



VG 5000

J E U X

D' A C T I O N

PIERRE MONSAUT

VG 5000

J E U X
D' A C T I O N

Illustrations : Jean-François Penichoux
Photos de couverture : Dominique Waechter

Tous les efforts ont été faits pour fournir dans ce livre une information complète et exacte. Néanmoins, SYBEX n'assume de responsabilités ni pour son utilisation, ni pour les contrefaçons de brevets ou atteintes aux droits de tierces personnes qui pourraient résulter de cette utilisation.

Copyright version originale © 1985, Sybex

ISBN 2-7361-0122-8

Tous droits réservés. Toute reproduction même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable. Une copie par xérographie, photographie, film, bande magnétique ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi sur la protection des droits d'auteur.



Paris • Berkeley • Düsseldorf • Londres

Table des matières

X Squash	10
X Blitz	13
X D.C.A.	17
Trace	21
X Slalom	25
X Ramasse-miettes	29
X Tank	33
X Alphabet	37
Atterrissage	41
X Chasse au canard	45
Micropède	51
X Numérix	57
X Exocet	61
Crabes	65
X Casse-briques	71
X Poursuite	77
Robots	83
Parachute	89

Avant-Propos

Les jeux présentés dans ce livre utilisent des fonctions propres à votre microordinateur : son, couleur, caractères graphiques définis par l'utilisateur, etc. Pour cette raison, ces programmes ne fonctionnent que sur le VG 5000 et sont difficilement adaptables à des matériels différents.

Au-delà du jeu lui-même, l'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation qui vous seront très utiles pour développer vos propres programmes.

NOTES CONCERNANT LES PROGRAMMES

Les programmes doivent être tapés tels qu'ils sont reproduits. Ils doivent être enregistrés sur cassette pour éviter d'avoir à les retaper à chaque utilisation. Utilisez pour cela l'instruction

CSAVE "< nom >"

en remplaçant < nom > par le nom du programme à enregistrer.
Exemple : pour enregistrer le programme BLITZ, tapez

CSAVE "BLITZ"

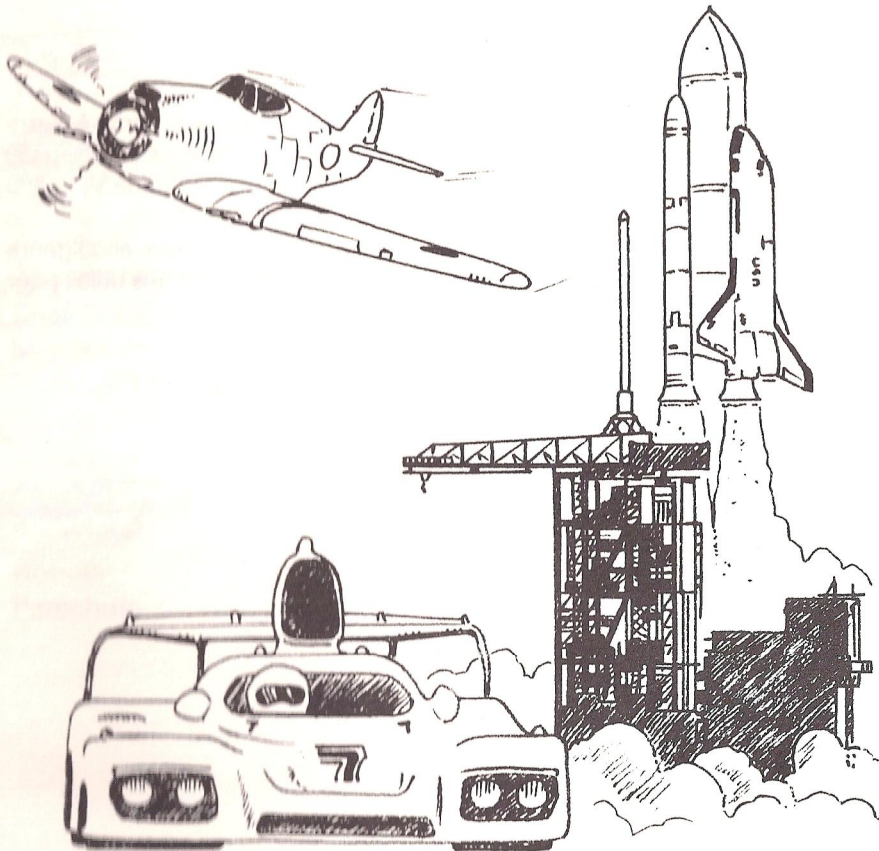
et pressez la touche RET après avoir appuyé sur les touches PLAY et REC du magnétophone. Pour recharger un programme, rembobinez la cassette jusqu'au début du programme et tapez CLOAD "< nom >". Si vous voulez, par exemple, recharger le programme BLITZ, tapez

CLOAD "BLITZ"

et pressez la touche RET.

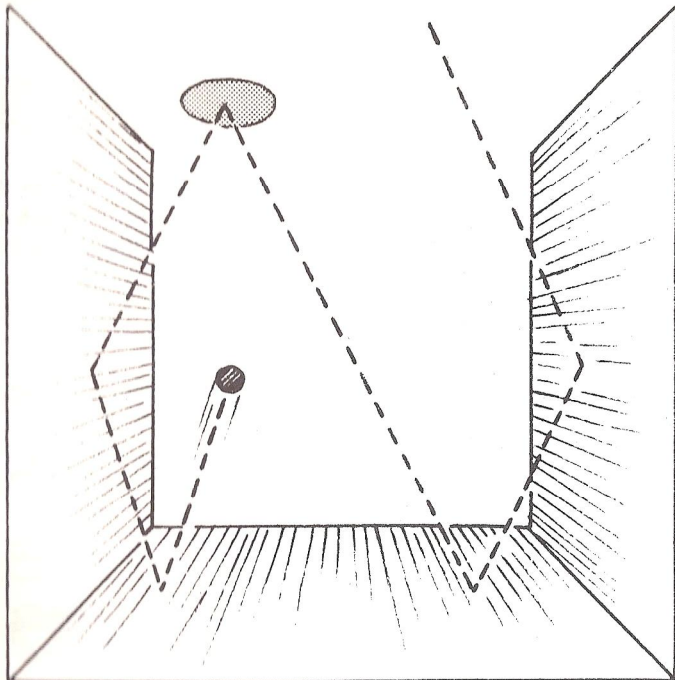
Afin de réduire au maximum les risques d'erreurs, les listings des programmes ont été reproduits par photographie. Si vos programmes ne fonctionnent pas, vérifiez-les attentivement en considérant plus particulièrement les points suivants :

- lignes oubliées,
- numéros de lignes erronés,
- erreurs de frappe (attention en particulier à ne pas confondre la lettre O et le chiffre 0 ou la lettre I et le chiffre 1).



SQUASH

Grâce à votre ordinateur, vous pouvez jouer au squash assis dans un fauteuil. La raquette se déplace à l'aide des touches de contrôle du curseur et de la barre d'espacement. Vous disposez de dix balles que vous devez garder en jeu le plus longtemps possible. Chaque balle renvoyée rapporte un point.



```
10 REM *****
20 REM * SQUASH *
30 REM *****
40 GOSUB 580
50 GOTO 110
60 D=2*((KEY(0)=8)-(KEY(0)=7))
70 IF D<>0 THEN D0=D
80 IF KEY(0)=32 THEN D0=0
90 RX=RX+D0
100 RETURN
110 CURSORX BX:CURSOR Y BY
120 ET 3
130 PRINT N#;
140 BX=BX+DX
150 BY=BY+DY
160 CURSORX BX:CURSOR Y BY
170 PRINT B#;
180 IF BY=22 AND ABS(BX-RX-3)>1 THEN 290
190 IF BY=22 THEN S=S+1:PLAY "B":DY=-DY
200 IF BY=2 THEN PLAY "B":DY=-DY
210 IF BX=3 OR BX=38 THEN PLAY "B":DX=-D
X
220 GOSUB 60
```



```

230 IF RX<1 THEN RX=1
240 IF RX>34 THEN RX=34
250 ET 7
260 CURSORX RX:CURSOR Y RY
270 PRINT R$;
280 GOTO 110
290 NB=NB+1
300 IF NB=11 THEN 410
310 CURSORX BX:CURSOR Y BY
320 PRINT N$;
330 FOR I=1 TO 3
340 PLAY "B"
350 FOR J=1 TO 100
360 NEXT J
370 NEXT I
380 D0=0
390 GOSUB 800
400 GOTO 110
410 TX
420 CURSORX 14:CURSOR Y 6
430 PRINT "SCORE :";S;
440 IF S>R1 THEN R1=S
450 CURSORX 14:CURSOR Y 11
460 PRINT "RECORD :";R1;
470 CURSORX 14:CURSOR Y 16
480 PRINT "UNE AUTRE ?";
490 NB=0
500 S=0
510 D=KEY(0)
520 IF D<>0 THEN 510
530 D=KEY(0)
540 IF D=0 THEN 530
550 IF D<>110 THEN 40
560 INIT
570 END
580 INIT 2,2
590 PLAY "T1"
600 SETET 126,"003C7EFFFFFFFF7E3C00"
610 SETET 125,"FFFFFFFF00000000000000"
620 SETET 32,"00000000000000000000"
630 SETET 127,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"

```

```

640 N$=CHR$(32)
650 CB$=CHR$(127)
660 ET 1
670 FOR BX=2 TO 39
680 CURSORX BX:CURSOR Y 1
690 PRINT CB$;
700 NEXT BX
710 FOR BY=2 TO 22
720 CURSORX 2:CURSOR Y BY
730 PRINT CB$;
740 CURSORX 39:CURSOR Y BY
750 PRINT CB$;
760 NEXT BY
770 R$=N$+N$+CHR$(125)+CHR$(125)+CHR$(12
5)+N$+N$
780 B$=CHR$(126)
790 RX=17
800 RY=23
810 BY=22
820 BX=INT(RND(1)*30)+7
830 DY=-1
840 DX=(INT(RND(1)*2)-0.5)*2
850 RETURN

```


BLITZ

Votre mission est de détruire la ville que vous survolez afin de pouvoir atterrir. A chaque passage, votre avion vole un peu plus bas. Vous ne pouvez larguer une bombe (en appuyant sur une touche quelconque) que lorsque la bombe précédente a atteint son objectif ou le sol. Lorsque votre avion a atterri (ou lorsqu'il s'est écrasé contre un immeuble), le score est affiché ainsi que le record du jour.



```
10 REM *****
20 REM * BLITZ *
30 REM *****
40 DIM TB(39,24)
50 GOSUB 620
60 GOSUB 780
70 FOR HY=0 TO 23
80 FOR HX=0 TO 39
90 CURSORX HX:CURSORY HY
100 Z=-Z
110 W=Z+0.5
120 ET 2
130 PRINT A$(W);
140 ET 1
150 IF HX>36 THEN 170
160 IF TB(HX+3,HY)<>0 THEN 270
170 IF KEY(0)<>0 AND BY=0 AND HX<>39 THE
N BX=HX+1:BY=HY+1
180 IF BY<>0 THEN GOSUB 520ELSE GOSUB 59
0
190 NEXT HX
200 CURSORX 38:CURSORY HY
```



```

210 PRINT NN#;
220 NEXT HY
230 FOR I=1 TO 500
240 NEXT I
250 S=S+40*HY+HX
260 GOTO 60
270 S=S+40*HY+HX
280 CURSORX BX:CURSOR Y B1
290 PRINT N#;
300 FOR I=HY TO 22
310 CURSORX HX+1:CURSOR Y I
320 PRINT NN#;
330 CURSORX HX+1:CURSOR Y I+1
340 PRINT RIGHT$(A$(1),2);
350 FOR J=1 TO 100
360 NEXT J
370 NEXT I
380 CURSORX 16:CURSOR Y 1
390 TX 6
400 PRINT "SCORE :";S,
410 FOR I=1 TO 100
420 NEXT I
430 R2=KEY(0)
440 IF R2<>0 THEN 430
450 CURSORX 16:CURSOR Y 14
460 PRINT "UNE AUTRE ?";
470 R2=KEY(0)
480 IF R2=0 THEN 470
490 IF R2<>110 THEN RUN
500 INIT
510 END
520 IF BY>23 THEN BY=0
530 CURSORX BX:CURSOR Y B1
540 PRINT N#;
550 TB(BX,B1)=0
560 B1=BY
570 IF BY<>0 THEN CURSORX BX:CURSOR Y BY:
PRINT B#;:BY=BY+1
580 RETURN
590 FOR I=1 TO 80
600 NEXT I

```

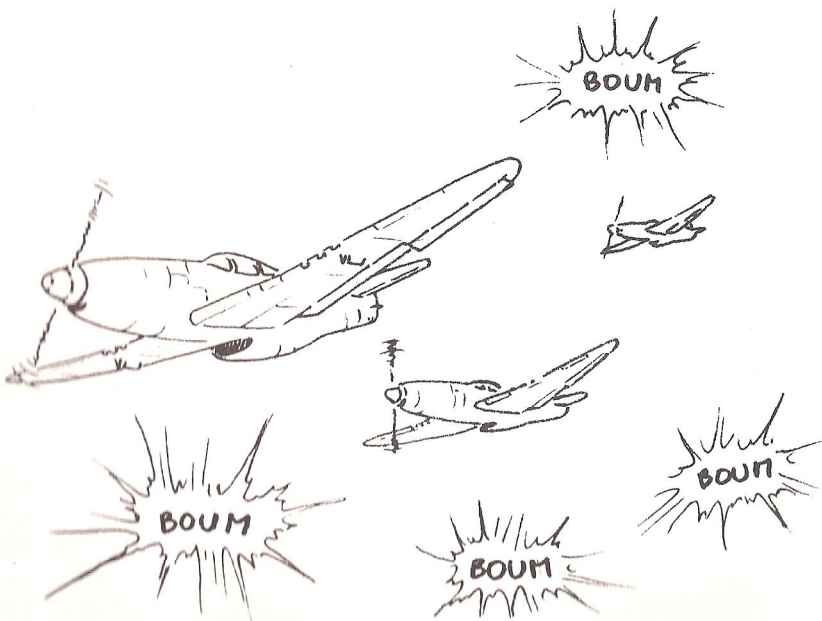
```

610 RETURN
620 INIT 0,0
630 SETET 32,"00000000000000000000"
640 SETET 100,"00C1E0E1FFFFFF400000"
650 SETET 101,"00F890F9FDFFFDF16000"
660 SETET 102,"00F890F8FCFEFCF06000"
670 SETET 103,"002810387C7C7C381000"
680 SETET 104,"0F0F0F0FFFFFFF000000"
690 SETET 105,"F0F0F0F0FFFFFFF00000"
700 SETET 106,"FFFFFFFFFFFFFFFF0000"
710 SETET 107,"00000000FFFFFFFF0000"
720 A$(0)=CHR$(32)+CHR$(100)+CHR$(101)
730 A$(1)=CHR$(32)+CHR$(100)+CHR$(102)
740 B#=CHR$(103)
750 N#=CHR$(32)
760 NN#=N#+N#
770 RETURN
780 HX=0
790 HY=0
800 BX=0
810 BY=0
820 B1=BY
830 Z=0.5
840 INIT 0,0
850 ET 3
860 FOR I=10 TO 30
870 C=INT(RND(1)*4)+4
880 FOR J=23 TO INT(RND(1)*6)+14 STEP-1
890 CURSORX I:CURSOR Y J
900 PRINT CHR$(100+C);
910 TB(I,J)=1
920 NEXT J
930 NEXT I
940 RETURN

```

D.C.A.

