

Nom du programme principal:« ALIENS »

0→C

125→D

0→B

0→A

ViewWindow 0,126,1,0,62,1

AxesOff

Cls

Text 3,33, « BIENVENUE DANS »

Text 13,42, « LE JEU DES »

F-Line 20,20,25,40

F-Line 25,40,30,40

F-Line 30,40,35,20

F-Line 22,20,25,30

F-Line 25,30,30,30

F-Line 33,20,30,30

F-Line 25,32,29,32

F-Line 20,20,22,20

F-Line 33,20,35,20

F-Line 25,32,27,38

F-Line 30,32,28,38

F-Line 36,20,31,40

F-Line 23,20,26,30

F-Line 26,32,28,38

F-Line 40,20,40,40

F-Line 40,20,50,20

F-Line 50,20,50,22

F-Line 51,20,51,22

F-Line 50,22,42,22

F-Line 42,22,42,40

F-Line 43,22,43,40

F-Line 40,40,42,40

F-Line 55,20,55,40

F-Line 57,20,57,40

F-Line 58,20,58,40

F-Line 55,20,57,20

F-Line 55,40,57,40

F-Line 62,20,72,20

F-Line 62,20,62,40

F-Line 62,40,72,40

F-Line 72,20,72,22

F-Line 73,20,73,22

F-Line 72,22,64,22

F-Line 64,22,64,30

F-Line 64,30,69,30

F-Line 65,22,65,30

F-Line 69,30,69,32

F-Line 70,30,70,32

F-Line 69,32,64,32

F-Line 64,32,64,38

F-Line 65,32,65,38

F-Line 65,38,72,38

```

F-Line 72,40,72,38
F-Line 73,40,73,38
F-Line 77,20,77,40
F-Line 77,20,79,20
F-Line 79,20,79,38
F-Line 79,38,85,20
F-Line 80,20,80,35
F-Line 77,40,80,40
F-Line 85,20,88,20
F-Line 88,20,88,40
F-Line 89,20,89,40
F-Line 86,24,86,40
F-Line 81,40,85,26
F-Line 82,40,86,24
F-Line 86,40,88,40
F-Line 93,20,103,20
F-Line 93,20,93,22
F-Line 93,22,101,22
F-Line 103,20,103,31
F-Line 104,20,104,31
F-Line 101,22,101,29
F-Line 101,29,93,29
F-Line 104,31,95,31
F-Line 93,29,93,40
F-Line 93,40,104,40
F-Line 95,31,95,38
F-Line 96,32,96,37
F-Line 96,38,104,38
F-Line 103,38,103,40
F-Line 104,38,104,40
F-Line 18,18,108,18
F-Line 18,42,108,42
Text 50,30, « CREE PAR B.PERALTA »
While A=0
Getkey=31=>1→A
B<4=>Text 58,45, « [PRESS EXE] »
B+1→B
B>4=>Text 58,45, «           »
B=8=>0→B
WhileEnd
While A=1
Vertical C
Vertical D
C+2→C
D-2→D
C=126=>0→A
WhileEnd
Cls
Lbl 9
Text 6,52, « MENU »
F-Line 40,60,80,60
F-Line 40,50,80,50

```

```

Text 16,3, « [F1] NOUVEAU »
Text 24,3, « [F2] CHARGER »
Text 32,3, « [F3] VOIR LE MEILLEUR SCORE »
Text 40,3, « [F4] CONSULTER LA R7GLE DU JEU »
Text 48,3, « [F5] EFFACER LE MEILLEUR SCORE »
Text 56,3, « [F6] CHEAT CODE »
If Getkey=59
Then Cls
Text 31,20, « MEILLEUR SCORE: »
Text 31,90,W
F-Line 18,25,100,25
F-Line 18,35,100,35
Text 55,50, « [PRESS EXE]→MENU »
Do:LpWhile Getkey≠31
Cls
Goto 9
Else If Getkey=39
Then Cls
Text 3,15, « ETES VOUS SUR DE VOULOIR »
Text 10,5, « SUPPRIMER LE MEILLEURS SCORE? »
Text 35,20, « 0→NON »
Text 35,80, « 1→OUI »
Prog « EFFACEE »
Cls
Goto 9
Else If Getkey=79
Then Goto 8
Else If Getkey=49
Then Prog « REGLEJEU »
Cls
Goto 9
Else If Getkey=69
Then Θ=1=>2→Θ
Θ=2=>E≥6=>6→E
Θ=2=>Goto 1
Θ≠1=>Prog « SAUVE »
Goto 9
Else If Getkey=29
Then Prog « CHEAT »
Goto 9
Else Goto 9
Lbl 8
0→Θ
0→T
Cls
Text 5,30, « CHOISIS TON NIVEAU »
Text 14,10, « 1) NIVEAU 1 »
Text 22,10, « 2) NIVEAU 2 »
Text 30,10, « 3) NIVEAU 3 »
Text 38,10, « 4) NIVEAU 4 »
Text 46,10, « 5) NIVEAU 5 »
Text 54,10, « [6) NIVEAU 6] »

