
135 REM ----- AFFICHAGE -----
136 REM
137 REM
140 GRAPHICS 18
145 C=0
150 FOR I=1 TO 5
160 FOR J=1 TO 5
170 POSITION J,I
180 PRINT #6;CHR$(A(I,J))
190 NEXT J
195 NEXT I
200 POSITION 7,5:PRINT #6;"COUP N " ;C
205 REM
206 REM ----- TEST DU COUP -----
207 REM
210 GET #1,K
220 IF K<65 OR K>88 THEN 110
230 FOR I=1 TO 5
240 FOR J=1 TO 5
250 IF A(I,J)=K THEN 300
260 NEXT J

```

COMMENTAIRES :
 Ligne 5 à 30 : initialisation du jeu
 Ligne 35 à 130 : tirage aléatoire des lettres
 Ligne 135 à 200 : affichage des lettres

```

270 NEXT I
280 END
290 REM
295 REM ----- JOUE LE COUP -----
296 REM
297 REM
310 IF A(I+1,J)=32 THEN A(I+1,J)=A(I,J):A(I,J)=32:GOTO 350
330 IF A(I,J+1)=32 THEN A(I,J+1)=A(I,J):A(I,J)=32:GOTO 350
350 C=C+1
360 FOR I=1 TO 5
370 FOR J=1 TO 5
380 IF A(I,J)=59+I*5+J THEN NEXT J:NEXT I
390 IF A(5,5)<32 OR I<>5 OR J<>5 THEN 150
395 REM
396 REM ----- FIN DE PARTIE -----
397 REM
400 GRAPHICS 18
410 PRINT #6;"gagne en ";C;" coups"
420 PRINT #6
430 PRINT #6;"UNE AUTRE ?"
440 IF PEEK(754)=8 THEN RUN
450 IF PEEK(754)<>35 THEN 440
460 GRAPHICS 0
470 END
495 REM ----- INITIALISATION TAB -----
496 REM
497 REM
1000 FOR I=1 TO 5
1010 FOR J=1 TO 5
1020 A(I,J)=59+I*5+J
1030 NEXT J
1040 NEXT I
1050 A(5,5)=32
1060 RETURN

```

Ligne 205 à 280 : test d'un coup
 Ligne 295 à 390 : le coup est joué
 Ligne 395 à 470 : fin de partie
 Ligne 995 à 1060 : initialisation du tableau

ATARI 600/800 XL

JACK-POT PARTY

**On vous refuse systématiquement l'entrée des casinos ?
 Défoulez-vous à domicile
 Avec ce superbe Jack-pot. Utilisez les touches 1 à 4
 pour faire tourner les différentes roues
 de la machine ou
 la barre d'espacement pour lancer toutes les roues
 simultanément.**

```

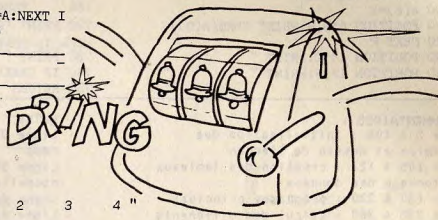
5 REM -----
6 REM ----- JACK POT -----
7 REM -----
10 OPEN #1,4,0,"K:"
15 GOSUB 700
16 POKE 710,0

```

```

20 FOR T=1 TO 8
30 PRINT "
40 NEXT T
50 PRINT
60 PRINT
70 PRINT
80 FOR T=1 TO 10
90 PRINT "
100 NEXT T
105 REM -----
106 REM ----- INITIALISATIONS -----
107 REM
110 DIM A(7),L(7)
120 S=0
125 FOR I=0 TO 6:READ A:L(I)=A:NEXT I
126 DATA 16,123,96,0,20,35,36
130 REM
131 REM ----- BOUCLE DE JEU -----
132 REM
140 FOR R=1 TO 4
150 C=L(INT(RND(O)*7))
160 A(R)=C
170 NEXT R
180 W=0
190 PRINT
195 PRINT
196 POSITION 5,6:PRINT " 1 2 3 4 "
200 FOR R=1 TO 4
210 POSITION 6*R,9:PRINT CHR$(A(R))
220 NEXT R
225 REM
226 REM ----- CALCUL DU GAIN -----
227 REM
230 T=INT(RND(O)*6)
240 IF T=1 THEN 390
250 IF A(1)=A(2) THEN W=20
260 IF A(1)=A(2) AND A(2)=A(3) THEN W=100
270 IF W=100 AND A(3)=A(4) THEN W=500
280 S=S+10
290 IF W>0 THEN 350
300 POSITION 10,15:PRINT "CREDIT=" ;S ;"FR"
310 REM ----- NOUVEAU COUP -----
311 REM
312 REM
320 IF PEEK(753)=0 THEN 320
330 POSITION 12,4:PRINT "
340 GOTO 130
350 POSITION 12,4:PRINT " GAIN:" ;W ;"FR"
-----
360 S=S+W
370 W=0
380 GOTO 300
390 REM ----- EFFECTUE TILT -----
391 REM
392 REM
395 GET #1,G
400 FOR H=1 TO 4
410 POSITION 14,2:PRINT " "
420 GOSUB 670
430 POSITION 14,2:PRINT "TILT "
440 GOSUB 670

```




```

450 NEXT H
460 E=INT(RND(O)*5)+2
470 FOR R=1 TO E
480 B=O
490 POSITION 12,3:PRINT E-R+1;" ESSAIS"
500 GET #1,G
520 IF G=49 THEN B=1
530 IF G=50 THEN B=2
540 IF G=51 THEN B=3
550 IF G=52 THEN B=4
560 IF B=O THEN 620
570 Z=A(B)
580 Y=L(INT(RND(O)*7))
590 IF Y=Z THEN 580
600 A(B)=Y
610 POSITION 6*B,9:PRINT CHR$(A(B))
620 NEXT R
640 POSITION 14,2:PRINT " "
650 POSITION 12,3:PRINT " "

```

COMMENTAIRES :
Ligne 5 à 100 : initialisation des variables et dessin de l'écran
Ligne 105 à 126 : création des tableaux de stockage des données
Ligne 130 à 220 : programme principal
Ligne 225 à 300 : calcul des différents

```

660 GOTO 250
665 REM
666 REM SON DU GAIN
667 REM
670 FOR R=1 TO 10
675 SOUND 0,200,10,10
680 NEXT R
685 SOUND 0,0,0,0
690 RETURN
695 REM
696 REM PRESENTATION
697 REM
700 PRINT " JACKPOT "
710 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE POUR FAIRE TOURNER"
720 PRINT "QUAND TILT S'ALLUME APPUYEZ 1 2 3 4 SUIVANT"
730 PRINT " APPUYER UNE TOUCHE S.V.P"
740 IF PEEK(753)=O THEN 740
750 RETURN

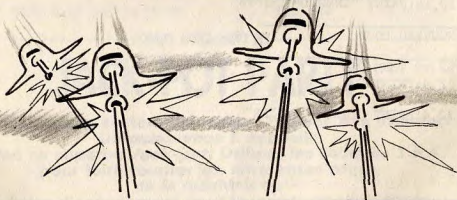
```

gains
Ligne 310 à 380 : calcul d'un nouveau coup
Ligne 390 à 660 : sous programme de la nouvelle partie et des différents sons
Ligne 665 à 690 : sous programme son
Ligne 696 à 750 : présentation du jeu

ATARI 600/800 XL

INVADERS

Ils tirent sans cesse sur vous,
se rapprochent imperturbablement pour peu que
vous les laissez faire et
ne souhaitent qu'une chose : votre mort.
Utilisez les deux touches du curseur et la barre d'espace
si vous tenez à votre peau...



```

5 REM
6 REM INVADERS
7 REM
10 DIM A$(40),B$(40),C$(40),D$(40),E$(40)
15 E$=" "
20 A$="*****"
25 B$=" "
30 C$=" "
35 D$=" "
40 POKE 752,1:POKE 82,0:W=19
45 GOSUB 600
46 REM
47 REM BOUCLE PRINCIPALE
48 REM

```

```

60 FOR Y=1 TO 22
60 FOR XX=5*Z TO 5*(Z-2) STEP (1-Z)/INT((29-Y)/6)
65 X=INT(XX)
70 GOSUB 200
80 NEXT XX
90 Z=Z-2
100 NEXT Y
110 END
195 REM
196 REM TEST CLAVIER+MOUVEMENTS
197 REM
200 K=PEEK(754)*SGN(PEEK(753))
210 IF K=33 AND T=O THEN T=1:U=W:V=23
220 IF K=6 AND W>O THEN W=W-1
230 IF K=7 AND W<39 THEN W=W+1
235 S=S+1
240 IF S>23 THEN S=Y+R-INT(RND(O)*15)*2+X
245 IF S=23 AND R=W THEN 450
250 V=V-1
260 IF V<1 THEN T=O
295 REM
296 REM AFFICHAGE
297 REM
300 PRINT " SCORE : ";SC
305 POKE 40920+W,88
306 POKE 40000+S*40+R,93
307 IF T=1 THEN POKE 40000+V*40+U,92
310 POSITION X,Y:PRINT A$
320 IF Y=22 THEN 400
325 POSITION X,Y+2:PRINT B$
330 IF Y=22 THEN 410
335 POSITION X,Y+4:PRINT C$
340 IF Y=22 THEN 420
345 POSITION X,Y+6:PRINT D$
350 IF T=1 AND PEEK(39960+V*40+U)<>O THEN GOSUB 500
360 RETURN
395 REM
396 REM TEST COLLISION
397 REM
400 IF B$=E$ THEN 330
405 GOTO 450
410 IF C$=E$ THEN 340
415 GOTO 450
420 IF D$=E$ THEN 350
425 GOTO 450
430 FOR I=15 TO 0 STEP -0.2
460 SOUND 0,150,6,I
470 NEXT I
480 FOR I=0 TO 500:NEXT I
485 REM
486 REM NOUVELLE PARTIE?
487 REM
490 POSITION 10,10:PRINT "UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?"
492 IF PEEK(754)=8 THEN RUN
493 IF PEEK(754)<>35 THEN 492
494 POKE 82,2:GRAPHICS 0:END
495 REM
496 REM SUPRIME UN VAISSEAU
497 REM
500 V=V-1
510 IF Y=V THEN A$(U-X+1,U-X+1)="":SC=SC+100
520 IF Y=2=V THEN B$(U-X+1,U-X+1)="":SC=SC+50

```



```

530 IF Y+4=V THEN C$(U-X+1,U-X+1)=" ":SC=SC+20
540 IF Y+6=V THEN D$(U-X+1,U-X+1)=" ":SC=SC+10
550 T=0
560 FOR I=15 TO 0 STEP -1
570 SOUND 0,100,8,I
580 NEXT I
590 RETURN
595 REM
596 REM - PRESENTATION -
597 REM
600 PRINT " INVADERS "
610 PRINT "DIRIGEZ VOTRE VAISSEAU GRACE AUX TOUCHE" I$*
-
630 PRINT " APPUYER SUR UNE TOUCHE S.V.P"
640 IF PEEK(753)=0 THEN 640
650 RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 45 : initialisation des variables
Ligne 50 à 110 : boucle principale
Ligne 200 à 260 : teste clavier et mouvement

Ligne 300 à 360 : affichage du décor
Ligne 400 à 480 : teste de collision
Ligne 490 à 494 : une autre partie
Ligne 496 à 590 : teste et suppression d'un vaisseau
Ligne 595 à 650 : sous programme présentation

APPLE II et Ie

NUCLEAR

Principe simple mais réalisation ardue, Nucleur exige une concentration parfaite : Vous devez en effet vous déplacer cinq cents fois sans jamais repasser au même endroit. S = gauche, D = droite, C = bas, R = haut.



