

# CPC

REVUE DU STANDARD AMSTRAD

SCHNEIDER

## 5 UTILITAIRES :

- MODIFVAR
- TELEPHONE
- ECRITURE DOUBLE  
TAILLE
- CAPS + HORLOGE
- VERBES FORTS  
ALLEMANDS

## 5 JEUX :

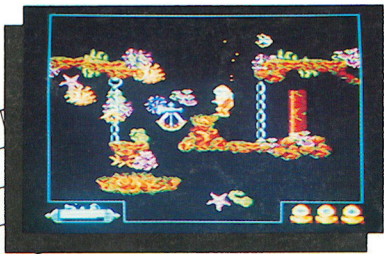
- CUBEMELON
- RESCUE MISSION
- MARIAGE
- TOMMY
- LE TEMPLE DU SOLEIL



M2604.HS.42F

**SPECIAL 1<sup>er</sup>  
ANNIVERSAIRE**

# ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



## XLINK

PHILIPPE TAUPIN et JEAN-PHILIPPE BISCAÏ

Disponible

Au cours de ce superbe jeu d'aventures graphique entièrement animé, vous revêtirez la tenue d'un scaphandrier pour plonger vers la fortune à travers les grands fonds de l'Océan Pacifique. Rien moins que 32000 écrans différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes, parcours d'animaux mortels et semés d'objets inattendus, utiles ou dangereux. Un jeu tout en nuances, aux décors insolites, qui vous procurera des heures d'émotions avant de trouver enfin votre récompense, par 1000 m de fond.

## CRAFTON & XLINK

REMI HERBULOT  
Graphismes : Michel RHO  
Musique : Jean-Louis VALERO

Disponible

2912 La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XLINK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe. La richesse du jeu, la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3D vous feront passer de tabuleux moments.



## Contamination

JÉAN-PIERRE LE CLEZIO  
Scénario : R. HUMPHEAU  
Graphismes : M. RHO  
Musique : Marc OLIVIER

Disponible

Quelque part sur la terre, un nouveau virus frappe les populations. Haut responsable de la santé mondiale, vous devez enrayer l'épidémie par des mesures adéquates : cordons sanitaires, information, mise au point d'un anti-virus. Dans votre centre de recherche, vous disposez d'un tableau de contrôle planétaire qui vous met en relation avec les pays atteints, d'un ordinateur pour guider vos décisions, et d'un microscope pour des séances d'arcades au cours desquelles vous lutterez contre le virus. Parviendrez-vous à endiguer le fléau et à sauver l'humanité ?



LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT  
Cassette ou Disquette

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE  
UNE ERE D'AVANCE

# Trois Super plus pour CPC

## Datamat

### Gestion de fichiers

**DATAMAT** vous permettra de tenir à jour et d'exploiter tous vos fichiers (clients, club, collections, adresses, articles...) et vous serez étonné des possibilités de recherche de ce logiciel. De plus relié à **CALCUMAT** vous pourrez reprendre les données de vos fichiers pour établir des calculs et des graphes (par exemple : répartition géographique de vos clients, histogramme des ventes...).  
Relié à **TEXTOMAT** vous pourrez intégrer vos données pour réaliser des mailings, courrier personnalisé etc...

- Emploi extrêmement simple grâce à l'utilisation de menus
- Traite tout type de données
- Définition d'un masque de saisie personnalisée
- 40 ou 80 caractères par ligne
- Fonction de recopie d'écran sur imprimante
- 30 changements par enregistrement
- 312 caractères par enregistrement
- Jusqu'à 4000 enregistrements par fichier
- Définition des couleurs écran-bordure-caractère
- Utilisation des fichiers avec **TEXTOMAT** (mailing, étiquettes...)
- Gestion complète des disquettes
- Fonctionne avec un ou deux lecteurs de disquettes
- Entrées en écriture langage machine, extrêmement rapide
- Adaptable à tout type d'imprimante
- Jeu de caractères français accentué complet (ou anglais)
- Programme principal en mémoire : pas d'attente de chargement
- Manuel d'utilisation complet en français
- Commercialisé à plusieurs milliers d'exemplaires dans le monde entier
- Garantie et Service Micro Application

Ce que **DATAMAT** vous permet notamment de faire :

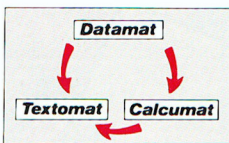
- Rechercher les données en quelques secondes
- Extraire les données selon un plusieurs critères
- Trier les données selon différents critères
- Imprimer les données sous un format définissable
- Impression d'étiquettes
- **DATAMAT** fonctionne sur CPC 464-664 et 6178 et coûte 450 Francs TTC.

## Textomat

### Traitement de textes

Un Traitement de Texte puissant et simple qui tire partie de toutes les capacités des CPC. **TEXTOMAT** vous permettra d'écrire, archiver et modifier vos courriers, rapports, thèses, études... Vous pourrez intégrer dans vos documents des données extraites des fichiers **DATAMAT** et des calculs réalisés par **CALCUMAT**.

- Utilisation aisée à partir de menus
- Jeu de caractères français complet accentué
- Fonction de calcul en mode liste
- Jusqu'à 16640 caractères
- Possibilité de chaînage de textes sur disquette
- Fonctionne en mode 80 caractères avec accents
- Travaille avec un ou deux lecteurs de disquettes
- Choix des couleurs écran-caractères-bordure
- Mode insertion Comme...
- Tabulation
- Numérotation des pages
- Impression proportionnelle avec table d'espacements réglable
- Caractères de contrôle librement définissable (soulignage, double épaisseur...)
- Lettre type avec insertion automatique (adresses par exemple)
- Formattage des textes à l'écran
- Adaptation à tout type d'imprimante
- Manuel détaillé et didactique
- Fonctionne sur 464, 664 et 6178. 450 Francs TTC.



## Calcumat

### Tableur graphique

Le logiciel le plus puissant 450 Francs TTC seulement

mi un logiciel intégrant un tableur, un logiciel de représentation graphique, des outils de bureau : calculatrice, bloc-note, ciseaux et colle et un intégrateur. Grâce au tableur vous réaliserez tous vos calculs sous forme de tableaux. Simultanément vous disposez d'outils de bureaux indispensables comme la calculatrice ou les ciseaux pour déplacer une partie du tableau. Vous pourrez ensuite avec le logiciel graphique représenter le résultat de vos calculs sous forme de diagrammes. Enfin l'intégrateur vous permettra de transmettre à des données de

pour les

travailler et ensuite de communiquer à des résultats obtenus pour établir un rapport etc... c'est vraiment :



Feuille de Calcul Complexe de 1024 lignes sur 255 colonnes  
Possibilité de nommer les cellules

- Fonctions Trigonométriques
- Formattage des données

Sélection des commandes par menu déroulant type MAC

Recalcul automatique des cellules

Largeur des colonnes définitissable à tout moment

T1) Alphabétique des cellules

LOGICIEL GRAPHIQUE INTEGRE  
Quatre Fenêtres à l'écran

Graphismes en 2 et 3 Dimensions

Histogrammes

Courbes

Carnets ou Feuilles

Editeur de Texte pour commenter les diagrammes

OUTILS DE BUREAU disponibles à tout moment

Calculatrice

Bloc Note

Ciseaux et colle pour découper, modifier et coller la feuille de calcul

INTEGRATEUR  
Liste des sélectionnés

Liste des rapports

fonctionne sur CPC 464-664 et 6178 et coûte 450 Francs TTC

# Logiciels Amstrad



**MICRO APPLICATION**  
13, rue Sainte Cecile 75009 PARIS  
tél. (1) 47-70-32-44

Demandez notre catalogue gratuit  Amstrad

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

TOTAL TTC

Mandat  Chèque  CCP

Libérez vos chèques à l'ordre de Micro Application

Nom, Prénom

Adresse

Ville C.P.

\_\_\_\_\_

Date et signature

\_\_\_\_\_

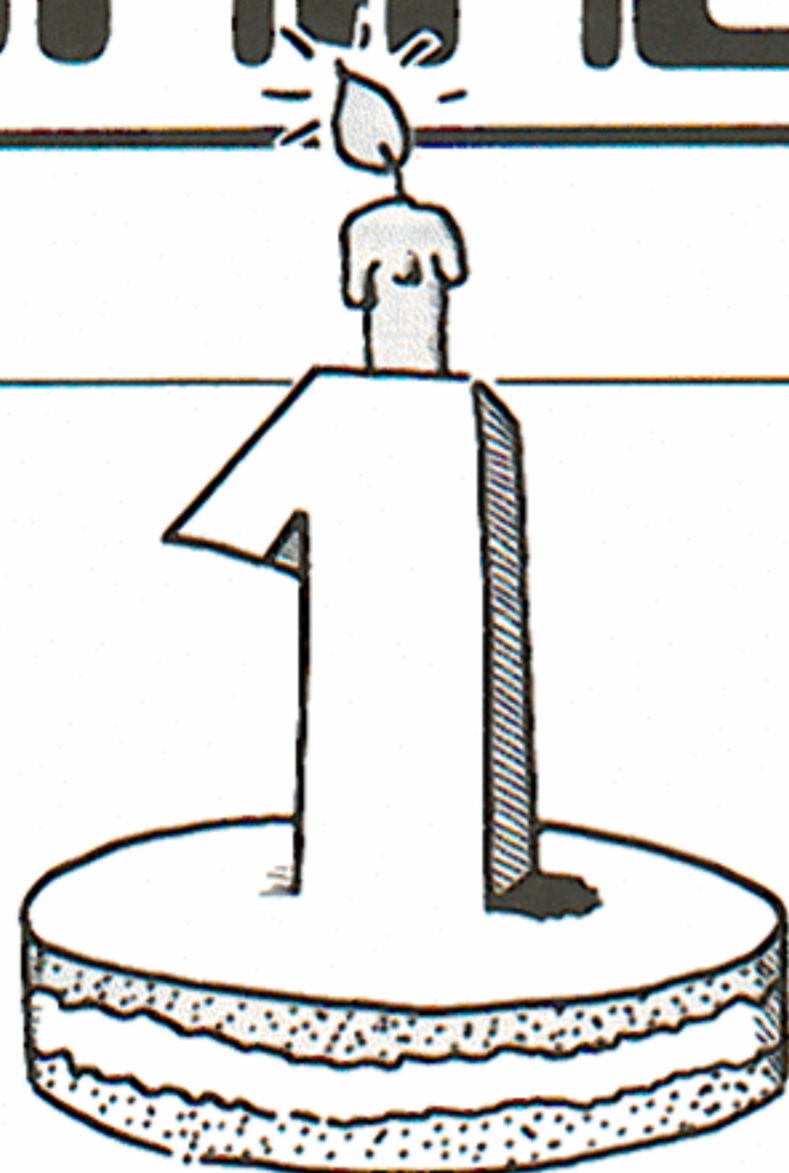
20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé

Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F

Cd date d'expiration

CPC CHE

# EDITORIAL



## CPC

Revue des utilisateurs  
du standard AMSTRAD  
Editions SORACOM  
La Haie du Pan  
35170 BRUZ  
RCS Rennes B319 816 302  
Tél.: 99.52.98.11  
Télécopieur : 99.57.90.37.  
Télex : SORMHZ 741 042 F  
CCP RENNES 794.17 V

Directeur de publication  
Sylvio FAUREZ  
Rédacteurs en chef  
Marcel LE JEUNE  
Denis BONOMO  
Photocomposition  
FIDELTEX  
Impression  
JOUVE S.A.  
Photogravure Noir et Blanc  
SORACOM  
Photogravure Couleur  
Bretagne Photogravure  
Maquette  
Patricia MANGIN  
Jean-Luc AULNETTE  
Secrétaire de rédaction et  
abonnements-ventes réassort  
Catherine FAUREZ  
Distribution NMPP  
Dépôt légal à parution  
Copyright 1986  
Publicité  
Patrick SIONNEAU  
Fabienne JAVELAUD  
IZARD CREATION  
66, rue Saint Hélier,  
35100 RENNES  
Tél.: 99.31.64.73

CPC est un mensuel édité par la Sarl  
SORACOM, expirant le 22 septembre  
2079, au capital de 50 000 francs.  
S. FAUREZ en est le gérant, représen-  
tant légal. L'actionnaire majoritaire est  
Florence MELLET.  
Code APE : 5120

Distribuée en Suisse par :  
SEMAPHORE  
C.P. 32  
CH-1238 LA PLAINE  
Tél.: 022.54.11.95  
et Belgique.

Commission paritaire  
en cours

Les articles et programmes que nous publions  
dans ce numéro bénéficient pour une grande part  
du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être  
reproduits, imités, contrefaits, même partielle-  
ment sans l'autorisation écrite de la Société  
SORACOM et de l'auteur concerné. Les diffé-  
rents montages présentés ne peuvent être réali-  
sés que dans un but privé ou scientifique mais  
non commercial. Ces réserves concernent les  
logiciels publiés dans la revue.

Pourquoi un numéro hors-série de CPC ? Tout simplement pour fêter ensemble notre premier anniversaire.

Nous ne pouvons pas vous offrir chaque mois autant de logiciels que nous le voudrions, car il faut laisser une place à l'actualité et aux articles de fond, aussi, pour vous occuper à la veille des vacances, nous avons réuni nos meilleurs utilitaires et jeux dans ce numéro. En cadeau, en plus de cette douzaine de listings, nous vous offrons une cassette avec un jeu "Rally", qui vous fera passer d'excellents moments devant l'écran, et un utilitaire "Moniteur" qui, nous le pensons, sera accueilli avec plaisir par tous les passionnés de langage machine.

A vos claviers !

La Rédaction

Une ligne téléphonique est à votre disposition, vous mettant en contact direct avec la rédaction. Ceci est un service sans égal ! Respectez simplement les horaires et les jours que nous vous indiquons :

MERCREDI de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h.

VENDREDI de 9 h à 12 h seulement.

Tout appel en dehors de ces créneaux sera refoulé : ne dépensez pas inutilement votre argent !

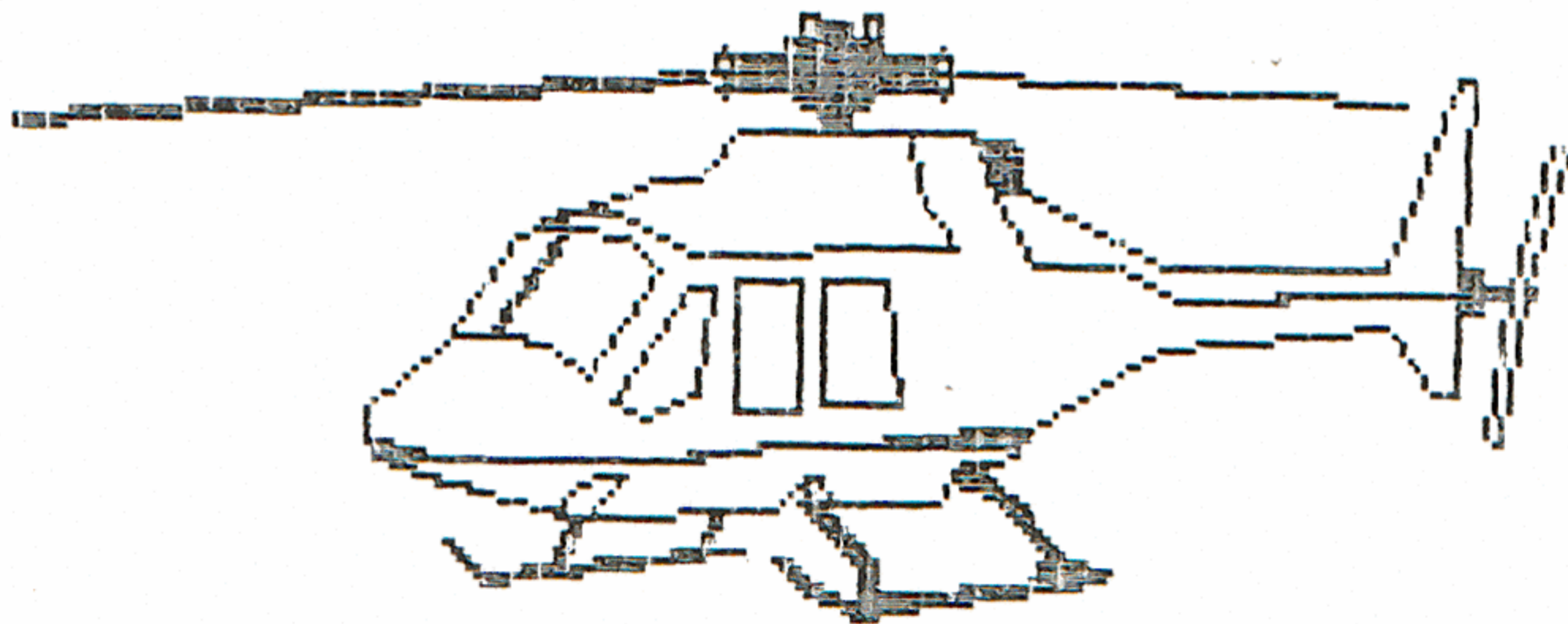
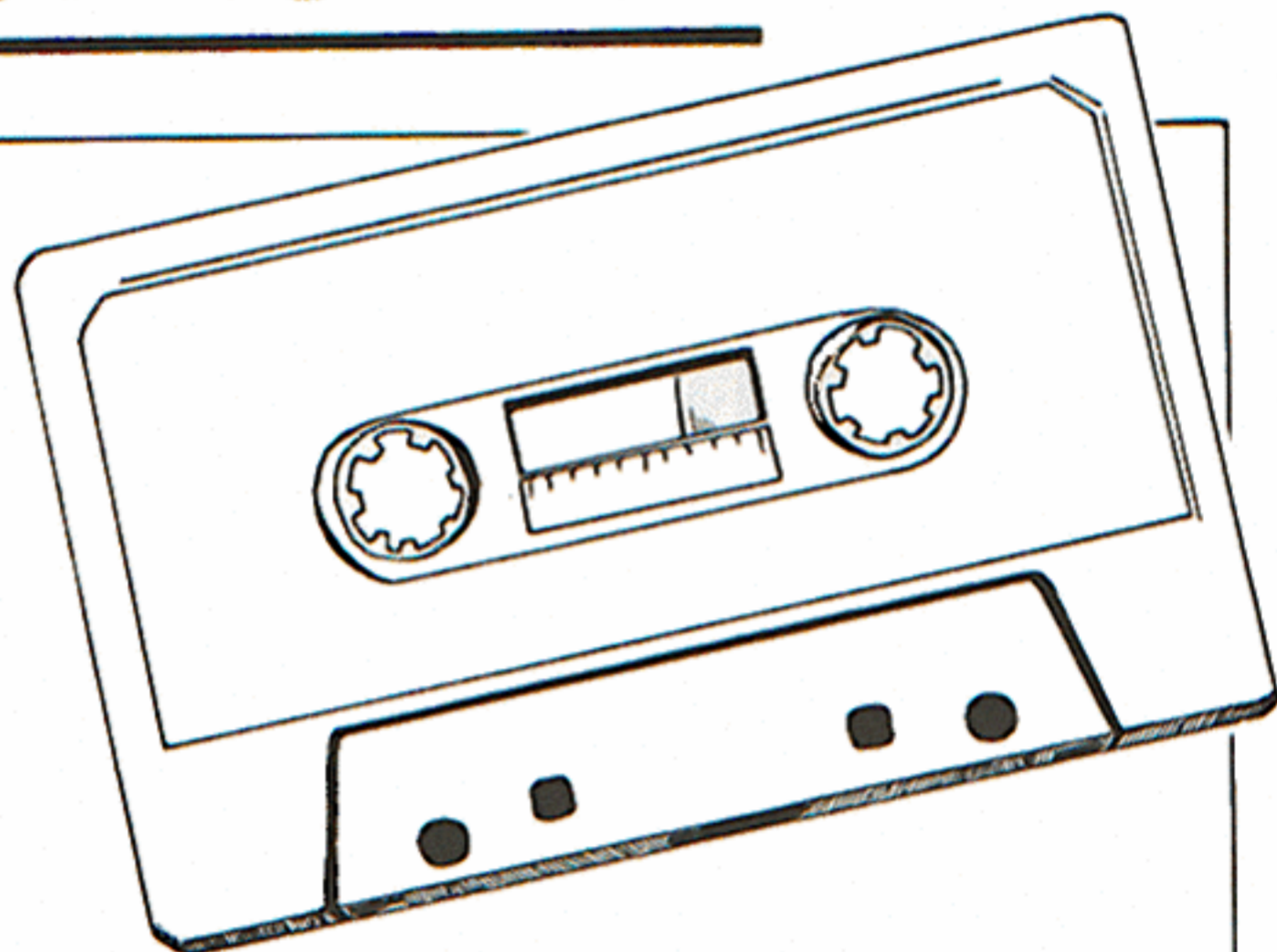
Le numéro : **99.52.98.11.**

ALLO !  
CPC O

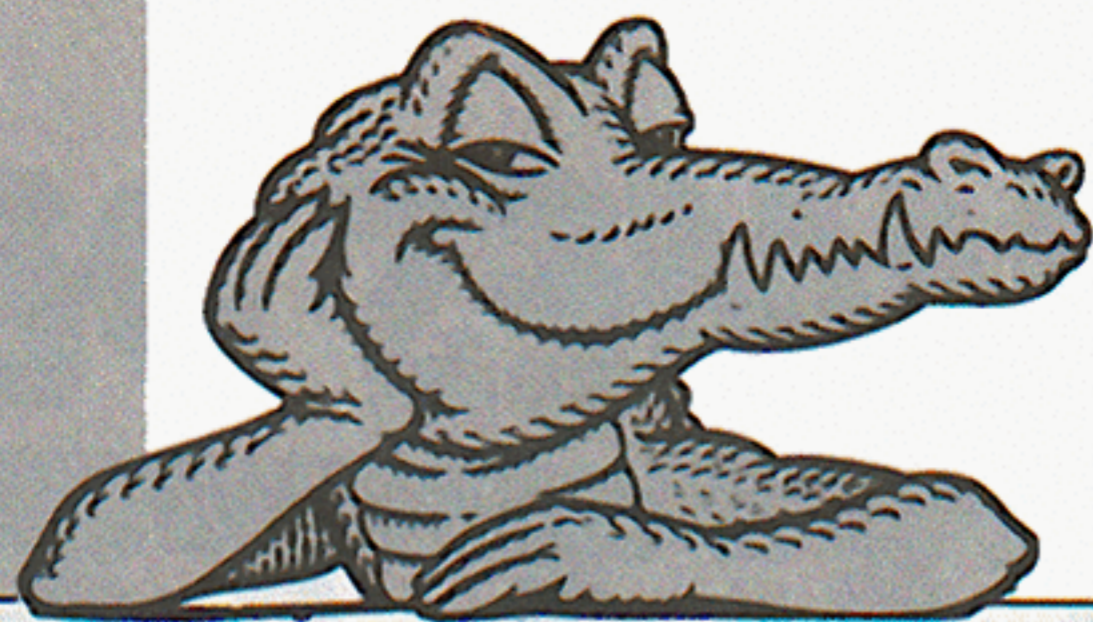
# SOMMAIRE

## HORS SÉRIE

Edito .....	3
Sommaire .....	4
Les programmes de la cassette .....	6
Cubeméléon .....	8
Modifvar .....	16
Tommy .....	18
Domptez les interruptions .....	22
Kilobyte .....	24
Le Temple du Soleil .....	25
Ecriture en tailles diverses .....	38
Le Temple du Soleil : la solution .....	40
Verbes forts allemands .....	42
Rescue Mission .....	50
Compteur téléphonique .....	56
Mariage .....	60



**RESCUE MISSION** (voir page 50)



# VIDEOSHOP

## l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris!...

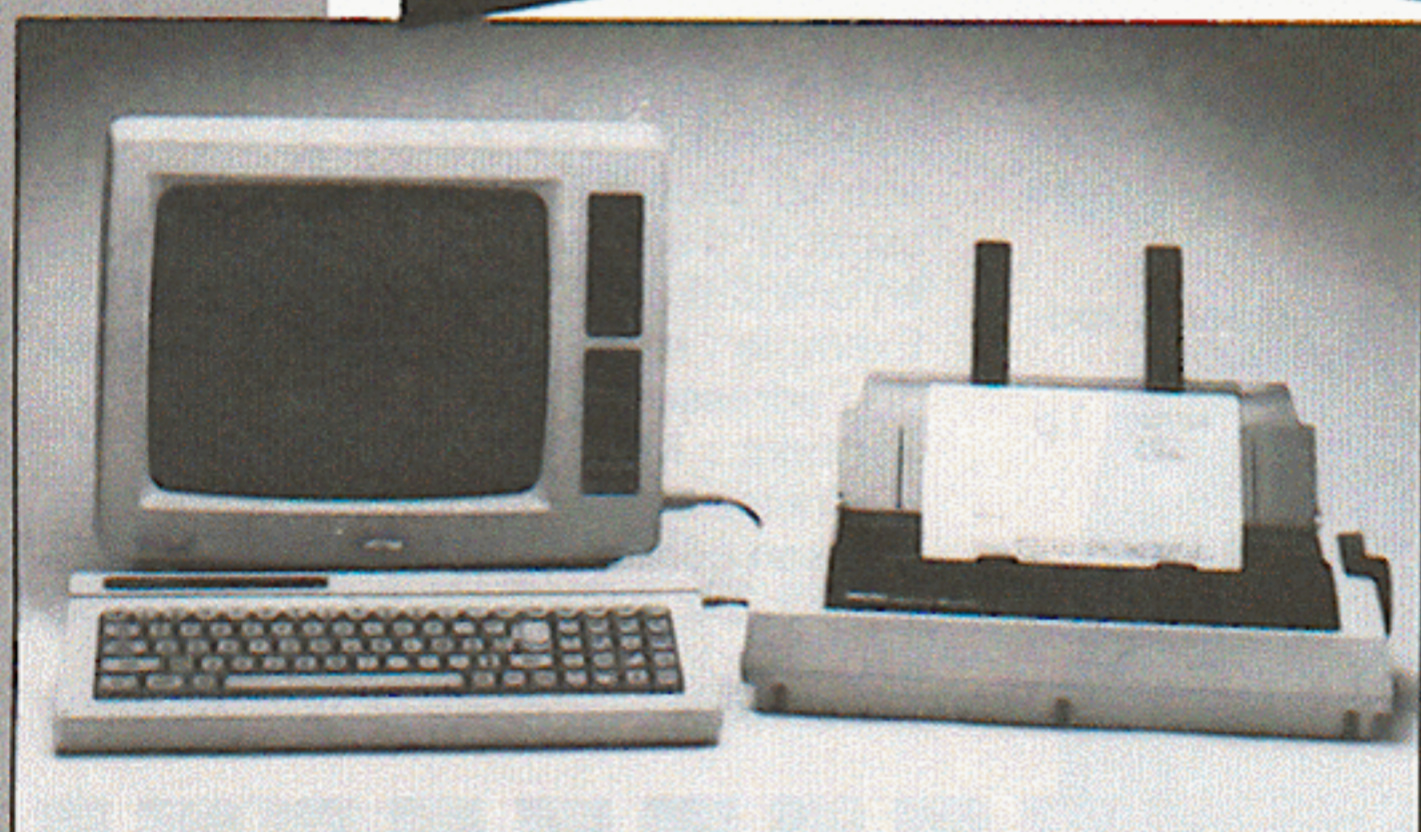
Crédit immédiat et facilités de paiement  
mensualités fixes : **400 F**

**AMSTRAD  
PCW 8256**

~~5297 F HT~~  
**4997 F HT**

**encore  
plus fort**

Formation sur D Base II et Multiplan  
Cours Collectifs Entreprises  
Contrat de maintenance  
Nous consulter...



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	350
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD 2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
Imprimante Okimate couleur	2990	770	6	22,80	180

### UTILITAIRES

Multiplan (D) 6128-8256	499 F
D Base II (D) 6128-8256	790 F
Turbo Pascal (D) 6128-8256	740 F
Turbo Tutor (D)	430 F
Tool Box (D)	740 F
Gestion Fichiers-Mailings 6128-8256	790 F
Comptabilité générale 8256	1650 F
Datamat (D)	450 F

Textomat (D)	450 F
Calcomat (D)	450 F
Superpaint (D)	395 F
Space Moving (C/D)	295/395 F
Dams Assembleur (C/D)	295/395 F
Autoformation Assembleur (C/D)	195/295 F
Cours de Soffège (D)	249 F

### PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur + contrôleur disquettes	1990 F
Lecteur de disquettes FDI	1590 F
Tablette graphique Grafpad II (C/D)	890 F
RS 232 (C) 8256	690 F
Souris AMX	690 F
Adaptateur péritel MP 2 (664)	490 F
Lecteur K7 + câble (664-6128)	390 F

Crayon optique (C/D) synth. vocal français	290/425 F
Technimusique	490 F
RS 232 (C)	590 F
Liaison Amstrad Minitel + soft	390 F
Serveur 8256 + Modem	3600 F
Logiciel serveur + câbles	1500 F

### BIBLIOGRAPHIE

Le Basic de l'Amstrad (PS)	120 F
102 programmes CPC 464 (PSI)	120 F
Super jeux Amstrad (PSI)	120 F
Le livre du CPM (PSI)	149 F
Trucs et astuces (Micro-Appl.)	149 F
Programmes Basic (Micro-Appl.)	129 F
Basic au bout des doigts (id.)	149 F
Amstrad ouvre-toi (id.)	99 F

Jeux d'aventure (id.)	129 F
Bible du programmeur (id.)	249 F
Langage machine (id.)	129 F
Graphisme et sons (id.)	129 F
Peeks et Pokes (id.)	99 F
Livre du lecteur de disquettes	149 F
Initiation D Base II	250 F
Le livre du CPM - Micro Appl.	149 F

### JEUX

Eden Blues (C/D)	140/220 F
Fighter Pilot (C/D)	99/149 F
Crafton et Xunk (C/D)	140/220 F
Sorcery Plus (C)	95/185 F
Amélie Minuit (C/D)	140/220 F
Macadam Bumper (C/D)	160/240 F
Bataille pour Midway (C)	140 F
Bataille d'Angieterre (C/D)	140/220 F
Mission Delta (C/D)	120/195 F
Rallye II (C/D)	160/265 F
Empire (C/D)	195/265 F
Meurtre à grande vitesse (C/D)	160/229 F
Football (C)	120 F

Way of Exploding Fist (C)	120 F
Bruce Lee (C/D)	120/195 F
Tyrann (C)	185 F
Bad Max (C)	199 F
3D Voice Chess (C/D)	160/199 F
Sold a Million (C/D)	120/180 F
Raid (C/D)	129/195 F
Mandragore (C/D)	245/295 F
La Geste d'Artillac (C/D)	290/350 F
L'Affaire Vera Cruz (C/D)	160/195 F
Théâtre Europe (C/D)	140/220 F
Match Point (C/D)	125/195 F
Scrabble (C/D)	245/295 F

(1) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles.

(2) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85  
Offres valables sous réserve de stock disponible.

# VIDEOSHOP

**l'espace AMSTRAD  
le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.  
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal  
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

**BON DE COMMANDE** à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
Téléphone \_\_\_\_\_

Je désire recevoir une documentation sur : \_\_\_\_\_

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

Je possède un micro ordinateur :

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

**PORT  
GRATUIT**

Je choisis la formule de règlement :  Au comptant  À crédit\*  
 Je vous joins mon règlement par :  
 Chèque bancaire  CCP  Contre remboursement (100 F en sus).  
\*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

# LES PROGRAMMES DE LA CASSETTE

*Utilitaire*

## MINI MONITEUR HEXA MONITHEX

Christian FABERT

**C**e logiciel est entièrement écrit en langage machine. Toutes les instructions sont en permanence affichées à l'écran. La syntaxe détaillée étant fournie après la demande spécifique de l'instruction. Il possède les commandes suivantes :

### V - INVERSION VIDEO

(Papier blanc, écriture noire ou papier noir, écriture blanche).

### L - LISTE (DUMP MEMOIRE)

Mémoire RAM - Z:L RAM  
Mémoire ROM - Z:L ROM

La permutation étant assurée par la touche Z.

Exemple 1 : dump de 256 octets sur 16 colonnes.

Syntaxe : L 2000 ENTER.

Exemple 2 : dump de 128 octets sur 8 colonnes.

Syntaxe : L 2000,2080,8 ENTER

En résumé : syntaxe L <adresse départ>, <adresse fin>, <nombre colonnes> (1 à 16)

Pour obtenir la suite du dump, faire L ENTER.

Pour imprimer le dump, taper sur la touche I.

### M - MODIFIE

Permet l'entrée et la modification de codes hexa. Les codes doivent être entrés, séparés par une virgule (ou un espace). Il est possible d'entrer 16 codes en une seule fois. Terminer par un point. Exemple : entrée de codes hexa à partir de l'adresse &2000.

Syntaxe : M 2000 ENTER.

L'adresse demandée est visualisée ainsi que son contenu, puis entrée des codes 21, 12, 20, 11, 34, 2F, 01, 00, 00, C9, ENTER

Il est possible d'entrer une nouvelle

# SORACOM

## éditions

COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE  
AMSTRAD CPC 464  
664-6128

Prix : 90 F + 9 F de port

JOUEZ AVEC AMSTRAD

Prix : 48 F + 4,80 F de port

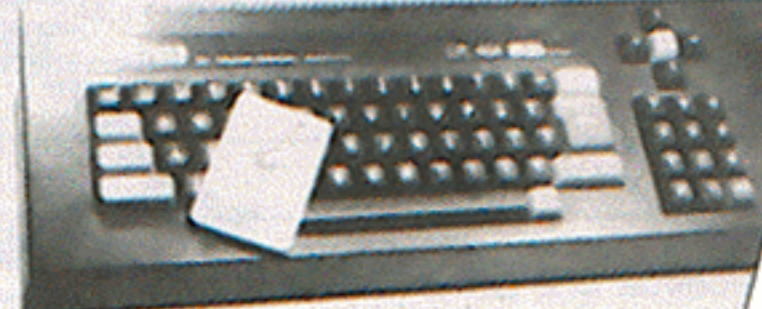
MIEUX PROGRAMMER  
SUR AMSTRAD

Prix : 85 F + 8,50 F de port

Editions SORACOM  
La Haie de Pan  
35170 BRUZ



MIEUX  
PROGRAMMER  
SUR

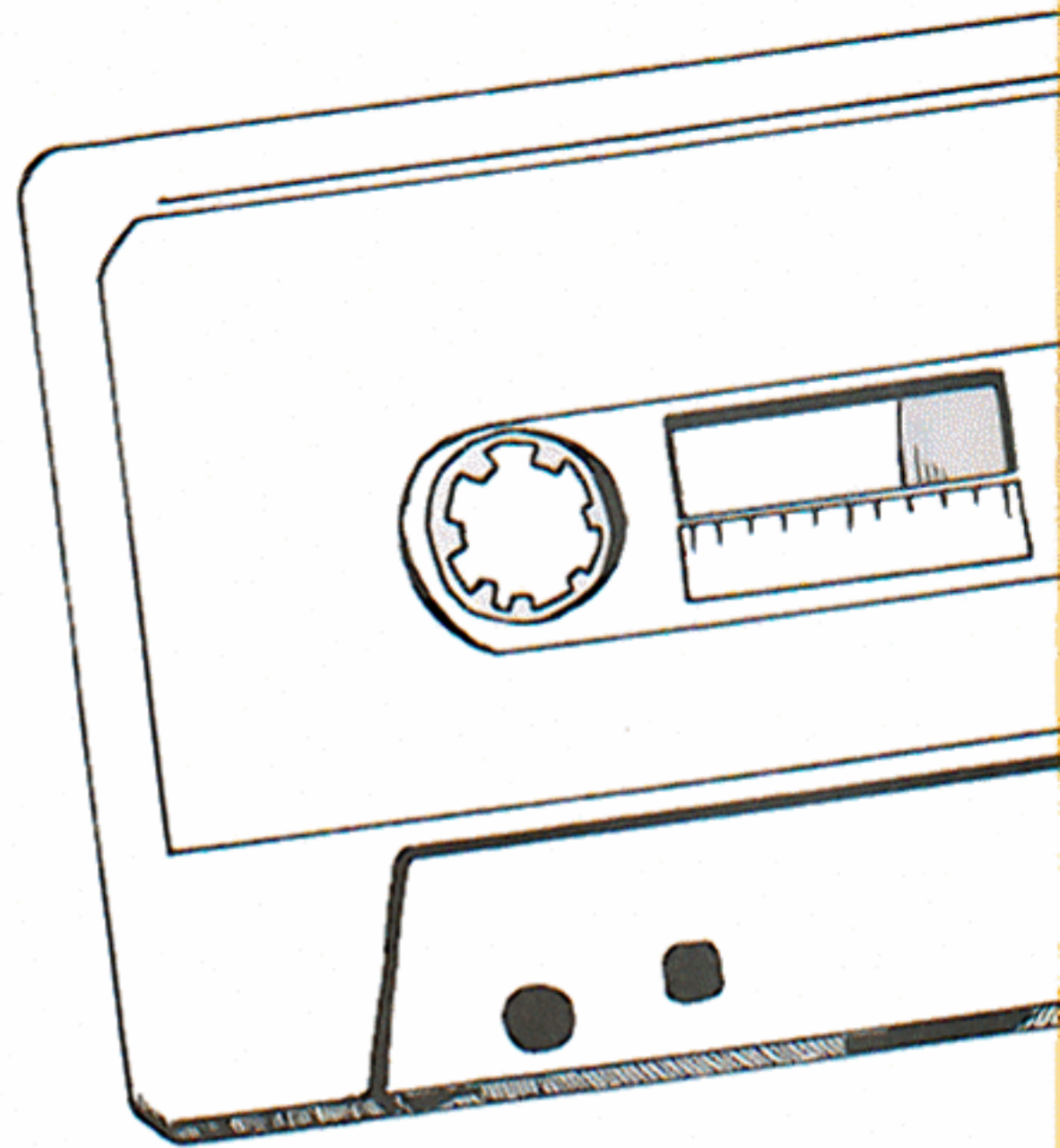


AMSTRAD

.....BON DE COMMANDE.....

Nom ..... Prénom  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville .....  
Ci-joint ..... F en chèque bancaire, CCP, mandat\*  
à l'ordre des éditions SORACOM.

\*Rayer les mentions inutiles.



adresse en cours de frappe.  
 Exemple : adresse début &2000 puis  
 adresse &3000.  
 Syntaxe : M 2000 21,00,30,11,10,40,  
 C9,/3000 ENTER  
 Adresse en cours +1 → ENTER  
 Adresse en cours -1 → -ENTER  
 Il est possible de placer un point d'arrêt.  
 Placer le code F7 (RST &30) à l'endroit  
 où vous désirez un point d'arrêt.  
 ATTENTION : Placer F7 toujours dans le  
 programme principal (pas dans un sous-  
 programme).

#### T - TRANSFERT

Déplace une zone mémoire.  
 Exemple : déplacement d'une zone de  
 &2000 à &3000 en &8000.  
 Syntaxe : T 2000,3000,8000

#### R - REMPLIR

Exemple 1 : remplir la zone mémoire  
 &2000 à &2100 de caractères 00.  
 Syntaxe : R 2000,2100 ENTER.  
 Exemple 2 : remplir la zone mémoire  
 &8000 à &9000 de caractères 1B.  
 Syntaxe : 8000,9000,1B

#### H - MEMORY

Exemple : entrée de codes en &2000  
 Syntaxe : H 2000 ENTER. Memory sera  
 de &1FFF.

#### E - EXECUTE

Exemple : exécution programme à  
 l'adresse &8000  
 Syntaxe : E 8000 ENTER

#### S - SAUVEGARDE

Permet la sauvegarde d'une zone  
 mémoire sur support disque (D) ou cas-  
 sette (K).

Exemple : programme TOTO début  
 &8000, fin &A000 sur support disque.  
 Syntaxe : S D 8000,A000 ENTER entrer  
 titre TOTO, puis confirmer par O/N.  
 Si adresse auto-run, utiliser la syntaxe  
 suivante :  
 S D 8000,A000,8000 ENTER entrée du  
 titre puis confirmation.

#### CTRL Q - RETOUR AU BASIC

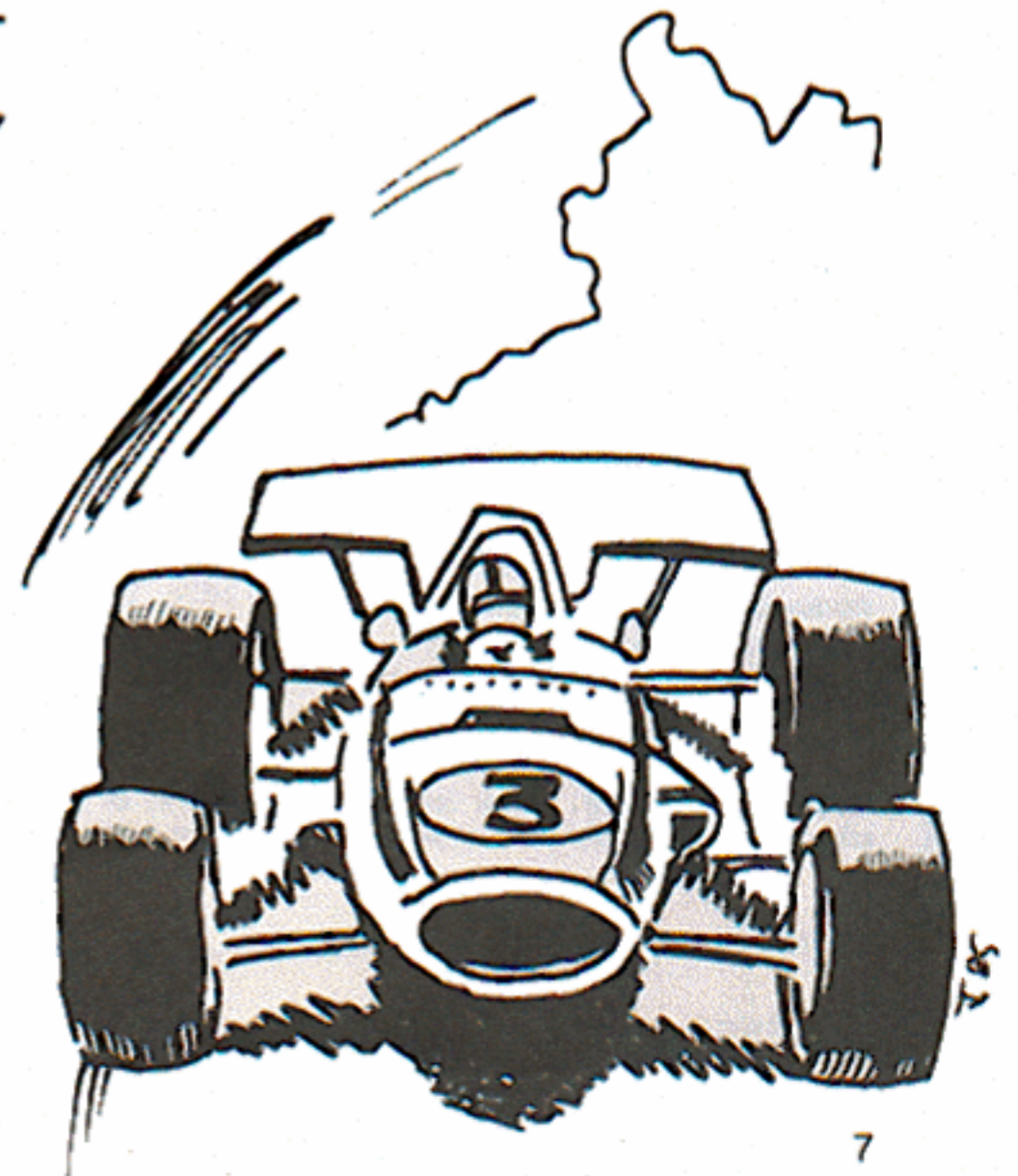


*Jeux*

# RALLY

Emmanuel PACAUD

**A**h, que c'est beau un réveillon ! On mange bien, et... on boit de trop.  
 Conséquence : on prend l'autoroute à l'envers, et c'est là que les ennuis  
 commencent, d'autant plus qu'il y a plein de plaques de verglas et que la  
 longueur de la voie rétrécit à vue d'œil. Faut-il que je sois bourré ! Bonne chance  
 quand même ! Avant de boire votre dernier verre, lisez le mode d'emploi en début  
 de programme.  
 P.S. : Dans la boîte à gants, vous trouverez une paire de touches de curseur mar-  
 quées - et -. Elles vous seront bien utiles pour vous guider l'engin.





# CUBEMELEON

Georges GOUMENT

**V**ous n'avez pas encore pratiqué de "jeu de réflexion" ? Avec CUBEMELEON découvrez une nouvelle façon de jouer. D'un emploi extrêmement simple, ce programme vous réserve néanmoins quelques petites surprises quant à sa résolution. Vous obtiendrez des dizaines de parties différentes, dont les solutions seront plus ou moins complexes, grâce aux deux niveaux et aux quatre options de jeu. J'espère vous faire partager ma passion pour cette nouvelle façon de se divertir.

## RAPPEL DES TOUCHES UTILISEES

- || - - Déplacement de cube en cube dans le sens de la touche tapée.
- COPY** Effectue une permutation de couleurs.
- A** Annule une partie
- V** Vérifie la couleur de chaque cube et compare avec le choix de l'ordinateur.

## VARIABLES UTILISEES

**F : 1 ou 2** Niveau de jeu choisi par l'utilisateur. Cette variable détermine l'affichage du

nombre de cubes mis en jeu (4 ou 6) lignes 1310 à 1380, le choix de l'ordinateur lignes 1400 à 1620 et la mise en place des rangées de cubes (3 ou 5) lignes 1630 à 2160. F modifie également la préparation effectuée par l'ordinateur : nombre de permutations lignes 2170 à 2290. Choix des coordonnées lignes 2350 à 2750. **OP : 1 à 4** La valeur de cette variable est tirée aléatoirement par l'ordinateur. Cette option de jeu fixe le mode de permutation des couleurs pour chacune des parties : lignes 2810 à 3140 et 4490 à 4770.

Les valeurs de F et OP figurent dans le

tableau "FORCE" à droite de l'écran : 1<sup>er</sup> chiffre niveau de jeu, 2<sup>e</sup> option.  
**M : 5 à 35**  
 Lignes 2170 à 2290 : nombre de permutations à effectuer par l'ordinateur.  
**P : 1 à M**  
 Mise en route du brouillage des cubes. Boucle FOR... NEXT, lignes 2300 à 2750. Tirages aléatoires du cube de base pour chaque permutation. Fin de brouillage P=60.  
**A,B : PEN**  
 Fixe la couleur d'origine d'un cube.  
**A1,B1 : PEN**  
 Modification des couleurs d'un cube selon OP.  
**X,Y :**  
 Test couleur cube de base. XA, YA test couleur cube permuté.  
**C,L :**  
 Coordonnées déplacement point blanc sur chaque cube.  
**U,V :**  
 Coordonnées cube à permuter par rapport au cube de base.  
**CJ :**  
 Durée de la partie (nombre de coups jouables) déterminée par les variables F et M.  
**SC :**  
 Score (nombre de coups joués). Affichage à gauche de l'écran, lignes 3890 à 3970. Si SC=CJ-19, il reste 20 coups à jouer, les divers affichages clignotent. Si SC=CJ+1, la partie est perdue.  
**Z :**  
 Couleur du cube choisi par l'ordinateur. Utilisée pour le contrôle des cubes après appui sur la touche <V>, lignes 5140 à 5330.

*Scan by G@nts 2015*

# ESAT Software

55, rue Tondu - 33000 Bordeaux - Tél 56 96 35 23 Poste 31

Importateur - Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

### SYSTEME X 170 F CAS, 205 F DISQ.

Le SYSTEME X est un programme (RSX) d'extension à un système résidant qui apporte plus de 30 commandes supplémentaires à votre AMSTRAD.

### SPIRIT 125 F CASSETTE

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en tête de cassette sur disquette. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z 80 et un utilitaire désassembleur. Compris avec SPIRIT, il y a les programmes d'interception de saut de bloc. LOADER 1 et LOADER 2 pour accéder à charger les programmes à partir de la disquette.

### TRANSMAT

Permet le transfert facile sur disques de tous logiciels sur bande. Pour un système à disques AMSTRAD DD1.

- Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques • Lecteur global d'en-tête de disque • Adjonction éventuelle de réadressage • Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.

#### BOURSE D'INFORMATIONS TRANSMAT

Informations complémentaires pour passer des programmes difficiles. Mise à jour régulière des 2 premières éditions.

Transmat Informations N° 1 - disponible - 20,00 F

150 F 185 F  
CASSETTE DISQUETTE

### ODD-JOB

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendez : • Un éditeur complet • Récupérer les programmes effacés • Cacher des programmes du menu • Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII • Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque • Empêcher l'effacement involontaire des programmes • Un duplicateur de disque intelligent • Formater deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive • Transférer les programmes cassette/disquette • Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20% • Charger et lister les programmes en BASIC.

200 F

POUR VOTRE AMSTRAD 464 - 664 - 6128

### RSX SYCLONE 2 130 F 165 F CASSETTE DISQUETTE

Un ensemble RSX bande à bande qui apporte de nouvelles commandes ainsi que de NOMBREUSES POSSIBILITES pour votre CPC 464.

- Sauvegarder vos précieux logiciels pour un chargement avec une économie de temps de 75% • Choix de sept vitesses de sauvegarde, 1 000 à 4 000 bauds
- Pas besoin de SYCLONE pour le rechargement à grande vitesse • Lecteur global d'en-tête • Commandes disponibles à partir du BASIC • Chargement et impression de programmes BASIC sauvegardés • Impression de vos bandes WELCOME.

### ELECTRIC STUDIO PEN MARK II

Nouveau modèle encore amélioré, 1 pixel de précision ! Qualité professionnelle. Le stylo optique multifonctions.

- 464 sur cassette 295 F
- 464 et 664 en disquette (interface compris) 375 F
- 6128 en disquette 375 F

Série "BUG-BYTE" : Casette Dogsboddy 45 F  
Casette Capt'n Kid 45 F

### SCRIPTOR

Un élément essentiel pour les propriétaires d'imprimante DMP-1. Six polices de caractères définissables. Laissez faire votre DMP-1 sans extension.