Les rôles sont maintenant inversés. Vous manœuvrez la D.C.A. et devez essayer d'abattre les avions qui passent au-dessus de vous. Pour tirer, utilisez n'importe quelle touche. Vous disposez au départ de quinze missiles. Si vous abattez dix avions, vous obtenez un bonus de dix points et dix missiles supplémentaires.



```
10 REM *****
20 REM * D.C.A. *
30 REM *****
40 CLEAR 500
50 GOSUB 640
60 A#=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,39)
70 B#=RIGHT$(B$,39)+LEFT$(B$,1)
80 CURSORX 0:CURSORY 0
90 ET 3
100 PRINT A#;
110 CURSORX 0:CURSORY 2
120 PRINT B#;
130 RR=KEY(0)
140 IF RR<>0 AND MY=24 THEN MY=23:N#=CHR
$(104):NM=NM-1
150 ET 5
160 IF MY<>24 THEN MY=MY-2:CURSORX MX:CU
RSORY MY:PRINT N#;:CURSORX MX:CURSORY MY
```



```

+2:PRINT 0$;
170 IF MY<>3 THEN 270
180 IF MID$(B$,20,1)=0$ THEN 270
190 CURSORX MX:CURSOR Y 2
200 PRINT E$;
210 CURSORX MX:CURSOR Y MY
220 PRINT 0$;
230 PLAY "B"
240 S=S+1
250 B$=LEFT$(B$,17)+01$+RIGHT$(B$,19)
260 GOTO 360
270 IF MY<>1 THEN 390
280 IF MID$(A$,20,1)=0$ THEN 390
290 CURSORX MX:CURSOR Y 0
300 PRINT E$;
310 S=S+1
320 CURSORX MX:CURSOR Y MY
330 PRINT 0$;
340 PLAY "B"
350 A$=LEFT$(A$,17)+01$+RIGHT$(A$,19)
360 IF S>1 AND S/10=INT(S/10) THEN 60SUB
570
370 MY=24
380 M$=CHR$(106)
390 CURSORX 0:CURSOR Y 24
400 TX 5
410 PRINT "S :";S;0$;"M :";NM;0$;
420 IF NM<1 AND MY=24 THEN 450
430 IF MY<=1 THEN CURSORX MX:CURSOR Y 1:P
RINT 0$;MY=24:M$=CHR$(106)
440 GOTO 60
450 IF S>R THEN R=S
460 CURSORX 7:CURSOR Y 10
470 PRINT "SCORE :";S;"RECORD :";R;
480 CURSORX 15:CURSOR Y 14
490 PRINT "UNE AUTRE ?"
500 RR=KEY(0)
510 IF RR<>0 THEN 500
520 RR=KEY(0)
530 IF RR=0 THEN 520
540 IF RR<>110 THEN 50

```

```

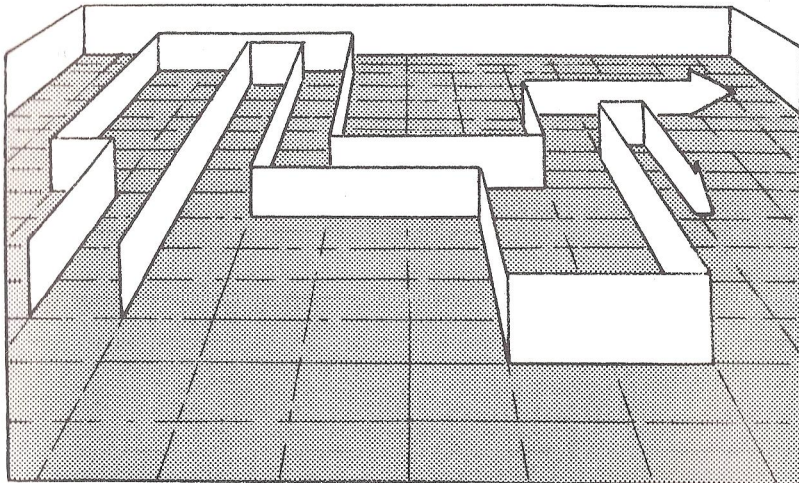
550 INIT
560 END
570 A$=A1$
580 B$=B1$
590 NM=NM+10
600 FOR I=1 TO 300
610 NEXT I
620 S=S+10
630 RETURN
640 INIT 0,6
650 SETET 100,"00C1E0E0FFFFFF400000"
660 SETET 101,"00F890F9FDFFFD16000"
670 SETET 102,"001F099FBFFFFBF8F0600"
680 SETET 103,"00830787FFFFFF020000"
690 SETET 104,"00103838383838103800"
700 SETET 105,"000000000000007070700"
710 SETET 106,"00383838FEFEFEFEFF00"
720 SETET 107,"000000000000C0C0C000"
730 SETET 108,"00925438FE3854920000"
740 SETET 032,"00000000000000000000"
750 S=0
760 A$="":B$="":0$=CHR$(32):01$=0$+0$+0$
+0$
770 FOR I=1 TO 5
780 A$=A$+CHR$(100)+CHR$(101)+01$+0$+0$
790 B$=B$+CHR$(102)+CHR$(103)+01$+0$+0$
800 NEXT I
810 A1$=A$:B1$=B$:E$=CHR$(108)
820 J$=CHR$(105)+CHR$(106)+CHR$(107)
830 MX=19:MY=24:M$=CHR$(106):NM=15
840 ET 2:CURSORX MX-1:CURSOR Y MY:PRINT J
$;
850 ET 3:CURSORX 2:CURSOR Y 0:PRINT A$;
860 CURSORX 2:CURSOR Y 2:PRINT B$;
870 RETURN

```

TRACE

Deux joueurs s'affrontent pour se partager l'espace vital. Chacun doit s'efforcer, tout en se déplaçant, de ne jamais recouper sa trace ou celle de son adversaire, et de ne pas sortir du rectangle dessiné sur l'écran. Utilisez les touches suivantes :

Joueur de droite : <P>, <L>, <M> et <RET>
Joueur de gauche : <Z>, <Q>, <S> et <W>



```
10 REM *****
20 REM * TRACE *
30 REM *****
40 DIM TB(39,24)
50 GOSUB 700
60 D2=KEY(0)
70 HB=(D2=108)-(D2=109)
80 VB=(D2=112)-(D2=113)
90 HA=(D2=113)-(D2=115)
100 VA=(D2=122)-(D2=119)
110 IF HA<>0 THEN H1=HA:V1=0
120 IF VA<>0 THEN V1=VA:H1=0
130 IF HB<>0 THEN H2=HB:V2=0
140 IF VB<>0 THEN V2=VB:H2=0
150 X1=X1+H1
160 Y1=Y1+V1
170 IF TB(X1,Y1)<>0 THEN 330
180 CURSORX X1:CURSORY Y1
190 TX 3
```



```

200 PRINT N$;
210 TB(X1,Y1)=1
220 X2=X2+H2
230 Y2=Y2+V2
240 IF TB(X2,Y2)<>0 THEN 390
250 CURSORX X2:CURSORY Y2
260 TX 4
270 PRINT N$;
280 TB(X2,Y2)=1
290 PLAY "B"
300 FOR I=1 TO 200
310 NEXT I
320 GOTO 60
330 F2=F2+1
340 GOSUB 640
350 IF F2=10 THEN 450
360 IF KEY(0)<>0 THEN 360
370 GOSUB 700
380 GOTO 60
390 F1=F1+1
400 GOSUB 640
410 IF F1=10 THEN 510
420 IF KEY(0)<>0 THEN 420
430 GOSUB 700
440 GOTO 60
450 INIT
460 CURSORX 10:CURSORY 6
470 PRINT "LE JOUEUR DROIT GAGNE";
480 CURSORX 16:CURSORY 11
490 PRINT F2;" A";F1;
500 GOTO 560
510 INIT
520 CURSORX 10:CURSORY 6
530 PRINT "LE JOUEUR GAUCHE GAGNE";
540 CURSORX 16:CURSORY 11
550 PRINT F1;" A";F2;
560 CURSORX 15:CURSORY 16
570 PRINT "UNE AUTRE ?";
580 IF KEY(0)<>0 THEN 580
590 D2=KEY(0)
600 IF D2=0 THEN 590

```

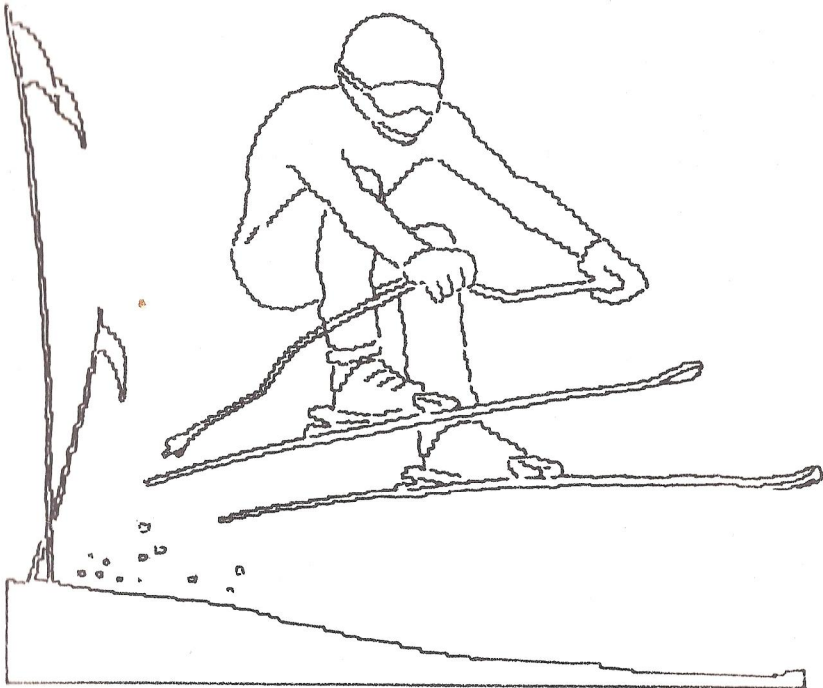
```

610 IF D2<>110 THEN RUN
620 INIT
630 END
640 FOR I=1 TO 5
650 PLAY "B"
660 FOR J=1 TO 30
670 NEXT J
680 NEXT I
690 RETURN
700 INIT 5,2
710 TX 1,7,1
720 CURSORX 10:CURSORY 10
730 PRINT "P A T I E N C E . . .";
740 CURSORX 10:CURSORY 11
750 PRINT "P A T I E N C E . . .";
760 FOR I=0 TO 39
770 FOR J=0 TO 24
780 TB(I,J)=0
790 NEXT J
800 NEXT I
810 INIT 5,2
820 TX 1,0,0
830 N$=CHR$(127)
840 FOR X1=0 TO 39
850 CURSORX X1:CURSORY 0:PRINT N$;:TB(X1,0)=1
860 CURSORX X1:CURSORY 23:PRINT N$;:TB(X1,23)=1
870 NEXT X1
880 FOR Y1=1 TO 22
890 CURSORX 0:CURSORY Y1:PRINT N$;:TB(0,Y1)=1
900 CURSORX 39:CURSORY Y1:PRINT N$;:TB(39,Y1)=1
910 NEXT Y1
920 CURSORX 2:CURSORY 24:TX 3
930 PRINT "JOUEUR GAUCHE :";F1;
940 CURSORX 22:CURSORY 24:TX 4
950 PRINT "JOUEUR DROIT :";F2;
960 X1=8:Y1=11:X2=31:Y2=11:H1=1:V1=0
970 H2=-1:V2=0:S1=0:S2=0:RETURN

```

SLALOM

Partez aux sports d'hiver sans risque de vous casser une jambe ! Lancez-vous du haut de la piste et essayez de passer le plus grand nombre possible de portes sans heurter les piquets. Utilisez les touches du curseur pour changer de direction.



```
10 REM *****
20 REM * SLALOM *
30 REM *****
40 GOSUB 470
50 FOR K=1 TO 300
60 IF K>=16 AND (K-5)/10=INT((K-5)/10) T
HEN GOSUB 350
70 IF K<284 AND K/10=INT(K/10) THEN GOSU
B 370
80 D2=KEY(0)
90 D3=(D2=8)-(D2=7)
100 IF D3<>0 THEN DX=D3
110 S1=SX
120 SX=SX+DX
130 IF SX<2 THEN SX=2:DX=-DX
140 IF SX>37 THEN SX=37:DX=-DX
150 CURSORX S1:CURSOR Y
```



```

160 PRINT B$;
170 CURSORX 39:CURSOR Y 24
180 PRINT BB$;
190 CURSORX SX:CURSOR Y SY
200 PRINT S$(DX/2+0.5);
210 S1=SX
220 NEXT K
230 CURSORX 5:CURSOR Y 5
240 TX 1
250 PRINT "PORTE(S) RATEE(S) :";T
260 CURSORX 5:CURSOR Y 8
270 PRINT "UNE AUTRE DESCENTE ?"
280 D2=KEY(0)
290 IF D2<>0 THEN 280
300 D2=KEY(0)
310 IF D2=0 THEN 300
320 IF D2<>110 THEN RUN
330 INIT
340 END
350 IF SX<>P2+1 AND SX<>P2+2 THEN T=T+1:
PLAY "B"
360 RETURN
370 P=P+(INT(RND(1)*3)-1)*8
380 IF P<2 THEN P=10
390 IF P>34 THEN P=26
400 P2=P1
410 P1=P
420 CURSORX P:CURSOR Y 23
430 ET 1
440 PRINT P$;
450 ET 4
460 RETURN
470 DIM S$(1)
480 INIT 7,7
490 SETET 100,"001020F1121C08102000"
500 SETET 101,"0008048F483810080400"
510 SETET 102,"00080C0E0C0808080800"
520 SETET 103,"00081838180808080800"
530 SETET 32,"00000000000000000000"
540 S$(0)=CHR$(100)
550 S$(1)=CHR$(101)

```

```

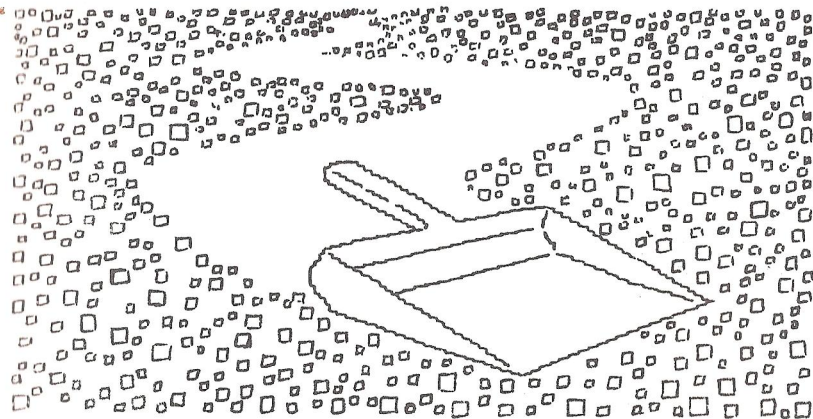
560 B$=CHR$(32)
570 P$=CHR$(103)+B$+B$+CHR$(102)
580 DX=-1
590 SY=8
600 SX=19
610 S1=SX
620 P=18
630 BB$=B$+B$
640 ET 4
650 RETURN

