

# CAUCHEMAR

**N**éritable cauchemar que de collecter au mépris du danger, les 64 diamants qui tapissent un immense entrepôt infesté de fantômes au contact mortel. Les chutes fatiguent considérablement notre héros et la présence de puissants aspirateurs et de tapis roulants lui causent bien du tracas. Heureusement que l'arrêt sur les ressorts et l'appui sur TIR, permet quelques bonds appréciables.

Ce jeu exceptionnel (animation, scrolling multidirectionnel, etc.) est compatible 464, 6128 et utilise le joystick ou les touches fléchées gauche-droite et COPY (DEL permet d'interrom-

pre la partie). Sauvegardez le listing Basic sous un nom de votre choix, et entrez le listing conséquent de codes machine par le programme AMSAISIE (reportez-vous à son mode d'emploi). Spécifiez 8DDO comme adresse de début et sauvez le langage machine sous le nom CAUCH (à la suite du programme Basic si vous sauvegardez sur cassette). Comme il est peu probable que vous rentriez tous ces codes en une seule opération, morcelez la saisie en plusieurs fichiers, puis charger-les à la suite <MEMORY &8DCF> et effectuez enfin une sauvegarde totale du langage machine par : SAVE"CAUCH.BIN",b,&8DDO,&10AC

Stéphane Vallois

```

10  **          C A U C H E M A R          [1305]
**
20 IF PEEK(36304)<>79 THEN MEMORY 3 [4070]
4000:LOAD "CAUCH.BIN",36304
30 BORDER 0:INK 0,0:INK 2,16:ENV 1, [6583]
5,-5,1,5,5,1,5,-5,1,5,5,1:ENT 2,5,-
5,1,5,5,1,5,-5,1,5,5,1,5,-5,1:ENT 3
,15,35,1:ENT 4,100,1,1:ENT 5,8,1,4:
ENT 6,8,-1,4
40 INK 1,24:INK 3,9:INK 4,20:INK 5, [7610]
15:INK 6,12:INK 7,2:INK 8,13:INK 9,
18:INK &A,24:INK &B,11:INK &C,10:IN
K &D,0,26:INK &E,26:INK &F,6
50 MODE 0:BORDER 6:PAPER 15:CLS [952]
60 GOTO 1270 [357]
70 D=16:FOR i=1 TO 20:a$=INKEY$:NEX [1966]
T i
80 FOR I=1 TO 2:SOUND 1,253,D*2,7:6 [2499]
OUND 4,0,D*2,0
90 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2077]
100 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
110 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
120 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
130 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260 [983]
140 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0 [1857]
150 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,379,D,7 [1343]
160 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
170 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2548]
180 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2593]
190 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,319,D,7 [2797]
200 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2593]
210 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260 [983]
220 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0 [1857]
230 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,213,D,7 [2208]
240 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2593]
250 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,568,D,7 [1986]
260 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,225,D,7 [2197]
270 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,284,D,7 [2177]
280 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,225,D,7 [2197]

```

```

290 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260 [983]
300 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,451,D,7 [1604]
310 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,568,D,7 [1620]
320 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,478,D,7 [1977]
330 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1676]
340 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,268,D,7 [1947]
350 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1676]
360 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,0,D,0 [2272]
370 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260 [983]
380 SOUND 1,134,D,7:SOUND 4,0,D,0 [2272]
390 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2548]
400 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2593]
410 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,319,D,7 [2797]
420 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,319,D,7 [2797]
430 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260 [983]
440 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0 [1857]
450 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,0,D,0 [2364]
460 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0 [1857]
470 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,0,D,0 [2364]
480 SOUND 1,169,D,7:SOUND 4,0,D,0 [2190]
490 SOUND 1,169,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2058]
500 SOUND 1,169,D,7:SOUND 4,506,D,7 [2162]
510 SOUND 1,169,D,7:SOUND 4,284,D,7 [2015]
520 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260 [983]
530 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,402,D,7 [1784]
540 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1471]
550 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2077]
560 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
570 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
580 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
590 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,506,D,7 [1649]
600 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260 [983]
610 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
620 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2077]
630 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
640 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
650 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
660 SOUND 1,506,D*2,7:SOUND 4,253,D [2120]
*2,7:NEXT I
670 REM ===== [1846]

```

