

JEUX EN BASIC POUR

Alice



JEUX EN BASIC

Auteur : Pierre **MONSAUT**
Illustrations : Jean-François Pénichoux
Photo Lucky Mêmes

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 © 1984, Sybex

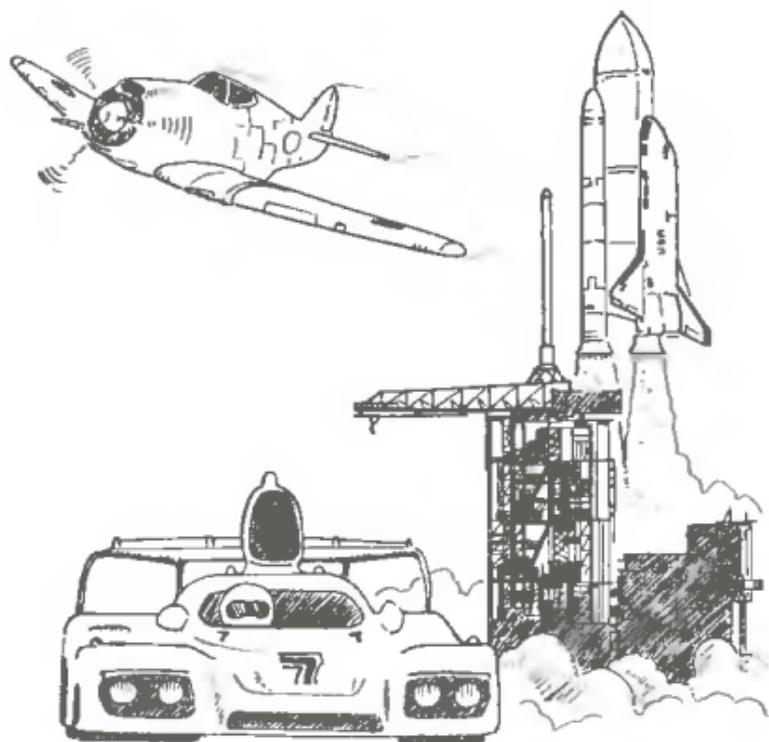
Tous droits réservés. Toute reproduction même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable. Une copie par xérographie, photographie, film, bande magnétique ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi sur la protection des droits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

JEUX EN BASIC

PIERRE MONSAUT



Pans • Berkeley • Düsseldorf



Avant-Propos

Les jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur : son, couleurs, graphismes animés, etc. Pour cette raison, ces programmes ne fonctionnent que sur l'ordinateur pour lequel ils ont été conçus 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.

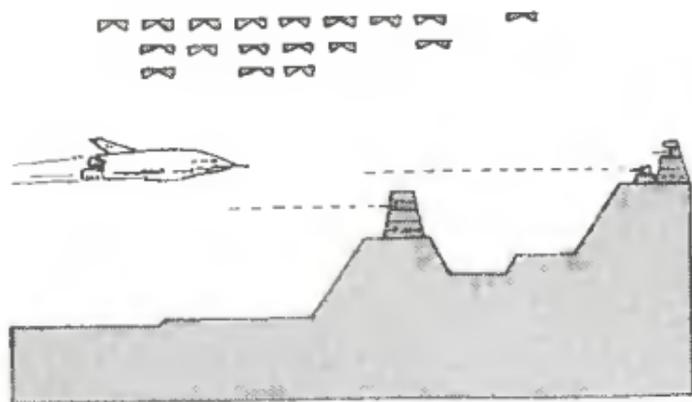


Table des matières

Squash	11
Blitz	15
D.C.A.	19
Trace	25
Slalom	29
Ramasse-miettes	33
Tank	37
Chiffres	41
Navette spatiale	45
Chasse aux canards	49
Serpent	53
Simon	57
Grand-prix	61
Autoroute	65
Casse-briques	71
Poursuite	75
Blocs	81
Robots	85

NOTES CONCERNANT LES PROGRAMMES

Les programmes doivent être tapés tels qu'ils sont reproduits à l'exception des commentaires (lignes commençant par l'instruction REM) qui ne sont pas nécessaires à leur fonctionnement. Il est cependant conseillé de conserver la ligne contenant le nom des programmes (ligne 10) afin de pouvoir les identifier ultérieurement. Les programmes 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 : après avoir tapé le programme TRACE et avoir vérifié qu'il fonctionne correctement, tapez

CSAVE "TRACE"

Appuyez sur les touches PLAY et RECORD du magnétophone, puis tapez la touche ENTER de votre clavier.

Arrêtez le magnétophone lorsque le message OK apparaît sur l'écran. Pour recharger un programme, rembobinez la cassette jusqu'au début du programme (les magnétophones possèdent généralement un compteur, très utile si vous avez pris soin de noter le nombre indiqué avant l'enregistrement) et tapez CLOAD "< nom >". Si vous voulez, par exemple, recharger le programme TRACE, tapez

CLOAD "TRACE"

Vous pouvez aussi taper simplement

CLOAD

(Pour connaître la différence entre ces deux commandes, reportez-vous à votre manuel d'instruction).

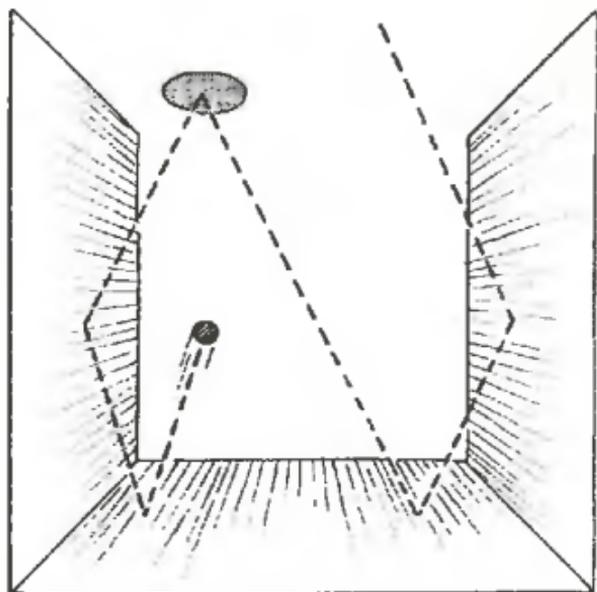
Appuyez maintenant sur la touche PLAY du magnétophone puis sur la touche ENTER de votre clavier. Arrêtez le magnétophone lorsque le message OK apparaît sur l'écran.

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).
- Attention à certaines lignes longues. *Exemple* : (page 46).

```
360 IF P<>449 AND P<>458 AND P<>  
467 AND P<>476 THEN 500
```

Dans cet exemple, 467 n'est pas un numéro de ligne, mais la suite de la ligne 360. Vous ne devez taper la touche ENTER qu'après 500.