```

RAMASSE-MIETTES

Voici une curieuse façon d'utiliser un ordinateur : vous devez vous efforcer de ramasser le plus vite possible les miettes qui jonchent la nappe. Vous disposez de 30 secondes pour un nettoyage complet. Les miettes sont représentées par des points. Les touches E, S, D et X vous permettent de contrôler votre ramasse-miettes.

```
10 REM *****
20 REM * RAMASSE-MIETTES *
30 REM *****
40 DIM TB(39,24)
50 GOSUB 300
60 CURSORX 0:CURSORY 24
70 TX 3
80 PRINT "      TEMPS :";INT(Z),"SCORE : "
S;N#;
90 TX 1
100 IF Z<1 THEN 770
110 DD=KEY(0)
120 D1=(DD=F1)-(DD=F2)
130 D2=(DD=F3)-(DD=F4)
140 IF D1<>0 THEN DX=D1:DY=0
150 IF D2<>0 THEN DY=D2:DX=0
160 XP=PX+DX
170 YP=PY+DY
180 IF TB(XP,YP)=1 THEN XP=PX:YP=PY
190 IF TB(XP,YP)=2 THEN S=S+1:PLAY "B":X
=X+1
200 CURSORX PX:CURSORY PY
210 PRINT N#;
220 CURSORX XP:CURSORY YP
230 PRINT J#;
240 TB(XP,YP)=0
```




```

250 PX=XP
260 PY=YP
270 Z=Z-0.2
280 IF X=NM THEN 910
290 GOTO 60
300 INIT 2,3
310 J#=CHR$(127)
320 M#="."
330 N#=CHR$(32)
340 S=0
350 NM=10
360 F1=115
370 F2=100
380 F3=101
390 F4=120
400 X=0
410 FOR I=0 TO 39
420 FOR J=0 TO 24
430 TB(I,J)=0
440 NEXT J
450 NEXT I
460 TX 6
470 FOR PX=0 TO 39
480 CURSORX PX:CURSOR Y 0
490 PRINT J#;:TB(PX,0)=1
500 CURSORX PX:CURSOR Y 23
510 PRINT J#;:TB(PX,23)=1
520 NEXT PX
530 FOR PY=1 TO 22
540 CURSORX 0:CURSOR Y PY
550 PRINT J#;:TB(0,PY)=1
560 CURSORX 39:CURSOR Y PY
570 PRINT J#;:TB(39,PY)=1
580 NEXT PY
590 TX 2
600 FOR I=1 TO NM
610 PX=INT(RND(1)*37)+1
620 PY=INT(RND(1)*21)+1
630 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 610
640 CURSORX PX:CURSOR Y PY
650 PRINT M#;:TB(PX,PY)=2

```

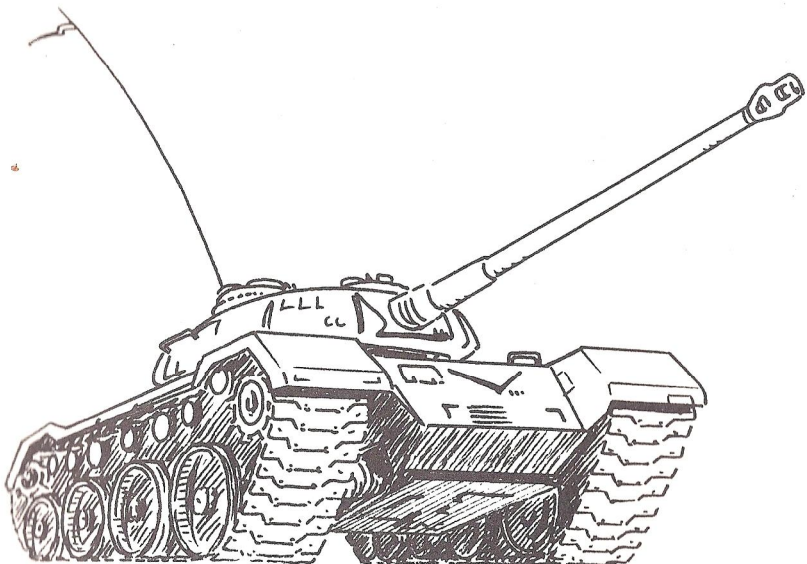
```

660 NEXT I
670 TX 1
680 PX=INT(RND(1)*37)+1
690 PY=INT(RND(1)*21)+1
700 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 680
710 CURSORX PX:CURSOR Y PY
720 PRINT J#;
730 Z=40
740 DX=0
750 DY=0
760 RETURN
770 FOR I=1 TO 500
780 NEXT I
790 IF KEY(0)<>0 THEN 790
800 TX 3
810 IF S>R THEN R=S
820 CURSORX 13:CURSOR Y 10
830 PRINT "RECORD :";R;
840 CURSORX 13:CURSOR Y 16
850 PRINT "UNE AUTRE ?";
860 DD=KEY(0)
870 IF DD=0 THEN 860
880 IF DD<>110 THEN 50
890 INIT
900 END
910 NM=NM+1
920 CURSORX XP:CURSOR Y YP
930 PRINT N#;
940 GOSUB 400
950 GOTO 60

```

TANK

Essayez de traverser le champ de bataille avec votre tank tout en évitant les mines qui s'y trouvent placées au hasard par l'ordinateur. Chaque fois que vous atteignez le haut de l'écran, vous repartez pour un nouveau parcours. Pour vous diriger, utilisez les touches de contrôle du curseur et la barre d'espacement.



```
10 REM *****
20 REM * TANK *
30 REM *****
40 R=0
50 DIM TB(39,24)
60 GOSUB 750
70 S=0
80 M=40
90 DL=100
100 D=0
110 ET 4
120 FOR I=1 TO 39
130 CURSORX I:CURSORY 0
140 PRINT B$;
150 NEXT I
160 ET 1,4
170 FOR I=1 TO M
```



```

180 PX=INT(RND(1)*37)+2
190 PY=INT(RND(1)*20)+2
200 CURSORX PX:CURSOR Y PY
210 PRINT M#;
220 TB(PX,PY)=1
230 NEXT I
240 ET 2,4
250 FOR I=1 TO 23
260 CURSORX 1:CURSOR Y I
270 PRINT M#;
280 TB(1,I)=1
290 CURSORX 39:CURSOR Y I
300 PRINT M#;
310 TB(39,I)=1
320 NEXT I
330 ET 0,0
340 JX=INT(RND(1)*21)+10
350 JY=24
360 CURSORX JX:CURSOR Y JY
370 PRINT J#;
380 FOR I=1 TO DL
390 NEXT I
400 RR=KEY(0)
410 D1=(RR=8)-(RR=7)
420 IF D1<>0 THEN D=D1
430 IF RR=32 THEN D=0
440 CURSORX JX:CURSOR Y JY
450 PRINT CHR$(32);
460 JX=JX+D
470 JY=JY-1
480 IF TB(JX,JY)<>0 THEN 540
490 CURSORX JX:CURSOR Y JY
500 PRINT J#;
510 S=S+1
520 IF JY=0 THEN 700
530 GOTO 380
540 CURSORX JX:CURSOR Y JY
550 PRINT E#;
560 RR=KEY(0)
570 IF S>R THEN R=S
580 TX 0

```

```

590 CURSORX 14:CURSOR Y 9
600 PRINT "SCORE :";S;
610 CURSORX 14:CURSOR Y 12
620 PRINT "RECORD :";R;
630 CURSORX 14:CURSOR Y 17
640 PRINT "UNE AUTRE ?";
650 RR=KEY(0)
660 IF RR=0 THEN 650
670 IF RR<>110 THEN 60
680 INIT
690 END
700 GOSUB 870
710 M=M+1
720 DL=DL-20
730 INIT 3,3
740 GOTO 100
750 INIT 3,3
760 GOSUB 870
770 M#="*"
780 N#=CHR$(32)
790 SETET 100,"0000006B7F7F7F7F6300"
800 SETET 32,"00000000000000000000"
810 SETET 42,"00105438103854100000"
820 SETET 127,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
830 J#=CHR$(100)
840 E#=CHR$(127)
850 B#=E#
860 RETURN
870 FOR I=1 TO 39
880 FOR J=1 TO 24
890 TB(I,J)=0
900 NEXT J
910 NEXT I
920 RETURN

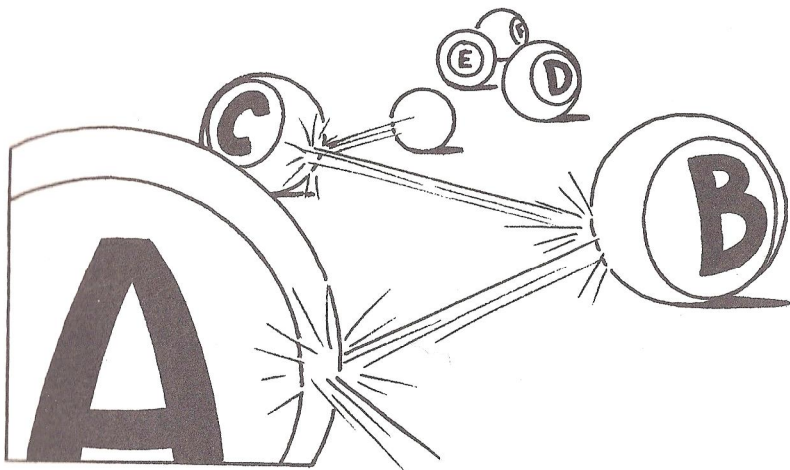
```

ALPHABET

Voici un jeu d'adresse assez difficile. Vous tenterez de marquer le plus grand nombre de points possible en effaçant les lettres affichées par l'ordinateur. Utilisez les touches Z, O, S et W.

Attention : vous devez effacer les lettres dans l'ordre alphabétique en évitant les obstacles placés au hasard sur l'écran, et ceci en un temps limité. (Le temps qui vous reste est affiché au bas de l'écran.) Lorsque toutes les lettres sont effacées, le jeu reprend avec une lettre supplémentaire.

```
10 REM *****
20 REM * ALPHABET *
30 REM *****
40 DIM TB(39,24)
50 GOSUB 880
60 S=0
70 X=0
80 N#=CHR$(32)
90 P#=CHR$(127)
100 GOSUB 560
110 FOR I=1 TO X
120 DD=KEY(0)
130 DH=(DD=F1)-(DD=F2)
140 DV=(DD=F3)-(DD=F4)
150 IF DH<>0 THEN DX=DH:DY=0
160 IF DV<>0 THEN DY=DV:DX=0
170 Z=Z-0.1
180 CURSORX 0:CURSOR Y 24
190 TX 4
200 PRINT "TEMPS :";INT(Z);N#;
210 IF Z<1 THEN 410
220 PX=PX+DX
230 PY=PY+DY
240 C=TB(PX,PY)
250 IF C=I+64 THEN S=S+1:PLAY "B":GOTO 3
30
```




```

260 IF C<>0 THEN PX=XP:PY=YP
270 CURSORX XP:CURSORY YP
280 PRINT N$;:TB(XP,YP)=0
290 CURSORX PX:CURSORY PY
300 PRINT P$;:TB(PX,PY)=P
310 XP=PX:YP=PY
320 GOTO 120
330 CURSORX XP:CURSORY YP
340 PRINT N$;:TB(XP,YP)=0
350 CURSORX PX:CURSORY PY
360 PRINT P$;:TB(PX,PY)=P
370 XP=PX:YP=PY
380 NEXT I
390 GOSUB 560
400 GOTO 110
410 DD=KEY(0)
420 TX 1
430 CURSORX 10:CURSORY 10
440 PRINT "TEMPS ECOULE";
450 CURSORX 10:CURSORY 13
460 IF KEY(0)<>0 THEN 460
470 TX 1
480 PRINT "SCORE :";S;
490 CURSORX 10:CURSORY 19
500 PRINT "UNE AUTRE ?";
510 DD=KEY(0)
520 IF DD=0 THEN 510
530 IF DD<>110 THEN RUN
540 INIT
550 END
560 INIT 5,5
570 X=X+1
580 P=127
590 GOSUB 930
600 TX 2
610 FOR PX=1 TO 39
620 CURSORX PX:CURSORY 0:PRINT P$;
630 TB(PX,0)=P:TB(PX,23)=P
640 CURSORX PX:CURSORY 23:PRINT P$;
650 NEXT PX
660 FOR PY=1 TO 22

```

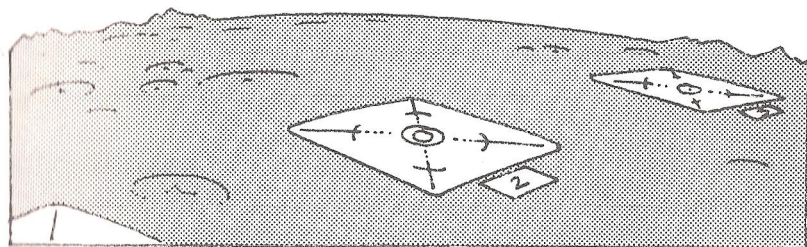
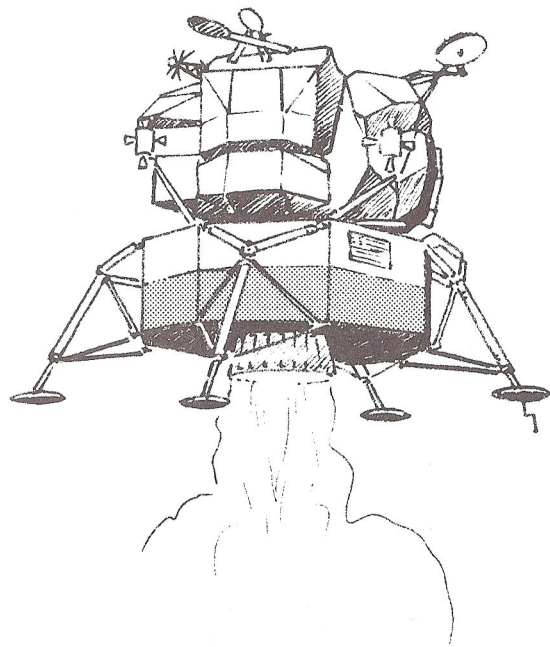
```

670 CURSORX 1:CURSORY PY:PRINT P$;
680 CURSORX 39:CURSORY PY:PRINT P$;
690 TB(1,PY)=P:TB(39,PY)=P
700 NEXT PY
710 FOR Z=1 TO 120
720 GOSUB 850
730 CURSORX PX:CURSORY PY:PRINT P$;:TB(P
X,PY)=P
740 NEXT Z
750 FOR Z=1 TO X
760 GOSUB 850
770 TX 3:CURSORX PX:CURSORY PY:TB(PX,PY)
=Z+64
780 PRINT CHR$(Z+64);
790 NEXT Z
800 TX 2
810 GOSUB 850
820 CURSORX PX:CURSORY PY:PRINT P$:TB(PX
,PY)=P
830 XP=PX:YP=PY:Z=30:DX=0:DY=0
840 RETURN
850 PX=INT(RND(1)*37)+2:PY=INT(RND(1)*23
)+1
860 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 850
870 RETURN
880 F1=113
890 F2=115
900 F3=122
910 F4=119
920 RETURN
930 FOR I=0 TO 39
940 FOR J=0 TO 24
950 TB(I,J)=0
960 NEXT J
970 NEXT I
980 RETURN