- Caractère à jambage inférieur • Futuriste • Italiques • Compatible avec AMSWORD • Ecriture liée • Caractères gros et gras • Programme de définition de caractères • Une finition professionnelle pour votre correspondance.

130 F 165 F  
CASSETTE DISQUETTE

### TOMCAT

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout même sans en-tête, et normalement d'un seul coup.

### ZEDIS

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.

130 F 165 F  
CASSETTE DISQUETTE

## BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieur à 500 F

NOM \_\_\_\_\_

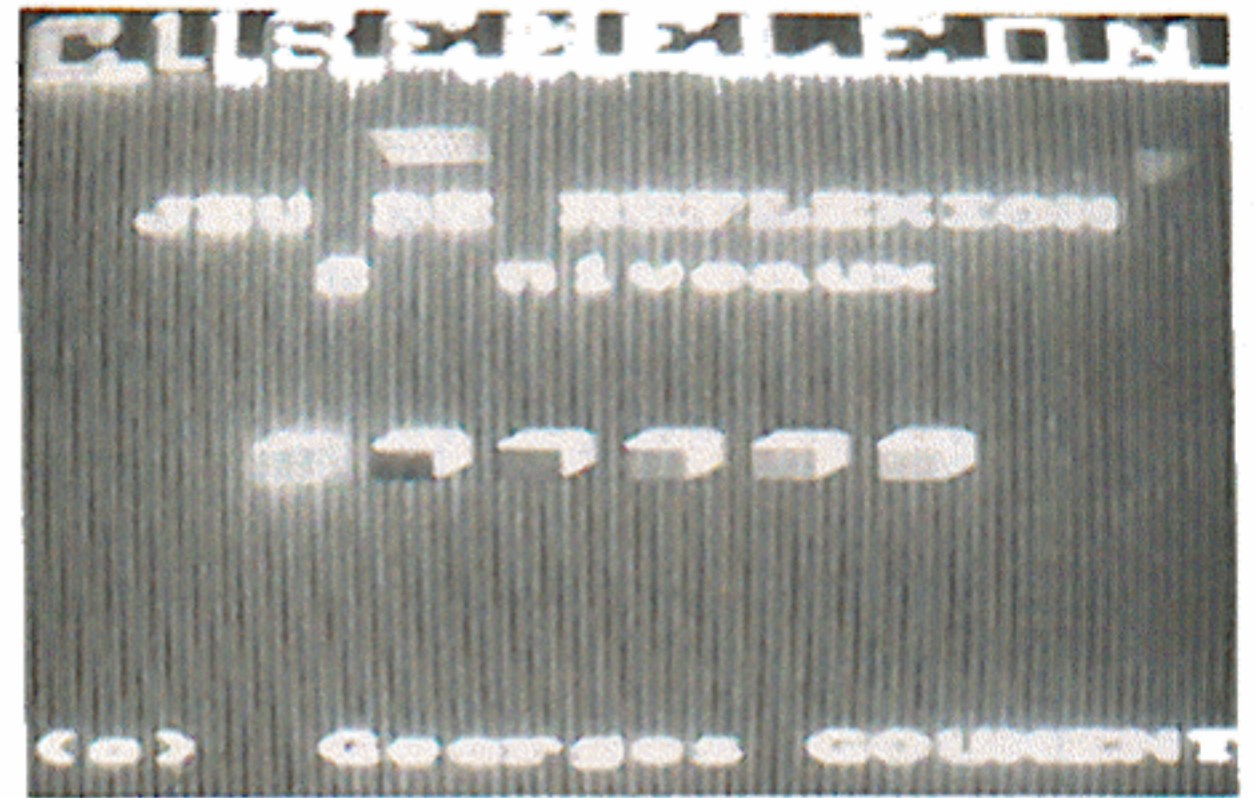
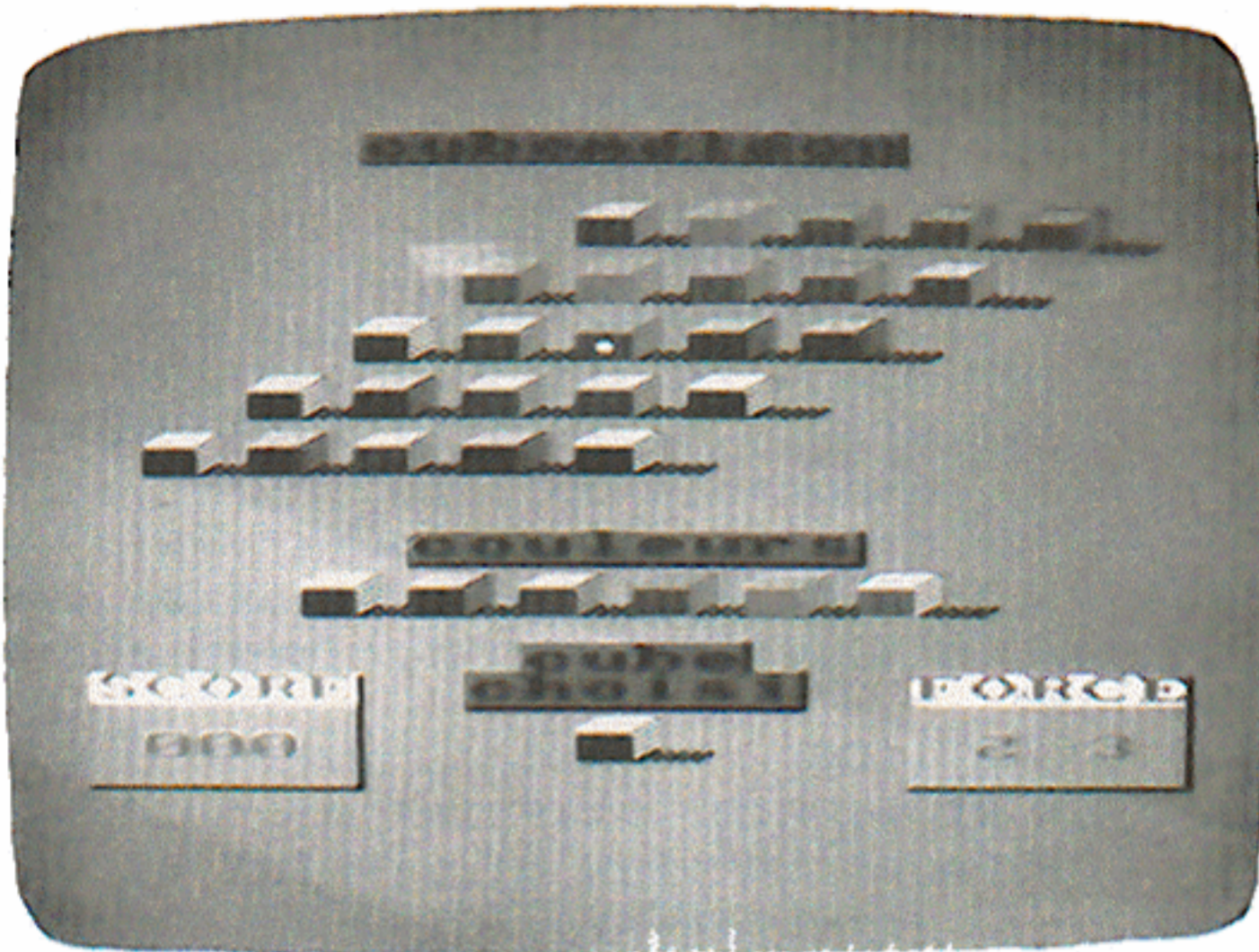
ADRESSE \_\_\_\_\_

Mode de paiement :  chèque /  mandat /  contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux

SIGNATURE

*Scan by G@nts 2015*

	C	D
TOMCAT		
TRANSMAT		
SCRIPTOR		
ZEDIS		
RSX SYCLONE 2		
SYSTEME X		
STYLO OPTIQUE		
ODD JOB		



```

10 ' *****
20 ' *
30 ' *          CUBEMELEON          *
40 ' *
50 ' *   Auteur   Georges   GOUMENT *
60 ' *
70 ' *   AMSTRAD   CPC 464          *
80 ' *
90 ' *****

100 '
110 'red(finition lettres accentues
120 '
130 MODE 0:BORDER 13:FOR I=0 TO 15:INK I
,13:NEXT:PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
140 DIM E$(3)
150 SYMBOL AFTER 64
160 SYMBOL 64,&60,&10,&78,&8C,&7C,&CC,&7
6
170 KEY 129,CHR$(64)
180 SYMBOL 123,&6,&8,&3C,&66,&7E,&60,&3C
190 KEY 128,CHR$(123)
200 SYMBOL 125,&60,&10,&3C,&66,&7E,&60,&
3C
210 KEY 132,CHR$(125)
220 SYMBOL 92,&0,&0,&3C,&66,&60,&3E,&8,&
18
230 KEY 135,CHR$(92)
240 SYMBOL 94,&18,&24,&3C,&66,&7E,&60,&3
C
250 KEY 134,CHR$(94)
260 '
270 'red(finition caract)res du titre et
des cubes du jeu
280 '
290 FOR I=144 TO 165
300 READ S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8
310 SYMBOL I,S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8
320 NEXT I
330 DATA &0,&0,&0,&0,&1F,&3F,&7F,&FF,&0,
&0,&0,&0,&FO,&FO,&FO,&FO,&0,&0,&0,&0,&10
,&20,&50,&A0,&FO,&FO,&FO,&FO,&EO,&CO,&80
,&0,&50,&A0,&50,&A0,&50,&A0,&40,&80,&0,&
0,&0,&0,&0,&15,&2A,&55
340 DATA &0,&0,&0,&0,&0,&50,&A0,&40,&0,&
0,&0,&18,&18,&0,&0,&0,&CO,&CO,&CO,&CO,&C
0,&CO,&FF,&FF,&0,&0,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,
&CO,&0,&0,&FF,&FF,&CO,&CO,&CO,&CO,&0,&0,
&0,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&
CO,&CO,&CO,&CO

```

```

350 DATA &0,&0,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&0,&F
F,&FF,&CO,&CO,&CO,&CO,&FF,&FF,&0,&0,&CO,
&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&0,&0,&CO,&CO,&CO,&C
0,&0,&0,&F8,&F8,&CO,&CO,&CO,&CO,&FF,&FF,
&0,&0,&CO,&CO,&F3,&F3,&F3,&F3,&CC,&CC,&C
C,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO
360 DATA &0,&0,&CO,&CO,&FO,&FO,&FO,&FO,&
CC,&CC,&C3,&C3,&C3,&C3,&CO,&CO
370 E$(1)=CHR$(144)+CHR$(145)+CHR$(10)+C
HR$(8)+CHR$(147)+CHR$(11)
380 E$(2)=CHR$(9)+CHR$(146)+CHR$(10)+CHR
$(8)+CHR$(8)+CHR$(143)+CHR$(148)+CHR$(11
)
390 E$(3)=CHR$(9)+CHR$(149)+CHR$(150)
400 FOR I=176 TO 192
410 READ S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8
420 SYMBOL I,S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8
430 NEXT I
440 DATA &3F,&7F,&0,&0,&30,&30,&30,&30,&
FO,&FO,&30,&30,&30,&20,&20,&0,&30,&30,&3
0,&30,&3F,&3F,&0,&0,&0,&30,&70,&30,&30,&
30,&20,&0,&30,&70,&30,&30,&30,&30,&30,&3
0,&30,&30,&30,&30,&30,&20,&0,&3F,&7F
,&0,&0,&30,&30,&3C,&3C
450 DATA &3F,&7F,&0,&0,&30,&30,&3F,&3F,&
0,&0,&30,&30,&3F,&3F,&0,&0,&FO,&FO,&30,&
30,&30,&30,&20,&0,&FO,&FO,&30,&30,&20,&0
,&0,&0,&30,&70,&3C,&3C,&C,&C,&C,&C,&33,&
32,&30,&30,&30,&30,&20,&0,&30,&70,&3C,&3
C,&C,&C,&C,&F,&F
460 DATA &33,&33,&30,&30,&30,&30,&20,&0,
&FO,&FO,&30,&30,&30,&30,&30,&30,&4,&0,&3
0,&30,&3F,&3F,&0,&0
470 '
480 ' pr(sentation du jeu
490 '
500 POKE &B290,100:CLS
510 FOR Y=400 TO 374 STEP-1:PLOT 0,Y:DRA
W 640,Y,7:NEXT
520 X=640
530 FOR Y=373 TO 368 STEP-1
540 X=X-1:PLOT 0,Y
550 DRAW X,Y,6:NEXT
560 FOR I=1 TO 39
570 READ V,W,X,Y
580 PEN W
590 LOCATE X,Y
600 PRINT CHR$(V)
610 NEXT I

```

```

620 DATA 152,1,1,2,152,3,3,2,153,13,10,1
,152,10,13,2,152,9,17,2,153,3,3,1,153,3,
4,1,153,2,6,1,153,10,13,1,153,9,18,1,153
,15,20,1,154,1,1,1,154,2,5,1,154,4,7,1,1
54,8,11,1,154,11,15,1,154,9,17,1,155,1,2
,2
630 DATA 156,3,4,2,155,4,8,2,155,8,12,2,
155,10,14,2,155,11,16,2,156,13,10,2,156,
9,18,2,156,15,20,2,157,1,2,1,158,2,5,2,1
59,2,6,2,160,4,8,1,160,8,12,1,160,11,16,
1,161,4,7,2,161,8,11,2,161,11,15,2,162,1
3,9,1,163,13,9,2,164,15,19,1,165,15,19,2
640 FOR I=1 TO 39
650 READ V,W,X,Y
660 PEN W
670 LOCATE X,Y
680 PRINT CHR$(V)
690 NEXT I
700 DATA 176,10,1,1,177,10,2,1,178,10,1,
2,179,10,2,2,180,11,3,1,180,11,4,1,178,1
1,3,2,181,11,4,2,183,9,5,1,177,9,6,1,184
,9,5,2,185,9,6,2,182,15,7,1,186,15,8,1,1
92,15,7,2,179,15,8,2,187,5,9,1,180,5,10,
1,188,5,9,2,181,5,10,2
710 DATA 182,14,11,1,186,14,12,1,192,14,
11,2,179,14,12,2,180,1,13,1,178,1,13,2,1
79,1,14,2,182,3,15,1,186,3,16,1,192,3,15
,2,179,3,16,2,176,2,17,1,191,2,18,1,178,
2,17,2,181,2,18,2,189,4,19,1,180,4,20,1,
190,4,19,2,181,4,20,2
720 PEN 6:LOCATE 3,7:PRINT "JEU DE REFLE
XION":LOCATE 6,9:PRINT "2 niveaux":LOCA
TE 1,24:PRINT "(c) Georges GOUMENT"
730 LOCATE 5,14:PEN 10:PRINT E$(1):LOCAT
E 5,14:PEN 1:PRINT E$(2)
740 LOCATE 7,14:PEN 11:PRINT E$(1):LOCAT
E 7,14:PEN 3:PRINT E$(2)
750 LOCATE 9,14:PEN 9:PRINT E$(1):LOCATE
9,14:PEN 2:PRINT E$(2)
760 LOCATE 11,14:PEN 15:PRINT E$(1):LOCA
TE 11,14:PEN 4:PRINT E$(2)
770 LOCATE 13,14:PEN 5:PRINT E$(1):LOCAT
E 13,14:PEN 13:PRINT E$(2)
780 LOCATE 15,14:PEN 14:PRINT E$(1):LOCA
TE 16,14:PEN 8:PRINT CHR$(146):LOCATE 15
,15:PRINT CHR$(143)+CHR$(148)
790 BORDER 0:INK 1,2:INK 10,11:INK 3,3:I
NK 11,17:INK 2,6:INK 9,16:INK 4,9:INK 15
,19:INK 13,12:INK 5,24:INK 8,15:INK 14,2
5:INK 6,26:INK 7,0
800 GOSUB 5440
810 '
820 'mode d'emploi et r)gles du jeu
830 '
840 MODE 1:BORDER 13:FOR I=0 TO 15:INK I
,13:NEXT
850 ORIGIN 1,1:DRAW 1,399,1:DRAW 639,399
,1:DRAW 639,1,1:DRAW 1,1,1
860 PLOT 5,5:DRAW 5,394,3:DRAW 634,394,3
:DRAW 634,5,3:DRAW 5,5,3
870 PLOT 9,9:DRAW 9,390,2:DRAW 630,390,2
:DRAW 630,9,2:DRAW 9,9,2
880 WINDOW #1,2,39,2,23:PAPER #1,0:CLS #
1
890 PEN #1,1:PRINT #1:PRINT #1,"
MODE D'EMPLOI":PEN #1,2:PRINT #1,"
*****"
900 PRINT #1:PRINT #1:PEN #1,3:PRINT #1,

```

```

"Vous choisirez votre niveau de jeu d)sq
ue les r)gles du jeu seront termin(es":P
RINT #1:PEN #1,2:PRINT #1,"FORCE 1:":PEN
#1,3:PRINT #1," d)butant 15 cubes 4 co
uleurs":PRINT #1
910 PEN #1,2:PRINT #1,"FORCE 2:":PEN #1,
3:PRINT #1," champion 25 cubes 6 couleu
rs":PRINT #1
920 PRINT #1:PEN #1,2:PRINT #1," chaqu
e niveau comporte 4 options":PRINT #1,"
de m)lange des couleurs":PRINT #1
:PEN #1,3:PRINT #1,"l'ordinateur en tire
une au sort avant de pr)parer la
partie"
930 GOSUB 1100
940 PEN #1,1:PRINT #1:PRINT #1,"
PREPARATION":PEN #1,2:PRINT #1,"
*****":PRINT #1:PRINT #1
950 PEN #1,3:PRINT #1," L'ordinateu
r choisi un des cubes disponibles l' affi
che dans le bas de l')cran et pr)pare le
jeu.":PRINT #1
960 PRINT #1,"Apr)s avoir dispos) ce cub
e sur 3 ou 5rangs il effectue un m)lange
.":PRINT #1:PRINT #1,"Le choix des cubes
, la proc)dre et lenombre de brouillage
s sont al)atoires."
970 PRINT #1:PEN #1,2:PRINT #1," Vous n
e pouvez pas intervenir durantla pr)para
tion de la partie."
980 GOSUB 1100
990 PEN #1,1:PRINT #1:PRINT #1,"
REGLES DU JEU":PEN #1,2:PRINT #1,"
*****":PRINT #1
1000 PEN #1,3:PRINT #1,"Vous commencez )
jouer lorsqu'un pointblanc apparait sur
la face avant du cube central.":PRINT
#1
1010 PEN #1,2:PRINT #1," Ce point indi
que le cube servant debase ) une permuta
tion de couleurs.":PRINT #1:PEN #1,3:PRI
NT #1," Servez vous des touches fl)ch(es
pour passer d'un cube ) l'autre.":PRINT
#1
1020 PEN #1,2:PRINT #1,"TOUCHE COPY";:PE
N #1,3:PRINT #1," Permute les couleurs":
PEN #1,2:PRINT #1,"TOUCHE <A>";:PEN #1,3
:PRINT #1," Annule la partie"
1030 PEN #1,2:PRINT #1:PRINT #1,"
TOUCHE <V>";:PEN #1,3:PRINT #1,"
L'ordinateur v)rifie la couleur de voscu
bes avant de vous d)clarer vainqueur"
1040 GOSUB 1100
1050 PEN #1,2:PRINT #1:PRINT #1," POUR
GAGNER UNE PARTIE VOUS DEVEZ":PRINT #1:
PRINT #1," REDONNER A VOS CUBES UNE CO
ULEUR":PRINT #1:PRINT #1," IDENTIQUE A C
ELLE QUE L'ORDINATEUR A"
1060 PRINT #1:PRINT #1," CHOISIE A
U DEBUT DU JEU":PRINT #1:PRINT #1:PRINT
#1," BONNE CHANCE !":PRINT #1:
PRINT #1:
1070 PEN #1,3:PRINT #1,"Quand les divers
affichagees clignotentil vous reste 20 c
oups a jouer.":PRINT #1:PRINT #1,"L'opti
on de m)lange des couleurs est valable
durant toute une partie, ) vousde la trou

```

```

ver !"
1080 GOSUB 1100
1090 GOTO 1230
1100 INK 1,24:INK 2,3:INK 3,0
1110 LOCATE 2,24:PEN 1:PRINT "Appuyez su
r une touche"
1120 WHILE INKEY$="":WEND
1130 CLS #1:INK 1,13:INK 2,13:INK 3,13
1140 RETURN
1150 '
1160 ' choix du niveau de jeu: F 1 ou 2
1170 '
1180 ' tirage option m(lange: OP 1 @ 4
1190 '
1200 ' dessin du jeu
1210 '
1220 '
1230 RANDOMIZE TIME:MODE 0:INK 1,0:PEN 1
:PRINT CHR$(22)+CHR$(1):OP=INT(RND*4)+1:
PRINT "NIVEAU CHOISI ?"
1240 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1240
1250 IF A$="1" THEN F=1:GOTO 1270
1260 IF A$<>"2" THEN 1240 ELSE F=2
1270 CLS:FOR I=1 TO 15:INK I,13:NEXT:FOR
Y=158 TO 174:PLOT 192,Y:DRAW 447,Y,12:N
EXT:PLOT 192,156:DRAW 449,156,7:DRAW 449
,174,7:PEN 7:LOCATE 7,15:PRINT "couleurs
":FOR Y=384 TO 400:PLOT 160,Y:DRAW 477,
Y,12:NEXT:PLOT 160,382:DRAW 479,382,7:DR
AW 479,400,7
1280 WINDOW #1,1,5,20,23:PAPER #1,10:CLS
#1:WINDOW #2,16,20,20,23:PAPER #2,10:CLS
#2:A$=STRING$(5,CHR$(143)):PEN 6:LOCATE
1,20:PRINT A$:LOCATE 16,20:PRINT A$
1290 LOCATE 1,20:PEN 1:PRINT "SCORE":LOC
ATE 16,20:PEN 1:PRINT "FORCE":PEN 12:LOC
ATE 2,22:PRINT "000":LOCATE 16,22:PRINT
F:LOCATE 18,22:PRINT "-":LOCATE 18,22:PR
INT OP
1300 LOCATE 6,1:PEN 7:PRINT "cubem(l(on"
:PLOT 0,32:DRAW 162,32,7:DRAW 162,94,7:P
LOT 480,32:DRAW 639,32,7:DRAW 639,94,7
1310 '
1320 ' placement de 4 ou 6 cubes selon
niveau de jeu (F)
1330 '
1340 Y=16:IF F=1 THEN 1370
1350 X=5
1360 LOCATE X,Y:PEN 11:PRINT E$(1):LOCAT
E X,Y:PEN 3:PRINT E$(2):LOCATE X,Y+1:PEN
7:PRINT E$(3)
1370 LOCATE 7,Y:PEN 9:PRINT E$(1):PEN 2:
LOCATE 7,Y:PRINT E$(2):LOCATE 7,Y+1:PEN
7:PRINT E$(3)
1380 LOCATE 9,Y:PEN 15:PRINT E$(1):LOCAT
E 9,Y:PEN 4:PRINT E$(2):LOCATE 9,Y+1:PEN
7:PRINT E$(3)
1390 LOCATE 11,Y:PEN 5:PRINT E$(1):LOCAT
E 11,Y:PEN 13:PRINT E$(2):LOCATE 11,Y+1:
PEN 7:PRINT E$(3)
1400 LOCATE 13,Y:PEN 10:PRINT E$(1):LOCA
TE 13,Y:PEN 1:PRINT E$(2):LOCATE 13,Y+1:
PEN 7:PRINT E$(3)
1410 IF F=1 THEN 1450 ELSE LOCATE 15,Y:P
EN 14:PRINT CHR$(144)+CHR$(145):LOCATE 1
6,Y+1:PRINT CHR$(147):LOCATE 16,Y:PEN 8:
PRINT CHR$(146):LOCATE 15,Y+1:PRINT CHR$(
143)+CHR$(148):LOCATE 15,Y+1:PEN 7:PRIN

```

```

T E$(3)
1420 '
1430 ' appel couleur
1440 '
1450 A=0:INK 1,2:INK 2,6:INK 3,3:INK 4,9
:INK 5,24:INK 6,26:INK 7,0:INK 8,15:INK
9,16:INK 10,11:INK 11,17:INK 12,7:INK 13
,12:INK 14,25:INK 15,19
1460 ENV 1,1,15,1,1,0,110,15,-1,8
1470 ENT 1,15,-5,6,5,15,5
1480 SOUND 7,80,-1,0,1,1
1490 '
1500 ' choix d'un cube par l'ordinateur
1510 '
1520 ' niveau 1 - 4 couleurs (F=1)
1530 '
1540 ' niveau 2 - 6 couleurs (F=2)
1550 '
1560 A=INT(RND*6)+1
1570 IF F=1 THEN 1590
1580 IF A=1 THEN A=3:B=11:GOTO 1690
1590 IF A=2 THEN A=4:B=15:GOTO 1690
1600 IF A=3 THEN A=2:B=9:GOTO 1690
1610 IF A=4 THEN A=13:B=5:GOTO 1690
1620 IF A=5 THEN A=1:B=10:GOTO 1690
1630 IF F=1 THEN 1560
1640 IF A=6 THEN A=8:B=14:GOTO 1690
1650 GOTO 1560
1660 '
1670 ' affichage du cube choisi
1680 '
1690 FOR Y=78 TO 96:PLOT 224,Y:DRAW 415,
Y,12:NEXT:FOR Y=96 TO 112:PLOT 256,Y:DR
AW 383,Y,12:NEXT:PLOT 224,76:DRAW 417,76,
7:DRAW 417,96,7:PLOT 385,96:DRAW 385,112
,7:PEN 7:LOCATE 9,19:PRINT"cube":LOCATE
8,20:PRINT "choisi"
1700 LOCATE 10,21:PEN B:PRINT E$(1):LOCA
TE 10,21:PEN A:PRINT E$(2)
1710 LOCATE 10,22:PEN 7:PRINT E$(3)
1720 '
1730 ' mise en place de 15 ou 25 cubes
selon variable F
1740 '
1750 IF F=1 THEN 1860
1760 FOR X=10 TO 18 STEP 2
1770 LOCATE X,4:PEN A:PRINT CHR$(143)
1780 LOCATE X,3:PEN B:PRINT CHR$(144)
1790 LOCATE X+1,3:PRINT CHR$(145)
1800 LOCATE X+1,4:PRINT CHR$(147)
1810 LOCATE X+1,3:PEN A:PRINT CHR$(146)
1820 LOCATE X+1,4:PRINT CHR$(148)
1830 LOCATE X+1,4:PEN 7:PRINT CHR$(149)
1840 NEXT X
1850 LOCATE 20,4:PRINT CHR$(150)
1860 FOR X=8 TO 16 STEP 2
1870 LOCATE X,6:PEN A:PRINT CHR$(143)
1880 LOCATE X,5:PEN B:PRINT CHR$(144)
1890 LOCATE X+1,5:PRINT CHR$(145)
1900 LOCATE X+1,6:PRINT CHR$(147)
1910 LOCATE X+1,5:PEN A:PRINT CHR$(146)
1920 LOCATE X+1,6:PRINT CHR$(148)
1930 LOCATE X+1,6:PEN 7:PRINT CHR$(149)
1940 NEXT X
1950 LOCATE 18,6:PRINT CHR$(150)
1960 FOR X=6 TO 14 STEP 2
1970 LOCATE X,8:PEN A:PRINT CHR$(143)
1980 LOCATE X,7:PEN B:PRINT CHR$(144)

```

```

1990 LOCATE X+1,7:PRINT CHR$(145)
2000 LOCATE X+1,8:PRINT CHR$(147)
2010 LOCATE X+1,7:PEN A:PRINT CHR$(146)
2020 LOCATE X+1,8:PRINT CHR$(148)
2030 LOCATE X+1,8:PEN 7:PRINT CHR$(149)
2040 NEXT X
2050 LOCATE 16,8:PRINT CHR$(150)
2060 FOR X=4 TO 12 STEP 2
2070 LOCATE X,10:PEN A:PRINT CHR$(143)
2080 LOCATE X,9:PEN B:PRINT CHR$(144)
2090 LOCATE X+1,9:PRINT CHR$(145)
2100 LOCATE X+1,10:PRINT CHR$(147)
2110 LOCATE X+1,9:PEN A:PRINT CHR$(146)
2120 LOCATE X+1,10:PRINT CHR$(148)
2130 LOCATE X+1,10:PEN 7:PRINT CHR$(149)
2140 NEXT X
2150 LOCATE 14,10:PRINT CHR$(150)
2160 IF F=1 THEN 2300
2170 FOR X=2 TO 10 STEP 2
2180 LOCATE X,12:PEN A:PRINT CHR$(143)
2190 LOCATE X,11:PEN B:PRINT CHR$(144)
2200 LOCATE X+1,11:PRINT CHR$(145)
2210 LOCATE X+1,12:PRINT CHR$(147)
2220 LOCATE X+1,11:PEN A:PRINT CHR$(146)
2230 LOCATE X+1,12:PRINT CHR$(148)
2240 LOCATE X+1,12:PEN 7:PRINT CHR$(149)
2250 NEXT X
2260 '
2270 ' nombre de m(langes (variable M)
      selon niveau de jeu (variable F)
2280 '
2290 PEN 7:LOCATE 12,12:PRINT CHR$(150)
2300 WINDOW #3,7,14,23,24
2310 GOSUB 2320:GOTO 2350
2320 FOR J=1 TO 10:FOR I=1 TO 100 STEP 1
0
2330 SOUND 1,I,1,15
2340 NEXT I:NEXT J:RETURN
2350 IF F=2 THEN 2380
2360 M=INT(RND*10)+5
2370 GOTO 2420
2380 M=INT(RND*25)+10
2390 '
2400 ' d(but du brouillage variable (P)
      tirage al(atoire selon F
2410 '
2420 FOR P=1 TO M
2430 IF F=2 THEN 2540
2440 '
2450 ' niveau 1 - 3 rangs de cubes
2460 '
2470 Y=INT(RND*3)+1
2480 IF Y=1 THEN Y=306:L=6:GOTO 2690
2490 IF Y=2 THEN Y=274:L=8:GOTO 2750
2500 IF Y=3 THEN Y=242:L=10:GOTO 2810
2510 '
2520 ' niveau 2 - 5 rangs de cubes
2530 '
2540 Y=INT(RND*5)+1
2550 IF Y=1 THEN Y=338:L=4:GOTO 2630
2560 IF Y=2 THEN Y=306:L=6:GOTO 2690
2570 IF Y=3 THEN Y=274:L=8:GOTO 2750
2580 IF Y=4 THEN Y=242:L=10:GOTO 2810
2590 IF Y=5 THEN Y=210:L=12:GOTO 2870
2600 '
2610 ' coordonn(ees colonnes des cubes
      d(termin(ees par la ligne choisie
2620 '
2630 X=INT(RND*5)+1
2640 IF X=1 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2650 IF X=2 THEN X=354:C=12:GOTO 3050
2660 IF X=3 THEN X=418:C=14:GOTO 3050
2670 IF X=4 THEN X=482:C=16:GOTO 3050
2680 IF X=5 THEN X=546:C=18:GOTO 3050
2690 X=INT(RND*5)+1
2700 IF X=1 THEN X=226:C=8:GOTO 3050
2710 IF X=2 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2720 IF X=3 THEN X=354:C=12:GOTO 3050
2730 IF X=4 THEN X=418:C=14:GOTO 3050
2740 IF X=5 THEN X=482:C=16:GOTO 3050
2750 X=INT(RND*5)+1
2760 IF X=1 THEN X=162:C=6:GOTO 3050
2770 IF X=2 THEN X=226:C=8:GOTO 3050
2780 IF X=3 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2790 IF X=4 THEN X=354:C=12:GOTO 3050
2800 IF X=5 THEN X=418:C=14:GOTO 3050
2810 X=INT(RND*5)+1
2820 IF X=1 THEN X=98:C=4:GOTO 3050
2830 IF X=2 THEN X=162:C=6:GOTO 3050
2840 IF X=3 THEN X=226:C=8:GOTO 3050
2850 IF X=4 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2860 IF X=5 THEN X=354:C=12:GOTO 3050
2870 X=INT(RND*5)+1
2880 IF X=1 THEN X=34:C=2:GOTO 3050
2890 IF X=2 THEN X=98:C=4:GOTO 3050
2900 IF X=3 THEN X=162:C=6:GOTO 3050
2910 IF X=4 THEN X=226:C=8:GOTO 3050
2920 IF X=5 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2930 NEXT P
2940 P=60:GOSUB 2320
2950 IF F=2 THEN CJ=M*6:GOTO 2970
2960 IF F=1 THEN CJ=M*4
2970 SC=0
2980 X=290:Y=274:L=8:C=10
2990 '
3000 ' test couleur:
      variables A,B (pen) couleurs d'origines
      variables A1 et B1 (pen) modifications
      selon variable OP
3010 '
3020 ' sous programme commun pour la
      pr(eparation du jeu et les d(placement du
      joueur
3030 '
3040 '
3050 MOVE X,Y
3060 IF F=1 THEN 3110
3070 IF TEST(X,Y)<>3 THEN 3110
3080 A=3:B=11
3090 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=8:B1=14:GOT
0 3360
3100 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=2:B1=9:GOTO
3360
3110 IF TEST(X,Y)<>2 THEN 3180
3120 A=2:B=9
3130 IF F=2 THEN 3160
3140 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=1:B1=10:GOT
0 3360
3150 GOTO 3170
3160 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=3:B1=11:GO
TO 3360
3170 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=4:B1=15:GOT
0 3360
3180 IF TEST(X,Y)<>4 THEN 3220
3190 A=4:B=15
3200 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=2:B1=9:GOTO

```

```

3360
3210 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=13:B1=5:GOT
O 3360
3220 IF TEST(X,Y)<>13 THEN 3260
3230 A=13:B=5
3240 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=4:B1=15:GOT
O 3360
3250 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=1:B1=10:GOT
O 3360
3260 IF TEST(X,Y)<>1 THEN 3320
3270 A=1:B=10
3280 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=13:B1=5:GOT
O 3360
3290 IF F=2 THEN 3310
3300 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=2:B1=9:GOTO
3360
3310 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=8:B1=14:GOT
O 3360
3320 IF TEST(X,Y)<>8 THEN 2980
3330 A=8:B=14
3340 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=1:B1=10:GOT
O 3360
3350 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=3:B1=11
3360 IF P<=M THEN 4330
3370 GOTO 3460
3380 '
3390 ' top sonore d(placement impossible
3400 '
3410 SOUND 10,46,5,7
3420 SOUND 17,66,5,7
3430 '
3440 'affiche le point blanc sur un cube
apr)s d(placement ou permutation
3450 '
3460 LOCATE C,L:PEN 6:PRINT CHR$(151)
3470 '
3480 ' d(placement du cube de base
3490 '
3500 IF INKEY(0)=0 THEN 3700
3510 IF INKEY(2)=0 THEN 3810
3520 IF INKEY(1)=0 THEN 3930
3530 IF INKEY(8)=0 THEN 4100
3540 '
3550 ' mise en route permutation
3560 '
3570 IF INKEY(9)=0 THEN 4330
3580 '
3590 ' annulation de la partie
3600 '
3610 IF INKEY(69)=0 THEN 6140
3620 '
3630 ' v(rifie la couleur des cubes du
jeu avec le choix de l'ordinateur
3640 '
3650 IF INKEY(55)=0 THEN GOSUB 4250::GOT
O 5620
3660 GOTO 3460
3670 '
3680 ' d(placement impossible en haut
3690 '
3700 IF F=2 AND L=4 THEN 3410
3710 IF F=1 AND L=6 THEN 3410
3720 GOSUB 4250
3730 '
3740 ' remonte d'un cube
3750 L=L-2:C=C+2
3760 X=X+64:Y=Y+32
3770 GOTO 3050

3780 '
3790 'd(placement impossible en bas
3800 '
3810 IF F=2 AND L=12 THEN 3410:GOTO 3830
3820 IF F=1 AND L=10 THEN 3410
3830 GOSUB 4250
3840 '
3850 ' descend d'un cube
3860 '
3870 L=L+2:C=C-2
3880 X=X-64:Y=Y-32
3890 GOTO 3050
3900 '
3910 ' d(placement impossible @ droite
3920 '
3930 IF F=1 AND L=6 AND C=16 THEN 3410
3940 IF L=4 AND C=18 THEN 3410
3950 IF L=6 AND C=16 THEN 3410
3960 IF L=8 AND C=14 THEN 3410
3970 IF F=2 AND L=10 AND C=12 THEN 3410
3980 IF L=10 AND C=12 THEN 3410
3990 IF L=12 AND C=10 THEN 3410
4000 GOSUB 4250
4010 '
4020 ' d(placement d'un cube @ droite
4030 '
4040 C=C+2
4050 X=X+64
4060 GOTO 3050
4070 '
4080 'd(placement impossible @ gauche
4090 '
4100 IF F=1 THEN 4110 ELSE IF L=4 AND C=
10 THEN 3410
4110 IF L=6 AND C=8 THEN 3410
4120 IF L=8 AND C=6 THEN 3410
4130 IF L=10 AND C=4 THEN 3410
4140 IF F=1 THEN 4150 ELSE IF L=12 AND C
=2 THEN 3410
4150 GOSUB 4250
4160 '
4170 ' d(placement d'un cube @ gauche
4180 '
4190 C=C-2
4200 X=X-64
4210 GOTO 3050
4220 '
4230 ' efface le point blanc avant
d(placement - retour au sous programme
pour de d(placement pour nouvelles
coordonnees et nouvel affichage
4240 '
4250 LOCATE C,L
4260 PEN A
4270 PRINT CHR$(143)
4280 FOR TP=1 TO 300:NEXT
4290 RETURN
4300 '
4310 'affichage du score (variable SC)
4320 '
4330 ENV 1,50,2,2:ENT 1,50,-2,2:SOUND 1,
220,75,1,1,1
4340 IF P<>60 THEN 4490 'pr(paration non
termine renvoi aux permutations
4350 SC=SC+1
4360 IF SC<=CJ-19 THEN 4390 ' reste 20
coups @ jouer mise en route clignotement
4370 INK 12,7,26

```

```

4380 IF SC=CJ+1 THEN 5350 'partie perdue
4390 IF SC>9 THEN 4400 ELSE LOCATE 4,22:
PEN 10:PRINT CHR$(143):LOCATE 3,22:PEN 1
2:PRINT SC:GOTO 4490
4400 IF SC>99 THEN 4410 ELSE LOCATE 3,22
:PEN 10:PRINT CHR$(143)+CHR$(143):LOCATE
2,22:PEN 12:PRINT SC:GOTO 4490
4410 LOCATE 2,22:PEN 10:PRINT CHR$(143)+
CHR$(143)+CHR$(143):LOCATE 1,22:PEN 12:P
RINT SC
4420 '
4430 ' sous programme de permutation
4440 '
4450 '
4460 '
4470 ' modification du cube de base
pen = variables A1 et B1
4480 '
4490 PEN B1
4500 LOCATE C,L-1:PRINT CHR$(144)+CHR$(1
45)
4510 LOCATE C+1,L:PRINT CHR$(147)
4520 PEN A1
4530 LOCATE C+1,L-1:PRINT CHR$(146)
4540 LOCATE C,L:PRINT CHR$(143)+CHR$(148
)
4550 '
4560 ' (tudie position des cubes autour
du cube de base: variables U et V
4570 '
4580 ' d(termine si une permutation de
couleur doit ^tre faite selon
valeur de L, C et F
4590 '
4600 IF F=2 AND L=4 THEN 4650
4610 IF F=1 AND L<=6 THEN 4650
4620 U=L-2:V=C+2
4630 YA=Y+32:XA=X+64
4640 GOSUB 4940
4650 IF F=2 AND L=4 AND C=18 THEN 4750
4660 IF F=1 AND L<=6 AND C=16 THEN 4750
4670 IF L=6 AND C=16 THEN 4750
4680 IF L=8 AND C=14 THEN 4750
4690 IF F=1 AND L>=10 AND C=12 THEN 4750
4700 IF L=10 AND C=12 THEN 4750
4710 IF L=12 AND C=10 THEN 4750
4720 U=L:V=C+2
4730 YA=Y:XA=X+64
4740 GOSUB 4940
4750 IF F=2 AND L=12 THEN 4800
4760 IF F=1 AND L>=10 THEN 4800
4770 U=L+2:V=C-2
4780 YA=Y-32:XA=X-64
4790 GOSUB 4940
4800 IF F=2 AND L=4 AND C=10 THEN 4900
4810 IF F=1 AND L<=6 AND C=8 THEN 4900
4820 IF L=6 AND C=8 THEN 4900
4830 IF L=8 AND C=6 THEN 4900
4840 IF F=1 AND L>=10 AND C=4 THEN 4900
4850 IF L=10 AND C=4 THEN 4900
4860 IF L=12 AND C=2 THEN 4900
4870 U=L:V=C-2
4880 YA=Y:XA=X-64
4890 GOSUB 4940
4900 IF P<60 THEN 4920
4910 GOTO 3050
4920 IF P=M THEN 2940
4930 GOTO 2930

```

```

4940 '
4950 ' test couleur des cubes entourant
le cube de base: variables XA,YA
4960 '
4970 IF F=1 THEN 5010
4980 IF TEST(XA,YA)<>3 THEN 5010
4990 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=2:B1=9:GOTO
5230
5000 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=8:B1=14:GOT
O 5230
5010 IF TEST(XA,YA)<>2 THEN 5060
5020 IF F=2 THEN 5040
5030 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=1:B1=10:GOT
O 5230
5040 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=4:B1=15:GOT
O 5230
5050 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=3:B1=11:GOT
O 5230
5060 IF TEST(XA,YA)<>4 THEN 5090
5070 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=13:B1=5:GOT
O 5230
5080 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=2:B1=9:GOTO
5230
5090 IF TEST(XA,YA)<>13 THEN 5120
5100 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=1:B1=10:GOT
O 5230
5110 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=4:B1=15:GOT
O 5230
5120 IF TEST(XA,YA)<>1 THEN 5170
5130 IF F=2 THEN 5150
5140 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=2:B1=9:GOTO
5230
5150 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=13:B1=5:GOT
O 5230
5160 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=8:B1=14:GOT
O 5230
5170 IF F=1 THEN 5230 ELSE IF TEST(XA,YA
)<>8 THEN 4900
5180 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=3:B1=11:GOT
O 5230
5190 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=1:B1=10
5200 '
5210 'modifie la couleur cube par cube
selon variable OP
5220 '
5230 PEN B1
5240 LOCATE V,U-1:PRINT CHR$(144)
5250 LOCATE V+1,U-1:PRINT CHR$(145)
5260 LOCATE V+1,U:PRINT CHR$(147)
5270 PEN A1
5280 LOCATE V+1,U-1:PRINT CHR$(146)
5290 LOCATE V,U:PRINT CHR$(143)+CHR$(148
)
5300 V=0:U=0:A1=0:B1=0
5310 RETURN
5320 '
5330 'la partie est perdue
5340 '
5350 G=40:FOR I=1 TO 26
5360 INK 0,I
5370 SOUND 10,G,10,15
5380 SOUND 17,G-20,10,15
5390 G=G+20
5400 PEN 12:LOCATE 8,24:PRINT "PERDU":NE
XT I:GOSUB 2320:GOTO 6190 'affichage du
r(sultat
5410 '
5420 ' accompagnement musical pour

```

```

      presentation et partie gagnée
5430 '
5440 ENV 1,1,15,1,10,-3,20
5450 ENV 2,1,6,1,20,-2,0.5
5460 ENV 3,1,3,1,30,-2,0.5
5470 RESTORE 5540
5480 FOR I=1 TO 73
5490 READ D,P1,P2
5500 SOUND 49,P1,D*14,0,1
5510 SOUND 42,P2,D*14,0,2
5520 SOUND 28,P2/2,D*14,0,3
5530 NEXT I
5540 DATA 2,851,106,1,638,80,1,676,84,2,
638,80,2,851,106,2,568,71,2,851,106,2,53
6,67,2,638,80,2,478,60,2,638,80,2,426,53
,2,638,80,2,402,50,2,638,80,1,676,84,1,6
38,80,1,568,71,1,676,84,2,851,106,1,426,
53,1,478,60
5550 DATA 1,506,63,1,478,60,1,426,53,1,5
06,63,1,638,80,1,568,71,1,506,63,1,638,8
0,2,716,89,1,804,100,1,851,106,2,804,100
,1,478,60,1,536,67,1,568,71,1,536,67,1,4
78,60
5560 DATA 1,568,71,1,716,89,1,638,80,1,5
68,71,1,716,89,2,804,100,1,851,106,1,956
,119,2,851,106,1,536,67,1,568,71,1,638,8
0,1,568,71,1,536,67,1,638,80,1,804,100,1
,716,89,1,638,80,1,804,100,2,851,106,1,9
56,119
5570 DATA 1,1073,134,2,956,119,2,804,100
,2,851,106,2,638,80,1,676,84,1,638,80,1,
568,71,1,676,84,2,676,84,1,638,80,1,676,
84,3,638,80,3
5580 RETURN
5590 '
5600 ' controle des couleurs et du choix
      de l'ordinateur touche <V>:variable Z
5610 '
5620 X=290:Y=50:MOVE X,Y
5630 IF TEST(X,Y)=1 THEN Z=1
5640 IF TEST(X,Y)=2 THEN Z=2
5650 IF TEST(X,Y)=3 THEN Z=3
5660 IF TEST(X,Y)=4 THEN Z=4
5670 IF TEST(X,Y)=8 THEN Z=8
5680 IF TEST(X,Y)=13 THEN Z=13
5690 IF F=2 THEN 5730
5700 X1=228:X2=482
5710 Y=306:NL=3
5720 GOTO 5740
5730 Y=338:X1=290:X2=548:NL=5
5740 FOR I=1 TO NL
5750 FOR X=X1 TO X2 STEP 64
5760 MOVE X,Y
5770 IF TEST(X,Y)<>Z THEN 5850 ' un des
      cubes n'est pas de la bonne couleur
5780 NEXT X
5790 X1=X1-64:X2=X2-64:Y=Y-32
5800 NEXT I
5810 GOTO 5890 ' tous les cubes sont
      corrects - partie gagnée
5820 '
5830 ' couleur des cubes incorrecte
      la partie doit continuer
5840 '
5850 PEN 12:LOCATE 8,24:PRINT "REJOUER":
GOSUB 2320:PEN 0:FOR X=8 TO 14:LOCATE X,
24:PRINT CHR$(143):NEXT X:GOTO 3460 '
      retour programme principal

```

```

5860 '
5870 ' couleur d'origine reconstituée
      partie gagnée
5880 '
5890 MODE 1:INK 1,7:INK 0,19:FOR I=1 TO
10:ENT 1,30,30,5:SOUND 1,20,10,15,0,1:NE
XT:PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT "J'ai effectu(
";M;" permutations":LOCATE 4,4:PRINT "V
ous deviez r(ussir en ";CJ;" coups":LOCA
TE 10,7:PRINT "VOTRE SCORE EST DE";SC
5900 LOCATE 9,10:PRINT "TOUTES MES FELIC
ITATIONS":IF F=2 THEN 5910 ELSE LOCATE 3
,14:PRINT "Mais si vous voulez ^tre un C
hampion":LOCATE 11,16:PRINT "essayez le
niveau 2":GOSUB 5440:GOTO 5940
5910 LOCATE 11,14:PRINT "C'est un vrai p
laisir de jouer":LOCATE 6,16:PRINT "avec
quelqu'un d'aussi fort":GOSUB 5440
5920 '
5930 ' attente d'une touche nouvelle
      partie ou fin de jeu
5940 LOCATE 1,24:PRINT "Nouvelle partie
O/N"
5950 T$=UPPER$(INKEY$):IF T$="" THEN 595
0
5960 IF T$="N" THEN 6030
5970 IF T$="O" THEN 5990
5980 GOTO 5950
5990 OP=0:P=0:M=0:SC=0:CJ=0:X=0:Y=0:L=0:
C=0:NL=0:Z=0:F=0:A=0:B=0:A1=0:B1=0:ya=0:
xa=0:BORDER 13:INK 0,13:OP=INT(RND*4)+1:
GOTO 1230 'variables remises à 0 pour
nouvelle partie
6000 '
6010 ' fin de partie
6020 '
6030 MODE 0:BORDER 13:INK 0,0:N=10:LOCAT
E 1,25
6040 FOR I=1 TO 255:SOUND 1,N,1,15:POKE
&B28F,I:PRINT " AU REVOIR":IF I<=12
8 THEN 6070
6050 N=N-1
6060 GOTO 6080
6070 N=N+1
6080 NEXT
6090 INK 0,1:BORDER 1
6100 MODE 1:INK 1,24:PEN 1:END
6110 '
6120 ' annulation d'un jeu
6130 '
6140 MODE 1:BORDER 2:INK 0,2:INK 1,15:PE
N 1:FOR I=1 TO 3:FOR N=1 TO 100 STEP 10:
SOUND 1,N,2,15:NEXT:NEXT
6150 LOCATE 7,6:PRINT "Vous n'allez pas
abandonner":LOCATE 5,10:PRINT "je commen
cais à bien m'amuser !":LOCATE 12,14:PRI
NT "ON EN REFAIT UNE ?":GOTO 5940
6160 '
6170 ' affichage r(sultat partie perdue
6180 '
6190 MODE 1:INK 0,7:BORDER 7:INK 1,25:LO
CATE 1,4:PEN 1:PRINT " D(sol(, je ne sui
s pas facile à battre":LOCATE 10,9:PRINT
"Vous avez jou(";SC;"fois":LOCATE 5,12:
PRINT "Vous deviez r(ussir en";CJ;"coups
"
6200 LOCATE 9,18:PRINT "PAS TERRIBLE LE
RESULTAT":GOTO 5940 ■

```



# MODIFVAR

Bertrand OLIVIER

**C**e programme vous apportera une aide considérable dans l'écriture de vos propres programmes ou dans la mise au point et compréhension d'un programme créé par un autre auteur. Entièrement écrit en Basic, il est basé sur la connaissance de la façon dont l'interpréteur écrit les lignes Basic en mémoire.

## LE PROGRAMME

Après avoir tapé, vérifié, sauvegardé cet utilitaire, faites coexister en mémoire le programme sur lequel vous désirez travailler et l'utilitaire (utiliser la commande MERGE) puis tapez RUN 30000. Le menu principal vous propose alors 4 choix dans deux domaines distincts : modification, recherche.