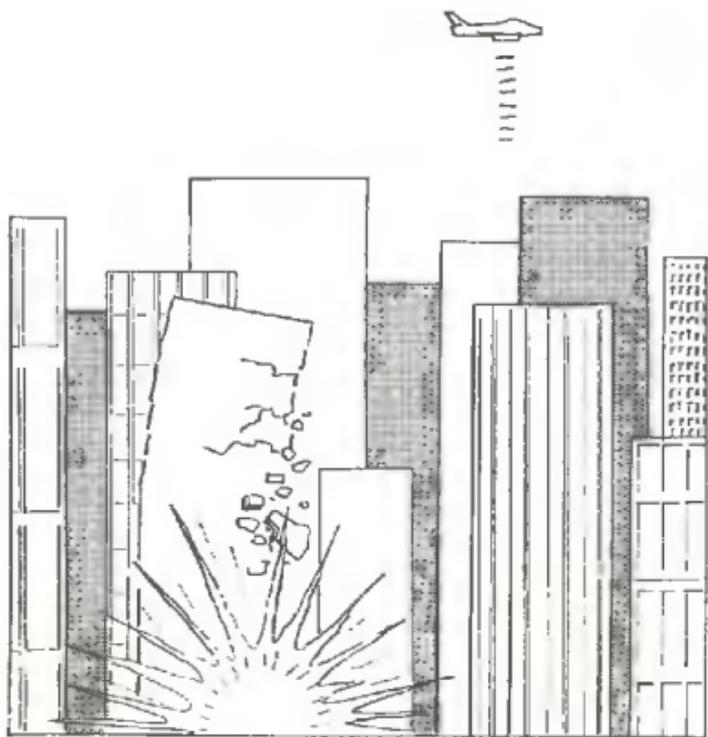
SQUASH

Grâce à votre ordinateur, vous pouvez jouer au squash assis dans un fauteuil. La raquette se déplace à l'aide des touches <O> et <S>. On l'arrête en tapant la barre d'espace. Vous disposez de dix balles que vous devez garder en jeu le plus longtemps possible. Chaque balle renvoyée rapporte un point.

```
10 REM SQUASH
20 GOTO 500
45 REM
46 REM BOUCLE PRINCIPALE
47 REM
49 REM DEPLACEMENT BALLE
50 V=V+DV
60 H=H+DH
70 PRINT@ B, " ",
90 B=V*32+H
90 PRINT@ B,B#;
95 REM PERDU?
100 IF V=13 AND ABS(R-29-B)>1 TH
EN 1000
105 REM RAQUETTE?
110 IF V=13 THEN S=S+1: SOUND 1,1
115 REM MURS?
```

```
120 IF V=1 OF V=13 THEN DV=-DV
130 IF H=1 OR H=30 THEN DH=-DH
195 REM DEPLACEMENT RAQUETTE
200 D$=INKEY$
210 D=2*( (D$="G")-(D$="S") )
220 IF D<>0 THEN D0=D
230 IF D$=" " THEN D0=0
240 R=R+D0
250 IF R<446 THEN R=446
260 IF R>475 THEN R=475
270 PRINT@ R,R$,
280 GOTO 50
495 REM
496 REM INITIALISATION
497 REM
500 CLS
505 REM TRACE MUR TRANSVERSAL
510 FOR I=0 TO 31
520 PRINT@ I,CHR$(175),
530 NEXT I
535 REM TRACE MURS LATERAUX
540 FOR I=1 TO 12
550 PRINT@ I*32,CHR$(175),
560 PRINT@ I*32+31,CHR$(175),
570 NEXT I
575 REM S=SCORE
580 S=0
585 REM NB=NOMBRE DE BALLE
590 NB=0
595 REM R=POSITION RAQUETTE
600 R=463
610 R$=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(13
1)+CHR$(131)+CHR$(131)+CHR$(32)+
CHR$(32)
615 REM B$=BALLE
620 B$=CHR$(255)
625 REM H=COORDONNEE HORIZONTALE
```

```
630 H=RND(28)+1
635 REM V=COORDONNEE VERTICALE
640 V=12
645 REM B=POSITION BALLE
650 B=V*32+H
655 REM DIRECTION INITIALE
660 DV=-1
670 DH=(RND(2)-1.5)*2
680 GOTO 50
995 REM
996 REM BALLE PERDUE
997 REM
1000 NB=NB+1
1005 REM 10 BALLEES JOUEES?
1010 IF NB=11 THEN 1100
1020 PRINT@ B," "
1030 FOR I=1 TO 3
1040 SOUND 1,1
1050 FOR J=1 TO 100
1060 NEXT J
1070 NEXT I
1080 D0=0
1090 GOTO 630
1095 REM
1096 REM FIN
1097 REM
1100 PRINT@ 166,"SCORE (H,B)"
1105 REM RECORD BATTU?
1110 IF S>R1 THEN R1=S
1120 PRINT@ 230,"RECORD :",R1;
1130 PRINT@ 294,"UNE AUTRE ?";
1140 FOR I=1 TO 500
1150 NEXT I
1160 D$=INKEY$
1170 IF D$="" THEN 1160
1180 IF D$<>"N" THEN 20
1190 END
```



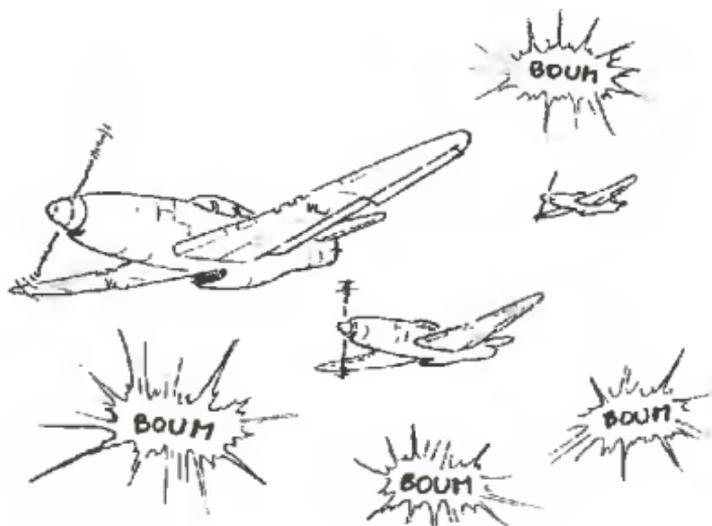
BLITZ

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. Si ce jeu vous paraît trop difficile, vous pouvez changer les limites de la ville (6 et 26, ligne 60) et la hauteur maximum des immeubles (en remplaçant 8, ligne 80 par une valeur supérieure, par exemple 10).

```
5 REM *****
10 REM * BLITZ *
15 REM *****
16 REM
17 REM INITIALISATION
18 REM
19 REM A$=AVION
20 A$=CHR$(128)+CHR$(155)+CHR$(147)
25 REM B$=BOMBE
30 B$=CHR$(145)
```

```
35 REM H=POSITION AVION ET SCORE
40 H=0
50 CLS 0
55 REM AFFICHAGE VILLE
60 FOR I=6 TO 26
70 C=RND(7)+151
75 REM REMPLACER 8 PAR AUTRE
76 REM VALEUR POUR CHANGER
77 REM HAUTEUR IMMEUBLES
79 REM LIGNE 80
80 FOR J=15 TO RND(4)+8 STEP-1
90 PRINT@ J#32+I,CHR$(C),
100 NEXT J
110 NEXT I
114 REM
115 REM BOUCLE PRINCIPALE
116 REM
120 PRINT@ H,A$,
125 REM AVION ECRASE?
130 IF PEEK(16387+H)<>128 THEN I
1300
155 REM TIR
160 IF INKEY$<>" " AND B=0 THEN B
    =H+33
165 REM BOMBE ATTEINT LE SOL?
170 IF B<>0 THEN GOSUB 5000
175 REM PAS DE BOMBE LACHEE?
180 IF B=0 THEN GOSUB 6000
185 REM AVANCE AVION
190 H=H+1
195 REM AVION POSE?
200 IF H=507 THEN 1000
210 GOTO 120
394 REM
995 REM AVION POSE
996 REM
999 REM RECORD BATTU?
1000 IF H>R THEN R=H
1010 PRINT@ 3,"SCORE :";H,
```

```
1020 PRINT "RECORD ",R,
1030 FOR I=1 TO 100
1040 NEXT I
1050 R$=INKEY$
1060 PRINT@ 73,"UNE AUTRE ?";
1070 R$=INKEY$
1080 IF R$="" THEN 1070
1090 IF R$(">")="N" THEN 20
1100 CLS
1110 END
4994 REM
4995 REM BOMBE LACHEE
4999 REM SOL ATTEINT
5000 IF B>=510 THEN B=0:GOTO 502
0
5005 REM IMMEUBLE ATTEINT?
5010 IF PEEK(16384+B)<>128 THEN
PRINT@ B,CHR$(128),
5015 REM AFFICHAGE BOMBE
5020 PRINT@ 51,CHR$(128),
5030 IF B<>0 THEN PRINT@ B,B$;:B
I=B:B=B+32
5040 RETURN
5994 REM
5995 REM DELAI
5996 REM
6000 FOR I=1 TO 20
6010 NEXT I
6020 RETURN
```



D.C.A.

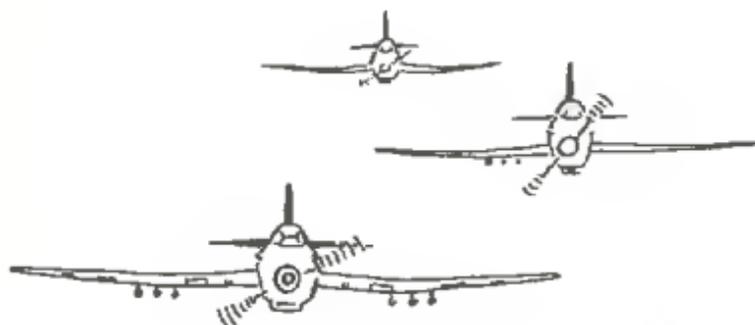
Les rôles sont maintenant inversés. Vous manœuvrez la D.C.A. et devez essayer d'abattre les avions qui passent au-dessus de vous. Pour tirer, utilisez n'importe quelle touche. Vous disposez au départ de dix obus. Si vous abattez huit avions, vous obtenez un bonus de huit points et huit obus supplémentaires.

