

```

Z &&& Z &&"
3090 PLOTZ,14,"Z Z && ZX && ZX
&& Z &&"
3100 PLOTZ,15,"Z Z Z && Z Z && Z
Z && ZXZ &&&"
3110 PLOTZ,16,"ZX ZX"
3120 PLOTZ,17,"Z ZX"
3130 Z=Z+7
3140 PLOTZ,25,CHR$(10)+"VEUILLEZ PATI
ENTER SVP"
3150 PLOTZ,26,CHR$(10)+"VEUILLEZ PATI
ENTER SVP"
3160 Z=Z-4:FORI=1T07
3170 FORJ=11T016
3180 PLOTZ+4*I,J,I
3190 NEXTJ,I
3195 FORI=0T09:B$(I)="000100":A$(I)="
MOI":NEXTI
3200 GOSUB2700:GOSUB2210:DA=DEEK(#B0)
3210 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
3220 PRINT"NIVEAU 1:FACILE A 4:DIFFIC
ILE ?":GETNI$:NI=VAL(NI$)
3230 IF NI<1 OR NI>4 THEN3210
3240 POKE2,NI:POKE#3066,30-5*NI
3250 CALL#3240:CALL#3040
3260 GOSUB2500:CLS:GOSUB7010
3270 POKE#5400,37:DOKE#5090,0
3280 POKE#3687,51:POKE#5092,0
3290 CALL#35EE
3300 CALL#365A
3310 CALL#3700
3320 DOKE#400,FNA(1)
3330 FORI=0T09
3340 CALL#3745:DOKE#400,FNA(1)
3350 NEXTI
3360 CALL#3200:WAIT20
3370 CALL#375A
3380 IF PEEK(7)=0THEN4000
3390 IF PEEK(6)=PEEK(5)THEN5500
3400 CALL#375D:WAIT (9-2*NI)
3410 DOKE#400,FNA(1)
3420 GOTO3380
4000 CLS:CALL#3040:IFPEEK(#5093)=0THE
N6000
4010 CALL#35EE
4020 CALL#365A
4030 CALL#3703:GOTO3320
4500 REM MUSIQUE
4510 DATA12,2,12,2,1,3,3,3,3,1,3,12
,2,10,2,8,2,8,2
4520 DATA10,2,12,2,12,2,10,2,10,2,12,
2,12,2,1,3,3,3,3,3
4530 DATA1,3,12,2,10,2,8,2,8,2,10,2,1
2,2,10,2,8,2,8,2
4540 DATA10,2,10,2,12,2,8,2,10,2,12,2
,1,3,12,2,8,2,10,2
4550 DATA12,2,1,3,12,2,10,2,8,2,10,2,
3,2,12,2,12,2,1,3
4560 DATA3,3,3,3,1,3,12,2,1,3,10,2,8,
2,8,2,10,2,12,2
4570 DATA10,2,8,2,8,2
5000 DOKE#B0,DA
5010 FORI=1T063
5020 PLAY7,0,1,1000
5030 READA,B
5040 MUSIC1,B,A,10:MUSIC2,B+2,A,10
5050 MUSIC3,B+1,A,10
5060 WAIT25
5070 PLAY0,0,0,0:NEXTI
5080 RETURN
5500 CLS:CALL#365A
5510 CALL#35EE:GOSUB2900
5520 FORI=5T0250STEP5
5530 PLAY7,0,1,1000
5540 SOUND1,I,9:SOUND2,I+30,9
5550 SOUND3,I+60,9:WAIT5
5560 NEXTI
5570 CALL#3703:GOTO3320
5990 REM CALCUL MEILLEURS SCORES
6000 GOSUB5000:A$=HEX$(DEEK(#5090))
6010 A$=MID$(A$,2):S$=MID$(HEX$(PEEK(
#5092)),2)
6020 S$=S$+A$:J=-1:S=VAL(S$):IFLEN(S$
)=6THEN6030
6025 FORI=1T06-LEN(S$):S$="0"+S$:NEXT
I
6030 FORI=9T00STEP-1
6040 IF S>VAL(B$(I)) THENJ=I
6050 NEXTI
6060 IFJ<0THEN6150
6070 CLS:PRINT"VOUS AVEZ UN BON SCORE
"
6080 INPUT"VOTRE NOM SVP ";N$
6090 IFJ=9THEN6130
6100 FOR I=9 TO J+1 STEP -1
6110 B$(I)=B$(I-1):A$(I)=A$(I-1)
6120 NEXTI
6130 A$(J)=N$:B$(J)=S$
6150 CALL#3040:GOSUB2500
6160 GOSUB8000
6170 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
6180 PRINTSPC(5)"UNE AUTRE PARTIE (O/
N) ?"
6190 GETA$:IFA$="0"THEN3220
6200 IFA$<"N"THEN6190
6210 POKE618,3:PAPER7:INK0
6230 CALL#3665:END
7000 REM AFFICHE LE MENU
7010 W$="M O R D R A C E":M$="MEILLEU
RS SCORES":CLS
7020 Z=7+X:PLOTZ,5,10:PLOTZ,6,10
7030 Z=Z+1:PLOTZ,5,W$:PLOTZ,6,W$
7040 Z=Z-3:PLOTZ,9,1:PLOTZ,11,3
7050 PLOTZ,13,5:PLOTZ,15,2:Z=Z+1
7060 PLOTZ,9,"J:POUR JOUER"
7070 PLOTZ,11,"R:POUR LES REGLES"
7080 PLOTZ,13,"M:POUR LES "+M$
7090 PLOTZ,15,"N:POUR CHOISIR VOS MOT
S"
7100 PLOTZ+1,20,CHR$(12)+"ENTREZ VOTR
E CHOIX ?"
7110 GETA$:IFA$="J"THENCLS:RETURN
7120 IFA$="R"THEN10000
7130 IFA$="M"THENGOSUBB000:GOTO7010
7140 IFA$<"N"THEN7110
7150 I=DEEK(#5088):POKE2,5
7160 CLS:PRINT"ENTREZ VOS MOTS ET QUA
ND C'EST FINI"
7170 PRINT"ENTREZ 1"
7180 INPUTA$:IFVAL(A$)>0THENDOKEI,0:6
0T07010
7190 FORA=1TOLEN(A$)-1
7200 POKEI,ASC(MID$(A$,A,1))
7210 I=I+1:NEXTA
7220 POKEI,ASC(MID$(A$,A,1))+128
7230 I=I+1:GOTO7180
7990 REM AFFICHE LES MEILLEURS SCORES
8000 CLS:Z=8+X:PLOTZ,1,14:PLOTZ,2,14
8010 Z=Z+1:PLOTZ,1,M$:PLOTZ,2,M$
8020 FORI=0T09
8030 A=I#2+5:PLOT3+X,A,STR$(I+1)
8040 PLOT3+X,A,INT(I/2)+1:PLOT6+X,A,"
:A$(I)
8050 PLOT20+X,A,"SCORE":PLOT26+X,A,B
$(I)
8060 NEXTI
8070 PLOT8+X,25,"APPUYER SUR UNE TOUC
HE"
8080 POKE48160,23:DOKE49040,#412
8090 GETA$:RETURN
9990 REM AFFICHE LES REGLES
10000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
10010 PRINT"VOUS DEVEZ RECONSTITUER L
E MOT"
10020 PRINT"QUI APPARAIT A L'ECRAN.SI
VOUS"
10030 PRINT"VOUS TROMPEZ LE BONUS SER
A PLUS"
10040 PRINT"FAIBLE.CE BONUS N'EST AUT
RE QUE"
10050 PRINT"LE TEMPS.":PRINT:PRINT
10060 PRINT"IL Y A 4 NIVEAU DE DIFFIC
ULTE"
10070 PRINT"(MOTS DE PLUS EN PLUS LON
GS)"
10080 PRINT"MAIS VOUS POUVEZ ENTRER V
OS"
10090 PRINT"PROPRES MOTS."
10100 PRINT:PRINT:PRINT"POUR DEPLACER
LA TETE Z"
10110 PRINT"UTILISEZ LES FLECHES"
10120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
10130 PRINT"appuyer sur une touche"
10140 GETA$:GOTO7010

```

# MICRO 7

Thom-Pouss (TO7-MO5) : programme gagnant - Loterie (Amstrad) - Helico (MSX) - Mouza (CBM64) - Dada (TI 99/4A) Alphas paddle (Apple) - DAO (Zx spectrum) - Mur de briques (Yeno) - Cahier des As : Wordrace (Atmos).

## GAGNEZ UN YASHICA MSX TOUS LES MOIS

### CHAMPIONS DU MOIS

**Thomson** : Dominique Brand (74 Anney) - Florent Dussouillez (39 Champagne) - Jean-Pierre Zanier (93 Pierrefitte) - Dominique Pognant (76 Neuville) - Patrick Soubigou (49 Murs-Erigné) - Jean-Michel Léon (33 Le Bouscat) - Sébastien Plaisant (06 Nice) - Florent Dussouillez (39 Champagne) - Frédéric Vasseur (76 Offranville) - M. Guyon-Grimaldi (20 Ile Rousse) - Laurent Deniel (29 Ploudalmezeau) - **Atari** : Jean Ziebelen (31 St Gaudens) **TI 99** : Ludovic Mabillot (69 Ternay) - Bernard Arroyo (71 Châlon/Saône) - Olivier Vinambres (13 Marseille) **Oric** : Fadhel Laalai (17 Brizambourg) - Frédéric Aguilar (76 Grand Quevilly) - Laurent Siffre (36 Châteauvieux) - François Mouly (75 Paris) - Franck Servant (33 Villenave d'Ornon) - Richard Dupuy (38 Echirolles) **Sinclair** : Patrick Martin (10 Bar/Aube) - Philippe Gueguen (22 Erqut) - Cédric Creuzeau (16 Cognac) - Guillaume Argou (69 Lyon) - Vincent Levigneron (76 Bois-Guillaume) - Pascal Boddi (58 Nevers) - L. Leclère (34 Fabregues) **Apple** : Christian Barbier (25 Montbéliard) - Laurent Royer (15 St Flour) - Jean Mahiddine (32 Auch) - Emmanuel Dupont (78 Vélizy) - Benoît Martin Saint Léon **Laser** : Jean Lapause (19 Meymac) **Commodore** : Jean-Jacques Fomekong (77 Torcy) - Gérard Fouilloux (71 Pierreclos) - David Cristini (68 Muntzenheim) **Hector** : Michel Colpin (60 Thourotte) - Guillaume Ledieu (59 Caudry) **Tandy** : Olivier Jacquemin (Ans, Belgique) **MSX** : Christian Pourre (74 Cluses) - **Spectravideo** : Frédéric Blanc (69 Lozanne) **Alice** : Laurent Meyer (68 Staffelfelden) **Basic** **Microsoft** : Xavier Bonnaud (75 Paris) **Amstrad** : Rémy Neufeind (68 Fessenheim) **lynx** : Gérard Poulet (95 Taverny) **YENO** : Christian Robelin (37 Tours)

# THOM\_POUSS

PROGRAMME GAGNANT LE  
**YASHICA MSX**  
DU MOIS

Langage : Basic Microsoft  
Difficulté : \*  
Adaptabilité : \*\*  
JEU DE MEMOIRE ET DE REFLEXION

**S**i vous ne savez pas ce qu'est un pousse-pousse, demandez à vos parents. Les cases de celui-ci ne se composent pas de lettres, mais d'une partie d'un dessin à reconstituer. Dans un premier temps, vous appuyez sur une touche. Le programme mélange le pousse-pousse en comptant le nombre de coups joués. Arrêtez-le lorsque vous trouvez que c'est assez mélangé. Ensuite, vous aurez à reconstituer le dessin original en déplaçant une des quatre cases qui peu-

vent bouger (utiliser les quatre flèches). Si vous ne vous souvenez plus bien du dessin original, vous pourrez consulter le modèle en tapant un point d'interrogation. Le temps de consultation sera décompté. Lorsque vous tapez S, pour solution, le programme comptabilise les touches bien placées. Si vous avez fini en moins de coups que la machine a mis pour mélanger, la différence est ajoutée à votre score. Si vous avez tout bon, le bonus spécial s'additionne. ■