```

```

Lbl 0
If Getkey=72
Then 1→E
Goto 1
Else If Getkey=62
Then 2→E
Goto 1
Else If Getkey=52
Then 3→E
Goto 1
Else If Getkey=73
Then 4→E
Goto 1
Else If Getkey=63
Then 5→E
Goto 1
Else If Getkey=53
Then D≠1⇒Goto 0
6→E
Goto 1
Else Goto 0
Lbl 1
E=30⇒1→E
D=1⇒0→D
Cls
Text 30,44, « NIVEAU: »
Text 30,73,E
Do:LpWhile Getkey≠31
0→r
Θ≠2⇒0→V
Θ≠2⇒0→S
Θ≠2⇒0→U
Θ≠2⇒0→Q
C≠1⇒Θ≠2⇒3→R
C=1⇒99→R
C=1⇒0→C
Θ≠2⇒1→P
Θ≠2⇒0→O
Θ≠2⇒0→N
Θ≠2⇒55→L
Θ≠2⇒0→K
Θ≠2⇒0→J
Cls
Θ=2⇒RclPict 1
Horizontal 0
F-Line 0,0,0,62
Horizontal 62
F-Line 126,0,126,62
F-Line 80,0,80,62
F-Line 0,60,80,60
Text 5,85, « NIVEAU: »
Text 5,114,E

```

Text 15,85, « VITESSE: »
 Text 15,116,K
 Text 25,85, « BALLES: »
 $\Theta \neq 2 \Rightarrow L - 5E \rightarrow L$
 Text 25,114,L
 Text 35,85, « POINTS: »
 Text 35,114,N
 Text 45,85, « VIES: »
 Text 45,110,R
 Text 55,85, « ARMES B: »
 $57 \rightarrow H$
 $\Theta \neq 2 \Rightarrow 40 \rightarrow I$
 $E \neq 6 \Rightarrow \text{Text } H, I, \text{ « X »}$
 $E = 6 \Rightarrow \text{Prog « NIVEAU »}$
 $E = 10 \Rightarrow \text{Goto } 7$
 $r = 1 \Rightarrow \text{Goto } 9$
 $E = 30 \Rightarrow \text{Goto } 1$
 Lbl 2
 $0 \rightarrow Y$
 PlotOn P,61
 PlotOn P+1,61
 If P=79
 Then $1 \rightarrow P$
 $1 \rightarrow S$
 While $S \neq 80$
 PlotOff S,61
 $S + 1 \rightarrow S$
 WhileEnd
 $R - 1 \rightarrow R$
 $R = -1 \Rightarrow \text{Goto } 7$
 Text 45,110,R
 Goto 3
 Else $P + 2 \rightarrow P$
 $\Theta \neq 2 \Rightarrow O \neq 0 \Rightarrow N - E \rightarrow N$
 $O + 1 \rightarrow O$
 If $N \leq -50$
 Then $E \rightarrow N$
 $R - 1 \rightarrow R$
 $R = -1 \Rightarrow \text{Goto } 7$
 Text 45,110,R
 Goto 3
 Else Text 35,114, « »
 Text 35,114,N
 If $N \geq 100$
 Then $E + 1 \rightarrow E$
 $T + 5R + 5E + 100 + L \rightarrow T$
 Goto 1
 Else $\Theta \neq 2 \Rightarrow \text{Int } 75\text{Ran\#} + 3 \rightarrow F$
 $\Theta \neq 2 \Rightarrow 5 \rightarrow G$
 $\Theta \neq 2 \Rightarrow 0 \rightarrow \Theta$
 Text G,F, « O »
 Lbl 3

```

If L=0
Then 55→L
L-5E→L
Text 25,114,L
R-1→R
R=-1=>Goto 7
Text 45,110,R
Goto 3
Else If Q=1
Then 0→J
40→I
R-1→R
R=-1=>Goto 7
Text 45,110,R
0→Q
Text 15,116, «   »
Text 15,116,J
Goto 3
Else V>0=>V-1→V
StopPict 1
Getkey=47=>Prog « PAUSE »
r=1=>Goto 9
Getkey=27=>Goto 4
Getkey=38=>Goto 5
Getkey=31=>Goto 6
Getkey=71=>Prog « ARMES »
Y=1=>Goto 2
Text H,I, «   »
I+J→I
If I≤1
Then 1→Q
Goto 3
Else If I≥78
Then 1→Q
Goto 3
Else Text H,I, « X »
If V=0
Then Text G,F, «   »
G+E→G
G≥52=>Goto 2
Text G,F, « O »
Goto 3
Else Goto 3
Lbl 4
Text H,I, «   »
J+1→J
I+J→I
J≥0=>J→K
J<0=>J-2J→K
Text 15,116, «   »
Text 15,116,K
If I≥78