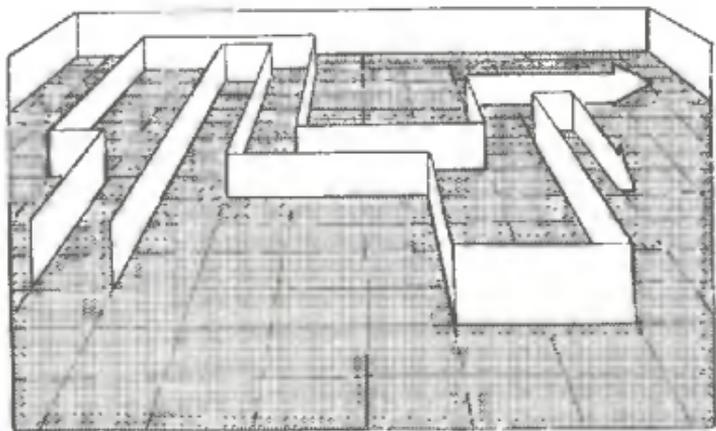
```
10 REM D.C.A.  
15 REM RESERVE ESPACE CHAINES  
20 CLEAR: 250  
30 GOTO 10000  
35 REM  
36 REM BOUCLE PRINCIPALE  
37 REM  
39 REM DEPLACEMENT AVIONS  
40 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,31)  
50 B$=RIGHT$(B$,31)+LEFT$(B$,1)  
60 PRINT@ 0,A$,  
70 PRINT@ 64,B$,
```

```
75 REM TIR
80 R$=INKEY$
90 IF R$(">") AND M=495 THEN M=46
3*NM=NM-1
95 REM DEPLACEMENT OBUS
100 IF M<>495 THEN M=M-64:PRINT@
M,M$, :PRINT@ M+64,O$,
105 REM PREMIERE RANGEE
106 REM ATTEINTE?
110 IF M<>143 THEN 200
115 REM AVION TOUCHE?
120 IF POINT(32,5)<>0 THEN 200
125 REM EFFACEMENT AVION
130 PRINT@ 79,CHR$(191),
140 PRINT@ M,O$,
150 SOUND 1,1
160 S=S+1
170 B$=LEFT$(B$,14)+O1$+RIGHT$(B
$,13)
180 GOTO 300
195 REM TOUS LES AVIONS
196 REM DETRUITS?
200 IF M<>79 THEN 320
205 REM AVION TOUCHE?
210 IF POINT(30,1)<>0 THEN 320
215 REM EFFACEMENT AVION
220 PRINT@ 15,CHR$(191),
230 S=S+1
240 PRINT@ M,O$,
250 SOUND 1,1
260 A$=LEFT$(A$,13)+O1$+RIGHT$(A
$,14)
300 IF S>1 AND INT(S/8)=S/8 THEN
GOSUB 1000
305 REM REINITIALISATION OBUS
310 M=495
315 REM AFFICHAGE SCORE
320 PRINT@ 490,"S=";S;"M=";NM,
325 REM OBUS EPUISES?
```

```
330 IF NM<1 AND M=495 THEN 400
335 REM HAUT DE L'ECRAN ATTEINT
340 IF M<32 THEN M=495
350 GOTO 40
395 REM
396 REM FIN DE LA PARTIE
397 REM
399 REM RECORD BATTU?
400 IF S>R THEN R=S
410 PRINT@ 195,"SCORE ";S,"RECO
RD :";R;
420 PRINT@ 233,"UNE AUTRE ?";
430 R#=INKEY#
440 IF R#="" THEN 430
450 IF R#<>"N" THEN 30
460 CLS
470 END
999 REM BONUS
1000 PRINT@ 173,"BONUS",
1005 REM REINITIALISATION AVIONS
1010 A#=A1#
1020 B#=B1#
1025 REM 8 OBUS SUPPLEMENTAIRES
1030 NM=NM+8
1040 FOR I=1 TO 300
1050 NEXT I
1060 PRINT@ 173,01#+01#;
1065 REM SCORE | +8 POINTS
1070 S=S+8
1080 RETURN
9995 REM
9996 REM INITIALISATION
9997 REM
9999 REM S=SCORE
10000 S=0
10005 REM INITIALISATION DES
10006 REM CHAINES DE CARACTERES
10007 REM CONTENANT LES AVIONS
```

```
10010 A$=""
10020 B$=""
10030 FOR I=1 TO 32
10040 READ A,B
10050 A$=A$+CHR$(A)
10060 B$=B$+CHR$(B)
10070 IF I/8=INT(I/8) THEN RESTO
RE
10080 NEXT I
10090 A1$=A$
10100 B1$=B$
10105 REM DESSIN DU CANON
10110 J$=CHR$(174)+CHR$(168)+CHR
$(172)
10115 REM M=POSITION OBUS
10120 M=495
10125 REM M$=CARACTERE OBUS
10130 M$=CHR$(171)
10135 REM NM=NOMBRE D'OBUS
10140 NM=10
10150 O$=CHR$(175)
10160 CLS 3
10165 REM AFFICHAGE JOUEUR
10170 PRINT@ 494,J$)
10175 REM AFFICHAGE AVIONS
10180 PRINT@ 0,A$,
10190 PRINT@ 64,B$,
10200 O1$=""
10210 FOR I=1 TO 5
10220 O1$=O1$+CHR$(175)
10230 NEXT I
10240 GOTO 40
15000 DATA 175,175,164,172,172,1
72,172,168,175,175,175,175,175,1
75,175,175
```





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. Les commandes à utiliser sont :

Joueur de droite : <P>, <L>, <M> et <.>

Joueur de gauche : <Z>, <Q>, <S> et <W>

```
10 REM TRACE
```

```
20 CLS 0
```

```
30 C$=CHR$(207)
```

```
40 J1$=CHR$(209)
```

```
50 J2$=CHR$(215)
```

```
60 P1=248
```

```
70 P2=232
```

```
80 D1=-1
```

```
90 D2=1
```

```
120 FOR I=0 TO 31
```

```
130 PRINT@ I,C$
```

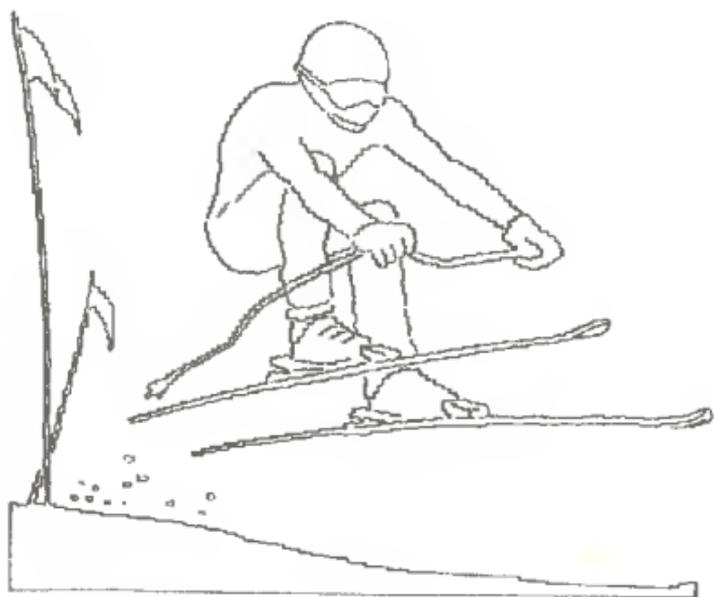
```
140 PRINT@ I+448,C$
```

```
150 NEXT I
```

```
160 FOR I=1 TO 13
```

```
170 PRINT@ I*32,D$,
180 PRINT@ I*32+31,C$,
190 NEXT I
200 PRINT "JOUEUR GAUCHE",J2,"JO
UEUR DROIT",J1
210 PRINT@ P1,J1$,
220 PRINT@ P2,J2$,
230 D$=INKEY$
240 C1=(D$="L")-(D$="M")+32*((D$
="P")-(D$="."))
250 C2=(D$="Q")-(D$="S")+32*((D$
="Z")-(D$="W"))
260 IF C1<>0 THEN D1=C1
270 IF C2<>0 THEN D2=C2
280 P1=P1+D1
290 Y=INT(P1/32)*2
300 X=(P1-16*Y)*2
310 IF POINT(X,Y)<>0 THEN 1000
320 PRINT@ P1,J1$,
330 P2=P2+D2
340 Y=INT(P2/32)*2
350 X=(P2-16*Y)*2
360 IF POINT(X,Y)<>0 THEN 2000
370 PRINT@ P2,J2$,
380 SOUND 1,1
390 GOTO 230
1000 J2=J2+1
1010 GOSUB 5000
1020 IF J2=10 THEN 3000
1030 D$=INKEY$
1040 GOTO 10
2000 J1=J1+1
2010 GOSUB 5000
2020 IF J1=10 THEN 4000
2030 D$=INKEY$
2040 GOTO 10
3000 CLS
3010 PRINT@ 164-J2$:"LE JOUEUR G
AUCHE GAGNE",J2$
```

```
3020 PRINT@ 202,J2;"R";J1
3030 GOTO 4500
4000 CLS
4010 PRINT@ 164,J1$;"LE JOUEUR D
ROIT SAGNE";J1$
4020 PRINT@ 202,J1;"R";J2
4500 R$=INKEY$
4510 PRINT@ 266,"UNE AUTRE ?"
4520 R$=INKEY$
4530 IF R$="" THEN 4510
4540 IF R$<>"N" THEN RUN
4550 END
5000 FOR I=5 TO 255 STEP 5
5010 SOUND I,1
5020 NEXT I
5030 RETURN
10000 SOUND 1,1
10010 RETURN
```



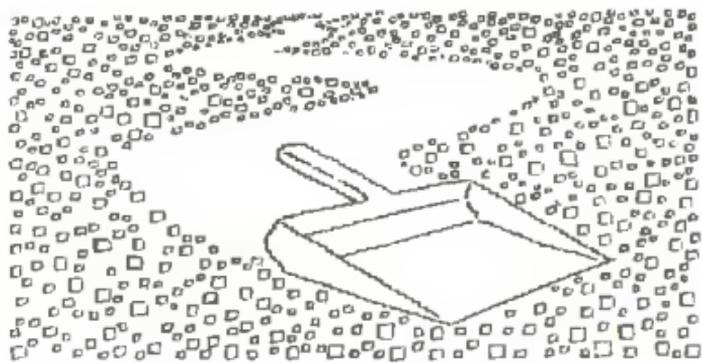
SLALOM

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. Frappez n'importe quelle touche pour changer de direction.

```
10 REM SLALOM
15 REM TABLEAU DES POSITIONS
16 REM      DU SKIEUR
20 DIM S$(1)
30 FOR I=1 TO 32
40 E$=E$+CHR$(207)
50 NEXT I
55 REM SKIEUR ALLANT A GAUCHE:
60 S$(0)=CHR$(201)
65 REM SKIEUR ALLANT A DROITE:
70 S$(1)=CHR$(198)
```

```
75 REM ECRAN BLANC
80 CLS 5
85 REM DIRECTION INITIALE:
86 REM           GAUCHE
90 D=-1
95 REM POSITION INITIALE
96 REM           DU SKIEUR
100 J=16
105 REM DESSIN DES PORTES
110 P$=CHR$(191)+CHR$(207)+CHR$(
207)+CHR$(170)
115 REM
116 REM BOUCLE PRINCIPALE
117 REM
120 FOR K=1 TO 300
125 REM CALCUL DES COORDONNEES
126 REM           X ET Y DU SKIEUR
130 Y=INT(J/32)*2
140 X=(J-16*Y)*2
145 REM SKIEUR AU NIVEAU D'UNE
146 REM           PORTE?
150 IF K>=16 AND (K-5)/10=INT((K
-5)/10) THEN GOSUB 350
155 REM AFFICHAGE D'UNE PORTE?
160 IF K<284 AND K/10=INT(K/10)
THEN GOSUB 400
165 REM MOUVEMENT DU SKIEUR
170 IF INKEY$("<>") THEN D=-D
180 J=J+D
190 IF J<2 THEN J=2
200 IF J>29 THEN J=29
210 PRINT@ 511,E$;
220 PRINT@ J,S$(D/2+0,5);
230 NEXT K
235 REM FIN DE LA DESCENTE
240 PRINT@ 164,"PORTE(S) RATEE(S)
);";
250 PRINT@ 230,"UNE AUTRE DESCEN
TE ?";
```

```
260 D$=INKEY$
270 IF D$="" THEN 260
280 IF D$(">")="N" THEN RUN
290 CLS
300 END
344 REM
345 REM PORTE RATEE?
346 REM
350 IF POINT(X-2,Y)<<0 OR POINT(X+4,Y)<<3 THEN IF POINT(X-4,Y)<<0 OR POINT(X+2,Y)<<3 THEN T=T+1:
SOUND 1,1
360 RETURN
394 REM
395 REM AFFICHAGE D'UNE PORTE
396 REM
400 P1=RND(3)-2
410 P=P-G*P1
420 IF P<482 THEN P=488
430 IF P>506 THEN P=500
440 PRINT@ P,P$:
450 RETURN
```



