

```

900 Z=RND:IF SO=0 THEN 305 ELSE 325
999 IF SO=0 THEN RESUME 310 ELSE RESUME
330
1000 *SORCIERE
1010 IF K=2 THEN ATTRB1,0:COLOR6,0:LOCATE
EQ,0,0:PRINT " ":SO=0:K=0:RETURN
1020 IF S>18 THEN S#=SD$ ELSE S#=SG$
1030 ATTRB1,0:COLOR6,0:LOCATEQ,0,0:PRINT
" ":IF S>18 THEN Q=Q-1 ELSE Q=Q+1
1031 IF Q>35 THEN Q=35:K=2:LOCATEQ,0,0:P
RINT " ":RETURN
1032 IF Q<0 THEN Q=0:K=2:LOCATEQ,0,0:PRI
NT " ":RETURN
1035 LOCATE Q,0,0:PRINTS$
1040 IF POINT((Q+2)*8,84)=1 AND RND>.85
THEN 1050 ELSE RETURN
1050 LINE((Q+2)*8,8)-(Q+2)*8,80),7:LINE
((Q+2)*8,8)-(Q+2)*8,80),-1
1060 LOCATE Q+2,10,0:PRINT " ":K=K+1
1999 RETURN
2000 *CROCO 1
2010 ATTRB1,0:COLOR2,0:LOCATEC1,18,0:PRI
NT " "
2020 IF H<C1 THEN C1=C1-1:C#=GR$(4):IF C
1<5 THEN C1=5
2030 IF H>C1 THEN C1=C1+1:C#=GR$(5):IF C
1>33 THEN C1=33
2040 IF C1=C2-2 THEN C1=C2-3
2050 IF C1=C2+2 THEN C1=C2+3
2060 LOCATEC1,18,0:PRINTC$
2999 RETURN
3000 *CROCO 2
3010 ATTRB1,0:COLOR2,0:LOCATEC2,18,0:PRI
NT " "
3020 IF H<C2 THEN C2=C2-1:C#=GR$(4):IF C
2<5 THEN C2=5
3030 IF H>C2 THEN C2=C2+1:C#=GR$(5):IF C
2>33 THEN C2=33
3040 IF C2=C1+2 THEN C2=C1+3
3050 IF C2=C1-2 THEN C2=C1-3
3060 LOCATEC2,18,0:PRINTC$
3999 RETURN
4000 *PLONGEON
4010 ATTRB0,1:COLOR7,0:FORI=9TO18:LOCATE
H,I,0:PRINTGR$(6):LOCATEH,I,0:PRINT " ":N
EXTI
4020 ATTRB0,1:COLOR6,0:LOCATEH,18,0:PRIN
TGR$(12):LOCATEH,16,0:PRINTGR$(13):ATTRB
0,0:LOCATEH-2,13,0:PRINT"PCOUF":FORI=0TO
100:NEXTI
4030 ATTRB0,1:LOCATEH,18,0:PRINT " ":LOCA
TEH,16,0:PRINT " ":LOCATEH-2,13,0:PRINT "
":BR=0:PL=1:LOCATE2,6,0:PRINT " "
4040 IF(C1<=H AND H<=C1+1)OR(C2<=H AND H
<=C2+1)THEN 4050 ELSE 4999
4050 COLOR1:LOCATE0,2:PRINT"EN PLEIN SUR
LE CROCO ! DOMMAGE !"
4060 ATTRB0,0:COLOR7:LOCATE H-2,17,0:PRI
NT"GRRR":LOCATEH,16,0:PRINT"MIAM":FIN=1
4999 RETURN
5000 *NAGE
5005 IF PL=0 THEN RETURN
5010 IF H=0 THEN 5030
5015 T=T-5
5020 ATTRB1,0:COLOR7,4:LOCATEH,21,0:PRIN
TGR$(16):FORI=0TO10:NEXTI:LOCATEH,21,0:P
RINT " ":H=H-1:RETURN
5030 FORI=17TO9STEP-1:ATTRB0,1:COLOR7,0:
LOCATE0,I,0:PRINTGR$(6):FORJ=0TO5:NEXTJ:

```

```

ATTRB0,0:COLOR3,0:LOCATE0,I+1,0:PRINT"J"
:NEXTI:ATTRB0,1:COLOR7,0:LOCATE0,9,0:PRI
NT " ":H=3:LOCATEH,9,0:PRINTGR$(6):PL=0:A
=0:B=0
5999 RETURN
6000 *GAGNE
6010 ATTRB0,1:COLOR7,0:LOCATE36,F,0:PRIN
T" ":LOCATE36,9,0:PRINTGR$(10):ATTRB0,0:
COLOR1:LOCATE37,7,0:PRINTGR$(15):LOCATE3
3,8,0:PRINTGR$(15):LOCATE35,6,0:PRINTGR$
(15)
6020 ATTRB0,1:COLOR6:LOCATE0,2,0:PRINT"V
OUS AVEZ BIEN MERITE":LOCATE7,4,0:PRINT"
CE BAISER ! BRAVO !"
6999 RETURN
7000 *TEMPS
7010 IF T<=950 AND F=7 THEN F=F+1:GOTO72
00
7020 IF T<=890 AND F=8 THEN F=F+1:GOTO72
00
7030 IF T<=770 AND F=9 THEN F=F+1:GOTO72
00
7040 IF T<=650 AND F=10 THEN F=F+1:GOTO7
200
7050 IF T<=530 AND F=11 THEN F=F+1:GOTO7
200
7060 IF T<=420 AND F=12 THEN F=F+1:GOTO7
200
7070 IF T<=300 AND F=13 THEN F=F+1:GOTO7
200
7080 IF T<=200 AND F=14 THEN F=F+1:GOTO7
200
7090 IF T<=120 AND F=15 THEN F=F+1:GOTO7
200
7100 IF T<=70 AND F=16 THEN F=F+1:GOTO72
00
7110 IF T<=40 AND F=17 THEN F=F+1:GOTO72
00
7120 IF T<=10 AND F=18 THEN F=F+1:GOTO72
00
7130 IF T<=0 AND F=19 THEN F=F+1:GOTO720
0
7140 RETURN
7200 ATTRB0,1:COLOR7,0:LOCATE36,F-1,0:PR
INT " ":LOCATE36,F,0:PRINTGR$(10)
7210 IF F=10 OR F=11 OR F=12 THEN ATTRB0
,0:COLOR3:LOCATE36,10,0:PRINTA$
7230 LINE(292,48)-(292,(F*8)-8),3
7240 IF F=11 THEN RETURN
7245 ATTRB0,0:COLOR7,0:LOCATE31,F-1,0:PR
INT"HELP":FORI=0TO200:NEXTI:LOCATE31,F-1
,0:PRINT " "
7250 IF F=19 THEN GOSUB8000
7999 RETURN
8000 *PERDU
8010 ATTRB0,0:COLOR7:LOCATE30,18,0:PRINT
"GLOUB":LOCATE29,17,0:PRINT"GLOUB":LOCAT
E28,16,0:PRINT"GLOUB":ATTRB1,0:COLOR2,4:
LOCATE34,22,0:PRINTGR$(5):LOCATE35,21,0:
PRINTGR$(4):COLOR2,0:ATTRB0,1:LOCATE0,2,
0:PRINT"QUEL PIETRE SAUVEUR VOUS FAITES
!"
8020 PRINT"MAIS QUEL BON REPAS POUR LES
CROCOS !":FIN=1
8999 RETURN
9000 *FIN DU DEBUT
9010 ATTRB0,1:COLOR5,0:LOCATE0,6,0:INPUT
"UNE AUTRE PARTIE (O/N)":D$
9020 IF D$="O"THEN RUN ELSE END

```

# MICRO7

GAGNEZ  
UN YASHICA  
MSX  
TOUS LES MOIS

LE  
CAHIER  
DU

# LOGICIEL

n°23



SORCIERE

CARTES-PIPEES

SPRITEMON

CINQ/SIX

CODAGE

CIGARES

STREAMER

ATARIDEES

SABLIER ELECTRONIQUE

CAHIER DES AS

## EDITO

Du nouveau pour le « Cahier du logiciel ». Le programme du mois gagnera, dorénavant, un Yashica YC 64. Nous profitons de l'occasion pour vous rappeler les modalités du concours, au demeurant très simples. Envoyez-nous un de vos programmes. Vous pouvez nous faire parvenir un listing, une cassette ou une disquette accompagnés d'un texte précisant la machine sur laquelle le programme a été réalisé ainsi que quelques explications sur votre programme. Nous sélectionnons les programmes qui nous paraissent les plus intéressants, et ce, en toute partialité. L'originalité étant le critère qui nous touche le plus. Si vous avez la chance de nous séduire, vous gagnerez donc une de ces fameuses machines à la norme MSX dont le Basic puissant et les qualités graphiques vous permettront sûrement de nous envoyer des programmes encore plus élaborés. Avis aux petits malins. Ne « pompez » pas sur d'autres revues. Même si vous échappiez à notre sagacité, vous seriez inévitablement dénoncé par l'un de vos confrères lecteurs, plutôt vigilants et perspicaces en la matière ! Bon courage et joyeux Noël.

Basic : Microsoft 1.0  
Difficulté : \*\*  
Adaptabilité : \*\*

TO 7

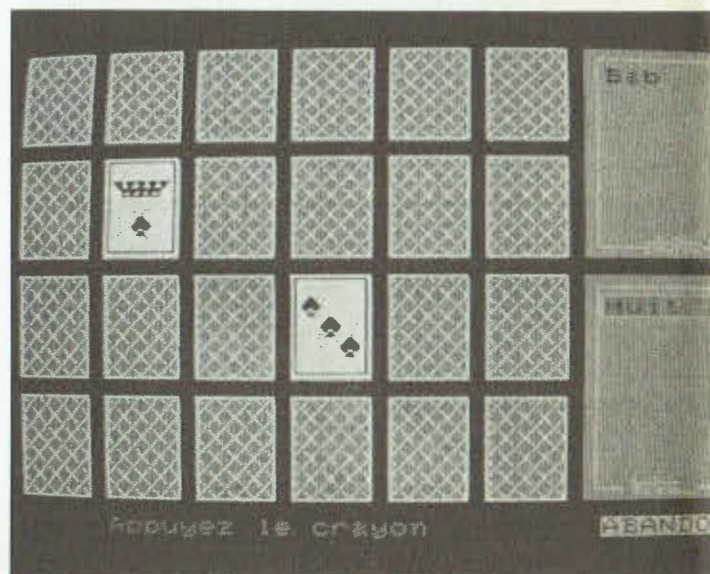
## CARTES-PIPEE

L'ordinateur a plus d'un tour dans son sac, et bien qu'il n'ait pas de manches, il peut vous aider à tricher

Les jeux de cartes sont nombreux sur ordinateur. Il serait évidemment très facile de fausser la donne dans un jeu de poker. Mais ce ne serait pas très élégant. Le système de triche adopté ici, s'apparente plutôt aux cartes marquées. Le programme est un jeu de mémoire bien connu. Des cartes sont retournées sur une table. Deux joueurs jouent chacun leur tour. Le premier joueur retourne une première carte. Puis une seconde. S'il obtient deux cartes de même valeur et de la même couleur il marque un point et rejoue. Sinon, il remet les deux cartes face au tapis, et c'est à l'autre de

jouer. Le hic ! c'est que, sur l'ordinateur, lorsque vous retournez la première carte, le programme marque la seconde par un petit point (regardez plutôt vers le coin en haut à gauche). Seules les personnes averties le verront. Evidemment, ne jouez pas tout de suite les paires que vous aurez repérées, faute de quoi votre adversaire finirait par douter que vous ayez tant de chance. De plus, entraînez-vous à repérer le petit point, afin de ne pas chercher trop longtemps lorsque vous jouerez. ■

F. DUPIN Y. HUITRIC



Ce programme fonctionne sur TO7 sans extension de mémoire. Pour raison de manque de place, toutes les instructions sonores qui, d'ailleurs ralentissaient le jeu, ont été supprimées. Pour ceux que le manque de son traumatise, il suffit de rajouter la ligne suivante : 215 POKE 59329,40

Le programme comprend un traitement d'erreur pour parler aux problèmes que pose parfois le crayon optique. La structure du programme est simple :  
lignes 10 à 60 : initialisation,  
lignes 100 à 220 : tracé du terrain de jeu,  
lignes 300 à 999 : routine principale de jeu,

lignes 1000 à 1999 : routine d'affichage de la sorcière,  
lignes 2000 à 2999 : routine d'affichage du premier crocodile,  
lignes 3000 à 3999 : routine d'affichage du second crocodile,  
lignes 4000 à 4999 : routine de plongeon du sauveur,  
lignes 5000 à 5999 : routine de nage,  
lignes 6000 à 699 : routine de victoire,  
lignes 7000 à 7999 : routine de gestion du temps,  
lignes 8000 à 8999 : routine de défaite,  
lignes 9000 à 9020 : routine de fin ou de début de jeu. ■