```

```

Then  $1 \rightarrow Q$ 
Goto 3
Else If  $I \leq 1$ 
Then  $1 \rightarrow Q$ 
Goto 3
Else Text H,I, « X »
If  $V=0$ 
Then Text G,F, «   »
 $G+E \rightarrow G$ 
 $G \geq 52 \Rightarrow \text{Goto } 2$ 
Text G,F, « O »
Goto 3
Else Goto 3
Lbl 5
Text H,I, «   »
 $J-1 \rightarrow J$ 
 $I+J \rightarrow I$ 
 $J \geq 0 \Rightarrow J \rightarrow K$ 
 $J < 0 \Rightarrow J-2J \rightarrow K$ 
Text 15,116, «   »
Text 15,116,K
If  $I \leq 1$ 
Then  $1 \rightarrow Q$ 
Goto 3
Else If  $I \geq 78$ 
Then  $1 \rightarrow Q$ 
Goto 3
Else Text H,I, « X »
If  $V=0$ 
Then Text G,F, «   »
 $G+E \rightarrow G$ 
 $G \geq 52 \Rightarrow \text{Goto } 2$ 
Text G,F, « O »
Goto 3
Else Goto 3
Lbl 6
 $L-1 \rightarrow L$ 
Text 25,114, «   »
Text 25,114,L
Text 50,I, « ^ »
Text 42,I, « ^ »
Text 34,I, « ^ »
Text 26,I, « ^ »
Text 18,I, « ^ »
Text 10,I, « ^ »
Text 50,I, «   »
Text 42,I, «   »
Text 34,I, «   »
Text 26,I, «   »
Text 18,I, «   »
Text 10,I, «   »
 $V \neq 0 \Rightarrow \text{Text G,F, « O »}$ 

```

```

I=F=>U#3=>U#7=>U#10=>U#13=>U#18=>Prog « LASER »
If I=F
Then Text G,I, «  »
N+10+E→N
Goto 2
Else Goto 3
Lbl 7
E=10=>6→E
Cls
T+5E+5R+N+L→T
T>W=>Text 10,20, « MEILEUR SCOER BATTUE!!! »
T>W=>T→W
Text 22,40, « GAME OVER! »
Text 38,36, « SCORE: »
Text 38,59,T
Text 53,20, « MEILLEUR SCORE: »
Text 53,83,W
Do:LpWhile Getkey#31
Cls
Goto 9

```

Nom du sous programme:EFFACEE

```

Lbl 0
Getkey=71=>Goto 1
Getkey=72=>Goto 2
Goto 0
Lbl 1
Return
Lbl 2
Cls
0→W
Text 31,61, « MEILLEUR SCORE EFFACE!!! »
F-Line 15,25,110,25
F-Line 15,35,110,35
Text 55,50, « [PRESS EXE]→MENU »
Do:LpWhile Getkey#31
Return

```

Nom du sous programme:REGLEJEU

```

ViewWindow 0,126,1,0,62,1
Lbl 0
Cls
Text 7,39, « REGLE DU JEU »
F-Line 37,49,87,49
F-Line 37,59,87,59
Text 20,3, « POUR DEPLACER VOTRE VAISSEAU »
Text 30,3, « APPUYEZ EN CONTINUE SUR LES »
Text 40,3, « TOUCHES → ET← »
Text 50,31, « [PRESS EXE]→MENU »
Prog « TRAIT »
F-Line 120,52,126,52
F-Line 120,51,126,51