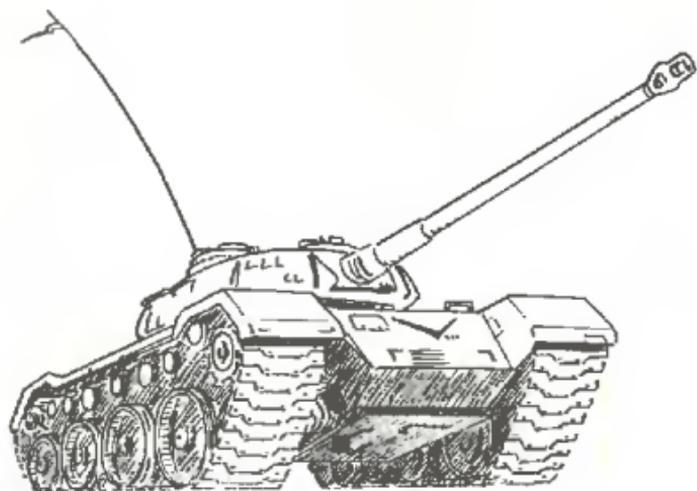
RAMASSE-MIETTES

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 noirs. Les touches de déplacement du curseur vous permettent de contrôler votre ramasse-miettes (représenté par un carré violet) et la barre d'espacement pour l'arrêter lorsque rien ne va plus.

```
10 REM RAMASSE-MIETTES
20 GOSUB 1000
45 REM
46 REM BOUCLE PRINCIPALE
47 REM
50 PRINT@ 48@,"TEMPS :",T,"SCORE
   :",S;
55 REM TEMPS ECOULE?
60 IF T=0 THEN 2000
65 REM DEPLACEMENT
70 D$=INKEY$
```

```
80 D=(D$="0")-(D$="8")+32*((D$="
Z")-(D$="W"))
90 IF D<>0 THEN D0=D
100 P1=P+D0
105 REM BORDURE ATTEINTE?
110 IF PEEK(16384+P1)=159 THEN P
1=P
115 REM MIETTE?
120 IF PEEK(16384+P1)=110 THEN S
=S+1·SOUND 1,1
130 PRINT0 P," ",
140 PRINT0 P1,J$,
150 P=P1
155 REM DECOMPTE TEMPS
160 T1=T1-0,2
170 T=INT(T1)
180 GOTO 50
995 REM
996 REM INITIALISATION
997 REM
1000 CLS
1005 REM TRACE DU CADRE
1010 FOR I=0 TO 31
1020 PRINT0 I,CHR$(159);
1030 PRINT0 I+448,CHR$(159);
1040 NEXT I
1050 FOR I=1 TO 13
1060 PRINT0 I*32,CHR$(159);
1070 PRINT0 I*32+31,CHR$(159);
1080 NEXT I
1085 REM AFFICHAGE DES MIETTES
1090 FOR I=1 TO 50
1095 REM P=POSITION ALERTOIRE
1100 P=RND(416)+32
1105 REM POSITION DEJA OCCUPEE?
1110 IF PEEK(16384+P)<>96 THEN I
100
1120 PRINT0 P,".",
```

```
1130 NEXT I
1135 REM POSITION JOUEUR
1140 P=RND(416)+32
1145 REM DEJA OCCUPEE?
1150 IF PEEK(16384+P)<>96 THEN 1
140
1155 REM J#=CARACTERE JOUEUR
1160 J#=CHR$(239)
1170 PRINT@ P,J#,
1195 REM T1=TEMPS
1200 T1=?0
1210 T=T1
1215 REM S=SCORE
1220 S=0
1230 D0=0
1240 RETURN
1995 REM
1996 REM FIN
1997 REM
2000 FOR I=1 TO 500
2005 REM INIT. LECTURE CLAVIER
2010 D#=INKEY#
2020 NEXT I
2025 REM RECORD BATTU?
2030 IF S>R THEN R=S
2040 PRINT@ 166,"RECORD :";R;
2050 PRINT@ 230,"UNE AUTRE ?";
2060 D#=INKEY#
2070 IF D#="" THEN 2060
2080 IF D#<>"N" THEN 20
2090 CLS
2100 END
```



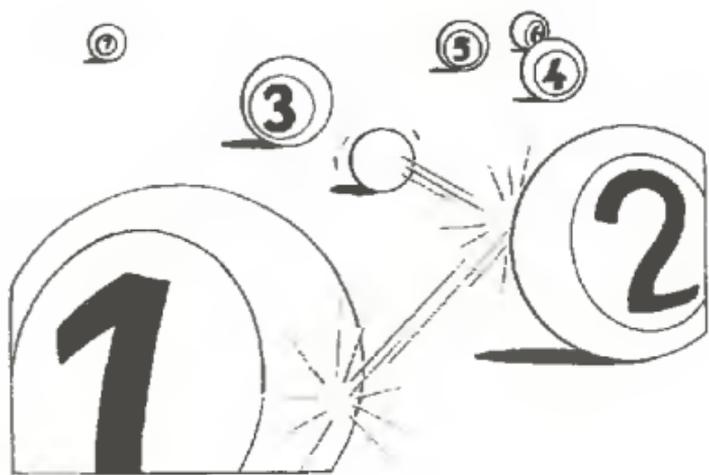
TANK

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. La vitesse du tank augmente après chaque parcours réussi. Pour vous diriger, utilisez les touches <Q> et <S>.

```
10 REM TANK
15 REM DL=DELAI
20 DL=500
25 REM S=SCORE
30 S=0
35 REM M=NOMBRE DE MINES
40 M=40
50 CLS 2
55 REM D=DIRECTION
60 D=0
64 REM
65 REM INITIALISATION
66 REM
69 REM TRACE DU BUT
70 FOR J=0 TO 31
```

```
90 PRINT@ I,CHR$(223);
90 NEXT I
95 REM AFFICHAGE DES MINES
100 FOR I=1 TO M
110 P=RND(384)+31
120 PRINT@ P,CHR$(156);
130 NEXT I
135 REM TRACE DES LIMITES
136 REM DU TERRAIN
140 FOR I=1 TO 12
150 PRINT@ I*32,CHR$(129);
160 PRINT@ I*32+31,CHR$(129);
170 NEXT I
175 REM J=POSITION DU TANK
180 J=496+RND(20)
190 PRINT@ J,"H";
195 REM DELAI
200 FOR I=1 TO DL
210 NEXT I
214 REM
215 REM BOUCLE PRINCIPALE
216 REM
219 REM CHANGEMENT DIRECTION
220 R$=INKEY$
230 D1=(R$="Q")-(R$="S")
240 IF D1(>)0 THEN D=D1
250 IF R$=" " THEN D=0
255 REM DEPLACEMENT DU TANK
260 J=J-32*D
270 X=PEEK(16384+J)
275 REM MINE?
280 IF X=156 OR M=128 THEN 400
290 PRINT@ J,"H";
300 S=S+1
310 IF S<255 THEN N=S
320 SOUND N,1
```

```
325 REM BUT ATTEINT?
330 IF JK32 THEN 500
340 GOTO 220
395 REM
396 REM FIN
397 REM
400 PRINT@ J,CHR$(191)
410 R$=INKEY$
415 REM RECORD BATTU?
420 IF S>R THEN R=S
430 PRINT@ 483,"SCORE .";S,
440 PRINT "RECORD .";R,
450 PRINT@ 458,"UNE AUTRE ?"
460 R$=INKEY$
470 IF R$="" THEN 460
480 IF R$<>"N" THEN 20
490 END
495 REM
496 REM BUT ATTEINT
497 REM
500 FOR I=1 TO 500
510 NEXT I
520 M=M+1
525 REM DELAI DIMINUE
530 DL=DL-20
540 GOTO 50
```