GII DELL'AGLIO

```

1 *SORCIERE
5 CLS:SCREEN 3,0,0
10 *INITIALISATION
20 CLEAR,,19
30 DEFGR$(0)=14,60,88,48,24,46,255,7
31 DEFGR$(1)=0,0,0,0,0,62,224,190
32 DEFGR$(2)=112,60,26,12,24,116,255,224
33 DEFGR$(3)=0,0,0,0,0,124,7,125
34 DEFGR$(4)=0,128,112,40,157,127,31,4
35 DEFGR$(5)=0,1,14,20,185,254,248,32
36 DEFGR$(6)=56,52,24,30,24,24,24,28
37 DEFGR$(7)=56,52,24,30,24,28,116,70
38 DEFGR$(8)=28,44,24,120,24,24,24,56
39 DEFGR$(9)=28,44,24,120,24,56,46,98
40 DEFGR$(10)=28,46,31,123,24,60,126,47
41 DEFGR$(11)=0,127,131,253,137,138,252,0
42 DEFGR$(12)=102,36,153,219,90,90,90,90
43 DEFGR$(13)=8,145,203,66,102,36,153,66
44 DEFGR$(14)=0,96,56,20,34,197,2,0
45 DEFGR$(15)=102,255,255,255,255,126,60,24
46 DEFGR$(16)=0,3,194,254,191,81,8,0
47 DEFGR$(17)=0,0,4,2,255,2,4,0
48 DEFGR$(18)=0,0,32,64,255,64,32,0
50 A%=CHR$(127):SD%=GR$(0)+GR$(1):SG%=GR$(3)+GR$(2)
60 H=3:C1=5:C2=33:F=7:T=1000:SD=0:A=0:B=0:BR=0:PL=0:FIN=0
100 *TRACE DES LIEUX
110 BOXF(0,168)-(319,199),4
120 LINE(0,20)-(39,20)GR$(14),6,4:LINE(0,19)-(39,19)GR$(14),6,4
130 BOXF(8,152)-(23,80),3:BOXF(24,80)-(40,87),3
140 LINE(0,18)-(0,10)"J",3,0
150 BOXF(296,152)-(319,80),3:BOXF(312,151)-(319,43),3:BOXF(280,80)-(296,87),3:BOXF(280,43)-(319,47),3
160 FORI=0TO28STEP2:LINE(288+I*2,41-I)-(319,41-I),1:NEXTI
170 COLOR7,0:LOCATE10,23,0:PRINT" ":ATT
RB1,0:PRINTGR$(17):ATTB0,0:PRINT" ":
ATTB1,0:PRINTGR$(18):ATTB0,0:PRINT"
":ATTB1,0:PRINTGR$(11):ATTB0,0:PRINT
" ":ATTB1,0:PRINTGR$(5):ATTB0,0:PRI

```

```

NT" ":GR$(14):GR$(14):" "
180 ATTRB1,0:COLOR2:LOCATE10,22,0:PRINTA
$:A$:COLOR3:PRINTA$:A$:COLOR7:PRINTA$:
A$:COLOR6:PRINTA$:A$:COLOR5:PRINTA$:A$
190 ATTRB0,1:COLOR7,0:LOCATEH,9,0:PRINTG
R$(6):LOCATE36,7,0:PRINTGR$(10)
200 LOCATE0,2,0:PRINT"APPLUYEZ SUR UNE TO
UCHE SVF..."
210 H%=INKEY$:Z=RND:IFH%=""THEN 210
220 LOCATE 0,2,0:PRINT"
"

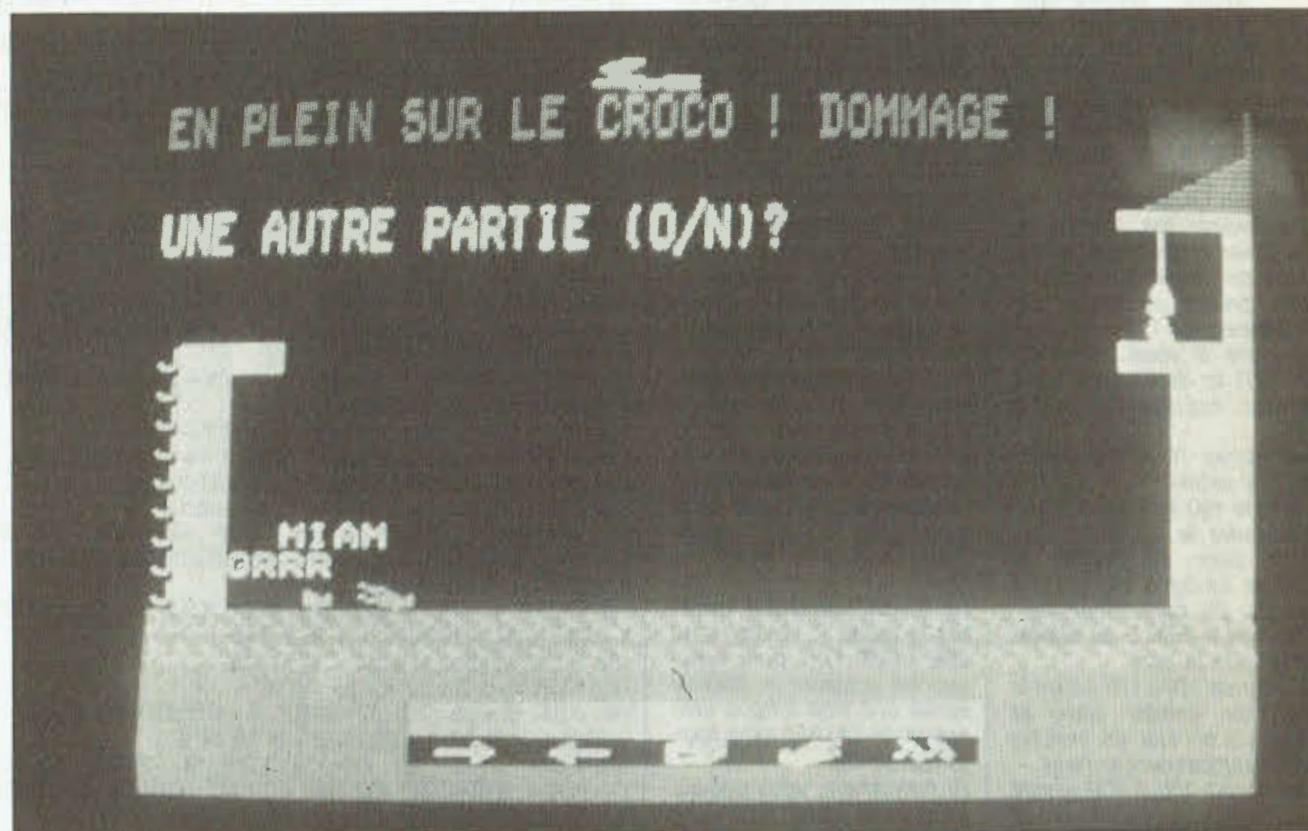
```

```

300 *JEU
305 IF FIN=1 THEN 9000
306 T=T-1:GOSUB7000
310 IF RND>.995 THEN SD=1
320 IF SD=0 THEN 340 ELSE S=INT(RND*27)+
4:Q=S
325 IF FIN=1 THEN 9000
326 T=T-1:GOSUB7000
330 GOSUB1000
340 IF RND>.60 THEN GOSUB2000
350 Z=RND:IF RND>.60 THEN GOSUB3000
360 IF PTRIG THEN INPEN 4,8
365 ON ERROR GOTO999
366 IF PL=1 THEN GOTO460
370 IF POINT(A,B)=2 THEN VE=1:ATTRB0,1:C
OLOR7,0:LOCATEH,9,0:PRINTGR$(7):FORI=0TO
10:NEXTI:LOCATEH,9,0:PRINT" ":H=H+1 ELSE
410
380 IF H>35 THEN H=35:LOCATEH,9,0:PRINTG
R$(6):GOSUB6000:END
390 LOCATEH,9,0:PRINTGR$(6)
400 IF POINT((H*8)+4,84)=-1 THEN GOSUB40
00
405 GOTO900
410 IF POINT(A,B)=3 THEN VE=2:ATTRB0,1:C
OLOR7,0:LOCATEH,9,0:PRINTGR$(9):FORI=0TO
10:NEXTI:LOCATEH,9,0:PRINT" ":H=H-1 ELSE
GOTO450
420 IF H<2 THEN H=2:ATTRB0,0:COLOR1:LOCA
TE2,6,0:PRINTA$:BR=1
430 ATTRB0,1:COLOR7,0:LOCATEH,9,0:PRINTG
R$(8)
440 IF POINT((H*8)+4,84)=-1 THEN GOSUB40
00
445 GOTO900
450 IF POINT(A,B)=7 AND BR=1 THEN ATTRB1
,0:COLOR1:ON VE GOTO 451,452 ELSE 470
451 LOCATEH+1,10,0:PRINTA$:LOCATE2,6,0:P
RINT" ":BR=0:VE=0:GOTO900
452 LOCATEH-2,10,0:PRINTA$:LOCATE2,6,0:P
RINT" ":BR=0:VE=0:GOTO900
460 IF POINT(A,B)=5 AND PL=1 THEN GOSUB5
000:GOTO900
470 IF POINT(A,B)=6 AND BR=1 THEN 480 EL
SE 900
480 LOCATE2,6,0:PRINT" ":ATTRB0,0:COLOR1
:FORI=11TO18:LOCATEH,I,0:PRINTA$:FORJ=0T
O10:NEXTI:LOCATEH,I,0:PRINT" ":NEXTI
485 ATTRB0,1:COLOR6,0:LOCATEH,18,0:PRINT
GR$(12):LOCATEH,16,0:PRINTGR$(13):FORI=0
TO100:NEXTI:LOCATEH,18,0:PRINT" ":LOCATE
H,16,0:PRINT" "
490 BR=0:IF C1<=H AND H<=C1+1 THEN ATTRB
1,0:LOCATEC1,18,0:PRINT" ":T=T+30:C1=INT
(RND*27)+5:A=0:B=0:IF C1=C2 THEN C1=5
500 IF C2<=H AND H<=C2+1 THEN ATTRB1,0:L
OCATEC2,18,0:PRINT" ":T=T+30:C2=INT(RND*
27)+5:A=0:B=0:IF C2=C1 THEN C2=33

```

# LE CAHIER DES AS



Dans ce jeu, votre bien-aimée est prisonnière d'une horrible sorcière qui n'a qu'une idée en tête : la donner en pâture aux crocodiles ! Pour ce faire, elle l'a suspendue au bout d'une corde qui descend inexorablement vers les monstrueux animaux. Pour sauver l'élue de votre cœur, vous devez construire

un pont par-dessus la rivière et vous rendre sur la rive droite. Pour ce faire vous disposez de cinq commandes : avancer, reculer, poser une brique, lâcher une brique et nager. Il vous suffit de pointer avec le crayon la zone de couleur située au-dessus de la commande désirée. Pour prendre une brique, vous devez toujours retour-

ner au bâtiment sur la rive gauche et regarder vers la gauche. A ce moment, un petit carré rouge s'allume au-dessus de votre tête. Vous avez une brique. Il vous faut alors vous rendre jusqu'à l'endroit où vous voulez déposer celle-ci et pointer la zone correspondante. Si vous lâchez une brique sur un crocodile, votre aimée

aura un peu de répit. Si vous tombez dans la rivière, vous devez nager mais cela vous coûte du temps.

Evidemment, il ne faut pas tomber sur un crocodile sous peine d'être dévoré. Attention, il y a toujours deux crocodiles sur le lac, et ces maudites bestioles vont toujours vers vous.