```



```

F-Line 120,50,126,50
F-Line 120,49,126,49
F-Line 120,48,126,48
Do
Getkey=31=>Return
LpWhile Getkey≠37
Lbl 1
Cls
Text 3,3, « POUR RALENTIR APPUYEZ (EN »
Text 13,3, « CONTINUE) SUR LES TOUCHES DE »
Text 23,3, « DIRECTION OPPOSEE A CELLE DU »
Text 33,3, « VAISSEAU »
Text 43,3, « ATTENTION,IL FAUT UN CERTAIN »
Text 53,31, « [PRESS EXE]→MENU »
Prog « TRAIT »
F-Line 120,47,126,47
F-Line 120,46,126,46
F-Line 120,45,126,45
F-Line 120,44,126,44
F-Line 120,43,126,43
Do
Getkey=31=>Return
Getkey=28=>Goto 0
LpWhile Getkey≠37
Lbl 2
Cls
Text 3,3, « TEMPS POUR S'ARRETER! »
Text 13,3, « POUR TIRER APPUYEZ SUR LA »
Text 23,3, « TOUCHE EXE »
Text 33,3, « QUAND VOUS TOUCHEZ UN ALIEN »
Text 43,3, « VOUS MARQUEZ 10 POINTS »
Text 53,31, « [PRESS EXE]→MENU »
Prog « TRAIT »
F-Line 120,42,126,42
F-Line 120,41,126,41
F-Line 120,40,126,40
F-Line 120,39,126,39
F-Line 120,38,126,38
Do
Getkey=31=>Return
Getkey=28=>Goto 1
LpWhile Getkey≠37
Lbl 3
Cls
Text 3,3, « EN REVENCHE,SI L'ALIEN »
Text 13,3, « ARRIVE EN BAS VOUS PERDEZ LE »
Text 23,3, « NOMBRE DE POINTS »
Text 33,3, « CORRESPONDANT AU NIVEAU DANS »
Text 43,3, « LEQUEL VOUS ETES »
Prog « TRAIT »
F-Line 120,37,126,37
F-Line 120,36,126,36

```

```

F-Line 120,35,126,35
F-Line 120,34,126,34
F-Line 120,33,126,33
Text 53,31, « [PRESS EXE]→MENU
Do
Getkey=31=>Return
Getkey=28=>Goto 2
LpWhile Getkey≠37
Lbl 4
Cls
Text 3,3, « SI VOS POINTS ATTEIGNENT -50 »
Text 13,3, « VOUS PERDEZ 1 VIES »
Text 23,3, « SI VOUS TAPEZ LES MURS VOUS »
Text 33,3, « PERDEZ 1 VIES »
Text 43,3, « SI VOUS N'AVEZ PLUS DE »
Prog « TRAIT »
F-Line 120,32,126,32
F-Line 120,31,126,31
F-Line 120,30,126,30
F-Line 120,29,126,29
F-Line 120,28,126,28
Text 53,31, « [PRESS EXE]→MENU »
Do
Getkey=31=>Return
Getkey=28=>Goto 3
LpWhile Getkey≠37
Lbl 5
Cls
Text 3,3, « MUNITIONS VOUS PERDEZ 1 VIES »
Text 13,3, « EN HAUT DE L'ECRAN VOUS »
Text 23,3, « AVEZ UNE BARRE QUI SE »
Text 33,3, « REMPLIE AU FUR ET A »
Text 43,3, « MESURE QUE LE TEMPS »
Text 53,31, « [PRESS EXE]→MENU »
Prog « TRAIT »
F-Line 120,27,126,27
F-Line 120,26,126,26
F-Line 120,25,126,25
F-Line 120,24,126,24
F-Line 120,23,126,23
Do
Getkey=31=>Return
Getkey=28=>Goto 4
LpWhile Getkey≠37
Lbl 6
Cls
Text 3,3, « S'ECOULE, QUAND LA BARRE EST »
Text 13,3, « PLEINE VOUS PERDEZ 1 VIES »
Text 23,3, « SI VOUS PERDEZ VOTRE »
Text 33,3, « DENIERE VIE, VOUS PERDEZ »
Text 43,3, « LE JEU! »
Text 53,31, « [PRESS EXE]→MENU »