Michel BARBOTIN

```
10 CLEAR,,25:DEFINT A-Z
20 SCREEN 2,0,1:CLS:ATTRB 1,1:LOCATE 0,0
0,0:ATTRB 1,1
30 LOCATE 9,12:PRINT "THOM-FOUSS":PLAY"0
4T20L4A0DOMISO"
40 DIM T$(24),T(5,5)
50 TE$=CHR$(27)+"A"+CHR$(27)+"P "
60 DATA 5,6,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FC,F0
70 DATA 5,6,FF,FF,FC,F0,CO,00,00,00
80 DATA 5,6,CF,OF,OF,OF,OF,OF,OF,OF
90 DATA 0,3,00,00,00,00,OF,OF,OF,OF
100 DATA 0,3,00,00,00,00,F0,F0,F0,F0
110 DATA 2,3,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
120 DATA 2,6,FF,FF,OF,OF,OF,OF,FF,FF
130 DATA 5,6,OF,OF,OF,OF,OF,OF,OF,OF
140 DATA 0,3,OF,OF,OF,OF,OF,00,00,00
150 DATA 0,3,F0,F0,F0,F0,00,00,00,00
160 DATA 2,5,03,03,03,03,03,03,FF,FF
170 DATA 2,1,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
180 DATA 4,1,00,01,01,03,07,07,OF,OF
190 DATA 1,2,1F,OF,OF,03,01,00,00,00
200 DATA 1,2,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,3F
210 DATA 5,1,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
220 DATA 4,1,00,00,00,00,00,00,01,03
230 DATA 4,1,1F,3E,7C,78,F8,F0,F0,E0
240 DATA 1,2,78,FE,FF,FF,07,07,07,07
250 DATA 1,2,1F,OF,OF,07,83,81,CO,CO,E0
260 DATA 4,5,80,CO,E0,F0,F8,FC,FE,FF
270 DATA 4,1,07,07,OF,OF,1F,3F,7F,FF
280 DATA 4,1,E0,F0,F0,F8,F8,FC,FE,FF
290 DATA 1,2,07,FF,FF,FF,FF,FE,78
300 DATA 1,2,E0,CO,CO,80,80,00,00,00
310 FOR I=0 TO 24
320 READ C1,C2:FOR J=0 TO 7:READ W$:W(J)
```

```
=VAL("&H"+W$):NEXT:DEFGR$(I)=W(0),W(1),W
(2),W(3),W(4),W(5),W(6),W(7)
330 T$(I)=CHR$(27)+CHR$(C1+64)+CHR$(27)+
CHR$(C2+80)+GR$(I)
340 NEXT
350 CLS:BOX (36,28)-(124,116),7
360 BOX (195,28)-(284,116),7
370 BOX (148,60)-(170,84),7
380 FOR I=0 TO 24
390 L=I @5:C=I MOD5
400 LOCATE C*2+5,L*2+5:PRINT T$(I);
410 T(C,L)=I
420 NEXT I
430 R$=INKEY$:ATTRB0,0:LOCATE 8,20:COLOR
1,0:PRINT"UNE TOUCHE POUR MELANGER":ATTR
B1,1:PLAY "T20L404DOMISO"
440 R$=INKEY$:Z=RND:IF R$="" THEN 440
450 LOCATE 4,16:PRINT "POINTS";:LOCATE 2
5,16:PRINT "BONUS";
460 VC=RND*4:VL=RND*4:LOCATE 19,9:PRINT
T$(VC+VL*5):T(VC,VL)=0:WC=VC:WL=VL:LOCAT
E VC*2+5,VL*2+5:PRINT TE$
470 CM=500:B=200:CP=0
480 LOCATE 27,18:PRINTUSING"###";B;
490 PLAY "T5L1A605":R$=INKEY$
500 DVC=VC:DVL=VL
510 RN=RND*4:ON RN GOTO 540,560,580
520 IF VC=4 THEN 550
530 VC=VC+1:GOTO 600
540 IF VC=0 THEN 530
550 VC=VC-1:GOTO 600
560 IF VL=0 THEN 590
570 VL=VL-1:GOTO 600
580 IF VL=4 THEN 570
590 VL=VL+1
600 T(DVC,DVL)=T(VC,VL):LOCATE DVC*2+5,D
VL*2+5:PRINT T$(T(DVC,DVL))
610 T(VC,VL)=0:LOCATE VC*2+5,VL*2+5:PRIN
T TE$
620 PLAY"SI":CP=CP+1:LOCATE 7,18:PRINTUS
ING"###";CP;:IF CP<CM THEN R$=INKEY$:IF
R$="" THEN 500
630 ATTRB0,0:LOCATE 8,20:COLOR1,0:PRINT"
FLECHES,<S>OLUTION,<?>AIDE":ATTRB1,1
640 R$=INPUT$(1)
650 IF R$="S" THEN 960
660 IF R$="?" THEN 850
670 DVC=VC:DVL=VL
680 IF R$<>CHR$(8) THEN 710
690 IF VC=4 THEN 830
700 VC=VC+1:GOTO 800
710 IF R$<>CHR$(9) THEN 740
720 IF VC=0 THEN 830
730 VC=VC-1:GOTO 800
```

```
1040 DATA07A000200631B900538D
1050 DATA2731B980538D2831F00B
1060 DATA200631A92E202631C8D0
1070 DATAE4A0002000318BDOFA20
1080 DATA0631B900538D2731B980
1090 DATA538D2831F00B200631A9
1100 DATA2A202631C8D0E4600000
1110 DATA000000053414C555420
1120 DATA4C455320435552494555
1130 DATA58204C455320524F5554
1140 DATA494E455320534F4E5420
1150 DATA4C45532053554956414E
1160 DATA5445533B23333030303A
1170 DATA5464641434520454352
1180 DATA414E3B23333036303A43
1190 DATA48524F4E4F4D45545245
1200 DATA3B23333130303A44454C
1210 DATA41493B23333133303A4D
1220 DATA4F54533B23333139303A
1230 DATA4445504C414345204C45
1240 DATA545452453B2333323030
1250 DATA3A50494E473B23333242
1260 DATA393A4146464943484520
1270 DATA53434F52453B23333530
1280 DATA303A44455353494E0000
1290 DATAA9108D6B02A9068D6C02
1300 DATA200030A9BB8534A9A8B5
1310 DATA33A219A002A97F9133CB
1320 DATAC027D0F9A92818653385
1330 DATA339002E634A9FFA00291
1340 DATA33A026A9129133A910C8
1350 DATA9133CAD0E1A002A9A091
1360 DATA33C8C027D0F960EAEAEA
1370 DATA4C2C0D2E4E4E4E2E0F2F
1380 DATA4F6F4F30103151715131
1390 DATA113050704F2F0E2E4E6E
1400 DATA4F301131517253331334
1410 DATA5474543414335272ADDF
1420 DATA0248A9008DDF02686060
1430 DATA60606060A000A200840A
1440 DATABD0054F016C925F00FC9
1450 DATA26F00B38E920D90050F0
1460 DATA02E60ACBE8D0E5A50A4A
1470 DATA8F838A500E9508500A5
1480 DATA01E9008501300588D0EE
1490 DATAD860A90085008501D860
1500 DATA43644525062646664625
1510 DATA2505052629038ABDB733
1520 DATAA60A9D00524CD331A200
1530 DATAA9009D00519D00529D00
1540 DATA53E8D0F2606020803510
1550 DATA22297FC908D004A9B1D0
1560 DATA16C909D004A901D00EC9
1570 DATA0AD004A928D006C90BD0
1580 DATA04A9A8850760EAEAEA
1590 DATAEAEAEA200BD8036F0
1600 DATA069D80BBE8D0F5A200BD
1610 DATAA036F0069D9DBBE8D0F5
```

```
1620 DATAA9028501AD87363BE930
1630 DATA8D93504CB932A27FA900
1640 DATA9D0050CA10F860ADFCFF
1650 DATA30034C9BF84C0DF8EAEA
1660 DATAE000000EAEAEAEAEA
1670 DATAEAE0000202003564945
1680 DATA3A32050520202053434F
1690 DATA52453A000000EAEAEA
1700 DATAEAEAEAE0000154454D
1710 DATA50533A00EAEAEAEAEA
1720 DATA00002020415050555945
1730 DATA522053555220554E4520
1740 DATA544F5543484500424F4E
1750 DATA4E45204348414E434520
1760 DATA504F5552204345204A45
1770 DATA55202020313634303237
1780 DATA35534543524554202020
1790 DATA000056495645204D4F49
1800 DATA20EA20C03020303138A9
1810 DATA28E5054A4820903168AB
1820 DATAB898D0F6A9B0A036201A
1830 DATA00A201A9009D0054E8D0
1840 DATAFA20803510FBA9D38D00
1850 DATA53A9BB8D053A901B507
1860 DATA20003520303660EAEAEA
1870 DATAEA20C033209031209031
1880 DATA20063160EAEAEAEAEA20
1890 DATA003220B030EAEAEA2000
1900 DATA36EAEAEA200036209031
1910 DATA20003320C033A507D003
1920 DATA4CE037A506C505D02E20
1930 DATA4030209035FB18A5006D
1940 DATA90508D9050A5016D9150
1950 DATA20AD3220003220153220
1960 DATA0032201532200032A001
1970 DATAB103F003606060AD8650
1980 DATAB503AD87508504EE8736
1990 DATAEE9350AD9350C90AF003
2000 DATA606060CE9350CEB73660
2010 DATAA950A0344C1A00A950A0
2020 DATA344C1A000000CEB736CE
2030 DATA9350606060
2035 DATA00
2040 REM REDEFINITION DE % ET &
2050 DATA63,33,33,45,45,33,33,63
2060 DATA63,63,45,45,45,63,63
2070 REM MOTS UTILISES
2080 DATAORIC,ATMOS,SALUT,ANNEE,MALLE
,VALLEE,DOUBLE,VISION
2090 DATAMARINE,CHEVEU,ALPINE,TRANSE,
PORTER,TRIPLE,EXACT,1
2100 DATAJUMEAU,SPORTIF,BOITIER,VALIS
ES,LANTERNE,ESQUIMAU,POCHETTE,SURPRISE
2110 DATALANGAGES,MACHINES,MUSICIEN,C
ASSETTE,ENTENDRE,ATTENDRE,CUEILLIR,1
2120 DATACARACTERE,ASPIRATEUR,ELEPHAN
TS,ORDINATEUR,NOUVEAUTES
2130 DATADIVISIBILITE,PRESISIONS,ADMI
```

```
SSIBLE,ASSEMBLEUR,PROTECTION
2140 DATAPRATIQUENT,IMPRATICABLE,HY
PERBOLIQUE,ELLIPTIQUE,PARABOLIQUE,1
2150 DATAPROTOZDAIRE,ANTICIPATION,HYP
ERTROPHIER,IMPERMEABILITE,INTENSIFICAT
ION
2160 DATAHYPEREMOTIVITE,ANTIPARASITAI
RE,APPRENTISSAGE,CARACTERISATION
2170 DATAANTICONSTITUTIONNELLEMENT,2
2200 REM CHARGEMENT DES DATA
2210 I=#3000:U=5
2220 REPEAT:U=U+1:IFU=8THENU=1
2230 READA$:FORA=1TOLEN(A$)-1STEP2
2240 V=VAL(" "+MID$(A$,A,2))
2250 POKEI,V:I=I+1:NEXTA:INK U
2260 UNTIL LEN(A$)<10
2270 FORI=46376TD46391
2280 READA$:POKEI,A
2290 NEXTI
2300 DOKE#5080,#5500
2310 I=#5500:J=0
2320 READA$:IFVAL(A$)>0THENJ=J+2:DOKE
#5080+J,I:GOTO2380
2330 FORA=1TOLEN(A$)-1
2340 POKEI,ASC(MID$(A$,A,1))
2350 I=I+1:NEXTA:CALL#3200
2360 POKEI,ASC(MID$(A$,A,1))+128
2370 I=I+1:GOTO2320
2380 IFVAL(A$)=1THEN2320
2390 DOKEI,0
2400 RETURN
2490 REM EFFACE LIGNE DU HAUT
2500 FORI=4800TD48039:POKEI,32
2510 NEXTI
2520 RETURN
2700 DOKE#BB92,#2048:DOKE#BB94,#5247
2710 DOKE#BB96,#5341
2720 RETURN
2800 PLOT15+X,3,CHR$(10)+"PRESENTE"
2810 PLOT15+X,4,CHR$(10)+"PRESENTE"
2820 RETURN
2900 PLOT10+X,9,CHR$(10)+"BONUS:"
2910 PLOT10+X,10,CHR$(10)+"BONUS:"
2920 A$=MID$(HEX$(DEEK(0)),2)
2930 PLOT18+X,9,A$:PLOT18+X,10,A$
2940 RETURN
3000 CLS:GOSUB2500:POKE618,10
3010 DEFFNA(X)=INT(RND(1)*#5536)
3020 PAPER0:INK6:DIMA$(9),B$(9)
3030 X=- (PEEK(#FFFC)>45):Z=1+X:GOSUB2
800
3040 PLOTZ,9,"% Z%"
3050 PLOTZ,10,"% Z%"
3060 PLOTZ,11,"% Z &&& ZZZ && Z%
Z &&& ZZZ &&&"
3070 PLOTZ,12,"% Z && Z Z && Z
Z && Z &"
3080 PLOTZ,13,"% Z && ZZZ && Z%
```

# LE CAHIER DES AS

**R**econstruez un mot, le plus rapidement possible en utilisant les lettres éparpillées sur l'écran. Utilisez les flèches pour vous déplacer. Le bonus décroît au fur et à mesure du temps.

Le début du programme est

en langage machine. Faites vraiment très attention en recopiant les DATAS. Sauvez votre travail avant de faire RUN, faute de quoi, vous risqueriez de tout perdre. ■

Hervé GRAS

```
1 REM WORDRACE JEU ECRIT PAR H.GRAS
3 REM COMPRENANT DEUX KOCTETS DE L.M
5 GOTO3000
7 REM DATA DE L.M ENTREZ LES AVEC
9 REM PRECAUTIONS
10 DATAADFCFF30034C0ACC4CCE
20 DATAACADFCFF30034C6CFA4C
30 DATA86FAADFCFF3004684C09
40 DATAED684C22EE78A260A030
50 DATAADFCFF3008BE2902BC2A
60 DATA0258608E45028C460258
70 DATA60EAEAE78ADFCFF300C
80 DATAA9098D2902A9ED8D2A02
90 DATA5860A9228D4502A9EEBD
100 DATA46025860E8EA48C60BD0
110 DATA35A920850B8A489848F8
120 DATA38A500E9018500D00738
130 DATAA501E9018501DBA000A2
140 DATA01B500484A4A4A4A209D
150 DATA3068290F209D30CA10ED
160 DATA68A868AA4C1630186930
170 DATA99A4B8C860482E475241
180 DATA530000EAEAEAA920850B
190 DATAA90085004C2330EAEAEA
200 DATAEAEAA602CABA0AAABD80
210 DATA508503BDB1508504A9FF
220 DATA85026020412045435249
230 DATA5400EA00A200EAEAEACA
240 DATAD0FA6020E0304CE030EA
250 DATA20E03020E0304CE030A2
260 DATA00EACAD0FC6020E9304C
270 DATAF0302000314C0031EAEA
280 DATAEAEAADFCFF30034CFafa
290 DATA4C14FBADFCFF30034C10
300 DATAFB4C2AFB8BDBF60ADB5
310 DATABF60EAEAA000A2008605
```

```
320 DATA8401A605A401B103301E
330 DATA9D0050A9BD9D8051A9D7
340 DATA9D0051A9B19D0052E8C8
350 DATA860584012085314C3831
360 DATA297F9D0050A9BD9D8051
370 DATAA9D79D0051A9B19D0052
380 DATAE8C88605A90085061898
390 DATA650385039002E6046020
400 DATA06314C9031EAEAEAEAEA
410 DATA201031A200BD00518D27
420 DATA31BD80518D2B31A92020
430 DATA2631BD00523036187D00
440 DATA518D2B31A9007D80518D
450 DATA2C31202A31C920D012AD
460 DATA2B319D00518D2731AD2C
470 DATA319D80518D2B31BD0050
480 DATA202631E8E40590B74C1B
490 DATA31297F38850C8D0051E5
500 DATA0C8D2B31BD8051E9004C
510 DATAB731860A20A0334CE035
520 DATA00EAA207A0324C0B30FF
530 DATA000001EF000038101010
540 DATA00F00A21CA0324C0B30
550 DATAFF0200000001F0C1010
560 DATA10001A00A231A0324C0B
570 DATA300000000000001F0410
580 DATA101010180EAA21AA9B6
590 DATA8501A9088500850CA9B7
600 DATA850DA000B10049FF293F
610 DATA910CCBC0D1D0F3601848
620 DATA692048A201BD0054F003
630 DATAEBD0F8689D0054E606A2
640 DATAFF68E8DD0050D0FAA920
650 DATA9D0050200032A97520A0
660 DATA32F878A5011869018501
670 DATAD8586018D869309D93BB
```

```
680 DATAE860F8186D90508D9050
690 DATAA9006D91508D9150A900
700 DATA6D92508D9250D8A200A0
710 DATA02B99050484A4A4A20
720 DATA973268290F2097328810
730 DATAEC602043452050524F47
740 DATA52414D4D4500297F8502
750 DATA38AD0053E5028D2B31AD
760 DATA8053E9008D2C31A9FFB5
770 DATA02D01AEAEAEAEAA000
780 DATAA50730DA186D00538D2B
790 DATA31A9006DB0538D2C3120
800 DATA2A31C920F011C941900A
810 DATAC95BB0062060324C2D33
820 DATA4C0034AD00538D273185
830 DATA08ADB0538D2B318509A9
840 DATA20202631AD2B318D2731
850 DATABD0053AD2C318D2B318D
860 DATA8053AD0054202631A201
870 DATABD0054F02CA0009108BD
880 DATA00538D2731BD80538D2B
890 DATA31A5089D0053A5099D80
900 DATA53A920202631AD273185
910 DATA08AD2B318509EBD0CFCA
920 DATABD0054C9619009C97BB0
930 DATA05A9269D015460EAA0D00
940 DATA046D0104AABD00F648EE
950 DATAA933D005A9C08DA93368
960 DATA4A4A4A4A6001B1A82800
970 DATAA00020A033290FAABDE9
980 DATA33990052C8C405D0EF60
990 DATAA9A5A030201A00A9D5A0
1000 DATA30201A00A9D2A0324C1A
1010 DATA00280101012828A8A8
1020 DATAA8A82881818181000000
1030 DATA3FC0BF33202A32A90085
```

```
740 IF R$<>CHR$(10) THEN 770
750 IF VL=0 THEN 830
760 VL=VL-1:GOTO 800
770 IF R$<>CHR$(11) THEN 830
780 IF VL=4 THEN 830
790 VL=VL+1
800 IF CP>0 THEN CP=CP-1:LOCATE 7,18:PRINTUSING"###";CP;
810 T(DVC,DVL)=T(VL,VL):LOCATE DVC*2+5,DVL*2+5:PRINT T$(T(DVC,DVL))
820 T(VL,VL)=0:LOCATE VC*2+5,VL*2+5:PRINT T$:GOTO 640
830 PLAY "L804FAL1"
840 GOTO 640
850 ATTRB0,0:LOCATE 8,20:COLOR1,0:PRINT"UNE TOUCHE POUR ARRETER ":ATTRB1,1
860 FOR L=0 TO 4
870 FOR C=0 TO 4
880 I=L*5+C
890 LOCATE C*2+25,L*2+5:PRINT T$(I)
900 NEXT
910 NEXT:COLOR 1,0
915 PLAY "05T20L8"
920 IF B>0 THEN LOCATE 27,18:B=B-1:PRINTUSING"###";B;
930 PLAY"SIPPP":R$=INKEY$:IF R$="" THEN 920
940 BOXF (199,30)-(280,112),-1
```

```
950 GOTO 630
960 ATTRB0,0:LOCATE 0,20:COLOR1,0:PRINTS PC(39):ATTRB1,1
970 I=WL*5+WC:LOCATE VC*2+5,VL*2+5:PRINT T$(I);:T(VL,VL)=I:LOCATE 19,9:PRINT T$:;PL=0
975 PLAY "T4L4"
980 FOR L=0 TO 4
990 FOR C=0 TO 4
1000 I=L*5+C:LOCATE C*2+25,L*2+5:PRINT T$(I);
1010 IF T(C,L)=I THEN PL=PL+1:PLAY "05L2 DORE50" ELSE PLAY "02L16SIS0D0":LOCATE C*2+5,L*2+5:PRINT T$:;
1020 COLOR1,0:LOCATE 18,18:PRINTUSING"###";PL;
1030 NEXT C
1040 NEXT L
1050 COLOR 6:TT=PL
1060 IF B>0 THEN LOCATE 23,18:PRINT "+";:TT=TT+B
1070 IF PL=25 THEN LOCATE 15,18:PRINT "+";:TT=TT+CP
1080 LOCATE 1,23:PRINT "TOTAL : ";:PRINTUSING"###";TT;
1090 R$=INPUT$(1):IFR$<>"F" THEN 350 ELSE COLOR 1,3:END
```

## AMSTRAD CPC464

# LOTTERIE

Langage : Basic  
Difficulté : \*  
Adaptabilité : \*  
JEU DE HASARD

**L**e jeu est constitué d'un disque coloré en 24 tranches repérées de A à X. Il tourne dans un sens, alors qu'une boule gravite autour en sens inverse. Le but du jeu est de miser comme à la roulette sur la position d'arrêt de la boule. Quatre possibilités.

- Consonne : 1/20 de la mise.
- Couleur : rapporte 2 fois la mise.
- Lettre : rapporte 10 fois la mise.