## MODIFICATION DU NOM D'UNE VARIABLE

Entrer le nom de la variable à modifier, puis le nouveau nom à donner à cette variable (ces deux noms doivent être de longueur et de type identique). Après une vérification (le nouveau nom proposé,

existe-il déjà ?), la modification a lieu. Dans le cas où le nouveau nom proposé a déjà été utilisé, vous avez alors le choix entre :

- forcer l'écriture (la modification a lieu bien que ce nouveau nom a déjà été utilisé),
- éditer sur l'écran les numéros de ligne où existe ce nouveau nom,
- fin : retour en mode direct.

## MODIFICATION DU TYPE D'UNE VARIABLE

Cette option ne concerne que les variables numériques. Entrer le nom de la variable à modifier, choisir la modification à faire (le nom de la variable doit être entré sans indicateur de type).

On peut transformer une variable de type réel en variable de type entier (%) ou inversement, soit x en x% ou x% en x. Avantages à utiliser le type % (entier de -32768 à +32767) :

- gain de place en mémoire,
- rapidité d'exécution (jusqu'à 2,5 fois plus rapide).

Ce type de variable est à utiliser le plus souvent possible dans les boucles, compteurs, graphismes, sons, etc.

## RECHERCHE NUMERO DE LIGNE D'UNE VARIABLE DONNEE

Entrer le nom recherché (avec son indicateur de type s'il y a lieu). Les numéros de ligne où existe la variable apparaissent sur l'écran, puis on revient au mode direct.

## RECHERCHE D'UN TOKEN

Entrer la valeur du token. Cette routine a un fonctionnement similaire à la précédente (valeurs de 128 à 255).

```

30000 ' ce No de ligne (30000) indique
        la fin de modification ou de
        recherche (if n1%=30000...)
30010 ' EDIT ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV
ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV
ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV
ENV ENV ERROR
30020 ' DRAWR          MODIFVAR          1.1
DRAWR
30030 ' DRAWR
DRAWR
30040 ' DRAWR KEY sept/1985 bertrand OLI
VIER DRAWR
30050 ' DRAWR
DRAWR
30060 ' DRAWR Pour la revue CPC
DRAWR
30070 ' DRAWR
DRAWR
30080 ' DRAWR          Pour CPC: 664 & 46
4 DRAWR
30090 ' DIM ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV
ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV
ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV ENV
ENV ENV ENT
30100 ' Redefinition des 3 touches du
        bas du clavier numerique
30110 KEY 159,"edit "
30120 KEY 158,"cls"+CHR$(13)
30130 KEY 157,"run 30000"+CHR$(13)
30140 KEY DEF 6,1,13,13,159
30150 KEY DEF 7,0,46,46,158
30160 KEY DEF 15,0,48,48,157
30170 ' *****
30180 CLEAR: CLEAR INPUT: ZONE 10: MODE 1
30190 INK 0,1: INK 1,24: INK 3,0
30200 PAPER 0: PEN 1
30210 PRINT " TRAITEMENT DE VARIABLES"
30220 PRINT: PRINT: PRINT "MODIFICATION :"
30230 PRINT: PRINT " 1- du nom d'une var
iable"
30240 PRINT: PRINT " 2- du type d'une va
riable"
30250 PRINT: PRINT: PRINT "RECHERCHE No de
ligne :"
30260 PRINT: PRINT " 3- d'une variable d
onnee"
30270 PRINT: PRINT " 4- d'un TOKEN"
30280 PRINT: PRINT: PRINT " Votre choix
?"
30290 c$=INKEY$: IF c$="" THEN 30290
30300 PAPER 3: CLS
30310 ON VAL(c$) GOTO 30350,30830,30960,

```

```

31150,31320
30320 ' le choix No 5 existe pour
      extension futur (ou la votre ?)
30330 RUN 30180
30340 ' ***** choix 1
30350 INPUT "Nom de la variable a modifi
er :";an$
30360 INPUT "Nouveau nom a lui donner : "
;nn$:GOSUB 31000
30370 CLS:PRINT "Verification :";
30380 ' ***** recherche d'1 var.
30390 n1%=PEEK(p%+3)*256+PEEK(p%+2)
30400 IF n1%=30000 THEN 30610
30410 pf%=p%+PEEK(p%)+PEEK(p%+1)*256:r%=
p%+4
30420 IF PEEK(r%)=ty% THEN r%=r%+2:GOTO
30460
30430 r%=r%+1:IF r%>pf%-5 THEN p%=pf%:GO
TO 30390
30440 GOTO 30420
30450 ' ***** verif nom variable
30460 FOR j%=1 TO lv%
30470 IF PEEK(r%+j%)<>n%(j%) AND PEEK(r%
+j%)<>n%(j%)-32 THEN 30430
30480 NEXT
30490 PRINT:PRINT "La variable ";nn$;" e
st deja utilisee"
30500 PRINT "Faut il : "
30510 PRINT "1- Forcer l'écriture"
30520 PRINT "2- Editer les No de lignes"
30530 PRINT "3- Fin"
30540 PRINT:PRINT:PRINT "   Votre choix
?"
30550 c$=INKEY$:IF c$="" THEN 30550
30560 ON VAL(c$) GOTO 30600,30590,30580
30570 GOTO 30550
30580 PAPER 0:CLS:END
30590 an$=nn$:GOSUB 31000:CLS:PRINT:GOTO
30970
30600 CLS
30610 PRINT " OK":PRINT "Modification de
:"
30620 PRINT an$;" en ";nn$;" en ligne : "
,
30630 p%=368
30640 ' ***** recherche d'1 var.
30650 n1%=PEEK(p%+3)*256+PEEK(p%+2)
30660 IF n1%=30000 THEN 31280
30670 pf%=p%+PEEK(p%)+PEEK(p%+1)*256:r%=
p%+4
30680 IF PEEK(r%)=ty% THEN r%=r%+2 :GOTO
30720
30690 r%=r%+1:IF r%>pf%-5 THEN p%=pf%:GO
TO 30650
30700 GOTO 30680
30710 ' ***** verif nom variable
30720 FOR j%=1 TO lv%
30730 IF PEEK(r%+j%)<>a%(j%) AND PEEK(r%
+j%)<>a%(j%)-32 THEN 30690
30740 NEXT
30750 ' ***** ecriture
30760 FOR j%=1 TO lv%
30770 POKE r%+j%,n%(j%)
30780 NEXT
30790 PRINT n1%,
30800 IF f%=1 THEN POKE r%-2,nty%
30810 r%=r%+1:GOTO 30690

```

```

30820 ' ***** choix 2
30830 PRINT "Nom de la variable a modifi
er"
30840 INPUT "(sans indicateur de type) :
";an$
30850 PRINT "1- Type reel en type entier
(%)"
30860 PRINT "2- Type entier (%) en type
reel"
30870 PRINT:PRINT:PRINT "   Votre choix
?"
30880 c$=INKEY$:IF c$<"1" OR c$>"2" THEN
30880
30890 nn$=an$:GOSUB 31000:f%=1
30900 IF c$="1" THEN nty%=2:ty%=13
30910 IF c$="2" THEN nty%=13:ty%=2
30920 CLS:PRINT:PRINT "Modification du t
ype de la variable : "
30930 PRINT an$;" en ligne : ",
30940 GOTO 30650
30950 ' ***** choix 3
30960 INPUT "Nom de la variable recherch
ee :";an$:nn$=an$:GOSUB 31000
30970 PRINT "On trouve la variable :"+CH
R$(20)
30980 PRINT an$;" en ligne : ",:GOTO 3065
0
30990 ' ***** s.p.
31000 an$=LOWER$(an$):nn$=LOWER$(nn$)
31010 lv%=LEN(nn$):IF lv%<>LEN(an$) THEN
RUN 30180
31020 ty$=RIGHT$(nn$,1)
31030 ty%=13
31040 IF ty$="$" THEN ty%=3:lv%=lv%-1
31050 IF ty$="%" THEN ty%=2:lv%=lv%-1
31060 FOR i%=1 TO lv%-1
31070 a%(i%)=ASC(MID$(an$,i%,1)):NEXT
31080 a%(i%)=ASC(MID$(an$,i%,1))+128
31090 FOR i%=1 TO lv%-1
31100 n%(i%)=ASC(MID$(nn$,i%,1)):NEXT
31110 n%(i%)=ASC(MID$(nn$,i%,1))+128
31120 p%=368
31130 RETURN
31140 ' ***** choix 4
31150 INPUT "No du TOKEN recherche :";tk
%
31160 PRINT "On trouve le TOKEN : "
31170 PRINT tk%;"en ligne : ",
31180 p%=368
31190 n1%=PEEK(p%+3)*256+PEEK(p%+2)
31200 IF n1%=30000 THEN 31280
31210 pf%=p%+PEEK(p%)+PEEK(p%+1)*256:r%=
p%+4
31220 IF PEEK(r%)=tk% THEN 31250
31230 r%=r%+1:IF r%=pf% THEN p%=pf%:GOTO
31190
31240 GOTO 31220
31250 IF PEEK(r%+1)=32 OR PEEK(r%+1)=1 0
R PEEK(r%+1)=0 THEN PRINT n1%,
31260 GOTO 31230
31270 ' ***** fin
31280 v%=VPOS(#0)
31290 LOCATE 1,25:PRINT:PRINT:PRINT
31300 WINDOW 1,40,v%-1,25:WINDOW #1,1,40
,1,v%
31310 PAPER 0:CLS:END
31320 END:REM *** Pour extention

```

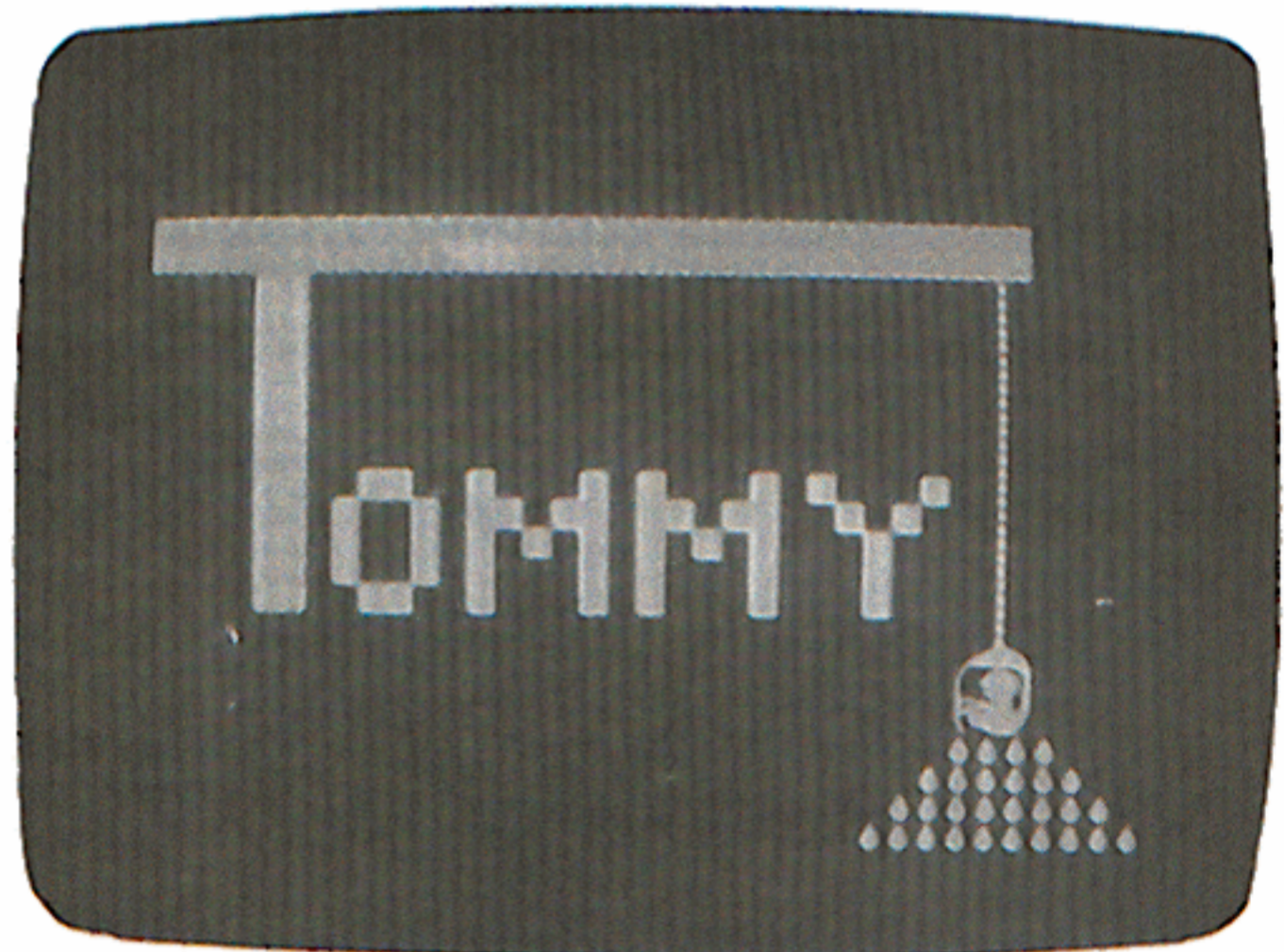
# TOMMY

Fabrice PESIN

**T**ommy, misérable Terrien, s'est trouvé pris dans une tempête cosmique et rejeté sur une planète inconnue. Pour survivre, il s'est installé sur une falaise où viennent nicher des oiseaux, ayant pour seule nourriture leurs œufs.

Les Bugbears, très friands de ces œufs, viennent s'en saisir ; à vous de les en empêcher.

La règle du jeu vous sera donnée par l'ordinateur.  
Bonne chance !



```

10 REM *****
20 REM * FABRICE PESIN *
30 REM * PRESENTE *
40 REM * TOMMY *
50 REM * POUR AMSTRAD *
60 REM * CPC 464 *
70 REM * CPC 664 *
90 REM *****
100 GOSUB 1010
110 GOSUB 1320
120 GOSUB 2490
130 GOSUB 1630
140 FOR T=1 TO 2
150 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(122) THEN Y=Y-1
    ELSE Y=Y+1
160 IF Y<8 THEN Y=8:EN=38+PE:LOCATE 2+PE,
    23:PRINT"ENERGIE:xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
    xxxxx"
170 IF Y>19 THEN Y=19:FL=24+PE:B=0:LOCAT
    E 2+PE,25:PRINT"FLECHES:vw vw vw vw vw"
180 IF A$=CHR$(92) THEN GOSUB 520
190 LOCATE X,Y-1:PRINT"ijk":LOCATE X,Y:P
    RINT"lmn":LOCATE X,Y+1:PRINT"opq"
200 LOCATE X,Y-2:PRINT" e ":LOCATE X,Y+2
    :PRINT" ":NEXT
210 EN=EN-1:IF EN<10 THEN GOSUB 650
220 GOSUB 260
230 GOSUB 620
240 GOTO 140
250 REM ** DEPLACEMENT MONSTRE **
260 Y1=Y1+1:IF Y1>20 THEN Y1=20:GOSUB 30
    0:GOSUB 450
270 LOCATE F,Y1:PRINT"stu":LOCATE F,Y1-1
    :PRINT" "
280 RETURN
290 REM ** OEUFS-1 **
300 FOR T=F TO 30:LOCATE F-1,20:PRINT"
    "
310 LOCATE T,20:PRINT"stu":LOCATE T-1,20
    :PRINT" ":NEXT
320 IF OEUF=20 THEN T=20:GOTO 380
330 LOCATE 29,20:PRINT" "
340 FOR T=20 TO OEUF STEP -1
350 LOCATE 30,T:PRINT"stu"
360 LOCATE 30,T+1:PRINT" "
370 NEXT:LOCATE 30,T+1:PRINT" "
380 FOR J=30 TO 35:LOCATE J,T:PRINT"stu"
    :LOCATE J-1,T:PRINT" ":NEXT
390 IF OEUF=20 THEN OEUF=OEUF-3 ELSE OEU
    F=OEUF-4
400 IF OEUF<7 THEN VI=VI-1:FOR U=8 TO 21
    STEP 4:LOCATE 35,U:PRINT" f ":NEXT
410 IF OEUF<7 THEN LOCATE 6,25:PRINT VIE
    :OEUF=20
420 IF VI<1 THEN 740
430 RETURN
440 REM ** CREATION MONSTRE **
450 Y1=5:F=(INT(RND(1)*21)+6):RETURN
460 REM ** BONUS **
470 LOCATE 11+PE,15:PRINT"BONUS:1000"
480 FOR O=1 TO 300:NEXT:LOCATE 10,15:PRI
    NT" "
490 SC=SC+1000
500 RETURN
510 REM ** TIR **
520 IF B=1 THEN RETURN
530 FOR T=28 TO F+1 STEP -1:LOCATE T,Y-1
    :PRINT"vw":LOCATE T+2,Y-1:PRINT" "
540 IF T=F+1 THEN LOCATE T-1,Y-1:PRINT"
    "
550 NEXT
560 FL=FL-3
570 IF Y=Y1+1 THEN SC=SC+50:GOSUB 450
580 IF SC=5000 THEN GOSUB 470
590 LOCATE FL,25:PRINT" ":IF FL<10 THE
    N B=1
600 RETURN
610 REM ** VARIABLES **

```

```

620 LOCATE EN,23:PRINT " ":LOCATE FL,25:P
RINT " ":LOCATE 19,24:PRINT SC
630 RETURN
640 REM ** MORT **
650 VI=VI-1:IF VI<1 THEN VI=0:LOCATE 2,2
4:PRINT"VIE: 0":GOSUB 740
660 LOCATE 6,24:PRINT VI
670 LOCATE 14,15:PRINT"PLUS D'ENERGIE":F
OR 0=1 TO 200:NEXT
680 LOCATE 2,23:PRINT"ENERGIE:xxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxx"
690 LOCATE 2,25:PRINT"FLECHES:vw vw vw v
w vw"
700 EN=38:FL=24:LOCATE F,Y1:PRINT " ":Y
1=7
710 LOCATE 13,15:PRINT " "
720 RETURN
730 REM ** FIN DE PARTIE **
740 FOR V=7 TO 21:LOCATE 6,V:PRINT"stust
ustustustustustu":NEXT
750 FOR V=7 TO 20:FOR O=1 TO 100:NEXT O:
LOCATE 6,V:PRINT "
":NEXT
760 IF SC>HI THEN GOTO 890
770 LOCATE 7,7:PRINT"LES BUGBEARS VOUS O
NT"
780 LOCATE 7,8:PRINT"VAINCU.VOTRE SEJOUR
"
790 LOCATE 7,9:PRINT"SUR AKRAS N'AURA PA
S "
800 LOCATE 7,10:PRINT"ETE TRES LONG.":FO
R 0=1 TO 200:NEXT
810 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 810 ELSE 820
820 FOR V=7 TO 10:LOCATE 7,V:PRINT "
":NEXT
830 LOCATE 7,7:PRINT"VOTRE SCORE EST DE:
":LOCATE 26,7:PRINT SC
840 LOCATE 7,8:PRINT"LE HI-SCORE EST TOU
JOURS"
850 LOCATE 7,9:PRINT"DE:":LOCATE 10,9:PR
INT HI
860 LOCATE 16,9:PRINT"POINTS"
870 LOCATE 7,10:PRINT"ET EST DETENU PAR:
"
880 LOCATE 10,12:PRINT NOM$:FOR 0=1 TO 5
00:NEXT:GOTO 950
890 LOCATE 7,7:PRINT"BRAVO!VOUS AVEZ BAT
TU"
900 LOCATE 7,8:PRINT"LE MEILLEUR SCORE Q
UI":LOCATE 7,9:PRINT"ETAIT DE"
910 LOCATE 16,9:PRINT HI:LOCATE 23,9:PRI
NT"POINTS"
920 LOCATE 7,10:PRINT"ET QUI ETAIT DETEN
U PAR:"
930 LOCATE 7,11:PRINT NOM$:LOCATE 7,13:P
RINT"VOTRE NOM,CHAMPION:"
940 INPUT"bbbb " ;NOM$:HI=SC
950 LOCATE 7,16:PRINT"UNE AUTRE PARTIE (
O/N)?"
960 A$=INKEY$
970 IF A$="o" THEN VI=3:SC=0:EN=38:Y1=7:
OEUF=21:FL=24:X=30:Y=20:GOTO 1630
980 IF A$="n" THEN GOTO 1000
990 GOTO 960
1000 END
1010 REM ** DEFINITION DES CARACTERES**
1020 SYMBOL AFTER 97

```

```

1030 SYMBOL 97,247,147,157,245,135,249,1
70,222
1040 SYMBOL 98,181,255,155,254,183,238,1
87,238
1050 SYMBOL 99,253,22,18,255,10,251,20,2
48
1060 SYMBOL 100,246,28,244,24,24,224,0,0

1070 SYMBOL 101,0,3,3,3,0,3,3,3
1080 SYMBOL 102,0,8,28,28,62,62,62,28
1090 SYMBOL 103,18,36,36,54,255,255,255,
255
1100 SYMBOL 104,255,255,255,255,255,255,
255,255
1110 SYMBOL 105,0,0,0,1,3,4,8,8
1120 SYMBOL 106,7,31,255,255,255,0,3,15
1130 SYMBOL 107,224,248,252,254,254,31,1
99,243
1140 SYMBOL 108,16,16,16,16,16,16,31,24
1150 SYMBOL 109,31,59,63,7,31,15,39,255
1160 SYMBOL 110,251,251,251,251,243,227,
227,227
1170 SYMBOL 111,17,31,25,17,17,8,8,4
1180 SYMBOL 112,255,7,255,255,255,255,31
,7
1190 SYMBOL 113,227,231,255,254,254,252,
248,240
1200 SYMBOL 114,63,57,55,29,27,14,15,3
1210 SYMBOL 115,0,7,31,62,3,0,0,0
1220 SYMBOL 116,255,255,255,30,255,255,3
0,12
1230 SYMBOL 117,192,248,254,31,240,192,0
,0
1240 SYMBOL 118,0,8,24,63,24,8,0,0
1250 SYMBOL 119,0,0,7,254,7,0,0,0
1260 SYMBOL 120,0,63,63,21,42,21,63,63
1270 SYMBOL 121,3,15,14,27,29,55,57,63
1280 SYMBOL 122,224,240,248,28,14,6,7,3
1290 SYMBOL 123,35,23,47,40,16,32,0,0
1300 RETURN
1310 REM ** INITIALISATION **
1320 SC=0:HI=0
1330 VI=3:OEUF=20
1340 EN=38
1350 FL=24
1360 X=30:Y=20
1370 Y1=5:F=20
1380 NOM$="PERSONNE"
1390 RETURN
1400 REM ** DESSIN TABLEAU **
1410 CLS:PAPER 4:PEN 1
1420 LOCATE 1,1:PRINT"aaaccacaaaccaacaca
ccacacaccaacacacd"
1430 LOCATE 1,2:PRINT"aacaccacacaccacacc
aacaacaccacacd"
1440 LOCATE 1,3:PRINT"accaacaccacacaacaca
ccd"
1450 LOCATE 1,4:PRINT"accacaccaccaccacac
d"
1460 LOCATE 1,5:PRINT"aacacacd"
1470 FOR T=6 TO 21:LOCATE 1,T:PRINT"bbbb
b":NEXT
1480 LOCATE 1,21:PRINT"hhhhhggggggggggggg
ggggggggggggggggggggggggggg"
1490 LOCATE 1,22:PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
1500 LOCATE 2,23:PRINT"ENERGIE:xxxxxxxxxx

```

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1510 LOCATE 2,24:PRINT"VIE:3":LOCATE 13+
PE,24:PRINT"SCORE:0"
1520 LOCATE 2,25:PRINT"FLECHES:vw vw vw
vw vw"
1530 FOR H=5 TO 20:LOCATE 38,H:PRINT"b":
NEXT
1540 FOR T=5 TO 20 STEP 4:LOCATE 33,T:PR
INT"ybbbb":NEXT
1550 FOR T=6 TO 20 STEP 4:LOCATE 33,T:PR
INT"rbbbb":NEXT
1560 FOR T=8 TO 20 STEP 4:LOCATE 36,T:PR
INT"f":NEXT
1570 LOCATE 32,4:PRINT"{z"
1580 FOR T=4 TO Y:LOCATE 31,T:PRINT"e":N
EXT
1590 RETURN
1600 REM ** MENU **
1610 REM ** SCENARIO **
1620 REM ** REGLE DU JEU **
1630 CLS:PAPER 0:PEN 3:PRINT
1640 PRINT"          M E N U : "
1650 PRINT"          -----"
1660 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1670 PRINT"      -1-SCENARIO":PRINT
1680 PRINT"      -2-REGLE DU JEU":PRINT
1690 PRINT"      -3-DEBUT DU JEU":PRINT
1700 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN GOTO 1740
1710 IF A$="2" THEN GOTO 2110
1720 IF A$="3" THEN GOSUB 1400:GOTO 140
1730 GOTO 1700
1740 CLS:PAPER 0:PEN 2
1750 LOCATE 10,1:PRINT"*****
**"
1760 LOCATE 10,2:PRINT"* S C E N A R I O
*"
1770 LOCATE 10,3:PRINT"*****
**"
1780 PRINT:PRINT
1790 LOCATE 2,5:PRINT"          VOUS ETE
S TOMMY,UN MISERABLE"
1800 LOCATE 3,6:PRINT"HUMAIN QUI SURVIT
DIFFICILEMENT SUR"
1810 LOCATE 3,7:PRINT"LA PLANETE AKRAS."

1820 LOCATE 3,9:PRINT"VOUS FAISIEZ UNE T
RANQUILLE LIAISON"
1830 LOCATE 3,10:PRINT" TERRE-PLUTON DAN
S VOTRE VAISSEAU"
1840 LOCATE 3,11:PRINT"LORSQUE VOUS AVEZ
ETE PRIS DANS UNE"
1850 LOCATE 3,12:PRINT"ENORME TEMPETE CO
SMIQUE QUI VOUS A"
1860 LOCATE 3,13:PRINT"ENVOYE SUR CETTE
PLANETE INCONNUE"
1870 LOCATE 3,14:PRINT"ET MYSTERIEUSE."
1880 LOCATE 4,16:PRINT"AYANT ETE LE SEUL
A SURVIVRE A "
1890 LOCATE 3,17:PRINT"L'ATTERISSAGE FOR
CE.VOUS VOUS ETES"
1900 LOCATE 3,18:PRINT"ORGANISE TANT BIE
N QUE MAL POUR "
1910 LOCATE 3,19:PRINT"SURVIVRE."
1920 LOCATE 3,20:PRINT"PAR CHANCE,L'ATMO
SPHERE DE CETTE "
1930 LOCATE 3,21:PRINT"PLANETE EST RESPI

```

```

RABLE ET VOUS VOUS"
1940 LOCATE 3,22:PRINT"ETES INSTALLE SUR
UNE FALAISE OU"
1950 LOCATE 3,23:PRINT"VIENNENT NICHER D
ES OISEAUX."
1960 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1960
1970 CLS:PAPER 0:PEN 3:PRINT:PRINT:PRINT
1980 LOCATE 3,4:PRINT"LES OEUFS SONT VOT
RE SEULE RESSOURCE."
1990 LOCATE 3,5:PRINT"MAIS IL VOUS FAUT
LA PROTEGER CONTRE"
2000 LOCATE 3,6:PRINT" LES BUGBEARS."
2010 LOCATE 3,7:PRINT"EN EFFET,CES ANIMA
UX QUI VIVENT "
2020 LOCATE 3,8:PRINT"DANS LES ARBRES SO
NT FRIANDS DE CE"
2030 LOCATE 3,9:PRINT"MET."
2040 LOCATE 3,10:PRINT"IL VOUS FAUDRA,PO
UR SURVIVRE,LES"
2050 LOCATE 3,11:PRINT"EMPECHER DE VOLER
LES OEUFS TOUT"
2060 LOCATE 3,12:PRINT"EN SURVEILLANT VO
TRE RESERVE "
2070 LOCATE 3,13:PRINT"D'ENERGIE ET VOTR
E STOCK DE FLECHES."
2080 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2090 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2090
2100 GOTO 1630
2110 CLS:PAPER 0:PEN 1
2120 LOCATE 8,1:PRINT"*****
*****"
2130 LOCATE 8,2:PRINT"* R E G L E D U
J E U *
2140 LOCATE 8,3:PRINT"*****
*****"
2150 PRINT:PRINT
2160 LOCATE 3,5:PRINT" VOUS AVEZ,EN BAS
DE L'ECRAN "
2170 LOCATE 3,6:PRINT"PLUSIEURS INDICATE
URS: "
2180 LOCATE 3,8:PRINT" -LE NOMBRE DE FL
ECHES(vw)QUI SONT"
2190 LOCATE 3,9:PRINT"AU DEBUT AU NOMBRE
DE CINQ."
2200 LOCATE 3,11:PRINT" -LA RESERVE D'E
NERGIE(*****)."
2210 LOCATE 3,13:PRINT" -LE SCORE ET LE
NOMBRE DE VIES(3)."
2220 LOCATE 3,14:PRINT" SI JAMAIS VOTRE
RESERVE D'ENERGIE"
2230 LOCATE 3,15:PRINT"VIENT A 0,ALORS V
OUS PERDEZ UNE VIE"
2240 LOCATE 3,16:PRINT"POUR RECONSTITUER
VOTRE RESERVE IL "
2250 LOCATE 3,17:PRINT"VOUS FAUDRA REVEN
IR EN HAUT DE LA "
2260 LOCATE 3,18:PRINT"FALAISE AVEC VOTR
E NACELLE."
2270 LOCATE 3,19:PRINT"VOUS DISPOSEZ DE
5 FLECHES AU DEBUT."
2280 LOCATE 3,20:PRINT"A CHAQUE TIR VOUS
EN PERDEZ UNE."
2290 LOCATE 3,21:PRINT" LORSQUE VOUS N'
EN AVEZ PLUS,VOUS"
2300 LOCATE 3,22:PRINT"NE POUVEZ PLUS TI
RER.POUR RETROUVER"

```

```

2310 LOCATE 3,23:PRINT"VOTRE STOCK VOUS
DEVREZ DESCENDRE EN"
2320 LOCATE 3,24:PRINT"BAS DE LA FALAISE
."
2330 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2330
2340 CLS:PAPER 0:PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT
2350 LOCATE 3,4:PRINT"SI UN BUGBEARS REU
SSIT A ATTEINDRE"
2360 LOCATE 3,5:PRINT"LE SOL MALGRE VOTR
E VIGILANCE,ALORS"
2370 LOCATE 3,6:PRINT"IL VIENDRA INEXORA
BLEMENT MANGER UN"
2380 LOCATE 3,7:PRINT"DES 4 OEUF(f)QUE
VOUS PROTEGEZ."
2390 LOCATE 3,9:PRINT" SI JAMAIS 4 BUGB
EARS REUSSISSENT"
2400 LOCATE 3,10:PRINT" A S'INFILTRER DA
NS VOS RANGS,"
2410 LOCATE 3,11:PRINT"VOUS PERDEZ UNE V
IE."
2420 LOCATE 3,13:PRINT"VOUS DISPOSEZ DE
LA TOUCHE (\) POUR"
2430 LOCATE 3,14:PRINT"MONTER ET DE LA T
OUCHE (Z) POUR "
2440 LOCATE 3,15:PRINT"TIRER."
2450 LOCATE 3,16:PRINT" TOMMY,JE TE
SOUHAITE"
2460 LOCATE 10,22:PRINT"B O N N E C H A
N C E !"
2470 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2470

```

```

2480 GOTO 1630
2490 CLS:PAPER 0:PEN 1
2500 LOCATE 3,4:PRINT"bbbbbbbbbbbbbbbbbb
bbbbbbbbbbbbbbbbbb"
2510 LOCATE 3,5:PRINT"bbbbbbbbbbbbbbbbbb
bbbbbbbbbbbbbbbbbb"
2520 FOR T=6 TO 12:LOCATE 3,T:PRINT"
bb e":NEXT
2530 LOCATE 3,13:PRINT" bb hh h h
h h h h e"
2540 LOCATE 3,14:PRINT" bb h h hh hh
hh hh h h e"
2550 LOCATE 3,15:PRINT" bb h h h h h
h h h h e"
2560 LOCATE 3,16:PRINT" bb h h h h
h h h h e"
2570 LOCATE 3,17:PRINT" bb hh h h
h h h h e"
2580 LOCATE 33,18:PRINT"e":LOCATE 32,19:
PRINT"ijk":LOCATE 32,20:PRINT"lmn":LOCAT
E 32,21:PRINT"opq"
2590 LOCATE 32,22:PRINT"ffff":LOCATE 31,
23:PRINT"ffffff":LOCATE 30,24:PRINT"ffff
ffff"
2600 LOCATE 29,25:PRINT"ffffffffffff"
2610 A$=INKEY$
2620 IF A$=CHR$(13) THEN 2640
2630 GOTO 2610
2640 RETURN
2650 REM ** FINI! ** ■

```

# ABONNEZ-VOUS

voir page 66

Vous-êtes un passionné  
de micro-informatique ?

## SORACOM

Société d'Édition  
en pleine expansion,  
éditeur de livres techniques  
et informatiques  
ainsi que de  
MEGAHERTZ, THEORIC,  
CPC

cherche

## AUTEURS

Vos propositions seront examinées avec soin, quelle que soit la présentation de votre manuscrit. Prenez contact avec M. Marcel LEJEUNE au 99.52.98.11.

Collection Poche ou collection plus importante, nos collections sont réalisées avec une équipe de collaborateurs compétents, aptes à vous aider et à vous conseiller.

Editions SORACOM  
La Haie du Pan - 35170 BRUZ  
Tél.: 99.52.98.11

# DOMPTER les INTERRUPTIONS



**L'**AMSTRAD est une machine puissante qui offre à son utilisateur la possibilité de prendre le contrôle des interruptions. Cette particularité a été mise à profit dans le programme suivant qui permet d'afficher l'heure et d'indiquer l'état de la touche CAPS LOCK. Surveillez la pendule tout en tapant vos longs listings pour éviter un réveil trop difficile le lendemain matin ! Quant à l'indication CAPS, elle pallie à l'absence d'un voyant sur la touche CAPS LOCK, tant regretté par les utilisateurs. **ATTENTION !** Ne faites pas de CAT lorsque cette routine d'interruption est "branchée".

```

10000 '--- routine CAPS + HORLOGE ---
10010 '
10020 FOR n=&A200 TO &A346:READ D$:POKE
N, VAL("&"+D$):NEXT
10030 SAVE "caps.bin",b,&A200,&147:END
10040 '
10050 DATA 21,01,00,11,18,4F,CD,66,BB,11
10060 DATA 12,A3,21,DA,BD,01,02,00,ED,80
10070 DATA 11,DA,BD,21,16,A3,01,02,00,ED
10080 DATA 80,21,3F,A2,06,81,0E,00,11,46
10090 DATA A2,CD,EF,BC,21,39,A2,11,01,00
10100 DATA 01,01,00,CD,E9,BC,C9,00,00,00
10110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
10120 DATA DD,E5,F5,C5,D5,E5,CD,A4,A2,CD
10130 DATA 59,A2,E1,D1,C1,F1,DD,E1,C9,CD
10140 DATA 21,BB,3A,44,A3,BC,20,05,3A,45
10150 DATA A3,BD,C8,7D,32,45,A3,FE,00,28
10160 DATA 07,21,30,A3,CD,8C,A2,C9,7C,32
10170 DATA 44,A3,FE,00,28,07,21,25,A3,CD
10180 DATA 8C,A2,C9,21,38,A3,CD,8C,A2,C9
10190 DATA E5,3E,07,CD,B4,BB,E1,F5,7E,FE
10200 DATA 00,28,06,CD,5A,BB,23,18,F5,F1
10210 DATA CD,B4,BB,C9,21,24,A3,35,CD,36
10220 DATA 32,DD,21,1B,A3,DD,34,07,DD,7E
10230 DATA 07,FE,3A,20,50,3E,30,DD,77,07
10240 DATA DD,34,06,DD,7E,06,FE,36,20,41
10250 DATA 3E,30,DD,77,06,DD,34,04,DD,7E

```

```

10260 DATA 04,FE,3A,20,32,3E,30,DD,77,04
10270 DATA DD,34,03,DD,7E,03,FE,36,20,23
10280 DATA 3E,30,DD,77,03,DD,34,01,DD,7E
10290 DATA 01,FE,34,20,14,3E,30,DD,77,01
10300 DATA DD,34,00,DD,7E,00,FE,33,20,05
10310 DATA 3E,30,DD,77,00,21,18,A3,CD,8C
10320 DATA A2,C9,F3,CD,00,00,FB,C9,10,A3
10330 DATA 1F,0A,01,30,30,3A,30,30,3A,30
10340 DATA 30,00,01,1F,01,01,18,43,41,50
10350 DATA 53,20,18,00,1F,01,01,18,53,48
10360 DATA 49,46,54,18,00,1F,01,01,20,20
10370 DATA 20,20,20,00,00,00,00,00,00,00

```

```

10 CLG
20 MEMORY &A200
30 LOAD"CAPS.BIN"
40 LOCATE 1,3
50 LINE INPUT "INTRODUISEZ L'HEURE SOUS
LA FORME 00:00:00 ";A$
60 FOR I%=1 TO LEN(A$):POKE &A315+I%,ASC
(MID$(A$,I%,1)):NEXT
70 CALL &A200
80 NEW
90 'H$="":H=@H$:POKE H,B:POKE H+1,&16:PO
KE H+2,&A3

```

# ENFIN LE LECTEUR 5" 1/4



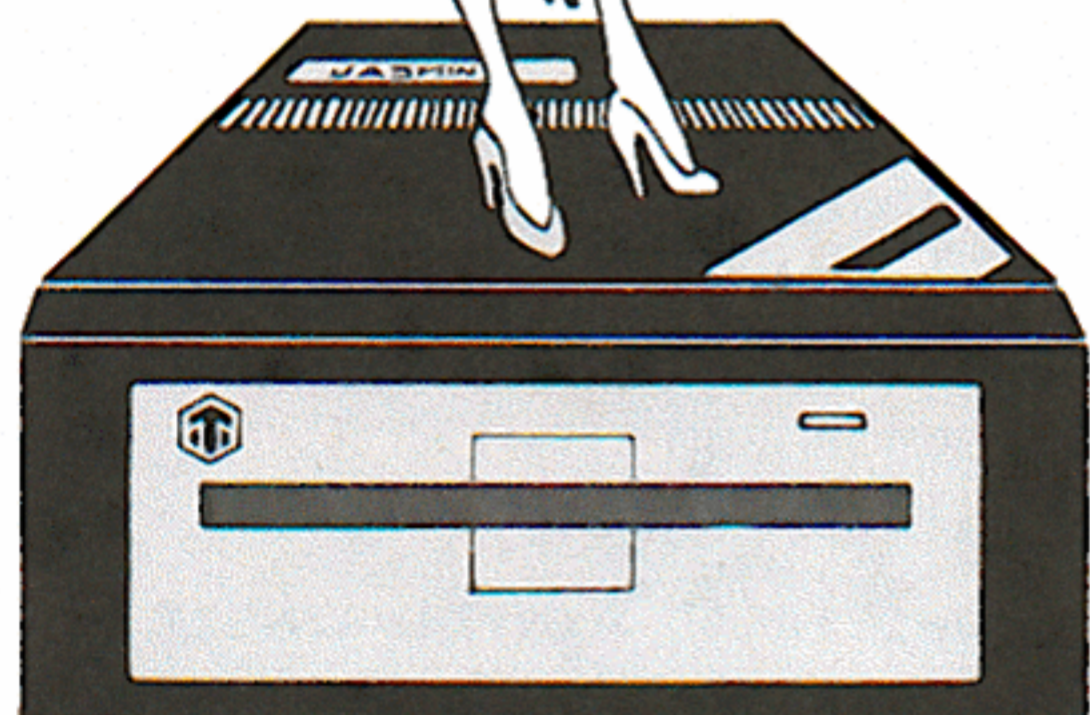
## POUR AMSTRAD

500 K OCTETS pour

### 1599 F TTC

J'♥ LE JASMIN AM 5 D

le 2<sup>e</sup> lecteur double têtes, double densité,  
indispensable pour votre AMSTRAD  
CPC 464 - 664 - 6128



**Ne payez plus vos disquettes 3"  
à 60 F. on trouve des disquettes  
5" 1/4 à moins de 7 F**

Accéder à toute la **bibliothèque CP/M** éditée sur 5" 1/4  
grâce aux utilitaires JASMIN disponibles prochainement

**JASMIN AM-5D, le lecteur double têtes Puissant mais Econome**

Plus besoin de retourner la disquette

Lecteur 5" 1/4 double têtes, double densité.....	1599,00 F TTC
Cable de liaison pour CPC 664.....	165,00 F TTC
Cable de liaison pour CPC 6128.....	155,00 F TTC
Disquettes 5" 1/4, l'unité.....	7,00 F TTC

### SPECIAL IMPRIMANTE

Imprimante spéciale AMSTRAD AM PRINTER.....	1995,00 F TTC
Silencieuse - 50 CPS - Qualité courrier - 132 colonnes en contractées	
Super imprimante BROTHER M 1509.....	4790,00 F TTC
Silencieuse - 180 CPS - Super qualité courrier - large chariot (232 colonnes en contractées)	
Option : distributeur automatique feuille à feuille pour M1509...	1290,00 F TTC
Cable CENTRONICS pour AMSTRAD.....	175,00 F TTC

AMSTRAD - CPC 464 - CPC 664 - CPC 6128 et PCW 8256 sont des marques déposées d'AMSTRAD. JASMIN AM-5D est une marque déposée de T.R.A.N. sarl.  
CP/M est une marque déposée de Digital Research

**BON DE COMMANDE à T.R.A.N. sarl - 53, impasse Blériot**  
83130 LA GARDE - Tél. : 94.21.19.68

**Veillez m'envoyer d'URGENCE**

	Désignation	Quantité	Px unit. TTC	Mt. TTC
Nom : .....				
Adresse : .....				
Code postal : ..... Ville.....				
Date : ..... Tél. : .....				
Ci-joint un chèque total : .....				

Forfait de Port express en France pour achat de plus de 500 F TTC : 80,00 F TTC - Forfait de Port en France pour achat de moins 250 F : 40,00 F TTC  
Supplément Contre-Remboursement : 120,00 F TTC



# LOTO

Didier JACOB

**I**l est bien connu que l'on gagne rarement au loto national en jouant des numéros de téléphone ou des dates de naissance. Il vaut parfois mieux se fier au hasard, et votre CPC est tout disposé à vous aider à gagner des fortunes. Ce petit programme de 1018 octets effectue des tirages en fonction des mises en vigueur et vous trie les numéros dans l'ordre croissant. Si vous gagnez le gros lot, prévenez-nous quand même !

```

10 CLS: PEN 1: LOCATE 17,1: PRINT "L O T O
20 PEN 3
30 WINDOW#2,1,40,12,25
40 LOCATE 12,9: PRINT "(2,7,28,84,210)F
90 LOCATE 12,18: PRINT "MISE      F
100 LOCATE 16,18: INPUT F
110 IF F=2 OR F=7 OR F=28 OR F=84 OR F=2
10 THEN 120 ELSE 10
120 IF F=2 THEN N=6:E=5
130 IF F=7 THEN N=7:E=3
140 IF F=28 THEN N=8:E=1
150 IF F=84 THEN N=9:E=-1
160 IF F=210 THEN N=10:E=-3
170 LOCATE 11,22: INPUT "NBRE DE JEUX";G:
D=1
180 CLS
190 LOCATE 16,2: PRINT "MISE:"F"F
200 DIM T(N)
210 DIM C(49)
220 FOR X=1 TO 49
230 C(X)=0
240 NEXT
250 RANDOMIZE TIME
260 B=INT(RND*49)+1
270 LOCATE 16,4: PRINT "JEU"D"/"G
280 IF C(B)=1 THEN 250
290 A=A+1
300 T(A)=B
310 C(B)=1
320 IF A<N THEN 260
330 D=D+1
340 FOR I=1 TO N
350 FOR J=N TO 1 STEP-1
360 IF T(J-1)>T(J) THEN V=T(J):T(J)=T(J-
1):T(J-1)=V
370 NEXT J
380 NEXT I
390 T=1
400 LOCATE#2,E+(4*T),1: PRINT#2,T(T)
410 T=T+1
420 IF T<N+1 THEN 400
430 LOCATE#2,16,12: PRINT#2,"< TOUCHE >
440 CALL &BB06
450 PRINT#2,STRING$(26,CHR$(11))
460 IF D<G+1 THEN A=0:GOTO 220
470 CLEAR:GOTO 10 ■

```

# ORGUE

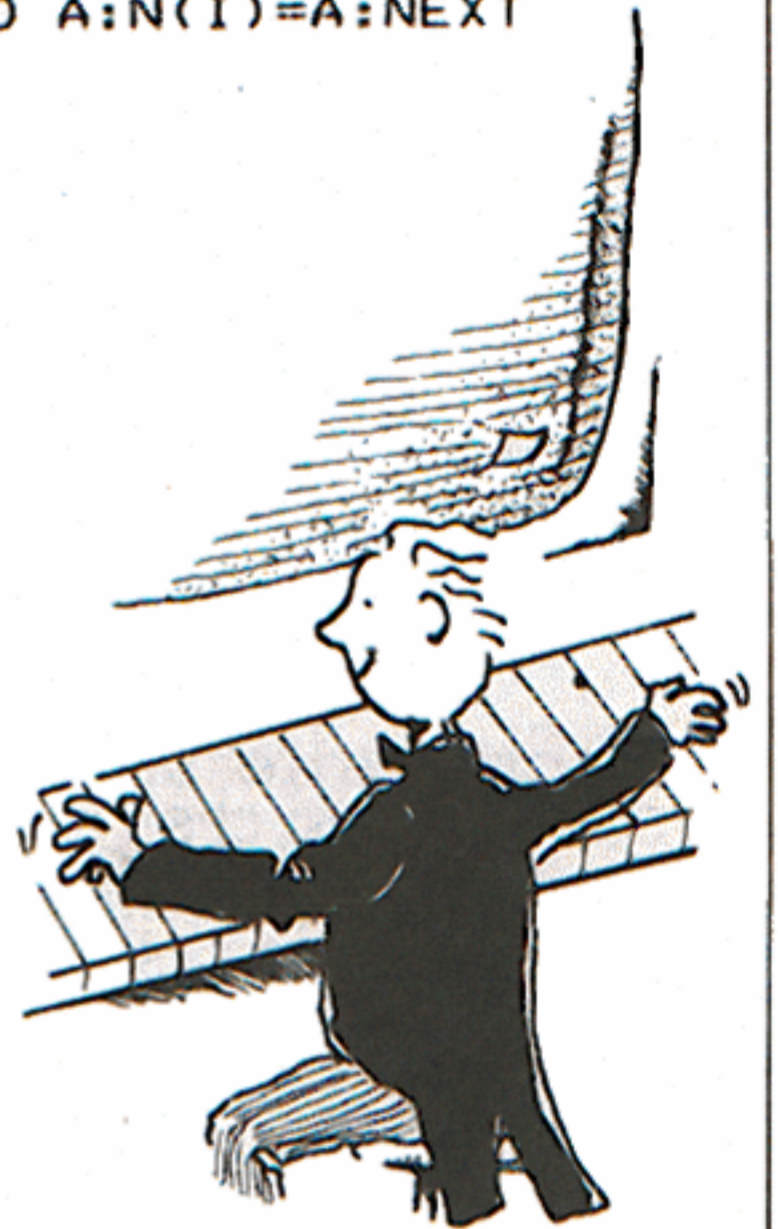
Ludovic DEBONO

**C**e petit programme musical utilise les touches de l'AMSTRAD comme un véritable clavier de piano. La deuxième rangée de touches (A, S, C....) correspond aux notes entières (Do, Ré, Mi, etc.) du Do jusqu'au Sol de l'octave suivante. Les demi-tons sont disposés sur la rangée du dessus. Pour changer d'octave sans interrompre le programme, il suffit de presser une touche du pavé numérique. Par exemple, la touche 4 correspond à l'octave 0. On peut donc utiliser toute la gamme des tonalités disponibles sur l'AMSTRAD. Le tout occupe 936 octets.