```

```

Prog « TRAIT »
F-Line 120,22,126,22
F-Line 120,21,126,21
F-Line 120,20,126,20
F-Line 120,19,126,19
F-Line 120,18,126,18
Do
Getkey=31=>Return
Getkey=28=>Goto 5
LpWhile Getkey≠37
Lbl 7
Cls
Text 3,3, « AU COURS DU JEU VOUS »
Text 13,3, « POUVEZ ACQUERRIR DES ARMES »
Text 23,3, « BONUS »
Text 33,3, « APPUYEZ SUR LA TOUCHE 0 »
Text 43,3, « POUR LES UTISILER »
Text 53,3, « [PRESS EXE]→MENU »
Prog « TRAIT »
F-Line 120,17,126,17
F-Line 120,16,126,16
F-Line 120,15,126,15
F-Line 120,14,126,14
F-Line 120,13,126,13
Do
Getkey=31=>Return
Getkey=28=>Goto 6
LpWhile Getkey≠37
Lbl 8
Cls
Text 3,3, « AU COURS DU JEU, VOUS »
Text 13,3, « POUVEZ APPUIYEZ SUR LA »
Text 23,3, « TOUCHE EXIT POUR METTRE »
Text 33,3, « LE JEU EN PAUSE »
Text 43,3, « NB:SI VOUS UTILISEZ UN »
Prog « TRAIT »
F-Line 120,12,126,12
F-Line 120,11,126,11
F-Line 120,10,126,10
F-Line 120,9,126,9
F-Line 120,8,126,8
Text 53,3, « [PRESS EXE]→MENU »
Do
Getkey=31=>Return
Getkey=28=>Goto 7
LpWhile Getkey≠37
Lbl 9
Cls
Text 3,3, « AUTRE PROGRAMME,LES DONNEES »
Text 13,3 « DE SAUVEGARDE RISQUENT »
Text 23,3, « D'ETRE EFFACEES »
Text 33,3, « PAREIL POUR LE MEILLEUR »

```

Text 43,3, « SCORE! »
Prog « TRAIT »
Text 53,3, « [PRESS EXE]→MENU »
F-Line 120,7,126,7
F-Line 120,6,126,6
F-Line 120,5,126,5
Do
Getkey=31=>Return
LpWhile Getkey≠28
Goto 8

Nom du sous programme: ARMES

If U=18
Then 0→U
Text G,F, « »
40→F
Text 55,114, « »
Return
Else If U=13
Then 0→U
Text G,F, « »
5→G
Text 55,114, « »
Return
Else If U=3
Then 10→V
0→U
Text 55,114, « »
Text G,F, « O »
Return
Else If U=7
Then Text H,I, « »
40→I
Text H,I, « X »
0→J
0→U
Text 55,114, « »
Text 15,116, « »
Text 15,116,J
Return
Else If U=10
Then 0→J
Text 15,116, « »
Text 15,116,J
0→U
Text 55,114, « »
Goto 2
Lbl 0
Text H,I, « »
I-2→I
If I≤1
Then 40→I

```

Return
Else Text H,I, « X »
Lbl 2
Text 50,I, « X »
Text 42,I, « X »
Text 34,I, « X »
Text 26,I, « X »
Text 18,I, « X »
Text 10,I, « X »
Text 50,I, «  »
Text 42,I, «  »
Text 34,I, «  »
Text 26,I, «  »
Text 18,I, «  »
Text 10,I, «  »
If I=F
Then Text G,I, «  »
N+10+E→N
Text H,I, «  »
40→I
1→Y
Return
Else Text G,F, « O »
Goto 0

```

Nom du sous programme: LASER

```

Int 20Ran#→U
D=40=>3→U
D=50=>7→U
D=60=>10→U
U≠3=>U≠7=>U≠10=>U≠13=>U≠18=>Return
If U=3
Then Text 55,114, « 1 »
Return
Else If U=7
Then Text 55,114, « 2 »
Return
Else If U=10
Then Text 55,114, « 3 »
Return
Else If U=13
Then Text 55,114, « 4 »
Return
Else If U=18
Then Text 55,114, « 5 »
Return
Else Return

