



SATANIA

LE JEU

René VENICX

SATANIA est une simulation, sur CPC, du jeu de lettres «SATANIX».

Ce jeu est constitué d'un axe de plastique autour duquel pivotent 16 anneaux amovibles, chacun d'eux comportant 9 lettres ainsi qu'une case vide.

Le but du jeu consiste à former des mots en manipulant les différents anneaux de manière à obtenir le plus de points, compte tenu de la valeur des lettres ; de plus, un «boni» est accordé pour les mots comprenant au moins sept lettres.

Ce programme permet de disputer de passionnants tournois chronométrés avec un maximum de 5 joueurs et offre en outre 5 niveaux de difficulté déterminant le nombre minimum de lettres que doivent comporter les mots ; de plus, SATANIA «mélange» au hasard les «anneaux» à chaque tour.

Après la présentation, vous entrez le nombre de joueurs, les prénoms ainsi que le niveau de difficulté choisi (niveau 1 : minimum 3 lettres ; niveau 5 : minimum 7 lettres !) ; ensuite, entrez la valeur du chrono (1 à 5 minutes) : si vous désirez le mettre hors service, pressez simplement N.

La partie démarre alors avec la réinitialisation des anneaux et l'affichage de ceux-ci.

Pour former un mot, sélectionnez l'anneau désiré au moyen des touches ← → puis, faites-le «tourner» vers le haut ou le bas par les touches ↑ ↓ et ainsi de suite jusqu'à l'obtention d'un mot complet dans la rangée centrale entre les deux repères jaunes (le mot ne doit pas obligatoirement commencer par le premier anneau, mais ne peut pas comprendre d'espace !). Lorsque le mot est terminé, pressez ENTER pour le valider : il sera alors reproduit en dessous du SATANIA tandis que le programme calculera et affichera votre score et votre boni éventuel : on presse ESPACE pour passer au joueur suivant. Une partie comprend 10 tours et, à la fin de chaque tour, le nom du joueur ayant le meilleur score est affiché sous la valeur des lettres.

Les mots ayant déjà été proposés au cours d'une partie ou ne comportant pas le mi-



Valable pour
 CPC 464
 CPC 664
 CPC 6128

nimum de lettres requis seront refusés : dépêchez-vous de corriger avant que n'expire le temps imparti, car si vous n'avez pas pressé ENTER à temps, SATANIA vous collera un score nul sans autre forme de procès !

Les mots entrés peuvent être des noms communs, adjectifs, au féminin comme au pluriel ainsi que les verbes conjugués ou non, à l'exception des noms propres et des noms composés : le dictionnaire est évidemment autorisé !

Le programme ne peut malheureusement pas vérifier la validité des mots : soyez "sportifs" !

Le boni est de 5 points pour les mots de 7 ou 8 lettres, de 10 points pour les mots de 9 ou 10 lettres et de 15 points pour les mots de plus de 10 lettres.

A la fin de la partie, SATANIA congratulera le (la) gagnant(e) et vous proposera de rejouer.

QUELQUES «TRUCS» POUR JOUER

CONSTRUCTION DES MOTS

Comme expliqué dans le mode d'emploi, un mot ne doit pas nécessairement commencer par le premier anneau, mais doit, DANS TOUS LES CAS être suivi d'une case vide sauf, évidemment, si la dernière lettre occupe le dernier anneau.

Tout mot ne commençant pas par le premier anneau doit OBLIGATOIREMENT être précédé d'une case vide : le programme fera alors de son mieux pour «ignorer» les lettres qui traineraient devant lui dans la rangée centrale.

Il faut cependant veiller à ce qu'il n'y ait pas avant le mot un groupe de lettres dont la longueur atteindrait le nombre de lettres minimum, sans quoi, le programme prendra ce «groupe» pour le mot proprement dit et ignorera tout ce qui se trouve après le premier espace rencontré.

Si ce groupe de lettres est trop long, il vous faudra donc le «briser» par une case vierge de manière à former 2 groupes de lettres dont la longueur sera «insuffisante», ce qui permettra au programme de les ignorer.

Prenons un exemple : vous jouez au niveau 1 (3 lettres minimum) et, dans la rangée centrale, figure ceci :

X LD WHYGIENE

Pressez ENTER et le mot HYGIENE sera seul retenu puisque les groupes de lettres qui précèdent le mot sont insuffisamment longs, mais si vous faites ceci :

Q XRB TAXI ZW

Pressez ENTER et vous obtiendrez XRB !