```

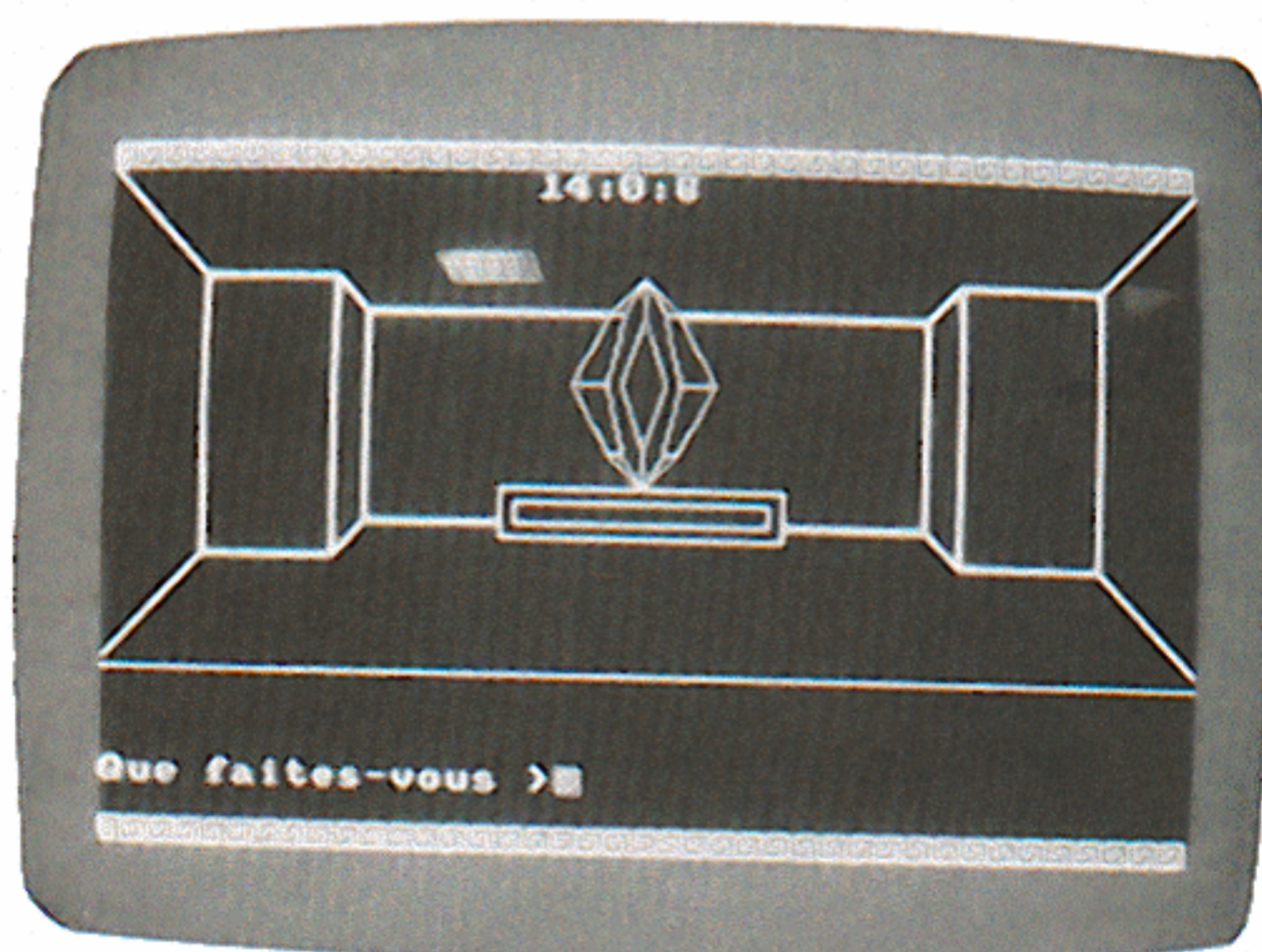
1 ' **ORGUE PAR L. DEBONO**
2 ' LES TOUCHES SONT SUR LA RANGEE 2 LES
DEMI-TONS SONT AU DESSUS
3 ' POUR CHANGER D'OCTAVE APPUYEZ SUR LE
PAVE NUMERIQUE
10 ON BREAK GOSUB 300
20 SPEED KEY 1,1
30 DIM N(13)
40 FOR I=1 TO 12: READ A:N(I)=A:NEXT
50 KEY DEF 69,1,101
60 KEY DEF 37,1,113
70 KEY DEF 59,1,102
80 KEY DEF 34,1,114
90 KEY DEF 60,1,103
100 KEY DEF 36,1,115
110 KEY DEF 58,1,104
120 KEY DEF 27,1,116
130 KEY DEF 61,1,105
140 KEY DEF 29,1,117
150 KEY DEF 53,1,106
160 KEY DEF 28,1,118
170 KEY DEF 51,1,107
180 KEY DEF 17,1,119
190 KEY DEF 52,1,108
200 KEY DEF 19,1,120
210 KEY DEF 43,1,109
220 KEY DEF 44,1,110
230 KEY DEF 42,1,111
240 KEY DEF 45,1,112
250 e$=INKEY$: IF e$="" THEN 250 ELSE e$
=LOWER$(e$)
260 a=ASC(e$): IF A<101 OR A>112 THEN 320
270 NOTE=N(A-100)*2^OCT
280 SOUND 1,NOTE,3:GOTO 250
290 GOTO 250
300 SPEED KEY 10,3:END
310 DATA 478,451,426,402,379,358,338,319
,301,284,268,253
320 IF A>112 AND A<121 THEN OCT=OCT-1:NOT
E=N(A-112)*2^O2:SOUND 1,NOTE,3:GOTO 250
330 IF A<56 AND A>47 THEN OCT=A-52:GOTO
250
340 GOTO 250 ■

```



# Le Temple du Soleil

Scénario et graphismes de Laurent KERLOCH  
Effets sonores de Stéphane KERLOCH



**V**ous êtes un jeune archéologue qui s'ennuie à mourir sur un chantier de fouilles où l'on ne trouve que de rares débris de poteries. Vous décidez donc de laisser tomber ce travail monotone et de vivre une aventure palpitante loin de notre vieille France.

Vous arrivez bientôt au Pérou où, lors d'une visite du musée archéologique de Lima, vous découvrez, grâce à un "quipu", l'emplacement de la pyramide de Patcharak. Le quipu, ce système de cordelettes utilisé par les Incas pour conserver des écrits, vous indique avec précision les coordonnées de ce lieu qui a soulevé bien des querelles d'historiens. En effet, l'existence de ce temple dédié au dieu Patcharak était plus ou moins contestée mais grâce à cette découverte, vous allez enfin pouvoir devenir célèbre. Vous dépensez vos derniers billets dans l'acquisition de l'équipement nécessaire à votre expédition et, accompagné d'un guide péruvien, vous entreprenez votre difficile marche à travers la forêt équatoriale. Assailli par les moustiques de jour comme de nuit, la semaine que vous passez dans la forêt vierge, vous paraît bien déplaisante. Pour comble de malchance, votre guide vous abandonne avec un

équipement restreint au bout de quelques jours. Vous continuez cependant votre expédition et, le lendemain, votre courage est enfin récompensé. Au pied d'un volcan, vous découvrez un antique édifice en assez bon état. Vous gravissez l'escalier de la pyramide à degrés jusqu'au petit temple situé à son sommet. Vous poussez un cri de joie en reconnaissant sur le linteau de la porte l'emblème de Patcharak. Vous passez la voûte et pénétrez dans le sanctuaire quand une lourde grille retombe derrière vous. La joie fait place au désespoir car le temple ne comporte aucune autre issue. Allez-vous échouer si près du but ? Certes non ! Vous décidez immédiatement de ressortir de la pyramide, les bras chargés d'or et de bijoux, par un moyen ou par un autre...

Le programme accepte les phrases composées d'un verbe à l'infinitif et d'un complément. La simplification

sous la forme Verbe + Nom n'est pas indispensable. Il comprend aussi bien "Prendre Diamant" que "Prendre cet énorme Diamant". Les seules abréviations autorisées sont N, S, E et O pour les quatre points cardinaux, I pour Inventaire et Q pour suicide. N'étant pas Hercule, vous ne pouvez porter plus de quatre objets à la fois. De plus, il est fortement recommandé de rester poli avec l'ordinateur.

Les quatre flèches en haut à droite de l'écran indiquent les différentes issues et le carré central la possibilité de descendre à un niveau inférieur. Le chronomètre est là pour vous rappeler qu'il ne faut pas perdre trop de temps dans vos décisions car le volcan pourrait fort bien se réveiller.

Mais, n'oubliez pas que les prêtres de l'ancien temple avaient pris soin de protéger leurs trésors par des pièges souvent cachés. Aussi, soyez prudent !

## TABLEAU DES VARIABLES

E\$(126)	Description des salles.
D\$(126)	Issues possibles pour chaque salle.
O\$(49)	Noms des objets.
EO(49)	Numéro de la salle où se trouvent les objets, si EO(x)=10 l'objet en question se trouve en votre possession.
E	Numéro de la salle où on se trouve.
NT	Nombre d'objets transportés.
VE\$	Verbe.
V\$	4 premières lettres du verbe.
NO\$	Complément.
HR,MN & SC	Heures, minutes et secondes.
REP\$	Réponse.
F1 à F22	Conditions remplies si égal à 0.

## DESCRIPTION TECHNIQUE

Lignes 11 à 65	Graphismes des deux premiers niveaux.
Lignes 67 à 159	Datas des descriptions des salles, des objets, des verbes et des compléments.
Lignes 160 à 172	Initialisation.
Lignes 173 à 192	INPUT artificiel.
Lignes 193 à 286	Affichage du dessin, des issues, de la description de la salle et des objets visibles.
Lignes 287 à 324	Découpage de la phrase.
Lignes 325 à 332	Inventaire
Lignes 333 à 390	Messages de réponse.
Lignes 391 à 474	10 premiers verbes.
Lignes 475 à 492	6 derniers verbes
Lignes 528 à 534	Chronomètre
Lignes 535 à 606	Graphismes des deux derniers niveaux.

```

1 ' -----
2 ' - LE TEMPLE DU SOLEIL -
3 ' -----
4 ' - PRESENTATION -
5 ' -----
6 ' - par L. & S. KERLOCH -
7 ' -----
8 '
9 PEN 1:SYMBOL AFTER 1
10 MODE 0
11 INK 1,24
12 INK 2,6
13 INK 3,20
14 BORDER 0
15 INK 0,0
16 SPEED INK 12,12
17 C=0
18 B=20
19 FOR A=1 TO 9
20 B=B-1
21 C=C+1
22 LOCATE A,C: PEN 3: PRINT "C"
23 LOCATE B,C: PEN 2: PRINT "C"
24 SOUND 1,10*B,4,9
25 SOUND 4,50+10*C,4,9
26 NEXT A
27 LOCATE 10,9: PEN 1: PRINT "P"
28 C=0: B=20
29 ENV 1,15,-1,10

```

```

30 SOUND 2,500,60,15,1
31 FOR A=1 TO 8
32 B=B-1: C=C+1
33 LOCATE A,C: PRINT " "
34 LOCATE B,C: PRINT " "
35 NEXT A
36 INK 2,6,0: INK 3,20,0
37 INK 7,26: INK 8,25: INK 9,24: INK 10,15:
INK 11,6: INK 12,7: INK 13,5: INK 14,2
38 B=20: C=0: D=18
39 ENT 1,20,-4,1,20,4,1
40 FOR A=1 TO 8
41 PEN (A+6)
42 B=B-1: C=C+1: D=D-1
43 LOCATE A,9: PRINT CHR$(133)
44 LOCATE B,9: PRINT CHR$(138)
45 LOCATE A,C: PRINT CHR$(135)
46 LOCATE A,D: PRINT CHR$(141)
47 LOCATE B,D: PRINT CHR$(142)
48 LOCATE B,C: PRINT CHR$(139)
49 LOCATE 10,C: PRINT CHR$(131)
50 LOCATE 10,D: PRINT CHR$(140)
51 SOUND 5,200,10,5+C,0,1
52 NEXT A
53 LOCATE 9,8: PRINT STRING$(3,CHR$(131))
54 LOCATE 9,10: PRINT STRING$(3,CHR$(140))
)
55 C=25: B=17
56 FOR A=3 TO 7
57 B=B-1: C=C-1: PEN 4: INK 4,18
58 LOCATE A,C: PRINT "PRE"
59 LOCATE B,C: PRINT "NTE"
60 LOCATE 10,C: PRINT "SE"
61 T=INT(RND(1)*150)+1: S=INT(RND(1)*150)
+1: F=INT(RND(1)*150)+1
62 SOUND 1,T+50,14,11: SOUND 2,S+50,14,11
: SOUND 4,F+50,14,11
63 NEXT A
64 FOR A=25 TO 21 STEP -1
65 LOCATE 1,A: PRINT STRING$(20," ");
66 NEXT A
67 INK 6,25: PEN 6
68 B=21
69 FOR A=1 TO 6
70 B=B-1
71 LOCATE A,20: PRINT ">"
72 LOCATE B,20: PRINT "<"
73 SOUND 3,400,3,6+A: SOUND 4,100,3,6+A
74 NEXT A
75 DIM L$(12),C(12)
76 C(1)=1: C(2)=2: C(3)=3: C(4)=2: C(5)=1: C(
8)=3: C(9)=2: C(10)=1: C(11)=2: C(12)=3
77 L$(1)=CHR$(143)+" "+STRING$(3,CHR$(
143))+ " "+STRING$(3,CHR$(143))+ " "+STRI
NG$(3,CHR$(143))+ " "+CHR$(215)+" "+CHR$(
214)+" "+STRING$(2,CHR$(143))+CHR$(215)+
" "+CHR$(143)+" "+STRING$(3,CHR$(143))
78 L$(2)=CHR$(143)+" "+CHR$(143)+"
"+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+STRING
$(3,CHR$(143))+ " "+CHR$(143)+" "+CHR$(14
3)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "
79 L$(3)=CHR$(143)+" "+STRING$(2,CHR$(
143))+ " "+CHR$(143)+" "+STRING$(2,C
HR$(143))+ " "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+"
"+STRING$(2,CHR$(143))+CHR$(212)+" "+CH
R$(143)+" "+STRING$(2,CHR$(143))+ " "
80 L$(4)=CHR$(143)+" "+CHR$(143)+"

```

```

"+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(1
43)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+CH
R$(143)+" "+CHR$(143)+" "
81 L$(5)=STRING$(3,CHR$(143))+ " +STRING
$(3,CHR$(143))+ " +CHR$(143)+" "+STRI
NG$(3,CHR$(143))+ " +CHR$(143)+" "+CHR$(
143)+" "+CHR$(143)+" "+STRING$(3,CHR$(
143))+ " +STRING$(3,CHR$(143))
82 L$(6)="":L$(7)=" "
83 L$(8)=" "+STRING$(2,CHR$(143))+CHR$(2
15)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+CHR
$(214)+CHR$(143)+CHR$(215)+" "+CHR$(214)
+CHR$(143)+CHR$(215)+" "+CHR$(143)+" "
+STRING$(3,CHR$(143))+ " +CHR$(143)+" "+
CHR$(143)+" "
84 L$(9)=" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "
+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+
" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(1
43)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+
CHR$(143)+" "
85 L$(10)=" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+"
"+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(213)
+CHR$(143)+CHR$(215)+" "+CHR$(143)+" "+C
HR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+STRING$(2,C
HR$(143))+ " "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+"
"
86 L$(11)=" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+"
"+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(14
3)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(
143)+" "+CHR$(143)+" "+CHR$(143)+" "
+CHR$(143)+" "
87 L$(12)=" "+STRING$(2,CHR$(143))+CHR$(
212)+" "+CHR$(213)+CHR$(143)+CHR$(212)+"
"+CHR$(213)+CHR$(143)+CHR$(212)+" "+CH
R$(213)+CHR$(143)+CHR$(212)+" "+STRING$(
3,CHR$(143))+ " "+STRING$(3,CHR$(143))+
"+CHR$(143)+" "+STRING$(3,CHR$(143))+ " "
88 FOR A=1 TO 2000:NEXT A
89 FOR A=1 TO 20:LOCATE 1,26:PRINT:FOR B
=1 TO 10:NEXT B,A
90 INK 1,24:INK 2,15:INK 3,6:INK 0,0:PAP
ER 0
91 FOR A=1 TO 12:L$(A)=" "+L$(A)+" ":NE
XT A
92 MODE 1:TAG:Y=352
93 FOR A=1 TO 12
94 IF A/2=INT(A/2) THEN G=640:H=-32 ELSE
G=-512:H=32
95 FOR X=G TO 32 STEP H
96 PLOT X,Y,C(A):PRINT L$(A);
97 NEXT X
98 Y=Y-16
99 NEXT A
100 TAGOFF
101 LOCATE 1,18:PEN 3:PRINT"G";:PEN 2:PR
INT"raphismes ";:PEN 1:PRINT"et ";:PEN 3
:PRINT"S";:PEN 2:PRINT"cenario ";:PEN 3:
PRINT": ";:PEN 1:PRINT"L";:PEN 2:PRINT"a
urent ";:PEN 1:PRINT"K";:PEN 2:PRINT"erl
och"
102 LOCATE 4,20:PEN 3:PRINT"E";:PEN 2:PR
INT"ffets sonores ";:PEN 3:PRINT": ";:PE
N 1:PRINT"S";:PEN 2:PRINT"tephane ";:PEN
1:PRINT"K";:PEN 2:PRINT"erloch"
103 DATA 478,1,358,1,379,1,358,1,319,1,3
01,1,319,1,301,1,268,1
104 DATA 239,6,201,2,239,6,179,1,201,1,2

```

```

39,6,268,1,301,1
105 DATA 268,1,301,1,358,6,301,2,358,8,3
01,4,358,10
106 FOR W=1 TO 24
107 ENV 1,2,-1,1,2,1,1,12,-1,10
108 READ Q,Z
109 SOUND 1,Q,Z*30,15,1:SOUND 4,Q*0.99,Z
*30,15,1
110 NEXT W
111 FOR A=1 TO 8000:NEXT A
112 MODE 1:INK 1,25:INK 2,7:INK 3,18:BOR
DER 4:PEN 2
113 LOCATE 17,3:PRINT"PROLOGUE"
114 PEN 3:LOCATE 16,4:PRINT STRING$(10,C
HR$(208))
115 WINDOW #0,3,38,7,25:CLS:PEN 1
116 PRINT " Vous etes un jeune arche
ologueplein de talent qui en a assez
derecoller des morceaux de poteries.Au
ssi decidez-vous de partir cher-cher l
a richesse et la gloire enAmerique d
u Sud."
117 PRINT " Au cours d'une visite du
Museearcheologique de Lima, vous rema
rquez dans une vitrine un 'quipu' quigr
ace a votre parfaite connaissance de ce
systeme de cordelettes utilisepar les in
cas, vous indique l'empla-";
118 PRINT"cement de la fabuleuse pyrami
de dePatcharak, recherchee depuis bi
enlongtemps par les explorateurs duMo
nde entier."
119 IF INKEY$="" THEN 119 ELSE CLS
120 PRINT " Vous achetez immedia
tementl'equipement necessaire a vot
reexpedition et accompagne d'un guide,vo
us commencez votre quete de la Py-ramide
de Patcharak. Les indicationsfournies p
ar le quipu etant relati-";
121 PRINT"vement precises, vous penetrez
dansl'epaisse jungle equatoriale."
122 PRINT " A mesure que vous progr
essez,votre marche devient de plus en pl
usdifficile et en vous reveillant unma
tin, vous constatez que votre gui-de a d
ecide de rebrousser chemin etvous a lai
sse seul avec quelques ba-";
123 PRINT"gages. Vous ne desarmez pas po
ur au-tant et reprenez votre exploration
."
124 LOCATE 22,19:PEN 2:PRINT"BONNE CHANC
E !"
125 IF INKEY$="" THEN 125 ELSE RUN"!temp
le!"
1 ' -----
2 ' - LE TEMPLE DU SOLEIL -
3 ' -----
4 ' - par Laurent Kerloch -
5 ' -----
6 ' - le 1er Mars 1986 -
7 ' -----
8 '
9 '
10 MODE 1:INK 1,24:GOSUB 567:RUN 160
11 INK 1,24:INK 0,0:BORDER 1:PAPER 0:PEN
1:INK 2,15:INK 3,26
12 MODE 1:PRINT:ORIGIN 0,386:PLOT -4,0,1

```

```

:FOR A=1 TO 40:DRAW 12,0:DRAW 0,8:DRAW
R -4,0:DRAW 0,-4:DRAW -4,0:DRAW 0,8:D
RAW 12,0:DRAW 0,-12:NEXT A:ORIGIN 0,0:
PLOT -4,0,1:FOR A=1 TO 40:DRAW 12,0:DR
AW 0,8:DRAW -4,0:DRAW 0,-4:DRAW -4,0:
DRAW 0,8
13 DRAW 12,0:DRAW 0,-12:NEXT A:WINDOW
#0,1,40,20,24:WINDOW #1,1,40,2,19:ORIGIN
0,96:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2,1:PLOT 200,8
,2:DRAW 240,0,2:PLOT 200,48,2:B=240:FOR
A=1 TO 6:PLOT 180+(A*20),-32+(A*40),2:D
RAW 0,40,2:DRAW B,0,2:DRAW 0,-40,2:B=
B-40:NEXT A
14 B=64:FOR A=1 TO 20:PLOT 287+A,-2+(A*1
0),2:DRAW 0,10,2:DRAW B,0,2:DRAW 0,-1
0,2:B=B-2:NEXT A:PLOT 308,208,2:DRAW 0,
20,2:DRAW 4,0,2:DRAW 0,-20,2:DRAW 16,
0,2:DRAW 0,20,2:DRAW 4,0,2:DRAW 0,-20
,2:PLOT 4,20,2:DRAW 0,4,2:DRAW -32,0,
2:DRAW 0,-4,2
15 DRAW 32,0,2:PLOT 180,6,1:DRAW -4,20
,1:PLOT 4,0,1:DRAW 4,-20,1:PLOT -12,2
2,3:GOSUB 17:PLOT 196,6,1:DRAW 4,24,1:P
LOT 4,0,1:DRAW -4,-24,1:PLOT -4,26,3:
GOSUB 17:PLOT 456,6,1:DRAW 4,20,1:PLOT
4,0,1:DRAW -4,-20,1:PLOT -4,22,3:GOSU
B 17
16 PLOT 286,210,1:DRAW -4,14:PLOT 4,0:
DRAW 4,-14:PLOT -10,16,3:GOSUB 17:PLOT
352,210,1:DRAW 2,16:PLOT 4,0:DRAW -2
,-16:PLOT -6,18:GOSUB 17:GOTO 18
17 PLOT 2,-2,3:DRAW 8,0,3:DRAW 4,4,3:
DRAW 0,6,3:DRAW -4,4,3:DRAW -8,0,3:DR
AW -4,-4,3:DRAW 0,-6,3:PLOT 4,0,3:DR
AW 8,0,3:PLOT -2,4,3:PLOT -6,0,3:RETUR
N
18 CLS:PRINT"Apres avoir longuement chem
ine dans l'epaisse jungle equatoriale, v
ous decouvrez derriere un rideau de verdu
re, un spectacle grandiose : la pyramide
du Dieu So- leil Patcharak.":FOR A=1 TO
4:GOSUB 334:NEXT A:RETURN
19 PLOT 0,2,1:DRAW 640,2,1:INK 2,23:INK
3,7:PLOT 0,8,2:DRAW 60,60,2:DRAW 0,160
,2:DRAW -60,60,2:PLOT 60,-60,2:DRAW 8
0,0,2:DRAW 0,-160,2:DRAW -80,0,2:PLOT
80,0,2:DRAW 20,20,2:DRAW 0,120,2:DR
AW -20,20,2:PLOT 640,8,2:DRAW -60,60,2:D
RAW 0,160,2
20 DRAW 60,60,2:PLOT -60,-60,2:DRAW -
80,0,2:DRAW 0,-160,2:DRAW 80,0,2:PLOT
-80,0,2:DRAW -20,20,2:PLOT 20,140,2:D
RAW -20,-20,2:DRAW 0,-120,2:DRAW -80,
0,2:PLOT 0,-8,1:DRAW 0,28:DRAW -160,0
:DRAW 0,-28:DRAW 160,0:PLOT -8,8:DR
AW 0,12:B=0
21 DRAW -144,0:DRAW 0,-12:DRAW 144,0:
PLOT 239.88,2:DRAW -79,0,2:PLOT 0,120,
2:DRAW 140,0,2:PLOT 40,0,2:DRAW 140,0
,2:PLOT -160,20,3:DRAW 20,-20,3:DRAW
20,-40,3:DRAW -20,-40:DRAW -20,-20:DR
AW -20,20::DRAW -20,40:DRAW 20,40:DR
AW 20,20
22 DRAW -12,-20:DRAW -8,-40:DRAW -20,
0:PLOT 20,0:DRAW 8,-40:DRAW 12,-20:DR
AW 12,20:DRAW 8,40:DRAW -8,40:DRAW -
12,20:DRAW 0,-20:DRAW 12,-40:DRAW -12

```

```

,-40:DRAW -12,40:DRAW 12,40:PLOT 12,0
:DRAW 8,0:PLOT 0,-40:DRAW 20,0:PLOT
-20,-40
23 DRAW -8,0:PLOT -24,0:DRAW -8,0:PL
OTR 0,80:DRAW 8,0:PLOT 12,-80:DRAW 0,-
20:RETURN
24 INK 3,25,0:SPEED INK 2,1:RETURN
25 PLOT 360,68,2:DRAW 40,-60:DRAW -160
,0:DRAW 40,60:DRAW 80,0:DRAW 0,-60:PL
OTR -80,0:DRAW 0,60
26 RETURN
27 CLS #1:INK 3,15:INK 2,23:PLOT 0,8,2:D
RAW 80,80:DRAW 0,120:DRAW -80,80:PLOT
R 80,-80:DRAW 480,0:DRAW 80,80:PLOT -
80,-80:DRAW 0,-120:DRAW 80,-80:PLOT -
80,80:DRAW -480,0:PLOT -20,-20:DRAW 0
,120:DRAW -40,20:DRAW 0,-180:PLOT 0,4
0:DRAW 40,0
28 PLOT 560,0:DRAW -40,0:DRAW 0,120:D
RAW 40,20:DRAW 0,-180:PLOT -260,240:D
RAW 0,-40:DRAW -80,0:DRAW -20,40:DR
AW 120,0:DRAW -20,-40:PLOT -80,0:DRAW
0,40:CLS:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2,1:PLOT 16
0,88,3:DRAW 0,80:DRAW 20,20:DRAW 40,0
:DRAW 20,-20
29 DRAW 0,-80:DRAW -80,0:PLOT 8,8:DR
AW 0,72:DRAW 12,12:DRAW 40,0:DRAW 12,
-12:DRAW 0,-72:DRAW -64,0:PLOT 52,28,
1:DRAW 0,6:DRAW 4,0:DRAW 0,-6:DRAW -
4,0:PLOT 22,30,0:DRAW 38,38,0:PLOT 618,
30,0:DRAW -38,38,0
30 RETURN
31 INK 3,15:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2,1:PLOT
0,8,2:DRAW 80,80:DRAW 0,120:DRAW -80
,80:PLOT 80,-80:DRAW 480,0:DRAW 80,80
:PLOT -80,-80:DRAW 0,-120:DRAW 80,-80
:DRAW -80,80:DRAW -180,0:DRAW 0,120:D
RAW -20,-20:DRAW -80,0:DRAW -20,20:PL
OTR 20,-20
32 DRAW 0,-80:DRAW -20,-20:DRAW 0,120
:PLOT 20,68:DRAW 40,0:DRAW 0,120:DRAW
-40,20:DRAW 0,-180:PLOT 2,2,0:DRAW 3
6,36,0:PLOT 80,88,2:DRAW 180,0:PLOT 10
0,20:DRAW 0,80:PLOT 40,-40:DRAW 4,0:D
RAW 0,-40:DRAW -4,0:DRAW 0,40:PLOT 2
,-20,1
33 DRAW 20,14,1:PLOT 360,108,2:DRAW 20
,-20,2:RETURN
34 FOR A=290 TO 350 STEP 10:PLOT A,108,3
:DRAW 0,78,3:NEXT A:FOR A=118 TO 178 ST
EP 20:PLOT 282,A,3:DRAW 76,0,3:NEXT A:R
ETURN
35 FOR A=108 TO 168:PLOT 282,A,0:DRAW 7
6,0,0:NEXT A:RETURN
36 INK 3,18:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2,1:PLOT
0,8,2:DRAW 60,60:DRAW 0,160:DRAW -60
,60:PLOT 60,-60:DRAW 360,0:DRAW 20,20
:DRAW 80,0:DRAW 0,-200:DRAW -80,0:DR
AW -20,20:DRAW -160,0
37 INK 3,18:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2,1:PLOT
0,8,2:DRAW 60,60:DRAW 0,160:DRAW -60
,60:PLOT 60,-60:DRAW 360,0:DRAW 20,20
:DRAW 80,0:DRAW 0,-200:DRAW -80,0:DR
AW -20,20:DRAW -160,0
38 DRAW -20,20:DRAW 0,100:DRAW -80,0:
DRAW 0,-100:DRAW -20,-20:DRAW -80,0:P
LOT 80,0:DRAW 0,140:DRAW 120,0:DRAW

```

```

0,-140:PLOTR 0,140:DRAWR -20,-20:PLOTR -
80,0:DRAWR -20,20:PLOTR 280,20:DRAWR 0,-
160:PLOTR 20,-20:DRAWR 0,200:PLOTR 4,-20
:DRAWR 0,-160
39 DRAWR 72,0:DRAWR 0,160:DRAWR -72,0:PL
OTR 76,0:DRAWR 60,0:DRAWR 60,60:DRAWR -6
0,-60:DRAWR 0,-160:DRAWR 60,-60:PLOTR -6
0,60:DRAWR -60,0:RETURN
40 FOR A=514 TO 446 STEP -2:PLOT A-2,70,
2:DRAWR 0,156,2:PLOT A,70,0:DRAWR 0,156,
0:NEXT A:RETURN
41 PLOT C,D,3:DRAWR -12,98:DRAWR 12,20:P
LOTR 40,0:DRAWR 12,-20:DRAWR -12,-98:PL
OTR -40,118,2:DRAWR 8,20:DRAWR 24,0:DRAWR
8,-20:DRAWR -12,-12:DRAWR 0,26:DRAWR -1
6,0:DRAWR 0,-26:DRAWR -12,12:PLOTR 12,-1
2:DRAWR 16,0:PLOTR -8,-2,3:DRAWR 0,-104,
3
42 PLOTR -2,20,1:DRAWR 4,0:PLOTR -4,20:D
RAWR 4,0:PLOTR -4,20:DRAWR 4,0:PLOTR -4,
20:DRAWR 4,0:PLOTR -4,20:DRAWR 4,0:PLOT
C+16,D+112,1:DRAWR 8,0:PLOTR 0,10:PLOTR
-8,0:PLOT C+8,D+138,1:DRAWR 24,0:DRAWR 0
,6:DRAWR -24,0:DRAWR 0,-6:FOR A=2 TO 14
STEP 4
43 PLOT (C+20+A),D+144,3:DRAWR 0,6:PLOT
(C+20)-A,D+144:DRAWR 0,6:NEXT A:RETURN
44 CLS:CLS #1:INK 3,6:PLOT 0,2,1:DRAW 64
0,2,1:PLOT 0,8,2:DRAWR 80,80:DRAWR 0,120
:DRAWR -80,80:PLOTR 80,-80:DRAWR 160,0:P
LOTR 0,20:DRAWR 20,0:DRAWR 20,-20:DRAWR
80,0:DRAWR 20,20:DRAWR 20,0:DRAWR 0,-160
:DRAWR -160,0:DRAWR 0,160:PLOTR 20,0:DR
AWR 0,-120
45 DRAWR 120,0:DRAWR 0,120:PLOTR -20,-20
:DRAWR 0,-80:DRAWR -80,0:DRAWR 0,80:PLOT
R 0,-80:DRAWR -20,-20:PLOTR 120,0:DRAWR
-20,20:PLOTR 40,80:DRAWR 160,0:DRAWR 80,
80:PLOTR -80,-80:DRAWR 0,-120:DRAWR 80,-
80:PLOTR -80,80:DRAWR -160,0
46 PLOT 80,88,2:DRAWR 160,0:RETURN
47 PLOT 20,28,2:DRAWR 0,180:DRAWR 40,-20
:DRAWR 0,-120:DRAWR -40,0:PLOT 22,30,0:D
RAWR 36,36,0:RETURN
48 INK 2,23:CLS:CLS #1:INK 3,15:PLOT 0,2
,1:DRAW 640,2,1:PLOT 0,8,2:DRAWR 60,60:D
RAWR 0,160:DRAWR -60,60:PLOTR 60,-60:DR
AWR 520,0:DRAWR 60,60:PLOTR -60,-60:DRAWR
0,-160:DRAWR 60,-60:PLOTR -60,60:DRAWR
-200,0:PLOTR 0,40:DRAWR 0,-60:DRAWR -120
,0:DRAWR 0,60
49 DRAWR 120,0:DRAWR -20,20:DRAWR -80,0:
DRAWR -20,-20:PLOT 20,48:DRAWR 20,0:DR
AWR 0,120:DRAWR -20,20:DRAWR 0,-160:PLOTR
2,2,0:DRAWR 16,16,0:PLOT 60,68,2:DRAWR 2
00,0,2:RETURN
50 INK 3,8:INK 2,2:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2
,1:PLOT 0,8,2:DRAWR 40,40:DRAWR 80,0:DR
AWR 40,40:DRAWR 0,20:DRAWR -40,-40:DRAWR
-80,0:DRAWR 0,-20:PLOTR 80,0:DRAWR 0,20:
PLOTR -80,0:DRAWR 40,40:DRAWR 16,0:PLOTR
-16,0:DRAWR 0,100:DRAWR -80,80
51 PLOTR 80,-80:DRAWR 480,0:DRAWR 80,80:
PLOTR -80,-80:DRAWR 0,-120:DRAWR -400,0:
PLOTR 0,20:DRAWR -36,0:PLOT 640,8:DRAWR
-80,80:PLOTR 60,-20:DRAWR -40,0:DRAWR 0,
120:DRAWR 40,20:DRAWR 0,-180:PLOTR -2,2,
0:DRAWR -36,36,0

```

```

52 PLOT 100,76,1:DRAWR 2,24,1:PLOTR 8,0:
DRAWR 2,-24:DRAWR 12,0:DRAWR -4,4:DRAWR
-2,20:PLOTR -8,-24:PLOT 100,76:DRAWR 12,
0:DRAWR -4,4:DRAWR 0,8:PLOT 92,100,3:DR
AWR 8,28:DRAWR 20,0,2:DRAWR 8,-28,3:DRAWR
-36,0,3:PLOTR 8,30,1:DRAWR 0,36:DRAWR 4
,4:PLOTR 12,0
53 DRAWR 4,-4:DRAWR 0,-16,1:DRAWR -10,14
:DRAWR -4,-4:DRAWR 10,-14:DRAWR 16,0:DR
AWR 4,4:DRAWR -16,0:PLOTR 0,-4:DRAWR 0,-1
6:PLOT 100,190,3:DRAWR 20,0:DRAWR 0,14:D
RAWR -20,-14:PLOT 100,188,2:DRAWR -4,-16
:DRAWR 16,0:DRAWR 4,16:PLOTR 4,0,1:DRAWR
0,-2
54 DRAWR 6,-6:DRAWR -4,0:DRAWR 0,-6:DR
AWR -4,0:RETURN
55 CLS #1:INK 3,15:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2
,1:INK 2,23:PLOT 0,8,2:DRAWR 20,20:DRAWR
0,240:DRAWR -20,20:PLOT 20,28,2:DRAWR 6
0,0:DRAWR 0,240:DRAWR -60,0:PLOTR 60,0:D
RAWR 40,-40:DRAWR 0,-160:DRAWR -40,-40:P
LOTR 40,40:DRAWR 120,0:PLOTR -120,160:DR
AWR 120,0
56 PLOTR 20,20,1:DRAWR 20,-20:DRAWR 0,-1
60:DRAWR -20,-20:DRAWR -20,0:DRAWR 0,200
:DRAWR 20,0:DRAWR 0,-200:PLOTR 20,20:DR
AWR 80,0:PLOTR 20,-20:DRAWR 20,0:DRAWR 0,
200:DRAWR -20,0:DRAWR 0,-200:DRAWR -20,2
0:DRAWR 0,160:DRAWR 20,20:PLOTR -20,-20:
DRAWR -80,0
57 PLOTR 0,-40:DRAWR 80,0,3:DRAWR 0,-80,
3:DRAWR -80,0,3:DRAWR 0,80:DRAWR 20,-20:
DRAWR 40,0:DRAWR 20,20:PLOTR -20,-20:DR
AWR 0,-40:DRAWR 20,-20:PLOTR -20,20:DRAWR
-40,0:DRAWR -20,-20:PLOTR 20,20:DRAWR 0
,40:PLOTR 102,60,2:DRAWR 118,0:DRAWR 40,
40:DRAWR 60,0
58 DRAWR 20,20:PLOTR -20,-20:DRAWR 0,-24
0:DRAWR 20,-20:PLOTR -20,20:DRAWR -60,0:
DRAWR 0,240:PLOTR 0,-240:DRAWR -40,40:DR
AWR 0,160:PLOTR 0,-160:DRAWR -120,0:PLOT
316,148,3:DRAWR 4,4:DRAWR 4,-4:DRAWR -4
,-4:DRAWR -4,4:RETURN
59 CLS #1:CLS:INK 3,7:PLOT 0,2,1:DRAW 64
0,2,1:PLOT 0,8,2:DRAWR 40,40:DRAWR 0,200
:DRAWR -40,40:PLOTR 40,-40:DRAWR 60,0:DR
AWR 40,-40:DRAWR 420,0:DRAWR 80,80:PLOT
R -80,-80:DRAWR 0,-120:DRAWR 80,-80:PLOT
R -20,20:DRAWR 0,180:DRAWR -40,-20:DRAWR
0,-120
60 DRAWR 40,0:PLOTR -2,-38,0:DRAWR -36,3
6,0:PLOT 40,48,2:DRAWR 60,0:DRAWR 0,200:
PLOTR 40,-40:DRAWR 0,-120:DRAWR -40,-40:
PLOTR 40,40:DRAWR 140,0:DRAWR 0,100:DR
AWR 100,0:DRAWR 0,-100:DRAWR -20,20:DRAWR
0,60:DRAWR 20,20:PLOTR -20,-20:DRAWR -60
,0
61 DRAWR -20,20:PLOTR 20,-20:DRAWR 0,-60
:DRAWR -20,-20:PLOT 380,88,2:DRAWR 180,0
:PLOT 160,48,2:DRAWR 0,-20:DRAWR 80,0:DR
AWR 20,20:DRAWR 0,20:DRAWR -20,-20:DRAWR
-80,0:DRAWR 20,20:DRAWR 80,0:PLOTR -20,
-20:DRAWR 0,-20:RETURN
62 CLS #1:INK 2,2:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2,
1:PLOT 0,8,2:DRAWR 60,60:DRAWR 0,60:DR
AWR 40,20:DRAWR 0,80:DRAWR -100,40:PLOTR 1
00,-40:DRAWR 440,0:DRAWR 100,40:DRAWR -1
00,-40:DRAWR 0,-80:DRAWR 40,-20:DRAWR 0,

```

```

-60:DRAWR 60,-60:PLOTR -60,60:DRAWR -200
,0:DRAWR 0,60
63 DRAWR 200,0:PLOTR -12,-12:DRAWR 0,-36
:DRAWR -176,0:DRAWR 0.36:DRAWR 176,0:PLO
TR -28,32:DRAWR -180,0:DRAWR 0,-60:DRAWR
20,-20:DRAWR 0,60:DRAWR -20,20:PLOTR -2
60,0:DRAWR 180,0:DRAWR 0,-60:DRAWR -20,-
20:DRAWR 0,60:DRAWR 20,20:PLOTR -220,-20
:DRAWR 200,0
64 DRAWR 0,-60:DRAWR -200,0:PLOTR 12,12:
DRAWR 0,36:DRAWR 176,0:DRAWR 0,-36:DRAWR
-176,0:PLOTR 188,-12:DRAWR 120,0:PLOTR
-20,20:DRAWR -80,0:PLOTR 100,60,1:GOSUB
65:PLOTR -180,0,1:GOSUB 65:RETURN
65 DRAWR 20,40,1:DRAWR -8,28:DRAWR 12,8:
DRAWR 12,0:DRAWR 12,-8:DRAWR -8,-28:DRAW
R 20,-40:DRAWR -20,-8:DRAWR -20,0:DRAWR
-20,8:PLOTR 20,-8:DRAWR 8,48:DRAWR -4,36
:PLOTR 12,0:DRAWR -4,-36:DRAWR 8,-48:PLO
TR -40,8:RETURN
66 END
67 DATA 1,"dans le temple au sommet de l
a pyramide",""
68 DATA 32,"dans une piece obscure",ES
69 DATA 33,"dans un etroit couloir",OU
70 DATA 34,"dans une petite salle",SU
71 DATA 39,"face a un mur richement scul
pte",SU
72 DATA 40,"dans une salle eclairee par
des lampes de cristal",SUDE
73 DATA 41,"dans une salle poussiereuse"
,NO
74 DATA 46,"dans un vaste hall",NOES
75 DATA 47,"dans un corridor",ESOU
76 DATA 48,"dans une piece humide",OU
77 DATA 62,"dans un cul-de-sac",ES
78 DATA 63,"dans un long couloir",ESOU
79 DATA 64,"dans une piece en mauvais et
at",ESOU
80 DATA 65,"dans un ancien temple",ESOU
81 DATA 66,"dans le sanctuaire sacre",OU
SU
82 DATA 67,"dans une sombre salle",ESSU
83 DATA 68,"dans un caveau humide",OUSUD
E
84 DATA 69,"dans un couloir obscur",ESSU
DE
85 DATA 70,"face a un panneau sculpte",E
SOU
86 DATA 71,"dans un tombeau",OU
87 DATA 72,"dans une antique chambre fun
eraire",SU
88 DATA 73,"dans un couloir orne de tent
ures",NOSUDE
89 DATA 74,"enferme dans une etroite sal
le",****
90 DATA 75,"dans un corridor en pente",N
OSU
91 DATA 76,"devant une voute decoree de
riches etoffes",NOSU
92 DATA 77,"dans la salle de la couronne
",ES
93 DATA 78,"dans un couloir etroit",SUES
OU
94 DATA 79,"dans un grand vestibule",OU
95 DATA 80,"dans un etroit passage",NOES
96 DATA 81,"dans une sombre salle",OUSU

```

```

97 DATA 82,"devant deux panneaux de bois
",SU
98 DATA 83,"dans une piece eclairee par
une lampe de cristal",NOES
99 DATA 84,"dans une longue galerie",ESOU
U
100 DATA 85,"dans un vaste hall",NOSUESO
UDE
101 DATA 86,"au bas de l'escalier ferme
par une grille de bronze",QUESOU
102 DATA 87,"dans un couloir humide et g
lissant",ESOUDE
103 DATA 88,"dans un long corridor",ESOU
104 DATA 89,"dans une des anciennes sall
es du temple",NOSUOUDE
105 DATA 90,"pres du passage secret",SUE
S
106 DATA 91,"dans une vaste salle",ES
107 DATA 92,"dans une grande piece eclai
ree par des lampes de cristal",NOSUESOU
108 DATA 93,"a un carrefour",NOSUESOU
109 DATA 94,"dans un long couloir",****
110 DATA 95,"dans une petite piece pouss
iereuse",ESOU
111 DATA 96,"dans une sombre salle",NOSU
OU
112 DATA 97,"dans un vestibule richement
decore",NOSU
113 DATA 98,"dans l'ancienne salle du tr
esor des pretres",ES
114 DATA 99,"dans un large couloir",NOSU
OUDE
115 DATA 100,"dans une grande salle de l
a pyramide",NO
116 DATA 101,"a l'entree des tombeaux de
s pretres",SUOU
117 DATA 102,"dans la salle du tresor",*
***
118 DATA 103,"dans un vestibule mal eclai
re",NOSUDE
119 DATA 104,"dans l'antichambre funera
ire",NOES
120 DATA 105,"dans la tombe du grand pre
tre !",OU
121 DATA 106,"dans un couloir au sud de
la pyramide",NOESDE
122 DATA 107,"dans un cul-de-sac poussie
reux",OU
123 DATA 108,"dans la galerie d'acces au
x tombeaux",NOES
124 DATA 109,"dans une salle aux murs de
quarz rose",OU
125 DATA 110,"enferme dans un caveau hum
ide",****
126 DATA 111,"au fond d'une fosse infest
ee de serpents",****
127 DATA 125,"au fond d'un puit",ES
128 DATA 126,"dans une etroite et sombre
galerie",OU
129 DATA 119,"dans une vaste antichambre
",SUNO
130 DATA 112,"dans le sanctuaire sacre d
u temple, face a la statue du dieu",SU
131 DATA ALLEDESCMONTOUVRPRENSAISPOSEDEP
OJETEMETTALLUTOURBAISLEVEAPPUPOUSENFODEM
OLIREFROT
132 DATA 0001000200030004000500050006000

```

```

6000600070008000900100011001200130014001
400150016
133 DATA DIAMLEVI GRILHERSPLACTORCCLEFSTA
TBRASBAGUIOCCARNSQUEMOMIPENDSOCLFORMBOI
TPAPIVASEPERLLAMP SARCBLOCPIERSCARCOFFBOU
TBOUGCAPESCORCOURSECEPAUTECASQCRANFOSSTIS
SBOURCUIRRUBITIBIURNECOQUPOIGCARTPIPESAB
RTUNISOLEPLATARGEIDOLNORDSUD EST OUES
134 DATA 0001000200030003000400050006000
7000800090010001100120013001400150016001
7001800190020002100220023002300240025002
6002700280029003000310032003300340035003
6003700370038003900400041004200430044004
5004600470048004800490050005100520053
135 REM
136 DATA "Un diamant rose",1,"Un levier"
,48
137 DATA "Une herse",48,"Un placard ferm
e",41
138 DATA "Une torche",34,"Une grosse cle
f",33
139 DATA "Une statue",32,"",,"Une bague"
,46
140 DATA "Une pioche",107,"Un carnet",10
7
141 DATA "Un squelette",107,"Une momie",
72
142 DATA "Un pendentif",72,"Un socle",0
143 DATA "Une formule",0
144 DATA "Une boite",95,"Un papier",95
145 DATA "Un vase vide",91,"Des perles",
91
146 DATA "Une lampe",0,"Un sarcophage",1
05
147 DATA "Un grand bloc de pierre",100,"
Un scarabee",0
148 DATA "Un grand coffre",109,"Un bouto
n",109
149 DATA "Des bougies",65,"Une cape",66
150 DATA "Un scorpion",80,"Une couronne"
,77
151 DATA "Un sceptre",98,"Un autel",65
152 DATA "Un casque",71,"Deux cranes",71
,"Une fosse",0
153 DATA "Un morceau de tissu",62,"Une b
ourse de cuir",64
154 DATA "Un rubis",108,"Un tibia",95
155 DATA "Une urne",97,"Un coquillage",7
6
156 DATA "Un poignard",92,"Une cartouchi
ere",96
157 DATA "Une pipe",95,"Un sabre",81
158 DATA "Une tunique",78,"Un soleil d'o
r",101
159 DATA "Un plat d'argent",90,"Une idol
e",67
160 GOSUB 11:GOSUB 162
161 E=1:HR=14:EVERY 48 GOSUB 528:GOTO 19
3
162 DIM E$(126),D$(126)
163 RESTORE 67
164 FOR I=1 TO 64
165 READ CH,E$(CH),D$(CH)
166 NEXT I
167 READ V1$,V2$,O1$,O2$
168 DIM O$(49),EO(49)
169 FOR I=1 TO 49
170 READ O$(I),EO(I)

```

```

171 NEXT I:NPE=INT(RND(1)*500)+1
172 RETURN
173 REP$=" ":HA=4
174 LOCATE 1,4:PRINT"Que faites-vous >"
175 GOSUB 178
176 REP$=UPPER$(REP$)
177 RETURN
178 I$=INKEY$
179 IF HA=4 THEN LOCATE 18+LEN(REP$),HA:
PRINT CHR$(207)
180 IF HA=5 THEN LOCATE LEN(REP$)-22,HA:
PRINT CHR$(207)
181 IF I$="" THEN 178
182 IF I$=CHR$(127) AND LEN(REP$)>0 THEN
183 ELSE 186
183 IF HA=4 THEN REP$=LEFT$(REP$,LEN(REP
$)-1):LOCATE 18+LEN(REP$),HA:PRINT " ":G
OTO 188
184 IF HA=5 AND LEN(REP$)=24 THEN LOCATE
1,5:PRINT " ":REP$=LEFT$(REP$,LEN(REP$)
-1):LOCATE 18+LEN(REP$),HA:PRINT " ":GOT
O 188
185 REP$=LEFT$(REP$,LEN(REP$)-1):LOCATE
LEN(REP$)-22,HA:PRINT " ":GOTO 188
186 IF I$=CHR$(13) THEN RETURN
187 REP$=REP$+I$
188 IF LEN(REP$)>23 THEN HA=5 ELSE HA=4
189 IF HA=4 THEN LOCATE 18,HA:PRINT REP$
190 IF HA=5 THEN LOCATE 18,4:PRINT LEFT$
(REP$,23):LOCATE 1,HA:PRINT RIGHT$(REP$,
LEN(REP$)-23)
191 IF LEN(REP$)>61 THEN RETURN
192 GOTO 178
193 CLS #1
194 IF E=1 THEN GOSUB 19
195 IF E=47 THEN GOSUB 27
196 IF E=48 THEN GOSUB 31
197 IF F9=0 AND E=48 THEN GOSUB 34
198 IF E=41 THEN GOSUB 36
199 IF E=34 THEN GOSUB 44
200 IF E=34 AND F16=1 THEN GOSUB 47
201 IF E=33 THEN GOSUB 48
202 IF E=39 THEN GOSUB 55
203 IF E=46 THEN GOSUB 59
204 IF E=40 THEN GOSUB 62
205 IF E=86 THEN GOSUB 546
206 IF E=62 OR E=77 OR E=90 OR E=98 THEN
GOSUB 548
207 IF E=63 OR E=78 OR E=84 THEN GOSUB 5
49
208 IF E=64 OR E=95 THEN GOSUB 550
209 IF E=65 THEN GOSUB 551
210 IF E=66 THEN GOSUB 553
211 IF E=67 THEN GOSUB 554
212 IF E=68 THEN GOSUB 558
213 IF E=69 THEN GOSUB 559
214 IF E=70 THEN GOSUB 560
215 IF E=71 THEN GOSUB 562
216 IF E=74 OR E=110 THEN GOSUB 577
217 IF E=72 THEN GOSUB 569
218 IF E=73 THEN GOSUB 573
219 IF E=75 THEN INK 2,23:GOSUB 574
220 IF E=76 OR E=97 OR E=119 THEN GOSUB
585
221 IF E=87 THEN GOSUB 550:GOSUB 542
222 IF E=79 THEN INK 2,23:INK 3,15:GOSUB
535:GOSUB 536:GOSUB 538:GOSUB 539
223 IF E=79 AND F12=0 THEN GOSUB 541

```