```

Nom du sous programme: PAUSE

```

Cls
Text 10,50, « PAUSE »
F-Line 47,47,70,47

```

```

F-Line 47,55,70,55
Text 23,9, « [F1] REPRENDRE »
Text 33,9, « [F2] SAUVEGARDER »
Text 43,9, « [F3] QUITTER »
Lbl 0
If Getkey=79
Then Cls
E≠11=>RclPict 1
E=11=>6→E
Return
Else If Getkey=69
Then 1→Θ
1→r
Cls
Text 30,25, « PARTIE SAUVEGARDEE »
F-Line 22,27,101,27
F-Line 22,35,101,35
Text 50,30, « [PRESS EXE]→MENU »
Do:LpWhile Getkey≠31
Cls
Return
Else If Getkey=59
Then 1↱→r
Cls
Return
Else Goto 0

```

Nom du sous programme: SAUVE

```

Cls
Text 30,14, « AUCUNE PARTIE SAUVEGARDEE »
F-Line 12,27,116,27
F-Line 12,35,116,35
Text 55,30, « [PRESS EXE]→MENU »
Do:LpWhile Getkey≠31
Cls
Return

```

Nom du sous programme: CHEAT

```

Lbl 4
50→A
0→B
Cls
Text 30,18, « ENTREZ VOTRE CHEAT CODE »
Text 55,30, « [PRESS EXE]→MENU »
F-Line 16,27,109,27
F-Line 16,35,109,35
Lbl 0
If Getkey=31
Then Cls
Return
Else If Getkey=71
Then Text 40,A, « X »

```

```
A=70=>Goto 1
A+5→A
Goto 0
Else If Getkey=72
Then Text 40,A, « X »
A=50=>B+10000→B
A=55=>B+1000→B
A=60=>B+100→B
A=65=>B+10→B
A=70=>B+1→B
A=70=>Goto 1
A+5→A
Goto 0
Else If Getkey=62
Then Text 40,A, « X »
A=50=>B+20000→B
A=55=>B+2000→B
A=60=>B+200→B
A=65=>B+20→B
A=70=>B+2→B
A=70=>Goto 1
A+5→A
Goto 0
Else If Getkey=52
Then Text 40,A, « X »
A=50=>B+30000→B
A=55=>B+3000→B
A=60=>B+300→B
A=65=>B+30→B
A=70=>B+3→B
A=70=>Goto 1
A+5→A
Goto 0
Else If Getkey=73
Then Text 40,A, « X »
A=50=>B+40000→B
A=55=>B+4000→B
A=60=>B+400→B
A=65=>B+40→B
A=70=>B+4→B
A=70=>Goto 1
A+5→A
Goto 0
Else If Getkey=63
Then Text 40,A, « X »
A=50=>B+50000→B
A=55=>B+5000→B
A=60=>B+500→B
A=65=>B+50→B
A=70=>B+5→B
A=70=>Goto 1
A+5→A
```

```

Goto 0
Else If Getkey=53
Then Text 40,A, « X »
A=50=>B+60000→B
A=55=>B+6000→B
A=60=>B+600→B
A=65=>B+60→B
A=70=>B+6→B
A=70=>Goto 1
A+5→A
Goto 0
Else If Getkey=74
Then Text 40,A, « X »
A=50=>B+70000→B
A=55=>B+7000→B
A=60=>B+700→B
A=65=>B+70→B
A=70=>B+7→B
A=70=>Goto 1
A+5→A
Goto 0
Else If Getkey=64
Then Text 40,A, « X »
A=50=>B+80000→B
A=55=>B+8000→B
A=60=>B+800→B
A=65=>B+80→B
A=70=>B+8→B
A=70=>Goto 1
A+5→A
Goto 0
Else If Getkey=54
Then Text 40,A, « X »
A=50=>B+90000→B
A=55=>B+9000→B
A=60=>B+900→B
A=65=>B+90→B
A=70=>B+9→B
A=70=>Goto 1
A+5→A
Goto 0
Else Goto 0
Lbl 1
Prog « CHEATTT »
B=50=>Goto 2
B=51=>Goto 5
B=52=>Goto 6
B=53=>Goto 7
B=54=>Goto 8
B=55=>Goto 9
Lbl 2
Cls