10 REM EFFECTUE UN PASSAGE EN M	50 HAUT ET A GAUCHE
ODE TEXTE SI L'ORDINATEUR N'	HOME
Y ETAIT PAS	60 REM L'ORDRE SPEED INDIQUE LA
20 TEXT	VITESSE D'AFFICHAGE
30 REM EFFACE L'ECRAN	70 REM SPEED=0 INDIQUE UN AFFIC
40 REM ET RAMENE LE CURSEUR EN	HAGE TRES LENT

```

80 REM PAR CONTRE SPEED=255 PRO
VOQUE L'AFFICHAGE LE PLUS RA
VIDE POSSIBLE SUR APPLE II
90 SPEED= 255
100 PRINT " NUCLEAR "
110 VTAB 15
120 PRINT "VOULEZ VOUS DES INSTR
UCTIONS ?"
130 GET A$
140 REM TEST CLAVIER
150 IF A$ = "N" THEN 280
160 IF A$ < > "D" THEN 130
170 REM ON N'ACCEPTE QUE O OU N
!!!
180 HOME
190 REM EFFACE L'ECRAN
200 PRINT "VOUS DEVEZ VOUS DEPLA
CER 500 FOIS SANS": PRINT :
PRINT "JAMAIS REPASSER AU
MEME ENDRIT !!!"
210 VTAB 15
220 REM POSITIONNE LE CURSEUR'S
UR LA 15EME COLONNE
230 PRINT "EVITER AUSSI LES X !!
!"
240 VTAB 20
250 PRINT "APPUYEZ SUR 'D' POUR
COMMENCER ."
260 GET A$
270 IF A$ < > "D" THEN 260
280 HOME
290 REM CHOIX ALEATOIRE DE LA L
IGNE ENTRE 1 ET 23
300 X = INT ( RND (1) * 24)
310 IF X = 0 THEN 300
320 FOR R = 1 TO 50
330 Y = INT ( RND (1) * 39) + 1
340 X = ( INT ( RND (1) * 24) + 1
)
350 HTAB Y: VTAB X
360 PRINT "X";
370 NEXT
380 REM CHOIX ALEATOIRE DE LA C
OLONNE ENTRE 1 ET 38
390 Y = INT ( RND (1) * 39)
400 IF Y = 0 THEN 390
410 INVERSE
420 HTAB Y
430 VTAB X
440 PRINT "+";
450 A = PEEK ( - 16384)
460 IF A < 128 THEN 450
470 A = A - 128
480 IF A = 83 THEN 570
490 REM TESTE LA TOUCHE S
500 IF A = 68 THEN 660
510 REM TESTE LA TOUCHE C
520 IF A = 67 THEN 730
530 REM TESTE LA TOUCHE C
540 IF A = 82 THEN 800
550 REM TESTE LA TOUCHE R
560 GOTO 450
570 IF Y = 1 THEN 420
580 E = Y - 2
590 F = X - 1
600 GOSUB 870
610 IF G < > 32 THEN 900
620 Y = Y - 1
630 T = T + 1
640 IF T = 500 THEN 1000
650 GOTO 420
660 IF Y = 39 THEN 420
670 E = Y
680 F = X - 1
690 GOSUB 870
700 IF G < > 32 THEN 900
710 Y = Y + 1
720 GOTO 630
730 IF X = 24 THEN 420
740 E = Y - 1
750 F = X
760 GOSUB 870
770 IF G < > 32 THEN 900
780 X = X + 1
790 GOTO 630
800 IF X = 1 THEN 420
810 E = Y - 1
820 F = X - 2
830 GOSUB 870
840 IF G < > 32 THEN 900
850 X = X - 1
860 GOTO 630
870 G = PEEK (1024 + E + 128 * F
- 984 * INT (F / 8))
880 IF G > 128 THEN G = G - 128
890 RETURN
900 HOME
910 NORMAL
920 PRINT "VOUS AVEZ PERDU !!!!"
930 PRINT "VOUS N'AVEZ FAIT QUE
": DEPLACEMENTS ... "
940 PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT
950 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
"
960 GET A$
970 IF A$ = "O" THEN RUN
980 IF A$ = "N" THEN END
990 GOTO 960
1000 HOME
1010 PRINT "BRAVO !!!!"
1020 GOTO 940

```

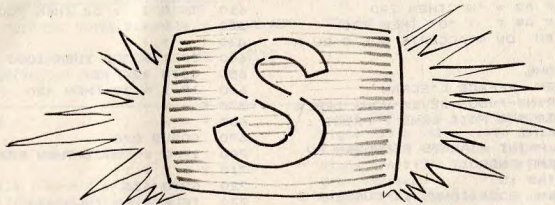
COMMENTAIRES :

Ligne 10 à 80 : explication du jeu
Ligne 100 à 280 : présentation du jeu

Ligne 300 à 440 : routine principale I
Ligne 450 à 550 : test du clavier
Ligne 560 à 860 : test de collision
Ligne 870 à 1020 : fin de la partie

TOP REFLEXES

Une lettre apparaît sur votre écran, pressez la touche correspondante sur votre clavier.
Pour lancer le jeu, pressez la touche D et suivez les directives données par l'ordinateur.



```

13 TEXT                               506 R = R + 1
30 HOME                               523 REM LA VARIABLE R COMPTE LE
47 SPEED= 255                          S UNITES DE TEMPS
64 PRINT "                               REFLEXES !!
! "
81 VTAB 15
98 PRINT "VOULEZ VOUS DES INSTRU
CTIONS ????"
115 GET A$
132 REM TEST CLAVIER
149 IF A$ = "O" THEN 183
166 GOTO 353
183 HOME
200 PRINT "UNE LETTRE VA APPARAÎ
TRE QUELQUE PART !! "
217 VTAB 5
234 PRINT "APPUYEZ LE PLUS RAPID
EMENT POSSIBLE SUR"
251 VTAB 10
268 PRINT "LA TOUCHE CORRESPONDA
NTE !!!"
285 VTAB 15
302 PRINT "APPUYEZ SUR 'D' POUR
COMMENCER"
319 GET A$
336 IF A$ < > "D" THEN 319
353 HOME
370 V = INT ( RND ( 1 ) * 23 ) + 1
387 H = INT ( RND ( 1 ) * 38 ) + 1
404 A = INT ( RND ( 1 ) * 26 ) + 65

421 REM CHOIX DE L'EMPLACEMENT
ET DU CARACTERE A AFFICHER
438 VTAB V
455 HTAB H
472 FLASH
489 PRINT CHR$ (A);

506 R = R + 1
523 REM LA VARIABLE R COMPTE LE
S UNITES DE TEMPS
540 IF A < > PEEK ( - 16384 ) -
128 THEN 506
557 REM TEST CLAVIER
574 NORMAL
591 HOME
608 PRINT "VOTRE TEMPS EST DE ";
R; " !!!"
625 VTAB 10
642 IF R < 10 THEN PRINT "VOUS
ETES TRES RAPIDE !!!": GOTO
761
659 REM VOUS ETES VRAIMENT TRES
FORT
676 IF R < 25 THEN PRINT "C'EST
PAS MAL DU TOUT !!!": GOTO
761
693 IF R < 50 THEN PRINT "VOUS
ETES UN HABITUE DU CLAVIER !
!!!": GOTO 761
710 IF R < 75 THEN PRINT "UN VE
RRE, CA VA, TROIS VERRE ...":
GOTO 761
727 IF R < 150 THEN PRINT "VOUS
DORMEZ OU QUOI ???": GOTO 7
61
744 PRINT "C'EST FOUTU !!!"
761 VTAB 20
778 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
?"
795 GET A$
812 REM TEST CLAVIER
829 IF A$ = "O" THEN RUN
846 IF A$ = "N" THEN END
863 GOTO 795

```

Ligne 13 à 335 : présentation du jeu
Ligne 370 à 404 : tirage aléatoire

Ligne 438 à 523 : compteur de temps
Ligne 540 : test du clavier
Ligne 608 à 659 : affichage du temps de réponse
Ligne 659 à 863 : fin de partie

APPLE II et IIE

FORMULE I

Visibilité limitée, virages brusques,
l'étape de nuit est souvent la plus sélective.
Foncez quand même!
Seul le plus audacieux triomphera...
D vous permet d'aller à droite, G à gauche.



```

10 REM                               220 IF A$ < > "G" THEN 210
20 REM                               230 REM GETA$: ATTEND UN CARAC
30 REM *****
    ***
40 REM * LE MARATHON INFERNAL !      240 REM
    ! *                               250 REM
50 REM * MICRO-JEUX 1985            260 REM
    *                                  270 REM
60 REM * RESTEZ LE PLUS LONGTEM     280 HOME
    PS*                               290 REM EFFACEMENT
70 REM * POSSIBLE A L'INTERIEUR     300 FOR I = 1 TO 25
    *                                  310 PRINT TAB ( 15 ); " *
80 REM * DU COULOIR DE LA MORT
    *
90 REM *****
    ***
100 REM                               320 NEXT I
110 REM                               330 X = 20
120 HOME                               340 Y = 15
130 TEXT                               350 HTAB X: VTAB 1
140 SPEED= 255                        360 PRINT "+"
150 CLEAR                               370 T = T + 1
160 FOR I = 0 TO 9                      380 REM COMPTE LES KILOMETRES
170 READ A$(I)                          390 HTAB Y: VTAB 24
180 NEXT                                 400 A = INT ( RND ( 1 ) * 3 ) - 1
190 REM LES DIFFERENTS ASPECTS        410 Y = Y + A
    DE LA ROUTE SONT EN DATA ...
200 PRINT "APPUYER SUR 'G' POUR
PARTIR"
210 GET A$

220 IF A$ < > "G" THEN 210
230 REM GETA$: ATTEND UN CARAC
TERE ET LE MET DANS A$
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 HOME
290 REM EFFACEMENT
300 FOR I = 1 TO 25
310 PRINT TAB ( 15 ); " *
320 NEXT I
330 X = 20
340 Y = 15
350 HTAB X: VTAB 1
360 PRINT "+"
370 T = T + 1
380 REM COMPTE LES KILOMETRES
390 HTAB Y: VTAB 24
400 A = INT ( RND ( 1 ) * 3 ) - 1
410 Y = Y + A
420 IF Y < 1 THEN Y = 1
430 IF Y > 30 THEN Y = 30
440 B = INT ( RND ( 1 ) * 10 ): PRINT
A$(B)
450 E = X - 1: F = 0: GOSUB 800: IF
G < > 32 THEN 690
460 A = PEEK ( - 16384 )
470 IF A < 128 THEN 350

```



```

480 B = A - 128
490 IF B = ASC ("D") THEN 530
500 IF B = ASC ("G") THEN 560
510 B = 0
520 GOTO 350
530 E = X - 2:F = 0: GOSUB 800: IF
  G < > 32 THEN 690
540 X = X - 1
550 GOTO 350
560 E = X:F = 0: GOSUB 800: IF G <
  > 32 THEN 690
570 X = X + 1
580 GOTO 350
590 DATA * # *
600 DATA * # *
610 DATA * # *
620 DATA *# *
630 DATA * *
640 DATA * # *
650 DATA * *

```

```

660 DATA * *
670 DATA * #*
680 DATA * *
690 HOME
700 PRINT CHR$(7)
710 PRINT "PERDU"
720 HTAB 1: VTAB 10
730 PRINT "VOUS AVEZ PARCOURU " ;
  T / 100; " KILOMETRES !!"
740 HTAB 1: VTAB 20
750 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
  "
760 GET A$
770 IF A$ = "O" THEN RUN
780 IF A$ = "N" THEN END
790 GOTO 760
800 G = PEEK (1024 + E + 128 * F
  - 984 * INT (F / 8))
810 IF G > 128 THEN G = G - 128
820 RETURN

```

COMMENTAIRES :

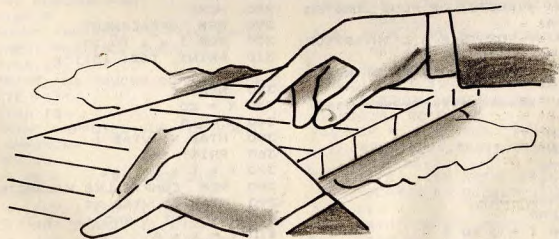
Ligne 10 à 110 : présentation du jeu
 Ligne 120 à 270 : début du jeu
 Ligne 300 à 370 : affichage de la route

et compteur kilométrique
 Ligne 390 à 520 : routine principale du jeu
 Ligne 590 à 680 : datas de la route
 Ligne 700 à 820 : affichage de fin de la partie

APPLE II et IIE

ORGUE MAGIQUE

Composez, enregistrez et jouez de l'orgue
 grâce à ce programme
 conçu par un spécialiste des effets sonores en
 micro-informatique.



```

1 REM *****
2 REM ** ORGUE MAGIQUE **
3 REM ** ** ** **
4 REM ** NICOLAS BARCET **
5 REM *****
6 DIM A$(500)
7 D$ = CHR$(4)
10 GOSUB 200
17 REM
18 REM MENU