```

ATTERRISSAGE

Après un long voyage en apesanteur, poser une navette spatiale en douceur n'est pas chose aisée ; mais grâce à votre ordinateur, vous allez être en mesure de vous entraîner sans danger. Vous devez poser votre navette sur l'une des quatre aires prévues à cet effet. Vous pouvez vous diriger vers la droite et vers la gauche à l'aide des touches de contrôle du curseur.



```
10 REM *****
20 REM * ATERRISSAGE *
30 REM *****
40 GOSUB 490
50 FOR I=1 TO 100
60 NEXT I
70 GOSUB 600
80 ET 3
90 FOR Q=1 TO 22
100 FOR I=0 TO DL*10
110 NEXT I
120 DD=KEY(0)
130 NH=NX
140 NX=NX+(DD=8)-(DD=7)
150 IF NX<2 THEN NX=2
160 IF NX>37 THEN NX=37
170 CURSORX NH:CURSORY Q-1
```



```

180 PRINT C$;
190 CURSORX NH:CURSORY 0
200 PRINT C$;
210 CURSORX NX:CURSORY 0
220 PRINT M$;
230 CURSORX NX:CURSORY 0+1
240 PRINT M$;
250 NEXT 0
260 IF INT((NX-3)/10)=(NX-3)/10 THEN DL=
DL-1:60TO 50
270 ET 1
280 CURSORX NX:CURSORY 0
290 PRINT C$;
300 CURSORX NX:CURSORY 0-1
310 PRINT C$;
320 CURSORX NX-1:CURSORY 0+1
330 PRINT H$;
340 TX 2
350 CURSORX 6:CURSORY 6
360 PRINT "VOTRE NAVETTE S'EST ECRASEE";
370 CURSORX 14:CURSORY 11
380 PRINT "SCORE :";S-1;
390 CURSORX 13:CURSORY 14
400 PRINT "UNE AUTRE ?";
410 FOR I=1 TO 100
420 NEXT I
430 IF KEY(0)<>0 THEN 430
440 DD=KEY(0)
450 IF DD=0 THEN 440
460 IF DD<>110 THEN RUN
470 INIT
480 END
490 INIT 4,0
500 ET 3
510 GOSUB 700
520 B$=CHR$(32)
530 N$=CHR$(100)+CHR$(101)
540 C$=B$+B$
550 M$=CHR$(102)+CHR$(103)
560 A$=CHR$(104)+CHR$(104)
570 H$=CHR$(103)+CHR$(101)+CHR$(100)+CHR

```

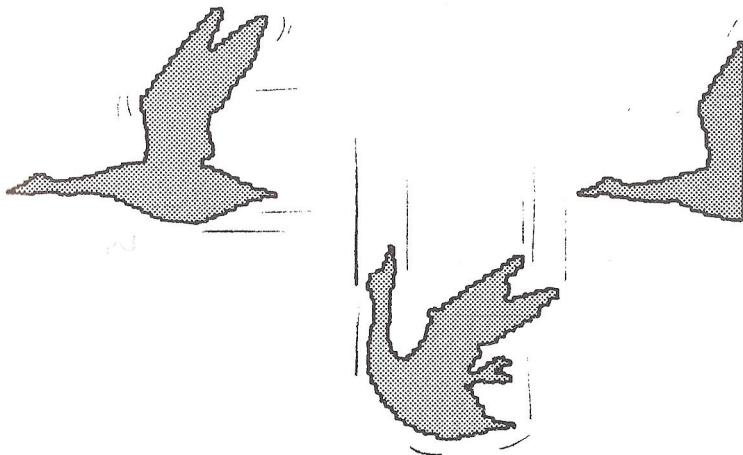
```

$(102)
580 S=0
590 RETURN
600 FOR I=1 TO 200
610 NEXT I
620 INIT 4,0
630 FOR I=0 TO 3
640 CURSORX 3+I*10:CURSORY 24
650 PRINT A$;
660 NEXT I
670 S=S+1
680 NX=INT(RND(1)*26)+1
690 RETURN
700 SETET 100,"0000001F3F7FEFEFFFEF"
710 SETET 101,"000000E0F0F8DCDCFCDC"
720 SETET 102,"EFEFEF7F3F4B808040E0"
730 SETET 103,"DCDCDC8F0480404081C"
740 SETET 104,"FFFFFF00000000000000"
750 SETET 32,"00000000000000000000"
760 DL=20
770 RETURN

```

CHASSE AU CANARD

Votre micro-ordinateur vous invite à une partie de chasse au canard. Les canards volent de droite à gauche en haut de l'écran. Vous vous déplacez en utilisant les touches K, L et M. Vous pouvez tirer autant de cartouches que vous voulez, mais il ne passera que 20 canards, et votre but est d'en abattre le plus possible. Pour tirer, frappez la barre d'espace. Si vous atteignez un canard, vous marquerez un point et vous le verrez tomber en battant des ailes.



```
10 REM *****
20 REM * CHASSE AU CANARD *
30 REM *****
40 GOSUB 300
50 Z=-2
60 H=Z+0.5
70 CX=CX-1
80 IF CX<1 THEN GOSUB 630
90 IF NC=0 THEN 780
100 CURSORX CX:CURSOR Y CY
110 ET 2
120 PRINT CC$(H);
130 JX=JX+D1
140 IF JX>26 THEN JX=36
150 IF JX<2 THEN JX=2
160 CURSORX X:CURSOR Y Y
170 PRINT N$;
```



```

180 CURSORX JX:CURSORY JY
190 ET 1
200 PRINT J#;
210 X=JX
220 IF TY<>JY THEN TY=TY-2:GOTO 240
230 XT=JX
240 IF TY<2 THEN 680
250 CURSORX XT:CURSORY TY
260 ET 1
270 PRINT J#;
280 IF TY<>JY THEN CURSORX XT:CURSORY TY
+2:PRINT N#;
290 XX=KEY(0)
300 D=2*((XX=107)-(XX=109))
310 IF D<>0 THEN D1=D
320 IF XX=108 THEN D1=0
330 IF XX<>32 THEN 50
340 IF TY<>JY THEN 50
350 TY=JY-2
360 XT=JX
370 GOTO 50
380 INIT 0,0
390 SETET 100,"0000000000F1F000000000"
400 SETET 101,"003F7CFEFFFF0000000000"
410 SETET 102,"000000FEFFFF7C7C1F00"
420 SETET 103,"0000000080F00000000000"
430 SETET 104,"000081C2A080808081400"
440 SETET 105,"00925438FE3854920000"
450 SETET 32,"0000000000000000000000"
460 DIM CC$(1)
470 J#=CHR$(104)
480 N#=CHR$(32)
490 E#=CHR$(105)
500 CC$(0)=CHR$(100)+CHR$(101)+CHR$(103)
+N#
510 CC$(1)=CHR$(100)+CHR$(102)+CHR$(103)
+N#
520 JX=19
530 JY=24
540 NC=20
550 XT=JX

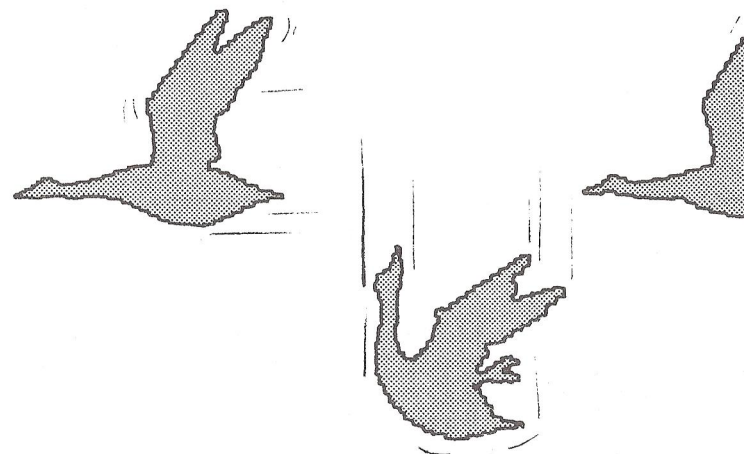
```

```

560 TY=JY
570 Z=0.5
580 CX=36
590 CY=0
600 X=JX
610 Y=JY
620 RETURN
630 CURSORX 0:CURSORY 0
640 PRINT N#+N#+N#+N#;
650 CX=36
660 NC=NC-1
670 RETURN
680 IF XT=CX OR XT=CX+1 THEN 900
690 CURSORX XT:CURSORY TY+2
700 PRINT N#;
710 CURSORX XT:CURSORY TY
720 PRINT J#;
730 CURSORX XT:CURSORY TY
740 PRINT N#;
750 XT=JX
760 TY=JY
770 IF NC<>0 THEN 250
780 INIT 0,0
790 TX=5
800 CURSORX 14:CURSORY 11
810 PRINT "SCORE :";S;
820 CURSORX 13:CURSORY 14
830 PRINT "UNE AUTRE ?";
840 IF KEY(0)<>0 THEN 840
850 XX=KEY(0)
860 IF XX=0 THEN 850
870 IF XX<>110 THEN RUN
880 INIT
890 END
900 CURSORX XT:CURSORY TY
910 PRINT E#;
920 CURSORX XT:CURSORY TY+2
930 PRINT N#;
940 PLAY "B"
950 FOR I=1 TO 50
960 NEXT I

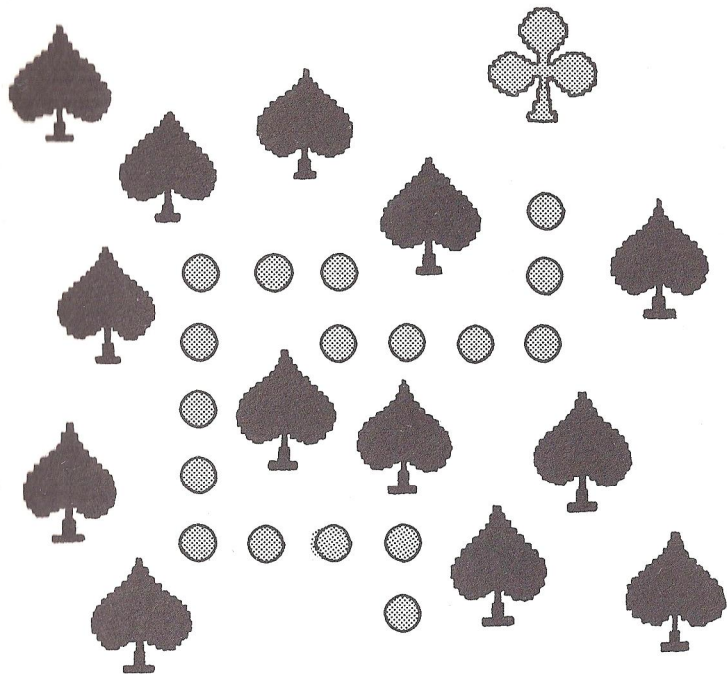
```

```
70 S=S+1
80 DX=CX
90 CX=36
000 ET 1
010 FOR I=1 TO 24
020 Z=-Z
030 H=Z+0.5
040 CURSORX DX:CURSOR Y I-1
050 PRINT N$+N$+N$;
060 CURSORX DX:CURSOR Y I
070 PRINT CC$(H);
080 PLAY "B"
090 FOR J=1 TO 10
100 NEXT J
110 NEXT I
120 NC=NC-1
130 FOR I=1 TO 500
140 NEXT I
150 INIT 0,0
160 IF NC=0 THEN 780
170 TY=JY
180 GOTO 50
```



MICROPEDE

Essayez de diriger votre mille-pattes robot le plus longtemps possible. Il doit se nourrir de fleurs vertes (les bleues sont empoisonnées) sans jamais sortir du cadre ou recouper son propre corps. La difficulté vient de ce que sa longueur augmente d'une unité à chaque repas, ce qui rend les déplacements de plus en plus délicats. Utilisez les touches Z, Q, S et W.



```
10 REM *****
20 REM * MICROPEDE *
30 REM *****
40 DIM TB(39,24)
50 GOSUB 580
60 XX=KEY(0)
70 DX=(XX=F1)-(XX=F2)
80 DY=(XX=F3)-(XX=F4)
90 IF DX<>0 THEN X1=DX:Y1=0
100 IF DY<>0 THEN Y1=DY:X1=0
110 IF FL=1 THEN FL=0:GOTO 190
120 CURSORX A(1,X):CURSORY A(1,Y)
130 PRINT N$;
140 TB(A(1,X),A(1,Y))=0
150 FOR I=1 TO L
160 A(I,Y)=A(I+1,Y)
170 A(I,X)=A(I+1,X)
```



```

180 NEXT I
190 A(L,Y)=A(L-1,Y)+Y1
200 A(L,X)=A(L-1,X)+X1
210 G=TB(A(L,X),A(L,Y))
220 IF G=B THEN 280
230 IF G<>N THEN 350
240 CURSORX A(L,X):CURSORY A(L,Y)
250 PRINT M$;
260 TB(A(L,X),A(L,Y))=M
270 GOTO 60
280 GOSUB 1230
290 CURSORX A(L,X):CURSORY A(L,Y)
300 PRINT M$;
310 TB(A(L,X),A(L,Y))=M
320 L=L+1
330 FL=1
340 GOTO 60
350 GOSUB 470
360 CURSORX 11:CURSORY 10
370 PRINT "SCORE :";L*10-70;
380 CURSORX 11:CURSORY 15
390 PRINT "UNE AUTRE ?";
400 XX=KEY(0)
410 IF XX<>0 THEN 400
420 XX=KEY(0)
430 IF XX=0 THEN 420
440 IF XX<>110 THEN RUN
450 INIT
460 END
470 TX 1
480 FOR I=1 TO 6
490 CURSORX A(L,X):CURSORY A(L,Y)
500 PRINT N$;
510 PLAY "B"
520 CURSORX A(L,X):CURSORY A(L,Y)
530 PRINT B$;
540 TB(A(L,X),A(L,Y))=M
550 NEXT I
560 TX 5
570 RETURN
580 INIT 7,7

```

```

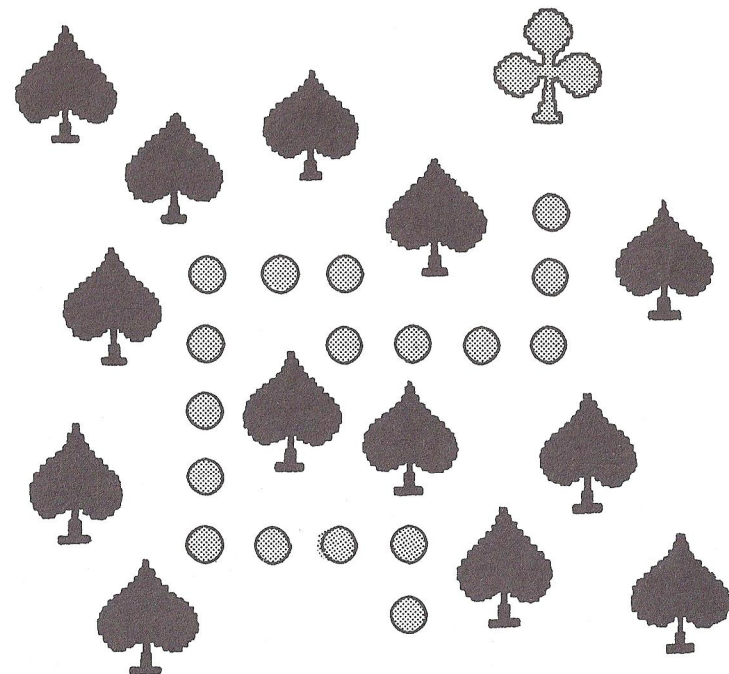
590 GOSUB 650
600 GOSUB 860
610 GOSUB 950
620 GOSUB 1190
630 GOSUB 1230
640 RETURN
650 N$=CHR$(32)
660 N=0
670 H$="#"
680 H=1
690 B$="*"
700 B=2
710 DIM A(70,2)
720 M$="0"
730 M=3
740 L=8
750 D0=1
760 Y=1
770 X=2
780 FL=0
790 X1=1
800 Y1=0
810 F1=113
820 F2=115
830 F3=122
840 F4=119
850 RETURN
860 TX 5
870 FOR I=1 TO L
880 A(I,Y)=13
890 A(I,X)=3+I
900 CURSORX A(I,X):CURSORY A(I,Y)
910 PRINT M$;
920 TB(A(I,X),A(I,Y))=M
930 NEXT I
940 RETURN
950 TX 4
960 FOR I=1 TO 39
970 CURSORX I:CURSORY 0
980 PRINT H$;
990 TB(I,0)=H