```



```
Text 30,30, « CHEAT CODE REFUSE »
F-Line 25,27,100,27
F-Line 25,35,100,35
Text 55,10, « 0→TRY AGAIN »
Text 55,80, « 1→MENU »
Lbl 3
If Getkey=71
Then Goto 4
Else If Getkey=72
Then Cls
Return
Else Goto 3
Lbl 5
Cls
Text 30,30, « CHEAT CODE ACCEPTE »
F-Line 28,27,100,27
F-Line 28,35,100,25
Text 40,30, « VOUS AVEZ 99 VIES »
Text 55,30, « [PRESS EXE]→MENU »
1→C
Do:LpWhile Getkey≠31
Cls
Return
Lbl 6
Cls
Text 30,30, « CHEAT CODE ACCEPTE »
F-Line 28,27,100,27
F-Line 28,25,100,35
Text 40,20, « VOUS AVEZ ACCES AU NIVEAU 6 »
Text 55,30, « [PRESS EXE]→MENU »
1→D
Do:LpWhile Getkey≠31
Cls
Return
Lbl 7
Cls
Text 30,30, « CHEAT CODE ACCEPTE »
F-Line 28,27,100,27
F-Line 28,25,100,35
Text 40,5, « VOUS AVEZ ACCES A L'ARME B 1 »
Text 55,30, « [PRESS EXE]→MENU »
40→D
Do:LpWhile Getkey≠31
Cls
Return
Lbl 8
Cls
Text 30,30, « CHEAT CODE ACCEPTE »
F-Line 28,27,100,27
F-Line 28,25,100,35
Text 40,5, « VOUS AVEZ ACCES A L'ARME B 2 »
Text 55,30, « [PRESS EXE]→MENU »
```

```

50→D
Do:LpWhile Getkey≠31
Cls
Return
Lbl 9
Cls
Text 30,30, « CHEAT CODE ACCEPTE »
F-Line 28,27,100,27
F-Line 28,25,100,35
Text 40,5, « VOUS AVEZ ACCES A L'ARME B 3 »
Text 55,30, « [PRESS EXE]→MENU »
60→D
Do:LpWhile Getkey≠31
Cls
Return

```

Nom du sous programme:NIVEAU

```

Θ≠2=>0→Z
Θ≠2=>0→P
Θ≠2=>0→G
Θ≠2=>0→F
Θ≠2=>0→S
StoPict 1
Θ≠2=>F-Line 1,61,79,61
Θ=2=>F-Line 0,61,79-S,61
Θ≠2=>0→Θ
Goto 1
Lbl 2
Text H,I, «   »
J+1→J
I+J→I
J≥0=>J→K
J<0=>J-2J→K
Text 15,116, «   »
Text 15,116,K
If I≤1
Then 40→I
0→J
0→K
Text 15,116, «   »
Text 15,116,K
R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Goto 0
Else If I≥78
Then 40→I
0→J
0→K
Text 15,116, «   »
Text 15,116,K

```

```

R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Goto 0
Else Text H,I, « X »
Z=1=>Text 57,33, « ΘΘΘΘΘ »
If Z=1 And I≥33 And I≤49
Then 0→Z
R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Text 57,33, «    »
Goto 0
Else Z=1=>Text 57,33, «    »
Z=1=>0→Z
Text H,M, « Θ »
If M≥I-3 And M≤I+3
Then R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Goto 0
Else Goto 0
Lbl 3
Text H,I, «    »
J-1→J
I+J→I
J≥0=>J→K
J<0=>J-2J→K
Text 15,116, «    »
Text 15,116,K
If I≤1
Then 40→I
0→J
0→K
Text 15,116, «    »
Text 15,116,K
R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Goto 0
Else If I≥78
Then 40→I
0→J
0→K
R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R

```

```

Goto 0
Else Text H,I, « X »
Z=1=>Text 57,33, « ΘΘΘΘΘ »
If Z=1 And I≥33 And I≤49
Then 0→Z
R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Text 57,33, «    »
Goto 0
Else Z=1=>Text 57,33, «    »
Z=1=>0→Z
Text H,M, « Θ »
If M≥I-3 And M≤I+3
Then R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Goto 0
Else Goto 0
Lbl 0
Text H,M, «    »
Int 75Ran#+3→M
If L=0
Then 55-5E→L
Text 25,114, «    »
Text 25,114,L
R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Goto 0
Else F+1→F
If F=50
Then Cls:RclPict 1
Text H,40, «    »
Text 15,116,K
Text 25,114, «    »
Text 25,114,L
Text 45,110,R
F-Line 0,61,79-S,61
G+2→G
0→F
Goto 1
Else Getkey=27=>Goto 2
Getkey=38=>Goto 3
Getkey=31=>Goto 4
If Getkey=47
Then StoPict 4
11→E
Prog « PAUSE »