```

```

19 REM
20 HOME : INVERSE : PRINT "
  " MENU
21 NORMAL : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT " --> Voulez vous : "
22 PRINT : PRINT "<A> ECRIRE UN MORCEAU" : PRINT
23 PRINT "<B> ECOUTER UN MORCEAU" : PRINT
24 PRINT "<C> VOIR LE CATALOG" : PRINT
25 VTAB 23: PRINT "VOTRE CHOIX : " : GET C$
26 IF C$ = "A" THEN GOTO 500
27 IF C$ = "B" THEN GOTO 1000
28 IF C$ = "C" THEN GOTO 1500
200 REM
210 REM INITIALISATION
215 REM
219 POKE 770,173: POKE 771,48: POKE 772,192: POKE 773,136: POKE 774,208:
  POKE 775,5: POKE 776,206: POKE 777,1: POKE 778,3: POKE 779,240: POKE
  780,9: POKE 781,202
220 POKE 782,208: POKE 783,245: POKE 784,174: POKE 785,0: POKE 786,3: POKE
  787,76: POKE 788,2: POKE 789,3: POKE 790,96: POKE 791,0: POKE 792,0
221 RETURN
227 REM
228 REM NOTES
229 REM
230 POKE 768,240: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
231 POKE 768,220: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
232 POKE 768,197: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
233 POKE 768,190: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
235 POKE 768,170: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
236 POKE 768,150: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
237 POKE 768,133: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
238 POKE 768,125: POKE 769,255: CALL 770: RETURN
499 REM
500 REM JOUER
501 REM JOUER
510 FOR I = 1 TO 500
520 INVERSE : HOME : PRINT "
  " JOUER UN MORCEAU
525 NORMAL
526 PRINT "NOTE N" ; I
530 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT " DO RE MI FA SOL LA SI DO"
540 PRINT : PRINT " S D F G H J K L"
545 PRINT : PRINT : PRINT "
  " SILENCE = AUTRES"
546 VTAB 20: PRINT "Tapez * pour finir."
550 VTAB 23: PRINT "VOTRE NOTE : " : GET A$
555 IF A$ = "S" THEN GOSUB 230
570 IF A$ = "D" THEN GOSUB 231
580 IF A$ = "F" THEN GOSUB 232
585 IF A$ = "G" THEN GOSUB 233
590 IF A$ = "H" THEN GOSUB 235
595 IF A$ = "J" THEN GOSUB 236
600 IF A$ = "K" THEN GOSUB 237
605 IF A$ = "L" THEN GOSUB 238
610 IF A$ = "*" THEN 800
705 A$(1) = A$
710 NEXT I
800 REM
810 REM ECRITURE
820 REM
830 HOME : INVERSE : PRINT "
  " SAUVEGARDE
835 NORMAL
840 VTAB 07: PRINT "Voulez vous sauvegarder ce morceau (O/N)"; GET C$
850 IF C$ = "O" THEN 900
860 GOTO 20
900 PRINT : PRINT "Quel nom voulez vous lui donner"; INPUT NM$
910 PRINT D$ "OPEN MUS." ; NM$
915 PRINT D$ "WRITE MUS." ; NM$
917 PRINT I

```



```

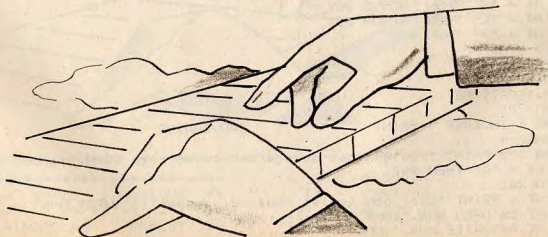
920 T = 1: FOR I = 1 TO T
930 PRINT A$(I)
940 NEXT I
950 PRINT D$"CLOSE MUS.";NM$
960 GOTO 20
1000 REM          ECOUTE
1001 REM
1002 REM
1010 HOME : INVERSE : PRINT "          ECOUTE          "
1020 NORMAL : UTAB 10: PRINT "Quel morceau voulez vous ecouter :": INPUT
NM$
1030 PRINT D$"OPEN MUS.";NM$
1035 PRINT D$"READ MUS.";NM$
1040 INPUT T: FOR I = 1 TO T
1050 INPUT A$(I)
1055 NEXT I: PRINT D$"CLOSE MUS.";NM$
1060 FOR I = 1 TO T
1070 A$ = A$(I)
1100 IF A$ = "S" THEN GOSUB 230
1110 IF A$ = "D" THEN GOSUB 231
1120 IF A$ = "F" THEN GOSUB 232
1130 IF A$ = "G" THEN GOSUB 233
1140 IF A$ = "H" THEN GOSUB 235
1150 IF A$ = "J" THEN GOSUB 236
1160 IF A$ = "K" THEN GOSUB 237
1170 IF A$ = "L" THEN GOSUB 238
1180 NEXT I
1190 PRINT : PRINT : PRINT "Voulez vous réécouter ce morceau (O/N)?": GET
C$
1200 IF C$ = "O" THEN 1060
1210 GOTO 20
1500 REM
1510 REM          CATALOGUE
1520 REM
1530 HOME : INVERSE : PRINT "          CATALOGUE          "
1535 NORMAL
1540 PRINT D$"CATALOG"
1550 UTAB 23: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER": GET C$
1560 GOTO 20

```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 5 : titre du programme
 Ligne 17 à 28 : menu des fonctions
 Ligne 200 à 221 : initialisation et langage machine produisant des notes
 Ligne 227 à 238 : routine de changement

des notes
 Ligne 500 à 710 : jouer un morceau
 Ligne 800 à 960 : sauvegarde, écriture sur la disquette
 Ligne 1000 à 1180 : écouter un morceau
 Ligne 1200 à 1560 : catalogue d'une disquette



QUID ?

Concevez votre propre questionnaire
 et soumettez
 vos amis à un test imitoyable.
 L'ordinateur préfère les réponses courtes («oui» ou «non»)
 Tapez 999 quand vous avez terminé
 la liste de vos questions et suivez alors les directives
 de l'ordinateur.



```

10 REM *****
20 REM **** INTERROGATION ****
30 REM ****          ****
40 REM **** NICOLAS          ****
50 REM **** BARCET          ****
60 REM *****
100 REM
110 REM --> INITIALISATIONS <--
120 REM
130 D$ = CHR$(4): DIM A$(100)
140 DIM B$(100): DIM F$(100)
150 POKE 214,200.
200 REM
210 REM --> MENU <--
220 REM
225 HOME
230 INVERSE : PRINT "          MENU          "
240 NORMAL
250 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "Voulez vous : "
260 PRINT : PRINT : PRINT "<1> COMPOSER UNE INTERROGATION "
270 PRINT : PRINT "<2> ETRE INTERROGER"
280 PRINT : PRINT "<3> VOIR LE CATALOGUE DE LA DISQUETTE"
290 UTAB 24: PRINT "Entrez votre choix :": GET C$
300 IF C$ = "1" THEN GOSUB 1000
310 IF C$ = "2" THEN GOSUB 2000
320 IF C$ = "3" THEN GOSUB 3000
330 GOTO 200
999 REM
1000 REM --> CREATION INTERRO <--
1001 REM
1005 HOME
1010 INVERSE : PRINT "          INSTRUCTION          "
1020 NORMAL :: PRINT : PRINT "          Vous devez ecrire votre question qu
and cela vous est demandé, puis taper retour quand elle est finie. v
ous ne pouvez plus alors la modifier, ou alors il faut recommence
r dès 1

```



```

1030 PRINT : PRINT " Vous devez ensuite ecrire la réponse qu'il
      faut à la question. N.B. : Il est fortement conseillé de
      demander une réponse simple (oui ou non par exemple) car le programm
      e ne
1040 PRINT "considérera comme exacte que les réponses ayant une syntaxe
      identique à celle que vous écrivez."
1050 PRINT : PRINT " Tapez (<999) quand votre interro sera complet
      e. (au moment où l'on vous demandera la question suivante."
1040 VTAB 24: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER"; GET C$
1100 FOR I = 1 TO 100
1110 HOME : INVERSE : PRINT " CREATION
1115 NORMAL
1120 PRINT "QUESTION N";I
1130 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "--> Texte de la question : "
1140 INPUT A$(I)
1150 IF A$(I) = "999" THEN GOTO 1400
1160 PRINT : PRINT "--> Réponse demandé : "
1170 INPUT B$(I)
1180 NEXT I
1400 PRINT : PRINT "**> QUEL NOM VOULEZ VOUS DONNER A CETTE INTERROGATIO
      N : "; INPUT E$
1410 I = I - 1 : S = I
1420 PRINT D$"OPEN INTERRO. "; E$
1430 PRINT D$"WRITE INTERRO. "; E$
1440 PRINT S
1450 FOR I = 1 TO S: PRINT A$(I) : PRINT B$(I)
1460 NEXT I
1470 PRINT D$"CLOSE INTERRO. "; E$
1480 HOME : INVERSE : PRINT "OK..."; FOR G = 1 TO 1000: NEXT G
1490 NORMAL : RETURN
2000 REM --> INTERROGATION <--
2001 V = 0
2010 INVERSE : HOME
2020 PRINT " INSTRUCTIONS
2025 NORMAL
2030 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT " Vous devez répondre aux quest
      ions posées. Pour cela il faut que vous changiez un fichier d'in
      terrogation que vous pourrez reconnaître dans le"
2035 PRINT "catalogue par la mention INTERRO. suiviedu nom de celle-ci."
2040 PRINT : PRINT " Si vous ne connaissez pas le nom de votre int
      errogation tapez <$. Quand celui-ci vous sera demandé,
      ne donner que son nom, sans INTERRO."
2050 VTAB 24: PRINT "TAPEZ SPACE POUR CONTINUER OU <$. "; GET C$
2060 IF C$ = "$" THEN RETURN
2100 HOME : INVERSE : PRINT " INTERROGATION
2105 NORMAL
2110 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "**> Quel est le nom de votre interro
      gation : "; INPUT E$
2120 PRINT D$"OPEN INTERRO. "; E$
2130 PRINT D$"READ INTERRO. "; E$
2140 INPUT S
2150 FOR I = 1 TO S: INPUT A$(I) : INPUT B$(I)
2160 NEXT I
2170 PRINT D$"CLOSE INTERRO. "; E$
2200 FOR I = 1 TO S
2210 HOME : INVERSE : PRINT " INTERROGATION
2220 NORMAL : PRINT "QUESTION N";I
2230 PRINT : PRINT : PRINT A$(I)
2240 PRINT : PRINT "--> Votre réponse "; INPUT F$(I)
2250 IF F$(I) = B$(I) THEN 2400
2260 PRINT : PRINT : INVERSE : PRINT " FAUX "; NORMAL
2270 PRINT "--> La bonne réponse était : "
2280 PRINT B$(I)

```

```

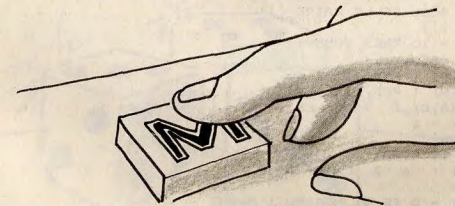
2290 VTAB 23: PRINT "TAPER UNE TOUCHE POUR CONTINUER"; GET C$
2295 GOTO 2500
2400 PRINT : PRINT : INVERSE : PRINT " BONNE REPONSE "; NORMAL
2405 V = V + 1
2410 VTAB 23: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER"; GET C$
2500 NEXT I
2550 HOME : INVERSE : PRINT "VOUS AVEZ : ";
2560 SC = V / S * 20
2565 NORMAL
2570 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT " "; FLASH
      : PRINT SC"/20"
2575 NORMAL
2580 VTAB 23: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER"; GET C$
2600 RETURN
3000 HOME : INVERSE : PRINT " CATALOGUE "; NORMAL
3010 PRINT D$"CATALOG"
3020 VTAB 24: PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER"; GET C$
3030 RETURN

```

COMMENTAIRES :
 Ligne 10 à 100 : titre du programme
 Ligne 110 à 150 : initialisation du programme
 Ligne 200 à 330 : menu principal
 Ligne 1000 à 1040 : instructions
 Ligne 1100 à 1490 : création de l'interrogation
 Ligne 2000 à 3030 : interrogation avec les calculs de points

APPLE II et IIE
GROSSE TETE

Reconstituez les paires à partir de formes qui apparaissent au hasard sur votre écran.
Pour jouer, pressez la touche M puis entrez les coordonnées horizontales et verticales de la bonne case.



```

5 CLEAR
30 TEXT
55 HOME
80 VTAB 3
105 HTAB 15
130 REM INITIALISATIONS
155 PRINT "MEMORY"
180 VTAB 10
205 PRINT "REGROUPEZ LES SIGNES PAR PAIRES !!!"
230 VTAB 15
255 PRINT "APPUYER SUR 'M' POUR MELANGER"
280 GET A$
305 REM TEST CLAVIER
330 IF A$ = ">" THEN 280
355 IF A$ < ">" THEN 280
380 HOME
405 DIM A(4,3)
430 FOR I = 33 TO 42
455 GOSUB 1405
480 GOSUB 1405
505 REM TIRAGE DES SIGNES
530 NEXT
555 SPEED= 255
580 GOSUB 1530

```



```

605 E = E + 1
630 HTAB 28: VTAB 5
655 INVERSE
680 PRINT "ESSAIS : "IE
705 GOSUB 1055
730 GOSUB 1780
755 X = B:Y = C
780 GOSUB 1055
805 IF B = X AND C = Y THEN 1255

830 REM UNE BONNE PAIRE !!!
855 GOSUB 1780
880 IF A(C,B) = A(Y,X) THEN 1255

```

```

905 PRINT CHR$(7); CHR$(7); CHR$(7);
CHR$(7); CHR$(7); CHR$(7); CHR$(7);
CHR$(7); CHR$(7); CHR$(7);

```

```

930 REM SYMPHONIE
955 GOSUB 1680
980 B = X:C = Y
1005 GOSUB 1680
1030 GOTO 605
1055 HTAB 29: VTAB 10
1080 INPUT "A,1 ?":A#,C
1105 B = ASC (A#) - 65
1130 IF B < 0 OR B > 3 THEN 1055

```

```

1155 IF C < 1 OR C > 5 OR C < >
INT (C) THEN 1055

```

```

1180 C = C - 1
1205 IF A(C,B) = 0 THEN 1055
1230 RETURN

```

```

1255 PRINT CHR$(7);
1280 A(C,B) = 0:A(Y,X) = 0
1305 REM QUEL BELLE PAIRE !!!