```

224 IF E=80 THEN INK 2,23:GOSUB 535:GOSU
B 537:GOSUB 544:GOSUB 538:GOSUB 539
225 IF E=81 THEN INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB
536:GOSUB 543
226 IF E=82 THEN GOSUB 586
227 IF E=83 THEN GOSUB 548:PLOT -800,-80
0,2:GOSUB 538:GOSUB 539
228 IF E=85 THEN INK 2,23:GOSUB 535:GOSU
B 536:GOSUB 537:GOSUB 538:GOSUB 539:GOSU
B 542
229 IF E=88 THEN GOSUB 549:GOSUB 538
230 IF E=89 OR E=99 THEN INK 2,23:GOSUB
535:GOSUB 536:GOSUB 538:GOSUB 539:GOSUB
542
231 IF E=91 THEN GOSUB 589
232 IF E=92 THEN GOSUB 592
233 IF E=93 THEN INK 2,23:GOSUB 535:GOSU
B 536:GOSUB 537:GOSUB 538:GOSUB 539
234 IF E=94 THEN INK 2,23:GOSUB 535:GOSU
B 536:GOSUB 537
235 IF E=96 THEN INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB
536:GOSUB 538:GOSUB 539:GOSUB 544:PLOT
160,60,1:GOSUB 65
236 IF E=101 THEN INK 2,23:GOSUB 535:GOS
UB 536:GOSUB 543
237 IF E=100 THEN GOSUB 593
238 IF E=102 THEN INK 2,17:GOSUB 535:GOS
UB 543:GOSUB 552:PLOT 432,100,1:GOSUB 65
239 IF E=103 THEN INK 2,23:GOSUB 574:GOS
UB 542
240 IF E=104 THEN INK 2,23:GOSUB 535:GOS
UB 537:GOSUB 538:GOSUB 539:GOSUB 544
241 IF E=105 THEN INK 2,23:GOSUB 535:GOS
UB 536:GOSUB 570:GOSUB 571
242 IF E=106 THEN INK 2,23:GOSUB 535:GOS
UB 537:GOSUB 538:GOSUB 539:GOSUB 544:GOS
UB 542
243 IF E=107 THEN INK 2,2:GOSUB 535:GOSU
B 536:GOSUB 543
244 IF E=108 THEN INK 2,23:GOSUB 535:GOS
UB 537:GOSUB 538:GOSUB 539
245 IF E=109 THEN INK 2,17:GOSUB 535:GOS
UB 536:GOSUB 596:PLOT -100,0,2:GOSUB 538
:IF F10=1 THEN GOSUB 539
246 IF E=111 THEN GOSUB 597
247 IF E=125 THEN GOSUB 597:PLOT 440,28,
2:DRAWR 0,160:DRAWR -20,-20:DRAWR 20,0:P
LOTR -20,0:DRAWR 0,-120:DRAWR 20,0
248 IF E=126 THEN INK 2,2:INK 3,15:GOSUB
535:GOSUB 536:GOSUB 538:GOSUB 539:GOSUB
541
249 IF E=112 THEN INK 3,15:INK 2,2:GOSUB
601
250 IF MN>=17 AND F22<>1 THEN CLS:F22=1:
PRINT"Soudain vous sentez trembler le so
l et quelques morceaux de roc tombent du
pla- fond... Le volcan parait se reveil
ler...":GOSUB 334:GOSUB 334
251 IF MN>=42 AND F22<>2 THEN CLS:PRINT"
Le sol se remet a trembler avec une tell
e violence que des pans de mur s'ecrou-
lent... Une enorme fissure apparait a vo
s pieds et vous disparaissez dans les
profondeurs de la terre..."
252 IF MN>=42 AND F22<>2 THEN F22=2:FOR
A=1 TO 4:GOSUB 334:NEXT A:GOTO 479
253 IF E=125 AND EO(28)<>10 AND F21=0 TH
EN 488 ELSE IF E=125 AND EO(28)=10 AND F

```

```

21=0 THEN F21=1:GOTO 389
254 IF EO(14)=10 AND E=84 THEN 486
255 IF E=126 THEN F19=1
256 IF E=32 AND (EO(5)<>10 AND EO(5)<>E)
THEN 487
257 IF E=32 AND F5=0 THEN 487
258 IF E=32 AND F5=1 AND (EO(5)=10 OR EO
(5)=E) THEN GOSUB 50
259 IF EO(6)=10 AND F17=0 AND E=47 THEN
F17=1:D$(47)=D$(47)+"NO"
260 IF E=80 AND F18=0 THEN CLS:PRINT"Un
scorpion vous empeche de passer":GOSUB 3
34
261 IF EO(14)=10 AND E=82 AND F14=0 THEN
F14=1:D$(82)=D$(82)+"NO":E$(82)="devant
une porte ouverte":GOTO 193
262 IF F19=1 AND E=125 THEN E=111
263 IF EO(6)=10 AND F20=0 AND E=126 THEN
F20=1:D$(126)=D$(126)+"NO"
264 CLS:ND=0:SD=0:OT=0:ET=0:BA=0
265 I=INT(RND(1)*2)+1
266 IF I=1 THEN PRINT "Vous etes "+E$(E)
267 IF I=2 THEN PRINT "Vous vous trouvez
"+E$(E)
268 IF E=102 THEN 492
269 IF E=110 OR E=74 THEN GOSUB 334:GOTO
489
270 IF E=111 THEN GOSUB 334:GOTO 490
271 IF E=94 THEN GOSUB 334:E=111:GOTO 39
0
272 ND=0:SD=0:ET=0:OT=0:DS=0:PEN #1,1
273 FOR I=1 TO LEN(D$(E)) STEP 2:DD$=MID
$(D$(E),I,2)
274 IF DD$="NO" THEN ND=1:LOCATE #1,39,1
:PRINT #1,CHR$(240):ND=1
275 IF DD$="SU" THEN SD=1:LOCATE #1,39,3
:PRINT #1,CHR$(241):SD=1
276 IF DD$="ES" THEN ET=1:LOCATE #1,40,2
:PRINT #1,CHR$(243):ET=1
277 IF DD$="OU" THEN OT=1:LOCATE #1,38,2
:PRINT #1,CHR$(242):OT=1
278 IF DD$="DE" THEN DS=1:LOCATE #1,39,2
:PRINT #1,CHR$(233):BA=1
279 NEXT I
280 IF E=112 THEN 491
281 PRINT"Vous voyez : ";
282 OV=0:FOR I=1 TO 49
283 IF EO(I)=E THEN PRINT "-";O$(I);:OV=
1
284 NEXT I
285 IF OV=0 THEN PRINT"Rien de special..
."
286 IF INKEY$="" THEN 286 ELSE CLS
287 GOSUB 173
288 IF REP$="" THEN 287
289 IF RIGHT$(REP$,3)="SUD" THEN REP$=RE
P$+" "
290 IF RIGHT$(REP$,3)="EST" AND RIGHT$(R
EP$,5)<>"OUEST" THEN REP$=REP$+" "
291 IF REP$="I" OR REP$="INVENTAIRE" THE
N 325
292 IF REP$="N" THEN REP$="ALLE NORD"
293 IF REP$="S" THEN REP$="ALLE SUD "
294 IF REP$="E" THEN REP$="ALLE EST "
295 IF REP$="O" THEN REP$="ALLE OUES"
296 IF REP$="Q" THEN 479
297 IF LEFT$(REP$,4)="DESC" THEN REP$="D
ESC FOSS"

```

```

298 IF LEFT$(REP$,4)="MONT" THEN REP$="M
ONT DIAM"
299 V$=LEFT$(REP$,4)
300 IF V$<>"MERD" AND V$<>"PUTA" AND V$<
>"CHIA" AND V$<>"CONN" THEN 304
301 A=INT(RND(1)*2)+1:ON A GOTO 302,303
302 CLS:PRINT"Je peux en dire autant a v
otre egard !!!":GOSUB 333:GOTO 253
303 CLS:PRINT"Restons polis ...":GOSUB 3
33:GOTO 253
304 FOR I=1 TO LEN(REP$)
305 IF ASC(MID$(REP$,I,1))=32 THEN 307
306 NEXT I
307 VE$=LEFT$(REP$,I-1)
308 FOR I=(LEN(REP$)-1) TO 1 STEP -1
309 IF ASC(MID$(REP$,I,1))=32 OR ASC(MID
$(REP$,I,1))=39 THEN 311
310 NEXT I
311 N$=MID$(REP$,I+1,4)
312 NO$=RIGHT$(REP$,LEN(REP$)-I)
313 IF N$=V$ THEN GOSUB 332:GOTO 264
314 FOR I=1 TO LEN(O1$) STEP 4
315 IF N$=MID$(O1$,I,4) THEN 318
316 NEXT I
317 CLS:PRINT"Je ne connais pas le mot "
;CHR$(34);NO$;CHR$(34);"." :GOSUB 334:GOT
O 264
318 NN=VAL(MID$(O2$,I,4))
319 FOR I=1 TO LEN(V1$) STEP 4
320 IF V$=MID$(V1$,I,4) THEN 323
321 NEXT I
322 CLS:PRINT"Je ne comprends pas ";CHR$
(34);VE$;CHR$(34);"." :GOSUB 334:GOTO 264
323 V=VAL(MID$(V2$,I,4))
324 ON V GOTO 392,401,407,409,419,437,44
3,456,464,472,494,499,503,511,518,525
325 CLS
326 PRINT"En ce moment vous transportez
:"
327 IF NT=0 THEN PRINT" rien du tout":GO
SUB 333:GOTO 264
328 FOR PR=1 TO 48
329 IF EO(PR)=10 THEN PRINT O$(PR)
330 NEXT
331 IF INKEY$="" THEN 331 ELSE 264
332 CLS:PRINT"Precisez votre pensee,S.V.
P.":GOSUB 333:RETURN
333 FOR I=1 TO 900:NEXT I:RETURN
334 FOR I=1 TO 1800:NEXT I:RETURN
335 MES=INT(RND(1)*5):CLS
336 IF MES=0 THEN PRINT"Ca va pas la tet
e ?!?" :GOSUB 333:GOTO 264
337 IF MES=1 THEN PRINT"Vous trouvez ca
drole ?":GOSUB 333:GOTO 264
338 IF MES=2 THEN PRINT"Vous n'etes pas
un peu fele, non ?":GOSUB 334:GOTO 264
339 IF MES=3 THEN PRINT"Parfois je me de
mande si vous etes normal ...":GOSUB 334
:GOTO 264
340 PRINT"Vous vous sentez bien ?!?" :GOS
UB 333:GOTO 264
341 MES=INT(RND(1)*3):CLS
342 IF MES=0 THEN PRINT"C'est impossible
!":GOSUB 333:GOTO 264
343 IF MES=1 THEN PRINT"Ca parait diffic
ile, non ?":GOSUB 333:GOTO 264
344 PRINT"Vous ne pouvez pas aller par l
a !":GOSUB 333:GOTO 264

```

```

345 CLS:PRINT"Vos bras sont trop charges
.":GOSUB 333:GOTO 264
346 CLS:PRINT"Je ne vois pas d' ";LOWER$(
NO$);"." :GOSUB 333:GOTO 264
347 CLS:PRINT"Je ne vois pas de ";LOWER$(
NO$);"." :GOSUB 333:GOTO 264
348 CLS:PRINT"Vous l'avez deja ! Enfin,
quoi !!!":GOSUB 334:GOTO 264
349 CLS:PRINT"Vous avez des pensees bien
macabres !!!":GOSUB 334:GOTO 264
350 CLS:MES=INT(RND(1)*2)
351 IF MES=1 THEN PRINT"Fouillez un peu
vos poches, pour voir ...":GOSUB 334:GOT
O 264
352 PRINT"Vous ne l'avez meme pas, espec
e de tricheur !!!":GOSUB 334:GOTO 264
353 MES=INT(RND(1)*8)+1:CLS
354 ON MES GOSUB 356,357,358,359,360,361
,362,363
355 GOTO 264
356 PRINT"O.K. !":GOSUB 333:RETURN
357 PRINT"Tres bien.":GOSUB 333:RETURN
358 PRINT"D'accord.":GOSUB 333:RETURN
359 PRINT"Pas de probleme.":GOSUB 333:RE
TURN
360 PRINT"Tout ce qu'il vous plaira !":G
OSUB 334:RETURN
361 PRINT"Je suis a votre entiere dispos
ition.":GOSUB 334:RETURN
362 PRINT"A vos ordres !":GOSUB 333:RETU
RN
363 PRINT"Tout de suite, maitre venere !
":GOSUB 334:RETURN
364 CLS:PRINT"Bonne idee ! Comment faite
s-vous ?!":GOSUB 334:GOTO 264
365 CLS:PRINT"Elle contient un scarabee"
:GOSUB 333:GOTO 264
366 CLS:PRINT"Elle est vide":GOSUB 333:G
OTO 264
367 CLS:PRINT"Le coffre contient un scar
abee":GOSUB 334:GOTO 264
368 CLS:PRINT"il contient une lampe en o
r !!!":GOSUB 334:GOTO 264
369 CLS:PRINT"C'est trop !":GOSUB 333:GO
TO 264
370 CLS:PRINT"Un passage secret apparait
!!!":GOSUB 334:GOTO 264
371 CLS:PRINT"Le passage est deja ouvert
!":GOSUB 334:GOTO 264
372 CLS:PRINT"Une petite fumee s'en echa
ppe mais la lampe ne s'allume pas":GOSUB
334:GOSUB 333:GOTO 264
373 CLS:PRINT"Elle est deja allumee !":G
OSUB 334:GOTO 264
374 CLS:PRINT"Rien ne se passe...":GOSUB
333:GOTO 264
375 CLS:PRINT"Vous croyez y arriver tout
seul ?!?" :GOSUB 334:GOTO 264
376 CLS:PRINT"La grille s'ouvre":GOSUB 3
33:GOTO 264
377 CLS:PRINT"La porte s'ouvre !":GOSUB
334:GOTO 264
378 CLS:PRINT"Vous decouvrez une formule
":GOSUB 334:GOTO 264
379 MES=INT(RND(1)*2):CLS
380 IF MES=1 THEN PRINT"Vous voulez vous
demettre l'epaule ?":GOSUB 334:GOSUB 33
3:GOTO 264

```

```

381 PRINT"Prenez un dictionnaire et rega
rdez ce que signifie 'masochiste':GOSUB
334:GOSUB 334:GOTO 264
382 CLS:PRINT"La grille est defoncee !!!
":GOSUB 334:GOTO 193
383 CLS:PRINT"Il s'agit des notes d'un e
xplorateur. Le texte finit ainsi : '12 ju
illet 1952 Il ne me reste plus qu'une
seule bougie...J'ai soif...Je sens ma m
ort toute pro-che...' Puis plus rien !!!
":FOR A=1 TO 9:GOSUB 334:NEXT A:GOTO 264

384 CLS:PRINT"Il est ecrit 'Par la puiss
ance du Dieu Soleil, je vous ordonne de
vous ouvrir':GOSUB 334:GOSUB 333:GOTO 2
64
385 CLS:PRINT"Il est ecrit '";NPE;""":GO
SUB 334:GOTO 264
386 CLS:PRINT"Un genie s'en echappe et f
ait voler le bloc de pierre en eclats. U
ne porte apparait derriere !!!":GOSUB 33
4:GOSUB 334:GOTO 193
387 CLS:PRINT"Le scarabee se rue vers le
scorpion et le mord avant de disparaître
derriere unepierre. La voie est mainte
nant libre...":E0(24)=0:F1=0:GOSUB 334:G
OSUB 334:GOTO 264
388 CLS:PRINT"Le scorpion vous empeche d
e passer !":GOSUB 334:GOTO 264
389 CLS:PRINT"Grace a la cape de plumes
vous atterrissez en douceur au fond du p
uit...":GOSUB 334:GOTO 264
390 CLS:GOSUB 599:PRINT"Le sol se derobe
sous vos pieds et vous faites une chute
de plusieurs metres...":GOSUB 334:GOSUB
334:GOTO 193
392 IF NN<>50 AND NN<>51 AND NN<>52 AND
NN<>53 AND NN<>35 THEN 335
393 IF E=80 AND F18=0 AND NN=52 THEN 388
394 IF NN=50 AND ND=1 THEN E=E-7:GOTO 19
3
395 IF NN=51 AND SD=1 THEN E=E+7:GOTO 19
3
396 IF NN=52 AND ET=1 THEN E=E+1:GOTO 19
3
397 IF NN=53 AND OT=1 THEN E=E-1:GOTO 19
3
398 IF NN=35 THEN 401
399 GOTO 341
401 IF NN<>35 THEN 335
402 IF (E=40 AND F2=1) OR (E=1 AND F3=1)
OR BA=1 THEN E=E+46 ELSE 341
403 IF E=114 OR E=115 OR E=119 OR E=131
OR E=133 OR E=135 OR E=145 OR E=152 THEN
E=111:GOTO 193
404 IF E=149 THEN E=125:GOTO 193
405 GOTO 193
407 GOTO 341
409 IF NN=3 AND (E=48 OR E=79) THEN 364
410 IF NN=3 AND E<>48 THEN 347
411 IF NN=4 AND E=41 THEN 483
412 IF NN=4 AND E<>41 THEN 347
413 IF NN=17 AND (E0(17)=E OR E0(17)=10)
AND F1=1 THEN 365
414 IF NN=17 AND (E0(17)=E OR E0(17)=10)
AND F1=0 THEN 366
415 IF NN=25 AND E=109 AND E0(24)=0 THEN
E0(24)=109:GOTO 367

```

```

416 IF NN=37 AND (E0(37)=E OR E0(37)=10)
THEN 366
417 IF NN=22 AND E=105 AND E0(21)=0 THEN
E0(21)=105:GOTO 368
419 IF NT=4 THEN 345
420 IF NN=2 OR NN=3 OR NN=4 OR NN=8 OR N
N=13 OR NN=15 OR NN=19 OR NN=20 OR NN=22
OR NN=23 OR NN=25 OR NN=26 OR NN=32 OR
NN=35 OR NN=49 OR NN=50 OR NN=51 OR NN=5
2 OR NN=53 THEN 335
421 IF NN=1 AND E=1 THEN 475
422 IF NN=12 AND E=107 THEN 349
423 IF NN=7 AND E=32 THEN 476
424 IF NN=5 AND F16=0 AND E=34 THEN F16=
1:D$(34)=D$(34)+"OU":GOSUB 47:CLS:PRINT"
Un passage apparait":GOSUB 334
425 IF NN=24 AND E0(17)<>10 AND E0(24)=E
THEN 477
426 IF NN=29 AND E=80 THEN 478
427 IF (NN=33 OR NN=34) AND E=71 THEN 48
1
428 IF NN=24 AND E0(17)=10 THEN F1=1:E0(
24)=10:NT=NT+1:GOTO 482
429 IF NN=17 AND E0(17)=E AND F1=1 AND N
T<3 THEN E0(17)=10:E0(24)=10:NT=NT+2:GOT
O 353
430 IF NN=17 AND E0(17)=E AND F1=1 AND N
T>2 THEN 345
431 IF E0(NN)=E THEN E0(NN)=10:NT=NT+1:G
OTO 353
432 IF E0(NN)=10 THEN 348
433 VOY$=LEFT$(NO$,1)
434 IF VOY$="A" OR VOY$="I" OR VOY$="U"
THEN 346
435 GOTO 347
437 IF E0(NN)<>10 THEN 350
438 IF NN=24 THEN E0(NN)=E:NT=NT-1:F1=0:
GOTO 441
439 IF NN=17 AND E0(17)=10 AND F1=1 THEN
E0(17)=E:E0(24)=E:NT=NT-2:GOTO 441
440 E0(NN)=E:NT=NT-1:GOTO 353
441 IF E0(24)=80 AND F18=0 THEN F18=1:E0
(29)=0:GOTO 387 ELSE 353
443 IF (NN=19 OR NN=20) AND E=91 THEN 44
6
444 IF NN=9 AND (E0(9)=10 OR E0(9)=E) AN
D E=39 THEN 454
445 GOTO 335
446 IF F4=1 THEN 371
447 CLS:LOCATE 1,3:PRINT"Combien de perl
es desirez-vous mettre dans le vase ?"
:REP$="":HA=4
448 GOSUB 178
449 IF VAL(REP$)>500 OR VAL(REP$)<1 THEN
369
450 NP=VAL(REP$)
451 IF NP<>NPE THEN CLS:PRINT"Le vase co
ntient";NP;"perles":GOSUB 334:GOTO 264
452 D$(91)=D$(91)+"OU":F4=1
453 PLOT 0,-600,2:GOSUB 536:GOTO 370
454 IF F7=1 THEN 371 ELSE F7=1:D$(39)=D$
(39)+"NO":GOTO 370
456 IF NN<>5 AND NN<>21 AND NN<>27 THEN
335
457 IF NN=5 AND (E0(5)=10 OR E0(5)=E) AN
D F5=0 THEN F5=1:GOTO 353
458 IF NN=5 AND (E0(5)=10 OR E0(5)=E) AN
D F5=1 THEN 373

```

```

459 IF NN=21 AND (E0(21)=10 OR E0(21)=E)
AND F6=0 THEN F6=1:GOTO 372
460 IF NN=21 AND (E0(21)=10 OR E0(21)=E)
AND F6=1 THEN 374
461 IF NN=27 AND (E0(27)=10 OR E0(27)=E)
THEN 484
462 GOTO 335
464 IF NN=1 OR NN=7 OR NN=23 OR NN=26 OR
NN=8 THEN 465 ELSE 335
465 IF NN=1 AND E=1 AND F8=0 THEN FB=1:D
$(1)=D$(1)+"DE":GOSUB 25:GOTO 370
466 IF NN=7 AND E=32 THEN 476
467 IF NN=23 AND E=100 THEN 375
468 IF NN=26 AND E=109 THEN 374
469 IF NN=8 AND E=32 AND F15=0 THEN F15=
1:D$(32)=D$(32)+"SU":GOTO 370
470 GOTO 335
472 IF NN<>2 THEN 335
473 IF E=48 THEN 485
474 GOTO 335
475 CLS:GOSUB 24:PRINT" Le diamant degag
e une lumiere aveuglante et vous etes fr
appe de cecite !!":GOSUB 334:GOSUB 334:G
OTO 479
476 CLS:PRINT"A peine avez-vous touche l
a stau e qu'elle crache un jet de gaz emp
oisonne !!!":GOSUB 334:GOSUB 334:GOTO 47
9
477 CLS:PRINT"Le scarabee vous mord et v
ous perissez empoisonne !":GOSUB 334:GOS
UB 333:GOTO 479
478 CLS:PRINT"Le scorpion vous pique de
sa queue et vous perissez empoisonne !":
GOSUB 334:GOSUB 334:GOTO 479
479 AFTER 1 GOSUB 534:CLS:INPUT"Voulez-v
ous rejouer ?",REP$
480 IF REP$="O" OR REP$="o" THEN RUN ELS
E IF REP$="N" OR REP$="n" THEN END ELSE
479
481 CLS:GOSUB 568:PRINT"Les deux cranes
s'elevent dans les airs de leurs orbites
vides jaillissent deux eclairs qui vous
foudroient !":FOR A=1 TO 3:GOSUB 334:NE
XT A:GOTO 479
482 CLS:PRINT"Vous parvenez a saisir le
scarabee et vous le mettez dans la boite
":GOSUB 334:GOSUB 333:GOTO 264
483 GOSUB 40:C=460:D=70::GOSUB 41:CLS:PR
INT"Vous avez reveille une momie. Elle s
e rue sur vous et vous transforme en esp
rit...":GOSUB 334:GOSUB 333:GOTO 479
484 CLS:PRINT"Une epaisse fumee s'en deg
age et vous perissez asphyxie":GOSUB 334
:GOSUB 333:GOTO 479
485 CLS:PRINT"Une seconde herse s'abat e
t vous tranche la tete...":GOSUB 334:GOS
UB 334:GOTO 479
486 CLS:GOSUB 598:PRINT"L'esprit du mort
dont vous avez profane la tombe vient s
e venger et vous entraine au royaume de
s Ombres.":GOSUB 334:GOSUB 334:GOTO 479
487 CLS:PRINT"Vous trebuchez dans le noi
r et votre tete heurte une pierre":GOSUB
334:GOSUB 334:GOTO 479
488 CLS:PRINT"Vous vous ecrasez au fond
du puit...":GOSUB 334:GOSUB 333:GOTO 479
489 CLS:PRINT"La porte se referme et le

```

```

caveau se remplit peu a peu d'eau...":GO
SUB 578:GOSUB 333:GOTO 479
490 CLS:PRINT"Un cobra vous mord au moll
et...":GOSUB 334:GOTO 479
491 GOSUB 334:CLS:PRINT"Vous avez fait u
ne decouverte innestimable et en touchan
t l'oeil droit de la statue, un escal
ier apparait qui vous permet de remonter
a la surface de la ter-re, riche et cel
ebre...":FOR A=1 TO 7:GOSUB 334:NEXT A:G
OTO 479
492 GOSUB 334:CLS:PRINT"Vous avez decouv
ert le tresor de la pyramide mais vous n
'en ressortirez jamais car les pretres
avaient pris soin de le proteger des ind
ividus de votre genre.":FOR A=1 TO 3:GOS
UB 334:NEXT A:GOTO 479
494 IF NN=2 OR NN=3 THEN 495 ELSE 335
495 IF NN=2 AND E=48 AND F9=0 THEN F9=1:
D$(48)=D$(48)+"NO":GOSUB 35:GOTO 376
496 IF NN=3 AND (E=48 OR E=41) THEN 375
497 GOTO 335
499 IF NN<>26 THEN 335
500 IF E=109 AND F10=0 THEN F10=1:D$(109
)=D$(109)+"NO":GOSUB 539:GOTO 377
501 GOTO 335
503 IF NN=1 OR NN=3 OR NN=7 OR NN=15 OR
NN=23 THEN 504 ELSE 335
504 IF NN=1 AND E=1 THEN 475
505 IF NN=3 AND (E=48 OR E=41) THEN 375
506 IF NN=7 AND E=32 THEN 476
507 IF NN=15 AND E=67 AND F11=0 THEN F11
=1:E0(16)=67:GOTO 378
508 IF NN=23 AND E=100 THEN 375
509 GOTO 335
511 IF NN=3 OR NN=4 OR NN=22 OR NN=23 OR
NN=25 THEN 512 ELSE 335
512 IF NN=3 AND (E=48 OR E=41) THEN 379
513 IF NN=3 AND E=79 AND (E0(10)=10 OR E
0(10)=79) AND F12=0 THEN F12=1:D$(79)=D$
(79)+"NO":GOTO 382
514 IF NN=4 AND E=41 THEN 483
515 IF (NN=22 AND E=105) OR (NN=23 AND E
=100) OR (NN=25 AND E=109) THEN 379
516 GOTO 335
518 IF NN=11 OR NN=16 OR NN=18 THEN 519
ELSE 335
519 IF NN=11 AND (E0(11)=10 OR E0(11)=E)
THEN 383
520 IF NN=16 AND (E0(16)=10 OR E0(16)=E)
AND E<>70 THEN 384
521 IF NN=16 AND (E0(16)=10 OR E0(16)=E)
AND E=70 AND F13=0 THEN GOSUB 561:F13=1
:D$(70)=D$(70)+"NO":GOTO 377
522 IF NN=18 AND (E0(18)=10 OR E0(18)=E)
THEN 385
523 GOTO 335
525 IF NN<>21 THEN 335
526 IF (E0(21)=10 OR E0(21)=E) AND F6=0
AND E=100 THEN F6=1:D$(100)=D$(100)+"ES"
:E0(23)=0:GOTO 386
527 GOTO 374
528 SEC=SEC+1
529 IF SEC=60 THEN MN=MN+1:SEC=0
530 IF MN=60 THEN HR=HR+1:MN=0
531 SEC$=STR$(SEC):MN$=STR$(MN):HR$=STR$
(HR)
532 SEC$=MID$(SEC$,2,2):MN$=MID$(MN$,2,2

```

```

) :HR$=MID$(HR$,2,2)
533 PEN 2:LOCATE #1,17,1:PRINT #1,HR$+" :
"+MN$+" :"+SEC$+" "
534 PEN 1:RETURN
535 CLS #1:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2,1:PLOT
0,8,2:DRAW 100,60,2:DRAW 0,140:DRAW -
100,60:PLOT 100,-60:DRAW 440,0:DRAW 1
00,60:DRAW -100,-60:DRAW 0,-140:DRAW
100,-60:PLOT -100,60:DRAW -440,0:RETUR
N
536 PLOT 20,20:DRAW 0,188:DRAW 60,-20:
DRAW 0,-132:DRAW -32,0:DRAW 0,132:DR
AW 32,0:PLOT -32,0:DRAW -28,8:PLOT 0,
-90:DRAW 28,0:PLOT 0,-52:DRAW -28,-16
:RETURN
537 PLOT 620,20:DRAW 0,188:DRAW -60,-2
0:DRAW 0,-132:DRAW 32,0:DRAW 0,132:DR
AW -32,0:PLOT 32,0:DRAW 28,8:PLOT 0,
-90:DRAW -28,0:PLOT 0,-52:DRAW 28,-16
:RETURN
538 PLOT 280,68:DRAW 0,120:DRAW 80,0:D
RAW 0,-120:RETURN
539 PLOT -12,12:DRAW 0,96:DRAW -56,0:
DRAW 0,-96:DRAW 56,0:DRAW 12,-12:PLOT
0,120:DRAW -12,-12:PLOT -56,0:DRAW
-12,12:PLOT 0,-120:DRAW 12,12:RETURN
540 INK 3,15:PLOT 8,0:FOR A=1 TO 6:DR
AW 0,8:DRAW 8,0:NEXT A:RETURN
541 PLOT 296,80,3:FOR A=1 TO 6:DRAW 0,9
6:PLOT 8,-96:NEXT A:DRAW 0,96:PLOT 4,
-16:DRAW -56,0:PLOT 0,-64:DRAW 56,0:R
ETURN
542 PLOT 280,56:DRAW 80,0:DRAW 40,-28:
DRAW -160,0:DRAW 40,28:DRAW 0,-28:PL
OTR 80,0:DRAW 0,28:RETURN
543 PLOT 420,68,0:DRAW 80,0:PLOT -80,-
28,2:DRAW 20,-12:DRAW 60,0:DRAW 0,60:
DRAW -20,12:DRAW -60,0:DRAW 20,-12:DR
AW 60,0:PLOT -60,0:DRAW 0,-60:PLOT -
20,12:DRAW 0,60:PLOT 28,-20:DRAW 44,0
:DRAW 0,-44:DRAW -44,0:DRAW 0,44:RETU
RN
544 PLOT 132,24,2:DRAW 0,12:DRAW 12,8:
DRAW 20,0:PLOT 0,-8:DRAW 0,12:DRAW 1
2,8:DRAW 40,0:DRAW -12,-8:DRAW -40,0:
PLOT 52,8:DRAW 0,-12:DRAW -12,-8:DR
AW 0,12:PLOT 12,-4:DRAW 24,0:DRAW -12,
-8:DRAW 0,-12:DRAW 12,8:DRAW 0,12:PL
OTR -12,-20
545 DRAW -40,0:DRAW 0,12:DRAW 0,-4:DR
AW -12,-8:DRAW 0,12:PLOT 0,-12:DRAW
-44,0:PLOT 0,12:DRAW 92,0:RETURN
546 INK 2,23:GOSUB 535:GOSUB 536:GOSUB 5
37:GOSUB 547:GOSUB 540:GOSUB 541:RETURN
547 GOSUB 538:GOSUB 539:RETURN
548 INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB 537:GOSUB 54
3:PLOT 432,100,1:GOSUB 65:RETURN
549 INK 2,23:GOSUB 535:GOSUB 536:GOSUB 5
37:GOSUB 544:RETURN
550 INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB 537:GOSUB 53
6:RETURN
551 INK 2,23:GOSUB 535:GOSUB 536:GOSUB 5
37:GOSUB 552:RETURN
552 INK 3,11:PLOT 240,68,0:DRAW 160,0:P
LOT 0,20,3:DRAW -160,0:DRAW 30,20:DR
AW 100,0:DRAW 30,-20:DRAW 0,-60:DRAW
-160,0:DRAW 0,60:PLOT 8,-8:DRAW 146,0

```

```

:DRAW 0,-46:DRAW -146,0:DRAW 0,46:RET
URN
553 INK 2,23:GOSUB 535:GOSUB 536:GOSUB 5
43:RETURN
554 INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB 537:INK 3,26
:GOSUB 555:RETURN
555 PLOT 280,48,0:DRAW 80,0:PLOT 0,-8,
1:DRAW -80,0:DRAW 0,16:DRAW 80,0:DR
AW 0,-16:PLOT -12,16:DRAW -8,4:DRAW -4
,40:PLOT -12,0:DRAW 8,-44:PLOT -40,0:
DRAW 8,4:DRAW 4,40:PLOT 12,0:DRAW -8
,-44:PLOT 0,68:DRAW -4,20:PLOT -8,12:
DRAW -4,-20
556 DRAW 16,-8:PLOT 24,-4:DRAW 4,20:P
LOT 8,12:DRAW 4,-20:DRAW -16,-8:PLOT
0,60:DRAW 0,-16:DRAW -12,-8:DRAW -12
,8:DRAW 0,16:DRAW 24,0,3:DRAW 8,8:DR
AW -20,8:DRAW -20,-8:DRAW 8,-8:PLOT 4
,-20:DRAW -20,0:DRAW 8,-20:DRAW 12,-8
:DRAW 16,0
557 DRAW 12,8:DRAW 8,20:DRAW -20,0:PL
OTR 4,-44:DRAW 12,-24:DRAW -48,0:DRAW
12,24:DRAW 24,0:RETURN
558 INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB 536:GOSUB 54
2:RETURN
559 INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB 537:GOSUB 54
2:RETURN
560 INK 2,23:GOSUB 535:GOSUB 536:GOSUB 5
37:GOSUB 538:GOSUB 539:IF F13=0 THEN PLO
T 320,80,2:DRAW 0,96:RETURN ELSE RETURN
561 B=318:FOR A=320 TO 294 STEP -2:B=B+2
:PLOT A,82,2:DRAW 0,92:PLOT B,82:DRAW
0,92:PLOT A+2,82,0:DRAW 0,92:PLOT B-2,8
2:DRAW 0,92:NEXT A:RETURN
562 INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB 536:PLOT 188
,58,2:GOSUB 566:PLOT 412,58,2:GOSUB 566:
PLOT 300,68,0:DRAW 40,0:PLOT -40,20,2:
GOSUB 566:INK 3,26
563 TAG:PLOT 192,98,3:PRINT CHR$(145)+CH
R$(146);:PLOT 192,82:PRINT CHR$(147)+CHR
$(148);:PLOT 416,98
564 PRINT CHR$(145)+CHR$(146);:PLOT 416,
82:PRINT CHR$(147)+CHR$(148);:TAGOFF:PLO
T 320,88,1:DRAW 0,4:DRAW 8,8:DRAW 0,1
2:DRAW -16,0:DRAW 0,-12:DRAW 8,-8:PL
OTR 0,-4:DRAW 12,12:DRAW 0,20:DRAW -4,
8:DRAW -8,4:DRAW -8,-4:DRAW -4,-8:DR
AW 0,-20
565 DRAW 12,-12:RETURN
566 DRAW 0,-40:DRAW 40,0:DRAW 0,40:DR
AW -40,0:DRAW 8,8:DRAW 24,0:DRAW 8,-
8:RETURN
567 SYMBOL AFTER 0:SYMBOL 145,3,12,16,32
,64,64,78,95:SYMBOL 146,224,24,4,2,1,1,5
7,125:SYMBOL 147,78,32,24,5,6,4,3,0:SYMB
OL 148,57,2,12,80,176,16,224,0:RETURN
568 INK 3,25,0:SPEED INK 2,2:TAG:FOR A=9
8 TO 190:PLOT 192,A,3:PRINT CHR$(145)+CH
R$(146);:PLOT 192,A-16:PRINT CHR$(147)+C
HR$(148);:PLOT 416,A:PRINT CHR$(145)+CHR
$(146);:PLOT 416,A-16:PRINT CHR$(147)+CH
R$(148);:NEXT A:TAGOFF:RETURN
569 INK 2,23:INK 3,5:GOSUB 535:GOSUB 570
:C=300:D=38:GOSUB 41:GOSUB 571:RETURN
570 PLOT 282,68,0:DRAW 76,0:RETURN
571 PLOT 292,38,2:DRAW -12,98:DRAW 12,
20:DRAW 8,36:DRAW 20,4:DRAW 20,-4:DR

```

```
WR 8,-36:DRAWR 12,-20:DRAWR -12,-98:DRAW
R -56,0:PLOTR -6,-8:DRAWR -12,106:DRAWR
12,20:DRAWR 8,42:DRAWR 20,4:DRAWR 12,0:D
RAWR 20,-4:DRAWR 8,-42:DRAWR 12,-20:DRAW
R -12,-106
572 DRAWR -68,0:RETURN
573 INK 2,23:INK 3,7:GOSUB 574:GOSUB 576
:PLOTR -600,-600,2:GOSUB 542:RETURN
574 CLS #1:PLOT 0,2,1:DRAW 640,2,1:PLOT
240,68,2:DRAWR 0,140:DRAWR 160,0:DRAWR 0
,-140:DRAWR -160,0:DRAWR -60,-60:PLOTR 6
0,200:DRAWR -60,60:PLOTR 220,-60:DRAWR 6
0,60:PLOTR -60,-200:DRAWR 60,-60:DRAWR 0
,260:PLOTR -280,0:DRAWR 0,-260:GOSUB 538
575 GOSUB 539:RETURN
576 DRAWR 0,96,3:DRAWR 56,0:DRAWR 0,-96:
DRAWR -56,0,0:PLOTR 56,0,3:DRAWR -16,0:D
RAWR 4,28:DRAWR -12,20:DRAWR -12,48:PLOT
R 8,-36:DRAWR -4,-12:DRAWR -12,-20:DRAWR
4,-28:DRAWR -16,0:PLOTR 12,28,1:DRAWR -
12,8:PLOTR 56,0:DRAWR -12,-8:RETURN
577 INK 2,23:INK 3,2:CLS #1:PLOT 0,2,1:D
RAW 640,2,1:PLOT 240,68,2:DRAWR 0,200:PL
OTR 160,0:DRAWR 0,-200:DRAWR -160,0:DRAW
R -60,-60:PLOTR 220,60:DRAWR 60,-60:DRAW
R 0,260:PLOTR -280,0:DRAWR 0,-260:GOSUB
538:GOSUB 539:RETURN
578 FOR A=184 TO 68 STEP -1:PLOT 282,A,2
:DRAWR 76,0:PLOT 282,A+2,0:DRAWR 76,0:NE
XT A
579 B=6:C=280
580 FOR A=180 TO 240 STEP 2:B=B+2:PLOT A
,B,3:DRAWR C,0:C=C-4:NEXT A
581 FOR A=10 TO 208 STEP 2:PLOT 180,A,3:
DRAWR 60,60:DRAWR 160,0:DRAWR 60,-60:DRA
WR -280,0,0:PLOTR 0,-2,3:DRAWR 280,0:NEX
T A
582 PLOT 360,90,1:DRAWR 0,12:DRAWR -4,-4
:DRAWR -8,4:DRAWR -8,-8:DRAWR 8,-4:DRAWR
8,4:DRAWR 4,-4:PLOTR -24,12,2:GOSUB 583
:PLOTR -8,16:GOSUB 583:PLOTR 8,16:GOSUB
583:GOTO 584
583 DRAWR -4,4:DRAWR 4,4:DRAWR 4,-4:DRAW
R -4,-4:RETURN
584 FOR A=208 TO 268 STEP 1:PLOT 180,A,3
:DRAWR 280,0:NEXT A:RETURN
585 INK 2,23:INK 3,5:GOSUB 574:GOSUB 576
:RETURN
586 INK 2,23:GOSUB 535:GOSUB 538:GOSUB 5
39
587 IF F14=0 THEN PLOT 320,80,2:DRAWR 0,
96
588 RETURN
589 INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB 537:GOSUB 54
3:IF F4=1 THEN GOSUB 536
590 PLOT 442,100,0:DRAWR 32,0
591 INK 3,15:PLOT 450,108,3:DRAWR 16,0:D
RAWR 16,-16:DRAWR -48,0:DRAWR 16,16:DRAW
R -16,16:DRAWR -8,24:DRAWR 64,0:DRAWR -8
,-24:DRAWR -16,-16:RETURN
592 INK 2,2:GOSUB 535:GOSUB 536:GOSUB 53
7:GOSUB 538:GOSUB 539:PLOT 200,60,1:GOSU
B 65:PLOT 380,60:GOSUB 65:RETURN
593 IF D$(100)="NOES" THEN INK 2,23:GOSU
B 535:GOSUB 537:GOSUB 538:GOSUB 539:RETU
RN
594 INK 2,23:CLS #1:PLOT 0,2,1:DRAW 640,
```

```
2,1:PLOT 0,8,2:DRAWR 100,60,2:DRAWR 0,14
0:DRAWR -100,60:PLOTR 100,-60:DRAWR 300,
0:DRAWR 80,48:DRAWR 140,0:DRAWR 20,12:PL
OTR -20,-12:DRAWR 0,-236:DRAWR 20,-12:PL
OTR -20,12:DRAWR -140,0:DRAWR 0,236:PLOT
R -80,-48
595 DRAWR 0,-140:DRAWR 80,-48:PLOTR -80,
48:DRAWR -300,0:GOSUB 538:GOSUB 539:RETU
RN
596 INK 3,21:PLOT 420,68,0:DRAWR 100,0:P
LOT 420,100,3:DRAWR 20,-12:DRAWR 0,-60:D
RAWR -20,12:DRAWR 0,60:DRAWR 80,0:DRAWR
20,-12:DRAWR 0,-60:DRAWR -80,0:PLOTR 0,6
0:DRAWR 80,0:RETURN
597 INK 2,23:INK 3,2:CLS #1:PLOT 0,2,1:D
RAW 640,2,1:PLOT 240,68,2:DRAWR 0,200:PL
OTR 160,0:DRAWR 0,-200:DRAWR -160,0:DRAW
R -60,-60:PLOTR 220,60:DRAWR 60,-60:DRAW
R 0,260:PLOTR -280,0:DRAWR 0,-260:RETURN
598 INK 3,5:PLOT 296,68,0:DRAWR 48,0:C=3
00:D=38:GOSUB 41:PLOT 300,38,3:DRAWR 40,
0:RETURN
599 A=104:FOR B=4 TO 206 STEP 2:PLOT A,6
8,2:DRAW B,8:PLOT A-1,68,0:DRAW B-1,8:A=
A+1:NEXT B:PLOT 100,68,2:DRAWR 0,-60:FOR
A=208 TO 436:PLOT A,68,2:DRAWR 0,-60:PL
OT A-2,68,0:DRAWR 0,-60:NEXT A
600 A=438:FOR B=438 TO 640 STEP 2:PLOT A
,68,2:DRAW B,8:PLOT A-1,68,0:DRAW B-1,8:
A=A+1:NEXT B:PLOT 540,68,2:DRAWR 0,-60:R
ETURN
601 GOSUB 535:PLOT 240,68,0:DRAWR 160,0:
PLOT 244,60,3:DRAWR 0,16:DRAWR 152,0:DRA
WR 0,-16:DRAWR -152,0:PLOTR -4,-4:DRAWR
0,24:DRAWR 160,0:DRAWR 0,-24:DRAWR -160,
0:PLOTR 40,24,1:DRAWR 0,56:DRAWR 12,8:PL
OTR -4,16:DRAWR 0,-12:DRAWR 12,-8:DRAWR
40,0
602 DRAWR 12,8:DRAWR 0,12:PLOTR -16,-20:
DRAWR -4,-12:DRAWR -8,-8:DRAWR -8,0:DRAW
R -8,8:DRAWR -4,12:PLOTR 44,4:DRAWR 12,-
8:DRAWR 0,-56:PLOT 280,208,0:DRAWR 80,0:
PLOTR -4,-4,1:DRAWR 0,-16:DRAWR -4,-28:D
RAWR -4,-8:DRAWR -4,-4:DRAWR -48,0:DRAWR
-4,4
603 DRAWR -4,8:DRAWR -4,28:DRAWR 0,16:PL
OTR 2,-28:DRAWR -2,0:DRAWR 0,-8:DRAWR 4,
0:PLOTR 64,0:DRAWR 4,0:DRAWR 0,8:DRAWR -
2,0:PLOTR 2,12:DRAWR -28,0:DRAWR 0,-24:D
RAWR -16,0:DRAWR 0,24:DRAWR -28,0:PLOTR
12,0:DRAWR -4,-4:DRAWR 0,-8:DRAWR 4,-4:D
RAWR 12,0
604 DRAWR 4,4:PLOTR 0,8:DRAWR -4,4:PLOTR
4,-20:DRAWR 4,0:DRAWR 0,-4:PLOTR 8,0:DR
AWR 0,4:DRAWR 4,0:PLOTR 0,16:DRAWR 4,4:P
LOTR 12,0:DRAWR 4,-4:DRAWR 0,-8:DRAWR -4
,-4:DRAWR -12,0:DRAWR -4,4:PLOTR 0,-12:D
RAWR 16,0:DRAWR 4,-4:DRAWR 0,-8:PLOTR -4
,4
605 DRAWR -48,0:PLOTR -4,-4:DRAWR 0,8:DR
AWR 4,4:DRAWR 16,0:PLOTR -28,40:DRAWR 72
,0:DRAWR 4,4:DRAWR 0,24:DRAWR -4,4:DRAWR
4,4:DRAWR 0,24:DRAWR -4,4:DRAWR -72,0:D
RAWR -4,-4:DRAWR 0,-24:DRAWR 4,-4:DRAWR
72,0:PLOTR -72,0:DRAWR -4,-4:DRAWR 0,-24
:DRAWR 4,-4
606 RETURN ■
```

# ECRITURE

## en tailles diverses

# sur AMSTRAD

A. COUCHOT

**C**e programme permet, quel que soit le mode d'affichage (0, 1 ou 2), d'afficher tous les caractères (y compris ceux redéfinis par l'utilisateur) en double hauteur, double largeur ou double taille (les deux ensemble). Il introduit, pour ce faire, 4 instructions en RSX (Resident System Extension).