S

```
10 CLEAR 2000,,30:LOCATE 0,0,0:CLS:SCRZ  
N 1,0,0  
30 GOTO 2000  
100 REM-AFFICHE UNE CARTE-----  
110 COLOR C(NCARTE,0),C(NCARTE,1)  
120 LOCATE X*5,Y*6:PRINT USING IM2$;L$(N  
CARTE);:IF NCARTE = 0 THEN BOX(X*40,Y*4  
8)-((X+1)*40-8,(Y+1)*48-8),6 ELSE BOX(X*  
40+1,Y*48+1)-((X+1)*40-10,(Y+1)*48-10),C  
(NCARTE,0)  
130 RETURN  
140 FSET (DX*40+10,DY*48+4),CT:RETURN  
150 BOXF(X*40,Y*48)-((X+1)*40-8,(Y+1)*48  
-8),-1:RETURN  
199 RETURN  
1000 REM-UNE PARTIE-----  
1010 GOSUB 8400  
1020 GOSUB 8100:IF ESC=1 THEN 1199  
1040 NCARTE=TE(X,Y):GOSUB 100  
1050 IF (NCARTE MOD 2)=0 THEN DC=NCARTE-1  
ELSE DC=NCARTE+1  
1060 DX=TJ(DC,0):DY=TJ(DC,1):CT=C(0,0):G  
OSUB 140  
1070 WX=X:WY=Y  
1080 GOSUB 8100:IF ESC=1 THEN 1199 ELSE  
IF X=WX AND Y=WY THEN PLAY "FASODD":GOTO  
1080  
1090 NCARTE=TE(X,Y):GOSUB 100  
1100 IF DX=X AND DY=Y THEN GOSUB 8500:G  
OSUB 8000:GOSUB 150:X=WX:Y=WY:GOSUB 150:  
IF NT>=12 THEN 1199 ELSE 1020  
1110 GOSUB 8000  
1120 NCARTE=0 :GOSUB 100  
1130 X=WX:Y=WY:GOSUB 100  
1140 CT=NOT(C(0,1)):GOSUB 140  
1150 GOTO 1010  
1199 RETURN  
2000 *-PROGRAMME-----  
2010 GOSUB 10000  
2020 REM-UNE PARTIE-  
2030 GOSUB 9300  
2040 GOSUB 8200  
2050 GOSUB 9100  
2060 GOSUB 1000  
2070 COLOR 0,0:LOCATE 0,24:PRINTLEFT$(ES$,  
27);:COLOR 3,1:ATTRB 1,1:LOCATE 2,9:PRIN  
T "FIN DE PARTIE";:ATTRB 0,0  
2080 GOSUB 8000  
2090 CLS:SCREEN 0,1,1:ATTRB 1,1:ESC=0  
2100 FOR I=0 TO 2:BOXF(8,I*64+9)-(319,I*64+  
57),0:BOXF(0,I*64)-(311,I*64+48),I+5:COL  
OR 0,I+5:LOCATE 20-LEN(CHX$(I)),I*8+3:PRIN  
T CHX$(I);:NEXT:ATTRB 0,0  
2110 INPUTPEN X,Y:X=INT(X/8):Y=INT(Y/8):  
IF X<0 OR X>39 OR Y<0 OR Y>23 THEN PLAY  
"DODODO":GOTO 2110  
2120 IF Y<8 THEN 2040  
2130 IF Y>15 THEN 2030  
2140 ATTRB 1,1:CLS:SCREEN 2,1,1:LOCATE 1  
0,10:PRINT SGD$;:LOCATE 22,10:PRINTSGH$;  
:LOCATE 8,15:PRINT"Vous saluent";:LOCAT  
E 19,10:ATTRB 0,0:PRINT"&";:LOCATE 0,20  
2199 END  
8000 *-APPUYEZ LE CRAYON-----  
8010 IF PTRIG THEN COLOR 2,1:LOCATE 5,24  
:PRINT "Levez le crayon";:GOTO 8010  
8020 COLOR ABS(J)*3+1,0:LOCATE 5,24:PRIN  
T "Appuyez le crayon";  
8030 PLAY "MISILADO"
```

```
8040 BIDON=RND:IF NOT(PTRIG)THEN8040  
8050 LOCATE1,24:PRINTLEFT$(ES$,30);  
8099 RETURN  
8100 *-CHOIX CRAYON-----  
8110 IF PTRIG THEN COLOR 2,1:LOCATE 5,24  
:PRINT "Levez le crayon";:GOTO 8110  
8120 COLOR ABS(J)*3+1,0:LOCATE 5,24:PRIN  
T "Choisissez une carte";  
8130 INPUTPEN X,Y:IF X>240ANDY>192THEN E  
SC=1:GOTO 8199 ELSE X=INT(X/8/5):Y=INT(  
Y/8/6):IF X<0 OR X>MX OR Y<0 OR Y>MY THE  
N PLAY "DO":GOTO 8130  
8140 LOCATE 0,24:PRINT LEFT$(ES$,30);  
8150 IF TE(X,Y)<0 THEN PLAY "DODODO":GOT  
O8120  
8199 RETURN  
8200 *-TIRAGE CARTES-----  
8210 SCREEN 1,0,0:CLS:LOCATE 10,5:PRINT  
"VEUILLEZ PATIENTER":LOCATE 7,7:PRINT "  
nous battons les cartes~"  
8220 ATTRB1,1:LOCATE 0,20:PRINT SGD$;:LC  
CATE 30,20:PRINT SGH$;:ATTRB 0,0  
8230 PLAY"T1A70L2505"  
8240 FOR I=0 TO NP:TIR(I)=I:NEXT:NTIR=NP  
8250 FOR I=1 TO NP+1  
8260 PLAY"DOREMIFASOLASI"  
8270 NA=INT(RND*(NTIR+1)):NV=TIR(NA)  
8280 Y=INT(NV/(MX+1)):X=NV-Y*(MX+1)  
8290 TE(X,Y)=I:TJ(I,0)=X:TJ(I,1)=Y  
8300 TIR(NA)=TIR(NTIR):NTIR=NTIR-1  
8310 NEXT  
8320 PLAY FL$  
8399 RETURN  
8400 *-ALTERNE JOEUR-----  
8410 J=NOT(J)  
8420 COLOR 0,2+NOT(J):LOCATE 31,1:PRINT U  
SING IM$; NOM$(0)  
8430 COLOR 0,-J*2+2:LOCATE 31,13:PRINT US  
ING IM$; NOM$(1)  
8499 RETURN  
8500 *-A TROUVE COUPLE-----  
8510 COLOR 1,2:TX=TT(ABS(J))MOD 3:TY=TT(  
ABS(J))@3:LOCATE TX*2+32,TY*2+12*ABS(J)+  
3:PRINT GR$(3);GR$(4);  
8520 COLOR 6,1:TT(ABS(J))=TT(ABS(J))+1  
8530 NT=NT+1  
8540 PLAY "SIDOREFA"  
8550 NCARTE=0:TE(DX,DY)=-TE(DX,DY):TE(WX  
,WY)=-TE(WX,WY)  
8599 RETURN  
9000 *-GENERIQUE-----  
9010 COLOR C(NCARTE,0),C(NCARTE,1)  
9020 LOCATE X,Y  
9030 PRINT USING IM2$;L$(NCARTE);  
9040 IF NCARTE = 0 THEN BOX(X*8,Y*8)-((X+  
4)*8,(Y+5)*8),6 ELSE BOX(X*8+1,Y*8+1)-  
((X+4)*8-2,(Y+5)*8-2),C(NCARTE,0)  
9050 RETURN  
9100 *-INIT PARTIE-----  
9110 SCREEN 1,0,0:CLS  
9120 NCARTE=0  
9130 FOR Y=0 TO MY:FOR X=0 TO MX  
9140 GOSUB 100  
9150 NEXT X:NEXT Y  
9160 J=INT(RND*2)-1:COLOR 3,2  
9170 BOXF(240,0)-(316,88),-3:BOX(244,4)-  
(312,84),3:LOCATE 33,10:PRINT SGD$;  
9180 BOXF(240,96)-(316,184),-3:BOX(244,  
100)-(312,180),3:LOCATE 32,22:PRINT SGH$
```

```

;:COLOR 1,3:LOCATE 31,24:PRINT "ABANDON"
;
9190 TT(0)=0:TT(1)=0:NT=0
9199 RETURN
9300 REM-Init nouveaux joueurs-----
9310 COLOR0,0:CLS
9320 ATTRB 1,1:COLOR 3,4
9330 FORL=0 TO 1:FOR C=0 TO 12:BOXF((C*3)
)*8+3,(L*4)*8+3)-((C*3+2)*9+3,(L*4+2)*8+
3),1:LOCATE C*3,L*4+1:PRINT CHR$(L*13+C-
65);:NEXT :NEXT
9335 BOX(72,64)-(264,120),3
9340 BOXF(48,172)-(144,188),1:LOCATE 5,2
2:PRINT "EFFACE";:BOXF(192,172)-(288,188
),1:LOCATE 23,22:PRINT "ENTREE"
9350 ATTRB 0,0
9360 COLOR 1,0:LOCATE 10,9:PRINT "Nom du
premier joueur:";:GOSUB 9400:NOM$(0)=R$
9370 COLOR 4,0:LOCATE 10,9:PRINT "Nom d
u second joueur:";:GOSUB 9400:NOM$(1)=R$
9380 LOCATE 0,0,0
9399 RETURN
9400 *-SAISIE UN JOUEUR-----
9410 ATTRB 1,1:R$="":LOCATE 13,13:PRINT
USING IM$,R$
9420 INFEN X,Y:X=INT(X/8):Y=INT(Y/8)
9430 IF X<0 OR X>319 OR Y<0 OR Y>219 THE
N LOCATE 0,0,0:GOTO 9420
9440 LOCATE X,Y,1:IF NOT(PTRIG) THEN 942
0
9450 PLAY "SD"
9460 IF Y<10 THEN 9500
9470 IF X>20 THEN IF LEN(R$)<2 THEN PLAY
"MI":GOTO 9420 ELSE GOTO 9540
9480 IF R$="" THEN PLAY "RE":GOTO 9420
9490 R$=LEFT$(R$,LEN(R$)-1):GOTO 9520
9500 IF R$="" THEN DL=65 ELSE DL=97
9510 Y=INT(Y/4):X=INT(X/3):R$=R$+CHR$(Y*
13+X+DL)
9520 LOCATE 13,13:PRINT USING IM$,R$
9530 GOTO 9420
9540 ATTREQ,0:PLAY "MIFA"
9599 RETURN
10000 REM- init -----
10010 PL$="A2L2405T2":PLAY PL$:MY=3:MX=5
10020 ES$=""
"
10030 GOSUB 8000
10040 NF=(MY+1)*(MX+1)-1:DIM TIR(NF),TE(
MX,MY)
10050 NK=20
10060 FOR K=0 TO NK+7
10070 READ W1,W2,W3,W4,W5,W6,W7,W8
10080 DEFGR$(K)=W1,W2,W3,W4,W5,W6,W7,W8
10090 NEXT K
10100 SGD$=GR$(NK+1)+GR$(NK+2)+GR$(NK+3)
10110 SGH$=GR$(NK+4)+GR$(NK+5)+GR$(NK+6)
+GR$(NK+7)
10120 IM$="" % " :IM1$="" ## " :IM
2$=""%"+ES$+"%"
10130 BS$=CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8
)+CHR$(10)
10140 NC=24:DIM L$(NC),C(NC,1),TJ(NC,1)
10150 FOR NCARTE=0 TO NC
10160 READ C(NCARTE,0),C(NCARTE,1)
10170 FOR LIGNE=0 TO 4
10180 FOR COLONE=0 TO 3
10190 READ D
10200 L$(NCARTE)=L$(NCARTE)+GR$(D)

```

```

10210 NEXTCOLONE
10220 L$(NCARTE)=L$(NCARTE)+BS$
10230 NEXT LIGNE
10240 X=NCARTE+INT((NCARTE+1)/2):Y=INT((
NCARTE+1)/2)+3:GOSUB 9000
10250 NEXT NCARTE
10260 NCARTE=0
10270 FOR N=0 TO NC:X=N+INT((N+1)/2):Y=I
NT((N+1)/2)+3:GOSUB 9000:NEXT
10280 CHX$(0)="Memes joueurs":CHX$(1)="F
in du jeu":CHX$(2)="D'autres joueurs"
10999 RETURN
11000 REM- CARACTERES
11010 REM- DOS 0
11020 DATA 129,66,36,8,16,36,66,129
11030 REM- BLANC 1
11040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
11050 REM- NOIR 2
11060 DATA 255,255,255,255,255,255,255,2
55
11070 REM- CARREAU 3-4
11080 DATA 1,3,7,15,15,7,3,1
11090 DATA 128,192,224,240,240,224,192,1
28
11100 REM- TREFFLE 5-6
11110 DATA 1,3,5,14,15,4,1,3
11120 DATA 128,192,160,112,240,32,128,19
2
11130 REM- COEUR 7-8
11140 DATA 6,15,15,15,7,3,1,1
11150 DATA 96,240,240,240,224,192,128,12
8
11160 REM- PIQUE 9-10
11170 DATA 1,3,7,15,15,6,1,3
11180 DATA 128,192,224,240,240,96,128,19
2
11190 REM- ROI 11-12-13-14-15-16
11200 DATA 0,0,1,7,1,7,31,127
11210 DATA 0,0,128,224,128,224,248,254
11220 REM -COURONNE (REINE)-----
11230 DATA 0,31,15,7,3,1,0,1
11240 DATA 0,123,123,49,255,255,153,255
11250 DATA 0,222,222,140,255,255,153,255
11260 DATA 0,248,240,96,192,128,0,128
11270 REM -VALET-17-18-19-20-----
11280 DATA 0,0,48,62,63,47,63,63
11290 DATA 0,0,0,0,128,224,240,248
11300 DATA 61,61,59,7,15,31,42,63
11310 DATA 252,252,252,252,248,224,168,2
48
11320 DATA 12,10,255,138,255,138,172,0
11330 DATA 12,42,255,42,172,168,232,8
11340 DATA 128,0,247,4,180,172,164,0
11350 DATA 8,8,11,10,14,10,10,0
11360 DATA 10,2,255,2,170,170,234,0
11370 DATA 16,0,254,0,214,148,151,0
11380 DATA 0,0,0,0,0,0,253,0
11390 REM- CARTES
12000 DATA 6,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0
12010 DATA 0,7,1,17,18,1,1,19,20,1,1,1,1
,1,1,5,6,1,1,1,1,1
12020 DATA 0,7,1,17,18,1,1,19,20,1,1,1,1
,1,1,9,10,1,1,1,1,1
12030 DATA 0,7,1,1,1,1,1,5,6,5,6,1,5,6,1,5
,6,5,6,1,1,1,1
12040 DATA 0,7,1,1,1,1,9,10,9,10,1,9,10,
1,9,10,9,10,1,1,1,1
12050 DATA 0,7,1,1,1,1,13,14,15,16,1,1,1

```



# ATARIDEES

## SABLIER ELECTRONIQUE

**G**ardez le timing ! Ce programme est un sablier électronique mais il possède bien des avantages sur son cousin des sables : il est précis, ne se coince ni ne se détraque jamais, il sonne et n'est pas condamné à ses éternelles trois minutes ! L'élément essentiel de ce programme est l'utilisation du timer interne de l'Atari, sorte de minuteur électronique, précis au 1/60e de seconde près ! La ligne 5 vous demande (INPUT) la durée que vous désirez, exprimée en minutes. Les lignes 10 à 150 dessinent le sablier. La ligne 160 indique à l'Atari d'attendre le signal du joystick pour déclencher le sablier. La ligne 162 produit un Bip (la parenthèse correspond à ESC 2 au clavier et produit le son). Les lignes 165 à 176 vidant le bas du sablier pour le remettre en état de marche et en remplissent le haut. Les lignes 180 à 236 gèrent l'animation (le sable tombe régulièrement...) et gèrent le timer en fonction de la durée choisie. L'adresse-mémoire qui correspond au timer est

540. Le timer, dès le premier POKE 540, déclenche un compte-à-rebours à partir de W jusqu'à 0 par 1/60e de seconde. Il suffit de tester la valeur de PEEK (540) pour minuter (ligne 235). L'utilisation du programme est très simple : vous entrez la durée que vous désirez en minutes (nombres décimaux admis). Vous branchez un joystick dans la première prise. Lorsque vous appuyez sur le bouton rouge, un bip se produit et le sablier se déclenche. A la fin de votre durée, une sirène vous avertira. Pour recommencer la même durée, vous appuyez sur le bouton rouge : le sablier est à nouveau prêt à fonctionner dès que vous réappuyez. (Pour une autre durée : SYST. RESET + RUN). Le mode graphique utilisé est le mode 7. Notez, ligne 235, POKE 77,0, pour éviter que les couleurs ne défilent après une trop longue utilisation de l'ATARI sans frappe au clavier. Et maintenant, vous pouvez, sans vous vexer, aller vous faire cuire un œuf...