```

```

1330 P = P + 1
1355 IF P = 10 THEN 1855
1380 GOTO 605
1405 A = INT ( RND (1) * 5)
1430 B = INT ( RND (1) * 4)
1455 IF A(A,B) < > 0 THEN 1405
1480 A(A,B) = I

```

```

1505 RETURN
1530 VTAB 1: HTAB 1
1555 PRINT " A B C D "
1580 PRINT

```

```

1605 FOR I = 0 TO 4: NORMAL : PRINT
I + 1;" "; FOR J = 0 TO 3: INVERSE : PRINT "X"; NORMAL : PRINT "
"; NEXT : PRINT : PRINT : NEXT

```

```

1630 REM AFFICHAGE DU TABLEAU
1655 RETURN
1680 INVERSE : HTAB B * 3 + 3: VTAB
C * 2 + 3: PRINT "X";
1705 REM POSITIONNEMENT
1730 NORMAL
1755 RETURN
1780 NORMAL : HTAB B * 3 + 3: VTAB
C * 2 + 3: PRINT CHR$(A(C,
B));

```

```

1805 NORMAL
1830 RETURN
1855 FOR C = 0 TO 4: FOR B = 0 TO
3: GOSUB 1780: NEXT : NEXT
1880 REM AFFICHAGE DE TOUS LES
SIGNES
1905 NORMAL
1930 VTAB 24: PRINT "VOULEZ VOUS
REJOUER ??? "
1955 GET A#
1980 REM TEST CLAVIER
2005 IF A# = "O" THEN RUN
2030 IF A# < > "N" THEN 1955

```

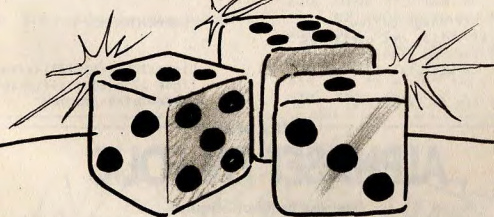
COMMENTAIRES :

Ligne 530 à 805 : tirage des signes
 Ligne 955 à 1280 : symphonie
 Ligne 1305 à 1605 : vous allez gagné
 Ligne 1630 à 1680 : affichage du tableau
 Ligne 1730 à 1855 : positionnement
 Ligne 1905 à 2030 : fin de la partie

APPLE II et IIE

421

Formez à l'aide de trois dés
 la combinaison gagnante.
 Mais attention, pour arriver à faire 421,
 vous ne disposez que de trois essais.
 Pour lancer un dé,
 pressez la touche portant son numéro suivi de
 « Enter »



```

10 TEXT : HOME :G = 0
17 PRINT : PRINT " LE JEU
DU 421 "
24 VTAB 10: PRINT "VOULEZ VOUS D
ES INSTRUCTIONS ??? "
31 GET A#: IF A# = "" THEN 31
38 IF A# = "N" THEN 80
45 HOME : PRINT "LE JEU DU 421 E
ST UN JEU TRES SIMPLE !!! "
52 PRINT : PRINT : PRINT "IL SUF
FIT D'OBTENIR UNE COMBINAISO
NLA ": PRINT : PRINT : PRINT

```

```

"PLUS PROCHE DE 421 EN LANCA
NT TROIS DES.": PRINT : PRINT
: PRINT "POUR LANCER UN DES,
": PRINT : PRINT
59 PRINT "TAPEZ SON NUMERO ET RE
TURN": PRINT : PRINT : PRINT
"VOUS AVEZ LE DROIT A TROIS
ESSAIS ! "
66 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT "APPUYEZ SUR LA BARR
E D'ESPACE ."
73 GET A#: IF A# < > " " THEN 7

```



```

3
80 HOME
87 GOSUB 213
94 GOSUB 220: GOSUB 227
101 HTAB 1: VTAB 1
108 PRINT "VOICI VOS TROIS NUMER
OS : "
115 PRINT : PRINT : PRINT
"NUMERO 1 : "I;X
122 PRINT : PRINT : PRINT
"NUMERO 2 : "I;Y
129 PRINT : PRINT : PRINT
"NUMERO 3 : "I;Z
136 VTAB 20: PRINT "ENTREZ 1,2 0
U 3 PUIS RETURN"
143 D = 0: E = 0: F = 0
150 GET A#
157 REM TEST CLAVIER
164 IF A# = "" THEN 150
171 A = VAL (A#): IF A# = CHR#
(13) THEN 234
178 IF A < 1 OR A > 3 OR A < >
INT (A) THEN 150
185 IF A = 1 THEN D = 1: GOTD 15
0
192 IF A = 2 THEN E = 1: GOTD 15
0
199 F = 1: GOTD 150
206 END
213 X = INT ( RND (1) * 6) + 1: R
ETURN
220 Y = INT ( RND (1) * 6) + 1: R
ETURN
227 Z = INT ( RND (1) * 6) + 1: R
ETURN
234 G = G + 1
241 IF G = 4 THEN 276
248 IF F = 1 THEN GOSUB 227
255 IF D = 1 THEN GOSUB 213
262 IF E = 1 THEN GOSUB 220
269 GOTD 101
276 HOME : PRINT "TERMINE !!!"
283 IF X = 4 OR Y = 4 OR Z = 4 THEN
297
290 VTAB 15: PRINT "DE TOUTES FA
CONS,VOUS N'AVEZ PAS REUSSI
": GOTD 353
297 IF X = 2 OR Y = 2 OR Z = 2 THEN
311
304 GOTD 290
311 IF X = 1 OR Y = 1 OR Z = 1 THEN
325
318 GOTD 290
325 FOR R = 1 TO 10: PRINT CHR#
(7): NEXT
332 REM BEEP
339 VTAB 15
346 PRINT "BRAVO , C'EST LE 421
!!!!!!!"
353 VTAB 22
360 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
???"
367 GET A#
374 REM ENCORE UN TEST CLAVIER
!!!
381 IF A# = "" THEN 367
388 IF A# = "D" THEN RUN
395 IF A# = "N" THEN END
402 GOTD 367

```

Ligne 101 à 136 : affichage du jeu
Ligne 143 : initialisation des variables
Ligne 164 à 206 : test du clavier
Ligne 213 à 227 : tirage aléatoire des
dés
Ligne 241 à 402 : fin de la partie

COMMENTAIRES :

Ligne 10 : initialisation de l'écran
ligne 17 à 80 : affichage de la
présentation du jeu

APPLE II et IIE

ALPHABET EN FOLIE

Sauvez la République
en démantant une tour que le président doit inaugurer.
Tapez T pour commencer puis entrez
vos premières coordonnées.
D'après les réactions de votre compteur Geiger,
vous choisirez alors d'autres coordonnées.

```

10 TEXT : HOME
20 REM EFFACEMENT
30 PRINT : PRINT "
ALPHABET FOU"
40 VTAB 10: HTAB 1: PRINT "VOULE
Z VOUS DES INSTRUCTIONS ???"
50 INPUT A#: IF A# = "" THEN 50
60 IF A# = "N" THEN 140
70 REM EXPLICATIONS DU JEU
80 HOME : PRINT "L'ALPHABET FOU
EST UN JEU TRES SIMPLE !"
90 VTAB 4: PRINT "IL SUFFIT DE R
EMETTRE LES LETTRES DANS: PR
INT: PRINT : PRINT "L'ORDRE ALP
HABETIQUE !!!": PRINT : PRINT

```

```

: PRINT "POUR CELA,IL FAUT I
NVERSER LA CASE VIDE": PRINT
: PRINT
370 GET A#
380 REM TEST CLAVIER
390 G = ASC (A#) - 64
400 IF G < 1 THEN 370
410 IF G > 25 THEN 370
420 H = B(G):H1 = INT ((H - .1) /
5) + 1:H2 = H - (H1 - 1) * 5
"IN
430 IF H1 = E THEN 470
440 IF H2 < > F THEN 370
450 IF ABS (E - H1) < > 1 THEN
370
460 GOTD 480
470 IF ABS (F - H2) < > 1 THEN
370
480 IF G < > A(H1,H2) THEN 370
490 A(E,F) = G:A(H1,H2) = 25:B(G)
= B(25):B(25) = H: VTAB 1: H
TAB1:N = N + 1
500 IF B(25) = 25 THEN 520
510 GOTD 290
520 I = 1
530 J = 1
540 IF A(I,J) = ((I - 1) * 5 + J
) THEN 560
550 GOTD 290
560 J = J + 1
570 IF J < 6 THEN 540
580 I = I + 1
590 IF I < 6 THEN 530
600 REM BOUCLES
610 HOME : PRINT "VOUS AVEZ GAGN
E EN "I;N" COUPS."
620 HTAB 1: VTAB 20: PRINT "VOUL
EZ VOUS REJOUER ???"
630 GET A#: IF A# = "" THEN 630
640 REM TEST CLAVIER
650 IF A# = "O" THEN RUN
660 IF A# = "N" THEN END
670 GOTD 630
100 PRINT "AVEC UNE LETTRE VOISI
NE !!!": PRINT : PRINT : PRINT
"EN DONNANT LA LETTRE A INVE
RSER !!!"
110 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT "APPUYEZ SUR LA BARR
E D'ESPACE"
120 GET A#
130 REM TEST CLAVIER
140 DIM A(5,5),B(25)
150 REM DIMENSIONNEMENT DES TAB
LEAUX
160 HOME
170 I = 1
180 J = 1
190 C = INT ( RND (1) * 25) + 1
200 REM TIRAGE AU SORT !!!
210 IF B(C) < > 0 THEN 190
220 B(C) = I * 5 + J - 5:A(I,J) =
C
230 J = J + 1
240 IF J < 6 THEN 190
250 I = I + 1
260 IF I < 6 THEN 180
270 REM BOUCLES
280 HOME
290 FOR I = 1 TO 5: FOR J = 1 TO
5
300 IF A(I,J) = 25 THEN A(I,J) =
- 32:E = I:F = J
310 PRINT CHR# (64 + A(I,J)):"
"
320 REM AFFICHAGE DE L'ALPHABET
330 NEXT J
340 PRINT : PRINT : PRINT
350 NEXT I
360 PRINT "NOMBRE DE COUPS :

```

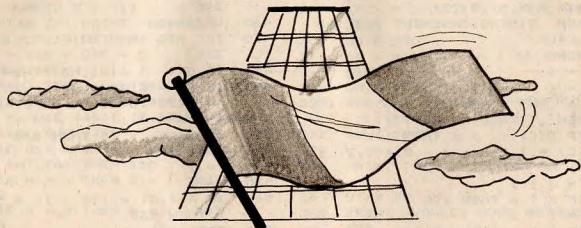
COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 110 : initialisation et
explications du jeu
Ligne 120 : test du clavier
Ligne 140 : dimensionnement de l'écran
Ligne 170 à 190 : initialisation des
variables
Ligne 210 à 260 : test de jeu
Ligne 280 à 310 : boucle principale du
jeu
Ligne 330 à 370 : affichage de
l'alphabet
Ligne 390 à 590 : test du clavier
Ligne 600 à 670 : fin de la partie



DEMINEUR

Regroupez des lignes électrifiées
en poussant des cloisons spécialement conçues.