```

10 'Ecriture en double taille
20 'C. A. Couchot 1985
30 A=&8000:FOR I=100 TO 400 STEP 10:S=0
40 FOR J=1 TO 10
50 READ X$:XX=VAL("&"+X$):POKE A,XX:S=S+XX:A=A+1
60 NEXT J
70 READ XX:IF S<>XX THEN PRINT "Erreur en ligne";I:END
80 NEXT I
90 CALL &8000:PRINT "Double taille initialisee":END
100 DATA 2A,D4,BD,22,2B,80,01,13,80,21,829
110 DATA 0F,80,C3,D1,BC,00,00,00,00,21,768
120 DATA 80,C3,2D,80,C3,34,80,C3,3B,80,1253
130 DATA C3,42,80,44,CC,44,C8,44,D4,53,1292
140 DATA D4,00,C3,FF,FF,21,49,80,22,D4,1397
150 DATA BD,C9,21,97,80,22,D4,BD,C9,21,1371
160 DATA CE,80,22,D4,BD,C9,2A,2B,80,22,1217
170 DATA D4,BD,C9,F5,E5,1E,02,CD,A5,BB,1665
180 DATA 3E,19,CD,5A,BB,3E,FF,CD,5A,BB,1368
190 DATA 0E,08,06,04,56,AF,CB,4B,20,0E,617
200 DATA CB,22,CB,22,CB,22,CB,22,18,04,976
210 DATA CB,27,CB,27,CB,22,30,02,F6,03,1020
220 DATA 10,F4,CD,5A,BB,23,0D,20,DB,3E,1103
230 DATA FF,E1,D5,E5,CD,2A,80,E1,D1,1D,1760
240 DATA C8,3E,09,CD,5A,BB,F1,24,E5,18,1283
250 DATA B6,F5,2D,E5,1E,02,CD,A5,BB,3E,1352
260 DATA 19,CD,5A,BB,3E,FF,CD,5A,BB,06,1312
270 DATA 04,CB,4B,20,04,23,23,23,23,7E,584
280 DATA CD,5A,BB,CD,5A,BB,23,10,F6,3E,1323
290 DATA FF,E1,D5,E5,CD,2A,80,E1,2C,D1,1775
300 DATA 1D,C8,F1,E5,18,CE,F5,2D,E5,1E,1478
310 DATA 04,CD,A5,BB,3E,19,CD,5A,BB,3E,1192
320 DATA FF,CD,5A,BB,CB,43,2B,04,23,23,1121
330 DATA 23,23,0E,04,06,04,56,7B,FE,03,564
340 DATA 30,0B,CB,22,CB,22,CB,22,CB,22,1004
350 DATA AF,CB,27,CB,27,CB,22,30,02,F6,1192
360 DATA 03,10,F4,CD,5A,BB,CD,5A,BB,23,1262
370 DATA 0D,20,D9,3E,FF,E1,D5,E5,CD,2A,1493
380 DATA 80,E1,D1,CB,43,C2,21,81,2C,7B,1355
390 DATA FE,03,C2,2E,B1,3E,09,CD,5A,BB,1179
400 DATA 2D,24,F1,1D,C8,F5,E5,18,9E,00,1207

```

- I DH pour écrire en double hauteur
- I DL pour écrire en double largeur
- I DT pour écrire en double taille
- I ST pour revenir en simple taille.

Il n'y a rien à modifier dans les PRINT (on peut même utiliser PRINT USING), mais les déplacements de curseur se font toujours en simple taille ; attention donc à ne pas surimprimer les lignes.

### TECHNIQUE

Ce programme utilise 3 adresses système :

- TXT WR CHAR - affiche le caractère dont le code ASCII est passé dans A. La valeur à cette adresse est préalablement sauvegardée dans REL puis remplacée par l'adresse de l'un des programmes ci-dessus.

- TXT GT MATRIX - renvoie dans HL l'adresse de la matrice du caractère dans A. Cette matrice est une suite de 8 octets précisant quels points doivent être "allumés" lors de l'affichage de ce caractère à l'écran.

- TXT OUT ACTION - exécute les codes de commande ASCII (voir manuel). Celui utilisé ici est le code # 19 qui doit être suivi d'un numéro de caractère et de 8 octets qui redéfinissent la matrice de ce caractère.

### PRINCIPE

A chaque appel de TXT WR CHAR, on redéfinit le caractère # FF et on affiche ce caractère modifié.

- Double hauteur: chaque ligne de la matrice d'origine est envoyée deux fois et le caractère # FF est défini et affiché deux fois pour la moitié supérieure et inférieure.

- Double largeur : pour chaque ligne de la matrice d'origine, on parcourt le quartet droit ou gauche et pour chaque bit à 1 dans la demi-matrice, on met deux bits à 1 dans la matrice finale. On répète l'opération deux fois pour la moitié droite et gauche.

- Double taille : combinaison de double largeur et double hauteur.

# PROTEGEZ VOS REVUES !



**CPC Revue standard Amstrad Schneider  
dossier classeur jean, logo et titre blanc**

**Prix TTC port inclus : 74 F**

**Abonnés : 51 F**



**THEORIC, Revue des utilisateurs d'ORIC  
dossier classeur gris, logo titre rouge**

**Prix TTC port inclus : 80 F**

**Abonnés : 59 F**



**MEGAHERTZ Magazine**

**dossier classeur noir, logo et titre doré**

**Prix TTC port inclus : 78 F**

**Abonnés : 55 F**

## BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

CLASSEURS		PRIX	NBRE
MEGAHERTZ	Abonnés	55,00	
	Non Abonnés	78,00	
CPC	Abonnés	51,00	
	Non Abonnés	74,00	
Theoric	Abonnés	59,00	
	Non Abonnés	80,00	
Total .....		.....	

Bon de commande à retourner aux  
Editions SORACOM

La Haie de Pan

35170 BRUZ

Attention :

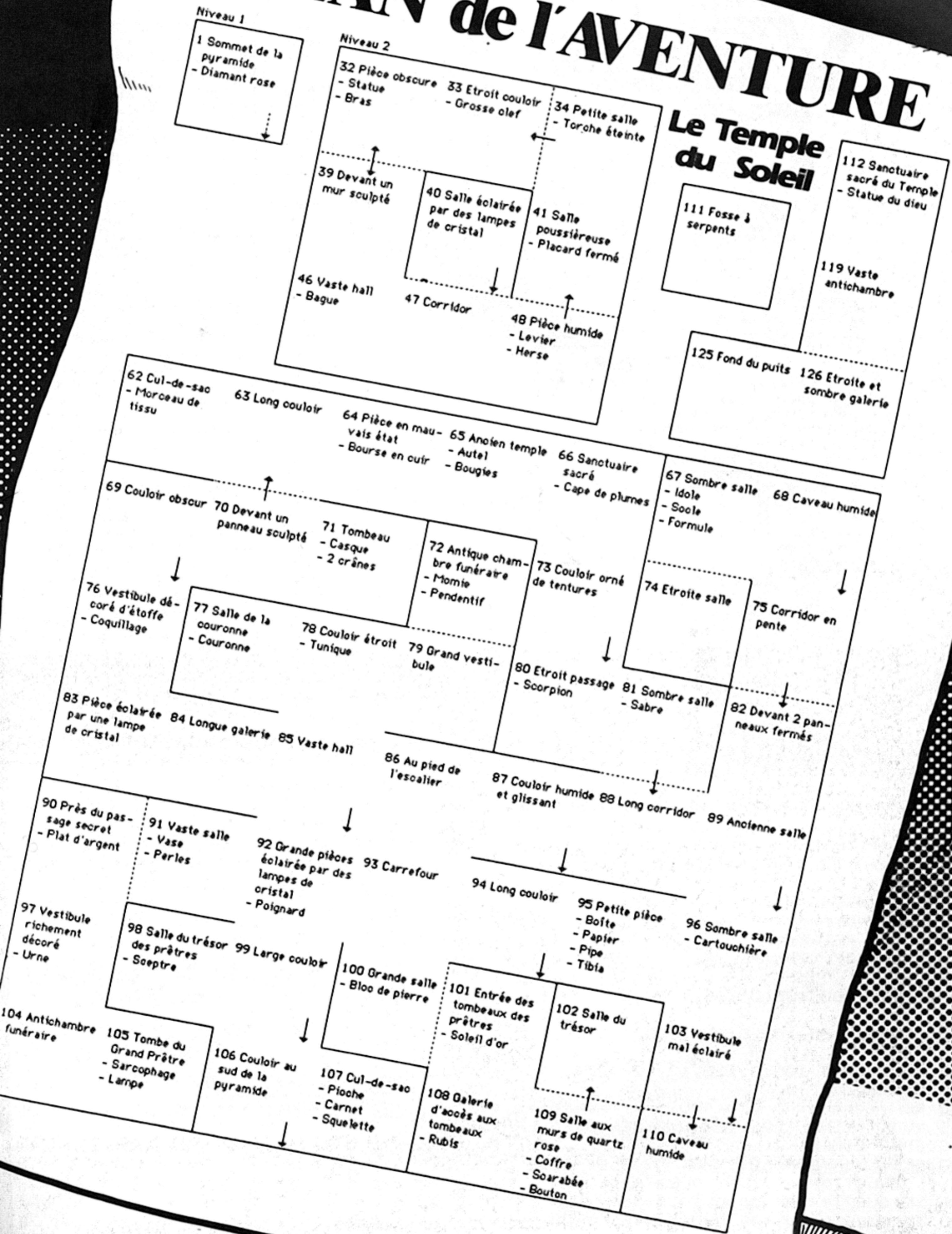
1 chèque par bon de commande





# PLAN de l'AVENTURE

## Le Temple du Soleil



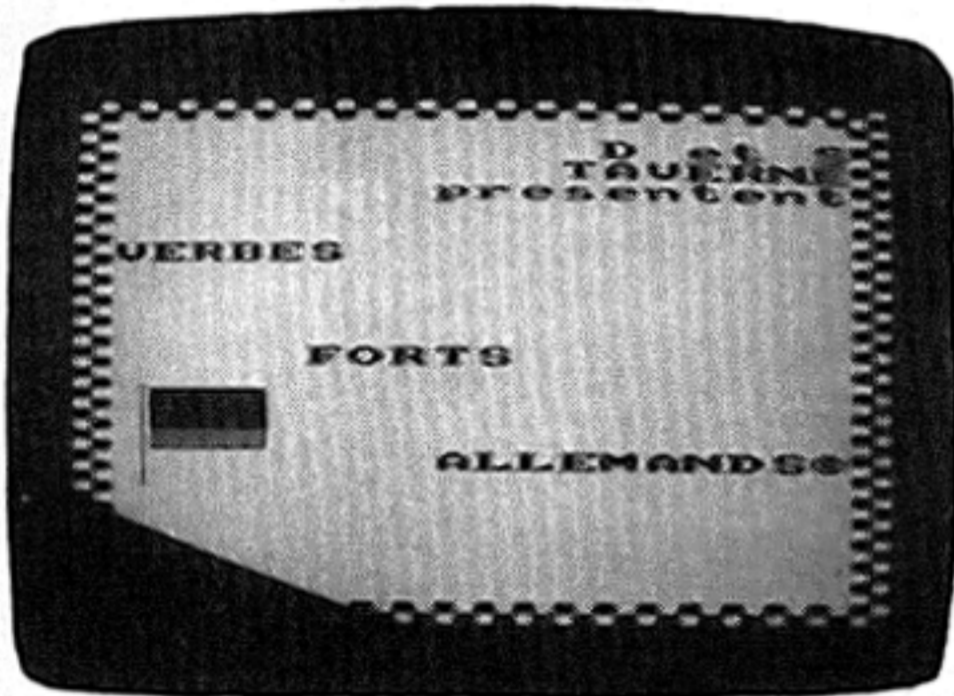
Educatif

# VERBES FORTS ALLE- MANDS

David TAVERNE

**V**erbes Forts Allemands est un programme pédagogique qui permet à l'utilisateur de :

- rechercher le sens d'un verbe fort allemand en français (pratique pour les versions) ;
- rechercher la traduction d'un verbe français en allemand (pratique pour les thèmes) si c'est un verbe fort ;
- se faire interroger par l'ordinateur sur le sens français d'un verbe fort allemand (exercice de version) ;
- se faire interroger par l'ordinateur sur la traduction allemande d'un verbe français (exercice de thème) ;
- avoir la liste des verbes avec toutes leurs formes et leur(s) traduction(s).



## MODE D'EMPLOI DE CHAQUE MODULE

### Répertoire Allemand-Français

A la question Verbe Allemand, il faut entrer le verbe allemand que vous recherchez à l'infinitif, et l'ordinateur vous répondra en 3 secondes maximum. Il mettra la ou les traductions du verbe recherché.

### Répertoire Français-Allemand

A la question Verbe Français, il faut entrer le verbe français que vous recherchez à l'infinitif, et l'ordinateur mettra toutes les formes de ce verbe (infinitif, prétérit, participe passé).

NOTE : Si l'ordinateur ne trouve pas de traduction au verbe entré, il ne répondra rien.

### Exercice de version

Vous pouvez être interrogé suivant deux façons : soit dans un ordre aléatoire, soit dans un ordre alphabétique (suit l'ordre des Datas).

Après, c'est la même chose dans les deux cas : l'ordinateur demande de traduire un verbe allemand en français. Si la traduction est bonne, l'ordinateur marque "très bien" et vous ajoutez 1 point à votre score, sinon, l'ordinateur marque "faux", vous donne la correction et vous ne marquez pas de point.

### Exercice de thème

Pour l'ordre d'interrogation, voir ci-dessus.

L'ordinateur vous demande de traduire en allemand un verbe français. Il faut donc entrer les trois formes du verbe (infinitif, prétérit, participe passé). Si les trois réponses sont bonnes, l'ordinateur marque "très bien" et vous ajoutez à votre score 1 point, sinon, l'ordinateur marque "faux", vous donne la correction et vous ne marquez pas de point.

### Liste des verbes

Cette option vous donne la liste des verbes classés phonétiquement. A chaque verbe correspond son infinitif, son prétérit, son participe passé et sa ou ses traduction(s).

Pour passer à la page suivante, il faut presser une touche.

```
10 REM *****
20 REM ** VERBES FORTS ALLEMANDS **
30 REM ** D & S TAVERNE **
40 REM ** LE 11 / 12 / 1984 **
50 REM *****
60 REM=====CARACTERES=====
70 SYMBOL AFTER 32
80 SYMBOL 37,120,198,198,252,198,198,248,192
90 SYMBOL 163,108,0,124,198,198,198,124,0
100 SYMBOL 33,102,0,102,102,102,102,60,0
110 SYMBOL 95,108,0,120,12,124,204,118
120 CLS
130 REM=====REMARQUE=====
140 MODE 1:INK 1,24:INK 0,2:PEN 0:PAPER 1:BORDER 2:CLS
150 CLS:LOCATE 3,12:INPUT "VOULEZ-VOUS LES INSTRUCTIONS (O/N)";QUEST$
160 IF QUEST$="O" OR QUEST$="o" THEN 190
170 IF QUEST$="N" OR QUEST$="n" THEN 360
180 GOTO 150
190 CLS:BORDER 11
200 LOCATE 16,1:PEN 3:PRINT "INSTRUCTION
```

```
S:" :LOCATE 16,2:PRINT "=====":PEN 3:LOCATE 24,6:PRINT "SEIN"
N 0:LOCATE 1,3:PRINT "-> DANS LA PARTIE REPertoire FRANCAIS-ALLEMAND ET LA PARTIE LISTE DES VERBES,LES VERBES SUIVIS D'UN ASTERISQUE PRENNENT L'AUXILIAIRE "
210 PEN 3:LOCATE 24,6:PRINT "SEIN"
220 PEN 0:LOCATE 1,8:PRINT "-> DANS LA PARTIE EXERCICE,APRES AVOIR REPONDU CORRECTEMENT A UNE QUESTION,UN APPUI PROLONGE SUR LA TOUCHE 'a' VOUS RAMENERA AU MENU GENERAL"
230 PEN 3:LOCATE 33,10:PRINT "a"
240 PEN 0:LOCATE 1,13:PRINT "-> DANS LA PARTIE EXERCICE, VEUILLEZ NE PAS METTRE D'ESPACE AVANT LA REponse"
250 LOCATE 9,16:PRINT " CARACTERES REDEFINIS"
260 LOCATE 9,17:PRINT " ====="
270 LOCATE 14,18:PRINT "-----"
280 LOCATE 14,18:PRINT "-----"
290 LOCATE 14,19:PRINT " ! ! ! % ! # ! _ !":LOCATE 5,19:PRINT "OBTIENT:";
300 LOCATE 14,20:PRINT "-----"
```

```

310 LOCATE 14,21:
RINT " ! 1 ! 5 ! ^ ! 0 !":LOCAT
E 1,21:PRINT " PAR SHIFT +";
320 LOCATE 14,22:PRINT "-----
-----"
330 PEN 3:LOCATE 2,25:PRINT "POUR CHARGE
R K7 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
340 CALL &BB18
350 REM
360 MODE 0
370 CLS
380 BORDER 4
390 WINDOW #1,1,20,1,8:WINDOW #2,1,20,9,
16:WINDOW #3,1,20,17,24
400 PAPER #1,5:PAPER #2,3:PAPER #3,1:CLS
#1:CLS#2:CLS#3
410 A$="VERBES FORTS"
420 B$="S'ENREGISTRE"
430 C$="ALLEMANDS"
440 A=LEN(A$):FOR AA=1 TO A:PEN 10:LOCAT
E 5,4:PAPER 5:PRINT LEFT$(A$,AA):NEXT AA
450 C=LEN(C$):FOR CC=1 TO C:PEN 12:LOCAT
E 6,12:PAPER 3:PRINT LEFT$(C$,CC):NEXT C
C
460 B=LEN(B$):FOR BB=1 TO B:PEN 7:PAPER
1:LOCATE 5,20:PRINT LEFT$(B$,BB):NEXT BB
470 PAPER 5:PEN 3:LOCATE 10,24:PRINT " V
EUILLEZ PATIENTER ";
480 RUN "!verbes1" ■

```

```

170 MODE 0
180 SPEED KEY 20,20
190 BORDER 1:INK 3,6:INK 4,24:INK 5,9:IN
K 0,0:PEN 0:PAPER 2:CLS:LOCATE 14,3:PEN
3:PRINT "D et S":LOCATE 13,4:PRINT "TAVE
RNE":PEN 0:PEN 5:LOCATE 10,5:PRINT "pres
entent":LOCATE 2,8:PEN 0:PRINT "VERBES":
LOCATE 7,13:PRINT "FORTS"
200 LOCATE 10,18:PRINT "ALLEMANDS";CHR$(
164)
210 PEN 3:FOR I=1 TO 20:LOCATE I,1:PRINT
CHR$(137):LOCATE I,25:PRINT CHR$(137);:
NEXT I:FOR J=1 TO 24:LOCATE 1,J:PRINT CH
R$(137):LOCATE 20,J:PRINT CHR$(137):NEXT
J:PEN 0
220 FOR i=3 TO 5:LOCATE i,15:PEN 0:PRINT
CHR$(143);:NEXT i:FOR i=3 TO 5:LOCATE i
,16:PEN 3:PRINT CHR$(143);:NEXT i:FOR i=
3 TO 5:LOCATE i,17:PEN 4:PRINT CHR$(143)
;:NEXT i:PLOT 56,178:DRAW 56,100:PLOT 53
,177:DRAW 62,177:PLOT 53,176:DRAW 62,176
:GOTO 1670
230 REM=====MUSIQUE=====
240 DATA 319,159,319,284
250 DATA 253,159,253,239
260 DATA 213,159,190,159
270 DATA 213,159,213,253
280 DATA 239,426,239,213
290 DATA 253,426,253,239
300 DATA 379,319,338,284
310 DATA 213,150
320 REM=====LISTE DES VERBES FORTS=====
330 DATA BACKEN,BUK,GEBACKEN,CUIRE (AU F
OUR),,
340 DATA FAHREN,FUHR,GEFAHREN,ALLER (EN
VOITURE OU EN BATEAU),,*
350 DATA GRABEN,GRUB,GEGRABEN,CREUSER,,
360 DATA LADEN,LUD,GELADEN,CHARGER,,
370 DATA SCHAFFEN,SCHUF,GESCHAFFEN,CREER
,,
380 DATA SCHLAGEN,SCHLUG,GESCHLAGEN,BATT
RE,,
390 DATA TRAGEN,TRUG,GETRAGEN,PORTER,,
400 DATA WACHSEN,WUCHS,GEWACHSEN,CROITRE
,,*
410 DATA WASCHEN,WUSCH,GEWASCHEN,LAVER,,
420 DATA BLASEN,BLIES,GEBLASEN,SOUFFLER,
,
430 DATA BRATEN,BRIET,GEBRATEN,ROTIR,,
440 DATA FALLEN,FIEL,GEFALLEN,TOMBER,,*
450 DATA FANGEN,FING,GEFANGEN,ATTRAPER,,
460 DATA HALTEN,HIELT,GEHALTEN,TENIR,S'A
RRETER,
470 DATA HANGEN,HING,GEHANGEN,ETRE SUSPE
NDU,,
480 DATA LASSEN,LIEZ,GELASSEN,LAISSER,,
490 DATA RATEN,RIET,GERATEN,DEVINER,CONS
EILLER,
500 DATA SCHLAFEN,SCHLIEF,GESCHLAFEN,DOR
MIR,,
510 DATA BEFEHLEN,BEFAHL,BEFOHLEN,ORDONN
ER,COMMANDER,
520 DATA BERGEN,BARG,GEBORGEN,CACHER,DIS
SIMULER,
530 DATA BRECHEN,BRACH,GEBROCHEN,BRISER,
CASSER,
540 DATA EMPFEHLEN,EMPFAHL,EMPFOHLEN,REC
OMMANDER,,

```



```

10 REM *****
20 REM * VERBES FORTS *
30 REM * ALLEMANDS *
40 REM * PAR *
50 REM *DAVID ET SEBASTIEN*
60 REM * TAVERNE *
70 REM * LE 3/10/1985 *
80 REM *****
90 REM=====CARACTERES=====
100 SYMBOL AFTER 32
110 SYMBOL 37,120,198,198,252,198,198,24
8,192
120 SYMBOL 163,108,0,124,198,198,198,124
,0
130 SYMBOL 33,102,0,102,102,102,102,60,
0
140 SYMBOL 95,108,0,120,12,124,204,118
150 CLS
160 REM=====PRESENTATION=====

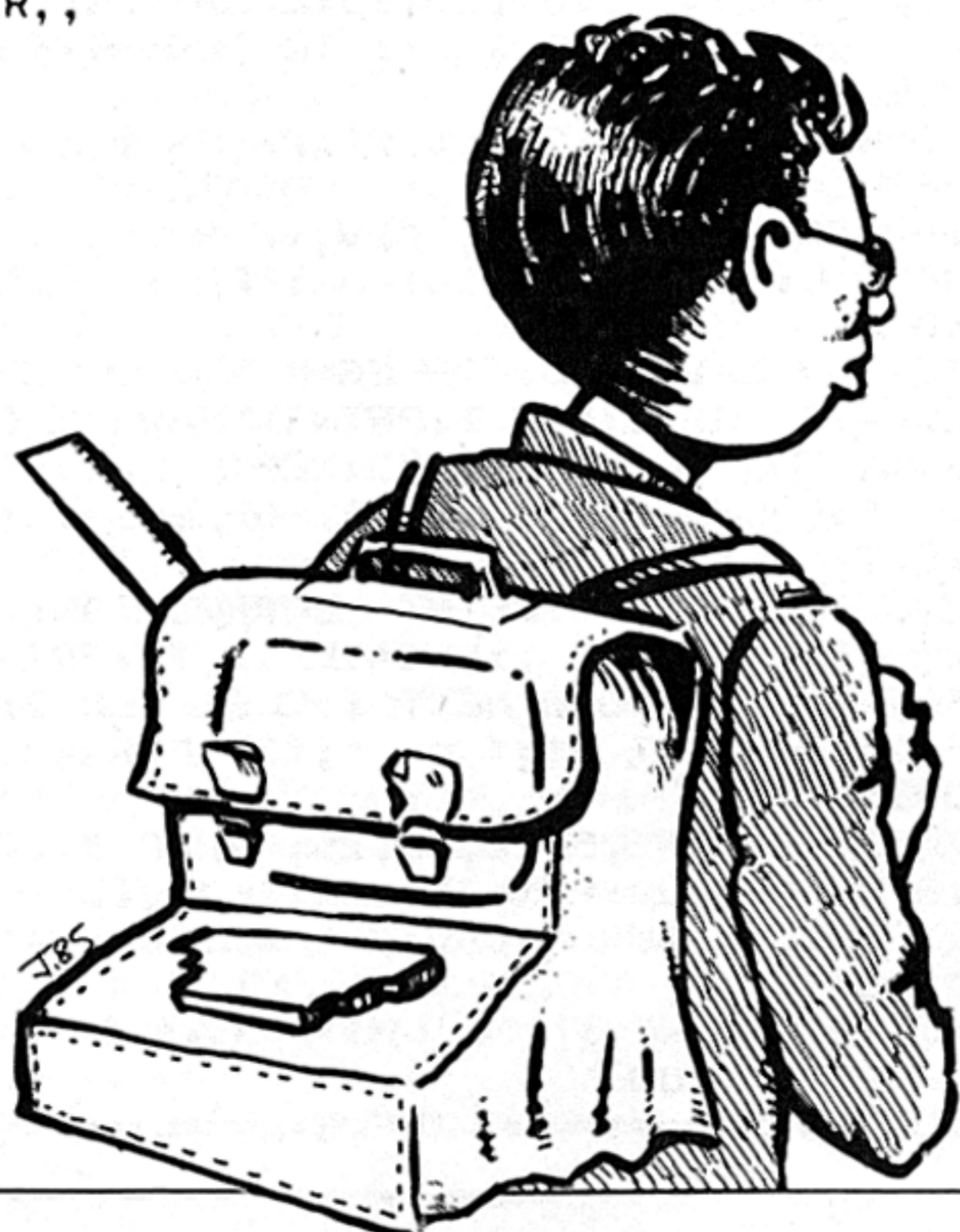
```

550 DATA ERSCHRECKEN, ERSCHRAK, ERSCHROCKE  
 N, S'EFFRAYER, AVOIR PEUR, \*  
 560 DATA GELTEN, GALT, GEGOLTEN, VALOIR, ,  
 570 DATA HELFEN, HALF, GEHOLFEN, AIDER, ,  
 580 DATA NEHMEN, NAHM, GENOMMEN, PRENDRE, ,  
 590 DATA SCHELTEN, SCHALT, GESCHOLTEN, TRAI  
 TER DE, GRONDER,  
 600 DATA SPRECHEN, SPRACH, GESPROCHEN, PARL  
 ER, ,  
 610 DATA STECHEN, STACH, GESTOCHEN, PIQUER,  
 ,  
 620 DATA STEHLEN, STAHL, GESTOHLNEN, VOLER, D  
 EROBER,  
 630 DATA STERBEN, STARB, GESTORBEN, MOURIR,  
 , \*  
 640 DATA TREFFEN, TRAF, GETROFFEN, ATTEINDR  
 E, RENCONTRER,  
 650 DATA VERDERBEN, VERDARB, VERDORBEN, SE  
 GATER, SE CORROMPRE, \*  
 660 DATA WERBEN, WARB, GEWORBEN, RECHERCHER  
 , ,  
 670 DATA WERFEN, WARF, GEWORFEN, JETER, ,  
 680 DATA WERDEN, WURDE, GEWORDEN, DEVENIR, ,  
 \*  
 690 DATA ESSEN, A%, GEGESSEN, MANGER, ,  
 700 DATA FRESSEN, FRA%, GEFRESSEN, MANGER (   
 ANIMAUX), ,  
 710 DATA GEBEN, GAB, GEgeben, DONNER, ,  
 720 DATA GENESEN, GENAS, GENESEN, SE GUERIR  
 , ,  
 730 DATA GESCHEHEN, GESCHAH, GESCHEHEN, AVO  
 IR LIEU, , \*  
 740 DATA LESEN, LAS, GELESEN, LIRE, ,  
 750 DATA MESSEN, MA%, GEMESSE, MESURER, ,  
 760 DATA SEHEN, SAH, GESEHEN, VOIR, ,  
 770 DATA TRETEN, TRAT, GETRETEN, MARCHER, , \*  
 780 DATA VERGESSEN, VERGA%, VERGESSEN, OUBL  
 IER, ,  
 790 DATA BITTEN, BAT, GEBETEN, PRIER, ,  
 800 DATA LIEGEN, LAG, GELEGEN, ETRE ENTENDU  
 , ,  
 810 DATA SITZEN, SA%, GESESSEN, ETRE ASSIS,  
 ,  
 820 DATA DRESCHEN, DROSCH, GEDROSCHEN, BATT  
 RE (LE BLE), ,  
 830 DATA FECHTEN, FOCHT, GEFOCHTEN, SE BATT  
 RE AU SABRE, FAIRE DE L'ESCRIME,  
 840 DATA FLECHTEN, FLOCHT, GEFLOCHTEN, TRES  
 SER, ,  
 850 DATA HEBEN, HOB, GEHOBEN, SOULEVER, ,  
 860 DATA MELKEN, MOLK, GEMOLKEN, TRAIRE, ,  
 870 DATA QUELLEN, QUOLL, GEQUOLLEN, JAILLIR  
 , SOURDRE, \*  
 880 DATA SCHEREN, SCHOR, GESCHOREN, TONDRE,  
 ,  
 890 DATA SCHMELZEN, SCHMOLZ, GESCHMOLZEN, F  
 ONDRE, , \*  
 900 DATA SCHWELLEN, SCHWOLL, GESCHWOLLEN, E  
 NFLER, GONFLER,  
 910 DATA WEBEN, WOB, GEWOBEN, TISSER, ,  
 920 DATA ERLINPUTSCHEN, ERLOSCH, ERLOSCHEN  
 , S'ETEINDRE, ,  
 930 DATA SCHWINPUTREN, SCHWOR, GESCHWOREN,  
 JURER, ,  
 940 DATA BLEIBEN, BLIEB, GEBLIEBEN, RESTER,  
 , \*  
 950 DATA GEDEIHEN, GEDIEH, GEDIEHEN, PROSPE  
 RER, ,

960 DATA LEIHEN, LIEH, GELIEHEN, PRETER, ,  
 970 DATA MEIDEN, MIED, GEMIEDEN, EVITER, ,  
 980 DATA PREISEN, PRIES, GEPRIESEN, VANTER,  
 LOUER,  
 990 DATA REIBEN, RIEB, GERIEBEN, FROTTER, ,  
 1000 DATA SCHEIDEN, SCHIED, GESCHIEDEN, SEP  
 ARER, SE SEPARER, \*  
 1010 DATA SCHEINEN, SCHIEN, GESCHIENEN, PAR  
 AITRE, BRILLER,  
 1020 DATA SCHREIBEN, SCHRIEB, GESCHRIEBEN,  
 ECRIRE, ,  
 1030 DATA SCHREIEN, SCHRIE, GESCHRIEN, CRIE  
 R, ,  
 1040 DATA SCHWEIGEN, SCHWIEG, GESCHWIEGEN,  
 SE TAIRE, ,  
 1050 DATA SPEIEN, SPIE, GESPIEN, CRACHER, ,  
 1060 DATA STEIGEN, STIEG, GESTIEGEN, MONTER  
 , , \*  
 1070 DATA TREIBEN, TRIEB, GETRIEBEN, POUSSE  
 R, FAIRE AVANCER,  
 1080 DATA VERZEIHEN, VERZIEH, VERZIEHEN, PA  
 RDONNER, ,  
 1090 DATA WEISEN, WIES, GEWIESEN, MONTER, ,  
 1100 DATA SICH BEFLEI%EN, BEFLI%, BEFLISSE  
 N, S'APPLIQUER A, ,  
 1110 DATA BEI%EN, BI%, GEBISSEN, MORDRE, ,  
 1120 DATA ERBLEICHEN, ERBLICH, ERBLICHEN, P  
 ALIR, , \*  
 1130 DATA GLEICHEN, GLICH, GEGLICHEN, RESSE  
 MBLER, ,  
 1140 DATA GLEITEN, GLITT, GEGLITTEN, GLISSE  
 R, , \*  
 1150 DATA GREIFEN, GRIFF, GEGRIFFEN, SAISIR  
 , ,  
 1160 DATA KNEIFEN, KNIFF, GEKNIFFEN, Pincer  
 , ,  
 1170 DATA LEIDEN, LITT, GELITTEN, SOUFFRIR,  
 ,  
 1180 DATA PFEIFEN, PFIFF, GEPFIFFEN, SIFFLE  
 R, ,  
 1190 DATA REI%EN, RI%, GERISSEN, (SE) ROMPR  
 E, DECHIRER,  
 1200 DATA REITEN, RITT, GERITTEN, ALLER A C  
 HEVAL, , \*  
 1210 DATA SCHLEICHEN, SCHLICH, GESCHLICHEN  
 , SE GLISSER, , \*  
 1220 DATA SCHLEIFEN, SCHLIFF, GESCHLIFFEN,  
 AIGUISER, ,  
 1230 DATA SCHMEI%EN, SCHMI%, GESCHMISSEN, J  
 ETER VIOLEMMENT, ,  
 1240 DATA SCHNEIDEN, SCHNITT, GESCHNITTEN,  
 COUPER, ,  
 1250 DATA SCHREITEN, SCHRITT, GESCHRITTEN,  
 MARCHER, , \*  
 1260 DATA STREICHEN, STRICH, GESTRICHEN, PA  
 SSER, FROTTER,  
 1270 DATA STREITEN, STRITT, GESTRITTEN, LUT  
 TER, SE QUERELLER,  
 1280 DATA WEICHEN, WICH, GEWICHEN, CEDER, , \*  
 1290 DATA BINDEN, BAND, GEBUNDEN, LIER, ,  
 1300 DATA DRINGEN, DRANG, GEDRUNGEN, PENETR  
 ER, , \*  
 1310 DATA FINDEN, FAND, GEFUNDEN, TROUVER, ,  
 1320 DATA GELINGEN, GELANG, GELUNGEN, REUSS  
 IR, , \*  
 1330 DATA KLINGEN, KLANG, GEKLUNGEN, RESONN  
 ER, ,  
 1340 DATA RINGEN, RANG, GERUNGEN, LUTTER, ,

1350 DATA SCHLINGEN, SCHLANG, GESCHLUNGEN, ENLACER, ,  
 1360 DATA SCHWINGEN, SCHWANG, GESCHWUNGEN, BRANDIR, ,  
 1370 DATA SINGEN, SANG, GESUNGEN, CHANTER, ,  
 1380 DATA SINKEN, SANK, GESUNKEN, S'ENFONCE R, SOMBRER, \*  
 1390 DATA SPRINGEN, SPRANG, GESPRUNGEN, SAUTER, , \*  
 1400 DATA TRINKEN, TRANK, GETRUNKEN, BOIRE, ,  
 1410 DATA VERSCHWINDEN, VERSCHWAND, VERSCH WUNDEN, DISPARAITRE, , \*  
 1420 DATA ZWINGEN, ZWANG, GEZWUNGEN, FORCER , CONTRAINDRE,  
 1430 DATA BEGINNEN, BEGANN, BEGONNEN, COMME NCER, ,  
 1440 DATA GEWINNEN, GEWANN, GEWONNEN, GAGNE R, ,  
 1450 DATA RINNEN, RANN, GERONNEN, COULER, , \*  
 1460 DATA SCHWIMMEN, SCHWAMM, GESCHWOMMEN, NAGER, ,  
 1470 DATA SINNEN, SANN, GESONNEN, REFLECHIR , ,  
 1480 DATA SPINNEN, SPANN, GESPONNEN, FILER (TEXTILE), ,  
 1490 DATA BIEGEN, BOG, GEBOGEN, PLIER, DECLI NER,  
 1500 DATA BIETEN, BOT, GEBOTEN, OFFRIR, ,  
 1510 DATA FLIEGEN, FLOG, GEFLOGEN, VOLER, , \*  
 1520 DATA FLIEHEN, FLOH, GEFLOHEN, FUIR, , \*  
 1530 DATA FLIEZEN, FLOZ, GEFLOSSEN, COULER, , \*  
 1540 DATA FRIEREN, FROR, GEFROREN, GELER, ,  
 1550 DATA GIEZEN, GOZ, GEGOSSEN, VERSER, ,  
 1560 DATA KRIECHEN, KROCH, GEKROCHEN, RAMPE R, ,  
 1570 DATA RIECHEN, ROCH, GEROCHEN, SENTIR, ,  
 1580 DATA SCHIEBEN, SCHOB, GESCHOBEN, POUSS ER, GLISSER,  
 1590 DATA SCHIEZEN, SCHOZ, GESCHOSSEN, TIRE R, LANCER,  
 1600 DATA SCHLIEZEN, SCHLOZ, GESCHLOSSEN, F ERMER, ,

1610 DATA VERLIEREN, VERLOR, VERLOREN, PERD RE, ,  
 1620 DATA WIEGEN, WOG, GEWOGEN, PESER, ,  
 1630 DATA ZIEHEN, ZOG, GEZOGEN, TIRER, ,  
 1640 DATA BETR!GEN, BETROG, BETROGEN, TROMP ER, ,  
 1650 DATA L!GEN, LOG, GELOGEN, MENTIR, ,  
 1660 REM\*\*\*\*\*PROGRAMME PRINCIPAL\*\*\*\*\*  
 1670 FOR N=1 TO 28:READ M:SOUND 4,M,20,1 5:SOUND 4,M,20,15:NEXT N  
 1680 READ M:READ N:SOUND 4,M,N,15  
 1690 FOR u=1 TO 300:NEXT u  
 1700 MODE 1:BORDER 11:PEN 3:PAPER 2:MODE 1:CLS:LOCATE 6,5:PRINT"REPertoire.....  
 .....1"  
 1710 LOCATE 6,10:PRINT"EXERCI CE.....2"  
 1720 LOCATE 6,15:PRINT"LISTE DES VERBES.....3"  
 1730 LOCATE 6,24:INPUT "QUE CHOISISSEZ-V OUS";REP  
 1740 IF REP>3 OR REP<1 THEN GOTO 1700  
 1750 IF REP=1 THEN GOTO 1790  
 1760 IF REP=2 THEN GOTO 2130  
 1770 IF REP=3 THEN GOTO 3310  
 1780 REM\*\*\*\*\*R E P E R T O I R E\*\*\*\*\*  
 1790 CLS:LOCATE 6,10:PRINT"FRANCAIS-ALLE MAND.....1"  
 1800 LOCATE 6,15:PRINT"ALLEMAND-FRAN CAIS.....2"  
 1810 LOCATE 6,19:INPUT "QUE CHOISISSEZ-V OUS";REP  
 1820 IF REP<1 OR REP>2 THEN 1790  
 1830 IF REP=1 THEN 1860  
 1840 IF REP=2 THEN 1990  
 1850 REM=====FRANCAIS-ALLEMAND=====  
 1860 CLS  
 1870 MODE 1  
 1880 BORDER 0:INK 0,24:INK 1,0:PEN 0:PAP ER 1:CLS  
 1890 PLOT 1,380:DRAW 640,380,0  
 1900 PLOT 1,340:DRAW 640,340,0  
 1910 LOCATE 7,3:PRINT "REPertoire FRANCA IS-ALLEMAND"  
 1920 WINDOW #0,1,40,6,25:CLS#0  
 1930 LOCATE #0,7,7:LINE INPUT "Verbe fra ncais-> ";v\$:v\$=UPPER\$(v\$):IF v\$="" THEN 1930  
 1940 RESTORE 330  
 1950 FOR N=1 TO 133  
 1960 READ a\$,b\$,c\$,t\$,t2\$,n\$:IF v\$=t\$ OR v\$=t2\$ THEN PEN 3:PRINT:PRINT "IN FINITIF..... ";:PEN 2:PRINT a\$;n\$:PEN 3:PRINT:PRINT "PRETERIT..... ";:PEN 2:PRINT b\$:PEN 3:PRINT:PRINT "PARTICIPE PASSE.. ";:PEN 2:PRINT c\$ ELSE NEXT N  
 1970 LOCATE 1,20:PEN 0:PRINT "UN AUTRE V ERBE (O/N)";:INPUT QUEST\$:IF QUEST\$="0" OR QUEST\$="o" THEN 1860 ELSE IF QUEST\$=" N" OR QUEST\$="n" THEN 1700 ELSE 1970  
 1980 REM=====ALLEMAND-FRANCAIS=====  
 1990 CLS  
 2000 MODE 1  
 2010 BORDER 0:INK 0,24:INK 1,0:PEN 0:PAP ER 1:CLS  
 2020 LOCATE 7,3:PRINT"REPertoire ALLEMAN D-FRANCAIS"  
 2030 PLOT 1,380:DRAW 640,380,0



```

2040 PLOT 1,340:DRAW 640,340,0
2050 WINDOW #0,1,40,6,25:CLS#0
2060 LOCATE #0,7,7:LINE INPUT "Verbe all
emand-> ";va$:va$=UPPER$(va$)
2070 IF va$="" THEN 2060
2080 RESTORE 330
2090 FOR n=1 TO 133
2100 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$: IF va$=a$
THEN PEN 3:PRINT :PRINT:PRINT"TRADUCTION
---> ";:IF t2$<>" THEN PEN 2:PRINT t$;"
ou ";t2$ ELSE PEN 2:PRINT t$;:ELSE NEXT
n
2110 LOCATE 1,20:PEN 0:PRINT "UN AUTRE V
ERBE (O/N)";:INPUT QUEST$:QUEST$=UPPER$(
QUEST$):IF QUEST$="0" THEN 1990 ELSE IF
QUEST$="N" THEN 1700 ELSE 2110
2120 REM*****E X E R C I C E*****
2130 CLS:BORDER 11:PEN 3:PAPER 2:CLS:LOC
ATE 6,10:PRINT"VERSION.....1"
:LOCATE 6,15:PRINT"THEME.....
..2":LOCATE 6,19:INPUT "QUE CHOISISSEZ V
OUS";REP
2140 IF REP<1 OR REP>2 THEN GOTO 2130
2150 IF REP=1 THEN GOTO 2180
2160 IF REP=2 THEN GOTO 2670
2170 REM=====VERSION=====
2180 INK 0,24:INK 1,0:CLS:BORDER 0:PEN 0
:PAPER 1:CLS:NB=0:RESUL=0:CDV=0
2190 LOCATE 12,3:PRINT "EXERCICE DE VERS
ION"
2200 PLOT 1,380:DRAW 640,380,0
2210 PLOT 1,340:DRAW 640,340,0
2220 WINDOW #0,1,40,6,24:CLS#0
2230 CLS#0:LOCATE #0,1,8:INPUT"VOULEZ-VO
US ETRE INTERROGE AU HASARD DE LA LISTE
DES VERBES (O/N)";QUEST$:CLS#0
2240 IF QUEST$="0" OR QUEST$="o" THEN GO
TO 2420
2250 IF QUEST$="N" OR QUEST$="n" THEN CL
S#0:LOCATE #0,1,8:PRINT "VOUS SEREZ DONC
INTERROGE DANS L'ORDRE PHONETIQUE (LE
MEME QUE CELUI DE LA LISTE DES VERBE
S).":FOR I=1 TO 3000:NEXT I:CLS#0:GOTO 2
280
2260 GOTO 2230
2270 REM++++++ORDRE PHONETIQUE++++++
2280 LOCATE #0,2,7:INPUT#0,"COMBIEN DE V
ERBES A REVISER";CDV:CLS#0:NB=0
2290 RESTORE 330
2300 FOR bn=1 TO CDV
2310 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
2320 NB=NB+1:IF NB=CDV+1 THEN LOCATE 5,1
8:PRINT "RESULTAT:":SOUND 1,426,50,15:SO
UND 1,319,50,15:SOUND 1,239,50,15:FOR iI
=1 TO 2500:NEXT iI:GOTO 2650:ELSE 2330
2330 LOCATE #0,2,7:PEN 0:PRINT #0,"
TRADUIRE ";:PEN 2:PRINT a$
2340 LOCATE #0,6,11:PRINT "-->";:LINE IN
PUT #0," ";Y$:Y$=UPPER$(Y$)
2350 IF t1$="" AND Y$="" THEN GOTO 2380
2360 IF Y$=t$ OR Y$=t2$ THEN SOUND 1,319
,50,15:SOUND 1,239,50,15:LOCATE 10,14:PR
INT "TRES BIEN":FOR i=1 TO 700:NEXT i:CL
S#0:ELSE 2380
2370 WINDOW #2,5,20,25,25:PAPER #2,0:CLS
#2:RESUL=RESUL+1: PEN 3:LOCATE #2,1,1:PR
INT#2,RESUL;" SUR "; CDV;:FOR L=1 TO 110
0:NEXT L: IF INKEY(26)=0 THEN 1700 ELSE

```

```

NEXT bn
2380 FOR I=1 TO 5:FOR GG=1 TO 200:NEXT G
G:LOCATE 10,14:PEN 3:PRINT "FAUX":LOCATE
10,14:FOR LLLL=1 TO 50:NEXT LLLL:PRINT
" ":SOUND 1,428,10,15:FOR LLL=1 TO 10
0:NEXT LLL:NEXT I
2390 LOCATE 1,16:PRINT "CORRECTION:":IF
t2$="" THEN PEN 2:LOCATE 12,16:PRINT t$
:FOR i=1 TO 1000:NEXT i:ELSE PEN 2:LOCA
TE 12,16:PRINT t$;" ou ";t2$:FOR k=0 TO
1000:NEXT k
2400 WINDOW #2,5,20,25,25:PAPER #2,0:CLS
#2:RESUL=RESUL:PEN 3:LOCATE #2,1,1:PRINT
#2,RESUL;" SUR ";CDV:CLS #0:FOR i=1 TO
500:NEXT i:GOTO 2310
2410 REM++++++ORDRE ALEATOIRE++++++
2420 RANDOMIZE TIME
2430 BORDER 0:PEN 0:PAPER 1:CLS:PLOT 1,3
80:DRAW 640,380,0:PLOT 1,340:DRAW 640,34
0,0:WINDOW #0,1,40,6,24:CLS#0
2440 CLS#0:LOCATE #0,1,8:INPUT "COMBIEN
DE VERBES A REVISER ";CDV
2450 FOR IJ=1 TO CDV:GOSUB 2460:NEXT IJ
2460 NB=NB+1:IF NB=CDV+1 THEN LOCATE 5,1
8:PRINT "RESULTAT:":SOUND 1,426,50,15:SO
UND 1,319,50,15:SOUND 1,239,50,15:FOR Ii
=1 TO 2500:NEXT Ii:GOTO 1700:ELSE 2470
2470 AAA=INT(RND*(34-1+1))+1
2480 BBB=INT(RND*(34-1+1))+1
2490 CCC=INT(RND*(34-1+1))+1
2500 DDD=INT(RND*(34-1+1))+1
2510 EEE=AAA+BBB+CCC+DDD
2520 IF EEE>133 OR EEE<=0 THEN GOTO 2470
2530 RESTORE 330
2540 FOR III=1 TO EEE
2550 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
2560 NEXT III
2570 CLS#0:LOCATE #0,2,7:PEN 0:PRINT #0,
" TRADUIRE ";:PEN 2:PRINT a$:LOCATE
#0,6,11:PRINT "-->";:LINE INPUT #0," ";Y
$:Y$=UPPER$(Y$)
2580 IF t2$="" AND Y$="" THEN GOTO 2610
2590 IF Y$=t$ OR Y$=t2$ THEN SOUND 1,319
,50,15:SOUND 1,239,50,15:LOCATE 10,14:PR
INT "TRES BIEN":FOR i=1 TO 700:NEXT i:CL
S#0:ELSE 2610
2600 WINDOW#2,5,20,25,25:PAPER #2,0:CLS#
2:RESUL=RESUL+1:PEN 3: LOCATE #2,1,1:PR
INT#2,RESUL;" SUR "; CDV;:FOR L=1 TO 110
0:NEXT L: IF INKEY(26)=0 THEN 1700 ELSE
2640
2610 FOR I=1 TO 5:FOR GG=1 TO 200:NEXT G
G:LOCATE 10,14:PEN 3:PRINT "FAUX":LOCATE
10,14:FOR LLLL=1 TO 50:NEXT LLLL:PRINT
" ":SOUND 1,428,10,15:FOR LLL=1 TO 10
0:NEXT LLL:NEXT I
2620 LOCATE 1,16:PRINT "CORRECTION:":IF
t2$="" THEN PEN 2:LOCATE 12,16:PRINT t$
:FOR i=1 TO 1000:NEXT i:ELSE PEN 2:LOCA
TE 12,16:PRINT t$;" ou ";t2$:FOR k=0 TO
1000:NEXT k
2630 WINDOW #2,5,20,25,25:PAPER #2,0:CLS
#2:RESUL=RESUL:PEN 3:LOCATE #2,1,1:PRINT
#2,RESUL;" SUR ";CDV:CLS #0:FOR i=1 TO
500:NEXT i
2640 RETURN
2650 GOTO 1700
2660 REM=====THEME=====

```

```

2670 INK 0,24:INK 1,0:BORDER 0:PEN 0:PAP
ER 1:CLS:NB=0:RESUL=0:CDV=0
2680 LOCATE 12,3:PRINT "EXERCICE DE THEM
E"
2690 WINDOW #0,1,40,6,25:CLS#0
2700 PLOT 1,380:DRAW 640,380,0
2710 PLOT 1,340:DRAW 640,340,0
2720 LOCATE #0,1,8:INPUT "VOULEZ-VOUS ET
RE INTERROGE AU HASARD DE LA LISTE (O/N)
";QUEST$
2730 CLS#0:IF QUEST$="0" OR QUEST$="o" T
HEN GOTO 2990
2740 IF QUEST$="N" OR QUEST$="n" THEN CL
S#0:LOCATE #0,1,8:PRINT "VOUS SEREZ DONC
INTERROGE DANS L'ORDRE PHONETIQUE(LE M
EME QUE CELUI DE LA LISTE DES VERBES).":F
OR U=1 TO 3000:NEXT U:GOTO 2770
2750 GOTO 2720
2760 REM++++++ORDRE PHONETIQUE++++++
2770 CLS#0:LOCATE #0,2,7:INPUT #0,"COMBI
EN DE VERBES A REVISER";CDV:CLS#0
2780 RESTORE 330
2790 FOR nb=0 TO CDV
2800 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
2810 NB=NB+1:IF NB=CDV+1 THEN LOCATE 5,1
9:PRINT "RESULTAT:":SOUND 1,426,50,15:SO
UND 1,319,50,15:SOUND 1,239,50,15:FOR I=
1 TO 2500:NEXT I:GOTO 1700:ELSE FOR asd=
1 TO 1500:NEXT asd:GOTO 2820
2820 CLS:IF t2$<>" THEN LOCATE #0,1,4:P
EN 0:PRINT "TRADUIRE ";:PEN 2:PRINT t$;"
ou ";t2$ ELSE LOCATE #0,1,4:PEN 0:PRINT
"TRADUIRE ";:PEN 2:PRINT t$
2830 LOCATE #0,1,8:PEN 3:PRINT "INFINIT
IF "
2840 LOCATE #0,1,10:PEN 3:PRINT "PRETER
IT "
2850 LOCATE #0,1,12:PEN 3:PRINT "PARTICI
PE-PASSE "
2860 PEN 2:LOCATE #0,10,8:PRINT "-----
>":LOCATE #0,18,8:LINE INPUT " ";VV$:VV$=
UPPER$(VV$)
2870 PEN 2:LOCATE #0,9,10:PRINT "-----
->":LOCATE #0,18,10:LINE INPUT " ";BB$:B
B$=UPPER$(BB$)
2880 PEN 2:LOCATE #0,16,12:PRINT "->":LO
CATE #0,18,12:LINE INPUT " ";OO$:OO$=UPP
ER$(OO$)
2890 IF VV$=a$ AND BB$=b$ AND OO$=c$ THE
N 2900 ELSE 2930
2900 PEN 2:LOCATE #0,10,17:PRINT #0,"TRE
S BIEN":SOUND 1,319,50,15:SOUND 1,239,50
,15:FOR H=1 TO 800:NEXT H:CLS#0
2910 FOR I=1 TO 700:NEXT I:LOCATE #0,10,
17:PRINT #0,SPACE$(9)
2920 WINDOW #2,5,20,25,25:PAPER #2,0:CLS
#2:RESUL=RESUL+1: PEN 3:LOCATE #2,1,1:PR
INT#2,RESUL;" SUR "; CDV;:FOR L=1 TO 110
0:NEXT L: IF INKEY(26)=0 THEN 1700 ELSE
NEXT nb
2930 FOR I=1 TO 5:FOR GG=1 TO 200:NEXT G
G:LOCATE 10,14:PEN 3:PRINT "FAUX":LOCATE
10,14:FOR LLLL=1 TO 50:NEXT LLLL:PRINT
" ":SOUND 1,428,10,15:FOR LLL=1 TO 10
0:NEXT LLL:NEXT I:CLS:LOCATE 10,4:PEN 3:
PRINT "CORRECTION":LOCATE 10,5:PEN 2:PRI
NT"=====
2940 PEN 2:LOCATE 2,9:PRINT "INFINITIF--

```



```

-----> ";:PEN 0:PRINT a$
2950 PEN 2:LOCATE 2,12:PRINT "PRETERIT--
-----> ";:PEN 0:PRINT b$
2960 PEN 2:LOCATE 2,15:PRINT "PARTICIPE-
PASSE--> ";:PEN 0:PRINT c$
2970 WINDOW #2,5,20,25,25:PAPER #2,0:CLS
#2:RESUL=RESUL:PEN 3:LOCATE #2,1,1:PRINT
#2,RESUL;" SUR "; CDV;:GOTO 2800:FOR L=1
TO 3100:NEXT L:CLS
2980 REM++++++ORDRE ALEATOIRE++++++
2990 RANDOMIZE TIME
3000 BORDER 0:PEN 0:PAPER 1:CLS:PLOT 1,3
80:DRAW 640,380,0:PLOT 1,340:DRAW 640,34
0,0:WINDOW #0,1,40,6,24:CLS#0
3010 CLS#0:LOCATE #0,1,8:INPUT "COMBIEN.
DE VERBES A REVISER ";CDV
3020 FOR IJ=1 TO CDV:GOSUB 3030:NEXT IJ
3030 NB=NB+1:IF NB=CDV+1 THEN LOCATE 5,1
8:PRINT "RESULTAT:":SOUND 1,426,50,15:SO
UND 1,319,50,15:SOUND 1,239,50,15:FOR Ii
=1 TO 2500:NEXT Ii:GOTO 1700:ELSE 3040
3040 AAA=INT(RND*(34-1+1))+1
3050 BBB=INT(RND*(34-1+1))+1
3060 CCC=INT(RND*(34-1+1))+1
3070 DDD=INT(RND*(34-1+1))+1
3080 EEE=AAA+BBB+CCC+DDD
3090 IF EEE>133 OR EEE<=0 THEN GOTO 3040
3100 RESTORE 330
3110 FOR III=1 TO EEE
3120 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
3130 NEXT III
3140 CLS:IF t2$<>" THEN LOCATE #0,1,4:P
EN 0:PRINT "TRADUIRE ";:PEN 2:PRINT t$;"
ou ";t2$ ELSE LOCATE #0,1,4:PEN 0:PRINT
"TRADUIRE ";:PEN 2:PRINT t$
3150 LOCATE #0,1,8:PEN 3:PRINT "INFINIT
IF "
3160 LOCATE #0,1,10:PEN 3:PRINT "PRETER
IT "
3170 LOCATE #0,1,12:PEN 3:PRINT "PARTICI
PE-PASSE "
3180 PEN 2:LOCATE #0,10,8:PRINT "-----
>":LOCATE #0,18,8:LINE INPUT " ";VV$:VV$=
UPPER$(VV$)
3190 PEN 2:LOCATE #0,9,10:PRINT "-----

```