CHIFFRES

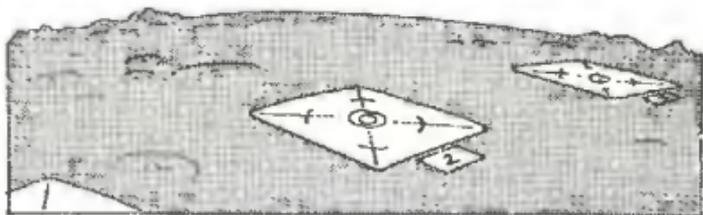
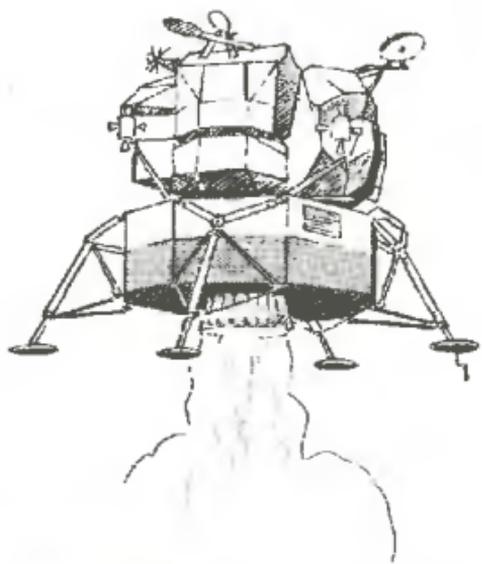
Voici un jeu d'adresse assez difficile. Vous tenterez de marquer le plus grand nombre de points possible en effaçant à l'aide du carré rouge les chiffres affichés par l'ordinateur. Les touches à utiliser sont <Z> (haut), <W> (bas), <Q> (gauche) et <S> (droite). La barre d'espace vous permet de vous arrêter. *Attention* : vous devez effacer les chiffres dans l'ordre (du plus petit au plus grand) en évitant les obstacles placés au hasard sur l'écran, et ceci en un temps limité. (Le temps qui vous reste est affiché sur la dernière ligne.) Lorsque tous les chiffres sont effacés, le jeu reprend avec un chiffre de plus. Au-delà de 9 chiffres, une difficulté supplémentaire s'ajoute : vous devez effacer des symboles en vous souvenant de l'ordre dans lequel ils sont apparus (à moins que vous ne connaissiez le code ASCII par cœur !).

```

5 REM *****
10 REM * CHIFFRES *
15 REM *****
20 S=0
30 M=0
40 P#=CHR$(191)
50 GOSUB 2000
100 FOR I=1 TO M
110 D#=INKEY$
120 D=(D#="0")-(D#="S")+32*((D#="Z")-(D#="H"))
130 IF D<>0 THEN D0=D
140 IF D#=" " THEN D0=0
150 T=T-0.1
160 PRINT@ 480,"TEMPS (";INT(T+1);
);
170 IF T<0 THEN 500
180 P=P+D0
190 C=PFEK(16384+P)
200 IF C=I+49 THEN S=S+I* SOUND 1
;1-GOTO 260
210 IF C<>223 THEN P=P1
220 PRINT@ P1,CHR$(223);
230 PRINT@ P,P#;
240 P1=P
250 GOTO 110
260 PRINT@ P1,CHR$(223);
270 PRINT@ P,P#;
280 P1=P
290 NEXT I
300 GOSUB 2000
310 GOTO 100
500 IF R<S THEN R=S
510 PRINT@ 166,"TEMPS ECOULE",
520 PRINT@ 234,"SCORE (";S;
530 PRINT@ 266,"RECORD (";R;

```

```
540 PRINT@ 526,"UNE AUTRE ?"  
550 D$=INKEY$  
560 IF D$="" THEN 550  
570 IF D$(">"N" THEN 20  
580 END  
2000 CLS 6  
2010 X=X+1  
2020 FOR I=0 TO 31  
2030 PRINT@ I,CHR$(159);  
2040 PRINT@ 448+I,CHR$(155);  
2050 NEXT I  
2060 FOR I=1 TO 13  
2070 PRINT@ I*32,CHR$(159);  
2080 PRINT@ 1*32+31,CHR$(159);  
2090 NEXT I  
2100 FOR I=1 TO 30  
2110 GOSUB 3000  
2130 PRINT@ P,CHR$(239);  
2140 NEXT I  
2150 FOR I=1 TO X  
2160 GOSUB 3000  
2180 POKE 16384+P,I+40  
2190 NEXT I  
2200 GOSUB 3000  
2210 PRINT@ P,P$;  
2220 P1=P  
2230 T=50  
2240 D0=0  
2250 RETURN  
3000 P=RND(414)+32  
3010 IF PEEK(16384+P)(">223 THEN  
3020 RETURN
```



NAVETTE SPATIALE

Après un long voyage en apesanteur, poser un navette spatiale en douceur n'est pas chose aisée ; mais grâce à votre ordinateur, vous allez être en mesure de vous entraîner sans danger. Quatre aires d'atterrissage sont à votre disposition. Vous pouvez vous diriger vers la droite (touche <S>) et vers la gauche (touche <Q>) ou desosndre verticalement (barre d'espacement). Après chaque atterrissage réussi, l'exercice reprend avec une vitesse supérieure.

```
5 REM *****
10 REM * NAVETTE SPATIALE *
15 REM *****
16 REM
17 REM INITIALISATION
18 REM
19 REM T=DELAJ
20 T=5
30 L#=CHR$(217)+CHR$(214)
40 L1#=CHR$(214)+CHR$(217)
50 L2#=CHR$(223)+CHR$(223)
55 REM S=SCORE
60 S=0
70 CLS 6
```

```
80 A=RND(29)
85 REM AFFICHAGE DES AIRES
90 FOR I=1 TO 29
100 PRINT@ 480+I,CHR$(220);
110 NEXT I
120 FOR I=0 TO 3
130 PRINT@ 481+9*I," ";
140 NEXT I
150 P=RND(20)
160 X=P+6
165 REM AFFICHAGE SCORE
170 PRINT@ 0,"SCORE :";S;
180 PRINT "RECORD :";R
190 P=30+P
200 PRINT@ P,L$;
204 REM
205 REM BOUCLE PRINCIPALE
206 REM
210 FOR I=1 TO 13
220 P1=P
230 P=P+32
235 REM DIRECTION NAVETTE
240 D$=INKEY$
250 D=(D$="Q")-(D$="S")
260 IF D<>0 THEN D1=D
270 X=X+D1
280 IF D$=" " THEN D1=0
290 IF X<1 THEN X=1·GOTO 320
300 IF X>30 THEN X=30·GOTO 320
310 P=P+D1
315 REM AFFICHAGE NAVETTE
320 PRINT@ P1,L2$;
330 PRINT@ P,L$;
340 SOUND RND(255),T
350 NEXT I
355 REM ATTERRISSAGE REUSSI?
360 IF P<>449 AND P<>459 AND P<>
467 AND P<>476 THEN 500
```

```
365 REM OUI
366 REM SCORE = +10
370 S=S+10
375 REM DIMINUTION DELTA
380 T=T-0.5
390 IF T<1 THEN T=1
400 PRINT@ P,L2$;
410 GOTO 150
495 REM ATERRISSAGE RATE
500 PRINT@ P,L2$;
510 P=P+32
520 FOR I=1 TO 5
530 PRINT@ P,L2$;
540 FOR J=1 TO 100
550 NEXT J
560 PRINT@ P,L1$;
570 FOR J=1 TO 100
580 NEXT J
590 NEXT I
595 REM UNE AUTRE?
600 R$=INKEY$
610 PRINT@ 170,"SCORE ";S;
620 IF S>R THEN R=S
630 PRINT@ 290,"UNE AUTRE ?";
640 R$=INKEY$
650 IF R$="" THEN 640
660 IF R$(">")"N" THEN 20
670 CLS
680 END
```



CHASSE AUX CANARDS

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 vers la droite en utilisant la touche <Q> et vers la gauche à l'aide de la touche <S>. 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 marquez un point et vous le verrez tomber en battant des ailes. Dans la version présentée, le jeu est assez facile. Si vous désirez augmenter le difficulté, remplacez la ligne 370 par :

```
370 IF T = C - 1 THEN 500
```

```
5 REM *****
10 REM * CHASSE AUX CANARDS *
15 REM *****
20 N#=CHR$(129)+CHR$(128)
30 DIM C$(1)
40 J#=CHR$(129)+CHR$(132)+CHR$(
28)
```

```
50 CC$(0)=CHR$(134)+CHR$(130)+CHR$(128)
60 CC$(1)=CHR$(137)+CHR$(136)+CHR$(128)
70 PJ=495
80 NC=20
90 T=PJ
100 X=0.5
110 C=29
120 CLS 0
130 X=-X
140 Y=X+0.5
150 C=C-0.5
160 IF C<0 THEN PRINT@ 0,N$, "FOR
    I=1 TO 200:NEXT I:C=29:NC=NC-1
170 PRINT@ C,CC$(INT(Y)),
180 PJ=PJ+D1
190 IF PJ<400 THEN PJ=400
200 IF PJ>500 THEN PJ=500
220 PRINT@ PJ,J$,
230 IF ABS(T-PJ)>1 THEN T=T-32:G
    OTO 250
240 T=PJ
250 IF T<32 THEN GOSUB 370
260 PRINT@ T,J$,
270 IF T<>PJ THEN PRINT@ T+92,N$,
    ,
280 R$=INKEY$
290 D=(R$="Q")-(R$="S")
300 IF D<>0 THEN D1=D
310 IF R$="W" THEN D1=0:GOTO 130
320 IF R$<>" " OR T<>PJ THEN 130
330 SOUND 1,1
340 IF T<>PJ THEN PRINT@ T,R$,
350 T=PJ-32
360 GOTO 130
```

```
370 IF ABS(T-C+1)<=1 THEN 500
380 PRINT@ T+32,N$,
390 NT=NT-1
400 T=P:
410 IF NC<>0 THEN RETURN
420 PRINT@ 166,"SCORE :";S;
430 PRINT@ 230,"UNE AUTRE ?";
440 R$=INKEY$
450 IF R$="" THEN 440
460 IF R$(">")="N" THEN RUN
470 END
500 SOUND 255,2
510 S=S+1
520 D=C
530 C=29
540 FOR I=15 TO 1 STEP -1
550 X=-X
560 Y=X+0.5
570 PRINT@ D,N$,
580 SOUND 15*I,1
590 PRINT@ D+32,CC$(INT(Y));
600 D=D+32
610 NEXT I
620 FOR I=1 TO 200
630 NEXT I
640 CLS 0
650 NC=NC-1
660 GOTO 130
```