Bien entendu,
qu'une ligne vous touche
et vous êtes aussitôt expédié dans un monde meilleur.
«A» déplace le haut de chaque mur, «Z» le bas,
«.» = gauche, «/» = droite.



```

10 HOME
20 PRINT "COUP DE TELEPHONE ANON
  YME A L'A.F.P. :": PRINT : PRINT
30 PRINT "DES TERRORISTES ONT IN
  STALLE UNE BOMBE": PRINT : PRINT
40 PRINT "EXTERMINATRICE DANS LA
  NOUVELLE TOUR QUE": PRINT :
  PRINT : PRINT
50 PRINT "LE PRESIDENT INAUGURE
  A LA DEFENSE !!!": PRINT : PRINT
  : PRINT
60 PRINT "VOUS AVEZ 20 ESSAIS PO
  UR LA TROUVER ET ": PRINT : PRINT
  : PRINT
70 PRINT "LA DESAMORCER ...."
80 PRINT : PRINT : PRINT "APPUYE
  R SUR 'T' POUR LANCER LE JEU
  !!"
90 VTAB 23: HTAB 39: GET A#: IF
  A# < > "T" THEN 90
100 HOME : E = 0
110 X = 0: Y = 0: Z = 0: X1 = INT (
  RND (1) * 10): Y1 = INT ( RND
  (1) * 10): Z1 = INT ( RND (1
  ) * 10)
120 REM INITIALISATIONS
130 GOSUB 220
140 IF C = 100 THEN 320
150 VTAB 1: HTAB 1: PRINT "VOS C
  OORDONNEES SONT X=";X1; Y=";
  Y1; Z=";Z
160 VTAB 3: PRINT "VOTRE COMPTEU
  R GEIGER INDIQUE ";C
170 E = E + 1
180 IF E = 20 THEN 270
190 VTAB 10: PRINT "ESSAIS :";E
200 VTAB 15
210 INPUT "ENTREZ VOS NOUVELLES
  COORDONNEES (X,Y,Z)";X,Y,Z: GOTO
  130
220 X2 = INT (X - X1): Y2 = INT
  (Y - Y1): Z2 = INT (Z - Z1)
230 C = 17.32 * SQR (X2 ^ 2 + Y2
  ^ 2 + Z2 ^ 2)
240 C = (C * 100) / 17.32
250 C = INT (C * 1000) / 1000
260 RETURN
270 HOME : PRINT "GRACE A VOUS, L
  A FRANCE DEVA VANCER": PRINT
  : PRINT "DIMANCHE PROCHAIN !
  !!"
280 VTAB 15: PRINT "VOULEZ VOUS
  REJOUER ???"
290 GET A#: IF A# = "O" THEN RUN
300 IF A# < > "N" THEN 250
310 END
320 HOME : PRINT "BRAVO , IL VOU
  S RESTE 6 ESSAIS POUR": PRINT
  : PRINT "TROUVER LE CODE QUI
  ARRETERA LA MACHINE"
330 E = 0
340 GET A#
350 REM TEST CLAVIER
360 HOME
370 C = INT ( RND (1) * 100)
380 VTAB 1
390 PRINT "ESSAI NUMERO:";E
400 INPUT "ENTREZ UN CODE (0-99)
  ";A

```

```

410 IF A > 99 OR A < 0 OR A < >
  INT (A) THEN 380
420 E = E + 1
430 IF A = C THEN 480
440 IF A < C THEN PRINT "LE COD
  E EST PLUS GRAND !!!": GOTO
  460
450 PRINT "LE CODE EST PLUS PETI
  T !!!"
460 IF E > 6 THEN 270
470 GOTO 380
480 HOME : PRINT "VOUS ETES VRAI
  MENT LE PLUS FORT !!!"
490 FOR R = 1 TO 3000: NEXT : GOTO
  280
COUP DE TELEPHONE ANONYME A L'A.F.P. :
DES TERRORISTES ONT INSTALLE UNE BOMBE
EXTERMINATRICE DANS LA NOUVELLE TOUR QUE
LE PRESIDENT INAUGURE A LA DEFENSE !!!
VOUS AVEZ 20 ESSAIS POUR LA TROUVER ET
BRUN
LA DESAMORCER ....

```

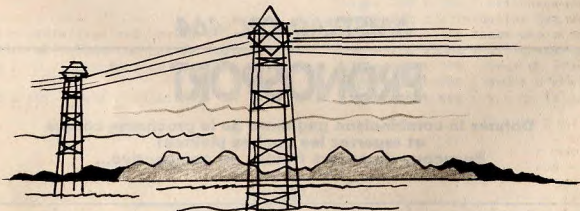
COMMENTAIRES :
Ligne 10 à 70 : explication du jeu
Ligne 80 à 100 : attend une touche pour
commencer
Ligne 110 à 120 : initialisation des
variables
Ligne 150 à 160 : entrée des coordonnées

Ligne 170 : compteur de coup
Ligne 190 : affichage du nombre d'essais
Ligne 210 : choix des coordonnées
Ligne 220 à 250 : analyse de la réponse
Ligne 270 à 340 : fin de la partie
Ligne 360 à 490 : choix du code de
sortie

X RAYS

Remettre les lettres dans l'ordre alphabétique ?
Pas si facile que ça,
quand on est obligé d'inverser la case vide
avec une lettre voisine.

Le jeu démarre seul; après, il vous suffit de suivre
les directives de l'ordinateur.



```

1 HGR2 : HCOLOR = 7
2 HPLLOT 2,2 TO 260,2 TO 260,185 TO
  2,185 TO 2,2
3 H = 2:B = 185:D = 2:G = 260
4 I = 0:J = 1
10 X1 = INT ( RND (1) * 257) + 2
  :X2 = INT ( RND (1) * 257) +
  2:Y1 = INT ( RND (1) * 183)
  + 2:Y2 = INT ( RND (1) * 1
  83) + 2
20 A1 = INT ( RND (1) * 24) - 1
  :A2 = INT ( RND (1) * 24) -
  12:B1 = INT ( RND (1) * 24) -
  12:B2 = INT ( RND (1) *
  24) - 12

```



```

30 HCOLOR=7: HPLLOT X1,Y1 TO X2,
   Y2
35 HCOLOR=0: HPLLOT X1(J),Y1(J) TO
   X2(J),Y2(J)
37 X1(I) = X1:Y1(I) = Y1:Y2(I) =
   Y2:X2(I) = X2
38 A1 = A1 + INT ( RND (1) * 2) -
   1
39 B1 = B1 + INT ( RND (1) * 2) -
   1
40 A2 = A2 + INT ( RND (1) * 2) -
   1
41 B2 = B2 + INT ( RND (1) * 2) -
   1
42 X1 = X1 + A1: IF X1 > = G OR
   X1 < = D THEN A1 = - A1: GOTO
   42
50 X2 = X2 + A2: IF X2 > = G OR
   X2 < = D THEN A2 = - A2: GOTO
   50
60 Y1 = Y1 + B1: IF Y1 > = B OR
   Y1 < = H THEN B1 = - B1: GOTO
   60
70 Y2 = Y2 + B2: IF Y2 > = B OR
   Y2 < = H THEN B2 = - B2: GOTO
   70
80 X = PEEK ( - 16384): IF X < 1
   28 THEN 210
90 POKE - 16384,0:X = X - 128
100 IF X = 65 THEN 300
110 IF X = 90 THEN 350
210 I = I + 1: IF I = 5 THEN I =
   0
220 J = J + 1: IF J = 5 THEN J =
   0
230 GOTO 30
300 HCOLOR=7:H = H + 1: HPLLOT G
   ,H TO D,H: IF H > Y1 OR H >
   Y2 THEN 500
310 F = F + 1: IF F = 50 THEN RUN
320 GOTO 210
350 HCOLOR=7:B = B - 1: HPLLOT G
   ,B TO D,B: IF B < Y1 OR B <
   Y2 THEN 500
360 GOTO 310
400 HCOLOR=7:D = D - 1: HPLLOT D
   ,H TO D,B: IF D < X1 OR D <
   X2 THEN 500
410 GOTO 310
450 HCOLOR=7:G = G + 1: HPLLOT G
   ,H TO G,B: IF G > X1 OR G >
   X2 THEN 500
460 GOTO 310
500 TEXT : HOME : PRINT "VOUS AV
   EZ PERDU !!!"
510 PRINT : PRINT : PRINT "VOULE
   Z VOUS REJOUER ???"
520 GET A$: IF A$ = "O" THEN RUN
530 IF A$ = "N" THEN END
540 GOTO 500

```

COMMENTAIRES :
 Ligne 1 : initialisation de l'écran
 Ligne 2 : tracé du cadre du jeu
 Ligne 3 à 4 : initialisation des variables du jeu
 Ligne 10 à 20 : tirage aléatoire des

positions des lignes
 Ligne 30 à 70 : affichage et déplacement des lignes
 Ligne 80 à 110 : test de collision
 Ligne 210 à 360 : routine du jeu
 Ligne 500 à 540 : fin de la partie

AMSTRAD CPC 464

PRONOSPORT

**Donnez le combinaison gagnante de la prochaine course et repartez les poches pleines !
 Beaucoup de sueurs froides en perspective...**

```

10 REM TILT PRONOSTIC
20 REM definition des couleurs
30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,27:INK 3,15:PAPER 0
40 REM initialisation
50 A=32:B=32:C=32:PRO=0:D=0:E=0:F=0:PLOT -2,-2,1
60 REM ouverture d'une fenetre
70 WINDOW #1,13,18,24,24
80 REM redefinition de caractere
90 SYMBOL AFTER 0

```

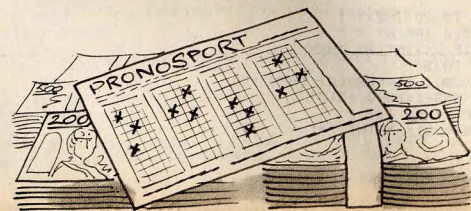
```

100 SYMBOL 33,255,255,255,255,255,255,255,255
110 REM decors
120 FOR #=16 TO 380 STEP 16:TAG:MOVE 0,G:PRINT "!":MOVE 624,G:PRINT "!":
130 NEXT G
140 TAG:MOVE 0,374:PRINT"!":
150 TAG:MOVE 0,14:PRINT"!":
160 TAG:MOVE 0,60:PRINT"!":
170 PLOT -2,-2,2
180 TAG:MOVE 0,358:PRINT"!DEPART!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!ARRIVEE!!!!":
190 PLOT -2,-2,3
200 TAG:MOVE 0,342:PRINT"!1!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!":
210 TAG:MOVE 0,146:PRINT"!3!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!":
220 TAG:MOVE 0,246:PRINT"!2!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!":
230 REM attribution des variables
240 a$="  \<" b$="  /!!!!" c$="  \ \d$="  \ /"
250 REM affiche Pronostic
260 TAG:MOVE 32,30:PRINT"PRONOSTIC":INPUT #1,PRO
270 REM affiche chevaux
280 TAG:MOVE A-16,294:PRINT B$:TAG:MOVE A,294+16:PRINT A$:TAG:MOVE A,294-16:PR
INT C$:
290 SOUND 1,200,1: SOUND 2,150,1: SOUND 3,250,1
300 TAG:MOVE B-16,196:PRINT B$:TAG:MOVE B,196+16:PRINT A$:TAG:MOVE B,196-16:PR
INT C$:
310 TAG:MOVE C-16,100:PRINT B$:TAG:MOVE C,100+16:PRINT A$:TAG:MOVE C,100-16:PR
INT C$:
320 TAG:MOVE A,294-16:PRINT d$:TAG:MOVE B,196-16:PRINT d$:TAG:MOVE C,100-16:PR
INT d$:
330 A=RND (10)*16:B=RND (10)*16:C=RND (10)*16
340 REM test
350 IF A>520 THEN 390
360 IF B>520 THEN 390
370 IF C>520 THEN 390
380 GOTO 280
390 REM ordre d'arrivee
400 IF A>B AND B>C THEN TAG:MOVE 160,30:PRINT "1=>1 2=>2 3=>3":
410 IF A>B AND A>C AND C>B THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>1 2=>3 3=>2":
420 IF B>A AND B>C AND A>C THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>2 2=>1 3=>3":
430 IF B>A AND B>C AND C>A THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>2 2=>3 3=>1":
440 IF C>A AND C>B AND B>A THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>3 2=>2 3=>1":
450 IF C>A AND C>B AND A>B THEN TAG:MOVE 32,64:PRINT "1=>3 2=>1 3=>2":
460 TAG:MOVE 32,48:PRINT"Pressez une touche":
470 FOR #=0 TO 1000:NEXT #
480 IF INKEY$="" THEN 480 ELSE RUN