Vous pouvez jouer à 5 joueurs maximum. La banque dispose au début du jeu de 10 000 F. Essayez de la faire sauter. ■

Eddy DUTERTRE

```
60 MODE 1: INK 0,0: INK 1,6: INK 2,22: INK 3,14
70 SYMBOL AFTER 41: SYMBOL 42, &3C, &7A, &FD, &FD, &FD, &7A, &3C
80 C1=6: C2=22: C3=14: Z=2: PEN Z
90 PRINT"PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS S.V.P."
100 BQ=10000
110 P=240
120 C=2
130 FOR N=PI*2 TO 0 STEP -PI/12
140 FOR A=N TO N-PI/12 STEP -PI/P
```

```
150 ORIGIN 202,200
160 DRAWR .150*COS(A),140*SIN(A),C
170 ORIGIN 202,198
180 DRAWR .150*COS(A),140*SIN(A),C
190 NEXT A:C=C+1:IF C=4 THEN C=1
200 NEXT N
210 TAG=A=PI/24
220 ORIGIN 198+166*COS(A),206+154*SIN(A)
230 PRINT"*";
240 TAGOFF:LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(40)
250 PRINT CHR$(22);CHR$(1)
260 C=2:A=-PI/24
270 FOR N=1 TO 24
280 LOCATE 13+8*COS(A),13+8*SIN(A)
290 PEN C:PRINT CHR$(N+64)
300 C=C-1:IF C=0 THEN C=3
310 A=A-PI/12
320 NEXT
330 PEN Z:PRINT CHR$(22);CHR$(0)
340 LOCATE 1,1:INPUT"NOMBRE DE JOUEURS (1 a 5):";J
350 IF J>5 THEN LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(40):GOTO 340
360 FOR T=1 TO J:LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(40):LOCATE 1,1:PRINT"NOM DU JOUEUR No";T;:INPUT N$(T)
370 NEXT T
380 LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(40)
390 ORIGIN 382,0:DRAWR 0,398,Z:DRAWR -382,0,Z:DRAWR 0,-398,Z:DRAWR 382,0,Z
400 WINDOW #1,25,40,1,25:PEN #1,Z
410 CLS #1:FOR T=1 TO J:PRINT#1,N$(T),"",Vos paris:"
420 PRINT:INPUT#1,"VOYELLES";V(T)
430 BQ=BQ+V(T)
440 IF V(T)<>0 THEN 470
```

```

450 INPUT#1,"CONSONNES";C(T)
460 BQ=BQ+C(T)
470 INPUT#1,"COULEUR";F(T)
480 BQ=BQ+F(T)
490 IF F(T)<>0 THEN INPUT#1,"LAQUELLE R,
V,B";C$(T):C$(T)=UPPER$(C$(T))
500 INPUT#1,"LETTRE";L(T)
510 BQ=BQ+L(T)
520 IF L(T)<>0 THEN INPUT#1,"LAQUELLE (A
a X)";L$(T):L$(T)=UPPER$(L$(T))
530 CLS#1:NEXT T
540 PAPER#1,0:CLS#1
550 A=PI/24
560 Q=120+RND(1)*25
570 D=1
580 TAG:ORIGIN 198+166*COS(A),206+154*SIN
(A):PRINT"*";
590 FOR N=1 TO Q
600 SOUND 1,1,5,6
610 ORIGIN 198+166*COS(A),206+154*SIN(A)
:PRINT" ";
620 A=A+PI/12
630 D=D+1:IF D<25 THEN 650
640 D=1
650 Z=Z+1:IF Z<4 THEN 670
660 Z=1
670 ORIGIN 198+166*COS(A),206+154*SIN(A)
:PRINT"*";
680 C4=C3:C3=C2:C2=C1:C1=C4
690 INK 1,C1:INK 2,C2:INK 3,C3
700 IF N>100 THEN FOR H=1 TO 20*(N-100):
NEXT H
710 NEXT N:TAGOFF
720 ORIGIN 200,200: P=TEST(115*COS(A),10
5*SIN(A))
730 ORIGIN 382,0:DRAWR 0,398,Z:DRAWR -38
2,0,Z:DRAWR 0,-398,Z:DRAWR 382,0,Z
740 PEN#1,Z:PRINT#1,"RESULTATS"
750 PRINT#1,"#####"
760 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"Le ";CHR$(6
4+D);" ";
770 ON P GOTO 790,800,810

```

```

790 R=C1:GOTO 820
800 R=C2:GOTO 820
810 R=C3
820 IF R=6 THEN PRINT#1,"ROUGE":R$="R"
830 IF R=22 THEN PRINT#1,"VERT":R$="V"
840 IF R=14 THEN PRINT#1,"BLEU":R$="B"
850 SOUND 1,50,100,7
860 FOR T=1 TO J:PRINT#1,N$(T)
870 G=0:PRINT#1,"-";
880 IF D=1 OR D=5 OR D=9 OR D=15 OR D=21
OR D=25 AND V(T)<>0 THEN G=V(T)+INT(V(T)
)/10):GOTO 900
890 IF C(T)<>0 THEN G=C(T)+INT(C(T)/20)
900 IF F(T)<>0 AND C$(T)=R$ THEN G=G+F(T)
)*2
910 IF L(T)<>0 AND L$(T)=CHR$(64+D) THEN
G=G+L(T)*10
920 PRINT#1,G;"-"
930 BQ=BQ-G
940 NEXT
950 PRINT#1:PRINT#1
960 PRINT#1,"BANQUE"
970 PRINT#1,"#";BQ;"#"
980 IF BQ<=0 THEN 1020
990 T$=INKEY$:IF T$=""THEN 990
1000 TAG:ORIGIN 198+166*COS(A),204+154*S
IN(A):PRINT" ";:TAGOFF
1010 GOTO 410
1020 CLS#1:K=1
1030 LOCATE#1,1,1: PEN #1,K:PRINT#1:PRIN
T#1:PRINT#1,"VOUS"
1040 K=K+1:IF K=4 THEN K=1
1050 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"AVEZ"
1060 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"FAIT"
1070 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"SA
UTER LA"
1080 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"BA
NGUE!"
1090 T$=INKEY$:IF T$="" THEN 1030
1100 BQ=10000:CLS#1:WINDOW 1,40,1,25:GOT
O 330

```

MSX

# HELICO

Langage : MSX-Basic  
 Difficulté : \*  
 Adaptabilité : \*\*  
**JEU D'ARCADE**

**S**ous le feu de deux tanks qui vous poursuivent, l'un horizontalement, l'autre verticalement, il vous faut manoeuvrer votre hélicoptère dans les huit directions grâce aux touches de déplacement du curseur, afin de ramasser des caisses de vivres et de médicaments. Pour ramasser une caisse, il faut poser

le train d'atterrissage de l'appareil sur une caisse, et avancer. Il y a dix caisses à ramasser. Lorsque l'on a fini, il faut revenir se poser à la base. Un autre tour commence alors. En chemin, il faut éviter les étoiles rouges, immobiles, mais dont le contact ferait exploser l'appareil. Il y en a une au début, puis une autre apparaît. Il peut y en avoir jusqu'à 17. Attention aussi, de ne pas s'écraser contre un tank. ■

Jacques-Henri de BEAUVAIS

```

10 DATA L66,L8F,L8E,L8G,L8G,L8G,L8A,L4G,
L8F,L8E,L8G,L605C,L805D,L405E
20 RESTORE 10:FOR I=1 TO 14:READ A$:PLAY
A$:NEXT
30 CLEAR 300:COLOR 2,15,15:SCREEN 2,2,0:
X=RND(-TIME):S$="":P$="":R$="":I$="":T$="
":E$="":B$="":C$="":D$="":M=0:S=0:R=1:D
IM P(17),Q(17)
40 FOR I=1 TO 30:A=INT((RND(1)*190+65)/3
0)*30+INT(RND(1)*4):B=INT((RND(1)*180+10
)/10)*10:PRESET(A,B):DRAW"C2L4E3L2E3F3L2
F3L4D2":PAINT(A-2,B-1):PAINT(A+2,B-1):PA
INT(A,B-5):NEXT
50 PRESET(12,60):DRAW"C12E9R15G9L15R30":
PAINT(17,57),12:LINE(43,60)-(36,51),12:L
INE(37,52)-(29,60),12:PAINT(39,56),12:LI
NE(37,60)-(37,50),15

```

COBRA SOFT : une gamme unique de logiciels pour ORIC, THOMSON, SPECTRUM, COMMODORE, ATARI, AMSTRAD, MSX, etc... Demandez notre catalogue en renvoyant le bon de commande ci-dessous en précisant 'catalogue' et la marque de votre ordinateur (joignez une enveloppe timbrée avec votre adresse) à COBRA SOFT 5, av. Monnot 71100 CHALON S/S.

# AMSTRAD

## LES LOGICIELS FRANÇAIS SONT ARRIVÉS !

- MEURTRE A GRANDE VITESSE 180 F**  
 Une enquête policière à bord du TOV ! Un logiciel passionnant et original : de véritables indices sont fournis dans la boîte ! Ce logiciel déjà disponible sur Oric et Thomson a été adapté par le présent comme un des meilleurs jeux de l'année.
- COBRA PINBALL 140 F**  
 Cet extraordinaire logiciel, copie conforme d'un véritable flipper, est appelé à devenir un classique possédé par tous les amateurs d'Amstrad. Dans cette simulation tout est conforme à l'original : bumpers, câbles, coulisses, tourniquet... L'écran, extra-bel, spécial et bien sûr un véritable tilt ! 100% langage machine. Des mois de travail pour l'un de nos programmeurs vedettes.
- NIGHT BOOSTERS 120 F**  
 La revanche de Tron ! Une course infernale au guidon de votre moto hyperaérodynamique à propulsion ionique... Un duel impitoyable entre deux joueurs ou contre l'ordinateur. Clavier ou joystick.
- CHALLENGER REVERSI 130 F**  
 Une version super-puissante de ce grand classique des jeux de réflexion (appelé aussi Othello). L'algorithme utilise les dernières recherches en matière d'intelligence artificielle. Langage machine.
- STRESS ! 120 F**  
 Echapper au fantôme qui hante ce vieux manoir écossais... A déconseiller formellement aux personnes cardiaques ! Clavier ou joystick.
- COBRA 180 F**  
 Une version ultra-rapide de ce grand classique des jeux d'arcade mettant en scène un serpent dont la queue s'allonge, s'allonge... Evidemment il est entièrement en langage machine. Clavier ou joystick.
- LA VILLE IMPERIAL 110 F**  
 Au volant de votre bolide, retrouvez votre chemin dans cette ville immense et inhospitalière. Graphismes en trois dimensions. Un jeu où l'on peut jouer seul ou à plusieurs et allant intelligence, débrouillardise, sens de l'orientation... et de l'humour ! Clavier ou joystick.
- D.A.O. 120 F**  
 Un utilitaire très puissant qui vous permettra de créer vos dessins directement à l'écran et de profiter des possibilités graphiques de l'Amstrad. Routines en langage machine. Clavier ou joystick.
- SUPERCOPY 120 F**  
 Un utilitaire utilisable dans vos propres programmes (ou avec D.A.O.) pour faire des copies d'écran directement sur votre imprimante Amstrad (quelque soit le mode graphique). En plus ce logiciel en langage machine met à votre disposition un SPOOLER de taille réglable qui vous permettra de continuer à vous servir de l'ordinateur pendant l'impression. Compatible imprimantes Amstrad, GP-100, GP-500.
- MISTO-QUIZZ (Multi-Quizz) 120 F**  
 Jeu de connaissance idéal pour jouer en famille. Il est fourni avec un questionnaire basé sur l'histoire de France. Vous pouvez créer vos propres questionnaires : cinéma, géographie, etc... et pourquoi pas participer à une bourse d'échange...
- FORCE 4 180 F**  
 Une version superbe d'un jeu de réflexion où, comme dans les Echecs ou le Reversi, l'ordinateur peut donner sa mesure et être un compagnon de jeu agréable. On peut jouer à deux ou choisir un adversaire parmi ceux proposés par l'ordinateur (différents niveaux de jeu).
- GRAPHOLOGIE 150 F**  
 Le premier logiciel de graphologie assistée par ordinateur. A partir des éléments descriptifs d'une écriture, l'ordinateur trace un portrait psychologique du scripteur. Sérieux (par ses fondements théoriques) et amusant par ses applications. Graphologie a été écrit par un psychologue passionné d'analyse d'écriture depuis plus de 10 ans. Logiciel livré avec un livret explicatif et des exemples.
- HYPERSPACE 4 120 F**  
 Une aventure spatio-temporelle qui vous conduit de l'Egypte antique au film sidé en passant par le Far-West... Un jeu d'aventure aux graphismes superbes où toute votre intelligence et votre astuce vous seront nécessaires pour ne pas vous égarer dans la quatrième dimension !

# COBRA

Soft Ces logiciels sont en vente dans les boutiques spécialisées ou par correspondance en écrivant à cette adresse :

COBRA SOFT 5, av. Monnot 71100 CHALON / S

NOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

Veillez me faire parvenir les programmes suivants :

----- titre ----- prix -----

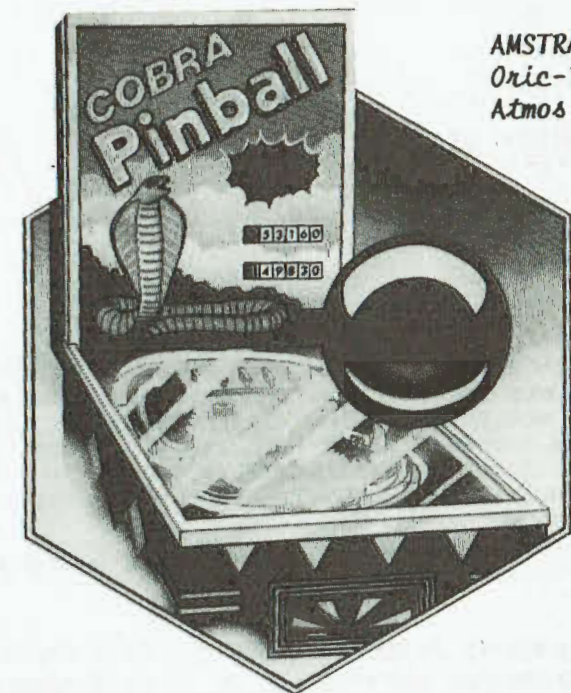
.....

.....

(les prix sont TTC). Port : 10 F

CI-joint mon règlement soit : Total: .....

# LE FLIPPER



AMSTRAD  
 Oric-1  
 Atmos

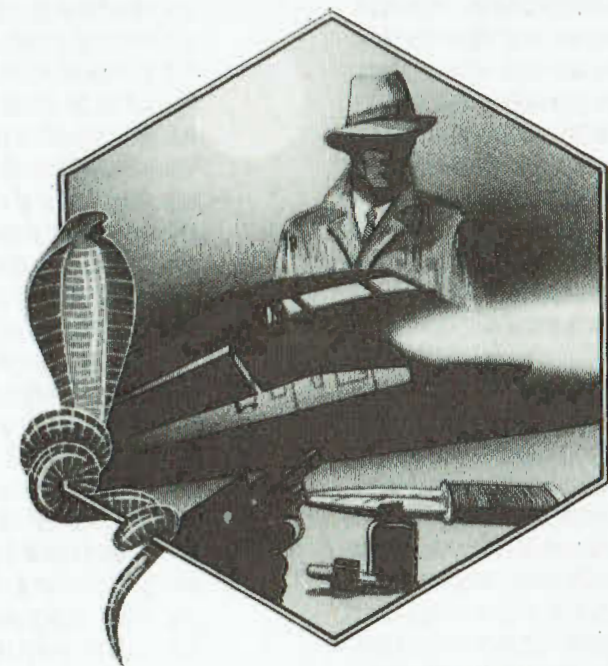
"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du message et du bourrage en quantité mais aussi en qualité. (HERBODICIEL)

"Un jeu d'adresse sympa, bien fait, comme on les aime !" (Jeux et Stratégie)

"Un excellent flipper, très réaliste" (Tilt)

"La ruine des fabricants de vrais flippers..." (Votre Ordinateur)

# LE THRILLER



MEURTRE A GRANDE VITESSE existe pour AMSTRAD, TO 7/70, MO 5, Oric-1 Atmos et bientôt pour EXELVISION COMMODORE 64, SPECTRUM, MSX.

"Un jeu vraiment amusant et original... Un excellent thème... Plus qu'ailleurs le jeu à plusieurs est particulièrement agréable... Nous aimons beaucoup ce logiciel... Un coup de maître pour cette nouvelle collection !" (Jeux et Stratégie)

"Un logiciel fort original et d'un genre inconnu sur micro-ordinateur... Vous en aurez pour votre argent !" (Théorie)

Atmos

# CHENILLE

Langage : Basic  
 Difficulté : \*\*  
 Adaptabilité : \*  
 JEU D'ARCADE

**S**i vous n'aimez pas les pommes, ne tapez pas ce programme. Le jeu consiste à faire grandir une chenille. Pour cela, elle doit manger des pommes en fonçant dessus. Mais des champignons vénéneux sont placés sur son chemin. La difficulté réside

dans le maniement de la chenille : Z pour tourner à gauche, X pour tourner à droite. Le jeu s'arrête lorsque la chenille heurte un obstacle ou un bord de l'écran. ■

Alain ROGHI

```

10 PAPER0:INK2
60 GOTO9000
100 REPEAT
110 A=INT(RND(1)*H)
120 IFF=0THEN140
130 IFA/2-INT(A/2)<.1THEN110
140 B=INT(RND(1)*V)
150 IFF=0THEN170
160 IFB/2-INT(B/2)<.1THEN140
170 A=A+2:B=B+1
180 UNTILSCRN(A,B)=32
190 RETURN
1000 CLS
1010 MUSIC3,2,6,0
1020 PLAY4,0,1,10000
1030 FORR=1TO35
1040 PLOT0,0,97:PLOT0,25,97
1050 NEXT
1060 FORR=0TO25
1070 PLOT1,R,97:PLOT36,R,97
1080 NEXT
1090 PLOT19,12,96
1100 N=N+10:D=0:S=5*10:P=0
1500 H=32:V=22:F=1
1510 FORR=1TON/2
1520 GOSUB100
1530 PLOTA,B,92:PLOTA+1,B,93
1540 PLOTA,B+1,94:PLOTA+1,B+1,95
1550 NEXT
1560 H=34:V=24:F=0
1570 FORR=1TON
1580 GOSUB100
1590 PLOTA,B,91
1600 NEXT
1610 X$=CHR$(19):Y$=CHR$(12)
1620 GETA$
2000 X=ASC(X$):Y=ASC(Y$)
2010 PLOTX,Y,96:A$=KEY$
2020 D=D+(A$="Z")-(A$="X")
2030 IFD>3THEND=0
2040 IFD<0THEND=3
2050 X=X+(D=2)-(D=0)
2060 Y=Y+(D=3)-(D=1)
2070 IFSCRN(X,Y)=32THEN4000
2080 IFSCRN(X,Y)>91THEN6000
3000 MUSIC1,6,6,0
    
```

```

3010 PLAY1,0,1,1000
3020 A$=LEFT$(X$,2)
3030 X$=A$+A$+A$+X$
3040 A$=LEFT$(Y$,2)
3050 Y$=A$+A$+A$+Y$
3060 S=S+1:P=P+1:IFP=NTHEN1000
4000 X$=CHR$(X)+X$
4010 Y$=CHR$(Y)+Y$
4020 X=ASC(RIGHT$(X$,1))
4030 Y=ASC(RIGHT$(Y$,1))
4040 X$=LEFT$(X$,LEN(X$)-1)
4050 Y$=LEFT$(Y$,LEN(Y$)-1)
4060 PLOTX,Y,32
4070 GOTO2000
6000 SOUND1,1000,0
6010 PLAY1,1,3,100
6020 FORR=1TOLEN(X$)
6030 X=ASC(RIGHT$(X$,R))
6040 Y=ASC(RIGHT$(Y$,R))
6050 PLOTX,Y,98
6060 NEXT
6070 MUSIC2,2,2,0
6080 PLAY2,0,3,100
6090 FORR=1TOLEN(X$)
6100 X=ASC(RIGHT$(X$,R))
6110 Y=ASC(RIGHT$(Y$,R))
6120 PLOTX,Y,32
6130 NEXT
6140 EXPLODE:WAIT100:CLS
    
```

```

6150 POKE#26F,28:POKE#26D,88
6155 IFS:HSTHENHS=5
6160 CLS:PRINT"Score ";S" Hi-sco
re ";HS
6170 S=0:N=0:D=0
6175 POKE#26F,27:POKE#26D,128
6180 GETA$:GOTO1000
9000 CLS:POKE18,10:ZAP
9040 FORR=46808TO46871
9050 READD:POKER,D
9060 NEXT
9070 FORR=0TO18
9080 READD,F
9090 MUSIC1,3,D,6
9100 WAITF#15
9110 NEXT
9120 GOTO1000
9200 DATA12,3,4,28,62,62,62,28
9210 DATA7,15,31,59,63,61,31,5
9220 DATA0,56,60,46,63,63,59,62
9230 DATA4,8,8,29,10,8,8,7
9240 DATA32,32,48,32,32,16,16,32
9250 DATA12,26,57,63,63,63,30,12
9260 DATA63,33,63,12,12,63,33,63
9270 DATA12,10,34,6,41,37,18,12
9300 DATA3,2,6,3,8,2,10,3,11,1
9310 DATA10,2,8,4,5,2,1,3,3,1
9320 DATA5,2,6,4,3,2,3,0,3,2,1
9330 DATA3,2,5,4,2,2
    
```



Commodore 64  
 Spectrum  
 Amstrad  
 Thomson  
 Oric - Atmos  
 ZX 81  
 MSX  
 Atari

GUILLEMOT International Software - B.P. 2 - 56200 La Gacilly - Tél. 99 / 08 83 54 et 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h.