Nicole MASSON

```

1 GRAPHICS 2 : POSITION 7, 1 :PRINT #6 ; « sablier » :
POSITION 5,5 : ? #6 ; « PAR N. MASSON »
5 ? « Quelle durée désirez-vous, exprimée en
minutes » : INPUT T : W=INT(T*167/20)
10 GRAPHICS 7 : POKE 712,12 :POKE 708,0 :POK E

```

```

709,10 :POKE 710,12 :POKE 752,1
20 X=55 :Y=10
30 COLOR 1 :FOR I=1 TO 5 :PLOT X+I,Y+I :DRAWTO
X+51-I,Y+I :NEXT I
40 FOR I=6 TO 9 :PLOT X+I,Y+I :DRAWTO X+14,
Y+I :PLOT X+37,Y+I :DRAWTO X+51-I,Y+I :NEXT I
50 PLOT X+14,Y+9 :DRAWTO X+14,Y+30 :DRAWTO
X+24,Y+30 :PLOT X+27,Y+30 :DRAWTO X+37,Y+30 :
DRAWTO X+37,Y+9
60 PLOT X+24,Y+30 :DRAWTO X+24,Y+35 :PLOT
X+27,Y+30 :DRAWTO X+27,Y+35
70 DRAWTO X+37,Y+35 :DRAWTO X+37,Y+59 :DRA
WTO X+14,Y+59 :DRAWTO X+14,Y+35 :DRAWTO
X+24,Y+35
80 FOR I=0 TO 3 :PLOT X+9-I,Y+56+I :DRAWTO
X+14,Y+56+I :PLOT X+37,Y+56+I :DRAWTO
X+42+I,Y+56+I :NEXT I
90 FOR I=4 TO 8 :PLOT X+9-I,Y+56+I :DRAWTO
X+42+I,Y+56+I :NEXT I
100 PLOT X+3,Y+2 :DRAWTO X+3,Y+62
110 PLOT X+4,Y+2 :DRAWTO X+4,Y+62
120 PLOT X+47,Y+2 :DRAWTO X+47,Y+62
130 PLOT X+48,Y+2 :DRAWTO X+48,Y+62
140 COLOR 2 :PLOT X+36,Y+29 :DRAWTO X+36,
Y+11 :DRAWTO X+15,Y+11 :POSITION X+15,Y+29 :
POKE 765,2 :XIO 18,#6,0,0,« S »
150 PLOT X+25,Y+30 :DRAWTO X+25,Y+35 :PLOT
X+26,Y+30 :DRAWTO X+26,Y+35
160 IF STRIG(0)=1 THEN GOTO 160
162 FOR I=1 TO 3 : ? « » :NEXT I
165 FOR Z=35 TO 57 STEP 4 :COLOR 2 :PLOT X
+25,Y+Z :PLOT X+26,Y+Z+2 :NEXT Z
170 FOR Z=0 TO 18 :COLOR 0 :PLOT X+15,
Y+11+Z :DRAWTO X+36,Y+11+Z :COLOR 2 :PLOT
X+15,Y+59-Z :DRAWTO X+36,Y+59-Z
175 IF Z < > 18 THEN GOSUB 230
176 NEXT Z
180 COLOR 0 :PLOT X+25,Y+30 :DRAWTO X+25,Y
+35 :PLOT X+26,Y+30 :DRAWTO X+26,Y+35
190 FOR I=1 TO 3 :SOUND 0,47,10,8 :FOR L=1 TO 100 :
NEXT L :SOUND 0,64,10,8 :FOR L=1 TO 100 :NEXT L :NEXT
I :SOUND 0,0,0,0
200 IF STRIG(0)=1 THEN GOTO 200
210 COLOR 3 :FOR I=0 TO 18 :PLOT X+15,Y+59-I
:DRAWTO X+36,Y+59-I :NEXT I
220 GOTO 140
230 FOR I=1 TO 21 :POKE 540,W
235 IF PEEK(540)< > 0 THEN POKE 77,0 :GOTO
235
236 NEXT I :RETURN

```

```

BB=B :: XB=X :: YB=Y :: IF D<>0 THEN R=R+1 :: T=T+1
270 IF E=0 THEN GOTO 240 :: ELSE GOTO 360
280 CALL JOYST(M,XX,YY):: IF XX=4 THEN X=-1 :: Y=0 :: GOTO 320
290 IF XX<>0 THEN Y=0 :: X=1 :: GOTO 320
300 IF YY=4 THEN Y=1 :: X=0 :: GOTO 320
310 IF YY<>0 THEN Y=-1 :: X=0
320 A=A-Y :: B=B-X :: CALL GCHAR(A,B,C):: IF C=112 OR C=136 OR C=120 THEN GOTO 3
30 :: ELSE GOTO 340
330 FOR GH=1 TO 10 :: NEXT GH :: D=1 :: E=1 :: CALL SOUND(1000,-7,0):: FOR FAUTE
=1 TO 10 :: CALL HCHAR(A,B,CH):: CALL HCHAR(A,B,128):: NEXT FAUTE :: GOTO 350
340 CALL HCHAR(A,B,CH)
350 XX=0 :: YY=0 :: RETURN
360 CALL SCREEN(2):: IF T>TT THEN 390 :: CALL CLEAR
370 DISPLAY AT(1,5):"BLEU: ";BL;" ROUGE: ";R :: DISPLAY AT(2,15):T
380 CALL HCHAR(4,3,112,30):: CALL HCHAR(24,3,112,30):: CALL VCHAR(4,3,112,21)::
CALL VCHAR(4,32,112,21):: GOSUB 500 :: E,D=0 :: CALL SCREEN(4):: GOTO 240
390 CALL CHARSET :: IF BL<>R THEN GOTO 410 :: ELSE CALL CLEAR :: CALL SCREEN(4):
: DISPLAY AT(6,8):"MATCH NUL !" :: DISPLAY AT(14,10):"ROUGE: ";R: : : "
BLEU: ";BL
400 CALL KEY(5,V,W):: IF W=0 THEN GOTO 400 :: ELSE CALL CLEAR :: GOTO 470
410 IF BL<R THEN GOTO 440 :: ELSE CALL CLEAR :: CALL SCREEN(4)
420 DISPLAY AT(2,8):"LE SERPENT BLEU A GAGNE !" :: DISPLAY AT(14,10):"BLEU: ";BL
:: DISPLAY AT(18,10):"ROUGE: ";R
430 CALL KEY(5,V,W):: IF W=0 THEN GOTO 430 :: ELSE CALL CLEAR :: GOTO 470
440 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(4)
450 DISPLAY AT(2,8):"LE SERPENT ROUGE A GAGNE !" :: DISPLAY AT(14,10):"ROUGE: ";
R :: DISPLAY AT(18,10):"BLEU: ";BL
460 CALL KEY(5,V,W):: IF W=0 THEN GOTO 460 :: ELSE CALL CLEAR
470 DISPLAY AT(6,5):"UNE AUTRE ?" :: DISPLAY AT(12,8):"1-OUI" :: DISPLAY AT(18,8
):"2-NON"
480 CALL KEY(5,V,W):: IF V=49 THEN T,BL,R,E=0 :: GOTO 170
490 IF V<>50 THEN GOTO 480 :: ELSE CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12,8):"AU REVOIR..."
:: END
500 IF OB<>1 THEN 560
510 FOR OBS=1 TO 50
520 COL=INT(RND*28)+4
530 LG=INT(RND*19)+5
540 CALL HCHAR(LG,COL,112)
550 NEXT OBS
560 AR=INT(RND*19)+5
570 XR=1
580 AB=INT(RND*19)+5
590 XB=1
600 BR=INT(RND*28)+4
610 YR=0
620 BB=INT(RND*28)+4
630 YB=0
640 CALL GCHAR(AR,BR,CC)
650 IF CC<>32 THEN 560
660 CALL GCHAR(AB,BB,CC)
670 IF CC<>32 THEN 560
680 IF BB=AB THEN 560
690 IF BR=AR THEN 560
700 CALL HCHAR(AR,BR,136):: CALL HCHAR(AB,BB,120):: CALL SCREEN(4):: FOR VU=1 TO
1000 :: NEXT VU :: RETURN
710 CALL CLEAR :: CALL CHAR(33,CH$,40,CH$):: CALL COLOR(1,7,1,2,5,1)
720 DISPLAY AT(12,5):"S T R E A M E R"
730 FOR GEN=3 TO 32 :: CALL HCHAR(7,GEN,33):: CALL HCHAR(17,GEN,33):: CALL HCHAR
(6,34-GEN,40):: CALL HCHAR(18,34-GEN,40)
740 CALL SOUND(-100,37*GEN,0):: NEXT GEN
750 FOR EF=3 TO 32 :: CALL HCHAR(7,EF,32):: CALL HCHAR(17,EF,32):: CALL HCHAR(6,
34-EF,32):: CALL HCHAR(18,34-EF,32)
760 CALL SOUND(-100,37*(35-EF),0):: NEXT EF
770 CALL CLEAR :: FOR RCOLOR=1 TO 10 :: CALL COLOR(RCOLOR,2,1):: NEXT RCOLOR ::
GOTO 150
770 CALL CLEAR :: FOR RCOLOR=1 TO 10 :: CALL COLOR(RCOLOR,2,1):: NEXT RCOLOR ::
GOTO 150

```

```

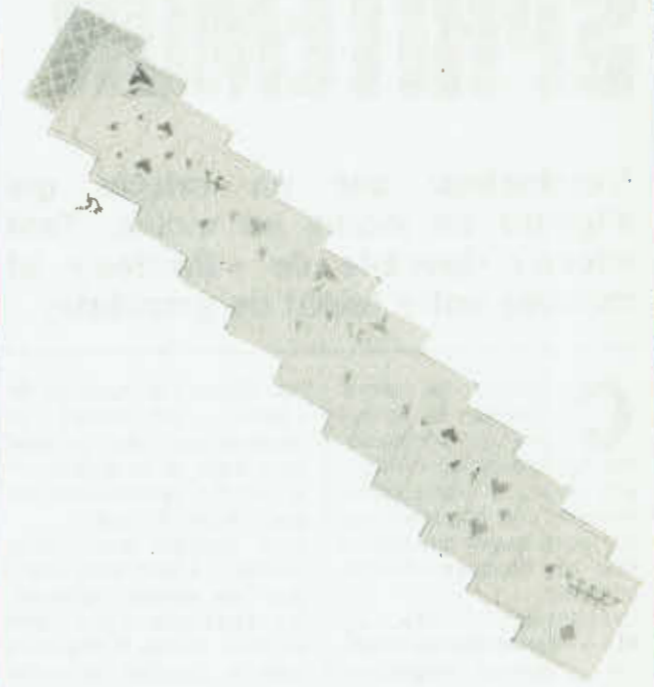
,1,1,5,6,1,1,1,1,1
12080 DATA 0,7,1,1,1,1,13,14,15,16,1,1,1
,1,1,9,10,1,1,1,1,1
12070 DATA 1,7,1,1,1,1,3,4,1,1,1,3,4,1,1
,1,3,4,1,1,1,1
12080 DATA 1,7,1,1,1,1,7,8,1,1,1,7,8,1,1
,1,7,8,1,1,1,1
12090 DATA 1,7,1,17,18,1,1,19,20,1,1,1,1
,1,1,3,4,1,1,1,1,1
12100 DATA 1,7,1,17,18,1,1,19,20,1,1,1,1
,1,1,7,8,1,1,1,1,1
12110 DATA 1,7,1,11,12,1,13,14,15,16,1,1
,1,1,1,3,4,1,1,1,1,1
12120 DATA 1,7,1,11,12,1,13,14,15,16,1,1
,1,1,1,7,8,1,1,1,1,1
12130 DATA 1,7,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,4,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,1
12140 DATA 1,7,1,1,1,1,1,1,1,1,7,8,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,1
12150 DATA 0,7,1,1,1,1,1,6,1,1,1,5,6,1,1
,1,5,6,1,1,1,1,1
12160 DATA 0,7,1,1,1,1,9,10,1,1,1,9,10,1
,1,1,9,10,1,1,1,1,1
12170 DATA 1,7,1,1,1,1,3,4,3,4,1,1,4,1,3
,4,3,4,1,1,1,1,1
12180 DATA 1,7,1,1,1,1,7,8,7,8,1,7,8,1,7
,8,7,8,1,1,1,1,1
12190 DATA 0,7,1,1,1,1,1,1,1,1,1,5,6,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,1
12200 DATA 0,7,1,1,1,1,1,1,1,1,9,10,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,1
12210 DATA 1,7,1,1,1,1,13,14,15,16,1,1,1
,1,1,3,4,1,1,1,1,1

```

```

12220 DATA 1,7,1,1,1,1,13,14,15,16,1,1,1
,1,1,7,8,1,1,1,1,1
12230 DATA 0,7,1,11,12,1,13,14,15,16,1,1
,1,1,1,5,6,1,1,1,1,1
12240 DATA 0,7,1,11,12,1,13,14,15,16,1,1
,1,1,1,9,10,1,1,1,1,1

```

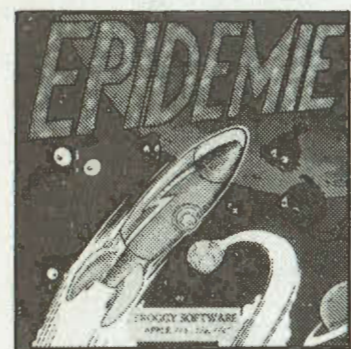


## FROGGY SOFTWARE



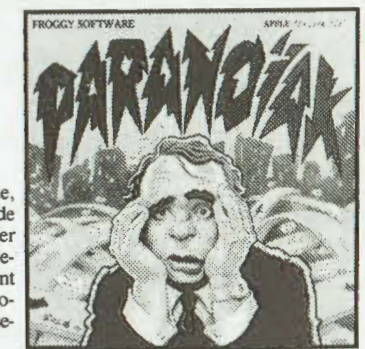
présente

deux « must » du jeu d'aventure pour Apple //+, //e, //c(\*)



### PARANOIAK :

Pomme d'Or 1984  
du meilleur logiciel de jeux.



**Epidemie :** Qui est responsable de l'atroce gratouillis cosmique dont sont victimes les terriens ? C'est ce que vous devrez découvrir en visitant quatre planètes totalement loufoques ! Humour et animation à gogo !

**Paranoïak :** Asthmatique, fauché, déprimé et bourré de complexes, il vous faut errer dans la ville pour vous remonter le moral en évitant l'infarctus ou la déprime totale. Humour et rebondissements garantis !

Ces deux jeux possèdent un remarquable graphisme en couleurs, un chargement d'images ultra-rapide, un grand dictionnaire et une analyse de syntaxe qui vous permet de leur parler librement. Le nec plus ultra dans le domaine des jeux d'aventure, et entièrement en français.

En vente chez votre revendeur habituel ou par correspondance :

Bon de commande à renvoyer à : Froggy Software, 33, avenue Ph. Auguste 75011 Paris.

Nom-Prénom .....

Adresse .....

EPIDEMIE 350 F  PARANOIAK 350 F

Ci-joint mon règlement ..... Date ..... Signature:.....