```

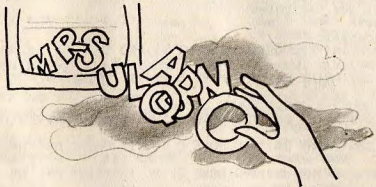
COMMENTAIRES :
 Ligne 30 : définition des couleurs
 Ligne 50 : initialisation des variables
 Ligne 60 à 70 : ouverture de la fenêtre
 Ligne 90 à 100 : redéfinition des

caractères
 Ligne 120 à 220 : affichage du décor
 Ligne 240 : attribution des variables
 Ligne 260 : affichage des pronostics
 Ligne 280 à 330 : affichage des chevaux
 Ligne 350 à 370 : test du clavier
 Ligne 400 à 450 : ordre d'arrivée
 Ligne 460 à 480 : fin de la partie



CHASS'LETTRES

Des lettres tombent du haut de l'écran, attrapez-les et reconstituez le mot proposé par l'ordinateur. Pour vous déplacer, utilisez la touche «>» pour aller à droite, et la touche «<» pour aller à gauche.



```

1 DATA "CROIX", "LIVRE", "JOUTE", "COPIE"
2 DATA "ARCADE", "VILLE", "BANDE", "RIRES"
3 DATA "JOUER", "RASER", "VOLER", "ALLEE"
4 DATA "TOUCHE", "BALLE", "FUMEE", "VIRER"
5 DATA "CACHE", "ROUES", "RALES", "MALLE"
10 CLEAR :DIM B(5)
11 SPEED KEY 1,1
100 CLS
101 RESTORE
105 A=RND(1)*20
106 FOR I=1 TO A
107 READ Z$: NEXT I
110 LOCATE 35,1 :PRINT Z$
115 X=20
120 LOCATE X,25 :PRINT "£"
121 B=RND(1)*39+1: A=RND(1)*26+65
122 FOR J=5 TO 24
123 LOCATE B,J :PRINT CHR$(A)
124 FOR K=1 TO 30
125 A$="":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 140
126 LOCATE X,25 :PRINT " "
130 IF A$="" AND X(>)1 THEN X=X-1
131 IF A$="" AND X(<)39 THEN X=X+1
135 LOCATE X,25 :PRINT "£"
136 NEXT K
137 FOR I=1 TO 20 :NEXT I
140 LOCATE B,J :PRINT " "
150 NEXT J:IF X(<)INT(B) THEN 121
160 FOR I=1 TO 5
161 IF MID$(Z$,I,1)=CHR$(A) THEN 170
162 NEXT I: S=S+1:GOTO 121
170 IF B(I)=1 THEN 162
171 LOCATE 34+I,1: PRINT "*"
172 S=S-2
180 FOR I=1 TO 5
181 IF B(I)<>1 THEN 121
182 NEXT I

```

```

190 PRINT "SCORE " :100-S
195 SPEED KEY 120,30
200 END

```

COMMENTAIRES :

ligne 1 à 5 : liste des mots pouvant être choisis
 ligne 105 à 110 : choix du mot à former
 ligne 115 à 120 : affichage du dièse
 ligne 121 : choix de la lettre qui va tomber

Ligne 122 à 150 : boucle du jeu
 Ligne 124 à 136 : test clavier et déplacement du dièse
 Ligne 137 à 162 : test si la lettre attrapée est contenue dans le mot
 Ligne 170 à fin : si oui, incrémentation du score et test si le mot est formé en entier.

AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD MIND

Réplique du célèbre jeu «Master mind», Amstrad mind va mettre votre mémoire à rude épreuve. Entrez votre combinaison suivie de «return».



```

10 REM MASTRAD
20 MODE 1
30 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,1,26:INK 3,6,1
40 PAPER 0:PEN 1
50 FORM$="ABCDEFG"
60 WINDOW #1,1,20,25,25
70 REM MASTER MINDE
80 REM
90 REM TIRAGE DES CHIFFRES
100 INPUT "NIVEAU DE DIFFICULTE: (<1->4)":NMAX
110 NMAX=NMAX*3
120 A(1)=INT(10*RND(9))
130 FOR T=2 TO NMAX
140 A(T)=INT(10*RND(9))
150 FOR U=1 TO T-1
160 IF A(T)>>A(U) THEN NEXT U ELSE A(T)=INT(10*RND(9)):GOTO 150
170 NEXT T
180 CLS
190 FOR ROUT=0 TO 23
200 BON=0
210 TEX$=LEFT$(FORM$,NMAX):PRINT #1,TEX$:INPUT #1,ABCD$
220 IF LEN(ABCD$)<>NMAX THEN PRINT CHR$(7):GOTO 210
230 PRINT ABCD$+" "
240 FOR T=1 TO NMAX

```



```

250 N=VAL(MID$(ABCD$,T,1))
260 IF N=A<T) THEN PEN 2:PRINT CHR$(224):PEN 1:PRINT " ":BON=BON+1:G
OTO 300
270 FOR U=1 TO NMAX
280 IF N=A<U) THEN PEN 3:PRINT CHR$(225):PEN 1:PRINT " ":GOTO 300
290 NEXT U
300 NEXT T
310 PRINT
320 IF BON>NMAX THEN NEXT ROUT:GOTO 380
330 PRINT #1,"BRAVO !!!!!!!!!!"
340 FOR T=1 TO 5:FOR S=1000 TO 100 STEP -20
350 SOUND 1,S,1.15
360 NEXT S:NEXT T
370 GOTO 390
380 PRINT #1,"PERDU !!!!!!!!!!"
390 LOCATE 1,24:PRINT "UNE AUTRE <O/N>";
400 IF INKEY(34)=0 THEN RUN
410 IF INKEY(46)=0 THEN END
420 GOTO 400

```

COMMENTAIRES :

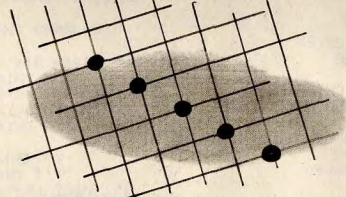
Ligne 10 à 60 : initialisation de l'écran et des fenêtres
 Ligne 70 à 100 : choix du niveau de difficulté
 Ligne 110 à 170 : tirage du chiffre et retirage si 2 fois le même
 Ligne 180 à 220 : saisie de la

combinaison et test du format
 Ligne 230 à 310 : test si valeur présente est bien placée
 Ligne 320 : test perdu ou gagné
 Ligne 330 à 370 : affichage "bravo" + musique
 Ligne 380 à 420 : affichage de perdu et redémarrage du jeu

AMSTRAD CPC 464

MORPION

Alignez cinq pions sur une ligne verticale, diagonale ou horizontale et écrasez l'ordinateur par votre supériorité stratégique. Méfiez-vous cependant. Son habileté est digne de celle des meilleurs cancrès...



```

5 MODE 1:CLS:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,17:INK 3,14.
10 DEFINT A-M,R-Z:DIM S(99),P(99),N(21)
15 ' ON BREAK GOSUB 700
20 N(0)=0,01:N(1)=0,03:N(2)=0,5:N(3)=10:N(4)=10000:N(5)=0,1:N(10)=2:N(15)=100:N(
20)=1000000:G$(0)="00":G$(1)="10":G$(2)="20":G$(3)="
30":G$(4)="40":G$(5)="50":G$(6)="60":G$(7)="70":G$(8)="80":G$(9)="90"
25 SYMBOL AFTER 250
26 SYMBOL 250,&X1100110,&X1100011,255,255,&X1100011,&X1100110,&X11110
0

```

```

30 VALU#CHR$(167)+CHR$(172)+CHR$(182)+CHR$(173)+CHR$(183)+CHR$(184)+CHR$(179)+
CHR$(180)+CHR$(172)+CHR$(169)+CHR$(132)+CHR$(177)+CH
R$(165)+CHR$(182)+CHR$(183)+CHR$(167)+CHR$(165)+CHR$(176)
31 A#=#CHR$(200):B#=#CHR$(224):C#=#CHR$(144)
100 ERASE S,P:DIM F(99),S(99):A#0:B#0:CLS
200 GOSUB 500:GOSUB 400:IF C<>0 THEN GOTO 240
210 ERASE P: SOUND 7,350,10,12:DIM P(99):LOCATE 28,21:PEN 1:PRINT"A moi ....":D=
1E=0:F=5:G=0:H=90:GOSUB 300:D=F+E+4:F=7+H=50:GOSUB
300:D=10:E=0:GOSUB 300:D=11:F=5:GOSUB 300:q=1:=0=0
220 FOR I=0 TO 99:IF S(I)<0 OR P(I)<0 THEN 225 ELSE IF P(I)q THEN d:=1:G$(d):
=1 ELSE o:=1:IF o#RND(1) THEN d=i
225 NEXT
230 LOCATE 35,11:PRINT d:=s(d)=5:GOSUB 350:a=a+1:IF a=100 OR (p(d)=0 AND a>1) TH
EN b=2:GOTO 310
240 IF P(d)=n(20) THEN b=1:GOTO 310
260 PEN 1:LOCATE 38,13:PRINT "...":LOCATE 28,21:SOUND 7,150,10,12:PRINT "A vous:
":WINDOW 0,35,38,21,CLS:INPUT "":S=WINDOW 0,1,
40,1,25:IF S<99 OR S<0 THEN 260
265 IF S<>0 THEN LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT"Case deja occupee...":GOTO 260
266 LOCATE 37,13:PEN 1:PRINT S:LOCATE 25,11:PRINT "Je Joue en ..":
270 S(S)=1:GOSUB 360:a=a+1:IF a=100 THEN b=2:GOTO 310 ELSE IF P(S)=n(4) THEN b=
-1:GOTO 310 ELSE LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(30):GOTO
210
300 K#=#4:FOR I#E TO F:FOR J#G TO H TO STEP 10:S#I+J:P#S+K:=0:FOR I#S TO P STEP D:
Z#S(1):NEXT O#N(2):IF C<0 THEN FOR I#S TO P STEP
DIP(1)=P(1)+O:NEXT I
305 NEXT J,I:RETURN
310 LOCATE 1,25:IF b=1 THEN PRINT"J'ai gagne en": ELSE IF b=-1 THEN PRINT"Vous a
vez gagne en": ELSE PRINT"Partie nulle apres":
320 PRINT a:#coups:FOR I#1 TO 1000:NEXT I:RUN
350 LOCATE (G/10-FIX(D/10))*20+4,FIX(D/10)*2+5:PEN 2:PRINT a#:#:RETURN
360 LOCATE (S/10-FIX(S/10))*20+4,FIX(S/10)*2+5:PEN 3:PRINT b#:#:RETURN
400 LOCATE 4,3:PRINT"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9":FOR I=0 TO 9:LOCATE 1,5+I*2:PRINT G$(
I):NEXT I:FOR I#5 TO 23 STEP 2:FOR J#4 TO 12 STEP 2:1L
OCATE J,I:PRINT C#:#:NEXT J,I:RETURN
500 CLS:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(150)STRING$(38,154)CHR$(156):FOR I#2 TO 10:L
OCATE 1,I:PRINT CHR$(149):LOCATE 40,I:PRINT CHR$(149)
NEXT I:LOCATE 1,11:PRINT CHR$(147)STRING$(38,154)CHR$(153)
505 PEN 2:LOCATE 3,3
510 PRINT STRING$(5,224)SPACE$(18)CHR$(224):LOCATE 3,4:PRINT CHR$(224) "CHR$(22
4) "CHR$(224):LOCATE 3,5:PRINT CHR$(224) "CHR$(2
24) "STRING$(5,250) "STRING$(4,224) "STRING$(4,250) "CHR$(224) "STRING$(5,
250) "CHR$(224) "CHR$(224)
520 LOCATE 3,6:PRINT CHR$(224) "CHR$(224) "CHR$(250) "CHR$(250) "CHR$(224)
4) "CHR$(224) "CHR$(250) "CHR$(250) "CHR$(224)
5) "CHR$(250) "CHR$(250) "CHR$(224)CHR$(224) "CHR$(224)
530 LOCATE 3,7:PRINT CHR$(224) "CHR$(224) "CHR$(250) "CHR$(250) "STRING$(
5,224) "STRING$(4,250) "CHR$(250) "CHR$(250) "CHR$(250) "CHR$(250) "CHR$(224)
"CHR$(224) "CHR$(224) "CHR$(224)
540 LOCATE 3,8:PRINT CHR$(224) "CHR$(224) "CHR$(250) "CHR$(250) "CHR$(224)
5) "CHR$(224) "CHR$(250) "CHR$(224) "CHR$(2
40) "CHR$(250) "CHR$(224) "CHR$(224)CHR$(224)
550 LOCATE 3,9:PRINT CHR$(224) "CHR$(224) "STRING$(5,250) "CHR$(224) "CH
R$(224) "CHR$(250) "CHR$(224) "STRING$(5,250)
"CHR$(224) "CHR$(224)
560 PEN 3:LOCATE 9,12:PRINT CHR$(164) 1985 -LDIR- , -C#O#I#
570 PEN 1:LOCATE 1,14:PRINT " Le but de ce jeu de reflexion est d'aligne
r cinq pions dans l'une des trois directions suivant
es":PEN 2:PRINT:PRINT " É DIAGONALE:PRINT " É HORIZONT
ALE:PRINT " É VERTICALE"
580 PEN 1:PRINT:PRINT " Votre adversaire est le CPC 464."
600 LOCATE 7,24:PEN 3:PRINT"Veuillez vous commencer (O/N) ?"
610 IS=INKEY$:IF IS#="" THEN 610
615 IF IS<>"O" AND IS<>"N" AND IS<>"0" AND IS<>"n" THEN LOCATE 11,25:PEN 1:PRINT
"Oui ou Non S.V.p.":FOR I#1 TO 2000:NEXT:LOCATE 11,2
5:PRINT SPACE$(18):GOTO 610 620 IF IS#="O" OR IS#="0" THEN C#1
620 IF IS#="o" OR IS#="0" THEN C#1
630 CLS:LOCATE 30,3:PEN 1:PRINT"J'ai les ":PEN 2:PRINT a#:#:LOCATE 27,5:PEN 1:PR