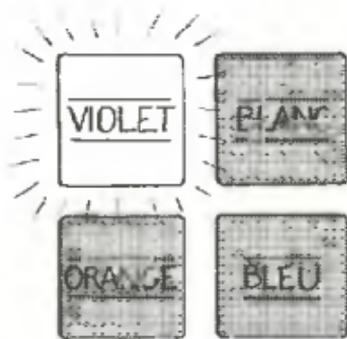
SERPENT

Dans ce jeu, vous êtes un serpent qui se déplace en ondulant sur l'écran. Le changement de direction s'effectue en tapant n'importe quelle touche. Pour pouvoir vous déplacer, vous devez vous nourrir. Heureusement, vous êtes entouré par un grand nombre de champignons. Mais attention ! Si les bleus sont excellents, vous devez absolument éviter les rouges qui, eux, sont vénéneux. Chaque champignon bleu vous apporte suffisamment de calories pour avancer de dix lignes. Essayez de ne pas mourir de faim sans pour autant finir empoisonné !

```
10 REM SERPENT
15 REM T=POSITION INITIALE
16 REM     DU SERPENT
20 T=239
25 REM H=SCORE
30 H=0
35 REM R#=CARRE ROUGE
40 R#=CHR$(191)
45 REM B#=CARRE BLEU
50 B#=CHR$(175)
```

```
55 REM T$=CARACTERE SERPENT
60 T$="S"
65 REM S=CALORIES
70 S=100
80 CLS
85 REM D=DIRECTION (1 OU -1)
90 D=1
95 REM
96 REM BOUCLE PRINCIPALE
97 REM
99 REM CHANGEMENT DIRECTION
100 D$=INKEY$
110 IF D$(">") THEN D=-D
120 T=T+D
125 REM POSITION VALIDE?
130 IF T<225 THEN T=225
140 IF T>254 THEN T=254
150 T1=T+32
155 REM CALCUL COORDONNEES
160 Y=INT(T1/32)*2
170 X=(T1-16*Y)*2
175 REM CHAMPIGNON ROUGE?
180 IF POINT(X,Y)=4 THEN 300
185 REM CHAMPIGNON BLEU?
190 IF POINT(X,Y)=3 THEN S=S+10
H=H+10: SOUND 1,1
200 PRINT@ 511," ";
205 REM AFFICHAGE CHAMPIGNONS
210 PRINT@ 480+RND(30),B$;
220 IF RND(2)=1 THEN PRINT@ 480+
RND(30),R$;
225 REM AFFICHAGE SERPENT
230 PRINT@ T,T$;
235 REM DECOMPTE CALORIES
240 S=S-1
245 REM MORT DE FAIM?
250 IF S=0 THEN 300
255 REM SCORE: +1
```

```
260 H=H+1
270 GOTO 100
295 REM
296 REM FIN
297 REM
300 SOUND 1,1
310 PRINT@ 511," ";
320 PRINT@ T,T$,
330 FOR I=1 TO 5
340 SOUND 1,1
350 FOR J=1 TO 50
360 D$=INKEY$ NEXT J
370 NEXT I
375 REM RECORD BATTU?
380 IF H>R THEN R=H
390 PRINT@ 66,"SCORE :";H,"RECOR
D :";R;
400 PRINT@ 138,"UNE AUTRE ?";
410 D$=INKEY$
420 IF D$="" THEN 410
430 IF D$<>"N" THEN 20
440 CLS
450 END
```



SIMON

Dans cette version du jeu bien connu, vous utiliserez les touches <1>, <2>, <3> et <4> pour répéter la séquence produite de façon aléatoire par l'ordinateur. A chaque touche correspondent une couleur et un son :

(du plus grave au plus aigu)

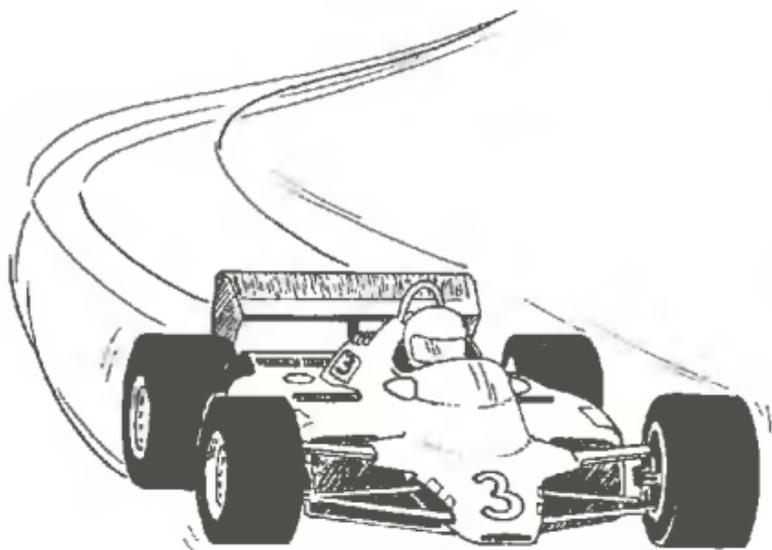
- 1 : blanc
- 2 : bleu
- 3 : violet
- 4 : orange

La limite de la longueur de la séquence à répéter est 100. Lorsque vous faites une erreur, le jeu s'arrête et votre score, correspondant à la longueur de la plus longue séquence que vous avez réussi à reproduire, est affiché ainsi que le record du jour.

```
5 REM *****
10 REM * SIMON *
15 REM *****
20 DIM T(100)
30 X=0:CLS 0
40 GOSUB 2000
45 REM X=LONGUEUR SEQUENCE
50 X=X+1
60 T(X)=RND(4)
70 FOR I=1 TO X
```

```
80 GOSUB 1000
90 NEXT I
100 FOR I=1 TO M
105 REM ATTENTE
110 FOR J=1 TO 1000
120 D$=INKEY$
130 IF D$<>" " THEN 200
140 NEXT J
145 REM TROP LONG, PERDU
150 GOTO 500
195 REM ERREUR?
200 IF ASC(D$)-48<>T(I) THEN 500
210 GOSUB 1000
220 NEXT I
230 FOR I=1 TO 500
240 NEXT I
250 GOTO 50
494 REM
495 REM PERDU
496 REM
500 X=X-1
510 IF X>R THEN R=X
520 PRINT@ 324,"SCORE :",X,
530 PRINT "RECORD :",R,
700 PRINT@ 394,"UNE AUTRE ?",
710 D$=INKEY$
720 IF D$="" THEN 710
730 IF D$<>"N" THEN 30
740 END
994 REM
995 REM AFFICHAGE SEQUENCE
996 REM
1000 PRINT@ 261+4*T(I),CHR$(191+
T(I)*16);
1005 REM SON
1010 SOUND 50+T(I)*45,2
1020 PRINT@ 261+4*T(I),CHR$(128)
```

```
1030 RETURN
1994 REM
1995 REM INITIALISATION
1996 REM
1999 REM TRACE CADRE
2000 FOR I=0 TO 31
2010 PRINT@ I,CHR$(255),
2020 PRINT@I+448,CHR$(255),
2030 NEXT I
2040 FOR I=1 TO 13
2050 PRINT@ I*32,CHR$(255);
2060 PRINT@ I*32+31,CHR$(255);
2070 NEXT I
2075 REM TRACE DES CHIFFRES
2080 FOR I=1 TO 4
2090 PRINT@ 197+4*I,CHR$(I+48),
2100 NEXT I
2105 REM AFFICHAGE DU TITRE
2110 FOR I=1 TO 7
2120 PRINT@ 75+I,CHR$(239),
2130 PRINT@ 139+I,CHR$(239);
2140 NEXT I
2150 PRINT@ 109,CHR$(239),
2160 PRINT@ 114,CHR$(239),
2170 PRINT@ 109,"SIMON",
2180 RETURN
```