```

->":LOCATE #0,18,10:LINE INPUT " ";BB$:B
B$=UPPER$(BB$)
3200 PEN 2:LOCATE #0,16,12:PRINT "->":LO
CATE #0,18,12:LINE INPUT " ";OO$:OO$=UPP
ER$(OO$)
3210 IF VV$=a$ AND BB$=b$ AND OO$=c$ THE
N 3220 ELSE 3250
3220 PEN 2:LOCATE #0,10,17:PRINT #0,"TRE
S BIEN":SOUND 1,319,50,15:SOUND 1,239,50
,15:FOR H=1 TO 800:NEXT H:CLS#0
3230 FOR I=1 TO 700:NEXT I:LOCATE #0,10,
17:PRINT #0,SPACE$(9)
3240 WINDOW #2,5,20,25,25:PAPER #2,0:CLS
#2:RESUL=RESUL+1: PEN 3:LOCATE #2,1,1:PR
INT#2,RESUL;" SUR "; CDV;:FOR L=1 TO 110
0:NEXT L: IF INKEY(26)=0 THEN 1700 ELSE
3300
3250 FOR I=1 TO 5:FOR GG=1 TO 200:NEXT G
G:LOCATE 10,14:PEN 3:PRINT "FAUX":LOCATE
10,14:FOR LLLL=1 TO 50:NEXT LLLL:PRINT
" ":SOUND 1,428,10,15:FOR LLL=1 TO 10
0:NEXT LLL:NEXT I:CLS:LOCATE 10,4:PEN 3:
PRINT "CORRECTION":LOCATE 10,5:PEN 2:PRI
NT"=====
3260 PEN 2:LOCATE 2,9:PRINT "INFINITIF--
-----> ";:PEN 0:PRINT a$
3270 PEN 2:LOCATE 2,12:PRINT "PRETERIT--
-----> ";:PEN 0:PRINT b$
3280 PEN 2:LOCATE 2,15:PRINT "PARTICIPE-
PASSE--> ";:PEN 0:PRINT c$
3290 WINDOW #2,5,20,25,25:PAPER #2,0:CLS
#2:RESUL=RESUL:PEN 3:LOCATE #2,1,1:PRINT
#2,RESUL;" SUR ";CDV;:FOR L=1 TO 3100:N
EXT L:CLS:GOTO 3300
3300 RETURN
3310 REM*****LISTE DES VERBES*****
3330 MODE 2:BORDER 4:INK 0,0:INK 1,12:PE
N 0:PAPER 1:CLS:PLOT 1,360,0:DRAW 640,36
0,0:PLOT 1,390,0:DRAW 640,390,0:LOCATE 2
8,2:PRINT "LISTE DES VERBES FORTS":LO
CATE 4,5:PRINT "INFINITIF":LOCATE 19,5:P
RINT "PRETERIT":LOCATE 31,5:PRINT "PARTI
CIPE PASSE"
3340 LOCATE 61,5:PRINT "TRADUCTION"
3350 PLOT 116,336,0:DRAW 116,17,0:PLOT 1
15,336,0:DRAW 115,17,0:PLOT 236,336,0:DR
AW 236,17,0:PLOT 235,336,0:DRAW 235,17,0
:PLOT 370,336,0:DRAW 370,17,0:PLOT 369,3
36,0:DRAW 369,17,0:PLOT 0,315,0:DRAW 640
,315,0:PLOT 0,280,0
3360 DRAW 640,280,0:PLOT 0,16,0:DRAW 640
,16,0
3370 GOSUB 3390:GOSUB 3460:GOSUB 3530:GO
SUB 3600:GOSUB 3670:GOSUB 3740:GOSUB 381
0:GOSUB 3880:GOSUB 3940:GOSUB 3990:GOSUB
4060:GOSUB 4120:GOSUB 4190:GOSUB 4260
3380 GOTO 1700
3390 LOCATE 7,7:PRINT "a":LOCATE 22,7:PR
INT "u":LOCATE 39,7:PRINT "a":RESTORE 33
0
3400 FOR i= 1 TO 9
3410 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
3420 GOSUB 4330:NEXT i
3430 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
3440 IF INKEY$="" THEN 3440 ELSE GOTO 34
50
3450 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR i
=1 TO 9:LOCATE 1,i+8:PRINT SPACE$(14):LO
CATE 16,i+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,i
+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,i+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT i:RETURN
3460 LOCATE 7,7:PRINT "a":LOCATE 22,7:P
RINT "i(e)":LOCATE 39,7:PRINT "a":RESTOR
E 420
3470 FOR I=1 TO 9
3480 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
3490 GOSUB 4330:NEXT i
3500 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
3510 IF INKEY$="" THEN 3510 ELSE 3520
3520 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR i
=1 TO 9:LOCATE 1,i+8:PRINT SPACE$(14):LO
CATE 16,i+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,i
+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,i+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT i:RETURN
3530 LOCATE 7,7:PRINT "e":LOCATE 22,7:P
RINT "a ":LOCATE 39,7:PRINT "o":RESTOR
E 510
3540 FOR I=1 TO 9
3550 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
3560 GOSUB 4330:NEXT I
3570 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
3580 IF INKEY$="" THEN 3580 ELSE 3590
3590 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR i
=1 TO 9:LOCATE 1,i+8:PRINT SPACE$(14):LO
CATE 16,i+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,i
+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,i+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT i:RETURN
3600 RESTORE 600
3610 FOR I=1 TO 9
3620 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
3630 GOSUB 4330:NEXT I
3640 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
3650 IF INKEY$="" THEN 3650 ELSE 3660
3660 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR i
=1 TO 9:LOCATE 1,i+8:PRINT SPACE$(14):LO
CATE 16,i+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,i
+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,i+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT i:RETURN
3670 LOCATE 7,7:PRINT "e":LOCATE 22,7:P
RINT "a":LOCATE 39,7:PRINT "e":RESTORE 6
90
3680 FOR i=1 TO 10
3690 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
3700 GOSUB 4330:NEXT I
3710 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
3720 IF INKEY$="" THEN 3720 ELSE 3730
3730 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR i
=1 TO 10:LOCATE 1,i+8:PRINT SPACE$(14):L
OCATE 16,i+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,
i+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,i+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT i:RETURN
3740 LOCATE 7,7:PRINT "i":LOCATE 22,7:P
RINT "a":LOCATE 39,7:PRINT "e":RESTORE 7
90
3750 FOR i=1 TO 3
3760 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
3770 GOSUB 4330:NEXT I
3780 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
3790 IF INKEY$="" THEN 3790 ELSE 3800
3800 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR i

```

```

=1 TO 3:LOCATE 1,i+8:PRINT SPACE$(14):LO
CATE 16,i+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,i
+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,i+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT i:RETURN
3810 LOCATE 7,7:PRINT "e":LOCATE 22,7:P
RINT "o":LOCATE 39,7:PRINT "o":RESTORE 8
20
3820 FOR i=1 TO 12
3830 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
3840 GOSUB 4330:NEXT I
3850 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
3860 IF INKEY$="" THEN 3860 ELSE 3870
3870 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR i
=1 TO 12:LOCATE 1,i+8:PRINT SPACE$(14):L
OCATE 16,i+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,
i+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,i+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT i:RETURN
3880 LOCATE 7,7:PRINT "ei":LOCATE 22,7:
PRINT "i(e)":LOCATE 39,7:PRINT "i(e)":RE
STORE 940
3890 FOR i=1 TO 15:READ a$,b$,c$,t$,t2$,
n$
3900 GOSUB 4330:NEXT I
3910 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
3920 IF INKEY$="" THEN 3920 ELSE 3930
3930 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR I
=1 TO 15:LOCATE 1,I+8:PRINT SPACE$(14):L
OCATE 16,I+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,
I+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,I+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT I:RETURN
3940 RESTORE 1090:FOR I=1 TO 15:READ a$,
b$,c$,t$,t2$,n$
3950 GOSUB 4330:NEXT I
3960 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
3970 IF INKEY$="" THEN 3970 ELSE 3980
3980 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR I
=1 TO 15:LOCATE 1,I+8:PRINT SPACE$(14):L
OCATE 16,I+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,

```

```

APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
4040 IF INKEY$="" THEN 4040 ELSE 4050
4050 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR I
=1 TO 5:LOCATE 1,I+8:PRINT SPACE$(14):LO
CATE 16,I+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,I
+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,I+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT I:RETURN
4060 LOCATE 7,7:PRINT "i ":LOCATE 22,7:P
RINT "a ":LOCATE 39,7:PRINT "u ":RES
TORE 1290
4070 FOR I=1 TO 14:READ a$,b$,c$,t$,t2$,
n$
4080 GOSUB 4330:NEXT I
4090 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
4100 IF INKEY$="" THEN 4100 ELSE 4110
4110 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR I
=1 TO 14:LOCATE 1,I+8:PRINT SPACE$(14):L
OCATE 16,I+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,
I+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,I+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT I:RETURN
4120 LOCATE 7,7:PRINT "i":LOCATE 22,7:PR
INT "a":LOCATE 39,7:PRINT "o":RESTORE 14
30
4130 FOR i=1 TO 6
4140 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
4150 GOSUB 4330:NEXT I
4160 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
4170 IF INKEY$="" THEN 4170 ELSE 4190
4180 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR i
=1 TO 6:LOCATE 1,i+8:PRINT SPACE$(14):LO
CATE 16,i+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,i
+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,i+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT i:RETURN
4190 LOCATE 7,7:PRINT "ie":LOCATE 22,7:P
RINT "o":LOCATE 39,7:PRINT "o":RESTORE 1
490
4200 FOR i=1 TO 9
4210 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
4220 GOSUB 4330:NEXT I
4230 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
4240 IF INKEY$="" THEN 4240 ELSE 4250
4250 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR I
=1 TO 9:LOCATE 1,I+8:PRINT SPACE$(14):LO
CATE 16,I+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,I
+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,I+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT I:RETURN
4260 RESTORE 1580
4270 FOR I=1 TO 8
4280 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
4290 GOSUB 4330:NEXT I
4300 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE";
4310 IF INKEY$="" THEN 4310 ELSE 4320
4320 LOCATE 20,25:PRINT SPACE$(42):FOR I
=1 TO 8:LOCATE 1,I+8:PRINT SPACE$(14):LO
CATE 16,I+8:PRINT SPACE$(14):LOCATE 31,I
+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,I+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT I:RETURN
4330 LOCATE 1,i+8:PRINT a$;n$:LOCATE 16,
i+8:PRINT b$:LOCATE 31,i+8:PRINT c$:IF t
2$<>" AND LEN (t$+t2$)<30 THEN LOCATE 4
8,i+8:PRINT t$;" ou ";t2$ ELSE LOCATE 48
,i+8:PRINT t$
4340 RETURN
4370 REM***** F I N *****

```



```

I+8:PRINT SPACE$(16):LOCATE 48,I+8:PRINT
SPACE$(33):NEXT I:RETURN
3990 RESTORE 1240
4000 FOR I=1 TO 5
4010 READ a$,b$,c$,t$,t2$,n$
4020 GOSUB 4330:NEXT I
4030 LOCATE 20,25:PRINT "POUR CONTINUER

```

Illustrations : Jean-Luc AULNETTE

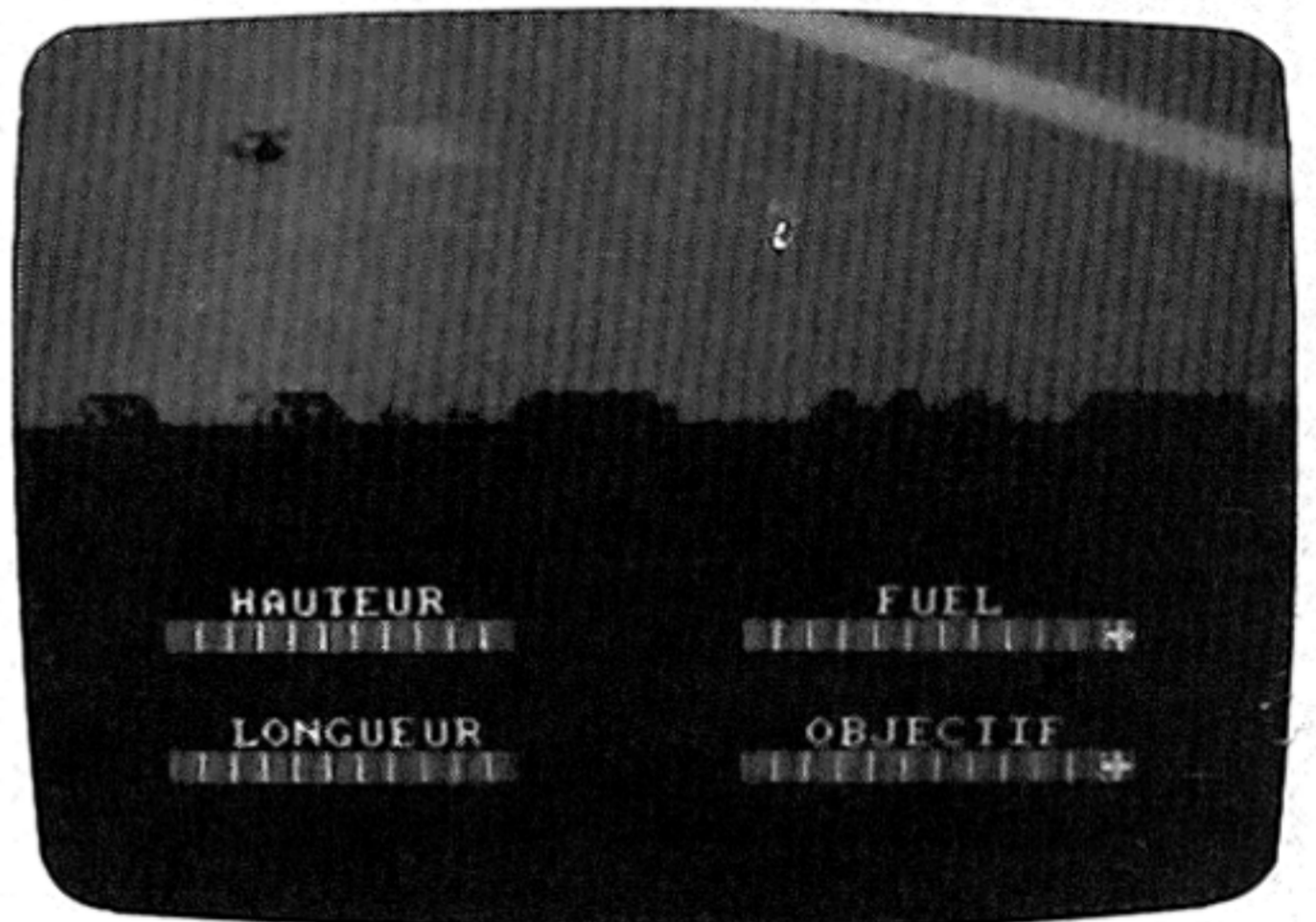
# RESCUE MISSION



Claude LE MOULLEC

**A**ux commandes de votre hélicoptère, vous devez traverser les lignes ennemies pour aller sauver un blessé et le ramener à la base. Vous imaginez que la mission ne sera pas de tout repos. Il vous faudra dans un premier temps esquiver les attaques des hélicoptères adverses qui viendront vous harceler et tenter de vous abattre à l'aide de leurs missiles air-air. Heureusement que votre machine est extrêmement maniable. A proximité du but, vous pourrez, à votre tour, faire usage de vos missiles HOT pour détruire les chars qui infestent votre zone de poser.

Le jeu se joue au clavier ou au joystick à votre convenance, et les principales commandes vous sont indiquées dans le menu. Maintenant que le briefing est terminé, rejoignez votre poste de pilotage et bonne chance ! Au fait, je vous prépare une promotion ou une médaille à titre posthume ?



```

10 REM Claude Le MOULLEC
20 CLS
30 BORDER 0
40 INK 0,0:INK 1,11:INK 2,6:INK 3,24
50 PAPER 0:MODE 0:LOCATE 7,9:PEN 2:PRINT
  "SOFTWARE"
60 FOR i=1 TO 80 :INK 1,RND(1)*16+1: PLO
T 155,385-i:DRAW 175,385-i:PLOT 275,385-
i:DRAW 295,385-i:PLOT 345,385-i:DRAW 365
,385-i:PLOT 425,385-i:DRAW 445,385-i:NEX
T
70 FOR i=1 TO 20 :INK 1,RND(1)*16+1: PLO
T 175,325-i:DRAW 215,325-i:PLOT 235,325-
i:DRAW 255,325-i:PLOT 385,325-i:DRAW 405
,325-i:PLOT 450,325-i:DRAW 485,325-i:NEX
T
80 FOR i=0 TO 20 :INK 1,RND(1)*16+1:PLOT
  445,385-i:DRAW 485,385-i:PLOT 295,385-i
:DRAW 296+i,385-i:PLOT 345,385-i:DRAW 34
4-i,385-i:NEXT
90 FOR i=0 TO 24 :INK 1,RND(1)*16+1:PLOT
  295+i,365-i:DRAW 345-i,365-i:NEXT
100 FOR i=1 TO 15 STEP 2:INK 1,RND(1)*16
+1:PLOT 1,226-i^2:DRAW 639,226-i^2,1:PLO
T 320,225:DRAW 1,226-i^2:PLOT 320,225:DR
AW 639,226-i^2,1:NEXT i:PLOT 320,225:DRA
W 100,1,1:PLOT 320,225:DRAW 540,1,1:PLOT
  320,225:DRAW 250,1,1:PLOT 320,225:DRAW
  390,1,1
110 INK 1,11:PEN 8:LOCATE 7,16:PRINT"pre
sente"
120 PEN 3:PRINT CHR$(22)+CHR$(1):LOCATE
3,20:PRINT" RESCUE MISSION"
130 PEN 15:LOCATE 1,24:PRINT "YOUR GAME
IS LOADING"
140 RUN "!RESCUE1"

10 REM :::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :
30 REM : CLAUDE LE MOULLEC :
40 REM :
50 REM : ET CPC :
60 REM :
70 REM : Presentent RESCUE :
80 REM :
90 REM :::::::::::::::::::::::::::::
100 '
120 GOSUB 2490:REM variables
130 GOSUB 4690:REM regles
140 REM :::::::::::tableau:::::::::::::
150 MODE 1:BORDER 0
160 WINDOW #1,1,40,3,16
170 WINDOW #2,1,40,17,25
180 INK 0,0::INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
190 PAPER #1,0:CLS #1
200 PAPER #2,2:CLS #2
210 FOR H= 14 TO 16:PEN 1
220 LOCATE 1,h:PRINT STRING$(40,CHR$(143
))
230 NEXT h
240 LOCATE #1,1,11:PEN #1,1:PRINT #1,ca$
;cb$:LOCATE #1,8,11:PEN #1,2:PRINT #1,he
2$
250 GOSUB 3170

```

```

260 INK 0,14:INK 1,12:INK 2,0:INK 3,26
270 x=8:
280 FOR t=1 TO 2000:NEXT
290 IF foi=1 THEN GOTO 320
300 ph$=ph1$:GOSUB 4950
310 ph$=ph2$:GOSUB 4950:foi=1
320 GOSUB 1760
330 EVERY 650,2 GOSUB 3110
340 EVERY 950,1 GOSUB 3280
350 SOUND 1,200,-2000,1,1,1,5
360 REM::::::::::::::::::::::::::
370 REM
380 REM deplacememt des collines
390 REM
400 REM::::::::::::::::::::::::::
410 FOR h=0 TO 320 STEP esc
420 DI:TAG
430 MOVE c1-h,207:PRINT ca$;cb$;cc$;
440 GOSUB 1440
450 EI:NEXT h:GOSUB 3490
460 FOR h=0 TO 320 STEP esc
470 DI:TAG
480 MOVE c1-h,207:PRINT cb$;cc$;cc$;
490 GOSUB 1440
500 EI:NEXT h:GOSUB 3490
510 FOR h=0 TO 320 STEP esc
520 DI:TAG
530 MOVE c1-h,207:PRINT cc$;cc$;c1$;
540 GOSUB 1440
550 EI:NEXT h
560 FOR h=0 TO 320 STEP esc
570 DI:TAG
580 MOVE c1-h,207:PRINT cc$;c1$;
590 MOVE c2-h,192:PRINT c2$
600 GOSUB 1440
610 EI:NEXT h:GOSUB 3490
620 FOR h=0 TO 320 STEP esc
630 DI:TAG
640 MOVE c1-h,207:PRINT c1$;
650 MOVE 320-h,192:PRINT c2$;
660 MOVE c2-h,177:PRINT c9$;
670 GOSUB 1440
680 EI:NEXT h
690 FOR h=0 TO 320 STEP esc
700 DI:TAG
710 MOVE c1-h,192:PRINT c2$;
720 MOVE 320-h,177:PRINT c9$;c5$;
730 GOSUB 1440
740 EI:NEXT h:GOSUB 3490
750 FOR h=0 TO 320 STEP esc
760 DI:TAG
770 MOVE c1-h,177:PRINT c9$;c5$;
780 MOVE 640-h,192:PRINT c4$;
790 GOSUB 1440
800 EI:NEXT h
810 FOR h=0 TO 320 STEP esc
820 DI:TAG
830 MOVE c1-h,177:PRINT c5$;
840 MOVE 320-h,192:PRINT c4$;c2$;
850 GOSUB 1440
860 EI:NEXT h
870 FOR h=0 TO 320 STEP esc
880 DI:TAG
890 MOVE c1-h,192:PRINT c4$;c2$;c3$;
900 GOSUB 1440
910 EI:NEXT h:GOSUB 3490
920 FOR h=0 TO 320 STEP esc

```

```

930 DI:TAG
940 MOVE c1-h,192:PRINT c2$;c3$;
950 MOVE 640-h,207:PRINT c4$;
960 GOSUB 1440
970 EI:NEXT h:GOSUB 3490
980 FOR h=0 TO 320 STEP esc
990 DI:TAG
1000 MOVE c1-h,192:PRINT c3$;
1010 MOVE 320-h,207:PRINT c4$;
1020 MOVE 640-h,222:PRINT c1$;
1030 GOSUB 1440
1040 EI:NEXT h:GOSUB 3490
1050 FOR h=0 TO 320 STEP esc
1060 DI:TAG
1070 MOVE c1-h,207:PRINT c4$;
1080 MOVE 320-h,222:PRINT c1$;c3$;
1090 GOSUB 1440
1100 EI:NEXT h:GOSUB 3490
1110 FOR h=0 TO 320 STEP esc
1120 DI:TAG
1130 MOVE c1-h,222:PRINT c1$;c3$;
1140 MOVE 640-h,237:PRINT c1$;
1150 GOSUB 1440
1160 EI:NEXT h:GOSUB 3490
1170 FOR h=0 TO 320 STEP esc
1180 DI:TAG
1190 MOVE c1-h,222:PRINT c3$;
1200 MOVE 320-h,237:PRINT c1$;
1210 MOVE 640-h,222:PRINT c2$;
1220 GOSUB 1440
1230 EI:NEXT h
1240 FOR h=0 TO 320 STEP esc
1250 DI:TAG
1260 MOVE c1-h,237:PRINT c1$;
1270 MOVE 320-h,222:PRINT c2$;
1280 MOVE 640-h,207:PRINT c2$;
1290 GOSUB 1440
1300 EI:NEXT h:GOSUB 3490:temps=REMAIN(2
)
1310 FOR h=0 TO 320 STEP esc
1320 DI:TAG
1330 MOVE c1-h,222:PRINT c2$;
1340 MOVE 320-h,207:PRINT c2$;cq$;
1350 GOSUB 1440
1360 EI:NEXT h
1370 FOR h=0 TO 320 STEP esc
1380 DI:TAG
1390 MOVE c1-h,207:PRINT c2$;cq$;cr$;
1400 GOSUB 1440
1410 EI:NEXT h:GOSUB 3490
1420 IF ret=1 THEN GOTO 3660
1430 GOTO 3560
1440 REM::::::::::::::::::::::::::
1450 REM
1460 REM      deplacement helico
1470 REM
1480 REM::::::::::::::::::::::::::
1490 TAGOFF:PEN 2
1500 LOCATE x,y:PRINT " "
1510 a$=INKEY$
1520 IF a$=f1$ THEN x=x+1:IF x>20 THEN x
=20
1530 IF a$=f2$ THEN x=x-1:IF x<4 THEN x=
4
1540 IF a$=f3$ THEN y=y-1:IF y<2 THEN y=
2
1550 IF a$=f4$ THEN y=y+1

```

```

1560 LOCATE x,y:PRINT hel$
1570 IF TEST((x*16)+17,(25-y)*16-5)=1 TH
EN GOTO 1910
1580 IF he=1 THEN GOTO 1600 ELSE RETURN
1590 RETURN
1600 REM ::::::::::::::::::::
1610 REM
1620 REM displacement 2eme helico
1630 REM
1640 REM ::::::::::::::::::::
1650 LOCATE xh1+1,INT(yh1):PRINT " "
1660 IF y<yh1 THEN yh1=yh1-0.7
1670 IF y>yh1 THEN yh1=yh1+0.7
1680 IF yh1<2 THEN yh1=2
1690 LOCATE xh1,INT(yh1):PRINT h21$
1700 IF (xh1-x)=9 OR (xh1-x)=10 THEN GOS
UB 2210
1710 IF xh1=x AND INT(yh1)=y THEN 1910
1720 IF xh1=x+1 AND INT(yh1)=y THEN 1910
1730 xh1=xh1-2:IF xh1<0 THEN GOTO 1750
1740 RETURN
1750 LOCATE 1,INT(yh1):PRINT " ":he=0:
RETURN
1760 REM::::::::::::::::::
1770 REM
1780 REM      decollage helico
1790 REM
1800 REM::::::::::::::::::
1810 ik$=INKEY$:i$=UPPER$(ik$):IF i$<>"D
" THEN 1810
1820 LOCATE x,13:PRINT " ":PEN 2
1830 FOR h=1 TO 8
1840 FOR g=1 TO 8:SOUND 1,200,10,1,1,1,5

1850 LOCATE x,13-h:PRINT he2$
1860 FOR T=1 TO 10:NEXT T
1870 LOCATE x,13-h:PRINT hel$
1880 NEXT g:LOCATE x,13-h:PRINT " "
1890 NEXT h
1900 LOCATE x,5:PRINT hel$:RETURN
1910 REM::::::::::::::::::
1920 REM
1930 REM      scrah
1940 REM
1950 REM::::::::::::::::::
1960 IF y>11 THEN LOCATE x,y:PRINT " "
1970 IF y=11 OR y<11 THEN LOCATE x,y:PRI
NT " "
1980 MC=1 :PA=244:BORDER 0,26
1990 CALL &BCA7:SOUND 130,0,-1,15,3,,30
2000 FOR h= 1 TO 15
2010 LOCATE x+mc,y-mc:PRINT CHR$(pa)
2020 LOCATE x+mc,y-1:PRINT CHR$(pa)
2030 LOCATE x,y-mc:PRINT CHR$(pa)
2040 LOCATE x,y:PRINT CHR$(pa)
2050 LOCATE x+mc,y-mc:PRINT CHR$(32)
2060 FOR t= 1 TO 30:NEXT t
2070 LOCATE x+mc,y-1:PRINT CHR$(32)
2080 LOCATE x,y-mc:PRINT CHR$(32)
2090 MC=MC+1:PA=PA+1:IF pa=248 THEN pa=2
44
2100 IF y-mc<1 THEN GOTO 2130
2110 FOR t= 1 TO 30:NEXT t
2120 NEXT h
2130 FOR h= 1 TO 15:PEN (pa-243)
2140 LOCATE x,y:PRINT CHR$(pa)
2150 MC=MC+1:PA=PA+1:IF pa=248 THEN pa=2

```

```

44
2160 FOR t=1 TO 50:NEXT t:NEXT h
2170 FOR t= 1 TO 2000:NEXT :BORDER 0:
2180 GOSUB 5070:ob=0:GOSUB 2950
2190 he=0:temps=REMAIN(2):tep=REMAIN(1)
2200 score=0:GOTO 140
2210 REM ::::::::::::::::::::
2220 REM
2230 REM tir de 1 helico ennemi
2240 REM
2250 REM ::::::::::::::::::::
2260 SOUND 130,0,-1,15,2,,30:FOR ti=1 TO
10
2270 PEN 3:xth=xh1-ti:yh1=INT(yh1)
2280 LOCATE xth,yh1:PRINT CHR$(232)
2290 IF xth=x+1 AND yh1=y THEN GOTO 1910

2300 IF xth=x AND yh1=y THEN GOTO 1910
2310 IF TI=3 OR TI=6 OR ti=9 THEN GOSUB
2340
2320 LOCATE xth,yh1:PRINT CHR$(32)
2330 NEXT ti:xth=0:RETURN
2340 REM ::::::::::::::::::::
2350 REM
2360 REM      helico 1 pendant les tirs
2370 REM
2380 REM ::::::::::::::::::::
2390 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT " "
2400 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT " "
2410 a$=INKEY$
2420 IF a$=f1$ THEN x=x+1:IF x>15 THEN x
=15
2430 IF a$=f2$ THEN x=x-1:IF x<4 THEN x=
4
2440 IF a$=f3$ THEN y=y-1:IF y<2 THEN y=
2
2450 IF a$=f4$ THEN y=y+1
2460 LOCATE x,y:PRINT hel$
2470 IF TEST((x*16)+28,(25-y)*16-7)=1 TH
EN GOTO 1910
2480 RETURN
2490 REM ::::::::::::::::::::
2500 REM
2510 REM      variables
2520 REM
2530 REM ::::::::::::::::::::
2540 ENV 1,100,3,1:ENT 1,100,2,2:ENV 2,5
,-2,15:ENV 3,5,-2,50
2550 score=0:record=0:SYMBOL AFTER 213
2560 SYMBOL 215,192,192,224,230,254,255,
255,255
2570 SYMBOL 214,3,7,55,63,127,127,255,25
5
2580 SYMBOL 216,197,255,255,255,255,255,
255,255
2590 SYMBOL 217,0,0,0,0,0,0,0,196
2600 SYMBOL 218,7,0,160,64,177,31,0,0:RE
M heli 11
2610 SYMBOL 219,255,32,112,252,198,254,2
52,136:REM heli 12
2620 SYMBOL 220,0,0,64,224,81,31,0,0:REM
heli 13
2630 SYMBOL 221,248,32,112,252,198,254,2
52,136:REM heli 14
2640 SYMBOL 222,255,4,14,63,99,127,63,18
:REM heli 21
2650 SYMBOL 223,224,5,2,5,140,248,0,0:RE

```

M heli 22  
2660 SYMBOL 224,0,0,8,0,40,4,2,1:REM mis  
s desc  
2670 SYMBOL 226,32,24,6,1,0,15,4,3:REM t  
ank 1  
2680 SYMBOL 227,0,0,96,240,248,255,2,252  
:REM tank 2  
2690 SYMBOL 228,0,0,0,7,5,29,31,4:REM ca  
m 1  
2700 SYMBOL 229,192,96,48,24,44,38,255,1  
8:REM cam 2  
2710 SYMBOL 230,128,128,128,128,128,128,  
128,128  
2720 SYMBOL 231,0,0,0,0,128,120,128,0:RE  
M miss ->  
2730 SYMBOL 232,0,0,0,0,1,62,1,0:REM mis  
s <-  
2740 SYMBOL 233,0,0,6,15,31,255,64,63:RE  
M tank 21  
2750 SYMBOL 234,4,24,96,128,0,240,32,192  
:REM tank 22  
2760 SYMBOL 235,0,0,0,32,32,231,255,66:R  
EM jeep  
2770 SYMBOL 236,0,255,239,199,239,255,25  
5,6:REM cam 3  
2780 SYMBOL 237,7,11,17,32,78,78,142,142  
:REM abris 1  
2790 SYMBOL 238,255,255,254,254,120,126,  
62,63:REM abris 2  
2800 SYMBOL 239,224,240,248,252,62,254,2  
54,255:REM abris 3  
2810 HE1\$=CHR\$(218)+CHR\$(219)  
2820 HE2\$=CHR\$(220)+CHR\$(221)  
2830 H21\$=CHR\$(222)+CHR\$(223)  
2840 TAk\$=CHR\$(226)+CHR\$(227)+CHR\$(32)  
2850 tk\$=CHR\$(226)+CHR\$(227)  
2860 tr\$=CHR\$(22)+CHR\$(1)  
2870 nr\$=CHR\$(22)+CHR\$(0)  
2880 cam1\$=CHR\$(228)+CHR\$(229)  
2890 cam2\$=CHR\$(228)+CHR\$(236)  
2900 abri\$=CHR\$(237)+CHR\$(238)+CHR\$(239)  
2910 col5\$=CHR\$(214)+CHR\$(216)+CHR\$(216)  
+CHR\$(216)+CHR\$(215)  
2920 col4\$=CHR\$(214)+CHR\$(216)+CHR\$(216)  
+CHR\$(215)  
2930 col3\$=CHR\$(214)+CHR\$(216)+CHR\$(215  
)  
2940 c1\$=col5\$+CHR\$(217)+tk\$+CHR\$(217)+t  
k\$+CHR\$(217)+col4\$+CHR\$(217)+cam1\$+CHR\$(  
32)  
2950 ca\$=col5\$+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(3  
2)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+abri\$+CHR  
\$(217)+CHR\$(235)+CHR\$(217)+cam2\$+CHR\$(32  
)  
2960 cb\$=CHR\$(32)+abri\$+CHR\$(217)+CHR\$(2  
17)+abri\$+CHR\$(217)+CHR\$(235)+CHR\$(217)+  
CHR\$(235)+CHR\$(217)+col5\$+CHR\$(32)  
2970 cc\$=CHR\$(217)+CHR\$(217)+CHR\$(217)+C  
HR\$(214)+CHR\$(215)+CHR\$(214)+CHR\$(215)+C  
HR\$(214)+CHR\$(215)+CHR\$(217)+CHR\$(217)+C  
HR\$(214)+CHR\$(216)+CHR\$(216)+CHR\$(216)+C  
HR\$(216)+CHR\$(215)+CHR\$(214)+CHR\$(215)+C  
HR\$(217)  
2980 c2\$=CHR\$(215)+CHR\$(217)+CHR\$(217)+t  
k\$+CHR\$(217)+CHR\$(214)+CHR\$(215)+tk\$+cam  
1\$+cam1\$+col3\$+tk\$+CHR\$(32)  
2990 c9\$=CHR\$(215)+tk\$+col5\$+CHR\$(217)+C

HR\$(217)+cam1\$+cam1\$+CHR\$(217)+tk\$+CHR\$(  
217)+CHR\$(214)+CHR\$(143)  
3000 c3\$=CHR\$(217)+tk\$+col5\$+CHR\$(217)+C  
HR\$(217)+cam1\$+cam1\$+CHR\$(217)+tk\$+CHR\$(  
217)+CHR\$(214)+CHR\$(143)  
3010 c4\$=CHR\$(217)+tk\$+tk\$+CHR\$(217)+CHR  
\$(214)+CHR\$(215)+CHR\$(217)+cam1\$+cam1\$+C  
HR\$(217)+CHR\$(217)+tk\$+CHR\$(217)+CHR\$(21  
4)+CHR\$(143)  
3020 c5\$=CHR\$(215)+CHR\$(217)+CHR\$(235)+C  
HR\$(217)+tk\$+CHR\$(217)+tk\$+CHR\$(217)+tk\$  
+CHR\$(217)+CHR\$(217)+cam1\$+CHR\$(217)+CHR  
\$(217)+CHR\$(214)+CHR\$(143)  
3030 cq\$=CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(  
32)+CHR\$(32)+CHR\$(214)+CHR\$(215)+CHR\$(2  
17)+col3\$+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR  
\$(32)+CHR\$(32)+abri\$+CHR\$(32)  
3040 cR\$=CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(235)+CHR  
\$(32)+CHR\$(214)+CHR\$(215)+CHR\$(214)+CHR\$(  
215)+CHR\$(214)+CHR\$(215)+CHR\$(32)+CHR\$(  
32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+  
CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)  
3050 c1=0:c2=640:esc=16:pas=0:x=8:y=5:yh  
1=5  
3060 f1\$=CHR\$(9):f2\$=CHR\$(8):f3\$=CHR\$(11  
):f4\$=CHR\$(10):FU=0:xv1=6:xv2=6  
3070 ph1\$=" MISSION DE SAUVETAGE SUR ZO  
NE PL420  
3080 ph2\$=" DECOLLAGE IMMEDIAT POUR  
FX22 "  
3090 ph3\$=" BLESSE A BORD - PARE POUR L  
E RETOUR "  
3100 RETURN  
3110 REM :::::::::::::::::::::::::::::  
3120 REM  
3130 REM parametres 2 eme helico  
3140 REM  
3150 REM :::::::::::::::::::::::::::::  
3160 DI:he=1:xh1=39:yh1=6:EI:RETURN  
3170 REM :::::::::::::::::::::::::::::  
3180 REM  
3190 REM tableau de bord  
3200 REM  
3210 REM :::::::::::::::::::::::::::::  
3220 PRINT TR\$:LOCATE 8,19:PEN 3:PRINT"H  
AUTEUR FUEL"  
3230 LOCATE 4,23:PRINT" LONGUEUR  
OBJECTIF":PRINT NR\$  
3240 LOCATE 6,20:PRINT STRING\$(11,CHR\$(  
230))  
3250 LOCATE 24,20:PRINT STRING\$(12,CHR\$(  
230)):PRINT tr\$:LOCATE 35,20:PRINT CHR\$(  
159):PRINT nr\$  
3260 LOCATE 6,24:PRINT STRING\$(11,CHR\$(  
230))  
3270 LOCATE 24,24:PRINT STRING\$(12,CHR\$(  
230)):PRINT tr\$:LOCATE 35,24:PRINT CHR\$(  
159):PRINT nr\$:RETURN  
3280 REM :::::::::::::::::::::::::::::  
3290 REM  
3300 REM FUEL  
3310 REM  
3320 REM :::::::::::::::::::::::::::::  
3330 DI:TAGOFF:PEN 3:LOCATE 35-FU,20:PRI  
NT CHR\$(230)  
3340 FU=FU+1:IF fu>11 THEN PEN 2:GOTO 33  
70

```

3350 PRINT tr$:LOCATE 35-FU,20:PRINT CHR
$(159):PRINT nr$:PEN 2
3360 EI:RETURN
3370 REM ::::::::::::::::::::
3380 REM
3390 REM      plus de fuel
3400 REM
3410 REM ::::::::::::::::::::
3420 LOCATE x,y:PRINT " "
3430 y=y+1
3440 FOR g=1 TO 10
3450 LOCATE x,y:PRINT he1$
3460 LOCATE x,y:PRINT he2$
3470 IF TEST((x*16)+17,(25-y)*16-5)=1 TH
EN GOTO 1910
3480 NEXT g:GOTO 3420
3490 REM ::::::::::::::::::::
3500 REM
3510 REM      objectif
3520 REM
3530 REM ::::::::::::::::::::
3540 DI:TAGOFF:PEN 3:LOCATE 35-ob,24:PRI
NT CHR$(230)
3550 score=score+100:ob=ob+1:PRINT tr$:L
OCATE 35-ob,24:PRINT CHR$(159):PRINT nr
$:PEN 2:EI:RETURN
3560 REM ::::::::::::::::::::
3570 REM
3580 REM      phase finale
3590 REM
3600 REM ::::::::::::::::::::
3610 FOR h= 1 TO 145
3620 DI:TAG
3630 MOVE 640-h,207:PRINT tak$;
3640 IF h/10=INT(h/10) THEN GOSUB 1440
3650 EI:NEXT h :TAGOFF
3660 REM ::::::::::::::::::::
3670 REM
3680 REM      dep heli phase finale
3690 REM
3700 REM ::::::::::::::::::::
3710 DI:PEN 2:a$=INKEY$:a$=UPPER$(a$)
3720 LOCATE x,y:PRINT " "
3730 IF a$=f1$ THEN x=x+1:IF x>20 THEN x
=20
3740 IF a$=f2$ THEN x=x-1:IF x<4 THEN x=
4
3750 IF a$=f3$ THEN y=y-1:IF y<2 THEN y=
2
3760 IF a$=f4$ THEN y=y+1
3770 IF a$="M" AND ret<>1 THEN GOSUB 386
0
3780 IF a$="A" THEN GOSUB 4210
3790 IF a$=CHR$(32) AND mi>0 THEN GOSUB
3920
3800 IF JOY(0)=16 AND mi>0 THEN GOSUB 39
20
3810 IF x>7 AND x<19 AND mi<>0 THEN GOSU
B 4110
3820 IF Y<11 AND mi<>0 THEN GOSUB 4180
3830 LOCATE x,y:PEN 2:PRINT he1$
3840 IF TEST((x*16)+17,(25-y)*16-5)=1 TH
EN GOTO 1910
3850 FOR t= 1 TO 100:NEXT t:EI:GOTO 3660
3860 REM ::::::::::::::::::::
3870 REM
3880 REM      armement des missiles

```

```

3890 REM
3900 REM ::::::::::::::::::::
3910 DI:PEN 3:mi=2:LOCATE 19,20:PRINT "
M ":LOCATE 19,24:PRINT mi:PEN 2:EI:RETUR
N
3920 REM ::::::::::::::::::::
3930 REM
3940 REM      tir missile
3950 REM
3960 REM ::::::::::::::::::::
3970 DI:chan=INT(RND*4)+8:xhot=x+chan+2
3980 LOCATE x,y:PRINT he1$:SOUND 130,0,-
1,15,2,,30:FOR h= x+3 TO xhot :PEN 3
3990 LOCATE h,y:PRINT CHR$(231)
4000 FOR t= 1 TO 50:NEXT t
4010 LOCATE h,y:PRINT " ":NEXT h
4020 yhot=y:FOR h=xhot TO xhot+8
4030 IF yhot>13 THEN GOTO 4070
4040 LOCATE h,yhot:PRINT CHR$(224)
4050 FOR t= 1 TO 50:NEXT t
4060 LOCATE h,yhot:PRINT " ":yhot=yhot+1
4070 NEXT h
4080 mi=mi-1:LOCATE 19,24:PEN 3:PRINT mi
4090 IF xhot+8=32 OR xhot+8=33 THEN tks=
1:mi=0:GOSUB 5170
4100 EI:RETURN
4110 REM ::::::::::::::::::::
4120 REM
4130 REM      longueur du tir
4140 REM
4150 REM ::::::::::::::::::::
4160 PEN 3:LOCATE xv1,24:PRINT CHR$(230)
4170 xv1=6:xv1=xv1+(x-8):PRINT tr$:LOCAT
E xv1,24:PRINT CHR$(159):PRINT nr$:PEN 2
:RETURN
4180 REM      hauteur de tir
4190 PEN 3:LOCATE xv2,20:PRINT CHR$(230)
4200 xv2=6:xv2=xv2+y:PRINT tr$:LOCATE xv
2,20:PRINT CHR$(159):PRINT nr$:PEN 2:RET
URN
4210 REM ::::::::::::::::::::
4220 REM
4230 REM      atterrissage
4240 REM
4250 REM ::::::::::::::::::::
4260 CALL &BCA7:FOR h=y TO 12
4270 FOR g=1 TO 8:SOUND 1,200,10,1,1,1,5
4280 LOCATE x,h:PRINT he1$
4290 FOR T=1 TO 10:NEXT t
4300 LOCATE x,h:PRINT he2$
4310 NEXT g:LOCATE x,h:PRINT " "
4320 NEXT h
4330 FOR t= 20 TO 1 STEP -1:LOCATE x,h:P
RINT he2$:SOUND 1,200,10,1,1,1,t:FOR n=
1 TO 10:NEXT n:
4340 LOCATE x,h:PRINT he1$:NEXT t:FOR t=
1 TO 1500:NEXT
4350 IF ret=1 GOTO 4620
4360 IF x<12 OR x>14 THEN y=h:GOSUB 1910
4370 IF tks<>1 THEN GOSUB 4390
4380 GOTO 4510
4390 REM ::::::::::::::::::::

```

```

4400 REM
4410 REM          tir du tank
4420 REM
4430 REM ::::::::::::::::::::::::::::::
4440 ttk$="12344444444444443210"
4450 SOUND 130,0,-1,15,2,,30:FOR h= 1 TO
19
4460 k$=MID$(ttk$,h,1):k=VAL(k$)
4470 LOCATE 33-h,13-k:PRINT CHR$(46)
4480 FOR t= 1 TO 20:NEXT t
4490 LOCATE 33-h,13-k:PRINT CHR$(32)
4500 NEXT h:x=12:y=13:GOTO 1910
4510 REM ::::::::::::::::::::::
4520 REM ::::::::::::::::::::::
4530 REM
4540 REM          retour
4550 REM
4560 REM ::::::::::::::::::::::
4570 CLS #2:foi=1:fu=0:ob=0:GOSUB 3170
4580 FOR t=1 TO 3000:NEXT t
4590 ph$=ph3$:GOSUB 4950:score=score+100
0
4600 x$=ca$:y$=cb$:ca$=cq$:cb$=cr$:cq$=x
$:cr$=y$
4610 ret=1:GOTO 320
4620 IF x<6 OR x>10 THEN y=h:GOSUB 1910

4630 GOSUB 5070
4640 CLS:LOCATE 12,12:PEN 1:PRINT"UNE AU
TRE ? (O/N)"
4650 A$=INKEY$:a$=UPPER$(a$):IF a$="" TH
EN GOTO 4650
4660 IF a$="N" THEN END
4670 IF a$="O" THEN RUN
4680 GOTO 4650
4690 REM ::::::::::::::
4700 REM
4710 REM          regles
4720 REM
4730 REM ::::::::::::::
4740 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:IN
K 2,6:INK 3,26
4750 CLS:LOCATE 12,12:PEN 1:PRINT"LES RE
GLES ? (O/N)":PEN 2:LOCATE 12,13:PRINT"-
-----"
4760 A$=INKEY$:a$=UPPER$(a$):IF a$="" TH
EN GOTO 4760
4770 IF a$="N" THEN RETURN
4780 IF a$="O" THEN GOTO 4800
4790 GOTO 4760
4800 CLS:PEN 1:LOCATE 2,2:PRINT"VOTRE MI
SSION":PEN 2:LOCATE 2,3:PRINT"=====
===="
4810 PEN 3:LOCATE 1,4:PRINT"          Aux com
mandes de votre helicoptere          vous de
vez traverser les lignes en          nemies
pour charger un blesse et le          ramener
a la base."
4820 PEN 1:LOCATE 2,9:PRINT"VOTRE ARMEME
NT":PEN 2:LOCATE 2,10:PRINT"=====
===="
4830 PEN 3:LOCATE 1,11:PRINT"          Deux m
issiles Hots utilisables seu-          lemen
t a l'approche de l'objectif."
4840 PEN 1:LOCATE 2,14:PRINT"AUTRES COMM
ANDES":PEN 2:LOCATE 2,15:PRINT"=====

```

```

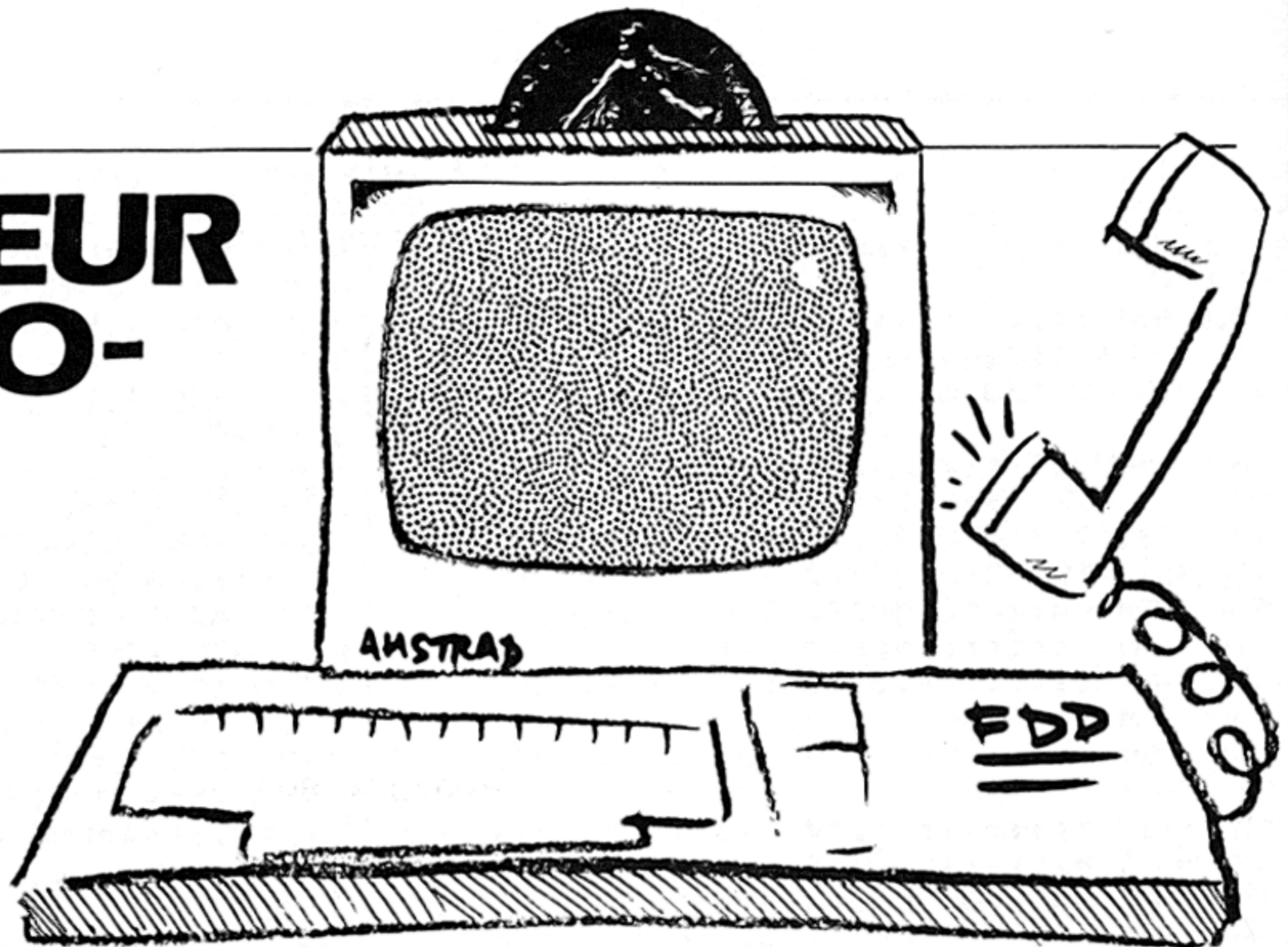
=====
4850 PEN 1:LOCATE 7,17:PRINT" A ";:PEN 2
:PRINT" - atterrissage"
4860 PEN 1:LOCATE 7,19:PRINT" D ";:PEN 2
:PRINT" - decollage"
4870 PEN 1:LOCATE 7,21:PRINT" M ";:PEN 2
:PRINT" - armement des missiles"
4880 PEN 1:LOCATE 7,23:PRINT"esp";:PEN 2
:PRINT" - feu en mode clavier"
4890 PEN 3:LOCATE 7,25:PRINT" J - JOYSTI
CK ";:PRINT" C - CURSEUR"
4900 A$=INKEY$:a$=UPPER$(a$):IF a$="" TH
EN GOTO 4900
4910 IF a$="J" THEN RETURN
4920 IF a$="C" THEN GOTO 4940
4930 GOTO 4900
4940 f1$=CHR$(243):f2$=CHR$(242):f3$=CHR
$(240):f4$=CHR$(241):RETURN
4950 REM ::::::::::::::
4960 REM
4970 REM          messages
4980 REM
4990 REM ::::::::::::::
5000 FOR H= 1 TO LEN (ph$):PEN 3
5010 ph0$=MID$(ph$,h,1)
5020 LOCATE h,1:PRINT ph0$:SOUND 1,20,1,
7
5030 FOR t=1 TO 30:NEXT t
5040 NEXT h
5050 FOR t= 1 TO 3000:NEXT t
5060 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40,CHR$(32
)):RETURN
5070 REM ::::::::::::::
5080 REM
5090 REM          score/record
5100 REM
5110 REM ::::::::::::::
5120 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK
3,26:CLS
5130 LOCATE 15,10:PEN 2:PRINT " SCORE =
";:PEN 1:PRINT score
5140 IF score>record THEN record=score
5150 LOCATE 15,14:PEN 2:PRINT "RECORD =
";:PEN 1:PRINT record
5160 FOR h= 1 TO 4000:NEXT:RETURN
5170 REM ::::::::::::::
5180 REM
5190 REM          explosion tank
5200 REM
5210 REM ::::::::::::::
5220 MC=1 :PA=244:LOCATE 32,13:PRINT "
":SOUND 130,0,-1,15,3,,30
5230 FOR h= 1 TO 6
5240 LOCATE 32+mc,13-mc:PRINT CHR$(pa)
5250 LOCATE 32+mc,12:PRINT CHR$(pa)
5260 LOCATE 32,13:PRINT CHR$(pa)
5270 LOCATE 32,13-mc:PRINT CHR$(pa)
5280 FOR t= 1 TO 30:NEXT t
5290 LOCATE 32+mc,13-mc:PRINT CHR$(32)
5300 LOCATE 32+mc,12:PRINT CHR$(32)
5310 LOCATE 32,13:PRINT CHR$(32)
5320 LOCATE 32,13-mc:PRINT CHR$(32)
5330 MC=MC+1:PA=PA+1:IF pa=248 THEN pa=2
44
5340 FOR t= 1 TO 30:NEXT t
5350 NEXT h :RETURN ■

```



*Domestique*

# COMPTEUR TELEPHONIQUE



Jacques DEGOIS

**N**'avez-vous pas été souvent surpris de l'ampleur de la facture de vos communications téléphoniques ? Les miennes atteignent parfois des proportions astronomiques, c'est pourquoi j'ai transformé mon AMSTRAD en surveillant qui me rappelle à chaque instant l'ampleur des dégâts. Ce programme est constitué de deux modules en Basic qui doivent figurer sur la même disquette (malheureusement, les utilisateurs de cassettes ne pourront pas utiliser facilement le programme qui remet à jour le fichier comptable après chaque communication).

DOSTEL est le programme principal. Il permet de :

— créer un compte. Il suffit, pour cela de donner la date du jour d'ouverture, et le programme sauvera sur disque un fichier Télécom ;

— visualiser le compte ;  
— utiliser le compteur téléphonique. Cette fonction appelle le module du comptage qui devra être sauvé sur la disquette sous le nom TEL.BAS. Le compteur téléphonique vous propose

de choisir la tranche horaire (rouge, blanc, bleu ou bleu nuit) correspondant à l'instant de votre appel.

Un second menu vous propose de choisir la destination de votre appel. Il vous faudra par conséquent modifier les lignes de DATA situées de 3230 à 3290 en fonction de votre situation géographique en consultant les pages bleues de votre annuaire. Les quatre tableaux Zn(x) correspondent aux tarifs des unités de communication en fonction de la zone et de la tranche horaire.

Une pression de la barre d'espace suffit alors à lancer le comptage qui, bien entendu, vous affiche le prix de la communication en temps réel. Lorsque la liaison est terminée, on appuie à nouveau sur la barre d'espace, ce qui aura pour effet de sauver le fichier Télécom actualisé sur le disque.