Recommencez l'expérience et remplacez l'une de ces 3 lettres par un espace : vous ne manquez pas votre TAXI, cette fois !

Voici comment fonctionne le programme : après avoir réinitialisé la chaîne MD\$, il va explorer la rangée centrale jusqu'à ce qu'il trouve un groupe de lettres contenant le minimum de lettres requis : ceci pour vous éviter de devoir faire précéder votre mot par une série de cases vierges depuis le premier anneau !

Le problème ne se pose donc que pour les lettres AVANT le mot proprement dit et l'on comprend que sa fréquence diminue avec le niveau de difficulté choisi puisque le mot doit être de plus en plus long !

```

10 ' SATANIA, par Rene VENICI >LA
20 ' D'après le jeu SATANIX (C) >LB
30 ' septembre 1988 >LC
40 ' >LD
50 CLS:CLR:GOSUB 1030:GOSUB 1310 >CV
60 IF CR=0 THEN PEN 1:LOCATE 34,7:P >MZ
RINT"NON"
70 FOR T=1 TO 10:LOCATE 36,16:PEN 1 >MJ
:PRINT T:GOSUB 290
80 FOR JN=1 TO NJ:IMP=IMP+1:LOCATE >YD
2,19:JN:PEN 1:PRINT J$(JN):TE=1:IF
CR THEN MN=CR:SEC=1:LOCATE 34,7:PRI
NT USING"#:";CR;:PRINT":00"
90 GOSUB 410:PEN 0:PAPER 1:LOCATE 3 >DW
2,9:PRINT"ENTER":PAPER 3:LOCATE 31,
12:PRINT"ESPACE":PAPER 0:PEN 1:GOSU
B 510:IF T=10 AND JN=NJ THEN 140
100 PEN 0:PAPER 3:LOCATE 32,9:PRINT >TQ
"ENTER":PAPER 1:LOCATE 31,12:PRINT"
ESPACE":PAPER 0
110 GOSUB 2060:IF ASC(B#)<32 THEN >DR
110
120 PEN 2:LOCATE 2,YP:PRINT J$(JN): >KW
LOCATE 15,YP:PRINT SC:LOCATE 26,YP:
PRINT ST:LOCATE 33,YP:PRINT SCT(JN)
:IF BN THEN LOCATE 21,YP:PRINT BN
130 NEXT >DK
140 FOR IE=1 TO NJ >LJ
150 FOR I1=1 TO NJ >LP
160 IF IE=I1 THEN 180 >NW
170 IF SCT(IE)<SCT(I1) THEN 200 >TL
180 NEXT >EE
190 G#=#(IE):LG=LEN(G#):LOCATE 2,7 >AV
:PRINT STRING$(12," "):LOCATE 2,7:P
EN 1:PRINT G#:GOTO 210
200 NEXT >DH
210 NEXT:RESTORE 2020:GOSUB 1970:PR >AN
INT CHR$(22);CHR$(1):LOCATE 12+INT(
(16-LG)/2),11:PEN 1:PRINT G#:PRINT
CHR$(22);CHR$(0):RESTORE 220
220 DATA 120,190,94,160,80,120,60,9 >BQ
4
230 DUR=50:FOR I=1 TO 4:READ N1,N2: >RW
SOUND 1,N1,DUR,7:SOUND 2,N2,DUR,15:
DUR=DUR+5:NEXT
240 GOSUB 2080:R#=#+UPPER$(R#):IF ASC >JN
(R#)<78 OR ASC(R#)>79 THEN 240
250 IF R#=#0" THEN RUN ELSE CLS:END >BH
260 ' >BJ