(\*) Apple est une marque déposée de Apple Computer Inc. Revendeurs : nous contacter.

Basic : V2  
Difficulté : \*\*  
Adaptabilité : \*

**C64**

# SPRITEMON

L'ordinateur est un artiste qui s'ignore de moins en moins. Tant mieux ! Gavez-le de « Sprites » et montrez votre talent de graphiste.

Ce programme permet la création de sprites normaux et multicolores. Après avoir fait « RUN », une page de présentation apparaît. En appuyant sur n'importe quelle touche, la liste des touches utilisées apparaît.

Les touches « I », « M », « J » et « L » permettent de déplacer le curseur respectivement vers le haut, vers le bas, vers la gauche et vers la droite en traçant le sprite. Si

l'on affecte ces touches de « SHIFT », on obtient un déplacement du curseur sans trace, si on appuie sur la touche Commodore on peut effacer la trace.

Pour accéder aux sprites normaux, il faut taper « N », pour les sprites multicolores, il faut taper « M ». Dans les deux modes, à côté de la grille à dessiner, le sprite grandeur nature apparaît en même temps que l'opérateur dessine.

La touche « F1 » permet un agrandissement horizontal, la touche « F3 » permet un agrandissement vertical et la touche « F5 » permet de revenir à la dimension normale.

Lorsque le dessin est achevé, il faut taper « F », après quelques instants, on a le choix entre la mise en DATA (autoprogrammation) et la sauvegarde sur cassette (fichier) des données du sprite.

En mode multicolore, on introduit d'abord les couleurs du sprite : couleurs supplémentaires O, CS, I, couleur du sprite et couleur du fond que l'on change en cours de création du sprite en utilisant les touches « F2 », « F4 » et « F6 ». La touche « F7 » permet de changer les trois couleurs en cours de dessin. ■

Stéphane BEC



```
100 REM-----INITIALISATION-----
110 POKE2040,13:POKE53287,0
120 POKE53249,80:POKE53264,1:POKE53248,10
130 FORN=0TO62:POKE832+N,0:NEXT:POKE53269,1
140 PRINT"O":POKE53280,6:POKE53281,8:DIMP(24,21):DIMQ(12,21,2):POKE650,128
150 FORN=0TO39:POKE1024+N,128+32:POKE55296+N,N
```



TEXAS Basic Etendu  
INSTRUMENTS

Basic : Extended Basic  
Difficulté : \*\*  
Adaptabilité : \*

# STREAMER

Jouer avec un serpent est une bonne idée en ces périodes de fêtes. Mais celui-là est un peu malicieux...

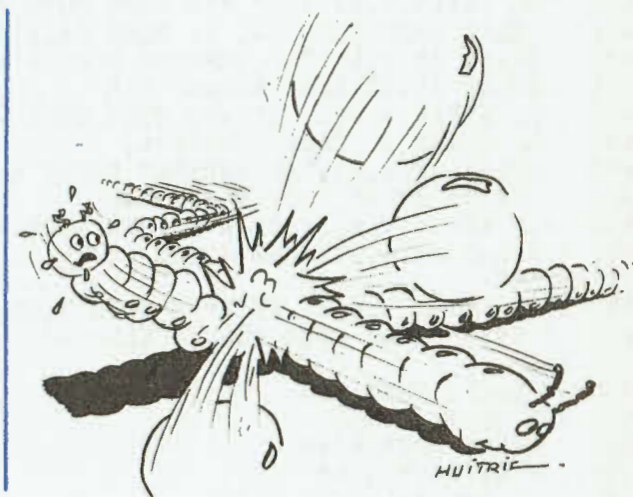
Streamer est un jeu qui se joue à deux, chaque joueur a une manette et dirige un serpent (bleu ou rouge) qui s'allonge tout au long de la partie. Il ne doit jamais rencontrer d'obstacles carrés noirs, l'autre serpent ou le sien. Le but du jeu est d'enfermer l'adversaire dans un espace restreint pour le contraindre à heurter un obstacle.

A l'exécution du programme, l'ordinateur demande si on veut jouer avec des obstacles sur le terrain ou sans. Puis il demande combien de parties vous voulez faire

avant de créer le jeu, il délimite le terrain et dispose aléatoirement les obstacles, si vous en avez demandés. Les serpents sont placés à un endroit quelconque. L'ordinateur attend quelques instants afin que vous puissiez vous repérer puis il fait démarrer les serpents vers la gauche du terrain si aucun ordre n'a été donné par la manette.

Voilà de longues soirées de jeu en perspective dans les chaumières. ■

Eric MONCET



```
100 ! ***** * PGM JEU : * * S T R E A M E R
* * POUR TI 99/4A MUNI *
110 ! * DU MODULE : * * BASIC ETENDU * * ET DES MANNETTE
S * * DE JEU *
120 ! * PGM D'ERIC MONCET * *****
130 CALL SCREEN(4)
140 G=0
150 G=G+1
160 IF G=1 THEN GOTO 200
170 CALL SCREEN(4):: CALL CLEAR :: T=1 :: RANDOMIZE :: DISPLAY AT(6,2):"AVEC OU
SANS OBSTACLES ?" :: DISPLAY AT(11,5):"1-AVEC" :: DISPLAY AT(16,5)BEEP:"2-SANS"
180 CALL KEY(5,V,W):: IF V<>49 AND V<>50 THEN GOTO 180 :: ELSE OB=50-V
190 DISPLAY AT(21,5):"COMBIEN DE PARTIES ?" :: ACCEPT AT(24,5)VALIDATE(DIGIT)BEE
P SIZE(2):TT :: CALL SCREEN(2):: CALL CLEAR
200 CH$="FFA5C39999C3A5FF" :: IF G=1 THEN GOTO 710
```

```
210 DISPLAY AT(1,8):"BLEU: 0 ROUGE: 0" :: DISPLAY AT(2,15):T :: CALL CHAR(11
2,RPT$("AA55",4))
220 CALL CHAR(136,CH$,128,CH$,120,CH$):: CALL COLOR(14,7,1,13,16,1,12,5,1):: CAL
L HCHAR(4,3,112,30):: CALL HCHAR(24,3,112,30)
230 CALL VCHAR(4,3,112,21):: CALL VCHAR(4,32,112,21):: GOSUB 500 :: CALL SCREEN(
4)
240 A=AR :: B=BR :: X=XR :: Y=YR :: M=1 :: CH=136 :: D=0 :: GOSUB 280 :: AR=A
250 BR=B :: XR=X :: YR=Y :: IF D<>0 THEN BL=BL+1 :: T=T+1
260 A=AB :: B=BB :: X=XB :: Y=YB :: M=2 :: CH=120 :: D=0 :: GOSUB 280 :: AB=A ::
```

```

1020 PRINT AT 5,3;" I  III  III  III
III  III  III  III  I  LL  I  I
I  III  III  III  I  I  I  I  I
I  III  III  III  III  III  III  III
1025 PRINT OVER a;AT 12,3;" III  I
III  III  III  III  I  I  III  I
III  III  III  III  I  I  III  I
I  III  III  III  III  III  III  III
I  III  III  III  III  III  III  III
1030 PRINT AT 21,3;84 CESAR MART
INEZ-BARBOSA"
1035 PLOT 8,159: DRAW 239,c: DRA
W c,-135: DRAW -239,c: DRAW c,13
5
1040 GO SUB 600: RETURN
9000 FOR k=USR "a" TO USR "u"+7
9005 READ j: POKE k,j
9010 NEXT k: RETURN
9015 DATA 55,26,22,14,10,30,62,1
4,c,128,192,160,160,176,168,168,
c,c,c,c,1,3,7,15,31,6,111,182,21
7,239,240,255,252,c,96,216,188,1
24,236,236
9020 DATA 126,7,a,c,c,c,c,c,14,1
56,248,112,c,c,c,c,127,127,127,1
27,63,63,63,63,236,236,228,236,c
04,204,206,207,59,61,30,47,119,1
23,125,254
9025 DATA 192,192,192,64,160,192
,224,240,127,125,121,121,120,248
,240,240,224,224,224,224,240,240
,112,120,c,c,c,c,c,a,3,31,240,24

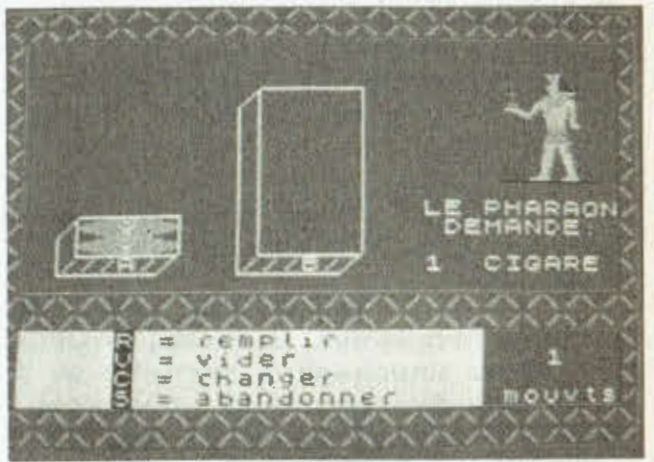
```

```

0,224,224,224,192,224,224
9030 DATA 120,56,56,60,28,28,62,
254,c,3,63,255,255,63,3,c,63,255
,255,255,255,255,255,63,90,66,10
2,60,129,195,195,195,252,255,255
,255,255,255,255,252,c,192,252,2
55,255,252,192,c
9100 REM AB CDE FGHI JK LM NOP
QRSTU
QRSTU
9999 SAVE "cigares" LINE 1

```

Nota : Les caractères du listing qui apparaissent en pointillés entre guillemets, sont des caractères graphiques. Il faut donc appuyer sur la touche graphique avant de les frapper sur le clavier. Exemple ligne 135 : "R", "S", "TU".



```

160 POKE1984+N,128+32:POKE56256+N,N:NEXT
170 LI=10:CO=8:GOSUB2950:PRINT"■ CREATION DE SPRITES I"
180 LI=9:GOSUB2950:PRINT"■":LI=11:GOSUB2950
190 PRINT"■"
200 WAIT198,1:GETA#
500 REM-----AFFICHAGE DU MENU-----
510 PRINT"■"
520 PRINT"■" TABLEAU DES COMMANDES "
530 PRINT"■"
540 FORN=3TO20:PRINT"■" " :NEXT
550 PRINT"■"
560 PRINT"■■■■■■■■ I:HAUT"CHR$(13)"■■■ M:BAS"
570 PRINT"■■■ J:GAUCHE"CHR$(13)"■■■ L:DROITE"
580 PRINT"■■■ +(SHIFT):CURSEUR"CHR$(13)"■■■ +(COMMODORE):EFFACEMENT"
590 PRINT"■■■ 'F1':EX.X - 'F3':EX.Y - 'F5':NORM"
600 PRINT"■■■ F:FIN DU SPRITE"
610 PRINT"■■■ N':NORMAL■■■ M':MULTICOLOR"
620 WAIT198,1:GETA#
630 IFA#<"N"ANDR#<"M"THEN620
640 IFA#="M"THEN2010
700 REM----AFFICHAGE DU TABLEAU 1-----
710 PRINT"■" 1 2 3"
720 PRINT"■012345670123456701234567"
730 FORI=1TO9:PRINTISPC(22)I:NEXT:FORI=10TO21:PRINT"■"ISPC(22)I:NEXT
740 PRINT"■012345670123456701234567"
800 REM---SAISIE DES TOUCHES-----
810 X#="IMJL\ \L I ■■F":LI=1:CO=1:GOSUB2950:PRINT"■":LI=1:CO=1:P(CO,LI)=0
820 GETR#:IFR#=""THEN820
830 FORN=1TO16:IFR#=MID$(X#,N,1)THEN850
840 NEXT:N=0
850 IFN=16THENGOSUB3100:GOTO820
860 ONNGOSUB910,930,950,970,990,1020,1050,1080,1110,1130,1150,1170,1200,1210,122
0
870 GOTO820
900 REM----SOUS-PROG. DE DEPLACEMENT----
910 GOSUB2950:GOSUB2910:PRINT"■":P(CO,LI)=1:IFLI=1THENRETURN
920 LI=LI-1:GOSUB2950:PRINT"■":RETURN
930 GOSUB2950:GOSUB2910:PRINT"■":P(CO,LI)=1:IFLI=21THENRETURN
940 LI=LI+1:GOSUB2950:PRINT"■":RETURN
950 GOSUB2950:PRINT"■":GOSUB2910:P(CO,LI)=1:IFCO=1THENRETURN
960 CO=CO-1:GOSUB2950:PRINT"■":RETURN
970 GOSUB2950:PRINT"■":GOSUB2910:P(CO,LI)=1:IFCO=24THENRETURN
980 CO=CO+1:GOSUB2950:PRINT"■":RETURN
990 GOSUB2950:N=146:IFLI=1THENRETURN
1000 IFP(CO,LI)=1THENN=18
1010 PRINTCHR$(N)CHR$(32):LI=LI-1:GOSUB2950:PRINT"■":RETURN
1020 GOSUB2950:N=146:IFLI=21THENRETURN
1030 IFP(CO,LI)=1THENN=18
1040 PRINTCHR$(N)CHR$(32):LI=LI+1:GOSUB2950:PRINT"■":RETURN
1050 GOSUB2950:N=146:IFCO=1THENRETURN
1060 IFP(CO,LI)=1THENN=18
1070 PRINTCHR$(N)CHR$(32):CO=CO-1:GOSUB2950:PRINT"■":RETURN
1080 GOSUB2950:N=146:IFCO=24THENRETURN
1090 IFP(CO,LI)=1THENN=18
1100 PRINTCHR$(N)CHR$(32):CO=CO+1:GOSUB2950:PRINT"■":RETURN
1110 GOSUB2950:IFLI=1THENRETURN
1120 PRINTCHR$(32):GOSUB2930:LI=LI-1:GOSUB2950:PRINT"■":P(CO,LI)=0:RETURN
1130 GOSUB2950:IFLI=21THENRETURN
1140 PRINTCHR$(32):GOSUB2930:LI=LI+1:GOSUB2950:PRINT"■":P(CO,LI)=0:RETURN
1150 GOSUB2950:IFCO=1THENRETURN
1160 PRINTCHR$(32):GOSUB2930:CO=CO-1:GOSUB2950:PRINT"■":P(CO,LI)=0:RETURN
1170 GOSUB2950:IFCO=24THENRETURN
1180 PRINTCHR$(32):GOSUB2930:CO=CO+1:GOSUB2950:PRINT"■":P(CO,LI)=0:RETURN
1190 REM AGRANDISSEMENT DU SPRITE
1200 POKE53277,1:RETURN
1210 POKE53271,1:RETURN
1220 POKE53277,0:POKE53271,0:RETURN