```
1 REM *****
2 REM *
3 REM *
4 REM *
5 REM *
6 REM *****
7 '
10 REM ***** initialisations *****
20 '
30 MODE 2:WINDOW #3,1,80,19,25
40 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,25
50 OPENOUT" dum":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
60 '
100 REM ***** menu *****
110 '
120 LOCATE 21,4:PRINT"COMPTEUR DE COMMUNICATIONS TELEPHONIQUES"
130 PLOT 152,358:DRAW 486,358:DRAW 486,330:DRAW 152,330:DRAW 152,358
140 LOCATE 10,7:PRINT"Systeme d'exploitation:"PLOT 70,285:DRAW 253,285
150 LOCATE 18,10:PRINT"(V)isualisation de la facture en cours."
160 LOCATE 18,12:PRINT"(C)reation du compte.
170 LOCATE 18,14:PRINT"(R)az de la facture en cours.
180 LOCATE 18,16:PRINT"(U)tilisation.
190 LOCATE 18,18:PRINT"(Q)uiter.
200 LOCATE 24,23:PRINT"Entrez votre choix suivi de ENTER":PLOT 180,25:DRAW 450,2
5
210 LOCATE 57,23:INPUT;" ",ref
```

```

220 IF re$="C" THEN GOSUB 2020:CLS#3:GOTO 200
230 IF re$="R" THEN GOSUB 3020:CLS#3:GOTO 200
240 re$=UPPER$(re$):IF re$="V" THEN GOSUB 1020:CLS#3:GOTO 200
250 IF re$="U" THEN CLS:RUN"tel.bas"
260 IF re$="Q" THEN CLS:END
270 LOCATE 57,23:PRINT STRING$(15," "):GOTO 210
274 '
1000 REM ***** visualisation des comptes *****
1010 '
1020 CLS#3:LOCATE 12,22:PRINT"Vous avez demande la (V)isualisation de la facture
en cours.":LOCATE 30,24:PRINT"confirmation (O/N) ?"
:GOSUB 5020:IF flag=0 THEN RETURN
1030 CLS#3:flag=0:OPENIN"telecom":INPUT#9,fact,draz$:CLOSEIN:OPENIN"telecom+":IN
PUT#9,cumul,da$:CLOSEIN:LOCATE 17,20:PRINT"Date orig
ine facture en cours: ";draz$:LOCATE 17,21:PRINT"Montant : ";USING"####.##";fact
;:PRINT " Francs."
1040 LOCATE 17,23:PRINT"Cumul depuis le ";da$;": ";USING"####.##";cumul+fact;:PR
INT " Francs.":LOCATE 29,25:PRINT"appuyez sur une to
uche":CALL &B18:RETURN
1050 '
2000 REM ***** creation *****
2010 '
2020 CLS#3:LOCATE 8,23:PRINT"Vous avez demande la (C)reation du compte, confirma
tion (O/N) ?":GOSUB 5020:IF flag=0 THEN RETURN
2030 CLS#3:LOCATE 24,23:PRINT"Date de creation (JJ/MM) ?";
2040 GOSUB 6020
2050 flag=0:OPENOUT"telecom":PRINT#9,0,da$:CLOSEOUT:OPENOUT"telecom+":PRINT#9,0,
da$:CLOSEOUT:LOCATE 30,25:PRINT"Comptes crees.":FOR
t=1 TO 2000:NEXT:RETURN
2060 '
3000 REM ***** raz facture *****
3010 '
3020 CLS#3:LOCATE 8,23:PRINT"Vous avez demande le (R)az de la facture en cours,
confirmation (O/N) ?":GOSUB 5020:IF flag=0 THEN RETU
RN
3030 CLS#3:LOCATE 22,23:PRINT"Date de RAZ facture (JJ/MM) ?";
3040 GOSUB 6020
3050 flag=0:OPENIN"telecom":INPUT#9,stotal:CLOSEIN:OPENOUT"telecom":PRINT#9,0,da
$:CLOSEOUT
3060 OPENIN"telecom+":INPUT#9,total,da$:CLOSEIN:OPENOUT"telecom+":total=total+st
otal:PRINT#9,total,da$:CLOSEOUT:LOCATE 18,25:PRINT"R
az effectues. Cumul factures: ";USING"####.##";total;:PRINT " Frs.":FOR t=1 T
O 5000:NEXT:RETURN
3070 '
5000 REM ***** reponse oui/non *****
5010 '
5020 w$=UPPER$(INKEY$):IF w$="" THEN 5020
5030 IF w$="O" THEN flag=1:RETURN
5040 IF w$="N" THEN flag=0:RETURN
5050 GOTO 5020
6000 REM ***** entree date *****
6010 '
6020 LOCATE 51,23:INPUT;" ",da$:dj=VAL(LEFT$(da$,2)):dm=VAL(RIGHT$(da$,2)):IF dj
<1 OR dj>31 OR dm<1 OR dm>12 OR LEN(da$)<5 THEN LOCA
TE 50,23:PRINT STRING$(15," "):GOTO 6020
6030 RETURN ■

```

```

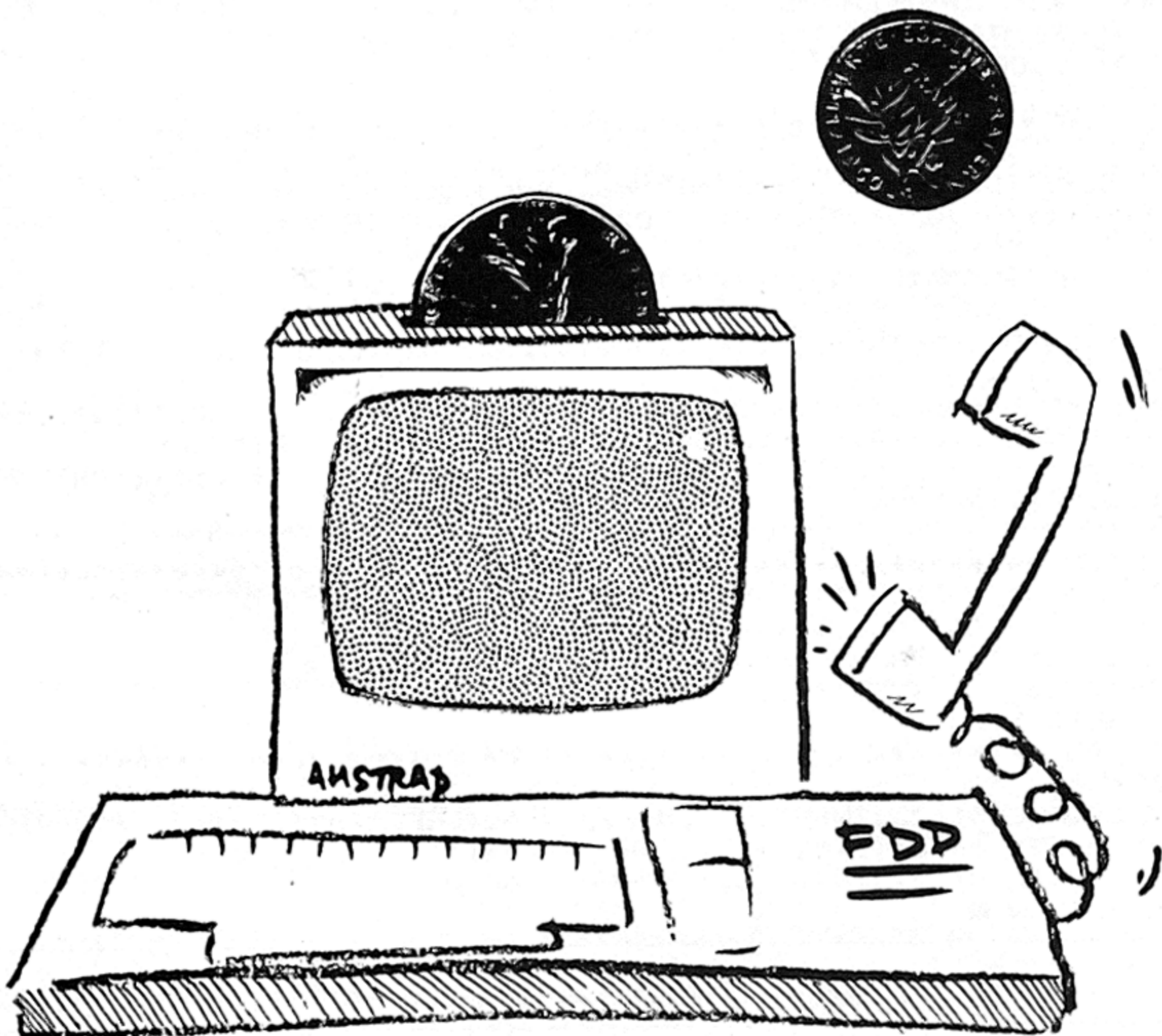
1 REM *****
2 REM *          COMPTEUR DE COMMUNICATIONS TELEPHONIQUES          *
3 REM *          Jacques DEGOIS          *
4 REM *          version 1.1 / janvier 86          *
5 REM *****
6 '
10 REM ***** initialisations *****
20 '

```

```

STRING$(15," "):GOTO 2060
2070 IF re$="0" THEN CLS#2:LOCATE 33,12:PRINT STRING$(10," "):GOTO 610
2080 CLS#4:total=total+stotal
2090 LOCATE 20,10:PRINT"Total de vos communications: ";:PRINT USING"###.##";stotal;:PRINT" Francs"
2100 LOCATE 20,12:PRINT"Cumul sur facture en cours: ";:PRINT USING"###.##";total;:PRINT" Francs"
2110 OPENOUT"TELECOM":PRINT#9,total,da$:CLOSEOUT:'enlever pour k7
2120 CLS:END
2130 '
3000 REM ***** data tranches horaires *****
3010 '
3020 DATA ROUGE          100%,BLANC          -30%,BLEU          -50%,BLEU-NUIT  -65%
3030 '
3200 REM ***** data distances *****
3210 REM ( a personnaliser en fonction des pages bleues de votre annuaire )
3220 '
3230 DATA "Lafitte"
3240 DATA "Tonneins"
3250 DATA "Marmande"
3260 DATA "Villeneuve, Agen, Nerac, Condom, La reole, langon, bazas"
3270 DATA "Lot, Tarn et Garonne, Gers, Landes, Haute Garonne"
3280 DATA "Autres departements"
3290 DATA "DOM, Etranger"
3300 '
3600 REM ***** data prix des communications *****
3610 '
3620 zn(1)=1200
3630 zn(2)=120
3640 zn(3)=72
3650 zn(4)=45
3660 zn(5)=24
3670 zn(6)=12
3680 zn(7)=3.5
3690 RETURN
3700 zn(1)=3600
3710 zn(2)=170
3720 zn(3)=102
3730 zn(4)=64
3740 zn(5)=34
3750 zn(6)=17
3760 zn(7)=7
3770 RETURN
3780 zn(1)=3600
3790 zn(2)=240
3800 zn(3)=144
3810 zn(4)=90
3820 zn(5)=48
3830 zn(6)=24
3840 zn(7)=10.5
3850 RETURN
3860 zn(1)=3600
3870 zn(2)=340
3880 zn(3)=204
3890 zn(4)=128
3900 zn(5)=68
3910 zn(6)=34
3920 zn(7)=15
3930 RETURN
3940 '
5000 REM ***** arret en cours *****
5010 '
5020 CLS#2:LOCATE 12,24:PRINT"Vous voulez sortir du programme, confirmation (O/N) ?"
5030 re$=UPPER$(INKEY$):IF re$="" THEN 5030
5040 IF re$="N" THEN CLS#2:LOCATE 19,24:PRINT"Appuyez sur une touche, (DEL: Annulation)":RETURN
5050 IF re$="0" THEN CLS:END ELSE 5030

```



```

30 ON BREAK GOSUB 5020
40 MODE 2:WINDOW #1,1,80,4,16:WINDOW #2,1,80,16,25:WINDOW #3,1,80,24,25:WINDOW #
4,1,80,4,25
50 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,25
60 OPENOUT"dum":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
70 OPENIN"TELECOM":INPUT#9,total,da$:CLOSEIN:'enlever pour K7
80 DIM zn(7),zn$(7),tr$(4)
90 '
100 REM ***** affichage tranche horaire *****
110 '
120 PRINT:PRINT TAB(21)"COMPTEUR DE COMMUNICATIONS TELEPHONIQUES":PRINT:PRINT
130 PLOT 152,363:DRAW 486,363:DRAW 486,390:DRAW 152,390:DRAW 152,363
140 FOR i=1 TO 4:READ tr$(i):NEXT
150 FOR i=1 TO 7:READ zn$(i):NEXT
160 PRINT TAB(7);"(1) ROUGE          100% : du Lundi au Vendredi de 8h a 18h
170 PRINT TAB(29);"le Samedi de 8h a 14h":PRINT
180 PRINT TAB(7);"(2) BLANC          -30% : du Lundi au Vendredi de 18h a 21h30":PRI
NT
190 PRINT TAB(7);"(3) BLEU           -50% : du Lundi au Vendredi de 6h a 8h et de 21
h30"
200 PRINT TAB(29);"le Samedi de 14h a 23h"
210 PRINT TAB(29);"Dimanches et fetes de 6h a 23h":PRINT
220 PRINT TAB(7);"(4) BLEU-NUIT    -65% : Tous les jours de 23h a 6h":PRINT:PRINT
230 LOCATE 7,16:INPUT"Entrer la tranche horaire (1 /4) ";th$:th=VAL(th$):IF th<1
OR th>4 THEN LOCATE 42,16:PRINT STRING$(15," "):GOT
O 230
240 '
500 REM ***** affichage distance *****
510 '
520 CLS#1:PRINT#1
530 PRINT#1,TAB(7);"(1) ";zn$(1)
540 PRINT#1,TAB(7);"(2) ";zn$(2)
550 PRINT#1,TAB(7);"(3) ";zn$(3)
560 PRINT#1,TAB(7);"(4) ";zn$(4)
570 PRINT#1,TAB(7);"(5) ";zn$(5)
580 PRINT#1,TAB(7);"(6) ";zn$(6)
590 PRINT#1,TAB(7);"(7) ";zn$(7)
600 '
610 LOCATE 46,13:PRINT STRING$(15," "):LOCATE 7,13:INPUT"Entrez le Numero de Zon
e: (0 pour fin) ",z$:IF z$="0" THEN 2060 ELSE z=VAL(
z$):IF z<1 OR z>7 THEN LOCATE 46,13:PRINT STRING$(15," "):GOTO 610
620 LOCATE 51,12:PRINT"Rappel tranche horaire:"
630 LOCATE 55,14:PRINT tr$(th):PLOT 428,171:DRAW 555,171
640 '
1000 REM ***** calculs *****
1010 '
1020 t=0.77:' montant taxe de base
1030 ON th GOSUB 3620,3700,3780,3860
1040 LOCATE 19,24:PRINT"Appuyez sur une touche, (DEL: Annulation)"
1050 LOCATE 7,16:PRINT" Sec.",," Frs."
1060 al$=INKEY$:IF al$="" THEN 1060
1070 al=ASC(al$):IF al=127 THEN CLS#2:GOTO 610
1080 FOR i=1 TO 910:NEXT
1090 '
1100 s=s+1
1110 p=(INT(s/zn(z))+1)*t
1120 LOCATE 7,18:PRINT USING"####";s:LOCATE 27,18:PRINT USING"###.##";p
1130 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1080
1140 IF ASC(a$)=127 THEN CLS#2:s=0:p=0:GOTO 610
1150 '
2000 REM ***** resultats *****
2010 '
2020 dm=s\60:ds=s MOD 60
2030 LOCATE 37,20:PRINT"Duree de la communication: ";dm;" min.";ds;"sec."
2040 LOCATE 37,22:PRINT"Prix: ";USING"###.##";p;PRINT" Francs"
2050 stotal=stotal+p:p=0:s=0:ERASE zn
2060 CLS#3:LOCATE 23,24:INPUT"D'autres communications (O/N) ? ",re$:re$=UPPER$(r
e$):IF re$<>"O" AND re$<>"N" THEN LOCATE 55,24:PRINT

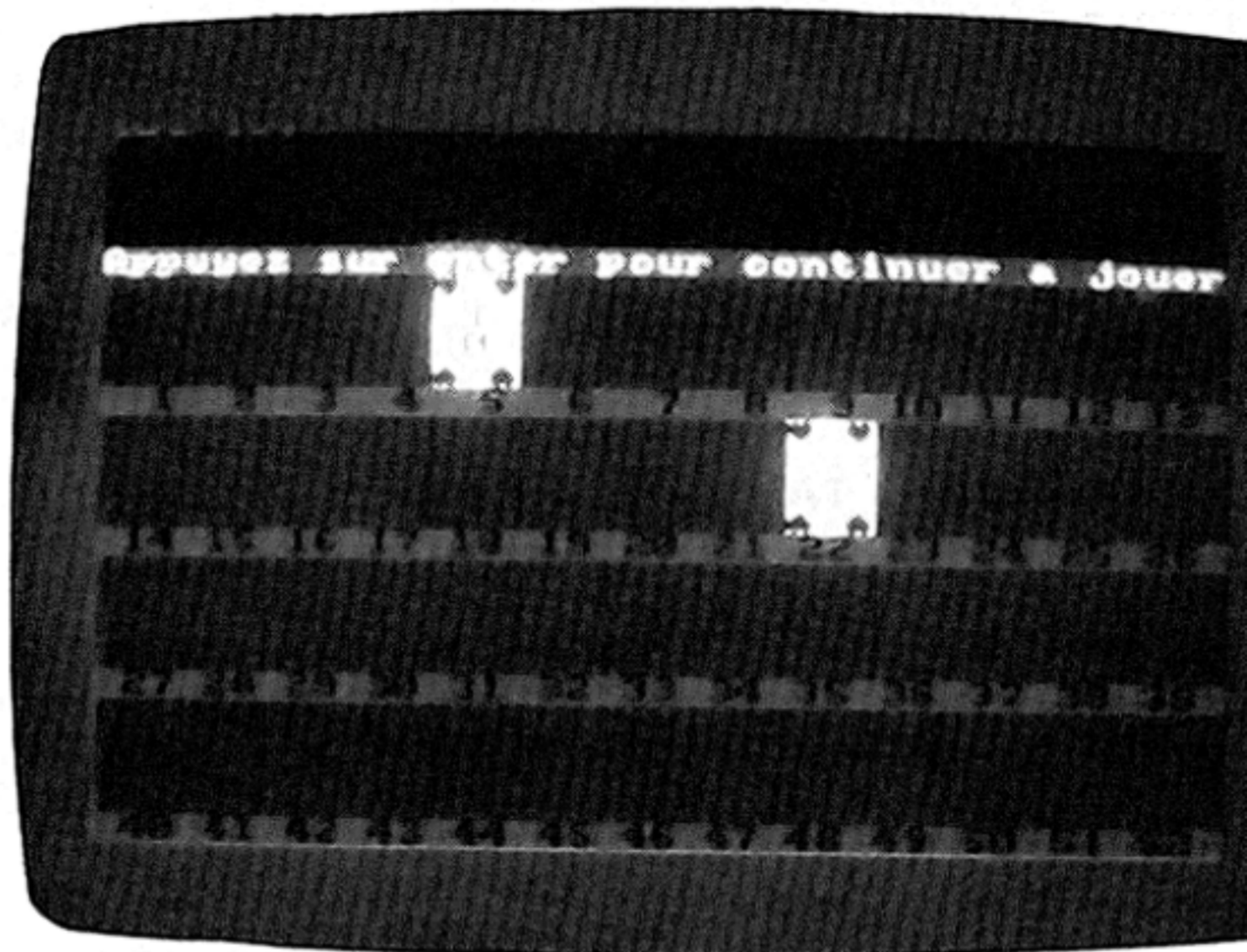
```

Reflexion

# MARIAGE

Christian BAUSSARON

**C**e jeu fait appel à la mémoire (la vôtre, pas celle de l'ordinateur). L'écran vous présente 52 cartes à jouer avec les faces cachées. Vous devez retourner les cartes deux par deux en essayant de découvrir deux cartes de même couleur et de même valeur. Dans ce cas, votre compte sera crédité d'un point. Quatre joueurs peuvent participer et on peut même jouer contre l'ordinateur qui dispose de plusieurs niveaux de réflexion.



```
10 REM *****
20 REM * MARIAGE *
30 REM * BAUSSARON C *
40 REM *****
50 REM
60 REM *****
70 REM INITIALISATION FENETRE COULEUR
80 REM *****
90 CLEAR
100 WINDOW #1,1,80,1,4
110 WINDOW #0,1,80,6,25
120 WINDOW #2,1,80,5,5
130 INK 0,26
140 INK 1,2
150 INK 2,0
160 INK 3,6
170 BORDER 1
180 REM *****
190 REM DEFINITION CARACTERES
200 REM *****
210 SYMBOL AFTER 204
220 REM *** trefle ***
230 SYMBOL 230,56,56,214,254,214,16,56,0
240 REM *** trefle inverse ***
250 SYMBOL 234,0,56,16,214,254,214,56,56
260 REM *** pique inverse ***
270 SYMBOL 233,0,56,16,254,254,124,56,16

280 REM *** coeur inverse ***
290 SYMBOL 232,0,16,56,124,254,254,254,1
08
300 REM *** carreau inverse ***
310 SYMBOL 231,0,16,56,124,254,124,56,16
320 REM *** roi ***
330 SYMBOL 205,0,0,0,0,0,0,0,24
340 SYMBOL 235,2,2,3,3,3,2,2,2
350 SYMBOL 242,126,24,24,60,255,0,0,231
360 SYMBOL 249,64,64,192,192,192,64,64,6

660 SYMBOL 210,3,1,0,0,0,0,0,0
670 SYMBOL 217,255,255,255,126,60,24,0,0
680 SYMBOL 224,192,128,0,0,0,0,0,0
690 REM *** as pique ***
700 SYMBOL 240,0,0,0,0,0,0,1,3
4
370 SYMBOL 206,2,1,1,1,0,0,0,0
380 SYMBOL 213,0,24,24,0,189,195,102,126
390 SYMBOL 220,64,128,128,128,0,0,0,0
400 SYMBOL 204,126,60,0,0,0,0,0,0
410 REM *** reine ***
420 SYMBOL 236,1,1,3,3,3,7,6,6
430 SYMBOL 243,24,24,189,255,255,0,0,231
440 SYMBOL 250,128,128,192,192,192,224,9
6,96
450 SYMBOL 207,6,13,13,29,28,16,0,0
460 SYMBOL 214,0,24,0,60,129,66,60
470 SYMBOL 221,96,176,176,184,56,0,0
480 REM *** valet ***
490 SYMBOL 237,3,15,31,15,7,3,2,2
500 SYMBOL 244,255,255,255,255,129,0,0,2
31
510 SYMBOL 251,192,240,248,240,224,192,6
4,64
520 SYMBOL 208,2,1,1,1,0,0,0,0
530 SYMBOL 215,0,24,0,60,129,66,60
540 SYMBOL 222,64,128,128,128,0,0,0,0
550 REM *** as carreau ***
560 SYMBOL 238,0,0,0,0,0,0,1,3
570 SYMBOL 245,0,0,24,60,126,255,255,255
580 SYMBOL 252,0,0,0,0,0,0,128,192
590 SYMBOL 209,3,1,0,0,0,0,0,0
600 SYMBOL 216,255,255,255,126,60,24,0,0
610 SYMBOL 223,192,128,0,0,0,0,0,0
620 REM *** as coeur ***
630 SYMBOL 239,0,0,0,1,3,7,7,7
640 SYMBOL 246,0,0,0,195,231,255,255,255
650 SYMBOL 253,0,0,0,128,192,224,224,224
```

```

710 SYMBOL 247,0,0,24,60,126,255,255,255
720 SYMBOL 254,0,0,0,0,0,0,128,192
730 SYMBOL 211,7,7,7,3,0,0,0,0
740 SYMBOL 218,255,255,219,153,60,126,0,
0
750 SYMBOL 225,224,224,224,192,0,0,0,0
760 REM *** as trefle ***
770 SYMBOL 241,0,0,0,0,0,0,3,7
780 SYMBOL 248,0,60,126,255,255,126,24,2
19
790 SYMBOL 255,0,0,0,0,0,0,192,224
800 SYMBOL 212,15,15,7,3,0,0,0,0
810 SYMBOL 219,255,255,219,24,60,126,0,0
820 SYMBOL 226,240,240,224,192,0,0,0,0
830 REM *****
840 REM INITIALISATION TABLEAUX-JOUEURS
850 REM *****
860 DIM jeu$(52,5)
870 DIM mem(4,13)
880 DIM memc(52)
890 DIM p(13)
900 DIM score(4)
910 GOSUB 2850
920 REM *****
930 REM MELANGE JEU DE CARTES
940 REM *****
950 PEN #2,0
960 CLS
970 PRINT #2,TAB(11)"JE MELANGE LES CART
ES..."
980 ERASE jeu$
990 DIM jeu$(52,5)
1000 FOR i=0 TO 2
1010 FOR j=2 TO 14
1020 RANDOMIZE TIME
1030 c=1+INT(RND*52)
1040 IF jeu$(c,1)<>" THEN 1030
1050 GOSUB 4650
1060 GOSUB 4750
1070 NEXT
1080 NEXT
1090 j=0
1100 FOR i=1 TO 52
1110 IF jeu$(i,1)<>" THEN 1140
1120 j=j+1
1130 p(j)=i
1140 NEXT
1150 i=3
1160 FOR j=2 TO 14
1170 c=1+INT(RND*13)
1180 IF jeu$(p(c),1)<>" THEN 1170
1190 c=p(c)
1200 GOSUB 4650
1210 GOSUB 4750
1220 NEXT
1230 ERASE memc
1240 DIM memc(52)
1250 FOR i=1 TO 52
1260 memc(i)=i
1270 NEXT
1280 nbc=52
1290 FOR i=334 TO 0 STEP -1
1300 MOVE 0,i
1310 DRAW 640,0,3
1320 NEXT
1330 REM *****
1340 REM DESSIN DES 52 CARTES

```

```

1350 REM *****
1360 PAPER #2,1
1370 CLS #2
1380 PEN 1
1390 FOR i=1 TO 4
1400 LOCATE 1,i*5
1410 PRINT STRING$(40,CHR$(143));
1420 NEXT
1430 MOVE 0,0
1440 DRAW 0,319,1
1450 FOR i=50 TO 640 STEP 49
1460 MOVE i,0
1470 DRAW 0,319,1
1480 NEXT
1490 PAPER 1
1500 PEN 2
1510 FOR i=1 TO 4
1520 FOR j=1 TO 13
1530 LOCATE 2+(j-1)*3,i*5
1540 PRINT USING "##";(i-1)*13+j
1550 NEXT
1560 NEXT
1570 REM *****
1580 REM DEBUT DU JEU
1590 REM *****
1600 ERASE score
1610 DIM score(4)
1620 ERASE mem
1630 DIM mem(4,13)
1640 joueur=1
1650 WHILE nbpaires<26
1660 REM *****
1670 REM ECRITURE DES NOMS
1680 REM *****
1690 FOR i=1 TO nbj
1700 PEN #1,0
1710 IF i=joueur THEN PEN #1,3
1720 LOCATE #1,10*i-9,1
1730 PRINT #1,joueur$(i)
1740 LOCATE #1,10*i-9,3
1750 PRINT #1,score(i)
1760 NEXT
1770 REM *****
1780 REM CHOIX DES CARTES : JOUEURS
1790 REM *****
1800 IF joueur$(joueur)="CPC 464" THEN G
OTO 1900
1810 PEN #2,0
1820 CALL 47872
1830 INPUT #2,"choisissez vos cartes x,y
",c1,c2
1840 IF c1<1 OR c1>52 THEN 1830
1850 IF c2<1 OR c2>52 THEN 1830
1860 IF c2=c1 THEN 1830
1870 IF jeu$(c1,4)=" OR jeu$(c2,4)=" TH
EN 1830
1880 GOTO 2180
1890 REM *****
1900 REM CHOIX DES CARTES : CPC 464
1910 REM *****
1920 FOR i=1 TO 4 STEP 2
1930 FOR j=1 TO 13
1940 IF mem(i,j)=0 OR mem(i+1,j)=0 THEN
1960
1950 IF jeu$(mem(i,j),4)<>" THEN 2160
1960 NEXT
1970 NEXT

```

```

1980 IF nbpaires<25 THEN 2060
1990 FOR i=1 TO 52
2000 IF jeu$(i,4)=" " THEN NEXT
2010 c1=i
2020 FOR i=c1+1 TO 52
2030 IF jeu$(i,4)=" " THEN NEXT
2040 c2=i
2050 GOTO 2180
2060 RANDOMIZE TIME
2070 c1=1+INT(RND*nbc)
2080 c1=memc(c1)
2090 IF jeu$(c1,4)=" " THEN 2060
2100 RANDOMIZE TIME
2110 c2=1+INT(RND*nbc)
2120 c2=memc(c2)
2130 IF jeu$(c2,4)=" " THEN 2100
2140 IF c2=c1 THEN 2100
2150 GOTO 2180
2160 c1=mem(i,j)
2170 c2=mem(i+1,j)
2180 PRINT #2,"Appuyez sur enter pour co
ntinuer a jouer";
2190 REM *** APPEL DESSINS- MEMOIRE ***
2200 GOSUB 3770
2210 GOSUB 4140
2220 joueur=joueur-(joueur<=nbj)
2230 IF joueur>nbj THEN joueur=1
2240 WEND
2250 REM *****
2260 REM PARTIE TERMINEE
2270 REM *****
2280 TAGOFF
2290 REM *****
2300 REM CLASSEMENT
2310 REM *****
2320 CLS
2330 CLS #2
2340 LOCATE 15,3
2350 PRINT "CLASSEMENT"
2360 LOCATE 1,7
2370 FOR i=1 TO nbj
2380 IF score(i)>=score(meilleur) THEN m
eilleur=i
2390 NEXT
2400 IF meilleur=0 THEN 2480
2410 IF der<>score(meilleur) THEN PEN 2
2420 IF der=0 THEN PEN 3
2430 der=score(meilleur)
2440 PRINT ,joueur$(meilleur),score(meil
leur)
2450 score(meilleur)=-1
2460 meilleur=0
2470 GOTO 2370
2480 REM *****
2490 REM NOUVELLE PARTIE / FIN
2500 REM *****
2510 der=0
2520 nbpaires=0
2530 CLS #1
2540 PEN #1,0
2550 LOCATE #1,6,2
2560 PRINT #1,"Voulez vous rejouer (O/N
) ?"
2570 IF INKEY(46)=0 THEN NEW
2580 IF INKEY(34)<>0 THEN 2570
2590 CLS#1
2600 PRINT #1,, "1 = Les memes joueurs"

```

```

2610 PRINT #1,, "2 = D'autres joueurs"
2620 PRINT #1,, "3 = Revoir les regles"
2630 LOCATE #2,1,2
2640 CALL 47872
2650 INPUT #2,"Votre Choix ";i
2660 i=INT(i)
2670 IF i<1 OR i>3 THEN 2630
2680 MOVE 0,0
2690 FOR j=399 TO 0 STEP -1
2700 MOVE 0,j
2710 DRAW 639,0,2
2720 NEXT
2730 PAPER#2,2
2740 PAPER 2
2750 IF i=1 THEN GOTO 920
2760 IF i=2 THEN GOSUB 3290:GOTO 920
2770 RUN
2780 REM *****
2790 REM *** SOUS PROGRAMMES ***
2800 REM *****
2810 REM
2820 REM *****
2830 REM REGLES
2840 REM *****
2850 PAPER #1,2
2860 CLS #1
2870 PEN #1,1
2880 PAPER #2,2:CLS#2
2890 PAPER 2:CLS
2900 REM *** DATA PRESENTATION ***
2910 RESTORE 2920
2920 DATA 132,128,136,128,136,140,132,12
8,140,140,132,128,140,140,132,128,140,14
0,128,128,140,140,128,136,140,140
2930 DATA 135,140,139,128,133,128,138,12
8,133,128,134,128,128,133,128,138,128,12
8,133,138,128,128,129,138,128,128
2940 DATA 133,128,138,128,135,131,139,12
8,135,131,132,128,128,133,128,138,131,13
1,133,138,128,140,132,138,131,129
2950 DATA 133,128,138,128,133,128,138,12
8,133,128,138,128,140,141,132,138,128,12
8,133,130,140,140,133,138,140,140
2960 FOR i=0 TO 3
2970 LOCATE #1,8,i+1
2980 FOR j=1 TO 26
2990 READ k
3000 PRINT #1,CHR$(k);
3010 NEXT
3020 NEXT
3030 EVERY 20 GOSUB 3680
3040 PEN 0
3050 LOCATE 17,1
3060 PRINT "REGLES"
3070 LOCATE 1,3
3080 PRINT "52 cartes vont etre placees
face cachee.";
3090 PRINT"Elles sont numerotees de 1 a
52."
3100 PRINT
3110 PRINT"Il faut que vous trouviez des
paires"
3120 PRINT"de cartes (meme valeur,meme c
ouleur). "
3130 PRINT
3140 PRINT"Pour ceci vous devez choisir
2 cartes en";

```

```

3150 PRINT"entrant leurs numeros (ex: 2,
34 + enter)"
3160 PRINT"Vous avez la possibilite de j
ouer a 4."
3170 PRINT"L'un de ces 4 joueurs peut et
re votre"
3180 PRINT"ordinateur.Celui ci etant cap
able de"
3190 PRINT"jouer tres bien (force 10) ou
assez mal";
3200 PRINT"(force 1)."

```

```

3740 RETURN
3750 REM *** NUMEROS DES COULEURS ***
3760 DATA 18,6,8,2
3770 REM *****
3780 REM DESSIN CARTES RETOURNEES
3790 REM *****
3800 y1=INT((c1-1)/13)
3810 x1=c1-y1*13
3820 y1=319-y1*80
3830 x1=(x1-1)*49
3840 x1=x1+1
3850 dec1=-(x1/2<>INT(x1/2))
3860 x1=x1+dec1
3870 co=2-(ASC(jeu$(c1,1))<229)
3880 PLOT x1,y1,co
3890 TAG
3900 PRINT jeu$(c1,1);
3910 PLOT x1,y1-16,co
3920 PRINT jeu$(c1,2);
3930 PLOT x1,y1-32,co
3940 PRINT jeu$(c1,3);
3950 PLOT x1,y1-48,co
3960 PRINT jeu$(c1,4);
3970 y2=INT((c2-1)/13)
3980 x2=c2-y2*13
3990 y2=319-y2*80
4000 x2=(x2-1)*49
4010 x2=x2+1
4020 dec2=-(x2/2<>INT(x2/2))
4030 x2=x2+dec2
4040 co=2-(ASC(jeu$(c2,1))=228 OR ASC(je
u$(c2,1))=227)
4050 PLOT x2,y2,co
4060 PRINT jeu$(c2,1);
4070 PLOT x2,y2-16,co
4080 PRINT jeu$(c2,2);
4090 PLOT x2,y2-32,co
4100 PRINT jeu$(c2,3);
4110 PLOT x2,y2-48,co
4120 PRINT jeu$(c2,4);
4130 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(6)=0 THEN R
ETURN ELSE 4130
4140 REM *****
4150 REM TEST PAIRE
4160 REM *****
4170 IF(ASC(jeu$(c1,1))<229 AND ASC(jeu$
(c2,1))>228)OR(ASC(jeu$(c1,1))>228 AND A
SC(jeu$(c2,1))<229) THEN 4280
4180 IF ASC(MID$(jeu$(c1,2),2,1))>244 AN
D ASC(MID$(jeu$(c2,2),2,1))>244 THEN 420
0
4190 IF jeu$(c1,2)<>jeu$(c2,2) THEN 4280
4200 REM *** BONNE PAIRE ***
4210 jeu$(c1,4)=" "
4220 jeu$(c2,4)=" "
4230 score(joueur)=score(joueur)+1
4240 nbpaires=nbpaires+1
4250 encre=1
4260 bonp=1
4270 GOTO 4320
4280 REM *** MAUVAISE PAIRE ***
4290 bonp=0
4300 encre=3
4310 REM *** DESSIN CARTES EFFACEES ***
*** CACHEES ***
4320 FOR i=0 TO 3
4330 PLOT x1,y1-i*16,encre

```



PAS D'ABONNEMENT RETROACTIF - DEBUT ABONNEMENT=NUMERO SUIVANT LA RECEPTION DU BULLETIN

# LES DISQUETTES DE CPC

Les numéros 1, 2, 3 et 4 de CPC ne sont plus disponibles.

### TROP LONG A SAISIR ?

Alors, commandez l'ensemble des programmes parus dans le numéro de CPC, sur cassette ou sur disquette (dans ce cas, deux numéros).

Les abonnés, bénéficiant d'un tarif particulier, devront joindre impérativement l'étiquette qu'ils découperont sur leur enveloppe de CPC.

Suite aux nombreuses demandes de lecteurs, nous avons prévu un abonnement aux cassettes et aux disquettes de CPC.

**CLAUSE DE RESTRICTION :** le tarif sur disquette peut être modifié en cas de changement de standard ou d'abandon de la disquette 3".

Passez vos commandes directement aux Editions SORACOM. Pas de contre-remboursement. Les programmes sont diffusés sur support magnétique tels qu'ils sont publiés dans la revue, sans aucune adaptation.

### BON DE COMMANDE

	Abonné	Non-abonné
<input type="checkbox"/> CPC DISC N° 1 - 2 - 3 - 4-5-6 (2 numéros de CPC par disque) .....	110 F	140 F
<input type="checkbox"/> CPC CASSETTE N° 1 à 11 .....	45 F	55 F
<input type="checkbox"/> CPC anciens numéros 5, 6 .....		18 F
<input type="checkbox"/> CPC numéro 7 .....		25 F
<input type="checkbox"/> CPC numéro 8 9 10, 11 .....		19 F

Entourez le numéro du disque, de la cassette ou de la revue choisie(s).

**NOUVEAU :** Abonnement cassette ou disquette (à partir du numéro à paraître)

Cassettes (11 numéros) .....	450 F
Disquettes (6 = 1 pour 2 numéros de CPC) .....	600 F

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Frais de port : Cassettes et disquettes, franco de port.  
Anciens numéros 6,50 F pour 1 ou 2 revues  
9,50 F pour 3 à 5 revues  
13,50 F pour 6 numéros et plus.

Règlement par chèque ci-joint.

# ABONNEZ-VOUS

### S'ABONNER, C'EST :

- recevoir la revue tranquillement à domicile,
- bénéficier de prix avantageux par souscription comme nous venons de le faire par mailing,
- bénéficier de prix sur les disquettes et maintenant les cassettes,
- bénéficier de notre aide dans de nombreux domaines.

Alors, n'hésitez pas. Abonnez-vous...

### CPC, La Revue des Utilisateurs d'Amstrad

**ABONNEMENT POUR UN AN - 11 NUMEROS : 180 F**  
**6 MOIS : 104 F - D'ESSAI 3 MOIS : 55 F**  
 Tarif avion : + 120 F

Ci-joint un chèque (libellé à l'ordre des Editions SORACOM) d'un montant de ..... francs.

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Date ..... Signature .....



Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.  
 Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :  
 Editions SORACOM - Service Abonnements - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

**DISPONIBLE**  
**MEGAHERTZ N° 30**  
 avec un programme AMSTRAD sur les ORA Locators.  
**MEGAHERTZ N° 33**  
 avec un programme de décodage radio-télétype.  
 Chaque numéro contre 23 F + 6,50 F de port.





# Graphiquez en Turbo Pascal sur votre Amstrad

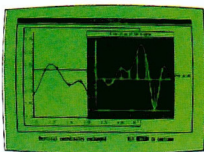
Pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 : un nouveau Turbo Pascal avec extension graphique qui vous transforme facilement en champion de dessin – depuis le tracé d'une ligne jusqu'à l'implémentation complète d'une tortue graphique. Et pour vos applications graphiques de haut niveau, toutes les routines sont dans Turbo Graphix, en code source et utilisables librement. C'est une "boîte à outils" signée Borland, maintenant disponible sur CPC 6128.

## TURBO Pascal option graphique

Cette nouvelle version de Turbo Pascal, pour CPC 464, 664, et 6128, est destinée à faciliter l'emploi de Turbo Pascal et vous présenter les possibilités graphiques de votre machine. Elle est accessible même aux débutants (à condition qu'ils se passionnent un minimum pour la programmation, tout de même !) et idéale pour l'enseignement et la formation : grâce à la tortue, même les enfants peuvent dessiner à l'écran.

Voici quelques-unes de ses possibilités :

- toutes les fonctions graphiques de base : tracé de lignes, cercles, rectangles, utilisation de vecteurs, etc.
- gestion de fenêtres graphiques ou textes à l'écran.
- implémentation complète d'une tortue graphique (avec un programme de démo).
- fonctionne avec un écran monochrome ou couleur (dans ce cas, vous pouvez définir et changer la couleur de vos figures, du fond, des fenêtres, etc.)



- gestion complète du son pour les animations sonores : ton, volume, durée, période.
- Plusieurs programmes de démo illustrent les capacités du graphisme Turbo. Et si vous êtes déjà un incondicional de Turbo Pascal, ne vous en privez pas : nous vous proposons d'échanger votre version contre Turbo Pascal option graphique en payant simplement la différence. (Renvoyez votre disquette maître à Borland Fraciel, accompagnée du règlement, vous recevrez par retour une nouvelle disquette et un manuel complémentaire.)

## TURBO Graphix

Avec ce nouveau toolbox, graphiquez tout ce qui vous plaît ! Turbo Graphix (pour Amstrad 6128) est une librairie de routines graphiques en code source, accompagnée d'un manuel en français qui contient de nombreuses explications. Elle vous permet de créer des graphiques complexes pour vos programmes en Turbo Pascal. Vous y trouverez des outils tout prêts à inclure dans toutes vos applications :

- animations graphiques rapides
- système complet de gestion des fenêtres graphiques
- des procédures pour dessiner des camemberts, histogrammes, cercles et ellipses
- traçage des courbes, interpolation, lissage
- résolution de courbes, etc.

Graphix toolbox nécessite Turbo Pascal (la version standard suffit) pour compiler les programmes. Et comme toujours chez Borland, tous vos programmes en turbo sont librement commercialisables.

## BON DE COMMANDE

Règlement joint

Carte Bleue (date d'exp.) \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Contre-Remboursement (France uniquement) + 25 F

Pour tout renseignement et une documentation gratuite :

**BORLAND  
FRACIEL**

Logiciel n'est-ce pas ?

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

**TURBO Pascal 3.0 CP/M 2.2 et 3.0 :** 625 F HT (412,25 TTC)  **TURBO Graphix Toolbox :** 675 F HT (800,55 TTC) (sur CPC 6128 uniquement)

**TURBO Pascal 3.0 option graphique :** 800 F HT (448,80 TTC)  **TURBO Tutor :** 350 F HT (415,10 TTC)

**Échange Turbo Pascal pour Turbo Pascal avec option graphique :** renvoyez la disquette originale + 175 F HT (207,55 TTC) (port gratuit)  **TURBO Database Toolbox :** 625 F HT (412,25 TTC)



CPC

78, rue de Turbigo 75003 PARIS - Tél. : 1/42.72.25.19 - Téléx : 216 120

# ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



## PACIFIC

PHILIPPE TAUPIN et JEAN-PHILIPPE BISCAY

Disponible

Au cours de ce superbe jeu d'aventures graphique entièrement animé, vous revêtirez la tenue d'un scaphandrier pour plonger vers la fortune à travers les grands fonds de l'Océan Pacifique. Rien moins que 32000 écrans différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes, parcourus d'animaux mortels et semés d'objets inattendus, utiles ou dangereux. Un jeu tout en nuances, aux décors insolites, qui vous procurera des heures d'émotions avant de trouver enfin votre récompense, par 1000 m de fond.

## CRAFTON & JUNK

REMI HERBULOT

Graphismes : Michel RHO  
Musique : Jean-Louis VALERO

Disponible

2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales. C'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et JUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe. La richesse du jeu, la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3D vous feront passer de laborieux moments.



## Contamination

JEAN-PIERRE LE CLEZIO  
Scénario : R. HUMPHEAU  
Graphismes : M. RHO  
Musique : Marc OLIVIER

Disponible

Quelle que part sur la terre, un nouveau virus frappe les populations. Haut responsable de la santé mondiale, vous devez enrayer l'épidémie par des mesures adéquates : cordon sanitaire, information, mise au point d'un anti-virus. Dans votre centre de recherche, vous disposez d'un tableau de contrôle planétaire qui vous met en relation avec les pays atteints, d'un ordinateur pour guider vos décisions, et d'un microscope pour des séances d'arcades au cours desquelles vous lutterez contre le virus. Parviendrez-vous à endiguer le fléau et à sauver l'humanité ?



LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT

Cassette ou Disquette

## ERE

ERE INFORMATIQUE  
UNE ERE D'AVANCE