```

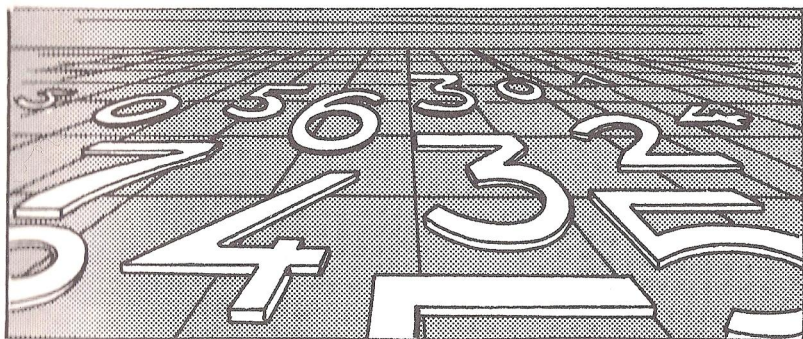
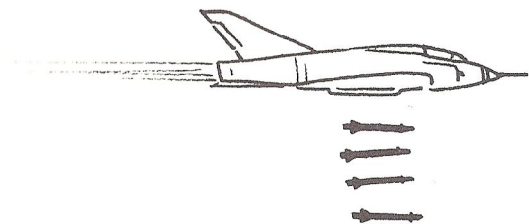
```

1000 CURSORX I:CURSORY 23
1010 PRINT H$;
1020 TB(I,23)=H
1030 NEXT I
1040 FOR I=1 TO 23
1050 CURSORX 1:CURSORY I
1060 PRINT H$;
1070 TB(1,I)=H
1080 CURSORX 39:CURSORY I
1090 PRINT H$;
1100 TB(39,I)=H
1110 NEXT I
1120 FOR I=1 TO 80
1130 GOSUB 1190
1140 CURSORX PX:CURSORY PY
1150 PRINT H$;
1160 TB(PX,PY)=H
1170 NEXT I
1180 RETURN
1190 PX=INT(RND(1)*37+2)
1200 PY=INT(RND(1)*23+1)
1210 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 1190
1220 RETURN
1230 GOSUB 1190
1240 TX 2
1250 CURSORX PX:CURSORY PY
1260 PRINT B$;
1270 TB(PX,PY)=B
1280 TX 5
1290 RETURN

```



NUMERIX



Dans ce jeu, vous devez bombarder à l'aide de votre avion les chiffres qui se trouvent en bas de l'écran afin d'ajouter ceux-ci à votre total de points. Pour lâcher une bombe, tapez une touche quelconque. Chaque chiffre atteint augmente le nombre de bombes disponibles.

```
10 REM *****
20 REM * NUMERIX *
30 REM *****
40 DIM TB(39,24)
50 R=0
60 GOSUB 770
70 GOSUB 470
80 CURSORX AX:CURSOR Y AY
90 ET 5
100 PRINT A$;
110 ET 1
120 XX=KEY(0)
130 IF XX<>0 AND BY=0 THEN BXX=AX:BY=AY+
1:NM=N-1
140 IF BY<>0 THEN BY=BY+1
150 IF BY>24 THEN CURSORX BX:CURSOR Y BY-
1:PRINT N$;:BY=0:IF NM<1 THEN 320
```



```

160 IF BY<>0 AND TB(BX,BY)<>0 THEN GOSUB
  220
170 IF BY<>0 THEN CURSORX BX:CURSORY BY-
1:PRINT N#:CURSORX BX:CURSORY BY:PRINT
B#:
180 IF BY=0 THEN FOR I=1 TO 5:NEXT I
190 AX=AX-1
200 IF AX<1 THEN AX=37:CURSORX 1:CURSORY
AY:PRINT N#:
210 GOTO 80
220 CURSORX BX:CURSORY BY-1
230 PRINT N#:
240 CURSORX BX:CURSORY BY
250 PRINT N#:
260 S=S+TB(BX,BY)*10
270 TB(BX,BY)=0
280 BY=0
290 NM=NM+0.5
300 GOSUB 630
310 RETURN
320 TX 0
330 CURSORX 15:CURSORY 10
340 PRINT "SCORE :";S;
350 IF S>R THEN R=S
360 CURSORX 15:CURSORY 13
370 PRINT "RECORD :";R;
380 CURSORX 15:CURSORY 16
390 PRINT "UNE AUTRE ?";
400 XX=KEY(0)
410 IF XX<>0 THEN 400
420 XX=KEY(0)
430 IF XX=0 THEN 420
440 IF XX<>110 THEN 60
450 INIT
460 END
470 INIT 6,6
480 N#=CHR$(32)
490 A#=CHR$(100)+CHR$(101)+N#
500 AX=37
510 AY=2
520 B#=CHR$(102)

```

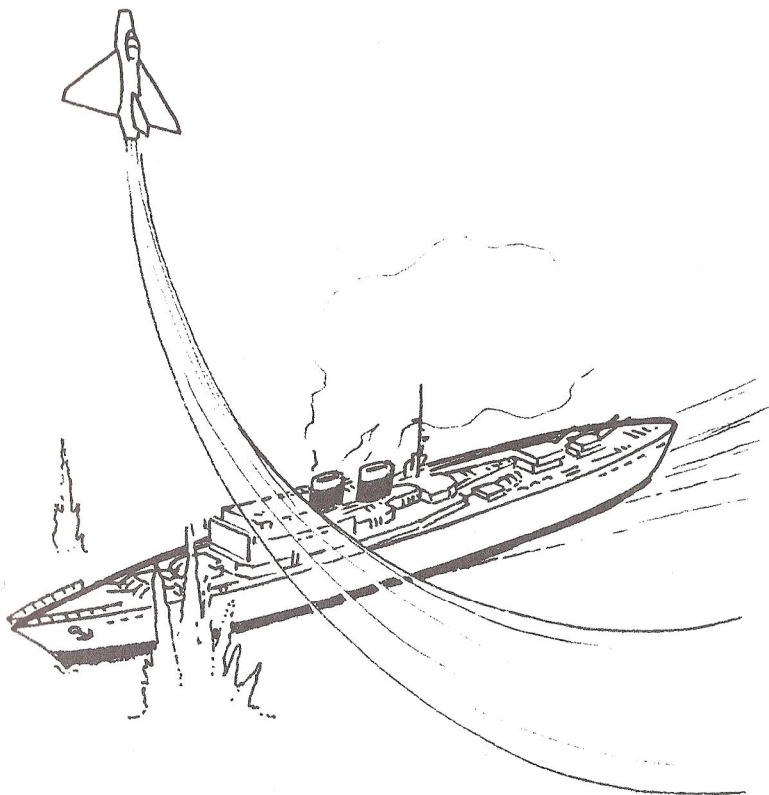
```

530 M#=N#+N#+N#
540 BX=0
550 BY=0
560 GOSUB 720
570 FOR I=1 TO 15
580 GOSUB 630
590 NEXT I
600 NM=20
610 S=0
620 RETURN
630 J=INT(RND(1)*9)+1
640 X=INT(RND(1)*38)+1
650 Y=INT(RND(1)*3)+22
660 IF TB(X,Y)<>0 THEN 640
670 TX 0
680 CURSORX X:CURSORY Y
690 PRINT CHR$(J+48);
700 TB(X,Y)=J
710 RETURN
720 SETET 100,"00000000000003F7FFF00"
730 SETET 101,"0000000000103FFFFFF00"
740 SETET 102,"002810387C7C7C381000"
750 SETET 32,"00000000000000000000"
760 RETURN
770 FOR I=0 TO 39
780 FOR J=0 TO 24
790 TB(I,J)=0
800 NEXT J
810 NEXT I
820 RETURN

```

EXOCET

Un porte-avions ennemi s'est aventuré dans les eaux territoriales et refuse d'obéir aux sommations. Aux commandes de votre Mirage 2000, vous devez absolument le détruire avant qu'il ne menace votre base. Tapez une touche quelconque pour tirer.



```
10 REM *****
20 REM * EXOCET *
30 REM *****
40 R=0
50 GOSUB 880
60 GOSUB 700
70 ET 4
80 CURSORX AX:CURSOR Y AY:PRINT A#;
90 IF BX>35 THEN CURSORX 36:CURSOR Y BY:P
RINT M#;:BB=1:GOTO 120
100 ET 0
110 CURSORX BX:CURSOR Y BY:PRINT B#;
120 AX=AX-1
130 IF AX<1 THEN CURSORX 1:CURSOR Y AY:PR
INT M#;:AX=37
140 BB=BB+0.2
150 BX=INT(BB)
160 XX=KEY(0)
170 IF XX<>0 AND EY=0 THEN EX=AX:EY=AY+1
:NX=NX-1
180 IF EY<>0 THEN GOTO 220
```

```

190 FOR I=1 TO 10
200 NEXT I
210 GOTO 70
220 EX=EX-1
230 EY=EY+1
240 CURSORX EX+1:CURSORY EY-1:PRINT N$;
250 IF EX<1 THEN EX=40
260 IF EY=25 THEN GOTO 310
270 IF EY=24 AND ABS(EX-2-BX)<2 THEN GOS
UB 530
280 ET 1
290 CURSORX EX:CURSORY EY:PRINT E$;
300 GOTO 70
310 IF EX=39 THEN EX=1
320 CURSORX EX+1:CURSORY EY-1:PRINT N$;
330 EY=0
340 EX=0
350 IF NX=0 THEN 370
360 GOTO 70
370 INIT 6,4
380 IF S>R THEN R=S
390 XX=KEY(0)
400 IF XX<>0 THEN 390
410 TX 0
420 CURSORX 11:CURSORY 10
430 PRINT "SCORE :";S;
440 CURSORX 11:CURSORY 13
450 PRINT "RECORD :";R;
460 CURSORX 11:CURSORY 16
470 PRINT "UNE AUTRE ?";
480 XX=KEY(0)
490 IF XX=0 THEN 480
500 IF XX<>110 THEN 60
510 INIT
520 END
530 CURSORX EX+1:CURSORY EY-1
540 PRINT N$;
550 S=S+10
560 ET 1
570 CURSORX EX:CURSORY EY
580 PRINT F$;

```

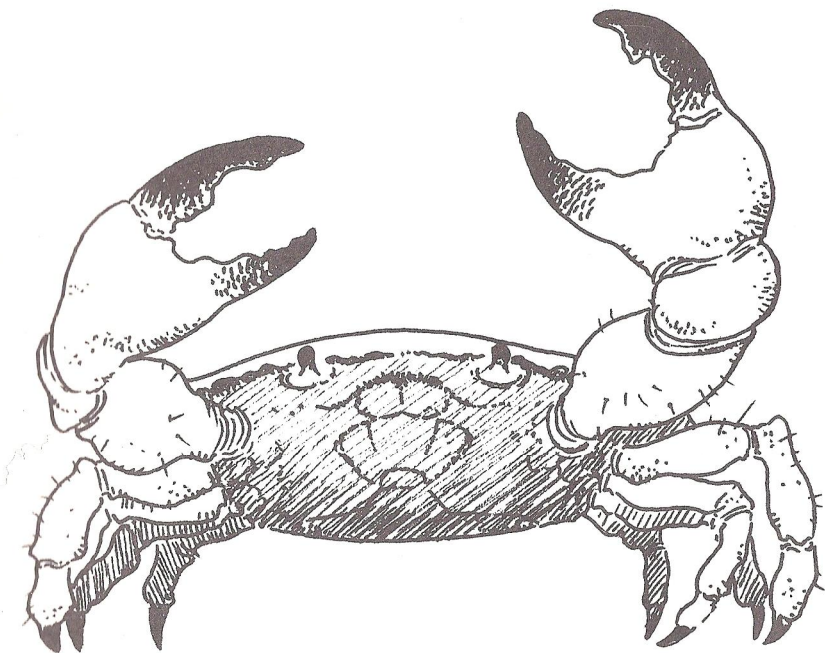
```

590 FOR I=1 TO 30
600 X=INT(RND(1)*4)
610 Y=INT(RND(1)*6)
620 CURSORX EX+X-1:CURSORY EY-Y
630 PRINT F$;
640 NEXT I
650 FOR I=1 TO 200
660 NEXT I
670 NX=NX+1
680 INIT 6,4
690 GOTO 70
700 INIT 6,4
710 B$=CHR$(32)+CHR$(100)+CHR$(101)+CHR$(
(102)
720 AX=37
730 S=0
740 BB=1
750 BX=1
760 A$=CHR$(103)+CHR$(104)+CHR$(32)
770 N$=CHR$(32)
780 M$=N$+N$+N$
790 E$=CHR$(105)
800 F$=CHR$(106)
810 EX=0
820 EY=0
830 XC=2
840 NX=20
850 BY=24
860 AY=7
870 RETURN
880 INIT 6,4
890 SETET 100,"000000000007FFFF7F00"
900 SETET 101,"00202038FCFFFFFFFF00"
910 SETET 102,"0000000000E0FFFCF800"
920 SETET 103,"0000000000003F7FFF00"
930 SETET 104,"000000000103FFFFFFFF00"
940 SETET 105,"00000000007DFF7D0000"
950 SETET 106,"000821800A0028001000"
960 SETET 32,"00000000000000000000"
970 RETURN