```



```

0,1:DRAW x,1,3:NEXT:mu=35:ci=0
700 GOSUB 540:LOCATE 1,23:PEN 2:PRINT"Cibles";ci;"Force";Pu;"Angle";an;"sc";SC;"
";LOCATE 1,24:PEN 1:PRINT"Entrez votre pu";s
ance:"CHR$(242)";s;"CHR$(243)";:PEN 2:PRINT" "ENTERS pour valider
":pu=30
720 n$=INKEY$:LOCATE 34,24:PEN 1:PRINT pu:IF n$="" THEN 730
735 IF n$="S" AND pu>30 THEN pu=pu-0.5:a=0:ff=0:GOSUB 510:ff=1:pu=60SUB 510:L0
CATE 35,24:PRINT" ":GOTO 730
740 IF n$=";" AND pu<100 THEN pu=pu+0.5:a=0:ff=1:pu=60SUB 510:LOCATE 35,24:PRI
NT" ":GOTO 730
745 IF n$=CHR$(13) THEN 1:pu=GOTO 760
750 GOTO 730
760 LOCATE 1,24:PEN 1:PRINT"Entrez votre angle de tir:"CHR$(240)"q a"CHR$(241)"
":PEN 2:PRINT" "ENTERS pour valider":an=45
765 n$=LOWER$(INKEY$):LOCATE 34,24:PEN 1:PRINT an:IF n$="" THEN 765
770 IF n$="d" AND an<90 THEN ff=0:a=-an:GOSUB 510:an=an+0.5:a=-an:ff=1:GOSUB 510
:LOCATE 35,24:PRINT" ":GOTO 765
780 IF n$="a" AND an>0 THEN ff=0:a=-an:GOSUB 510:an=an-0.5:a=-an:ff=1:GOSUB 510:
LOCATE 35,24:PRINT" ":GOTO 765
790 IF n$<>CHR$(13) THEN GOTO 765
800 ff=1:FOR a=0 TO -an STEP -.1:GOSUB 510:NEXT
810 mu=mu-1:FOR t=1 TO 500 STEP 0.1:IF y1<400 THEN xa=x1:ya=y1
820 x1=FIX((x-pu*COS(an)*t)/y1)=FIX((y+5-2*t*x)/pu*SIN(an)*t)
830 IF y1<400 THEN 880
840 IF x1<0 THEN SOUND 7,3000,10,15:GOTO 900
850 IF y1<0 THEN SOUND 7,4000,10,15:GOTO 900
860 IF TEST(x1,y1)<>0 THEN 920
870 PLOT xa,ya,0:PLOT xa+1,ya,0:PLOT xa,ya+1,0:PLOT xa+1,ya+1,0:PLOT x1,y1,2:PLO
T x1+1,y1,2:PLOT x1,y1+1,2:PLOT x1+1,y1+1,2
880 SOUND 7,y1,2,13:NEXT t:GOTO 900
900 PLOT xa,ya,0:PLOT xa+1,ya,0:PLOT xa,ya+1,0:PLOT xa+1,ya+1,0:ff=0:FOR a=0 TO
-an STEP -.1:GOSUB 510:NEXT:IF mu<0 GOTO 720 ELSE 1
950
920 x3=INT(x1/16)+1:y3=25-INT(y1/16):FOR i=1 TO k:x2=xb(i):y2=yb(i)
940 IF x2=x3 AND y2=y3 THEN SOUND 7,500,50,15:LOCATE x2,y2:PRINT" ":h=-1:ci=ci
+1:sc=sc+10:IF ci<k THEN 900 ELSE GOTO 1000
950 NEXT :SOUND 7,500,50,15,0,1:MOVE x1,y1:DRAW x1-4,y1,0:MOVE x1,y1:DRAW x1-4,
y1-4,0:MOVE x1,y1:DRAW x1+4,y1,0:MOVE x1,y1:DRAW x
1+4,y1-4,0
960 GOTO 900
970 'cabr:lescalas
971 'chr:chr i
1000 SOUND 7,400,200,15:LOCATE 1,23:PEN 1:PRINT" BRAVO.....Vous avez détruit de
utes les cibles.Votre score est de:";sc+mu*100"
":LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT"ENTERS Pour passer au chateau suivant.":sc=sc+mu
u*100
1010 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1010
1020 t=t+1:GOTO 200
1050 SOUND 7,2000,200,13:LOCATE 1,23:PEN 3:PRINT"Vos munitions sont epuisees.La
partie est terminée.Votre score est:";sc+ci*20:FOR
i=1 TO 1500:NEXT:GOTO 1100
1100 CLS:RUN
1200 PAPER 0:GOSUB 500:FOR i=19 TO 21:LOCATE 1,i:PRINT c$CHR$(202)STRING$(20,204
)CHR$(203);NEXT
1210 FOR i=15 TO 18:LOCATE 5,i:PRINT c$CHR$(202)STRING$(i-10,204)b$;xb(i-14)=i-
4:yb(i-14)=i:NEXT
1220 FOR i=5 TO 10:LOCATE 1,14:PRINT b$;xb(i)=i:yb(i)=14:NEXT
1230 FOR i=16 TO 18:LOCATE 18,i:PRINT c$CHR$(202)CHR$(204)12
1240 LOCATE 18,15:PRINT b$b$;xb(11)=18:xb(12)=19:yb(11)=15:yb(12)=15
1250 FOR i=20 TO 22:LOCATE 1,18:PRINT b$;xb(i-7)=i:yb(i-7)=18:NEXT
1255 FOR i=2 TO 20 STEP 2:LOCATE i,20:PRINT a$;NEXT
1256 LOCATE 6,17:PRINT d$
1260 k=15:PAPER 0:RETURN
1300 GOSUB 500:FOR i=16 TO 21:LOCATE 1,i:PRINT c$CHR$(202)STRING$(20,204)CHR$(20
3);NEXT
1310 i=15:LOCATE 1,i:PRINT c$CHR$(202)CHR$(203);PAPER 0:PRINT" "c$CHR$(202)CHR
$(203);PAPER 0:PRINT" "c$CHR$(202)CHR$(203);PAPER
0:PRINT" "c$CHR$(202)CHR$(203);PAPER 0:PRINT" "c$CHR$(202)CHR$(203);PAPER 0

```

```

:PRINT" "c$CHR$(202)CHR$(203);
1320 FOR i=1 TO 22 STEP 4:LOCATE i,14:PRINT b$b$;xb(i)=i:yb(i)=14:xb(i+1)=i+1:y
b(i+1)=14:NEXT
1330 FOR i=3 TO 19 STEP 4:LOCATE i,15:PRINT b$b$;xb(i)=i:yb(i)=15:xb(i+1)=i+1:y
b(i+1)=15:NEXT
1340 FOR i=3 TO 21 STEP 2:LOCATE i,17:PRINT a$;NEXT
1350 LOCATE 10,20:PRINT d$
1360 FOR i=3 TO 21 STEP 3:LOCATE i,19:PRINT a$;NEXT
1380 k=22:PAPER 0:RETURN
1400 PAPER 0
8000 RUN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 : initialisation des couleurs de l'écran
 Ligne 6 : initialisation de l'écran
 Ligne 11 à 33 : redéfinition des caractères graphiques
 Ligne 110 à 130 : affichage du château
 Ligne 140 à 150 : définition de l'angle de tir

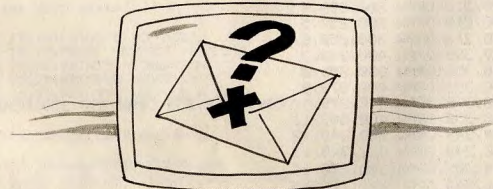
Ligne 210 : affichage du château n°X
 Ligne 300 : passage en mode graphique
 Ligne 540 à 745 : affichage des décors de jeu
 Ligne 760 à 770 : choix de l'angle de tir
 Ligne 800 à 960 : calcul et affichage du tir
 Ligne 1000 : vous avez gagné
 Ligne 1200 à 1380 : affichage d'une partie des décors

AMSTRAD CPC 464

MOTS CACHES

Trouvez les lettres qui composent le mot caché dans la mémoire de l'ordinateur. Attention, toute lettre déjà tapée est refusée.

Pour jouer, tapez une lettre suivie de « return ».



```

10 MODE 0
20 WINDOW 1,40,15,20:WINDOW #1,1,40,21,25
30 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,26
40 PAPER #0,0:PEN #0,1:PAPER #1,1:PEN #1,0
50 FOR COL=3 TO 15:INK COL,1:NEXT
60 PAPER 0:PEN 1
70 GOSUB 470
80 REM NM=NUMBRE MAX DE DATA
90 NM=20
100 DIM F(26)
110 A=INT(NM*MRND(9))+1
120 RESTORE
130 FOR T=1 TO A:READ A$:NEXT

```