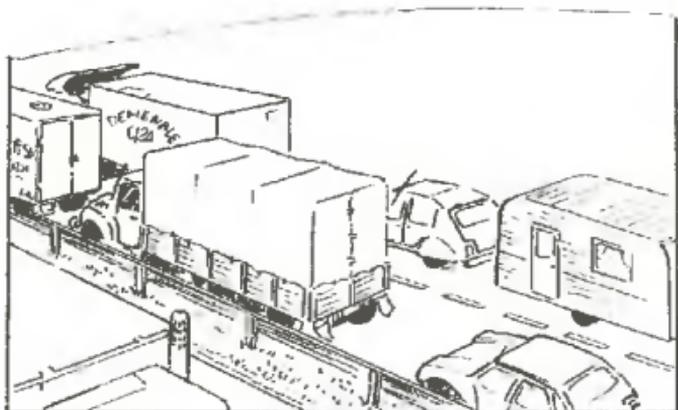
GRAND-PRIX

Au volant de votre formule 1, essayez de parcourir la plus grande distance possible. Votre voiture dispose de deux vitesses que vous pouvez sélectionner à l'aide des touche <1> et <2>. La direction est commandée par les touche <,> et <,>. En seconde vitesse, votre voiture roule deux fois plus vite. Mais gare à l'accident !

```
5 REM *****
10 REM * GRAND-PRIN *
15 REM *****
20 CLS
30 N#=CHR$(128)
35 REM R#=ROUTE
40 R#=CHR$(159)+CHR$(128)+CHR$(1
28)+CHR$(128)+CHR$(159)
45 REM R=POSITION ROUTE
50 R=13
55 REM T=KM PARCOURUS/TEMPS
60 T=1
65 REM V#=CARACTERE VOITURE
```

```
70 V$="1"  
75 REM V=POSITION VOITURE  
80 V=207  
90 V1=V  
95 REM DEBUT ROUTE DROITE  
100 FOR I=0 TO 15  
110 PRINT@ R,R$;  
120 R=R+32  
130 NEXT I  
140 R=R-32  
145 REM AFFICHAGE VOITURE  
150 PRINT@ V,V$;  
154 REM  
155 REM BOUCLE PRINCIPALE  
156 REM  
160 D$=INKEY$  
165 REM CHANGEMENT DE VITESSE  
170 IF D$="1" THEN T=1 GOTO 160  
180 IF D$="2" THEN T=2 GOTO 160  
185 REM DIRECTION  
200 V=V+(D$=",")-(D$=".")  
210 IF D$(">") THEN 160  
215 REM NOUVELLE POS. VOITURE  
220 P=V+32  
225 REM CALCUL COORDONNEES X,Y  
230 Y=INT(P/32)*2  
240 X=(P-16)*2  
245 REM ACCIDENT?  
250 IF POINT(X,Y)<>0 THEN 400  
255 REM AFFICHAGE ROUTE  
260 R=R+(RND(2)=1)-(RND(2)=1)  
270 IF R<480 THEN R=480  
280 IF R>506 THEN R=506  
290 PRINT@ 511," ";  
295 REM AFFICHAGE VOITURE  
300 PRINT@V1-32,N$;  
310 PRINT@ R,R$;  
320 PRINT@ V,V$;
```

```
345 REM COMPTE KM
350 K=K+T
355 REM DELAI
360 DL=(2-T)*50
370 FOR I=1 TO DL:NEXT I
380 V1=V
390 GOTO 160
394 REM
395 REM ACCIDENT
396 REM
400 PRINT@ P,CHR$(191);
410 PRINT@ V1,N$;
420 FOR I=1 TO 4
430 FOR J=1 TO 20
440 SOUND J*10,1
450 NEXT J
460 NEXT I
465 REM AFFICHAGE SCORE
470 PRINT@ 166,"KMS PARCOURS . "
;K;
480 D$=INKEY$
490 PRINT@ 230,"UNE AUTRE ?";
500 D$=INKEY$
510 IF D$="" THEN 500
520 IF D$<>"N" THEN RUN
530 CLS
540 END
```



AUTOROUTE

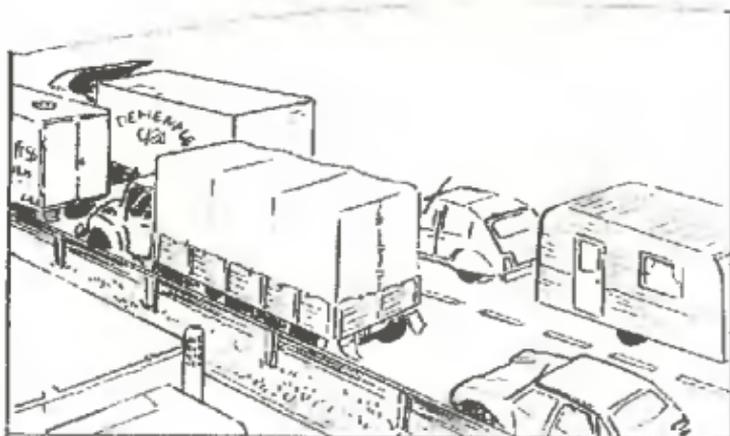
Voici un périlleux exercice, à déconseiller aux maladroits. Vous devez en effet traverser les quatre voies de l'autoroute à une heure où la circulation est extrêmement dense. Heureusement, un terre-plein central vous permet de vous reposer un peu avant la deuxième partie de la traversée. A chaque traversée réussie, vous marquez un point. Si vous vous faites écraser, vous perdez une de vos cinq vies et le jeu reprend après un petit intermède musical. Utilisez les touches <W> pour avancer et <Z> pour reculer. *Un bon conseil* : regardez bien des deux côtés avant de vous engager sur la chaussée.

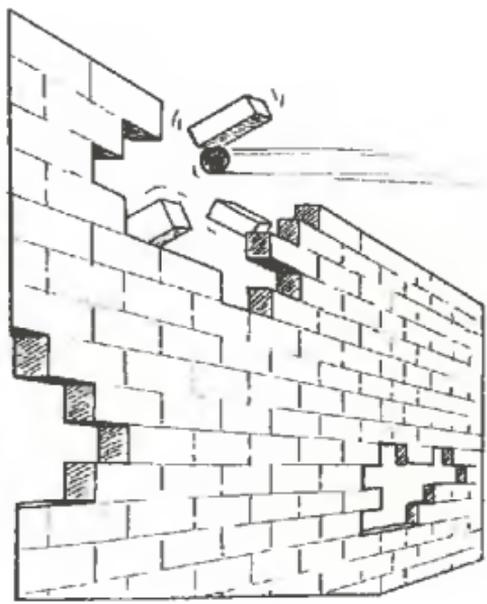
```
5 REM *****
10 REM * AUTOROUTE *
12 REM *****
13 REM
14 REM INITIALISATION
15 REM
19 REM RESERVE ESPACE CHAINES
20 CLEAR 250
30 CLS 0
40 A$=""
50 B$=""
60 S=0
70 NP=5
```

```
80 P=367
90 P1=P
100 P$=CHR$(191)
110 RESTORE
115 REM INITIALISATION VOITURES
120 FOR I=1 TO 32
130 READ A,B
140 A$=A$+CHR$(A)
150 B$=B$+CHR$(B)
160 NEXT I
170 PRINT@ 64
180 PRINT@ 96
190 PRINT@ 192
200 PRINT@ 298
210 PRINT@ 320
220 PRINT@ P,P$
230 X=RND(31)
240 A$=RIGHT$(A$,X)+LEFT$(A$,32-
  X)
244 REM
245 REM BOUCLE PRINCIPALE
246 REM
250 PRINT@ 352,"VIE(S) REST. ";NP
  ;
255 REM DEPLACEMENT VOITURES
260 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,31)
270 B$=RIGHT$(B$,31)+LEFT$(B$,1)
280 PRINT@ 128,B$;
290 PRINT@ 256,A$;
300 PRINT@ 160,A$;
310 PRINT@ 224,B$;
315 REM NOUVEMENT JOUEUR
320 D$=INKEY$
330 P=P+32*((D$="Z")-(D$="W"))
340 IF P>367 THEN P=367
345 REM ROUTE TRAVERSEE?
350 IF P=111 THEN 450
360 C=PEEK(16384+P)
```

```
365 REM PERDU?
370 IF C<>96 AND C<>128 AND C<>1
91 THEN 600
380 PRINT@ P1," ";
390 PRINT@ P,P$;
400 P1=P
410 D$=INKEY$
420 IF D$(">") THEN 330
430 GOTO 250
444 REM
445 REM ROUTE TRAVERSEE
446 REM
450 PRINT@ P1," ";
460 PRINT@ P,P$;
470 SOUND 1,1
480 FOR I=1 TO 200
490 NEXT I
500 PRINT@ P," ";
510 P=367
520 P1=P
530 S=S+1
540 PRINT@ 0,"SCORE :";S,
550 PRINT "RECORD :";R
560 GOTO 230
594 REM
595 REM PERDU
596 REM
600 NP=NP-1
610 PRINT@ P,CHR$(191),
620 PRINT@ P1," ";
630 GOSUB 1000
640 IF NP=0 THEN 700
650 P=367
660 P1=P
670 GOTO 230
700 IF S>R THEN R=S
710 CLS
720 PRINT@ 256,"SCORE :";S,
```

```
730 PRINT "RECORD =",R,
740 PRINT@ 330,"UNE AUTRE ?",
750 D$=INKEY$
760 IF D$="" THEN 750
770 IF D$(">")"N" THEN 30
780 END
994 REM
995 REM MARCHE FUNEBRE
996 REM
1000 SOUND 15,12
1010 SOUND 15,9
1020 SOUND 15,3
1030 SOUND 15,12
1040 SOUND 55,9
1050 SOUND 45,3
1060 SOUND 45,9
1070 SOUND 15,3
1080 SOUND 15,9
1090 SOUND 1,3
1100 SOUND 15,12
1110 D$=INKEY$
1120 RETURN
2000 DATA 128,128,151,151,155,15
5,128,128,128,129,128,151,128,15
9
2010 DATA 151,128,155,128,128,12
8,129,128,128,128,128,151,128,15
5
2020 DATA 128,128,128,128,147,15
1,155,155,128,128,128,151,128,15
5
2030 DATA 151,128,155,128,128,15
1,159,159,155,128,128,128,128,12
8
2040 DATA 128,128,151,128,155,15
1,128,155
```