```


CRABES

Vous devez maintenant aider une pauvre tortue à regagner la mer en évitant les crabes voraces qui patrouillent sur la plage. Chaque tortue amenée au but rapporte un point. Vous disposez de cinq vies pour tenter de marquer un score maximum. Utilisez les touches Z et W pour avancer et pour reculer.



```
10 REM *****
20 REM * CRABES *
30 REM *****
40 CLEAR 500
50 GOSUB 890
60 CURSORX 1:CURSORY 20
70 TX 0
80 PRINT "VIE(S) TEST. ";NP;
90 A#=RIGHT$(A#,1)+LEFT$(A#,39)
100 B#=RIGHT$(B#,39)+LEFT$(B#,1)
110 CURSORX 0:CURSORY X1
120 ET 3
130 PRINT A#;
140 CURSORX 0:CURSORY X2
150 PRINT B#;
160 CURSORX 0:CURSORY X3
170 PRINT A#;
180 CURSORX 0:CURSORY X4
190 PRINT B#;
200 DD=KEY(0)
```

```

210 PY=PY+(DD=F1)-(DD=F2)
220 IF PY>10 THEN PY=10
230 IF PY=2 THEN 380
240 C#=CHR$(33)
250 IF PY=X1 OR PY=X3 THEN C#=MID$(A$,PX
,1)
260 IF PY=X2 OR PY=X4 THEN C#=MID$(B$,PX
,1)
270 IF C#<>CHR$(33) THEN 570
280 CURSORX PX:CURSOR YP
290 PRINT N$;
300 CURSORX PX:CURSOR YP
310 ET 2
320 PRINT P$
330 ET 0
340 YP=PY
350 T=T+1
360 IF T>500 THEN 710
370 GOTO 60
380 CURSORX PX:CURSOR YP
390 PRINT N$;
400 CURSORX PX:CURSOR YP
410 ET 2
420 PRINT P$;
430 PLAY "B"
440 ET 1
450 FOR I=1 TO 200
460 NEXT I
470 CURSORX PX:CURSOR YP
480 PRINT N$;
490 PY=9
500 YP=PY
510 S=S+1
520 TX 1
530 CURSORX 1:CURSOR 0
540 PRINT "SCORE :";S,"RECORD :";R;
550 GOSUB 1170
560 GOTO 60
570 NP=NP-1
580 ET 2
590 CURSORX PX:CURSOR YP

```

```

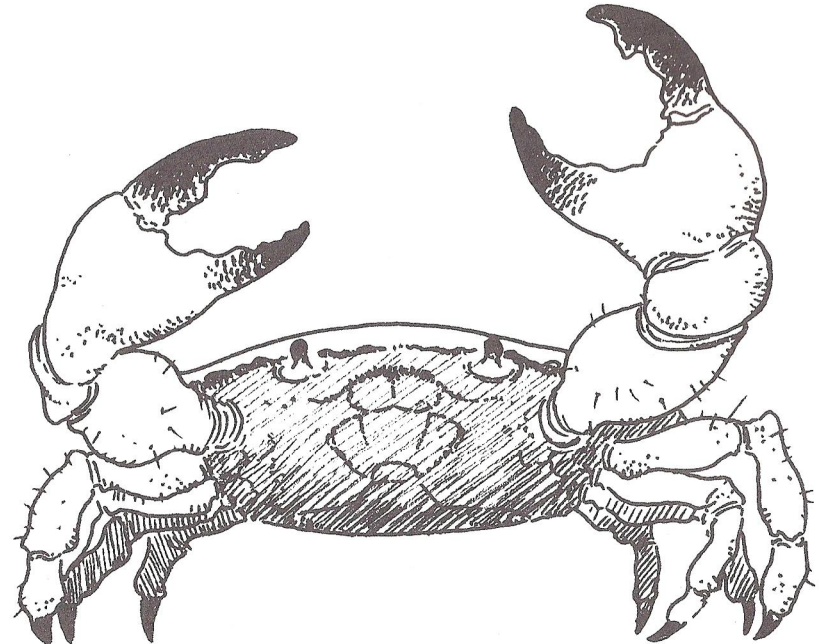
600 PRINT N$;
610 CURSORX PX:CURSOR YP
620 PRINT N$;
630 CURSORX PX:CURSOR YP
640 PRINT N$;
650 IF NP=0 THEN 710
660 PY=9
670 YP=PY
680 GOSUB 1170
690 GOSUB 1220
700 GOTO 60
710 INIT 3,4
720 TX 0
730 IF S>R THEN R=S
740 IF T<500 THEN 770
750 CURSORX 11:CURSOR 9
760 PRINT "** TEMPS ECOULE **";
770 CURSORX 11:CURSOR 13
780 PRINT "SCORE :";S;
790 CURSORX 11:CURSOR 17
800 PRINT "RECORD :";R;
810 CURSORX 11:CURSOR 21
820 PRINT "UNE AUTRE ?";
830 IF KEY(0)<>0 THEN 830
840 DD=KEY(0)
850 IF DD=0 THEN 840
860 IF DD<>110 THEN 50
870 INIT
880 END
890 INIT 3,4
900 SETET 100,"E0C08000000317B3F9FC7"
910 SETET 101,"07030100008CDEF9E3"
920 SETET 102,"189999FF3C3C3CFF9981"
930 SETET 32,"00000000000000000000"
940 SETET 33,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
950 P#=CHR$(102)
960 N#=CHR$(32)
970 F1=122
980 F2=119
990 A#=""
1000 B#=""

```

```

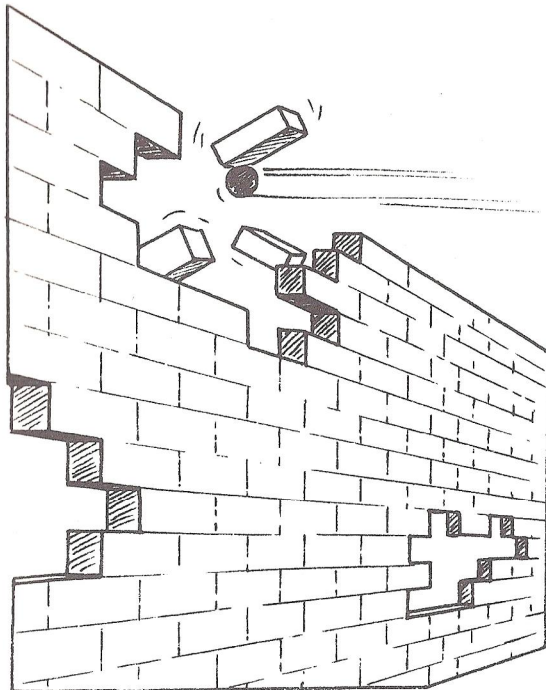
1010 S=0
1020 NP=5
1030 PX=19
1040 PY=10
1050 YP=PY
1060 X1=4
1070 X2=5
1080 X3=7
1090 X4=8
1100 T=0
1110 RESTORE
1120 FOR I=1 TO 40
1130 READ A
1140 A$=A$+CHR$(A)
1150 NEXT I
1160 B$=A$
1170 X=INT(RND(1)*38)+1
1180 A$=RIGHT$(A$,X)+LEFT$(A$,40-X)
1190 RETURN
1200 DATA 33,100,101,33,33,100,101,33,33
,33,100,101,33,33,33,33,100,101,33
1210 DATA 33,33,100,101,33,33,33,100,101
,33,33,100,101,33,33,100,101,33,33,33
1220 PLAY "T3002D40D30D10D40F30E10E30D10
D30C+10D40"
1230 RETURN

```



CASSE-BRIQUES

Voici un jeu que l'on a l'habitude de voir dans les cafés. Grâce à votre ordinateur, vous allez maintenant pouvoir en profiter sans dépenser un centime. Le but du jeu est simple : essayer de détruire un mur de briques à l'aide d'une balle que vous devez renvoyer avec votre raquette. Chaque brique cassée rapporte un point. Lorsque le mur est entièrement détruit, un nouveau mur apparaît. Vous disposez de dix balles pour tenter de marquer un score maximum. Utilisez les touches K, L et M pour déplacer la raquette.



```
10 REM *****
20 REM * CASSE-BRIQUES *
30 REM *****
40 DIM TB(39,24)
50 GOSUB 670
60 GOTO 140
70 DD=KEY(0)
80 D=2*((DD=F1)-(DD=F2))
90 IF D<>0 THEN D0=D
100 IF DD=F3 THEN D0=0
110 RX=RX+D0
120 CH=SGN(D0)
130 RETURN
140 CURSORX BX:CURSOR Y BY
150 ET 1
160 PRINT N$;
170 BX=BX+DX
```

```

180 BY=BY+DY
190 IF TB(BX,BY)<>0 THEN DY=-DY:S=S+1:PL
AY "B"
200 CURSORX BX:CURSORY BY
210 ET 0
220 PRINT B$;:TB(BX,BY)=0
230 IF BY=22 AND ABS(BX-RX-3)>1 THEN 360
240 IF BY=22 AND BX>4 AND BX<35 THEN CUR
SORX BX:CURSORY BY:PRINT N$;:BX=BX+CH
250 IF BY=22 THEN PLAY "B":DY=-DY
260 IF BY=1 THEN PLAY "B":DY=-DY
270 IF BX=2 OR BX=37 THEN PLAY "B":DX=-D
X
280 GOSUB 70
290 IF RX<1 THEN RX=1
300 IF RX>33 THEN RX=33
310 CURSORX RX:CURSORY RY
320 ET 1
330 PRINT R$;
340 IF S=204 THEN GOSUB 1120
350 GOTO 140
360 NB=NB+1
370 IF NB=11 THEN 480
380 CURSORX BX:CURSORY BY
390 PRINT N$;
400 FOR I=1 TO 3
410 PLAY "B"
420 FOR J=1 TO 100
430 NEXT J
440 NEXT I
450 D0=0
460 GOSUB 1060
470 GOTO 140
480 CURSORX 14:CURSORY 6
490 TX 3
500 S=S+404*K
510 PRINT "SCORE :";S;
520 IF S>R1 THEN R1=S
530 CURSORX 14:CURSORY 11
540 PRINT "RECORD :";R1;
550 CURSORX 14:CURSORY 16

```

```

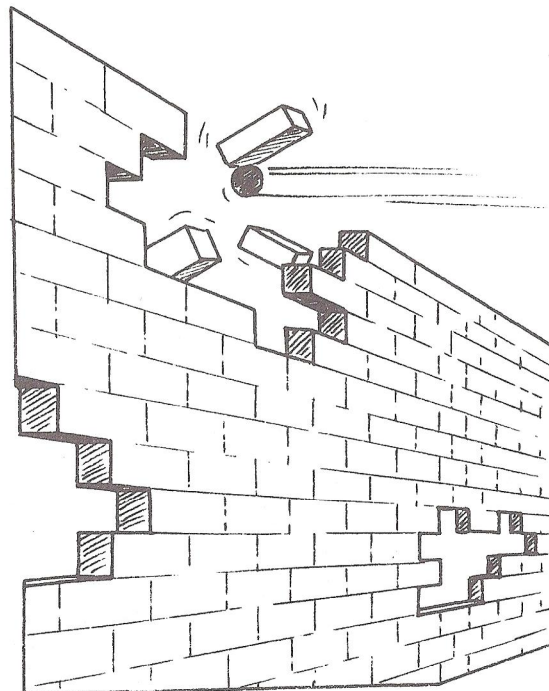
560 PRINT "UNE AUTRE ?";
570 NB=0
580 K=0
590 S=0
600 DD=KEY(0)
610 IF DD<>0 THEN 600
620 DD=KEY(0)
630 IF DD=0 THEN 620
640 IF DD<>110 THEN 50
650 INIT
660 END
670 INIT 2,5
680 SETET 100,"FFFFFF0000000000000000"
690 SETET 101,"003C7EFFFFFFF7E3C00"
700 SETET 102,"080808080808080808FF"
710 SETET 103,"000000000000000000FF"
720 SETET 32,"00000000000000000000"
730 SETET 127,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
740 B1$=CHR$(102)
750 B2$=CHR$(103)
760 N$=CHR$(32)
770 R$=N$+N$+CHR$(100)+CHR$(100)+CHR$(10
0)+N$+N$
780 B$=CHR$(101)
790 F1=107
800 F2=109
810 F3=108
820 ET 4
830 FOR BX=1 TO 38
840 CURSORX BX:CURSORY 0
850 PRINT CHR$(127);
860 NEXT BX
870 FOR BY=1 TO 22
880 CURSORX 1:CURSORY BY
890 PRINT CHR$(127);
900 CURSORX 38:CURSORY BY
910 PRINT CHR$(127);
920 NEXT BY
930 ET 1
940 FOR BY=2 TO 7
950 FOR BX=3 TO 35 STEP 2

```

```

960 TB(BX,BY)=1:TB(BX+1,BY)=1
970 CURSORX BX:CUSORY BY
980 IF BY/2<>INT(BY/2) THEN 1010
990 PRINT B1$;B2$;
1000 GOTO 1020
1010 PRINT B2$;B1$;
1020 NEXT BX
1030 NEXT BY
1040 ET 1
1050 RX=16
1060 RY=23
1070 BY=22
1080 BX=INT(RND(1)*32)+4
1090 DY=-1
1100 DX=(INT(RND(1)*2)-0.5)*2
1110 RETURN
1120 K=K+1
1130 S=0
1140 CURSORX BX:CUSORY BY
1150 PRINT N$;
1160 CURSORX RX+2:CUSORY RY
1170 PRINT N$;N$;N$;
1180 GOSUB 820
1190 RETURN

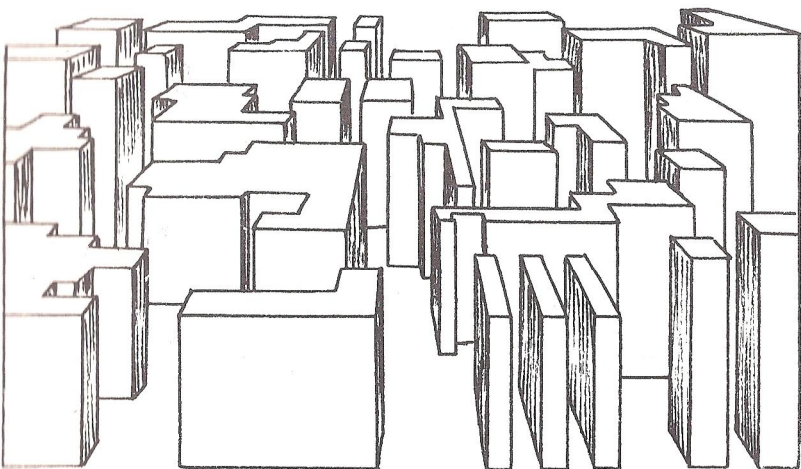
```



POURSUITE

Le voleur s'est échappé, emportant le magot. (Il est représenté par un masque rouge.) Il se cache dans la ville et vous avez trente minutes pour le débusquer et l'arrêter. Attention, pas de précipitation ! En effet, si vous vous jetez sur lui sans réfléchir, il y a toutes les chances pour qu'il vous file entre les doigts. La meilleure façon de vous y prendre est de l'aborder de côté. (Efficace à tous les coups à condition de ne pas le rater !) Si vous ne vous sentez pas assez sûr de vous, attaquez-le de face, ce qui est plus facile mais moins efficace car moins discret. Encore un conseil : n'essayez pas de le poursuivre ; cela ne vous mènerait à rien car il est aussi rapide que vous. Observez plutôt ses mouvements comme un vrai détective. Quand vous le verrez tourner en rond, approchez-vous sans faire de bruit et surgissez au bon moment. Mais rappelez-vous, le temps presse !