COMMODORE 64		SPECTRUM	
BEACH HEAD FR	95 F	DIG DUG	95 F
BLUE MAX FR	95 F	MATCH DAY (Football)	90 F
BOUNTY BOB ST. BACK FR	95 F	MATCHPOINT (Tennis)	85 F
BRUCE LEE FR	95 F	STAR STRIKE	75 F
BUCK ROGERS FR	95 F	E. KIDS JUMP CHALLENGE	85 F
COMBAT LEADER FR	149 F	JET SET WILLY	75 F
F 15 STRIKE EAGLE FR	149 F	ATIC ATAC	75 F
FORT APOCALYPSE FR	95 F	KNIGHT LORE	95 F
GROGS REVENGE FR	95 F	SABRE WULF	95 F
INDIANA JONES FR	95 F	UNDERWULDE	95 F
POLE POSITION FR	95 F	WHITE LIGHTNING (Disk)	190 F
RAID OVER MOSCOU FR	95 F	CONFUZION	95 F
SPITFIRE ACE FR	95 F	KUNG FU	85 F
SPY HUNTER FR	95 F	GREMLINS	115 F
STRIP POKER FR	95 F	BROADSTREET	105 F
ZAXXON FR	95 F	AMSTRAD	
BATTLE FOR NORMANDY FR	149 F	GHOSTBUSTERS FR	105 F
SOLO FLIGHT FR	149 F	FIGHTER PILOT	105 F
		FOOTBALL MANAGER	85 F
		COMBAT LYNX	125 F
		TALES OF ARAB. NIGHTS	95 F
		STAR COMMANDO	95 F
		BLAGGER	95 F
		ADVENTURE QUEST	125 F
		HUNTCHBACK	75 F
		MANIC MINER	95 F
		FLIGHT PATH 737	99 F
		ST DAVIS SNOOKER	95 F
		SPOOK & LADDERS	89 F
		DARK STAR	85 F
		CRIBAGE	85 F
		ERIC & THE FLOATERS	85 F
		THE HOBBIT	165 F
		BATTLE FOR MIDWAY	115 F
		SIR LANCELOT	95 F
		KONG STRIKES BACK	95 F
		MATCH DAY	95 F
		GALAXIA	70 F
		SHARK HUNTER	99 F
		TRIPPODS	95 F
		BOOGA BOO	95 F
		DOG FIGHTER	89 F
		TECHNICIAN TED	89 F
		WORLD CUP FOOTBALL	95 F
		HEROES OF KARN	89 F
		CLASSIC ADVENTURE	105 F
		DUNGEON ADVENTURE	105 F
		GHOSTBUSTERS FR	105 F
		JEWELS OF BABYLON	75 F
		MESSAGE from Andromeda	65 F
		CHOPPER SQUAD	105 F
		FLIGHT PATH 737	95 F
		HERO FR	105 F
		RIVER RAID FR	105 F
		ATARI	
		BRUCE LEE FR	125 F
		NATO COMMANDER FR	95 F
		SPITFIRE ACE FR	95 F
		SOLO FLIGHT FR	95 F
		BLUE MAX FR	95 F
		MISTER FREEZE	65 F
		FOREST AT WORLD'S END	65 F
		MILLIONNAIRE	125 F
		THOMSON	
		MILLIONNAIRE (Mo 5)	125 F
		POLITIQUE ECO. (Mo5, To7)	190 F
		BUSINESS (Mo5, To7)	290 F
		ORIC-ATMOS	
		MACADAM Bumper (Ere) FR	144 F
		TRIATHLON (Ere) FR	135 F
		BUSINESS MAN (Ere) FR	126 F
		ELYSEE (Ere) FR	129 F
		HADES (Ere) FR	225 F
		TERREUR (Ere) FR	86 F
		LA CITE MAUDITE (Ere) FR	126 F
		MASTER PAINT (Ere) FR	225 F
		MISSION DELTA (Ere) FR	86 F
		ZX 81	
		3 D FORMULE 1	65 F
		BUDGET FAMILIAL	82 F
		CASSE-BRIQUES	65 F
		CHIROMANCIE	73 F
		COBALT	82 F
		GRAPHIX 81	129 F
		PANIQUE	65 F
		RIGOL	82 F
		SCORPIRUS	65 F
		ZX TRI	65 F
		MSX	
		BOARDELLO	95 F
		BLAGGER	95 F
		BUCK ROGERS	135 F
		ADVENTURE QUEST	125 F
		MANIC MINER	95 F
		FLIGHT PATH 737	99 F
		SPOOK & LADDERS	89 F
		CRIBAGE	85 F
		ERIC & THE FLOATERS	85 F
		THE SNOWMAN	95 F
		BUZZOFF	95 F
		CHAMP	95 F
		BRIDGE	115 F
		HUNTCHBACK	95 F
		SHARK HUNTER	99 F
		BOOGA BOO	95 F
		DOG FIGHTER	89 F
		TECHNICIAN TED	89 F
		WORLD CUP FOOTBALL	95 F
		HEROES OF KARN	89 F
		CLASSIC ADVENTURE	105 F
		DUNGEON ADVENTURE	105 F
		GHOSTBUSTERS FR	105 F
		JEWELS OF BABYLON	75 F
		MESSAGE from Andromeda	65 F
		CHOPPER SQUAD	105 F
		FLIGHT PATH 737	95 F
		HERO FR	105 F
		RIVER RAID FR	105 F

\* UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS \* (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

(FR = Notice en français)

## BON de COMMANDE à envoyer à : GUILLEMOT International Software

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY

TITRES	PRIX
Frais Port et Emballage	+ 18 F
<b>TOTAL</b>	

NOM .....  
 Adresse .....  
 Code postal ..... Ville .....  
 Téléphone .....

ORDINATEUR  C 64  SPECTRUM  AMSTRAD  THOMSON  
 ORIC-ATMOS  ZX 81  MSX  ATARI

Je joins un  Chèque bancaire  Mandat-lettre  Contre-remboursement (ajouter 15 F. de frais)

Débitez ma  Carte Bleue  VISA  American Express

N° .....  
 Date d'expiration ..... Signature (Obligatoire)

(1) Vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit.  
 Livraison sous 48 heures pour tous les produits en stock.  
 Tous nos logiciels sont garantis un an.

**NOUVEAU** COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"

99 / 08 83 54 et 99 / 08 83 17 de 9 à 19 heures

```

60 CIRCLE(30,100),15,4,,.6:PRESET(26,10
1):DRAW"C4E4L6E2R14G2L5G4R6G2L14E2R5":PA
INT(20,100),4
70 GOSUB 560
80 DATA 111,0,1000001,11111111,1000111,1
1,1,0,11,0,0,0,0,0,0,11111111,100000,1
1111000,11100100,11100010,11111110,11111
100,1001001,11111110
90 RESTORE 80:FOR I=1 TO 25:READ A$:S$=S
$+CHR$(VAL("&B"+A$)):NEXT
100 DATA 11111111,100,11111,100111,10001
11,1111111,111111,10010001,1111111,0,0,0
,0,0,0,0,11100000,0,10000010,11111111,11
100010,11000000,10000000,0,11000000
110 FOR I=1 TO 25:READ A$:P$=P$+CHR$(VAL
("&B"+A$)):NEXT
120 DATA 1,1,1,1,1,11,111,111,1111111,1111
1111,11111111,1010101,111111,0,0,0,0,0,0
,0,0,10000000,11000000,11000000,11111100
,11111110,11111110,1010100,11111000
130 FOR I=1 TO 28:READ A$:R$=R$+CHR$(VAL
("&B"+A$)):NEXT:SPRITE$(1)=R$
140 FOR I=1 TO 2:I$=I$+CHR$(VAL("&B"+"1"
)):NEXT:SPRITE$(2)=I$
150 DATA 0,0,0,100,1,10,101,11,0,1,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,100000,1000000,11000000,1
0000000,1000000
160 FOR I=1 TO 25:READ A$:T$=T$+CHR$(VAL
("&B"+A$)):NEXT
170 DATA 0,1,0,100,10,1000,101,11,10001,
100,1,1,0,0,0,0,0,100000,1000000,10000
,10100000,10000000,11011000,1000000,1000
0,1000000,100000,10000
180 FOR I=1 TO 29:READ A$:E$=E$+CHR$(VAL
("&B"+A$)):NEXT
190 DATA 100000,10,1000,100101,10000,100
0010,101,11010011,1,10010,0,1001000,1001
0010,100000,1000,0,10000001,10010,101000
00,11010010,10100100,11000000,11101101,1
1010000,100100,10010010,10000000,1010010
0,10000,1010,10000000
200 FOR I=1 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL
("&B"+A$)):NEXT
210 DATA 0,1,1,1,1,11,111,11111111,111,1
1,1,1,1,1,1,11111100,11111110,11111110
,10000110,1111010,11111111,11111111,1111
1111,11111111,11111111,1111010,10000110,
11111110,11111110,11111110,10
220 FOR I=1 TO 32:READ A$:C$=C$+CHR$(VAL
("&B"+A$)):NEXT:SPRITE$(3)=C$
230 SPRITE$(4)="" :SPRITE$(4)=CHR$(VAL("&
B"+"11"))
240 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+"10"))+CHR$(VAL(
"&B"+"111"))+CHR$(VAL("&B"+"10")):FOR I=
5 TO 31:SPRITE$(I)=D$:NEXT
250 X=22:Y=93:C=130:E=C:F=177:G=0:H=232:
I=G+7:SPRITE$(0)=S$
260 PUT SPRITE 0,(X,Y),8:PUT SPRITE 1,(C
,179),12:PUT SPRITE 2,(E,F),1:PUT SPRITE
3,(240,6),12:PUT SPRITE 4,(H,I),1
270 IF N>9 THEN GOSUB 640
280 D=STICK(0):IF D=2 OR D=3 OR D=4 THEN
SPRITE$(0)=S$ ELSE IF D=6 OR D=7 OR D=8
THEN SPRITE$(0)=P$
290 ON D GOSUB 430,440,450,460,470,480,4

```

```

90,500
300 IF X<12 THEN X=12
310 IF X>240 THEN X=240
320 IF Y<0 THEN Y=0
330 IF Y>182 THEN Y=182
340 IF X>C THEN C=C+2 ELSE IF X<C THEN C
=C-2
350 IF Y-3>G THEN G=G+2 ELSE IF Y<G THEN
G=G-2
360 IF G>165 THEN G=165
370 F=F-10:IF F<0 THEN F=177:E=C
380 H=H-10:IF H<0 THEN H=232:I=G+7
390 IF I>F-11 AND I<F AND H<E+11 AND H>E
-11 THEN H=H-20
400 SPRITE ON:ON SPRITE GOSUB 510
410 IF POINT(X+7,Y+10)=5 OR POINT(X+7,Y+
10)=9 THEN GOSUB 630
420 GOTO 260
430 Y=Y-5:RETURN
440 Y=Y-4:X=X+4:RETURN
450 X=X+5:RETURN
460 X=X+4:Y=Y+4:RETURN
470 Y=Y+5:RETURN
480 X=X-4:Y=Y+4:RETURN
490 X=X-5:RETURN
500 X=X-4:Y=Y-4:RETURN
510 SOUND 0,0:SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND
12,16:FOR I=8 TO 10:SOUND I,16:NEXT:SOU
ND 13,0
520 SPRITE$(0)=T$:PUT SPRITE 0,(X,Y),10:
FOR I=1 TO 50:NEXT:SPRITE$(0)=E$:FOR I=1
TO 50:NEXT:SPRITE$(0)=B$:FOR I=1 TO 50:
NEXT:SPRITE OFF:M=M+1:BEEP:IF M=3 THEN 5
30 ELSE RETURN 250
530 COLOR 7,1,1:SCREEN 0:KEY OFF:LOCATE
12,6:PRINT"SCORE:";S:LOCATE 6,14:PRINT"U
ne autre partie?(O/N)"
540 A$=INKEY$:IF A$<>"0" AND A$<>"o" AND
A$<>"n" AND A$<>"n" THEN 540
550 IF A$="0" OR A$="o" THEN 10 ELSE CLS
:END
560 N=0:FOR I=0 TO 10
570 J(I)=INT((RND(1)*171+60)/30)*30+15:K
(I)=INT((RND(1)*156+15)/20)*20+8
580 IF I>0 THEN FOR L=0 TO I-1:IF J(I)=J
(L) AND K(I)=K(L) THEN 570
590 NEXT
600 LINE(J(I),K(I))-(J(I)+4,K(I)+4),5,BF
:LINE(J(I),K(I)+2)-(J(I)+4,K(I)+2),9:NEX
T
610 IF R<18 THEN GOSUB 660:R=R+1
620 RETURN
630 LINE(X+3,Y+6)-(X+12,Y+15),15,BF:PLAY
"V12L20N60":S=S+10:N=N+1:RETURN
640 IF X>15 AND X<28 AND Y>92 AND Y<98 T
HEN PLAY"V12L25N50":GOSUB 560
650 RETURN
660 P(R)=INT((RND(1)*165+60)/30)*30:Q(R)
=INT((RND(1)*140+20)/5)*5
670 IF R>1 THEN FOR I=1 TO R-1:IF Q(I)=Q
(R) THEN 660 ELSE 690
680 GOTO 700
690 NEXT
700 PUT SPRITE R+4,(P(R),Q(R)),6:RETURN

```

# MUR DE BRIQUE

Langage : BASIC  
 Difficulté : \*  
 Adaptabilité : \*\*  
 JEU D'ADRESSE

```

10 SCREEN 1,1
15 COLOR 10,1
20 CLS:T=5:SC=0
30 CURSOR 0,0:PRINT"* JEU DE BRIQUES *
MEILLEUR SCORE:";:PRINT HS
40 CURSOR 21,1:PRINT"SCORE:";:GOSUB 86
0
50 FOR I=2 TO 21:CURSOR 0,I:PRINT"X"
60 CURSOR 35,I:PRINT"X":NEXT I
70 CURSOR 1,2:FOR I=1 TO 34:PRINT"X";:
NEXT I
80 FOR Y=4 TO 10 STEP 2
90 CURSOR 2,Y:FOR I=1 TO 11:PRINT"■ "
::NEXT I,Y
100 A=16:CURSOR A,22:PRINT" - "
110 XX=INT(RND(1)*13)+10:YY=11:D=INT(R
ND(1)*2)+2
120 BEEP 1:FOR I=1 TO 150:NEXT I:BEEP
0
130 FOR I=1 TO 300:NEXT I
140 A$=INKEY$
150 IF A$=CHR$(28) THEN 190
160 IF A$<>CHR$(29) THEN 210
170 IF A<1 THEN 210
180 A=A-2:CURSOR A,22:PRINT" - ":GOTO
210
190 IF A>31 THEN 210
200 A=A+2:CURSOR A-2,22:PRINT" - "
210 ON D GOTO 220,270,330,390
220 PP=VPEEK((YY-1)*40+XX+1+2+&H3C00):
GOSUB 810
230 ON P GOTO 240,480,600
240 GOSUB 780
250 XX=XX+1:YY=YY-1:GOSUB 790
260 GOTO 140
270 PP=VPEEK((YY+1)*40+XX+1+2+&H3C00):
GOSUB 810
280 ON P GOTO 290,500,620
290 GOSUB 780
300 XX=XX+1:YY=YY+1:GOSUB 790
310 IF YY=22 THEN 440
320 GOTO 140
330 PP=VPEEK((YY+1)*40+XX-1+2+&H3C00):
GOSUB 810
340 ON P GOTO 350,520,640
350 GOSUB 780
360 XX=XX-1:YY=YY+1:GOSUB 790
370 IF YY=22 THEN 440
380 GOTO 140
390 PP=VPEEK((YY-1)*40+XX-1+2+&H3C00):
GOSUB 810
400 ON P GOTO 410,540,660

```

```

410 GOSUB 780
420 XX=XX-1:YY=YY-1:GOSUB 790
430 GOTO 140
440 GOSUB 780:BEEP 2
450 FOR I=1 TO 300:NEXT I
460 T=T-1:IF T=0 THEN 690
470 GOTO 110
480 X=XX:Y=YY-1:GOSUB 760
490 X=XX+1:D=2:GOTO 560
500 X=XX:Y=YY+1:GOSUB 760
510 X=XX+1:D=1:GOTO 560
520 X=XX-2:Y=YY+1:GOSUB 760
530 X=XX-1:D=4:GOTO 560
540 X=XX-2:Y=YY-1:GOSUB 760
550 X=XX-1:D=3
560 GOSUB 790
570 SC=SC+1:GOSUB 800
580 IF SC=44 THEN 690
590 GOTO 140
600 IF XX=34 THEN D=4:GOTO 680
610 D=2:GOTO 680
620 IF XX=34 THEN D=3:GOTO 680
630 D=1:GOTO 680
640 IF XX=1 THEN D=2:GOTO 680
650 D=4:GOTO 680
660 IF XX=1 THEN D=1:GOTO 680
670 D=3
680 BEEP:GOTO 140
690 FOR I=1 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
I
700 CURSOR 1,22:PRINTSPC(30)
710 CURSOR 5,22:INPUT "VOULEZ-VOUS REJ
QUER (Y/N)? ";B$
720 IF B$="N" THEN END
730 IF B$<>"Y" THEN BEEP 2:GOTO 700
740 IF SC>HS THEN HS=SC
750 GOTO 20
760 CURSOR X,Y:PRINT SPC(3):GOSUB 780
770 BEEP:RETURN
780 CURSOR XX,YY:PRINT" ":RETURN
790 CURSOR XX,YY:PRINT"●":RETURN
800 CURSOR 27,1:PRINT SC:RETURN
810 P$=CHR$(PP)
820 IF P$="" THEN P=1:GOTO 850
830 IF P$="■" THEN P=2:GOTO 850
840 P=3
850 RETURN
860 CURSOR 27,1:PRINT SC:RETURN

```

Un petit programme qui casse des briques sans vous casser la tête.