```

400 ORIGIN x,208:DRAW 0,128
410 NEXT
420 RETURN
430 /
440 /
450 /
460 LOCATE 1,25:PRINT"VOULEZ-VOUS EN DEFINIR UN AUTRE (O/N)?"
470 GOSUB 60
480 IF A$="O" OR A$="o" THEN GOTO 290
490 IF A$="N" OR A$="n" THEN CLS:END
500 GOTO 470
510 /
520 REM **** GENERATION ****
530 /
540 NB=CA-32:AD=(HIMEM1)+(NB*8):XX=0:YY=0:L=5
550 FOR A=AD TO AD+7
560 B=PEEK(A):VA=128:C=16
570 FOR Q=0 TO 7
580 R=B-VA
590 IF R<0 THEN CA(XX,YY)=0:LOCATE C,L:PRINT CHR$(255) ELSE CA(XX,YY)=1:LOCATE C
,L:PRINT CHR$(251):b=r
600 VA=VA/2:XX=XX+1:C=C+1:NEXT Q
610 L=L-1:YY=YY+1:XX=0:NEXT A
620 HO=0:VE=0
630 q=2:GOSUB 960:q=0
640 c=14:l=5:LOCATE c,l:PRINT CHR$(253)
650 GOSUB 110
660 REM test clav
670 ho=0:ve=0
680 CA=254:Q=1:CH=VE:GOSUB 970:LOCATE 16,16:PEN 3:PRINT CARA:PEN 1:PRINT"":PE
N 3:PRINT CHR$(254):PEN 1:GOSUB 60
690 IF cha=243 THEN ic=1:l=0:GOTO 720
700 IF cha=242 THEN ic=-1:l=0:GOTO 790
710 IF cha=241 THEN il=1:l=0:GOTO 790
720 IF cha=240 THEN il=-1:l=0:GOTO 790
730 IF cha=32 THEN ca(ho,ve)=1:GOTO 840
740 IF cha=69 OR cha=101 THEN ca(ho,ve)=0:LOCATE c,l:PRINT CHR$(253):PEN 1:GOTO
680
750 IF cha=67 OR cha=99 THEN Q=0:GOTO 860
760 IF cha=83 OR cha=115 THEN 430
770 IF a$="z" OR a$="Z" THEN .1160
780 GOTO 680
790 /
800 IF ca(ho,ve)=0 THEN LOCATE c,l:PRINT CHR$(255) ELSE PEN 1:LOCATE c,l:PRINT C
HR$(251)
810 c=c+ic:l=l+il:ho=ho+ic:ve=ve+il
820 IF c<16 OR c>23 OR l<5 OR l>12 THEN c=c-ic:l=l-il:ho=ho-ic:ve=ve-il
830 IF ca(ho,ve)=0 THEN LOCATE c,l:PRINT CHR$(253):PEN 1:GOTO 680
840 PEN 2:LOCATE c,l:PRINT CHR$(251):PEN 1
850 GOTO 680
860 CA=CARA:LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39,32);
870 LOCATE 1,25:PRINT"REDEFINITION DE "CHR$(CA)" (O/N)?:GOSUB 60
880 IF a$="O" OR a$="o" THEN 910
890 IF a$="N" OR a$="n" THEN 680
900 GOTO 670
910 GOSUB 960
920 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39,32);
930 'X=-1:Y=2
940 'GOSUB 500
950 FOR L=5 TO 12:LOCATE 16,L:PRINT STRING$(8,255);NEXT:LOCATE 34,4:PRINT STRIN
G$(5,252):CLEAR:GOTO 330
960 FOR CH=0 TO 7
970 VA=128:C(CH)=0
980 FOR N=0 TO 7
990 IF CA(N,CH)=0 THEN VA=VA/2:GOTO 1020
1000 C(CH)=C(CH)+VA
1010 VA=VA/2
1020 NEXT N

```

```

1030 IF Q=1 THEN 1050
1040 NEXT CH
1050 SYMBOL CA,C(0),C(1),C(2),C(3),C(4),C(5),C(6),C(7)
1060 IF Q=1 THEN 1100
1070 IF Q=2 THEN RETURN
1080 IF Q=0 THEN L:LOCATE 11,4:PRINT "HEXA";LOCATE 25,4:PRINT "DECI";K=5:FOR I=
0 TO 7:LOCATE 12,K:PRINT HEX$(C(I));LOCATE 25,K:PRI
NT C(I);K=K+1:NEXT I:ERASE C
1090 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE"STRING$(10,252):PEN 1:GOSUB 60:IF
OR K=4 TO 13:LOCATE 25,K:PRINT " ";LOCATE 11,K;
PRINT " ";NEXT K:LOCATE 16,16:PRINT STRING$(8,252);
1100 IF Q=0 THEN 920
1110 RETURN
1120 ERASE ca,c:SYMBOL 254,0,0,0,0,0,0,0
1130 FOR I=5 TO 12:LOCATE 16,1:PRINT STRING$(8,255);NEXT I:GOSUB 360:ho=0:ve=0:
GOTO 640

```

COMMENTAIRES :

Ligne 30 : initialisation de fenêtré
 Ligne 40 : test si premier RUN
 Ligne 60 à 100 : sous routine test du clavier
 Ligne 110 à 190 : sous routine du menu
 Ligne 200 à 290 : initialisation des couleurs et caractères
 Ligne 300 à 350 : entrée du code

caractère
 Ligne 360 à 420 : sous routine quadrillage
 Ligne 450 à 500 : fin de programme
 Ligne 520 à 650 : initialisation de la grille et des caractères
 Ligne 670 à 780 : test du clavier
 Ligne 800 à 850 : affichage croix ou blanc
 Ligne 860 à 1130 : traitement des tableaux

AMSTRAD CPC 464

LES ASCII ATTAQUENT

**Des vagues de caractères ASCII déferlent sur vous.
 Détruisez-les et... apprenez à les reconnaître :**
**Ils suivent un ordre d'apparition implacable.
 Utilisez les touches du curseur pour vous déplacer et la barre d'espace pour tirer.**



```

10 REM ASCII attaquent
20 SYMBOL AFTER 200:DIM a(6):DIM b(6):DIM as$(6)
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,3:INK 2,26:INK 3,9:PAPER 0: BORDER 0
40 REM= redefinition des caracteres =
50 SYMBOL 200,0,3,7,31,4,252,111,224
60 SYMBOL 201,0,0,128,252,128,246,252,31
70 SYMBOL 203,224,111,252,4,31,7,3,0
80 SYMBOL 204,31,252,248,128,252,128,0,0
90 v$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(203)+CHR$(204)
100 d$="" +CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+" "

```



```

PRINT " ";:MOVE 440,236+16*PRINT " ";
390 IF C>440 THEN SOUND 1,300,5:C=32:TAG:MOVE 440,236*PRINT " ";:MOVE 440,236+
16*PRINT " ";
400 IF FAUTE>3 THEN 470
410 IF D>440 AND A<>152 THEN SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1:D=32:TAG:MOVE 440,136*
PRINT " ";:MOVE 440,136+16*PRINT " ";
420 IF D>440 THEN SOUND 1,300,5:D=32:TAG:MOVE 440,136*PRINT " ";:MOVE 440,136+
16*PRINT " ";
430 IF FAUTE>3 THEN 470
440 B=B*RD (10)*10:C=C*RD (10)*14,9:D=D*RD (10)*16
450 SCORE=SCORE+5
460 GOTO 230
470 TAG:MOVE 48,32*PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE";:FOR A=0 TO 1000:NEXT A
480 IF INKEY#=""THEN 480 ELSE RUN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 30 : définition des couleurs
 Ligne 50 à 60 : redéfinition des caractères
 Ligne 80 à 170 : tracé du décor
 Ligne 190 à 210 : initialisation des variables
 Ligne 230 : affichage du score et du

nombre de faute
 Ligne 250 à 260 : affichage des personnages
 Ligne 280 à 290 : tests du clavier
 Ligne 310 à 330 : affichage des bouteilles
 Ligne 350 à 440 : tests des déplacements
 Ligne 450 : augmente le score
 Ligne 470 à 480 : fin de la partie

AMSTRAD CPC 464

UN PONT, ÇA VA, TROIS PONTS...

Aidez des jeunes filles à traverser une rivière en plaçant sous leurs pas les éléments d'un pont transportable.
Comble de malchance, les charmantes demoiselles apparaissent sur trois niveaux différents...
Pour placer un élément du pont, utilisez les touches du curseur haut et bas.

```

10 REM TILT POINT
20 REM definition des couleurs
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,25:INK 2,27:INK 3,15:BORDER 0
40 REM definition de caractere
50 SYMBOL AFTER 0
60 SYMBOL 33,255,255,255,255,255,255,255,255
70 REM decors-
80 FOR a=16 TO 400 STEP 16:TAG:MOVE 0,a*PRINT"!";TAG:MOVE 624,a*PRINT"!";
90 NEXT a
100 TAG:MOVE 0,16*PRINT"!";
110 PLOT -2,-2,2:TAG:MOVE 0,120*PRINT" ";
120 TAG:MOVE 0,216*PRINT" ";
130 TAG:MOVE 0,312*PRINT" ";
140 PLOT -2,-2,1
150 TAG:MOVE 0,400*PRINT"!";
160 TAG:MOVE 0,72*PRINT"!";
170 TAG:MOVE 48,50*PRINT" SCORE FAUTE";
180 REM initialisation
190 B#="" :D#=""
200 A=136:B=32:C=32:D=32:E#="" :F#=""
210 SCORE=0:FAUTE=0
220 REM affiche score et nombre de fautes
230 TAG:MOVE 160,50*PRINT SCORE;TAG:MOVE 370,50*PRINT FAUTE;
240 TAG:MOVE 274,A-16*PRINT B#;

```



```

250 REM affiche Personages
260 SOUND 1,5*8,2:TAG:MOVE B,328*PRINT E#;:MOVE B,328+16*PRINT F#;
270 SOUND 2,5*8,2:TAG:MOVE C,232*PRINT E#;:MOVE C,232+16*PRINT F#;
280 SOUND 3,5*8,2:TAG:MOVE D,136*PRINT E#;:MOVE D,136+16*PRINT F#;
290 REM test
300 IF B>258 AND B<370 AND A<>328 THEN SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1 :B=32:TAG:MOV
E 258,328*PRINT " ";:MOVE 258,328+16*PRINT
";
310 IF D>258 AND D<360 AND A<>136 THEN SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1:D=32:TAG:MOV
E 258,136*PRINT " ";:MOVE 258,136+16*PRINT
";
320 IF D>254 AND C<354 AND A<>232 THEN SOUND 1,300,9:FAUTE=FAUTE+1:C=32:TAG:MOV
E 254,232*PRINT " ";:MOVE 254,232+16*PRINT
";
330 IF B>500 THEN B=32:TAG:MOVE 500,328*PRINT " ";:MOVE 500,328+16*PRINT "
";
340 IF C>500 THEN C=32:TAG:MOVE 500,232*PRINT " ";:MOVE 500,232+16*PRINT
";
350 IF D>500 THEN D=32:TAG:MOVE 500,136*PRINT " ";:MOVE 500,136+16*PRINT "
";
360 B=B*RD (10)*7:C=C*RD (10)*12,9:D=D*RD (10)*16
370 TAG:MOVE 274,A-16*PRINT D#;
380 REM test des touches
390 IF INKEY (0)=0 AND A<310 THEN A=A+96
400 IF INKEY (2)=0 AND A>152 THEN A=A-96
410 IF FAUTE>3 THEN 440
420 SCORE=SCORE+5
430 GOTO 230
440 TAG:MOVE 48,32*PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE";:FOR A=0 TO 2000:NEXT A
450 IF INKEY#=""THEN 450 ELSE RUN

```

Ligne 190 à 210 : initialisation des variables
 Ligne 250 à 280 : affichage des personnages
 Ligne 300 à 370 : test du jeu
 Ligne 390 à 410 : test du clavier
 Ligne 420 à 450 : fin de la partie

Ligne 30 : définition des couleurs
 ligne 50 à 60 : redéfinition des caractères
 ligne 80 à 170 : affichage du décor



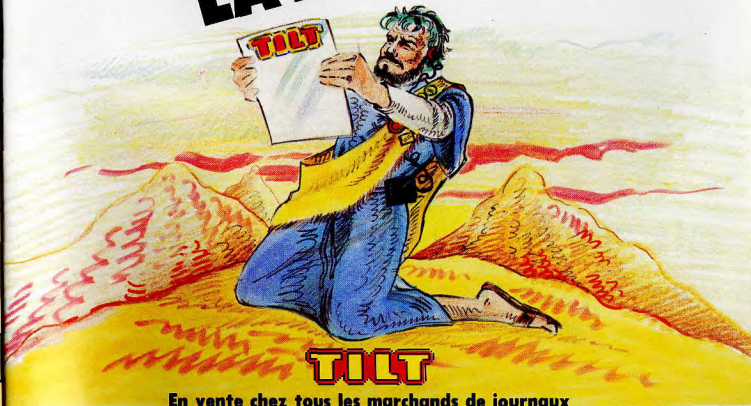
Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 4^e trimestre 1985 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 94700 Maisons-Alfort. - Imprimeries : Sima et Roto-France, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

ET N'OUBLIEZ PAS LE 4 NOVEMBRE TILT

JEUX ET MICRO: LE GUIDE 86

- Plus de 600 logiciels testés
 - 40 micro-ordinateurs passés au banc d'essai
 - Les «Tilt d'or» 86
 - Tous les ordinateurs d'échecs
 - Le point sur les consoles
 - Quel micro choisir ? Les questions à poser...
 - Un panorama des technologies du futur
- Et... les livres, les adresses indispensables, le répertoire de tous les articles parus dans TILT, le lexique de tous les termes informatiques, nos P.A...

**BREF:
LA BIBLE!!!**



TILT

En vente chez tous les marchands de journaux

QUAND LA LEGENDE FAISAIT L'HISTOIRE...



MANDRAGORE

Grand Prix - Ministère de la Culture

"... le plus récent, et aussi le meilleur jeu de rôle sur micro..." (Jeux et Stratégie)



INFOGRAMES

79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 803.18.46

ENFIN DISPONIBLE SUR AMSTRAD! CPC 464, 664
MSX 64K, Commodore C 64,
Thomson MO5/TO7-70 Apple II