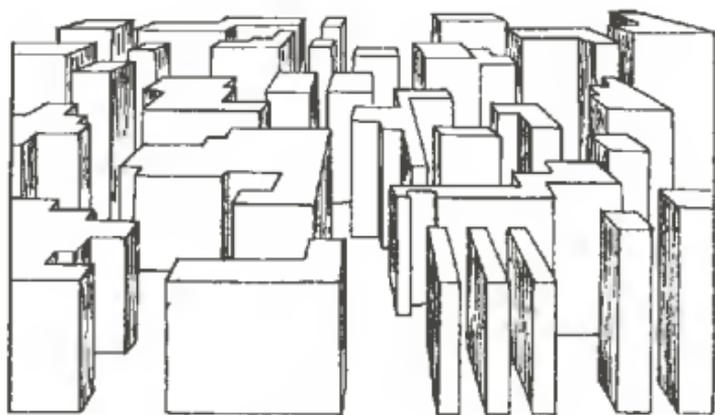
CASSE-BRIQUES

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.

```
10 REM CASSE-BRIQUES
20 S=0
30 NB=0
40 GOSUB 5000
100 V=V+DV
110 H=H+DH
120 PRINT@ B,B1$;
130 B=V*32+H
140 IF PEEK(B+16384)<>223 THEN S
   =S+1:K=0
150 PRINT@ B,B$;
```

```
160 IF V=13 AND ABS(R-29-B)>1 TH
EN 4000
170 IF V=13 THEN DV=-DV
180 IF H=1 OR H=30 THEN DH=-DH
190 IF V=1 THEN DV=-DV
200 L=16352+B
210 C=PEEK(L)
220 IF C<>223 AND C<>96 THEN POK
E L,223:S=S+1:DV=-DV:K=0
230 D$:INKEY$
240 D=2*(C=D$="Q")-(D$="S")
250 IF D$=" " THEN D0=0
260 IF D<>0 THEN D0=D
270 R=R+D0
280 IF R<446 THEN R=446
290 IF R>475 THEN R=475
300 PRINT@ R,R$;
310 IF S/120=INT(S/120) AND K=0
THEN GOSUB 5000
320 GOTO 100
4000 NB=NB+1
4010 FOR I=1 TO 5
4020 SOUND 1,1
4030 FOR J=1 TO 50
4040 NEXT J
4050 NEXT I
4060 IF NB=11 THEN 4500
4070 PRINT@ B,B1$;
4080 GOSUB 5190
4090 GOTO 100
4500 IF S>R1 THEN R1=S
4510 PRINT@ 166,"SCORE :",S;
4520 PRINT@ 230,"RECORD :",R1;
4530 PRINT@ 294,"UNE AUTRE ?";
4540 FOR I=1 TO 100
4550 D$:INKEY$
4560 NEXT I
4570 D$:INKEY$
```

```
4580 IF D$="" THEN 4570
4590 IF D$<.>"N" THEN 20
4600 CLS
4610 END
5000 CLS 6
5010 FOR I=0 TO 31
5020 PRINT@ I," ";
5030 NEXT I
5040 FOR I=1 TO 12
5050 PRINT@ I*32," ";
5060 PRINT@ I*32+31," ";
5070 NEXT I
5080 FOR I=1 TO 30
5090 PRINT@ I+32,CHR$(159);
5100 PRINT@ I+64,CHR$(239);
5110 PRINT@ I+96,CHR$(255);
5120 PRINT@ I+128,CHR$(175);
5130 NEXT I
5140 K=1
5150 R=461
5160 R$=CHR$(223)+CHR$(223)+CHR$(
(211)+CHR$(211)+CHR$(211)+CHR$(2
23)+CHR$(223)
5170 B$=CHR$(191)
5180 B1$=CHR$(223)
5190 V=13
5200 H=RND(20)+1
5210 B=V*32+H
5220 DV=-1
5230 DH=(RND(2)-1.5)*2
5240 BI=B
5250 D0=0
5260 RETURN
```



POURSUITE

Le voleur s'est échappé, emportant le mekot. 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 !

Déplacement :

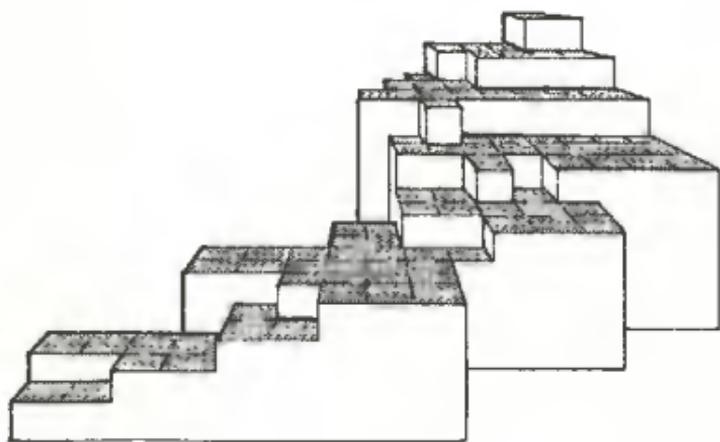
- <Z> : haut
- <Q> : gauche
- <S> : droite
- <W> : bas

```
5 REM  ****
10 REM * POURSUITE *
15 REM ****
19 REM S=SCORE
20 S=0
25 REM V#=CARACTERE VOLEUR
30 V#=CHR$(128)
35 REM P#=CARACTERE JOUEUR
40 P#=CHR$(191)
50 GOSUB 2000
104 REM
105 REM BOUCLE PRINCIPALE
106 REM
109 REM MOUVEMENT JOUEUR
110 D$=INKEY$
120 D=(D$="R")-(D$="S")+32*(D$="Z")-(D$="N")
130 IF D<>0 THEN D0=D
135 REM DECOMPTE TEMPS
150 T=T-0.1
160 PRINT@ 490;"TEMPS ";INT(T+1);
165 REM TEMPS ECOULE?
170 IF T<0 THEN 490
180 P=P+D0
190 C=PEEK(16384+P)
195 REM VOLEUR ATTRAPE?
200 IF C=128 THEN 4000
205 REM OBSTACLE?
210 IF C<>159 THEN P=P1
220 PRINT@ P1,CHR$(159);
230 PRINT@ P,P#;
240 P1=P
245 REM DEPLACEMENT VOLEUR
250 V=V+D#
255 REM OBSTACLE?
260 IF PEEK(16384+V)<>159 THEN G
OSUB 600
```

```
270 IF PEEK(16384+V)<>159 THEN 2
50
280 PRINT@ V1,CHR$(159),
290 PRINT@ V,V$,
300 V1=V
310 GOTO 110
404 REM
405 REM FIN
406 REM
490 D$=INKEY$
500 IF R<S THEN R=S
510 PRINT@ 166,"TEMPS ECOULE",
520 PRINT@ 234,"SCORE :";S;
530 PRINT@ 266,"RECORD :";R;
540 PRINT@ 326,"UNE AUTRE ?":
550 D$=INKEY$
560 IF D$="" THEN 550
570 IF D$<>"N" THEN 20
580 END
594 REM
595 REM OBSTACLE
596 REM
600 D2=D2+1
610 GOSUB 900
620 IF PEEK(16384+V1+DV)=159 THE
N V=V1+DV:RETURN
630 D2=D2-2
640 GOSUB 900
650 IF PEEK(16384+V1+DV)=159 THE
N V=V1+DV:RETURN
660 D2=D2-1
670 GOSUB 900
680 V=V1+DV
690 RETURN
900 IF D2>4 THEN D2=D2-4
910 IF D2<1 THEN D2=D2+4
920 DV=(D2=1)-(D2=3)+32*((D2=2)-
(D2=4))
```

```
930 RETURN
1994 REM
1995 REM INITIALISATION
1996 REM
2000 CLS 2
2005 REM TRACE DU CADRE
2020 FOR I=0 TO 31
2030 PRINT@ I,CHR$(175);
2040 PRINT@ 448+I,CHR$(175);
2050 NEXT I
2060 FOR I=1 TO 13
2070 PRINT@ I*32,CHR$(175);
2080 PRINT@ I*32+31,CHR$(175);
2090 NEXT I
2095 REM POSE DES OBSTACLES
2100 FOR I=1 TO 70
2110 GOSUB 3000
2130 PRINT@ P," ",
2140 NEXT I
2145 REM AFFICHAGE VOLEUR
2150 GOSUB 3000
2160 V=P
2170 PRINT@ V,V$;
2180 V1=V
2185 REM AFFICHAGE JOUEUR
2200 GOSUB 3000
2210 PRINT@ P,P$;
2220 P1=P
2230 T=30
2240 D0=0
2250 DV=0
2260 D2=0
2270 RETURN
2994 REM
2995 REM POSITION ALEATOIRE
2996 REM
3000 P=RND(414)+32
3005 REM POSITION OCCUPEE?
```

```
3010 IF PEEK(16284+P)<>159 THEN
3000
3020 RETURN
3994 REM
3995 REM GAGNE
3996 REM
4300 FOR I=1 TO 5
4005 REM SIRENE
4010 SOUND 35,10
4020 SOUND 5,10
4030 NEXT I
4040 S=S+1
4050 GOTO 50
```



BLOCS

Pour vous reposer après tous ces jeux d'action, voici un jeu de réflexion. Vous devez vous efforcer de parcourir le plus long chemin possible avec votre pion bleu alors que l'ordinateur tente de vous arrêter en posant des blocs jaunes sur votre route. *Attention* : vous ne devez pas recouper votre trace. Utilisez les touches de déplacement du curseur pour contrôler vos mouvements.

```
5 REM *****
10 REM * BLOCS *
15 REM *****
16 REM
17 REM INITIALISATION
18 REM
20 CLS @
25 REM S=SCORE
30 S=0
35 REM J#=CARACTERE JOUEUR
40 J#=CHR$(175)
45 REM O#=CARACTERE ORDINATEUR
50 O#=CHR$(159)
55 REM TRACE DU CADRE
```

```
60 FOR I=1 TO 12
70 PRINT@ 74+I," ";
80 PRINT@ 426+I," ";
90 PRINT@ 74+(I-1)*32," ";
100 PRINT@ 66+(I-1)*32," ";
110 NEXT I
115 REM PLACEMENT DU JOUEUR
120 J=238+1*(RND(4)-1)+32*(RND(4)-1)
122 REM
123 REM BOUCLE PRINCIPALE
124 REM
125 REM AFFICHAGE
130 PRINT@ J,J$;
135 REM JEU ORDINATEUR
140 H=RND(4)
150 O=J+(H=1)-(H=2)+32*(H=3)-32*(H=4)
160 IF PEEK(16384+O)<>128 THEN 140
185 REM AFFICHAGE
190 PRINT@ O,O$;
195 REM JEU DU JOUEUR
200 R$=INKEY$
210 D=32*(R$="Z")-(R$="W")+(R$="Q")-(R$="S")
220 IF D=0 THEN 200
230 J=J+D
235 REM PERDU?
240 IF PEEK(16384+J)<>128 THEN 300
265 REM SCORE: +1
270 S=S+1
280 GOTO 130
294 REM
295 REM PERDU
296 REM
299 REM RECORD BATTU?
```

1. Ekvilibr
2. Bili
3. B.C. &
4. Tili
5. Saker
6. Garmat
7. Tili
8. GYF
9. Tili
10. Tili
11. Garmat
12. Tili
13. Tili
14. Tili
15. Tili
16. Tili
17. Tili
18. Tili