Emile FIDJI

## ZX Spectrum

## D.A.O

Langage : Basic  
 Difficulté : \*  
 Adaptabilité : \*  
 DESSIN ASSISTÉ

**C**e programme permet d'élaborer rapidement des dessins sur Spectrum.

Les touches utilisées sont : 5,6,7,8 (ou manette) pour mouvoir le curseur.

0 (ou bouton de tir) pour pointer et enregistrer un point (P1).

a pour tracer un arc de cercle entre P1 et P (position actuelle du curseur. L'angle est demandé en degrés).

b pour tracer une boîte (parallélogramme rectangle) dont la diagonale de la face

avant est définie par P1 et P2. L'angle de perspective est initialement de 45 degrés mais peut être modifié par la commande 2.

c pour tracer un cercle dont le rayon est demandé.

d pour tracer une droite entre P1 et P.

l pour charger (LOAD) un dessin préalablement enregistré.

o pour tracer les arêtes de perspective d'une face avant.

p pour peindre l'intérieur

d'un rectangle de diagonale P1, P (si un dessin se trouve à l'intérieur du rectangle, il apparaîtra en noir).

r pour tracer un rectangle de diagonale P1, P.

s pour enregistrer (save) un dessin.

1 pour changer la couleur de l'encre.

2 pour changer l'angle de perspective (avant le tracé) sous la forme d'une augmentation d'abscisse et d'ordonnée exprimées en pixels.

3 pour inverser la brillance de l'encre (BRIGHT)

Q pour effacer TOTALEMENT l'écran.

Remarques :

Si un point est inscrit une deuxième fois (ou un nombre pair de fois), ceci provoque son effacement. Ce qui permet d'effacer ou de modifier une figure déjà tracée.

Attention aux dépassements d'écran. Si cela vous arrive, faite un GOTO 10. ■

Olivier DEVAUD

```
1 BORDER 0: PAPER 0
2 INK 5: CLS
5 OVER 1: BRIGHT 0
7
8 REM INITIALISATION
9
10 LET X=128: LET Y=88: LET BR
=0
15 LET AB=20: LET OR=20
16 REM
17 REM TRACE DU CURSEUR
18 REM
20 PLOT INK B;X,Y
30 GO SUB 1000
80 PLOT INK B;X,Y
120 GO TO 30
997
998 REM DEPLACEMENT
999
1000 IF INKEY$="5" THEN PLOT INK
B;X,Y: LET X=X-1: RETURN
1002 IF INKEY$="8" THEN PLOT INK
B;X,Y: LET X=X+1: RETURN
1004 IF INKEY$="7" THEN PLOT INK
B;X,Y: LET Y=Y+1: RETURN
1006 IF INKEY$="6" THEN PLOT INK
B;X,Y: LET Y=Y-1: RETURN
1007 REM
1008 REM TRACE
1009 REM
1010 IF INKEY$="0" THEN LET X1=X
```

```
: LET Y1=Y: BEEP .05,0: RETURN
1012 IF INKEY$="s" THEN PLOT INK
B;X,Y: INPUT A$: SAVE A$SCREEN$
: PLOT INK B;X,Y
1014 IF INKEY$="l" THEN INPUT A$
: LOAD A$SCREEN$: PLOT INK B;X,
Y
1018 IF INKEY$="0" THEN CLS : PL
OT X,Y
1020 IF INKEY$="2" THEN INPUT "A
UGM. EN ABS. :";AB: INPUT "AUGM.
EN ORD. :";OR
1022 IF INKEY$="o" THEN PLOT X,Y
: DRAW AB,OR: PLOT X,Y: BEEP .05
,5
1024 IF INKEY$="a" THEN PAUSE 5:
INPUT "ANGLE :";R: PLOT X1,Y1:
PLOT X1,Y1: DRAW X-X1,Y-Y1,R/180
$PI: BEEP .05,3
1030 IF INKEY$="p" THEN IF Y1<>Y
THEN PLOT X1,Y1: FOR A=Y1 TO Y
STEP SGN (Y-Y1): PLOT X,A: DRAW
X1-X,0: NEXT A
1032 IF INKEY$="b" THEN PLOT X1,
Y1: DRAW X-X1,0: DRAW 0,Y-Y1: DR
AW X1-X,0: DRAW 0,Y1-Y: PLOT X1,
Y1: PLOT X1,Y1: DRAW AB,OR: PLOT
X,Y1: PLOT X,Y1: DRAW AB,OR: PL
OT X,Y1: PLOT X,Y1: DRAW AB,OR: PL
OT X1,Y1: PLOT X1,Y1: DRAW AB,OR:
PLOT X1+AB,Y+OR: DRAW 0,Y1-Y1: PL
```

```
OT X1+AB,OR+Y1: DRAW X-X1,0: PLO
T X+AB,OR+Y1: DRAW 0,Y-Y1: PLOT
X+AB,OR+Y: DRAW X1-X,0
1034 IF INKEY$="3" THEN LET BR=N
OT BR: BRIGHT BR: BEEP .05,-20
1035 IF INKEY$="r" THEN PLOT X1,
Y1: DRAW X-X1,0: DRAW 0,Y-Y1: DR
AW X1-X,0: DRAW 0,Y1-Y: BEEP .05
,12
1036 IF INKEY$="d" THEN PLOT X1,
Y1: DRAW X-X1,Y-Y1: PLOT X1,Y1:
BEEP .05,2
1037 IF INKEY$="c" THEN PAUSE 5:
INPUT "RAYON :";A: BEEP .05,4:
CIRCLE X,Y,A
1039 IF INKEY$="i" THEN PAUSE 5:
INPUT B: INK B
1040 GO TO 1000
```

## ZX Spectrum

## POKER

Langage : Basic  
 Difficulté : \*  
 Adaptabilité : \*  
 JEU DE CARTES

```
10 REM POKER
20 PAPER 7: CLS
30 GO SUB 9000
40 LET DIS=1
80 LET SD=100: LET SJ=100
90 INPUT "VOTRE NOM "; LINE N$
100 GO SUB 9790
140 DIM V(52): DIM C(52): DIM D
$(4,2)
141 DIM E(5)
143 DIM O(5): DIM J(5): DIM A(5
): DIM B(5)
145 RESTORE 170
148 REM -INITIALISATION DU JEU
DE CARTES-
150 FOR J=1 TO 52
155 LET V(J)=J: READ C(J)
160 IF V(J)>13 THEN LET V(J)=V(
J)-13: GO TO 160
165 NEXT J
170 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,3,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4,4,4,4,
4,4,4,4,4,4,4,4
180 PRINT FLASH 1: INK 1: AT 10,
1: "JE MELANGE LES CARTES"
185 PRINT AT 20,16: SZALENIEC M
ARC"
190 REM -MELANGE DES CARTES-
195 FOR J=1 TO 80
200 LET I=1+INT (RND*52)
210 LET K=1+INT (RND*52)
220 IF I=K THEN GO TO 210
230 LET TR=V(I): LET TC=C(I)
240 LET V(I)=V(K): LET C(I)=C(K
)
250 LET V(K)=TR: LET C(K)=TC
260 NEXT J
265 FLASH 0: CLS : GO SUB 9070
280 PRINT AT 0,0: GO SUB 9071
290 LET DIS=DIS+1: LET D1=2: LE
T D2=1
300 IF (DIS-2*(INT (DIS/2)))=0
THEN LET D1=1: LET D2=2
```

```
360 REM -DISTRIBUTION DES CARTE
S-
370 FOR I=1 TO 5
380 LET O(I)=V(D1+(I-1)*2): LET
B(I)=C(D1+(I-1)*2)
385 LET J(I)=V(D2+(I-1)*2): LET
A(I)=C(D2+(I-1)*2)
400 NEXT I
405 GO SUB 9270
420 LET RAM=10: GO SUB 5000
500 GO SUB 9180
510 FOR Q=1 TO 2
560 INPUT "COMBIEN DE CARTES A
CHANGER ";N
570 IF N<0 OR N>4 THEN GO TO 56
0
580 GO SUB 9435
590 GO SUB 9175
600 REM -JEU DU SPECTRUM-
610 LET CARTE=0: LET M$=""
620 REM -AI-JE UN CARRE OU UNE
QUINT ROYALE?-
630 GO SUB 5050
640 REM -AI-JE UN FULL-
641 GO SUB 5700: IF M$="SERVI"
THEN GO TO 750
642 REM -JE JOUE LA QUINTE ROYA
LE-
643 GO SUB 5500: IF CARTE<>0 TH
EN GO TO 750
645 IF M$="SERVI" THEN GO TO 75
0
646 REM -JE JOUE LA QUINTE-
648 GO SUB 5600: IF CARTE<>0 TH
EN GO TO 750
650 REM --AI-JE UN BRELAN--
660 GO SUB 5200
670 IF CARTE<>0 THEN GO TO 750
680 REM --AI-JE 2 PAIRES---
690 GO SUB 5300
700 IF CARTE<>0 THEN GO TO 750
710 REM --AI-JE UNE PAIRE---
720 GO SUB 5400
730 IF CARTE<>0 THEN GO TO 750
```

```
732 REM --JE CHANGE 4 CARTES--
735 LET CARTE=4
740 FOR I=1 TO 4: LET E(I)=I: N
EXT I
760 IF M$="" THEN PRINT PAPER 4
: AT 21,5: "cartes svp": GO TO 78
0
770 PRINT PAPER 4: AT 21,5: "ser
vi, merci": GO TO 850
790 GO SUB 6000
844 GO SUB 9270
860 PRINT AT 21,5: PAPER 4: "
": NEXT Q
900 REM -----
905 GO SUB 7000: GO SUB 9175
920 LET A1=J(1): LET B1=J(2): L
ET C1=J(3): LET D1=J(4): LET E1=
J(5)
930 LET A2=A(1): LET B2=A(2): L
ET C2=A(3): LET D2=A(4): LET E2=
A(5)
935 LET Z=0
940 GO SUB 4000
950 LET PJ=CO: LET ZJ=Z
960 REM -----
970 LET A1=O(1): LET B1=O(2): L
ET C1=O(3): LET D1=O(4): LET E1=
O(5)
980 LET A2=B(1): LET B2=B(2): L
ET C2=B(3): LET D2=B(4): LET E2=
B(5)
985 LET Z=0
990 GO SUB 4000
1000 LET PO=CO: LET ZO=Z
1010 LET JO=INT (PO/100): LET MO
=PO-100*JO
1015 IF PO<400 OR PO>500 OR PJ<4
00 OR PJ>500 THEN GO TO 1020
1017 IF PO<>PJ THEN GO TO 1020
1018 LET PO=400+ZO: LET PJ=400+Z
J: GO TO 1010
1020 IF PO=PJ THEN GO TO 1100
1030 PRINT AT 18,10: "J'AI PERDU"
1040 PRINT AT 19,1: "JE N'AI QU'";
```

**S**e joue contre l'ordi-nateur. Vous pouvez changer un maximum de 4 cartes sur 5, deux fois. Les combinaisons gagnantes sont, en ordre décroissant : La quinte royale, le carré de poker, le full, la couleur, la quinte ou suite, le brelan, deux paires, une paire. Chaque joueur part avec 200 points. A chaque

coup, il en perd ou gagne 10. Le jeu de cartes est mélangé une seule fois, au début. Les coups suivants, les cartes sont replacées au dos du paquet et celui-ci est coupé en son milieu. Tantôt le joueur reçoit la première carte, tantôt la seconde du paquet. ■

Marc SZALENIEC

```

1050 LET SO=SO-10: LET SJ=SJ+10
1070 GO TO 1300
1100 IF PD=PJ THEN GO TO 1200
1120 PRINT AT 18,10;"J'AI GAGNE"
1130 PRINT AT 19,0;"J'AI ";
1140 LET SO=SO+10: LET SJ=SJ-10
1180 GO TO 1300
1200 PRINT AT 18,10;"EGALITE"
1210 PRINT AT 19,0;"J'AI AUSSI "
;
1300 GO SUB 8000
1305 GO SUB 6500
1310 IF SO=0 OR SO=200 THEN GO T
O 1330
1320 GO TO 8300
1330 PRINT INK 5; PAPER 0;AT 2,2
;N$;AT 2,22;"SPECTRUM"
1331 INK 3; PRINT AT 3,2;SJ;AT 3
,22;SO
1335 INPUT "UNE AUTRE PARTIE ":R
$
1340 IF R$="0" THEN RUN
1350 STOP
3980 INK 0: STOP
4000 REM -ON COMPTABILISE POUR C
OMPARE-
4005 LET CO=0
4010 IF A2=B2 AND B2=C2 AND C2=D
2 AND D2=E2 THEN GO TO 4025
4020 GO TO 4100
4025 IF E1=A1+4 THEN LET CO=1000
+E1: RETURN
4030 IF E1=B1+3 AND E1=13 AND A1
=1 THEN LET CO=1014: RETURN
4100 REM ---CARRE--
4105 IF A1=B1 AND B1=C1 AND C1=D
1 OR B1=C1 AND C1=D1 AND D1=E1 T
HEN GO TO 4115
4110 GO TO 4200
4115 IF D1=E1 THEN LET CO=900+E1
: RETURN
4120 IF A1=B1 AND A1=1 THEN LET
CO=914: RETURN
4125 LET CO=900+D1: RETURN
4200 REM ---FULL---
4205 IF A1=B1 AND C1=D1 AND D1=E
1 OR A1=B1 AND B1=C1 AND D1=E1 T
HEN GO TO 4215
4210 GO TO 4300
4215 IF C1<>B1 THEN GO TO 4225
4220 IF A1=1 THEN LET CO=814: RE
TURN
4225 LET CO=800+C1: RETURN
4300 REM ---COULEUR--
4305 IF A2=B2 AND B2=C2 AND D2=C
2 AND D2=E2 THEN LET CO=700: RET
URN
4400 REM ---QUINTE--

```

```

4410 IF E1=D1+1 AND D1=C1+1 AND
C1=B1+1 AND B1=A1+1 THEN LET CO=
600+E1: RETURN
4415 IF E1=13 AND E1=D1+1 AND D1
=C1+1 AND C1=B1+1 AND A1=1 THEN
LET CO=614: RETURN
4500 REM ---BRELAN--
4505 IF C1=D1 AND D1=E1 OR B1=C1
AND C1=D1 THEN LET CO=500+D1: R
ETURN
4510 IF A1=B1 AND B1=C1 AND A1=1
THEN LET CO=500+14: RETURN
4515 IF A1=B1 AND B1=C1 THEN LET
CO=500+A1: RETURN
4600 REM --2 PAIRE--
4605 IF A1=B1 AND C1=D1 AND A1=1
THEN LET CO=414: LET Z=C1: RETU
RN
4606 IF A1=B1 AND C1=D1 THEN LET
CO=400+D1: LET Z=A1: RETURN
4607 IF A1=B1 AND E1=D1 AND A1=1
THEN LET CO=414: LET Z=D1: RETU
RN
4608 IF A1=B1 AND E1=D1 THEN LET
CO=400+D1: LET Z=A1: RETURN
4609 IF C1=B1 AND E1=D1 THEN LET
CO=400+D1: LET Z=B1: RETURN
4700 REM --1 PAIRE---
4705 IF A1=B1 OR B1=C1 OR C1=D1
OR D1=E1 THEN GO TO 4710
4707 RETURN
4710 IF A1=B1 AND A1=1 THEN LET
CO=314: RETURN
4715 IF A1=B1 OR B1=C1 THEN LET
CO=300+B1: RETURN
4720 IF C1=D1 OR D1=E1 THEN LET
CO=300+D1: RETURN
4725 STOP : RETURN
4980 INK 0: STOP
5000 REM -ON RAMEME LES CARTES-
5005 FOR I=RAM+1 TO 52
5010 LET V(I-1)=V(I): LET C(I-
RAM)=C(I)
5015 NEXT I
5020 FOR I=53-RAM TO 52
5025 LET V(I)=0: LET C(I)=0
5030 NEXT I
5035 RETURN
5040 REM --ORDI CHOISIT SES CART
ES A ELIMINER--
5050 REM --ALGORITHME DE JEU--
5060 LET COU=1
5065 FOR I=2 TO 5
5070 IF B(I)=B(1) THEN LET COU=C
OU+1
5075 NEXT I
5080 IF COU>5 THEN GO TO 5150
5085 LET S=0(1)+0(2)+0(3)+0(4)+0 (5)