```

LES CHAMPIONS DU MOIS

- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| <b>Thomson :</b><br>P. Gourdon (34 Montpellier) -<br>Ch. Mollet (25 Pontarlier) - D.<br>Martinez (30 Nîmes)   | <b>Sinclair :</b><br>Ch. Arensdorff (13 Aureille) -<br>K. Zeroual (78 Les Mureaux) -<br>M. Wils (31 Ramonville ste<br>Agne) - D. Merle (34 Seyssi-<br>net) | <b>Dragon :</b><br>A. Blazer (91 Yerres) - M.<br>Bataillard (54 Lay St Christo-<br>phe) | <b>Micral :</b><br>L. Gautheron (08 Charlevil-<br>le-Mézières)   |
| <b>Atari :</b><br>J. Leriche (Montigny le Til-<br>leul, Belgique)   | <b>Appie :</b><br>M. Ogonowski (Raas, Ko-<br>weit)   | <b>Hector :</b><br>L. Picarda (56 Auray) - M.<br>Cavailloles (75 Paris)                 | <b>EXL'100 :</b><br>H. Mezzasalma (40 Dax)                       |
| <b>TI 99 :</b><br>Ph. Bayol (63 Clermont-Fer-<br>rand) - Ch. Gigot (33 Le<br>Haillan) - S. Bidenne (12<br>Rodez) - P. Cherrier (58<br>Nevers) - P. Denis (69<br>Vaulx-en- Velin) - Ch. Rossi<br>(91 Verrières-le-Buisson) | <b>Laser :</b><br>G. et B. Humblot (86 Poitiers)   | <b>Canon :</b><br>D. Poumeyrau (33 Bordeaux)  | <b>Alice :</b><br>D. Bon (44 Nantes) - A.<br>Boutelou (59 Lille) |
| <b>Oric :</b><br>A. Roux (26 Valence) - S.<br>Kolbadjanian (69 Lyon)  | <b>Commodore :</b><br>J. Jean (14 Mondeville) - H.<br>Falla (Fleron-Romsée, Belgi-<br>que) - G. Bidy (49 Cholet)   | <b>Tandy :</b><br>J. Tarpin-Bernard (69 Lyon)   | <b>Basic Microsoft :</b><br>J. Guihur (44 Nantes)                |
|   |  | <b>MSX :</b><br>F. Cockenpot (62 Calais)  | <b>PC 1500 :</b><br>J.M. Sieger (94 Sucy en Brie)                |
|   |  | <b>Spectravideo :</b><br>J.L. Puchot (54 Lunéville)                                     | <b>Epson :</b><br>X. Carlotti (20 Porticcio)                     |
|   |  |   | <b>Amstrad :</b><br>S. Fourtina (65 Tarbes)                      |





```

AND cb=c THEN RETURN
105 IF (bb-cb)<=(ba-ca) AND cb<
>c THEN GO TO 145
110 IF (bb-cb)>(ba-ca) AND ca=c
THEN GO TO 145
115 LET ta=ca-(bb-cb): IF ta<c
THEN LET ta=c
120 LET tb=cb+(ca-ta): IF tb>bb
THEN LET tb=bb
125 LET ca=ta: LET cb=tb
130 FOR k=ba TO ca STEP -a: PRI
NT ;AT 13-k,4;"_____": BEEP .01,
k*2: NEXT k
135 FOR k=a TO cb: PRINT INK 3;
AT 14-k,13;"QR"; PAPER 6;"s"; PA
PER a;"TU": BEEP .05,k/2: NEXT k
140 LET m=m+a: RETURN
145 LET tb=cb-(ba-ca): IF tb<c
THEN LET tb=c
150 LET ta=ca+(cb-tb): IF ta>ba
THEN LET ta=ba
155 LET ca=ta: LET cb=tb
160 FOR k=bb TO cb STEP -a: PRI
NT ;AT 13-k,13;"_____": BEEP .01
,k*2: NEXT k
165 FOR k=a TO ca: PRINT INK 3;
AT 14-k,4;"QR"; PAPER 6;"s"; PAP
ER a;"TU": BEEP .05,k/2: NEXT k
170 LET m=m+a: RETURN
175 LET c$="
"
180 FOR k=18 TO 21: PRINT PAPER
4;AT k,a;c$: BEEP .02,k-24: PAU
SE 4: PRINT PAPER 7;AT k,a;c$: N
EXT k
185 RETURN
200 IF ca=ba THEN RETURN
205 FOR k=a TO ba: PRINT INK 3;
AT 14-k,4;"QR"; PAPER 6;"s"; PAP
ER a;"TU": BEEP .05,k/2: NEXT k
210 LET ca=ba: LET ta=ca
215 LET m=m+a: RETURN
250 IF cb=bb THEN RETURN
255 FOR k=a TO bb: PRINT INK 3;
AT 14-k,13;"QR"; PAPER 6;"s"; PA
PER a;"TU": BEEP .05,k/2: NEXT k
260 LET cb=bb: LET tb=cb
265 LET m=m+a: RETURN
300 IF ca=c THEN RETURN
305 FOR k=ba TO c STEP -a: PRIN
T ;AT 13-k,4;"_____": BEEP .01,k
*2: NEXT k
310 LET ca=c: LET ta=ca
315 LET m=m+a: RETURN
350 IF cb=c THEN RETURN
355 FOR k=bb TO c STEP -a: PRIN
T ;AT 13-k,13;"_____": BEEP .01,
k*2: NEXT k

```

```

360 LET cb=c: LET tb=cb
365 LET m=m+a: RETURN
450 LET ta=c: LET tb=c: LET ca=
c: LET cb=c: LET m=c
455 LET ci=INT (RND*7)+a
460 LET ba=INT (RND*10)+2: IF b
a<=ci THEN GO TO 460
465 GO SUB 500
470 LET bb=INT (RND*10)+2: IF b
b<=ci THEN GO TO 470
475 IF bb+ci=ba OR bb*2=ba OR b
b*3=ba OR bb*2=ba*3 OR bb*3=ba*2
THEN GO TO 470
480 IF ba=bb OR ba+ci=bb OR ba*
2=bb OR ba*3=bb THEN GO TO 470
485 IF ba/2=INT (ba/2) AND bb/2
=INT (bb/2) THEN GO TO 470
490 GO SUB 525: RETURN
500 INK 7: PLOT 71,63: DRAW -40
,c: DRAW c,ba*8: DRAW -8,-8: DRA
W c,-(ba*8): DRAW 40,c: DRAW 9,9
: DRAW c,ba*8: DRAW -40,c
505 PRINT OVER a; INK 7;AT 14,3
;"///A/"
510 PRINT INK 4;AT 5,25;ci
515 PRINT INK 7;AT 14,21;ci: IF
ci=a THEN PRINT ;AT 14,30;" "
520 RETURN
525 INK 7: PLOT 143,63: DRAW -4
0,c: DRAW c,bb*8: DRAW -8,-8: DR
AW c,-(bb*8): DRAW 40,c: DRAW 9,
9: DRAW c,bb*8: DRAW -40,c
530 PRINT OVER a; INK 7;AT 14,1
2;"///B/": RETURN
550 CLS : LET pa=6: LET en=2
555 FOR k=c TO 21: PRINT PAPER
pa; INK en; FLASH a;AT k,c;"BRAV
O :::::::::::::::::::: BRAVO"
560 LET x=en: LET en=pa: LET pa
=x: NEXT k
565 GO SUB 600
570 PRINT PAPER a; INK 7; FLASH
c;AT 8,6;" VOULEZ-VOUS 'JOUER "
;AT 9,6;" ENCORE UNE FOIS? ";A
T 10,6;" (oui/non) "
575 BEEP .1,c: IF INKEY$="o" TH
EN CLS : GO TO 20
580 IF INKEY$="n" THEN CLS : PR
INT AT 10,11;"AU REVOIR": FAUSE
50: FAUSE 50: RANDOMIZE USR c
585 GO TO 575
600 LET m$=".107.109.111.107.20
9.109.111.212.212.211.211.107.10
9.111.107.209.109.111.212.214.40
7"
605 FOR k=a TO 21
610 BEEP VAL m$( TO 2),VAL m$(3
TO 4): LET m$=m$(5 TO )

```

62, rue Gérard - 75013 PARIS  
(1) 581.51.44 et (1) 581.51.05  
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H

**DISPONIBLES:**  
COMMODORE 64, 1541, MPS 801,  
L'AMSTRAD et ses jeux  
les jeux sur MSX  
demandez-les...

**DEJA EN STOCK**

**EXTRA!**  
OUVRE UN SECOND MAGASIN  
5, boulevard Voltaire - 75011 Paris  
des jeux... du sérieux • des extensions • service librairie

---

**ATARI ZAXXON** sur cassette. Un must pour tous les Atariens ludiques 35012 K7 : 195 F

**RUN et SUPERSOFT** moins cher qu'en Angleterre !..

**XERONS (A)**  
Commandant de la dernière base lunaire vous devez empêcher les ALIENS de débarquer. Les ALIENS attaquent par vagues de plus en plus rapides et meurtrières!!! Un jeu d'arcade signé Andrew TROTT, le maître de STIX (joystick plusieurs niveaux).  
6037 K7 75 F 6537 Disk 125 F

**CHEZ SUPERSOFT**

**INTERDICTION PILOT**  
En l'an 2131 onze bases de l'espace appartenant à l'Alliance Jahdra-Gallan apparaissent dans l'espace spatial de la FÉDÉRATION et, ce en violation des accords de Limhof, ce qui déclenche une guerre spatiale.  
En 2133 le premier MK2 fut construit, puis vint le MK3. Les pertes en pilotes furent si grandes que la FÉDÉRATION choisit d'entraîner ses pilotes sur un simulateur. Le code de ce projet fut appelé "INTERDICTION PILOT". C'est ce simulateur que nous vous proposons de découvrir.  
D'après la revue Home Computing Weekly "Ce programme est un programme de simulation de vol interplanétaire ce que FLIGHT SIMULATEUR II est au simulateur de vol sur avion subsonique".  
Manuel en français 6910 K7 250 F 6911 Disk 250 F

**MINITRON (Vic de base)**  
Après avoir dominé les robots, les humains sont à leur tour attaqués. Quelques humains résistent, survivent et sont recherchés par les robots.  
20 vagues de difficulté croissante. 49500 K7 99 F

**MAX (Vic de base)**  
Un HENRI pour le VIC, où le scénariste ZOGANNAR fait parler d'elle. Max possède 8 vies et doit peindre des pyramides... Quel boulot! 49501 K7 99 F

**THE PERILS OF WILLY (+ 16 K)**  
Après le Spectrum et le 64 Willy arrive sur le VIC. Gloire à Willy, 30 tableaux! 49502 K7 125 F

**THE DALLAS QUEST.** A vous de vous mesurer à la fameuse personnalité de TEXAS. Vous serez entraîné de SOUTHFORK jusqu'en Amérique du Sud! L'appât est grand : deux milliards! En plus vous aurez été plus fort que le fameux C 64 : 12021 Disk 250 F  
J.R. EWING (marque déposée). ATARI : 12521 Disk 250 F

**NATO COMMANDER**  
Mettez-vous à la place d'un général à quatre étoiles et défendez l'Europe. Un "War Game" qui vous passionnera. NATO COMMANDER fera plaisir aux amateurs de War Game et d'arcade.  
64 K7 60199 160 F Disk 60198 160 F  
ATARI K7 60800 160 F Disk 60801 160 F

**SPITFIRE ACE**  
Accrochez votre parachute et pilotez votre chasseur. Devenez l'as de la bataille de Londres. Volez en looping, réalisez des Immelmans et combattez les ennemis (9 scénarios de combat sur les fronts européens).  
64 K7 60001 160 F Disk 60002 160 F  
ATARI K7 61001 160 F Disk 61002 160 F

**GHOST BUSTER (SOS FANTÔMES)**  
Retrouvez les scènes principales du succès cinématographique mondial. 75050 K7 160 F

**TAPPER (SEGA)**  
La version officielle du jeu d'arcade créé par SEGA, graphisme splendide 75040 K7 160 F

**BLUJ MAX** 75035 K7 160 F  
**ZAXXON** 41001 K7 170 F 41101 Disk 220 F  
**FORT APOCALYPSE** C64 75038 K7 160 F - ATARI 75238 K7 160 F  
**DRELB3** C64 75039 K7 160 F - ATARI 75239 K7 160 F

**JEUX D'ÉCHECS**  
COLOSSUS CHESS : Une énorme bibliothèque d'ouvertures, un niveau de jeu fixé par vous (en déterminant le temps de réponse), la possibilité de chercher, aussi longtemps qu'il le faudra, le meilleur coup possible, ou d'étudier des problèmes. 35120 K7 : 170 F 35020 Disquette : 220 F

---

**AMSTRAD CPC 64**  
En plus des jeux AMSOFT déjà sortis, nous vous proposons :

**STAR COMMANDO**  
Votre mission : la galaxie subit les attaques d'envahisseurs, pirates galactiques et raiders saoulois... A vous de jouer. De superbes perspectives en 3 D. Écrit en langage machine. 67001 K7 125 F

**FLIGHT PATH 737**  
Un superbe simulateur de vol. A ne pas louper! 67003 K7 135 F

**UN PARI TENU**

**le maître du Stix Andrew TROTT**  
FRAPPE ENCORE PLUS FORT !!!

**QUINX**  
Partagez les rêves de l'étudiant Arthur Crown. Protégez la feuille de copie de son prochain examen contre les vers du papier. Pour cela le TIPPIT vous aidera... ET il vous faudra en plus affronter d'autres dangers. 6757 K7 99 F