Pour vous déplacer, utilisez les touches Z, Q, S et W.



```
10 REM *****
20 REM * POURSUITE *
30 REM *****
40 DIM TB(39,24)
50 GOSUB 1290
60 S=0
70 N#=CHR$(32)
80 V#=CHR$(101)
90 V=101
100 P#=CHR$(100)
110 P=100
120 GOSUB 760
```

```

130 DD=KEY(0)
140 DH=(DD=F1)-(DD=F2)
150 DV=(DD=F3)-(DD=F4)
160 IF DH<>0 THEN DX=DH:DY=0
170 IF DV<>0 THEN DY=DV:DX=0
180 Z=Z-0.2
190 CURSORX 1:CURSOR Y 24
200 TX 0
210 PRINT "TEMPS :";INT(Z+1);N$;
220 IF Z<0 THEN 470
230 PX=PX+DX
240 PY=PY+DY
250 C=TB(PX,PY)
260 IF C=V THEN 1210
270 IF C<>0 THEN PX=XP:PY=YP
280 CURSORX XP:CURSOR Y YP
290 PRINT N$;:TB(XP,YP)=0
300 CURSORX PX:CURSOR Y PY
310 ET 2
320 PRINT P$;:TB(PX,PY)=P
330 YP=PY
340 XP=PX
350 VX=VX+CX
360 VY=VY+CY
370 IF TB(VX,VY)<>0 THEN GOSUB 600
380 IF TB(VX,VY)<>0 THEN 350
390 CURSORX XV:CURSOR Y YV
400 ET 1
410 PRINT N$;:TB(XV,YV)=0
420 CURSORX VX:CURSOR Y VY
430 PRINT V$;:TB(VX,VY)=V
440 XV=VX
450 YV=VY
460 GOTO 130
470 IF KEY(0)<>0 THEN 470
480 TX 1
490 CURSORX 11:CURSOR Y 7
500 PRINT "TEMPS ECOULE";
510 CURSORX 11:CURSOR Y 11
520 PRINT "SCORE :";S;
530 CURSORX 11:CURSOR Y 19

```

```

540 PRINT "UNE AUTRE ?"
550 DD=KEY(0)
560 IF DD=0 THEN 550
570 IF DD<>110 THEN RUN
580 INIT
590 END
600 DT=DT+1
610 GOSUB 710
620 IF TB(XV+CX,YV+CY)=0 THEN VX=XV+CX:V
Y=YV+CY:RETURN
630 DT=DT-2
640 GOSUB 710
650 IF TB(XV+CX,YV+CY)=0 THEN VX=XV+CX:V
Y=YV+CY:RETURN
660 DT=DT-1
670 GOSUB 710
680 VX=XV+CX
690 VY=VY+CY
700 RETURN
710 IF DT>4 THEN DT=DT-4
720 IF DT<1 THEN DT=DT+4
730 CX=(DT=1)-(DT=3)
740 CY=(DT=2)-(DT=4)
750 RETURN
760 INIT 4,4
770 ET 2
780 FOR VX=1 TO 39
790 CURSORX VX:CURSOR Y 0
800 PRINT CHR$(127);:TB(VX,0)=127
810 CURSORX VX:CURSOR Y 23
820 PRINT CHR$(127);:TB(VX,23)=127
830 NEXT VX
840 FOR VY=1 TO 22
850 CURSORX 1:CURSOR Y VY
860 PRINT CHR$(127);:TB(1,VY)=127
870 CURSORX 39:CURSOR Y VY
880 PRINT CHR$(127);:TB(39,VY)=127
890 NEXT VY
900 ET 3
910 FOR VX=1 TO 150
920 GOSUB 1170

```

```

930 CURSORX PX:CURSOR Y PY
940 PRINT CHR$(127);:TB(PX,PY)=127
950 NEXT VX
960 GOSUB 1170
970 VX=PX
980 VY=PY
990 ET 1
1000 CURSORX VX:CURSOR Y VY
1010 PRINT V$;:TB(VX,VY)=V
1020 XV=VX
1030 YV=VY
1040 GOSUB 1170
1050 ET 3
1060 CURSORX PX:CURSOR Y PY
1070 PRINT P$;:TB(PX,PY)=P
1080 XP=PX
1090 YP=PY
1100 Z=30
1110 CX=0
1120 CY=0
1130 DX=0
1140 DY=0
1150 DT=0
1160 RETURN
1170 PX=INT(RND(1)*37)+2
1180 PY=INT(RND(1)*22)+1
1190 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 1170
1200 RETURN
1210 CURSORX VX:CURSOR Y VY:ET 0:PRINT V$
1220 FOR I=1 TO 5
1230 PLAY "T3002D50"
1240 PLAY "C50"
1250 NEXT I
1260 GOSUB 1390
1270 S=S+1
1280 GOTO 120
1290 INIT 4,4
1300 SETET 100,"1C1C083F3DFD1C141436"
1310 SETET 101,"3C7EDBFFFFE77E243C00"
1320 SETET 127,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"

```

```

1330 SETET 32,"00000000000000000000"
1340 F1=113
1350 F2=115
1360 F3=122
1370 F4=119
1380 RETURN
1390 FOR I=0 TO 39
1400 FOR J=0 TO 24
1410 TB(I,J)=0
1420 NEXT J
1430 NEXT I
1440 RETURN

```

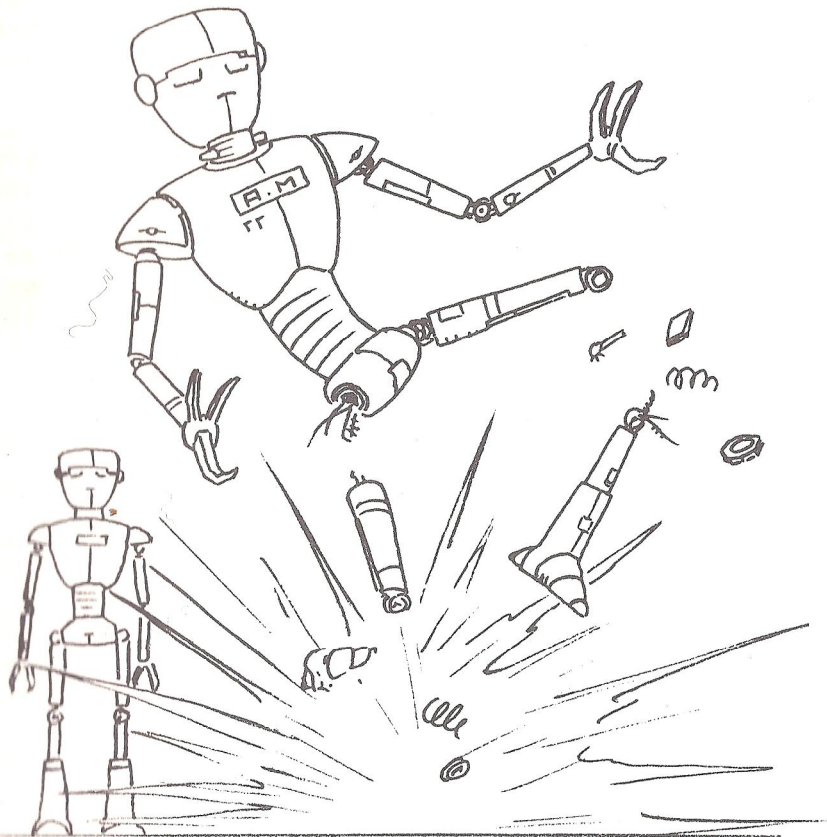

ROBOTS

Vous voici seul, abandonné sur une planète défendue par des robots meurtriers. Le sol est truffé de mines qu'il vous faut absolument éviter. Les mines sont représentées sur l'écran par des losanges bleus. Au début du jeu, cinq robots sont présents sur le terrain. Sans perdre une seconde, ils se précipitent sur vous en suivant toujours le plus court chemin. Par chance, les robots sont aveugles et ne voient pas les mines qui se trouvent entre eux et vous, ce qui vous permet, en vous déplaçant judicieusement, de les éliminer. Utilisez pour cela les touches :

<A> <Z> <E>
<Q> <D>
<W> <X> <C>

suivant la direction que vous avez choisie. Lorsque tous les robots sont éliminés, le jeu reprend avec un robot supplémentaire. Si vous sautez sur une mine ou si un robot vous tue, tout n'est pas perdu. Vous disposez en effet de cinq vies. Si vous désirez changer le nombre de mines, modifiez la valeur de la variable NM à la ligne 70.

```
10 REM *****  
20 REM * ROBOTS *  
30 REM *****  
40 DIM TB(39,24)  
50 NH=5  
60 N1=5  
70 NM=40  
80 NR=N1  
90 DIM R(30,1)
```



```

100 GOSUB 1450
110 GOSUB 1390
120 GOSUB 810
130 GOSUB 710
140 FOR I=1 TO 100
150 NEXT I
160 C=TB(HX,HY)
170 IF C<>H AND C<>0 THEN 500
180 ET C1
190 CURSORX X:CURSOR Y
200 PRINT N$;:TB(X,Y)=0
210 CURSORX HX:CURSOR Y HY
220 PRINT H$;:TB(HX,HY)=H
230 X=HX
240 Y=HY
250 T=0
260 I=0
270 I=I+1
280 IF I>NR THEN 440
290 IF R(I,0)=0 THEN 430
300 T=1
310 RX=R(I,0)+SGN(HX-R(I,0))
320 RY=R(I,1)+SGN(HY-R(I,1))
330 C=TB(RX,RY)
340 IF C=M OR C=R THEN S=S+1:CURSORX R(I
,0):CURSOR Y R(I,1):PRINT N$;:TB(R(I,0),R
(I,1))=0:R(I,0)=0:GOTO 430
350 IF C=H THEN 500
360 ET C3
370 CURSORX R(I,0):CURSOR Y R(I,1)
380 PRINT N$;:TB(R(I,0),R(I,1))=0
390 CURSORX RX:CURSOR Y RY
400 PRINT R$;:TB(RX,RY)=R
410 R(I,0)=RX
420 R(I,1)=RY
430 GOTO 270
440 IF T=0 THEN 460
450 GOTO 130
460 S=S+10
470 IF KEY(0)<>0 THEN 470
480 IF NR<30 THEN NR=NR+1

```

```

490 GOTO 120
500 NH=NH-1
510 ET C2
520 CURSORX X:CURSOR Y Y
530 PRINT N$;:TB(X,Y)=0
540 CURSORX HX:CURSOR Y HY
550 PRINT H$;:TB(HX,HY)=H
560 IF KEY(0)<>0 THEN 560
570 IF NH>0 THEN NR=NR+1:GOTO 120
580 INIT 3,3
590 CURSORX 10:CURSOR Y 11
600 TX C4
610 PRINT "SCORE :";S;
620 CURSORX 10:CURSOR Y 21
630 PRINT "UNE AUTRE ?";
640 ET C1
650 IF KEY(0)<>0 THEN 650
660 DD=KEY(0)
670 IF DD=0 THEN 660
680 IF DD<>110 THEN RUN
690 INIT
700 END
710 DD=KEY(0)
720 IF DD=97 THEN HX=HX-1:HY=HY-1
730 IF DD=122 THEN HY=HY-1
740 IF DD=101 THEN HY=HY-1:HX=HX+1
750 IF DD=113 THEN HX=HX-1
760 IF DD=100 THEN HX=HX+1
770 IF DD=119 THEN HX=HX-1:HY=HY+1
780 IF DD=120 THEN HY=HY+1
790 IF DD=99 THEN HY=HY+1:HX=HX+1
800 RETURN
810 INIT 3,3
820 TX C1
830 CURSORX 1:CURSOR Y 24
840 PRINT "SCORE :";S;
850 ET C1
860 IF NH=1 THEN 910
870 FOR HX=1 TO NH-1
880 CURSORX 20+HX:CURSOR Y 24
890 PRINT H$;

```

```

900 NEXT HX
910 ET C2
920 GOSUB 1570
930 FOR HX=1 TO 39
940 CURSORX HX:CURSOR Y 0
950 PRINT M#;:TB(HX,0)=M
960 CURSORX HX:CURSOR Y 23
970 PRINT M#;:TB(HX,23)=M
980 NEXT HX
990 FOR HY=1 TO 22
1000 CURSORX 1:CURSOR Y HY
1010 PRINT M#;:TB(1,HY)=M
1020 CURSORX 39:CURSOR Y HY
1030 PRINT M#;:TB(39,HY)=M
1040 NEXT HY
1050 FOR I=1 TO NM
1060 HX=INT(RND(1)*37)+2
1070 HY=INT(RND(1)*22)+1
1080 IF TB(HX,HY)<>0 THEN 1060
1090 CURSORX HX:CURSOR Y HY
1100 PRINT M#;:TB(HX,HY)=M
1110 NEXT I
1120 ET C2
1130 FOR I=1 TO NR
1140 R(I,0)=INT(RND(1)*37)+2
1150 R(I,1)=INT(RND(1)*22)+1
1160 IF TB(R(I,0),R(I,1))<>0 THEN 1140
1170 CURSORX R(I,0):CURSOR Y R(I,1)
1180 PRINT R#;:TB(R(I,0),R(I,1))=R
1190 NEXT I
1200 HX=INT(RND(1)*37)+2
1210 HY=INT(RND(1)*22)+1
1220 IF TB(HX,HY)<>0 THEN 1200
1230 X=HX
1240 Y=HY
1250 FOR I=1 TO 5
1260 CURSORX HX:CURSOR Y HY
1270 ET C3
1280 PRINT H#;
1290 PLAY "B"
1300 FOR J=1 TO 50

```

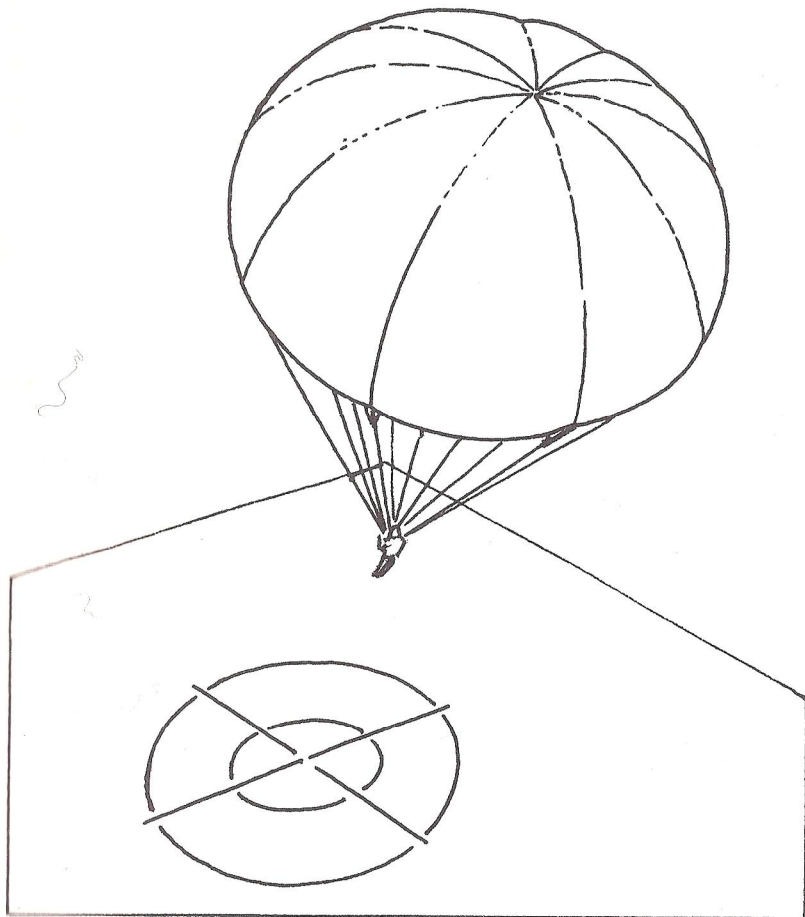
```

1310 NEXT J
1320 CURSORX HX:CURSOR Y HY
1330 ET C1
1340 PRINT H#;:TB(HX,HY)=H
1350 FOR J=1 TO 50
1360 NEXT J
1370 NEXT I
1380 RETURN
1390 INIT 3,3
1400 C1=1
1410 C2=4
1420 C3=0
1430 C4=5
1440 RETURN
1450 SETET 100,"001C1C493E001C141400"
1460 SETET 101,"003C7EDBFFFF7E243C00"
1470 SETET 102,"000000183C7E7E3C1800"
1480 SETET 32,"00000000000000000000"
1490 H#=CHR$(100)
1500 H=100
1510 R#=CHR$(101)
1520 R=101
1530 M#=CHR$(102)
1540 M=102
1550 N#=CHR$(32)
1560 RETURN
1570 FOR I=0 TO 39
1580 FOR J=0 TO 24
1590 TB(I,J)=0
1600 NEXT J
1610 NEXT I
1620 RETURN