```

```

5090 IF (S-5*INT (S/5))<>0 THEN
GO TO 5110
5095 IF (S-10)/5=0(1) THEN LET M
$="SERVI"
5100 RETURN
5110 IF 0(1)=1 AND 0(2)=10 AND 0
(3)=11 AND 0(4)=12 AND 0(5)=13 T
HEN LET M$="SERVI": RETURN
5150 REM ---CARRE---
5160 IF 0(2)<>0(3) THEN RETURN
5165 IF 0(1)=0(2) AND 0(3)=0(2)
AND 0(4)=0(3) THEN GO TO 5180
5170 IF 0(2)=0(3) AND 0(3)=0(4)
AND 0(4)=0(5) THEN GO TO 5180
5175 RETURN
5180 LET M$="SERVI": RETURN
5190 RETURN
5200 REM ---3 CARTES--
5210 IF 0(1)=0(2) AND 0(2)=0(3)
THEN LET CARTE=2: LET E(1)=4: LE
T E(2)=4: RETURN
5215 IF 0(2)=0(3) AND 0(3)=0(4)
THEN LET CARTE=2: LET E(1)=1: LE
T E(2)=5: RETURN
5220 IF 0(3)=0(4) AND 0(4)=0(5)
THEN LET CARTE=2: LET E(1)=1: LE
T E(2)=2: RETURN
5225 RETURN
5300 REM ---2 PAIRES---
5310 IF 0(1)=0(2) AND 0(3)=0(4)
OR 0(1)=0(2) AND 0(4)=0(5) OR 0(
2)=0(3) AND 0(4)=0(5) THEN GO TO
5325
5315 RETURN
5325 LET CARTE=3
5330 IF 0(1)=0(2) AND 0(1)=1 THE
N LET E(1)=3: LET E(2)=4: LET E(
3)=5: RETURN
5335 IF 0(4)=0(5) THEN LET E(1)=
1: LET E(2)=2: LET E(3)=3: RETU
RN
5340 IF 0(3)=0(4) THEN LET E(1)=
1: LET E(2)=2: LET E(3)=5: RETU
RN
5400 REM --2 CARTES--
5410 IF 0(1)=0(2) THEN LET CARTE
=3: LET E(1)=3: LET E(2)=4: LET
E(3)=5: RETURN
5415 IF 0(2)=0(3) THEN LET CARTE
=3: LET E(1)=1: LET E(2)=4: LET
E(3)=5: RETURN
5420 IF 0(3)=0(4) THEN LET CARTE
=3: LET E(1)=1: LET E(2)=2: LET
E(3)=5: RETURN
5425 IF 0(4)=0(5) THEN LET CARTE
=3: LET E(1)=1: LET E(2)=2: LET
E(3)=3
5500 REM --COULEUR(4/5)--

```

```

475 PRINT "LORSQUE VOUS AVEZ FIX
E VOTRE TEMPS DE REPONSE.
MAIS VOUS AVEZ RAISON D'ESSA
YER DE VOUS SURPASSER CAR:"
480 INVERSE
485 HTAB 5
490 PRINT : PRINT "QUI NE TENTE
RIEN N'A RIEN !!!"
495 NORMAL
500 RETURN
505 A = INT (A): HOME : PRINT "V
OUS AVEZ RECONSTITUE LE MOT
EN :"; INVERSE : PRINT A: NORMAL
: PRINT "(SECONDES)"
510 IF T$ = "O" THEN PRINT : PRINT
"ALORS QUE LE TEMPS DEMANDE
ETAIT :"; INVERSE : PRINT T
: NORMAL : PRINT "(SECONDES)"
"
515 PRINT
520 FLASH : HTAB 17: PRINT "BRAV
O !"
525 NORMAL
530 PRINT
535 TM = INT (A / L)
540 PRINT : PRINT "VOTRE TEMPS M
OYEN POUR ATTRAPER UNE L
ETTRE A ETE DE :"; INVERSE
: PRINT TM: NORMAL : PRINT "
(SECONDES)": PRINT : PRINT
545 IF TM = 1 THEN PRINT "VOUS
ETES LE SUPERMAN DE L'ALPHAB

```

```

ET !"
550 IF TM = 2 THEN PRINT "VOUS,
ON PEUT DIRE QUE VOUS AVEZ L
'ESPRIT DE RECONSTITUTION !"
555 IF TM = 3 THEN PRINT "QUELL
E VIVACITE DANS LE MANIEMENT
DES PADDLES !"
560 IF TM = 4 THEN PRINT "ON RE
MARQUERA CHEZ VOUS UNE CERTA
INE": PRINT "HABILETE ET JE
DIRAIS MEME MIEUX,UNE": PRINT
"HABILETE CERTAINE !!!"
565 IF TM > 4 THEN PRINT "MAIS
ON PEUT DIRE QUE VOTRE TEMPS
MOYEN LAISSE A DESIRER...":
PRINT
570 IF TM = 5 THEN PRINT "ALLON
S, ALLONS, UN PEU PLUS D'ATTEN
TION ET VOUS VERREZ QUE TO
UT IRA MIEUX !!!"
575 IF TM > 6 THEN PRINT "JE CR
OIS QUE CE JEU NE VOUS PASSI
ONNE PAS VRAIMENT, VOUS FER
IEZ MIEUX DE VOUS ORIENTER
VERS QUELQUE 'PAC-MAN' TRADI
TI-ONNEL OU BIEN VERS UN BON
LIVRE !"
580 IF TM = 6 THEN PRINT "ACCRO
CHEZ-VOUS LES DEBUTS SONT TO
UJOURS TRES DIFFICILES !"
585 RETURN

```

**ORDIVIDUEL** 20, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél.(1) 328.22.06

Le spécialiste de l'ordinateur à moins de 5000 F

<p><b>ORIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ATMOS ..... 1595 F</li> <li><input type="checkbox"/> ATMOS + monit. monochrome ..... 2450 F</li> <li><input type="checkbox"/> lect. disquette JASMIN ..... 2990 F</li> <li><input type="checkbox"/> synthétiseur vocal ..... 550 F</li> <li><input type="checkbox"/> interf. joystick tous jeux ..... 425 F</li> <li><input type="checkbox"/> modem ..... 1490 F</li> </ul> <p><b>LOGICIELS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> cassette 50 jeux ..... 150 F</li> <li><input type="checkbox"/> assembleur symbolique ..... 260 F</li> <li><input type="checkbox"/> crocky ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> hu bert ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> super jeep ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> basic français ..... 180 F</li> <li><input type="checkbox"/> the hobbit (français) ..... 250 F</li> <li><input type="checkbox"/> le retour de génius ..... 140 F</li> <li><input type="checkbox"/> diamant ile maudite ..... 140 F</li> <li><input type="checkbox"/> le millionnaire ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> horigraph ..... 280 F</li> <li><input type="checkbox"/> mission delta ..... 95 F</li> <li><input type="checkbox"/> R.V. terreur ..... 95 F</li> <li><input type="checkbox"/> LM plus (compilateur) ..... 250 F</li> <li><input type="checkbox"/> basic turbo ..... 140 F</li> <li><input type="checkbox"/> pinball ..... 140 F</li> <li><input type="checkbox"/> fren ..... 140 F</li> <li><input type="checkbox"/> intox et zè ..... 180 F</li> <li><input type="checkbox"/> 3 D findus ..... 180 F</li> <li><input type="checkbox"/> lancetot ..... 155 F</li> <li><input type="checkbox"/> élysée ..... 145 F</li> <li><input type="checkbox"/> polyfichiers ..... 180 F</li> </ul> <p><b>LASER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> LASER 310 (18 K) ..... 1490 F</li> <li><input type="checkbox"/> LASER 3000 + lecteur disquette + contrôleur + émulateur ..... 6980 F</li> </ul>	<p><b>COMMODORE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> CB4 PAL ..... 2490 F</li> <li><input type="checkbox"/> CB4 péritel R.V.B. .... 3490 F</li> <li><input type="checkbox"/> magnéto ..... 490 F</li> <li><input type="checkbox"/> lecteur disquette ..... 3520 F</li> <li><input type="checkbox"/> 50 jeux sur VIC 20 ..... 150 F</li> <li><input type="checkbox"/> ghost buster ..... 150 F</li> <li><input type="checkbox"/> jeep ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> gilligan's gold ..... 195 F</li> <li><input type="checkbox"/> scrable ..... 350 F</li> <li><input type="checkbox"/> heroes of kain ..... 170 F</li> <li><input type="checkbox"/> flight simulator II (D7) ..... 645 F</li> <li><input type="checkbox"/> F1 ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> grand master (K7 ou D7) ..... 160 F</li> <li><input type="checkbox"/> star crash ..... 190 F</li> <li><input type="checkbox"/> summer games (K7 ou D7) ..... 235 F</li> <li><input type="checkbox"/> synthy 64 (K7) ..... 190 F</li> </ul> <p><b>AMSTRAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> lecteur disquette ..... 2890 F</li> <li><input type="checkbox"/> monochrome vert ..... 2990 F</li> <li><input type="checkbox"/> couleur ..... 4490 F</li> <li><input type="checkbox"/> galaxie ..... 75 F</li> <li><input type="checkbox"/> alien breakin ..... 100 F</li> <li><input type="checkbox"/> grand prix ..... 100 F</li> <li><input type="checkbox"/> 3D monster ..... 100 F</li> <li><input type="checkbox"/> atom smasher ..... 100 F</li> <li><input type="checkbox"/> star avenger ..... 80 F</li> </ul> <p><b>logiciels sur disquette</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Super promotion</li> <li><input type="checkbox"/> les 7 logiciels ci-dessus ..... 680 F</li> <li><input type="checkbox"/> 1 joystick TIRVITT ..... 140 F</li> <li style="text-align: right;">680 F !!!</li> </ul>	<p><b>SINCLAIR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> spectrum "+" 48K péritel ..... 1890 F</li> <li><input type="checkbox"/> interface turbo ..... 345 F</li> <li><input type="checkbox"/> interface + lecteur micro-drive + 4 logiciels ..... 1850 F</li> <li><input type="checkbox"/> synthétiseur vocal ..... 445 F</li> <li><input type="checkbox"/> ZX 81 + clavier ABS + 2 logiciels + manuel + cibles + alim ..... 650 F</li> <li><input type="checkbox"/> extension 16 K ..... 380 F</li> <li><input type="checkbox"/> extension 64 K ..... 795 F</li> <li><input type="checkbox"/> synthétiseur vocal ..... 445 F</li> <li><input type="checkbox"/> clavier mécanique ..... 545 F</li> <li><input type="checkbox"/> interf. joystick tous jeux ..... 320 F</li> </ul> <p><b>LOGICIELS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 50 jeux sur ZX 81 ..... 150 F</li> <li><input type="checkbox"/> 50 jeux sur spectrum ..... 150 F</li> <li><input type="checkbox"/> scrable (spect) ..... 350 F</li> <li><input type="checkbox"/> balla de match (spect) ..... 99 F</li> <li><input type="checkbox"/> lords of midnight (spect) ..... 150 F</li> <li><input type="checkbox"/> psytron (spect) ..... 100 F</li> <li><input type="checkbox"/> scriptum (spect) ..... 250 F</li> <li><input type="checkbox"/> compilateur (spect) ..... 180 F</li> <li><input type="checkbox"/> VOX (spect) ..... 180 F</li> <li><input type="checkbox"/> print "+" (spect) ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> basic étendu (spect) ..... 180 F</li> <li><input type="checkbox"/> 3 D Mover (spect) ..... 180 F</li> <li><input type="checkbox"/> ruine (ZX 81) ..... 80 F</li> <li><input type="checkbox"/> tennis (ZX 81) ..... 80 F</li> <li><input type="checkbox"/> argolath (ZX 81) ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> crocky (ZX 81) ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> formule 1 (ZX 81) ..... 75 F</li> <li><input type="checkbox"/> arcadia (spect) ..... 95 F</li> <li><input type="checkbox"/> ghostbusters (spect) ..... 130 F</li> </ul>	<p><b>THOMSON</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> M05 ..... 2450 F</li> <li><input type="checkbox"/> crayon optique ..... 190 F</li> <li><input type="checkbox"/> incrustation TV ..... 455 F</li> <li><input type="checkbox"/> T07 70 ..... 3590 F</li> <li><input type="checkbox"/> extension télel ..... 1565 F</li> <li><input type="checkbox"/> imp. thermique ..... 1980 F</li> <li><input type="checkbox"/> contr. lect. disp. ..... 3600 F</li> <li><input type="checkbox"/> musi. et man. de jeux ..... 552 F</li> <li><input type="checkbox"/> clavier mécanique ..... 748 F</li> </ul> <p><b>LOGICIELS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> airbus (M7 ou 5) ..... 469 F</li> <li><input type="checkbox"/> assembleur T07-70 ..... 835 F</li> <li><input type="checkbox"/> cube "basic" ..... 290 F</li> <li><input type="checkbox"/> pulsar 2 ..... 140 F</li> <li><input type="checkbox"/> éliminator ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> flipper ..... 180 F</li> <li><input type="checkbox"/> yéti ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> affaire en or ..... 145 F</li> <li><input type="checkbox"/> crocky 2 ..... 120 F</li> <li><input type="checkbox"/> roger et paulo ..... 190 F</li> <li><input type="checkbox"/> météo 7 ..... 190 F</li> <li><input type="checkbox"/> bidul ..... 190 F</li> <li><input type="checkbox"/> assembleur M05 (cassette) ..... 320 F</li> <li><input type="checkbox"/> météo 7 (disq.) ..... 260 F</li> <li><input type="checkbox"/> VDX ..... 95 F</li> <li><input type="checkbox"/> carto duciel ..... 190 F</li> <li><input type="checkbox"/> football ..... 190 F</li> <li><input type="checkbox"/> gérez vos fiches M5 ou M7 ..... 535 F</li> </ul> <p><b>TOUS MICRO</b></p> <p><b>Magnétophone</b> Ce magnétophone spécialement conçu pour les micro-ordinateurs vous évitera bien des soucis. Entrée DIN ou Jack. Niveau réglable. Témoins sonore et lumineux. Alimentation intégrée. <input type="checkbox"/> magnétophone ..... 495 F</p>
---	---	--	--

**JOYSTICK**

TIRVITT ..... 140 F

pour ORIC 1\*, ATMOS\*, SPECTRUM\*, VIC 20, MEMOTECH, CB M 64, ZX 81\*, AMSTRAD, MSX\* avec interface

**DISKBANK**

3" : 255 F

5 1/4 : 275 F

3" : à l'unité : 100 F

par 3 : 275 F

5 1/4 : à l'unité : 105 F

par 5 : 480 F

**MANNESSMANN MT 80S**

L'imprimante "top niveau" en informatique familiale 100 caractères par seconde. Papier normal ou informatique. Entraînement par friction ou traction. Si vous recherchez une qualité "courrier", la MT 80S vous donnera plus que des satisfactions tant pour le texte que pour le graphisme.

Manneßmann MT 80S ..... 3950 F

**Interface Péritel/Secam**  
Pour ceux qui n'ont pas de prise péritel sur leur T.V.  
 interface C.G.V. .... 500 F

**COMMENT COMMANDER :** Cocher le(s) article(s) désiré(s) - faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

NOM ..... PRENOM .....

ORDINATEUR .....

ADRESSE .....

Code postal ..... Ville .....