**Un jeu terrible !!! des joysticks**

**LE QUICKSHOT 2**  
Équipé d'une option "R CONTINU", le QUICKSHOT 2 grâce à sa nouvelle gâchette vous facilite la tâche. 13002 165 F

**COMPETITION PRO**  
Le joystick "Super Classe" Équipé de microswitches, il offre précision, douceur et fiabilité. 13050 285 F

**ARCADÉ PROFESSIONAL**  
Le nec plus ultra dans l'arcade ! Avec lui rien ne vous résistera et vous réaliserez des scores fabuleux ! 13055 599 F

**BLICKSTICK**  
Le joystick qui travaille tout en finesse. Une sensibilité extraordinaire. 13010 205 F

---

**VIVE LE VIC!**

**MINITRON (Vic de base)**  
Après avoir dominé les robots, les humains sont à leur tour attaqués. Quelques humains résistent, survivent et sont recherchés par les robots.  
20 vagues de difficulté croissante. 49500 K7 99 F

**MAX (Vic de base)**  
Un HENRI pour le VIC, où le scénariste ZOGANNAR fait parler d'elle. Max possède 8 vies et doit peindre des pyramides... Quel boulot! 49501 K7 99 F

**THE PERILS OF WILLY (+ 16 K)**  
Après le Spectrum et le 64 Willy arrive sur le VIC. Gloire à Willy, 30 tableaux! 49502 K7 125 F

**STAR COMMANDO**  
Votre mission : la galaxie subit les attaques d'envahisseurs, pirates galactiques et raiders saoulois... A vous de jouer. De superbes perspectives en 3 D. Écrit en langage machine. 67001 K7 125 F

**FLIGHT PATH 737**  
Un superbe simulateur de vol. A ne pas louper! 67003 K7 135 F

**LES "PRO" DU LOGICIEL**

■ BON DE COMMANDE à découper et à renvoyer à **RUN** dépt VPC - 62, rue Gérard - 75013 Paris

M. \_\_\_\_\_ Je passe commande de :

Adresse \_\_\_\_\_

LOGICIEL JEUX Qté \_\_\_ N° \_\_\_\_\_ Qté \_\_\_ N° \_\_\_\_\_ Qté \_\_\_ N° \_\_\_\_\_

LOGICIEL GESTION Qté \_\_\_ N° \_\_\_\_\_ Qté \_\_\_ N° \_\_\_\_\_ Qté \_\_\_ N° \_\_\_\_\_

BUSICALC Qté \_\_\_ N° \_\_\_\_\_

EXTENSION Qté \_\_\_ N° \_\_\_\_\_

MICROLIBRARY N° \_\_\_\_\_ Matériel \_\_\_\_\_

Je désire recevoir votre documentation. Préciser la machine : \_\_\_\_\_

Tous les prix comprennent la TVA. et les frais de port postaux (France Métropolitaine)

Signature des parents pour les moins de 18 ans \_\_\_\_\_

Port **GRATUIT\***

Total \_\_\_\_\_

\* France métropolitaine

```

2820 POKE646,K(2):CU=K(2):P1=0:P2=1:RETURN
2830 POKE646,K(3):CU=K(3):P1=1:P2=1:RETURN
2840 GOTO2840
2850 END
2900 REM----CALCUL DU SPRITE TEMOIN----
2910 X=CO-1:Y=LI-1:O=(832+INT(X/8)+3*Y):B=7-X+8*INT(X/8)
2920 POKEO,PEEK(O)OR(2↑B):RETURN
2930 X=CO-1:Y=LI-1:O=(832+INT(X/8)+3*Y):B=7-X+8*INT(X/8)
2940 POKEO,PEEK(O)AND(255-2↑B):RETURN
2950 POKE781,LI+1:POKE782,CO+1:POKE783,0:SYS65520:RETURN
2960 X=CO-1:Y=LI-1:O=(832+INT(X/8)+3*Y):B=7-X+8*INT(X/8)
2970 ONP1+1GOSUB3000,3010
2980 X=CO:Y=LI-1:O=(832+INT(X/8)+3*Y):B=7-X+8*INT(X/8)
2990 ONP2+1GOSUB3000,3010:RETURN
3000 POKEO,PEEK(O)AND(255-2↑B):RETURN
3010 POKEO,PEEK(O)OR(2↑B):RETURN
3020 X=CO-1:Y=LI-1:O=(832+INT(X/8)+3*Y):B=7-X+8*INT(X/8):GOSUB3000
3030 X=CO:Y=LI-1:O=(832+INT(X/8)+3*Y):B=7-X+8*INT(X/8):GOSUB3000:RETURN
3040 PRINT"00 0: NOIR":PRINT" 1: BLANC":PRINT" 2: ROUGE":PRINT" 3: CYAN"
3050 PRINT" 4: VIOLET":PRINT" 5: VERT":PRINT" 6: BLEU":PRINT" 7: JAUNE"
3060 PRINT" 8: ORANGE":PRINT" 9: MARRON":PRINT" 10: ROUGE CLAIR"
3070 PRINT" 11: GRIS 1"
3080 PRINT" 12: GRIS 2":PRINT" 13: VERT CLAIR":PRINT" 14: BLEU CLAIR"
3090 PRINT" 15: GRIS 3":RETURN
3100 REM----CALCUL DU SPRITE----
3110 PRINT"J":POKE53269,0:POKE53276,0:DIMT(64):T(64)=0
3120 POKE53280,6:POKE53281,6
3130 PRINTSPC(10)"XXXXXXXXXX UN INSTANT S.V.P ...":FORA=1TO21
3140 FORB=0TO2:N=3*A+B-2
3150 FORC=1TO8
3160 T(N)=T(N)+P(C+8*B,A)*2↑(8-C)
3170 NEXTC,B,A
3180 PRINT"J"
3190 PRINT"XXXXXXXX- MISE EN DATA [1]"
3200 PRINT"XXXXXXXX- SAUVEGARDE PAR K7 [2]"
3210 INPUT"XXXXXXXXVOTRE CHOIX :";R
3220 ONRGOTO3310,3410
3230 INPUT"XXXXXXXXVOULEZ VOUS CREER UN AUTRE SPRITE ";R#
3240 IFLEFT$(R#,1)="0"THENRUN
3250 PRINT"J"SPC(11)"XXXXXXXXXXXXXXXX** AU REVOIR ***":END
3300 REM--MISE EN DATA PAR AUTOPROG.--
3310 INPUT"XXXXXXXXPREMIERE LIGNE =";L
3320 INPUT"XXXXXXXXPAS =";P
3330 PRINT"J":FORA=0TO7
3340 PRINTL+A*P"DATA";
3350 FORB=1TO8:PRINTT(8*A+B)"|| ";
3360 NEXT:PRINT"|| ":NEXT
3370 PRINT"GOTO 3230"
3380 POKE631,19:POKE632,13:POKE633,13:POKE634,13:POKE635,13:POKE636,13
3390 POKE637,13:POKE638,13:POKE639,13:POKE640,13:POKE198,10:END
3400 REM---CREATION D'UN FICHER K7---
3410 INPUT"XXXXXXXXNOM DU FICHER =";F#
3420 OPEN#8,8,2,F#+".S.W"
3430 FORN=1TO63
3440 PRINT#8,T(N)
3450 NEXT
3460 CLOSE#8
3470 GOTO3230
4000 K1=K(1):K2=K(2):K3=K(3):K4=K(0)
4010 GETU$:IFU$=""THEN4010
4020 IFU$="■"THENK1=K1+1:IFK1>7THENK1=0
4030 IFU$="■"THENK2=K2+1:IFK2>7THENK2=0
4040 IFU$="■"THENK3=K3+1:IFK3>7THENK3=0
4050 IFU$="■"THENK4=K4+1:IFK4>15THENK4=0
4060 IFU$="C"THEN4100
4070 POKE53287,K1:POKE53285,K2:POKE53286,K3:POKE53281,K4:GOTO4010
4100 POKE53287,K(1):POKE53285,K(2):POKE53286,K(3):POKE53281,K(0):RETURN

```

Basic : Sinclair  
Difficulté : \*  
Adaptabilité : \*\*

ZX Spectrum

# CIGARES

Après Tintin et Indiana Jones, c'est à votre tour de vous mesurer aux secrets des vieilles pyramides. Bon cauchemar !

PROGRAMME GAGNANT LE  
**YASHICA MSX**  
DU MOIS

Ce jeu est assez simple mais nécessite un peu de réflexion. Vous êtes le fameux reporter du « Petit Journal », en poste au Caire, et lors d'une mission, vous vous trouvez prisonnier du Pharaon Tout-en-Cumin dans la grande pyramide. Le pharaon vous présente deux boîtes de cigares et vous demande de mettre un certain nombre de cigares dans la boîte que vous voulez. Pour cela vous disposez de trois commandes : remplir les boîtes, les vider et les transvaser. Votre seule chance de survie est de réussir. Si vous ne réussissez pas, vous pouvez abandonner mais alors le programme ne répond plus des actes du

Pharaon.

L'architecture du programme est très simple :  
L 10 : Envoi à la routine de titre et musique.  
L 15 : Envoi à la routine d'instructions et de définition des caractères graphiques.  
L 20 : Envoi à la routine de dessin d'écran et d'initialisation.  
L 25 à 40 : Tour contrôle et renvoi au programme général.  
L 45 à 75 : Entrée des commandes.  
L 80 à 95 : Choix de la boîte.  
L 100 à 185 : Contrôle sur le transvasement, le remplissage et la vidange de changement.  
L 200 à 215 : Remplissage de la boîte A.

L 250 à 265 : Remplissage de la boîte B.  
L 300 à 315 : Vidange de la boîte A.  
L 350 à 365 : Vidange de la boîte B.  
L 450 à 490 : Initialisation de CI, BA et BB.  
L 500 à 530 : Dessin des boîtes d'après les valeurs de BA et BB.  
L 55 à 565 : Routine de victoire.  
L 570 à 585 : Pour rejouer ou pour terminer.  
L 600 à 615 : Musique.  
L 650 à 690 : Dessin de l'écran.  
L 700 à 715 : Instructions de jeu.  
L 1000 à 1040 : Présentation.  
L 9000 à 9100 : Définition des caractères graphiques.

L 9999 : Pour avoir le démarrage automatique, enregistrer sur la cassette avec GOTO 9999 au lieu de SAVE.  
Liste des variables :  
BA : Dimension de la boîte A.  
BB : Idem pour la boîte B.  
CA : Contenance de la boîte A.  
CB : Idem pour la boîte B.  
TA : Nombre de cigares restant dans la boîte A après transfert.  
TB : idem pour la boîte B.  
CI : Quantité de cigares.  
CH : Contrôle du choix.  
M : Nombre de mouvements.

C. MARTINEZ-BARBOSA

IMPORTANT : voir nota page 60.

```

1 REM LES CIGARES DU PHARAON
2 REM CESAR MARTINEZ-BARBOSA
3 REM SPECTRUM 16 et 48 K

10 LET c=NOT PI: LET a=SGN PI:
GO SUB 1000: CLS
15 GO SUB 700: PRINT #a; PAPER
6; INK 2; " Pressez ENTER pour
commencer ": PAUSE c: CLS
20 GO SUB 650: GO SUB 450: GO
SUB 175
25 GO SUB 45: IF ch=150 THEN L
ET ch=100
30 GO SUB ch
35 IF ca=ci OR cb=ci THEN PAUS
E 150: GO TO 550
40 GO TO 25
45 PRINT PAPER 7; INK c;AT 18,
6;"R = remplir";AT 19,6;"V = vid

```

```

er";AT 20,6;"C = changer";AT 21,
6;"S = abandonner"
50 PRINT INK 7;AT 19,27;m
55 IF INKEY$="c" THEN LET ch=1
00: GO SUB 175: RETURN
60 IF INKEY$="r" THEN LET ch=2
00: GO TO 80
65 IF INKEY$="s" THEN CLS : GO
TO 570
70 IF INKEY$="v" THEN LET ch=3
00: GO TO 80
75 GO TO 55
80 GO SUB 175: PRINT PAPER 7;
INK c;AT 20,3;"boite A ou boite
B?"
85 IF INKEY$="a" THEN GO SUB 1
75: RETURN
90 IF INKEY$="b" THEN LET ch=c
h+50: GO SUB 175: RETURN
95 GO TO 85
100 IF ba=ca AND bb=cb OR ca=c

```

# CODAGE

Yeno SC3000, ça vous dit quelque chose ? Une machine japonaise, vous dites ? Non monsieur, c'est le nom de code d'un agent secret.

```

10 REM POUR CODER UN MESSAGE ENTREZ
20 REM LE SANS LAISSER D'ESPACE
30 REM ENTRE LES DIFFERENTS MOTS
40 REM
50 REM *****
60 REM * *
70 REM * CODAGE DE MOTS *
80 REM * *
90 REM *****
100 REM
110 X=RND(O):CONSOLEO,24,,O:CLS
120 PRINT,, " 1-DECODER UN MESSAGE",,,
130 PRINT " 2-CODER UN MESSAGE",,,,,
140 INPUT"SELECTION ...";X
150 IFX<1ORX>2THENBEEP2:GOTO110
160 ONXGOTO170,260
170 CLS:T$=""
180 PRINT"DECODER UN MESSAGE ...",,,,,
190 INPUT"ENTREZ LE MESSAGE:";M$
200 X=RND(O):FORN=1TOLEN(M$)
210 Q=ASC(MID$(M$,N,1))-(INT(RND(1)*32)+1):Q=Q+32
220 T$=T$+CHR$(Q)
230 NEXT
240 PRINT,, "MESSAGE DECODE:";T$
250 GOTO340
260 CLS:M$=""
270 PRINT"CODAGE DU MESSAGE..",,,,,
280 INPUT"ENTREZ LE MESSAGE:";T$
290 X=RND(O):FORN=1TOLEN(T$)
300 Q=ASC(MID$(T$,N,1))+(INT(RND(1)*32)+1):Q=Q-32
310 M$=M$+CHR$(Q)
320 NEXT
330 PRINT,, "MESSAGE CODE:";M$
340 CURSORO,20:PRINT"ESPACE POUR NOUVEAU CODE "
350 IFINKEY$="" THENBEEP:CLS:GOTO120
360 GOTO350