```

```

RclPict 4
r=1=>Cls
r=1=>Return
Goto 0
Else Text H,I, «  »
I+J→I
If I≤1
Then 40→I
0→J
0→K
Text 15,116, «  »
Text 15,116,K
R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Goto 0
Else If I≥78
Then 40→I
0→J
0→K
Text 15,116, «  »
Text 15,116,K
R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Goto 0
Else Text H,I, « X »
Z=1=>Text 57,33, « ΘΘΘΘΘ »
If Z=1 And I≥33 And I≤49
Then 0→Z
R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Text 57,33, «  »
Goto 0
Else Z=1=>Text 57,33, «  »
Z=1=>0→Z
Text H,M, « Θ »
If M≥I-3 And M≤I+3
Then R-1→R
R=-1=>10→E
R=-1=>Return
Text 45,110,R
Goto 0
Else Goto 0
StoPict 1
Lbl 1
F-Line30,58-G,50,58-G
F-Line 30,58-G,25,53-G

```

```

F-Line 50,58-G,55,53-G
F-Line 25,53-G,10,53-G
F-Line 55,53-G,70,53-G
F-Line 10,53-G,5,48-G
F-Line 70,53-G,75,48-G
F-Line 5,48-G,5,45-G
F-Line 75,48-G,75,45-G
F-Line 5,48-G,75,48-G
F-Line 5,45-G,75,45-G
F-Line 33,45-G,36,42-G
F-Line 44,42-G,47,45-G
F-Line 36,42-G,44,42-G
PlotOn 5,44-G
PlotOn 10,44-G
PlotOn 15,44-G
PlotOn 20,44-G
PlotOn 25,44-G
PlotOn 30,44-G
PlotOn 50,44-G
PlotOn 55,44-G
PlotOn 60,44-G
PlotOn 65,44-G
PlotOn 70,44-G
PlotOn 75,44-G
Goto 0
Lbl 4
StoPict 4
Text 50,I, « ^ »
Text 42,I, « ^ »
Text 34,I, « ^ »
Text 26,I, « ^ »
Text 18,I, « ^ »
Text 10,I, « ^ »
Text 50,I, « »
Text 42,I, « »
Text 34,I, « »
Text 26,I, « »
Text 18,I, « »
Text 10,I, « »
RclPict 4
L-1→L
Text 25,114, « »
Text 25,114,L
If I>35 And I<45
Then S=76=>Goto 5
PlotOff 79-S,61
PlotOff 78-S,61
PlotOff 77-S,61
PlotOff 76-S,61
S=40=>Text 57,4, « 00000000000000000000 »
S=40=>R-1→R
S=40=>R=-1=>10→E

```

```

S=40=>R=-1=>Return
S=40=>Text 45,110,R
S=40=>Text 57,4, «           »
S+4→S
1→Z
Goto 0
Else 1→Z
Goto 0
Lbl 5
Cls
Text 25,8, « VOUS AVEZ BATTU LE BIG BOSS »
F-Line 37,47,88,47
F-Line 37,55,88,55
Do
Text 40,42, «           »
Text 10,40, « FELICITATION »
Text 40,42, « [PRESS EXE] »
Text 10,40, «           »
LpWhile Getkey#31
Cls
T+1000→T
30→E
Return

```

Nom du sous programme: CHEATTT (vous pouvez mettre un mot de passe)

```

B#07264=>B#66101=>B#43427=>B#22668=>B#67355=>50→B
B=07264=>51→B
B=66101=>52→B
B=43427=>53→B
B=22998=>54→B
B=67355=>55→B
Return

```

Nom du sous programme: TRAIT

```

0→F
F-Line 126,0,126,58
F-Line 120,0,120,58
F-Line 120,0,126,0
F-Line 120,5,126,5
F-Line 120,58,126,58
F-Line 120,53,126,53
PlotOn 124,3
PlotOn 123,2
PlotOn 122,3
PlotOn 124,55
PlotOn 123,56
PlotOn 122,55

```