Mode de paiement :  chèque  mandat  contre remboursement (+ 20 F de frais)

Envoyez le tout à : ORDIVIDUEL 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES



```

110 VTAB 20: HTAB 1: PRINT "ENTR
ER LE TEMPS (EN SECONDES)";:
INPUT T
115 IF T < = 0 OR T < > INT (
T) THEN 110
120 REM -----INITIALISATION-----
125 DIM X(26),Y(26),A$(26)
130 R = 6.375:P = 10.625
135 L$ = " "
140 FOR I = 1 TO 26
145 A$(I) = MID$(A$,I,1)
150 NEXT
155 HOME
160 FOR I = 1 TO 26
165 X(I) = INT ( RND (1) * 40 +
1)
170 Y(I) = INT ( RND (1) * 18 +
1)
175 FOR U = 1 TO 26: IF U = I THEN
GOTO 185
180 IF X(I) = X(U) AND Y(I) = Y(
U) THEN ER = 1:U = 26
185 NEXT U
190 IF ER = 1 THEN ER = 0: GOTO
165
195 VTAB Y(I): HTAB X(I): PRINT
A$(I);
200 NEXT I
205 IF NI = 4 THEN GOTO 225
210 VTAB 20: HTAB 1: PRINT "MOT
A RECONSTITUER:"; PRINT M$;
215 IF NI = 3 THEN GOTO 225
220 VTAB 22: HTAB 1: PRINT "LETT
RES PRISES:"
225 VTAB 19: HTAB 1: INVERSE : PRINT
"TEMPS:"; NORMAL
230 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "APPU
YER SUR UNE TOUCHE POUR COMM
ENCER";
235 GET R$
240 VTAB 24: HTAB 1: PRINT TAB(
40);
245 TP = TP + 1:A = INT (TP / 14
.1): VTAB 19: HTAB 7: PRINT
A: IF T$ = "0" AND A = T THEN
GOSUB 440: GOTO 320
250 IF PEEK ( - 16384) > 127 THEN
GOSUB 410: GOTO 320
255 X = INT ( PDL (0) / R):Y = INT
(PDL (1) / P): IF X = 0 OR
Y = 0 OR Y > 18 THEN GOTO 2
45
260 INVERSE : HTAB X: VTAB Y: PRINT
" ";: NORMAL
265 TP = TP + 4.2
270 F$ = " ": GOSUB 335
275 IF NI = 1 THEN L$ = F$
280 HTAB X: VTAB Y: PRINT L$;
285 IF PEEK ( - 16287) < 128 THEN
GOTO 245
290 IF ASC (F$) = 32 THEN GOTO
245
295 HTAB 1: VTAB 24: PRINT CHR$(
7);
300 IF NI = 3 OR NI = 4 THEN GOTO

```

```

310
305 VTAB 23: HTAB 1 + W:W = W +
1: PRINT F$;
310 D$ = D$ + F$: IF D$ = M$ THEN
GOSUB 505: GOTO 320
315 GOTO 245
320 POKE - 16368,0: VTAB 23: HTAB
1: PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?
(O/N)";: GET R$
325 IF R$ = "0" THEN RUN
330 END
335 FOR I = 1 TO 26
340 IF X(I) = X AND Y(I) = Y THEN
F$ = A$(I):I = 26
345 NEXT
350 RETURN
355 TEXT : HOME
360 INVERSE
365 VTAB 10: HTAB 1: PRINT TAB(
41)
370 VTAB 11: HTAB 1: PRINT " ";:
HTAB 40: PRINT " "
375 VTAB 12: HTAB 1: PRINT " ";:
HTAB 40: PRINT " "
380 VTAB 13: HTAB 1: PRINT " ";:
HTAB 40: PRINT " "
385 VTAB 14: HTAB 1: PRINT TAB(
41)
390 NORMAL
395 VTAB 12: HTAB 2: PRINT " A
L P H A B E T P A D D L
E S "
400 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "PRES
SER UNE TOUCHE POUR DEMARRER
...";: GET R$
405 RETURN
410 HOME : PRINT "VOICI LE MOT A
RECONSTITUER:";M$
415 PRINT : PRINT : PRINT "ET VO
ICI CE QUE VOUS AVEZ RECONST
ITUE:";D$
420 PRINT : PRINT "=>ALORS QUID!
ON N'EST MEME PAS CAPABLE D
E JOUER CORRECTEMENT A CE JE
U !!!": PRINT : PRINT : FLASH
: HTAB 11: PRINT "QUEL DESHO
NNEUR !"
425 NORMAL
430 PRINT : PRINT : PRINT "MAIS
JE PENSE QUE CE N'ETAIT QU'U
NE": PRINT "ERREUR D'ETOURDE
RIE !"
435 RETURN
440 HOME
445 PRINT "LE MOT A RECONSTITUER
ETAIT:";M$
450 PRINT : PRINT "ET VOUS AVEZ
RECONSTITUE ":";D$
455 PRINT : PRINT "EN UN TEMPS D
E ":";T;" SECONDES": PRINT : PRINT
"MORALITE,"
460 PRINT "JE CROIS QUE VOUS AVE
Z ETE UN PEU"
465 HTAB 16: FLASH : PRINT "AMBI
TIEUX"
470 NORMAL

```

```

5505 LET F=1
5510 LET CC=0
5515 FOR I=1 TO 5: IF I=F THEN G
O TO 5530
5520 IF B(I)=B(F) THEN LET CC=CC
+1: GO TO 5530
5525 LET IN=I
5530 NEXT I
5535 IF CC<4 THEN LET F=F+1: IF
F<3 THEN GO TO 5510
5540 IF F=3 THEN RETURN
5541 IF CC=4 THEN LET M$="SERVI"
: RETURN
5545 LET CARTE=1: LET E(1)=IN: R
ETURN
5600 REM ---SUITE(4/5)--
5605 IF O(5)=O(4)+1 AND O(3)=O(2
)+1 AND O(4)=O(3)+1 THEN LET CAR
TE=1: LET E(1)=1: RETURN
5610 IF O(4)=O(3)+1 AND O(3)=O(2
)+1 AND O(2)=O(1)+1 THEN LET CAR
TE=1: LET E(1)=5: RETURN
5615 IF O(5)=O(4)+1 AND O(3)=O(2
)+1 AND O(1)=1 AND O(5)=13 THEN
LET CARTE=1: LET E(1)=2: RETURN
5620 RETURN
5700 REM --AI-JE UN FULL--
5705 IF O(1)=O(2) AND O(3)=O(5)
OR O(1)=O(3) AND O(4)=O(5) THEN
LET M$="SERVI"
5710 RETURN
6000 REM -SPECTRUM CHANGE SES CA
RTES-
6005 FOR I=1 TO CARTE
6010 LET T=O(E(I)): LET TT=B(E(I
))
6015 LET O(E(I))=V(I): LET B(E(I
))=C(I)
6020 LET V(I)=0: LET C(I)=0
6022 LET V(I+42)=T: LET C(I+42)=
TT
6025 NEXT I
6030 LET RAM=CARTE
6035 GO SUB 5000
6050 RETURN
6500 REM --IMPRESSION DES CARTES
DE L'ORDINATEUR--
6505 FOR I=1 TO 5
6510 IF O(I)<9 THEN LET V$=STR$(
O(I)): GO TO 6535
6515 IF O(I)=10 THEN LET V$="X"
6520 IF O(I)=11 THEN LET V$="V"
6525 IF O(I)=12 THEN LET V$="D"
6530 IF O(I)=13 THEN LET V$="R"
6535 INK 0
6540 PRINT AT 6,-2+I*5;V$;AT 9,1
+5*I;V$;
6545 IF B(I)=1 OR B(I)=3 THEN IN K 2

```

```

6550 IF B(I)=1 THEN LET D$(I)="F
E": LET D$(2)="CC"
6555 IF (I)=2 THEN LET D$(1)="
J": LET D$(2)="KL"
6560 IF B(I)=3 THEN LET D$(1)="E
F": LET D$(2)="GH"
6565 IF B(I)=4 THEN LET D$(1)="P
N": LET D$(2)="OP"
6570 PRINT AT 7,-1+5*I;D$(1);AT
8,-1+5*I;D$(2);
6575 NEXT I
6580 RETURN
7000 REM -SPECTRUM CLASSE SES CA
RTES PAR VALEURS CROISSANTES--
7005 LET K=1
7010 FOR I=K+1 TO 5
7015 LET COM=0
7020 IF J(K)<J(I) THEN GO TO 70
35
7025 LET T1=I: LET T2=K: GO SUB
9600
7030 LET COM=COM+1
7035 NEXT I
7040 IF COM<0 THEN GO TO 7010
7045 LET K=K+1: IF K<5 THEN GO T
O 7010
7050 RETURN
8000 REM ---TEXTE ET FIN DU COUP
---
8005 IF JO=10 THEN PRINT "UNE QU
INTE ROYALE ";
8010 IF JO=9 THEN PRINT "UN CARR
E DU POKER ";
8015 IF JO=8 THEN PRINT "UN FULL
";
8020 IF JO=7 THEN PRINT "UNE COU
LEUR ";
8025 IF JO=6 THEN PRINT "UNE SUI
TE ";
8030 IF JO=5 THEN PRINT "UN BREL
AN ";
8035 IF JO=4 THEN PRINT "DEUX PA
IRES ";
8040 IF JO=3 THEN PRINT "UNE PAI
RE ";
8041 IF JO=0 THEN PRINT " RIEN"
8042 IF MO=14 THEN PRINT "AUX AS
"
8043 IF MO=13 THEN PRINT "AUX RO
IS"
8044 IF MO=12 THEN PRINT "AUX DA
MES"
8045 IF MO=11 THEN PRINT "AUX VA
LETS"
8046 IF MO<10 AND MO>0 THEN PRI
NT "AUX ";MO
8050 RETURN
8300 REM -REMISE DES CARTES DANS

```

```

LE PAQUET--
8305 FOR I=1 TO 5
8310 LET V(42+I)=J(I): LET C(I+4
2)=A(I)
8315 LET V(47+I)=O(I): LET C(I+4
7)=B(I)
8320 NEXT I
8330 PAUSE 150
8335 FOR I=1 TO 26
8340 LET T=V(I): LET TT=C(I)
8345 LET V(I)=V(26+I): LET C(I)=
C(26+I)
8350 LET V(26+I)=T: LET C(26+I)=
TT
8355 NEXT I
8360 GO TO 280
9000 REM ---GRAPHIQUES---
9001 RESTORE 9025
9005 FOR I=0 TO 127
9010 READ A: POKE USR "A"+I,A
9015 NEXT I
9020 RETURN
9025 DATA 1,3,7,15,31,63,127,255
,128,192,224,240,248,252,254,255
9030 DATA 255,127,63,31,15,7,3,1
,255,254,252,248,240,224,192,128
9035 DATA 56,124,254,254,255,255
,255,255,56,124,254,254,254,254
,254,254
9040 DATA 127,127,63,31,15,7,3,1
,252,252,248,240,224,192,128,0
9045 DATA 1,3,7,15,15,15,7,51,0,
128,192,224,224,224,192,152
9050 DATA 121,253,255,253,121,51
,7,15,60,126,254,126,60,152,192,
224
9055 DATA 1,3,7,15,31,63,63,63,0
,128,192,224,240,248,248,248
9060 DATA 63,63,31,13,1,3,7,15,2
48,248,240,96,0,128,192,224
9065 RETURN
9069 REM --PRESENTATION--
9070 PAPER 7: INK 4: FOR A=0 TO
5: PRINT "████████████████████
████████████████████";: NEXT A
9071 INK 4: PAPER 7: FOR A=6 TO
9: PRINT AT A,0;"██████████
██████████";: NE
XT A
9072 PRINT "████████████████████
████████████████████
████████████████████
████████████████████": FOR A
=1 TO 4: PRINT "██████████
██████████";: NEXT
A
9073 FOR A=1 TO 6: PRINT "████████

```

```

*****
*****; NEXT A
9074 PRINT INK 2; PAPER 6; AT 0,1
2; FLASH 1; "POKER"
9075 PRINT INK 5; PAPER 0; AT 2,2
; N$; AT 2,22; "SPECTRUM"
9080 INK 3; PRINT AT 3,2; SJ; INK
4; " "; INK 3; AT 3,22; SO; INK 4
; " ".
9085 PRINT PAPER 6; INK 0; AT 4,1
4; DIS
9086 RETURN
9090 REM -----
9175 REM -IMPRESSION DES CARTES
JOUEUR--
9180 FOR I=1 TO 5
9205 IF J(I)<=9 THEN LET V$=STR$
J(I): GO TO 9220
9210 IF J(I)=10 THEN LET V$="X"
9212 IF J(I)=11 THEN LET V$="V"
9214 IF J(I)=12 THEN LET V$="D"
9216 IF J(I)=13 THEN LET V$="R"
9220 INK 0
9225 PRINT AT 12,-2+I*5;V$; AT 15
,1+5*I;V$;
9230 IF A(I)=1 OR A(I)=3 THEN IN
K 2
9235 IF A(I)=1 THEN LET D$(1)="F
E": LET D$(2)="CD"
9240 IF A(I)=2 THEN LET D$(1)="
J": LET D$(2)="KL"
9245 IF A(I)=3 THEN LET D$(1)="E
F": LET D$(2)="GH"
9250 IF A(I)=4 THEN LET D$(1)="

```

```

M": LET D$(2)="CF"
9255 PRINT AT 13,-1+5*I;D$(1);AT
14,-1+5*I;D$(2);
9260 NEXT I
9265 RETURN
9270 REM --CLASSEMENT DES CARTES
DU JOUEUR PAR ORDRE CROISSANT-
-
9275 LET K=1
9280 FOR I=K+1 TO 5
9285 LET COM=0
9290 IF O(K)<=O(I) THEN GO TO 93
40
9300 LET T1=I: LET T2=K: GO SUB
9550
9330 LET COM=COM+1
9340 NEXT I
9345 IF COM<>0 THEN GO TO 9280
9350 LET K=K+1: IF K<5 THEN GO T
O 9280
9360 RETURN
9435 REM -CHANGEMENT DE CARTES P
OUR LE JOUEUR--
9440 FOR I=1 TO N
9445 INPUT "numero ";nu
9450 IF nu<1 OR nu>5 THEN GO TO
9445
9455 LET T=J(nu): LET TT=A(nu)
9456 LET J(nu)=V(I): LET A(nu)=C
(I)
9457 LET V(I+42)=T: LET C(I+42)=
TT
9460 NEXT I
9465 LET RAM=N

```

```

9470 GO SUB 5000
9475 RETURN
9550 REM -PERMUTATION CARTES SPE
CTRUM-
9555 LET T=O(T1): LET TT=B(T1)
9560 LET O(T1)=O(T2): LET B(T1)=
B(T2)
9565 LET O(T2)=T: LET B(T2)=TT
9570 RETURN
9600 REM -PERMUTATION CARTES JOU
EUR-
9605 LET T=J(T1): LET TT=A(T1)
9610 LET J(T1)=J(T2): LET A(T1)=
A(T2)
9615 LET J(T2)=T: LET A(T2)=TT
9620 RETURN
9790 REM MUSIC
9795 RESTORE 9820
9800 FOR a=1 TO 44
9805 READ du,no
9810 BEEP du,no
9815 NEXT a
9820 DATA .25,3,.25,8,.25,11,.25
,10,.25,8,.25,11,.25,8,.25,10,.2
5,8,.25,4,.25,6,1,3,.25,3,.25,8,
.25,11,.25,10,.25,8,.25,11,.25,8
,.25,10,.25,8,.25,3,.25,2,1,1
9825 DATA .25,1,.25,4,.25,7,1,10
,.25,1,.25,6,.25,7,1,8,.24,-4,.2
5,-1,.25,6,.25,4,.25,3,.25,6,.25
,4,.25,4,.25,3,.25,3,.25,-9,1.5,
-4
9830 RETURN

```

```

116,"01010101010101FF",124,A$,140,A$,108
,A$,92,A$,33,A$)
1300 CALL CHAR(55,"00626234343418",61,"0
0003C3C3C3C0000",62,"FFC3A59999A5C3FF",6
0,"007C04081020407C")
1310 CALL CHAR(64,"FBF0F0FB9C0E0703",48,
"000097D5B59597")
1320 A$="7F5D7F5D7F5D7F" :: CALL CHAR(12
5,A$,93,A$,109,A$,141,A$)
1330 CALL SPRITE(#28,61,16,10,10)
1340 CALL SPRITE(#1,64,14,60,40)
1350 RETURN
1360 V=0 :: DISPLAY AT(6,1):"NOMBRE DE J
OUEUR(2/3/4) ?" :: ACCEPT AT(6,27)SIZE(1
)VALIDATE("234")BEEP:T$
1370 IF T$="" THEN 1360 ELSE T=VAL(T$)
1380 DISPLAY AT(9,3):"EQ. VERTE(O/N) ?
": "" EQ. BLEUE(O/N) ? ": "" EQ. GR
ISE(O/N) ? ": "" EQ. ROUGE(O/N) ? "
1390 FOR A=1 TO 4

```

```

1400 ACCEPT AT(7+A*2,20)SIZE(1)VALIDATE(
"ON")BEEP:A$ :: IF A$="" THEN 1400
1410 IF A$="O" THEN HI(A)=4 :: V=V+1 ELS
E HI(A)=0
1420 NEXT A :: IF V<>T THEN 1360
1430 RETURN
1440 FOR A=2 TO 17 :: CALL POSITION(#A,X
L,XC):: F$(A-1)=RPT$("O",3-LEN(STR$(XL)
))&STR$(XL)&STR$(XC):: CALL LOCATE(#A,1,1
):: NEXT A
1450 FOR A=FF TO GG :: CALL LOCATE(#A,VA
L(SEG$(F$(A-1),1,3)),VAL(SEG$(F$(A-1),4,
3))): NEXT A
1460 DISPLAY AT(3,5)BEEP:"PRESSE< SUR LA
TOUCHE"
1470 CALL KEY(AA,K,S):: IF K<>18 THEN 14
70 ELSE CALL SOUND(100,5000,0)
1480 FOR A=2 TO 17 :: CALL LOCATE(#A,VAL
(SEG$(F$(A-1),1,3)),VAL(SEG$(F$(A-1),4,3
))): NEXT A :: RETURN

```



# MONZA

Langage : Basic  
 Difficulté : \*  
 Adaptabilité : \*  
 JEU D'ARCADE

**C**e petit programme si-  
 mule les émotions des  
 cinq mille derniers  
 mètres d'un Grand Prix de  
 formule 1. Le but du jeu est  
 de parcourir cette distance  
 sans accident, en un mini-

mum de temps. Vous pouvez  
 jouer avec les joysticks ou  
 avec le clavier.