```

**A**vec ce superbe programme vous deviendrez l'égal de Luis Corvolan. En effet ce programme vous permet de chiffrer et de déchiffrer vos messages à l'aide d'une fonction mathématique secrète se trouvant à la ligne 210 pour le décodage et à la ligne 300 pour le codage. Le codage se fait en prenant la valeur ascii du caractère et en lui ajoutant la valeur donnée par la fonction aléatoire qui chaque fois qu'on l'interroge donne la même série de valeur à partir du démarrage du programme. Le décodage se fait en procédant à l'opération inverse. ■

Yan CHÉTIMAS

# CINQ/SIX

**C**e jeu sur Oric se joue à deux, un joueur bleu et un joueur rouge. Le jeu se déroule dans un rectangle rempli de points bleus et rouges. Chaque joueur dispose de deux bases représentées par les côtés opposés du rectangle. Le joueur doit relier ses deux bases au moyen d'un trait continu en passant sur les points qui sont de sa couleur. A chaque tour de jeu, le joueur peut relier deux points soit de façon à tracer la ligne devant relier les bases, soit de façon à empêcher l'adversaire de tracer la sienne, ainsi le

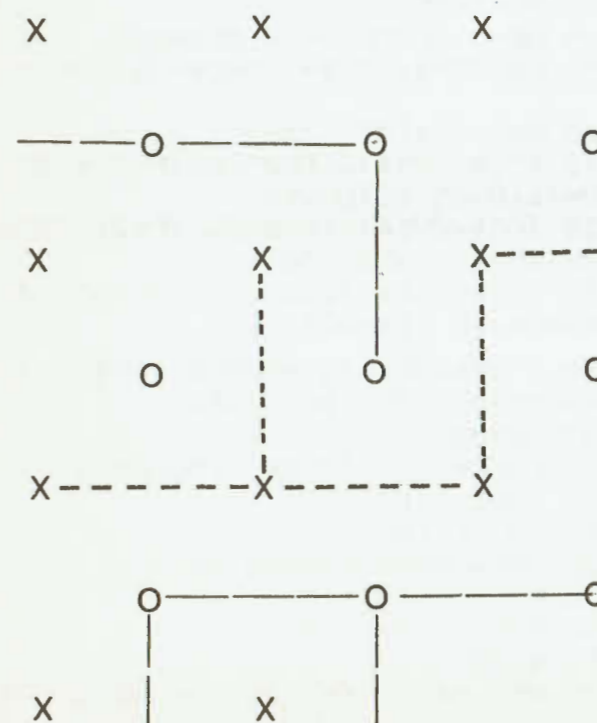
joueur qui commence en premier n'est pas toujours le gagnant comme certains pourraient le penser. La structure du programme est simple :  
lignes 5 à 60 : initialisation et présentation du jeu,  
lignes 70 à 180 : au joueur rouge de tracer,  
lignes 190 à 280 : au bleu de segmenter,  
lignes 500 à 900 : tracé du terrain de jeu,  
lignes 1000 à 1210 : déplacement du clignotant,  
lignes 1500 à 1520 : écriture des noms,  
lignes 2000 à 2150 : tracé d'un segment,

lignes 2200 à 2840 : test de fin de jeu et routine de victoire et de fin,  
lignes 3000 à 3450 : règle du jeu,  
lignes 5000 à 5040 : routine d'initialisations.  
Liste des variables utilisées dans le programme :  
A et B sont les coordonnées des mots à afficher par la routine en ligne 1500. S\$ est le mot à afficher. C et D sont les couleurs des joueurs. P est le numéro du point d'où le joueur fait partir son segment. R, S et T sont les codes commandes des points avant qu'ils soient sélectionnés, pendant qu'ils

clignotent et pour leurs remises en état. FNI(R) et FNI(B) sont les valeurs de chaque position des terrains bleus et rouges.

Ce programme est difficilement adaptable sur un autre ordinateur car il utilise des pokes et des peeks. Bonne chance aux courageux qui essaieront. Néanmoins l'idée du programme peut être réutilisée par des possesseurs d'autres ordinateurs. ■

P. GRANIER G. TEMPLE



```

5 REM *-JEU DE CINQ SUR SIX
6 REM *- SUR ORIC 1
7 REM *-
17 REM
20 GOSUB3000:REM REGLE DU JEU
25 DIMW(60)
30 CLS
40 GOSUB5000:REMINITIALISATIONS
50 CLS
60 GOSUB500: REM TRACE DES TERRAINS
70 S$="JOUEUR":A=1:B=2:GOSUB1500
80 POKE48121,1:POKE48202,1
90 S$="ROUGE":A=2:B=4:GOSUB1500
100 P=48370:S=42:C=1:D=4:R=1:T=D
110 REPEAT
120 POKEP-1,12:POKEP,43:POKEP+1,8
130 GOSUB1000
135 WAIT25
140 B$=KEY$
145 IFB$="J"THENPING:WAIT20
150 UNTILB$="J"

```

```

155 Q=P-40*INT(P/40)
157 IFPEEK(P+80)=32 AND P<49010THE
NGOSUB2000:GOTO170
159 IFPEEK(P-80)=32 AND P>48310THE
NGOSUB2000:GOTO170
161 IFPEEK(P+2)=32 AND Q<28THENGOS
UB2000:GOTO170
163 IFPEEK(P-2)=32 AND Q>9 THENGOS
UB2000:GOTO170
165 GOTO110
170 POKE48121,7:POKE48202,7
180 POKE48152,4:POKE48234,4
190 S$="JOUEUR":A=32:B=2:GOSUB1500
200 S$="BLEU":A=34:B=4:GOSUB1500
210 P=48308:C=4:D=1:R=45:S=111:T=D
220 REPEAT
230 POKEP-1,12:POKEP,43:POKEP+1,8
240 GOSUB1000
245 WAIT15
250 B$=KEY$
255 IFB$="J"THENPING:WAIT20
258 UNTILB$="J"
260 Q=P-40*INT(P/40)
262 IFPEEK(P+80)=32ANDP<49010THENG
OSUB2000:GOTO280
264 IFPEEK(P-80)=32ANDP>48310THENG
OSUB2000:GOTO280
266 IFPEEK(P+2)=32 AND Q<28THENGOS
UB2000:GOTO280
268 IFPEEK(P-2)=32 AND Q>9THENGOSU
B2000:GOTO280
270 GOTO220
280 POKE48152,7:POKE48234,7
290 GOTO70
499 REM * TRACE DES TERRAINS **
500 N=48292:S=111:C=4
505 PAPER7
510 POKE48290,C:POKE49090,C
520 FORX=0TO4
530 FORY=0TO5
540 POKEN+4*X+160*Y-1,C
550 POKEN+4*X+160*Y,S
560 NEXTY,X
570 FORX=1TO13STEP4
580 FORI=0TO2
590 POKEN+X+I,45
600 POKEN+800+X+I,45
610 NEXTI,X
700 N=48370:S=42:C=1
710 FORI=NTON+640STEP40
720 POKEI,C:NEXT
730 FORX=0TO5
740 FORY=0TO4
750 POKEN+4*X+160*Y-1,C
760 POKEN+4*X+160*Y,S
770 NEXTY,X
780 FORY=1TO13STEP4
790 FORI=0TO2

```

```

800 POKEN+40*(Y+I)-2,C
810 POKEN+40*(Y+I),124
820 POKEN+20+40*(Y+I)-1,C
830 POKEN+20+40*(Y+I),124
840 NEXTI,Y
850 FORI=0TO4
860 POKEN+160*I-2,1
870 NEXT
900 RETURN
999 REM DEPLACEMENT DU CLIGNOTANT
1000 A$=KEY$:IFA$=""THEN1000
1010 IFA$=CHR$(8)THENGOSUB1200:R=P
EEK(P-5):T=PEEK(P-3):P=P-4
1020 IFA$=CHR$(9)THENGOSUB1200:R=P
EEK(P+3):T=PEEK(P+5):P=P+4
1030 IFA$=CHR$(10)THENGOSUB1200:R=
PEEK(P+159):T=PEEK(P+161):P=P+160
1040 IFA$=CHR$(11)THENGOSUB1200:R=
PEEK(P-161):T=PEEK(P-159):P=P-160
1050 IFP<48280THENP=P+160
1060 IFP>49120THENR=C:T=0:P=P-160
1070 Q=P-40*INT(P/40)
1080 IFQ<9THENR=C:P=P+4
1090 IFQ>30THENR=C:T=D:P=P-4
1100 RETURN
1198 REM
1199 REM REMETTRE A SON ETAT INIT
IAL LE POINT A QUITTER
1200 POKEP-1,R:POKEP,S:POKEP+1,T:P
OKEP+3,R
1210 RETURN
1499 REM ECRITURE DES NOMS
1500 FORI=1TOLEN(S$)
1510 PLOTA+I-1,B,ASC(MID$(S$,I,1))
1520 NEXT:RETURN
1999 REM TRACE D'UN SEGMENT
2000 C$=KEY$:IFC$=""ORC$="J"THEN20
00
2005 Q=P-40*INT(P/40)
2010 IFC$=CHR$(8)ANDPEEK(P-2)=32TH
ENH=-1:U=45:GOTO2050
2020 IFC$=CHR$(9)ANDPEEK(P+2)=32TH
ENH=1:U=45:GOTO2050
2030 IFC$=CHR$(10)ANDPEEK(P+80)=32
THENH=40:U=124:GOTO2050
2040 IFC$=CHR$(11)ANDPEEK(P-80)=32
THENH=-40:U=124:GOTO2050
2045 GOTO2000
2050 POKEP-1,R:POKEP,S:POKEP+1,T
2100 FORI=1TO3
2110 POKEP+I*H,U
2120 IFH=1ORH=-1THEN2150
2130 POKEP+I*H-1,C
2140 POKEP+I*H+1,D
2150 NEXT
2199 REM ** TEST DE FIN DE JEU *
*

```

```

2200 IFC=1THENX=W(FNIR(P)):Y=W(FNI
R(P+4*H)):GOTO2220
2210 X=W(FNIB(P)):Y=W(FNIB(P+4*H))
2220 IFX<YTHENINF=X:SUP=Y:GOTO2240
2230 INF=Y:SUP=X
2240 IFC=1THEN2280
2250 FORI=1TO30
2260 IFW(I)=SUPTHENW(I)=INF
2270 NEXT:GOTO2340
2280 FORI=31TO60
2290 IFW(I)=SUPTHENW(I)=INF
2300 NEXT
2310 FORI=56TO60
2320 IFINT((W(I)-30)/6)=0THENWAIT5
00:GOTO2600
2330 NEXT:GOTO2500
2340 FORI=26TO30
2350 IFINT(W(I)/6)=0THENWAIT500:GO
TO2700
2360 NEXT
2500 RETURN
2599 REM LES ROUGES ONT GAGNE
2600 PAPER1
2620 CLS:S$="LES ROUGES ONT GAGNE"
:A=9:B=12:GOSUB1500
2626 WAIT500:CLS
2630 GOTO2800
2699 REM LES BLEUS ONT GAGNE
2700 PAPER6
2720 CLS:S$="LES BLEUS ONT GAGNE":
A=9:B=12:GOSUB1500
2725 WAIT500:CLS
2730 GOTO2800
2800 PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER, O O
U N?"
2810 GETR$:IFR$=""GOTO2810
2820 IFR$="O"THENPRINT"VOULEZ-VOUS
LA REGLE DU JEU?":WAIT50:GOTO283
0
2825 IFR$="N"THENCLS:PRINT:PRINT:P
RINT:PRINT:PRINT:PRINT"A LA PROCH
AINE":END
2830 GETR$:IFR$="O"THEN30ELSEGOSUB
5000:CLS:GOTO60
2840 GOTO2810
2999 REM ** REGLE DU JEU **
3000 CLS:PRINTCHR$(10)
3010 PAPER6:INK4
3020 PRINTSPC(10);CHR$(27)"A REGLE
DU JEU"
3030 PRINTCHR$(10):PRINTCHR$(10)
3120 PRINTSPC(4);"DEUX JOUEURS -BL
EU ET ROUGE - ":PRINTCHR$(10)
3130 PRINTSPC(6);"VONT ESSAYER DE
RELIER ":PRINTCHR$(10)
3140 PRINTSPC(3);"LEURS BASES D'UN
TRAIT CONTINU"
3150 PRINTCHR$(10)

```

```

3160 PRINTSPC(7);"VOICI LES TERRAI
NS":PRINTCHR$(10)
3170 PRINTSPC(4);CHR$(128)"DEUX RE
CTANGLES IMBRIQUES"
3180 WAIT1000:CLS
3200 GOSUB700:WAIT300:GOSUB500
3210 WAIT1000:CLS
3290 PRINTCHR$(10)
3300 PRINTSPC(4);"A TOUR DE ROLE,
LES JOUEURS":PRINTCHR$(10)
3310 PRINTSPC(4);"VONT RELIER DEUX
PIONS":PRINTCHR$(10)
3320 PRINTSPC(3);"QUELCONQUES DE L
EUR COULEUR":PRINTCHR$(10)
3340 PRINTCHR$(129);"1- AMENER LE
CLIGNOTANT "
3350 PRINTCHR$(129)" SUR LE PIO
N CHOISI"
3360 PRINTCHR$(129)" AVEC LES TO
UCHES FLECHEES"
3370 PRINTCHR$(10)
3380 PRINTCHR$(129)"2- APPUYER SUR
LA TOUCHE 'J' "
3385 PRINTCHR$(129)" ET ATTENDR
E LE'PING'"
3390 PRINTCHR$(10)
3400 PRINTCHR$(129)"3- INDIGUER LA
DIRECTION"
3410 PRINTCHR$(129)" DU SEGMENT
A TRACER"
3420 PRINTCHR$(129)" AVEC UNE TO
UCHE FLECHEE"
3450 WAIT2000:RETURN
4999 REM INITIALISATIONS
5000 DEFFNIB(P)=P/4-1510.75-8.75*I
NT(P/40)
5010 DEFFNIR(P)=5*P/4-49.75*INT(P/
40)-283.75
5025 POKE48368,1
5030 FORI=1TO60:W(I)=I:NEXT
5040 RETURN

```