```


PARACHUTE

Essayez, en sautant d'un hélicoptère en vol, d'atteindre la cible qui se trouve au sol. Une première pression sur une touche vous permet de descendre verticalement en chute libre. Une deuxième pression entraîne l'ouverture du parachute. La descente continue alors plus lentement et avec un angle de 45 degrés car le vent vous pousse. Plus vous attendez pour ouvrir votre parachute et moins vous serez déporté. Mais n'attendez pas trop longtemps car, au-dessous de cent mètres, le parachute ne s'ouvre plus.



```
10 REM *****
20 REM * PARACHUTE *
30 REM *****
40 S=0
50 GOSUB 610
60 H=H-1
70 IF H=0 THEN CURSORX 1:CURSORY 0:PRINT
  M$;:HH=36:H=36
80 ET C1
90 CURSORX H:CURSORY 0
100 PRINT H$;
110 DD=KEY(0)
120 IF DD=0 THEN 170
130 IF PV>17 THEN 170
140 IF SP=1 THEN OP=1:GOTO 160
150 SP=1
160 IF OP=0 THEN PV=1:PH=H+1.5
```

```

170 IF SP=0 THEN 420
180 IF OP=0 THEN PV=PV+1
190 IF OP=1 THEN PV=PV+0.5:PH=PH-0.5
200 IF PV>22 OR PH<1 THEN 440
210 IF OP=1 THEN 310
220 CURSORX HO:CURSOR Y V
230 PRINT N$;
240 V=PV
250 HO=PH
260 ET C2
270 CURSORX HO:CURSOR Y V
280 PRINT C$;
290 FOR I=1 TO 120:NEXT I
300 GOTO 60
310 ET C2
320 CURSORX HO:CURSOR Y V
330 PRINT N$;
340 CURSORX HO:CURSOR Y V+1
350 PRINT N$;
360 V=PV
370 HO=PH
380 CURSORX HO:CURSOR Y V
390 PRINT P$;
400 CURSORX HO:CURSOR Y V+1
410 PRINT Q$;
420 FOR I=1 TO 120:NEXT I
430 GOTO 60
440 IF INT(HO-0.5)<>PA THEN 500
450 FOR I=1 TO 500
460 NEXT I
470 S=S+1
480 GOSUB 610
490 GOTO 60
500 INIT 6,6
510 TX C3
520 CURSORX 15:CURSOR Y 10
530 PRINT "SCORE :";S;
540 CURSORX 15:CURSOR Y 14
550 PRINT "UNE AUTRE ?";
560 DD=KEY(0)
570 IF DD=0 THEN 560

```

```

580 IF DD<>110 THEN RUN
590 INIT
600 END
610 INIT 6,6
620 C1=4
630 C2=1
640 C3=0
650 SETET 100,"0014141C1C3E495D5D00"
660 SETET 101,"000000000001C3E7F7F41"
670 SETET 102,"5D5D493E1C1C14140000"
680 SETET 103,"003F010F1F1F3F3F1F00"
690 SETET 104,"00F80080E0FFFFFF0C000"
700 SETET 105,"0000000C0CF8000000"
710 SETET 106,"FFFFFF00000000000000"
720 SETET 32,"00000000000000000000"
730 N$=CHR$(32)
740 M$=N$+N$+N$
750 H$=CHR$(103)+CHR$(104)+CHR$(105)+N$
760 Z=0
770 C$=CHR$(100)
780 P$=CHR$(101)
790 Q$=CHR$(102)
800 A$=CHR$(106)
810 H=36
820 PA=INT(RND(1)*30)+1
830 CURSORX PA:CURSOR Y 24
840 ET C3
850 PRINT A$;
860 SP=0
870 OP=0
880 PH=0
890 PV=0
900 CC=2
910 V=1
920 HO=1
930 RETURN

```

LA BIBLIOTHÈQUE SYBEX

OUVRAGES GÉNÉRAUX

VOTRE PREMIER ORDINATEUR *par RODNAY ZAKS,*
296 pages, Réf. 394

VOTRE ORDINATEUR ET VOUS *par RODNAY ZAKS,*
296 pages, Réf. 271

DU COMPOSANT AU SYSTÈME : une introduction aux microprocesseurs *par RODNAY ZAKS,*
636 pages, Réf. 340

TECHNIQUES D'INTERFACE aux microprocesseurs *par AUSTIN LESEA ET RODNAY ZAKS,*
460 pages, Réf. 339, 3ème édition

LEXIQUE INTERNATIONAL MICROORDINATEURS, avec dictionnaire abrégé en 10 langues
192 pages, Réf. 234

GUIDE DES MICRO-ORDINATEURS A MOINS 3 000 F *par JOËL PONCET,*
144 pages, Réf. 322

LEXIQUE MICRO-INFORMATIQUE *par PIERRE LE BEUX,*
140 pages, Réf. 369

LA SOLUTION RS-232 *par NELSON FORD,*
208 pages, Réf. 352

BASIC

VOTRE PREMIER PROGRAMME BASIC *par RODNAY ZAKS,*
208 pages, Réf. 263

INTRODUCTION AU BASIC *par PIERRE LE BEUX,*
336 pages, Réf. 335

LE BASIC PAR LA PRATIQUE : 60 exercices *par JEAN-PIERRE LAMOTIER,*
252 pages, Réf. 395

LE BASIC POUR L'ENTREPRISE *par XUAN TUNG BUI,*
204 pages, Réf. 253, 2ème édition

PROGRAMMES EN BASIC, Mathématiques, Statistiques, Informatique *par ALAN R. MILLER,*
318 pages, Réf. 259

AU CŒUR DES JEUX EN BASIC *par RICHARD MATEOSIAN,*
362 pages, Réf. 233

JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC *par DAVID H. AHL,*
192 pages, Réf. 246

NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC *par DAVID H. AHL,*
204 pages, Réf. 247

PASCAL

INTRODUCTION AU PASCAL *par PIERRE LE BEUX,*
496 pages, Réf. 330

LE PASCAL PAR LA PRATIQUE *par PIERRE LE BEUX ET HENRI TAVERNIER,*
602 pages, Réf. 361

LE GUIDE DU PASCAL *par JACQUES TIBERGHEN,*
604 pages, Réf. 232

PROGRAMMES EN PASCAL pour Scientifiques et Ingénieurs *par ALAN R. MILLER,*
392 pages, Réf. 240

AUTRES LANGAGES

INTRODUCTION A ADA *par PIERRE LE BEUX,*
366 pages, Réf. 360

MICROORDINATEUR

ALICE

JEUX EN BASIC POUR ALICE *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 320

ALICE et ALICE 90, PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 376

ALICE, GUIDE DE L'UTILISATEUR *par NORBERT RIMOUX,*
208 pages, Réf. 378

AMSTRAD

AMSTRAD, PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 405

AMSTRAD, 56 PROGRAMMES *par STANLEY R. TROST,*
160 pages, Réf. 407

APPLE / MACINTOSH

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR APPLE II, Tome 1 *par LÉOPOLD LAURENT,*
208 pages, Réf. 333

APPLE II 66 PROGRAMMES BASIC *par STANLEY R. TROST,*
192 pages, Réf. 283

JEUX EN PASCAL SUR APPLE *par DOUGLAS HERGERT ET JOSEPH T. KALASH,*
372 pages, Réf. 241

GUIDE DU BASIC APPLE II *par DOUGLAS HERGERT,*
272 pages, Réf. 306

APPLE II, PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 373

MACINTOSH, GUIDE DE L'UTILISATEUR *par JOSEPH CAGGIANO,*
208 pages, Réf. 396

ATARI

JEUX EN BASIC SUR ATARI *par PAUL BUNN,*
96 pages, Réf. 282

ATARI, PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 387

ATARI, GUIDE DE L'UTILISATEUR *par THOMAS BLACKADAR,*
192 pages, Réf. 354

ATMOS

JEUX EN BASIC SUR ATMOS *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 346

ATMOS, 56 PROGRAMMES *par STANLEY R. TROST,*
180 pages, Réf. 372

COMMODORE 64

JEUX EN BASIC SUR COMMODORE 64 *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 317

COMMODORE 64, PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 342

GUIDE DU BASIC VIC 20, COMMODORE 64 *par DOUGLAS HERGERT,*
240 pages, Réf. 312

COMMODORE 64, GUIDE DE L'UTILISATEUR *par J. KASSMER,*
144 pages, Réf. 314

COMMODORE 64, 66 PROGRAMMES *par STANLEY R. TROST,*
192 pages, Réf. 319

COMMODORE 64, GUIDE DU GRAPHISME *par CHARLES PLATT,*
372 pages, Réf. 353

COMMODORE 64, JEUX D'ACTION *par ERIC RAVIS,*
96 pages, Réf. 403

DRAGON

JEUX EN BASIC SUR DRAGON *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 324

GOUPIL

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR GOUPIL *par FRANÇOIS ABELLA,*
208 pages, Réf. 264

HECTOR

HECTOR JEUX D'ACTION *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 388

IBM

IBM PC EXERCICES EN BASIC *par JEAN-PIERRE LAMOITIER,*
256 pages, Réf. 338

IBM PC GUIDE DE L'UTILISATEUR *par JOAN LASSELLE ET CAROL RAMSEY,*
160 pages, Réf. 301

IBM PC 66 PROGRAMMES BASIC *par STANLEY R. TROST,*
192 pages, Réf. 280

GRAPHIQUES SUR IBM PC *par NELSON FORD,*
320 pages, Réf. 357

LASER

LASER JEUX D'ACTION *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 371

MO 5

MO 5 JEUX D'ACTION *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 367

MO 5, PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 370

MSX

MSX, JEUX D'ACTION *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 411

ORIC

JEUX EN BASIC SUR ORIC *par PETER SHAW,*
96 pages, Réf. 278

ORIC PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 344

SHARP

DÉCOUVREZ LE SHARP PC-1500 ET LE TRS-80 PC-2 *par MICHEL LHOIR,*
2 tomes, Réf. 261-262

SPECTRAVIDEO

SPECTRAVIDEO, JEUX D'ACTION *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 377

SPECTRUM

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR SPECTRUM *par S.M. GEE,*
208 pages, Réf. 252

JEUX EN BASIC SUR SPECTRUM *par PETER SHAW,*
96 pages, Réf. 276

SPECTRUM, PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 381

SPECTRUM JEUX D'ACTION *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 368

TI 99/4

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR TI 99/4 *par FRANÇOIS ABELLA,*
160 pages, Réf. 303

TO 7

JEUX EN BASIC SUR TO 7 *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 326

TO 7, PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 328

TO 7, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR *par GEORGES FAGOT-BARRALY,*
192 pages, Réf. 350

TRS-80

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR TRS-80 *par LÉOPOLD LAURENT,*
2 tomes, Réf. 250-251

DÉCOUVREZ LE SHARP PC-1500 ET LE TRS-80 PC-2 *par MICHEL LHOIR,*
2 tomes, Réf. 366-262

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 MC-10 *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 323

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 *par CHRIS PALMER,*
96 pages, Réf. 302

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 COULEUR *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 325

TRS-80 MODÈLE 100, GUIDE DE L'UTILISATEUR *par ORSON KELLOG,*
112 pages, Réf. 300

VIC 20

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR VIC 20 *par G. O. HAMANN,*
2 tomes, Réf. 244-337

JEUX EN BASIC SUR VIC 20 *par ALASTAIR GOURLAY,*
96 pages, Réf. 277

VIC 20, PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 341

GUIDE DU BASIC VIC 20, COMMODORE 64 *par DOUGLAS HERGERT,*
240 pages, Réf. 312

VIC 20 JEUX D'ACTION *par PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 345

ZX 81

ZX 81 GUIDE DE L'UTILISATEUR *par DOUGLAS HERGERT,*
208 pages, Réf. 256

ZX 81 56 PROGRAMMES BASIC *par STANLEY R. TROST,*
192 pages, Réf. 304

GUIDE DU BASIC ZX 81 *par DOUGLAS HERGERT,*
204 pages, Réf. 285

JEUX EN BASIC SUR ZX 81 *par MARK CHARLTON,*
96 pages, Réf. 275

ZX 81 PREMIERS PROGRAMMES *par RODNAY ZAKS,*
248 pages, Réf. 343

MICROPROCESSEURS

PROGRAMMATION DU Z80 *par RODNAY ZAKS,*
618 pages, Réf. 220

APPLICATIONS DU Z80 *par JAMES W. COFFRON,*
304 pages, Réf. 274

PROGRAMMATION DU 6502 *par RODNAY ZAKS,*
376 pages, Réf. 331, 2ème édition

APPLICATIONS DU 6502 *par RODNAY ZAKS,*
288 pages, Réf. 332

PROGRAMMATION DU 6800 *par DANIEL-JEAN DAVID ET RODNAY ZAKS,*
374 pages, Réf. 327

PROGRAMMATION DU 6809 *par RODNAY ZAKS ET WILLIAM LABIAK,*
392 pages, Réf. 328

PROGRAMMATION DU 8086/8088 *par JAMES W. COFFRON,*
304 pages, Réf. 316

MISE EN OEUVRE DU 68000 *par C. VIELLEFOND,*
352 pages, Réf. 363

SYSTÈMES D'EXPLOITATION

GUIDE DU CP/M AVEC MP/M *par RODNAY ZAKS,*
354 pages, Réf. 336

CP/M APPROFONDI *par ALAN R. MILLER,*
380 pages, Réf. 334

INTRODUCTION AU p-SYSTEM UCSD *par CHARLES W. GRANT ET JON BUTAH,*
308 pages, Réf. 365

GUIDE DU PC DOS *par RICHARD A. KING,*
240 pages, Réf. 313

LOGICIELS ET APPLICATIONS

INTRODUCTION AU TRAITEMENT DE TEXTE *par HAL GLATZER,*
228 pages, Réf. 243

INTRODUCTION A WORDSTAR *par ARTHUR NAIMAN,*
200 pages, Réf. 255

WORDSTAR APPLICATIONS *par JULIE ANNE ARCA,*
320 pages, Réf. 305

VISICALC APPLICATIONS *par STANLEY R. TROST,*
304 pages, Réf. 258

VISICALC POUR L'ENTREPRISE *par DOMINIQUE HELLE,*
304 pages, Réf. 309

INTRODUCTION A dBASE II *par ALAN SIMPSON,*
280 pages, Réf. 364

DE VISICALC A VISI ON *par JACQUES BOURDEU,*
256 pages, Réf. 321

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE *par D. HELLE et G. BOUSSAND,*
304 pages, Réf. 379

La plupart de ces ouvrages existent en version anglaise. N'hésitez pas à demander notre catalogue.