Rodolphe GABRIEL  
 et Denis BERNET

```

5 REM ***** MONZA *****
10 PRINT "M": POKE 54296,0: SM=555: V=53248:
POKEV+21,0: GOTO800
35 POKEV+21,0: TI$="000000": SI=54272: FORK
=0T024: READX: POKESI+K,X: NEXTK
40 POKE54276,17: POKE54283,17: POKE54290,6
5
45 PRINT "J": FORA=0T023: PRINT "

```

```

50 NEXTA: PRINT "
55 POKE2023,160: POKE56295,9: POKE53281,15
: POKE53280,9: COM=2: V=53248: PO=100
60 FORA=2T07STEP2: XO(A)=58+(A/2)*50: XO(A
+1)=XO(A): Y(A)=A*42: SEN(A)=2*COM
65 CO(A)=RND(TI)*7+2: NEXTA: CO(0)=1
70 FORA=0T07STEP2: POKE2040+A,13: POKE 204
1+A,14: POKEV+40+A,0: POKEV+39+A,CO(A)

```



# ALPHAB\_PADDLE

Langage : Basic  
 Difficulté : \*\*  
 Adaptabilité : \*\*  
 JEU EDUCATIF

**C**e jeu alphabétique sur  
 Apple permet au  
 joueur de pratiquer et  
 son habileté et son sens de  
 l'orthographe.  
 Pour jouer il suffit d'appuyer  
 sur une touche. Puis le  
 programme permet la sélec-  
 tion du niveau de jeu.  
 Au premier niveau, tout est  
 affiché. Au second niveau,  
 les lettres sont effacées  
 après le passage du cur-  
 seur, au troisième niveau les  
 lettres prises, elles aussi ne  
 sont pas affichées et au  
 quatrième niveau le mot à  
 reconstituer n'est pas affi-  
 ché.  
 Ensuite l'ordinateur deman-  
 de si vous voulez reconsti-  
 tuer un mot de votre cru ou  
 un des siens et si vous  
 voulez jouer en temps limité  
 ou non.  
 Enfin le jeu commence. Grâ-

ce aux paddles (ou mieux  
 grâce à la Koala Pad), vous  
 pouvez déplacer le carré  
 jaune (curseur) qui se trouve  
 sur l'écran. Le but du jeu est  
 de l'amener le plus rapide-  
 ment possible là où se  
 trouve la première lettre du  
 mot à reconstituer. Lorsque  
 le curseur est correctement  
 placé, vous devez appuyer  
 sur le bouton poussoir du  
 paddle 0. Lorsque vous  
 entendez un bip, c'est que la  
 lettre a été prise. Jusqu'au  
 niveau 2, la lettre prise  
 s'inscrit à la ligne « lettres  
 prises ». Vous devez agir de  
 même pour les lettres sui-  
 vantes du mot à reconstituer.  
 Pour arrêter le jeu, appuyez  
 sur n'importe quelle touche  
 du clavier.

Alain GOUBERT

```

.25 GOSUB 355
30 TEXT
35 A$ = "ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
YZ"
40 HOME : VTAB 20: HTAB 1: PRINT
"QUEL NIVEAU ?(1-4)": GET N

```

```

I$:NI = VAL (NI$)
45 IF NI = 0 OR NI > 4 THEN 40
50 HOME : VTAB 12: PRINT "VOULEZ
-VOUS RECONSTITUER UN MOT CR
EE ALEATOIREMENT PAR L'OR
DINATEUR ? (O/N)": GET R$
55 IF R$ < > "O" AND R$ < > "N
" THEN 50
60 IF R$ = "N" THEN VTAB 20: HTAB
1: PRINT "ALORS,ENTREZ VOTRE
MOT.....": INPUT "": M$: IF
M$ = "" OR VAL (M$) < > 0 THEN
60
65 IF R$ = "N" THEN 80
70 L = INT ( RND (1) * 30) + 1
75 FOR I = 1 TO L: X = INT ( RND
(1) * 26) + 1: M$ = M$ + MID$
(A$,X,1): NEXT
80 HOME : VTAB 10: PRINT "VOUS D
EVEZ RECONSTITUER LE MOT SUI
VANT:": PRINT : INVERSE : HTAB
5: PRINT M$: NORMAL
85 L = LEN (M$)
90 VTAB 20: HTAB 1: PRINT "VOULE
Z-VOUS UN TEMPS LIMITE ?(O/N
)": GET T$
95 IF T$ < > "O" AND T$ < > "N
" THEN 90
100 IF T$ = "N" THEN 125
105 HOME

```

```

680 X1=69 :: X2=85 :: RETURN
690 X1=69 :: X2=101 :: RETURN
700 X1=53 :: X2=157 :: RETURN
710 X1=53 :: X2=173 :: RETURN
720 X1=69 :: X2=157 :: RETURN
730 X1=69 :: X2=173 :: RETURN
740 X1=125 :: X2=157 :: RETURN
750 X1=125 :: X2=173 :: RETURN
760 X1=140 :: X2=157 :: RETURN
770 X1=140 :: X2=173 :: RETURN
780 X1=125 :: X2=85 :: RETURN
790 X1=125 :: X2=101 :: RETURN
800 X1=140 :: X2=85 :: RETURN
810 X1=140 :: X2=101 :: RETURN
820 ON C GOSUB 100,660,670,680,690,700,7
10,720,730,740,750,760,770,780,790,800,8
10
830 CALL LOCATE(#C,X1,X2):: ZZ(C)=0 :: R
ETURN
840 AA=1 :: BB=36 :: CC=20 :: DD=7 :: EE
=2 :: FF=2 :: GG=5 :: A$="MANETTE 1 : LE
S VERTS" :: GOTO 920
850 AA=2 :: BB=36 :: CC=212 :: DD=7 :: E
E=26 :: FF=6 :: GG=9 :: A$="MANETTE 2 :
LES BLEUS" :: GOTO 920
860 AA=1 :: BB=108 :: CC=212 :: DD=16 ::
EE=26 :: FF=10 :: GG=13 :: A$="MANETTE
1 : LES GRIS" :: GOTO 920
870 AA=2 :: BB=108 :: CC=20 :: DD=16 ::
EE=2 :: FF=14 :: GG=17 :: A$="MANETTE 2
: LES ROUGES" :: GOTO 920
880 II=II+1 :: IF II=5 THEN II=1
890 IF HI(II)<>4 THEN 880
900 CALL CHAR(64,"F8F0F0F89C0E0703")
910 ON II GOTO 840,850,860,870
920 GOSUB 160
930 DISPLAY AT(1,1):"VERT";HI(1);"BLEU";
HI(2);"GRIS";HI(3);"ROUGE";HI(4):: GOTO
880
940 DATA 105,185,105,177,105,169,105,161
,105,153,105,145,113,137,121,137,129,137
,137,137,145,137,153,137,153,129
950 DATA 153,121,145,121,137,121,129,121
,121,121,113,121,105,113,105,105,105,97,
105,89,105,81,105,73,97,73
960 DATA 89,73,89,81,89,89,89,97,89,105,
89,113,81,121,73,121,65,121,57,121,49,12
1,41,121,41,129,41,137
970 DATA 49,137,57,137,65,137,73,137,81,
137,89,145,89,153,89,161,89,169,89,177,8
9,185,97,185,97,177,97,169
980 DATA 97,160,97,153,97,145,113,129,12
1,129,129,129,137,129,145,129,97,113,97,
105,97,97,97,89,97,81
990 DATA 81,129,73,129,65,129,57,129,49,
129
1000 DATA 67,66,65,64,63,72,71,70,69,68,
62,61,60,59,58
1010 FOR A=1 TO 72 :: READ Z,X :: ML(A)=
Z :: MC(A)=X :: NEXT A
1020 FOR A=1 TO 25 :: EV(A)=A+27 :: NEXT
A :: FOR B=26 TO 51 :: EV(B)=B-25 :: NE
XT B :: FOR C=52 TO 56 :: READ D :: EV(C
)=D :: NEXT C
1030 FOR A=1 TO 12 :: EB(A)=A+40 :: NEXT
A :: FOR B=13 TO 51 :: EB(B)=B-12 :: NE
XT B :: FOR C=52 TO 56 :: READ D :: E
B(C)=D :: NEXT C
1040 FOR A=1 TO 56 :: EJ(A)=A+1 :: NEXT
A

```

```

1050 FOR A=1 TO 38 :: ER(A)=A+14 :: NEXT
A :: FOR B=39 TO 51 :: ER(B)=B-38 :: NE
XT B :: FOR C=52 TO 56 :: READ D :: ER(C
)=D :: NEXT C
1060 ER(57),EJ(57),EV(57),EB(57)=73 :: M
L(73)=97 :: MC(73)=129 :: RETURN
1070 DISPLAY AT(5,1):"> > !!!!!!!"
!!!! m" :: DISPLAY AT(6,7):"!!!!!!!s&&&c
l1111!" :: DISPLAY AT(7,7):"!ixzxs#`ch
jhjl!"
1080 DISPLAY AT(8,7):"!y{y{s#`#cikikl!"
:: DISPLAY AT(9,7):"!ixzxs#`#chjhjl!"
:: DISPLAY AT(10,7):"!y{y{s#`#cikikl!"
1090 DISPLAY AT(11,7):"!rrrrrt#`#dbbbb!"
:: DISPLAY AT(12,7):"!p###%!!!"###%!"
"
1100 DISPLAY AT(13,7):"!ppppq!7!";CHR$(
129);RPT$(CHR$(128),4);"%!" :: DISPLAY A
T(14,1):"J > !'###%!!!"###";CHR$(128)
;"%!" ;CHR$(141)
1110 DISPLAY AT(15,7):"!*****.&)" ;CHR$(
132);RPT$(CHR$(130),5);"! "
1120 DISPLAY AT(16,7):"!XZXZ+##";CHR$(
131);CHR$(136);CHR$(138);CHR$(136);CHR$(
138);CHR$(140);"! "
1130 DISPLAY AT(17,7):"!YLYL+##";CHR$(
131);CHR$(137);CHR$(139);CHR$(137);CHR$(
139);CHR$(140);"! "
1140 DISPLAY AT(18,7):"!XZXZ+##";CHR$(
131);CHR$(136);CHR$(138);CHR$(136);CHR$(
138);CHR$(140);"! "
1150 DISPLAY AT(19,7):"!YLYL+((#";CHR$(
131);CHR$(137);CHR$(139);CHR$(137);CHR$(
139);CHR$(140);"! "
1160 DISPLAY AT(20,7):"!\\\\+###";CHR$(
131);RPT$(CHR$(140),5);"! "
1170 DISPLAY AT(21,7):"!!!!!!!"
" :: CALL HCHAR(5,31,62):: CALL HCHAR(14
,31,62):: RETURN
1180 CALL SPRITE(#2,61,13,53,85,#3,61,13
,53,101,#4,61,13,69,85,#5,61,13,69,101)
1190 CALL SPRITE(#6,61,5,53,157,#7,61,5,
53,173,#8,61,5,69,157,#9,61,5,69,173)
1200 CALL SPRITE(#10,61,2,125,157,#11,61
,2,125,173,#12,61,2,140,157,#13,61,2,140
,173)
1210 CALL SPRITE(#14,61,7,125,85,#15,61,
7,125,101,#16,61,7,140,85,#17,61,7,140,1
01)
1220 RETURN
1230 A$="FF818181818181FF" :: CALL CHAR(
35,A$,40,A$,96,A$,112,A$,128,A$)
1240 A$="000000000F0F0F0F0F0F0F0F000000
000000000F0F0F0F0F0F0F0F00000000" :: CAL
L CHAR(120,A$,104,A$,136,A$,88,A$)
1250 A$="FF818181818181" :: CALL CHAR(
36,A$,97,A$):: A$="FF808080808080FF" ::
CALL CHAR(37,A$,113,A$)
1260 A$="81818181818181FF" :: CALL CHAR(
38,A$,41,A$):: A$="FF010101010101FF" ::
CALL CHAR(39,A$,129,A$)
1270 A$="00000000000000FF" :: CALL CHAR(
42,"FF",130,"FF",98,A$,114,A$):: A$="010
10101010101" :: CALL CHAR(115,A$,43,A$)
1280 A$="8080808080808080" :: CALL CHAR(
99,A$,131,A$,46,"FF010101010101",132,"
FF80808080808080",100,"80808080808080FF"
)
1290 A$="FFFFFFFFFFFFFFFF" :: CALL CHAR(

```

```

75 NEXTA:POKEV+23,255:POKEV+29,255
80 FORT=13TO14:FOR G=0 TO 62:READQ:POKE
T*64+G,Q:NEXT G,T
85 REM COORDONNEES Y DES SPRITES
90 FORA=2TO7STEP2:Y(A)=Y(A)+COM:YO=V+2*A
+1:HAS=RND(1)*7
95 IFY(A)<5THENY(A)=Y(A)+250:POKEV+39+A,
HAS+2:XO(A)=HAS*15+100
100 IF Y(A)>250 THEN Y(A)=Y(A)-250:POKE
V+39+A,HAS+2:XO(A)=HAS*15+100
105 POKEYO,Y(A):POKEYO+2,Y(A)
111 IF HAS>6.9 THEN GOSUB1550
112 IF HAS<0.1 THENGOSUB1500
115 XO(A)=XO(A)+SEN(A):IFXO(A)<90ORXO(A)
>210THENSEN(A)=-SEN(A)
120 POKEV+A*2,XO(A):POKEV+A*2+2,XO(A)
125 Z=PEEK(V+30):IF Z>200THEN170
127 NEXTA
128 IF JOY=1 THEN 2000
130 R=PEEK(203):PO=PO+18*((R=7)-(R=2))
135 COM=COM+6*((R=60)-(R=28)):VIT=INT(CO
M+30)/4:IFVIT<1THENVIT=1
140 POKE V,PO:POKEV+1,180:POKEV+2,PO:POK
EV+3,180:DIS=DIS+5*(VIT-1)
150 IFPO<80ORPO>220THENCOM=COM-6:IFPO<61
ORPO>239THEN170
155 POKEV+21,255:POKE54296,VIT:IFCOM<-20
ORCOM>30THENCOM=COM-6*SGN(COM)
160 PRINT"#####"
165 POKE2016,160:PRINT"#####";INT(DIS
);TAB(29);VIT*20-10::GOTO90
170 POKE54276,16:POKE54283,16:POKE54290,
64:IFDIS>5000THEN500
175 REM COLLISION,PARTIE PERDUE
177 POKE V+21,252
180 POKE2041,15:POKE 2040,15
190 FOR N=0 TO 62:READ Q:POKE 15*64+N,Q:
NEXT N
191 POKEV+21,255:POKE V+39,1:POKEV+40,6
200 POKE V,PO:POKE V+2,PO+3
202 FOR L=54272 TO 54296:POKEL,0:NEXTL:P
OKE54296,15:POKE54277,0:POKE54278,138
205 POKE 54273,38:POKE54272,126:POKE5427
6,129:FORE3=0TO1000:NEXT:POKE54276,128
210 FORX=15TO0STEP-1:POKE54296,X:POKE542
76,129:POKE54277,15
220 POKE54273,40:POKE54272,200:FOR J=0TO
100:NEXTJ:POKE53280,X:NEXTX
230 POKE W,0:POKE A,0:IFTEM=1THENRETURN
240 PRINT "J":POKE V+21,0:POKE53280,15:P
OKE 53281,15
250 PRINT "#####AIE,AIE,AIE !
!!"
260 PRINT "NEGLIGENCE,INATTENTION,MALAD
RESSE ?"
270 PRINT "MAINTOUJOURS EST-IL QUE VOUS AV
EZ PARCOURU ";DIS;" METRES.":GOTO740
500 REM C'EST GAGNE!,1000 M PARCOURUS
510 PRINT "J";
515 POKE V+21,3
520 FOR DE=0TO 20:PRINT"#####";
#####
530 NEXT DE
540 PRINT"#####";
#####
545 PRINT TAB(15);"TTTTTTTTTTT=ARRIVEE"
547 IF PO<70 OR PO>230 THEN 175
550 FOR L=54272 TO54296:POKEL,0:NEXTL

```

```

555 FOR L=0 TO 14:FORK=0TO20:NEXTK:POKE5
4296,L:NEXTL
560 POKE54277,65:POKE54278,34:POKE54276,
129:POKE54273,17:POKE54276,129
605 FOR F=0 TO 4000:NEXT F
650 POKE 54276,16
670 POKE V+21,0:PRINT "J"
680 POKE 53280,7:POKE 53281,7
690 PRINT "#####BIEN JOUE !
!!"
700 PRINT "#####VOUS AVEZ PARCOURU TOUT LE
CIRCUIT"
705 SC=VAL(TI#):IF SC<SM THEN SM=SC
710 PRINT "SANS AUCUN ACCIDENT EN ";SC/1
00;" MINUTE"
730 PRINT "#####LE RECCORD EST DE ";SM/10
0;" MINUTE"
740 PRINT "#####VOULEZ-VOUS REJOUER ?"
750 GET Y$:IF Y$="O" THEN DIS=0:P=0:REST
ORE:GOTO35
760 IF Y$="N" THEN END
770 GOTO 750
800 REM PRESENTATION
801 FORL=54272 TO 54296:POKEL,0:NEXTL:PO
KE 54296,15
805 CO=42
810 POKE V+21,0:POKE53280,0:POKE53281,0
815 PRINT "J"
817 FOR K=0 TO 1000:NEXTK
820 A4=1522:A3=A4:A2=A4:A1=A2:IFCO=32THE
NGOTO830
821 POKE54277,0:POKE54278,138:POKE54273,
17:POKE54272,37
822 POKE 54276,129:FORI=1TO200:NEXTI
823 POKE54276,128
830 FOR Z=0 TO 11
840 POKE 1522,CO
850 A1=A1+41:A2=A2+39:A3=A3-41:A4=A4-39
860 POKE A1,CO:POKE A2,CO:POKE A3,CO:POK
EA4,CO
870 NEXT Z
880 SSA=SSA+1:ON SSA GOTO 900,890,900,90
2,900,904,900,906,900,908,910
890 CO=13:GOTO 820
900 CO=32:GOTO 820
902 CO=15:GOTO 820
904 CO=14:GOTO 820
906 CO=26:GOTO 820
908 CO=1:GOTO 820
910 PRINT "J":FORL=54272TO54296:POKEL,0:
NEXTL:FORL=0 TO 15:POKE54296,L:NEXTL
911 FOR ET=0 TO11:A1=A1-41:A2=A2-39:A3=A
3+41:A4=A4+39
912 POKE54277,70:POKE54276,17:POKE54273,
ET*2:POKE54276,17:FORT=1TO150:NEXTT
913 POKE54276,16:POKE A1,42:POKEA3,42:PO
KEA4,42:POKEA2,42
914 FOR A=0 TO 100:NEXTA,ET
915 TEM=1:GOSUB 202:TEM=0
920 PRINT "#####":FOR L=0 TO 1000:NEX
T L
921 FOR L=54272TO54296:POKEL,0:NEXTL:POK
E54296,15
930 PRINT TAB(7);"#####";
#####;GOSUB 993
950 PRINT TAB(6);"#####";
#####;GOSUB 993
970 PRINT TAB(5);"#####";
#####;GOSUB 993

```