```

```

270 ' MELANGE ANNEAUX >RK
280 ' >TA
290 FOR I=1 TO 16:FL(1)=0:NEXT >YF
300 PEN 2:FOR I=27 TO 12 STEP -1:FO >KM
R Y=9 TO 13
310 IF Y=11 THEN SOUND 1,500,3,15:C >PN
=232 ELSE C=32
320 LOCATE X,Y:PRINT CHR*(C):NEXT:W >JG
EXT
330 RANDOMIZE TIME >NV
340 FOR I=1 TO 16 >CF
350 H=INT(RND*20):IF H<1 OR H>16 TH >GT
EN 350
360 IF FL(H)=1 THEN 350 >PY
370 SA(1)=H:FL(H)=1:NEXT:FOR I=1 TO >WT
16:L(1,1)=1:NEXT:GOSUB 2110:RETURN
380 ' >TB
390 ' REINITIALISATION ANNEAUX >TC
400 ' >RE
410 GOSUB 2110:PEN 0:LOCATE 12,14:P >KL
RINT EFB
420 PRINT CHR*(22);CHR*(1):FOR I=1 >CN
TO 16:IF L(1,1)=4 THEN 460
430 FOR IA=1 TO 5:L(IA,1)=IA+3:L*(I >UW
A,1)=MID*(A*(SA(1)),L(IA,1),1):NEXT
440 FOR Y=9 TO 13:LOCATE 11+I,Y:PEN >TG
2:PRINT CHR*(252):PEN 1:LOCATE 11+
I,Y:PRINT L*(Y-8,1):IF Y=11 THEN SO
UND 1,500,3,15
450 NEXT >EE
460 NEXT:PRINT CHR*(22);CHR*(0) >ZW
470 S=1:LOCATE 12,14:PEN 3:PRINT CH >YR
R*(244):RETURN
480 ' >TC
490 ' CONFECTION MOTS/CALCUL SCORE >TD
500 ' >RF
510 IF CR THEN EVERY 50 GOSUB 1880 >AV
520 PRINT CHR*(22);CHR*(1):EI:GOSUB >DV
950:DI:IF TE=1 THEN 540
530 PRINT CHR*(22);CHR*(0):Z=REMAIN >LA
(0):SC=0:LM=0:GOSUB 2110:LOCATE 14,
16:PEN 1:PRINT*TEMPS ECOULE*:FOR I=
125 TO 500 STEP 2:SOUND 1,1,1,15:NE
XT:GOTO 840
540 IF C=13 THEN PRINT CHR*(22);CHR >PF
*(0):GOTO 700
550 IF C<242 THEN 600 >NV
560 PRINT CHR*(22);CHR*(0):LOCATE 1 >UR
1+S,14:PRINT* "
570 IF C=242 THEN S=S-1 ELSE S=S+1 >AW
580 IF S<1 THEN S=1 ELSE IF S>16 TH >GB
EN S=16
590 PEN 3:LOCATE 11+S,14:PRINT CHR* >VE
(244):SOUND 1,125,3,15:PRINT CHR*(2

```

```

2);CHR*(1):GOTO 520
600 IF C=240 THEN P=1:D=13:A=9:S=- >EH
1 ELSE P=-1:D=9:A=13:S=1
610 FOR I=1 TO 5 >VJ
620 L(I,S)=L(1,S)+P >NP
630 IF L(1,S)<1 THEN L(1,S)=10 >WF
640 IF L(1,S)>10 THEN L(1,S)=1 >VG
650 L*(I,S)=MID*(A*(SA(S)),L(1,S),1 >JX
):NEXT
660 FOR Y=D TO A STEP ST >RR
670 PEN 2:LOCATE 11+S,Y:PRINT CHR*( >UN
252);CHR*(8);PEN 1:PRINT L*(Y-8,S)
680 IF Y=11 THEN SOUND 1,500,3,15 >ZD
690 NEXT:GOTO 520 >MN
700 MD#="" :LM=0 >XH
710 FOR I=1 TO 16:IF L*(I,1)<" " T >FX
HEN 730
720 IF LM<ND+2 THEN MD#="" :GOTO 740 >JG
ELSE 750
730 MD#="MD#*L*(3,1):LM=LEN(MD#) >ZH
740 NEXT:IF LM=ND+2 THEN 750 ELSE >QF
GOSUB 2110:PEN 1:LOCATE 14,16:PRINT
*MIN LETTRES*:LOCATE 17,16:PRINT
ND+2:GOSUB 2150:GOTO 520
750 X=1+INT((16-LM)/2) >RQ
760 IF IMP<2 THEN 800 >NR
770 FOR CTR=1 TO IMP-1 >QG
780 IF MD#-MD*(CTR) THEN GOSUB 211 >AZ
0:LOCATE 13,16:PRINT*DEJA PROPOSE !
*:GOSUB 2150:GOTO 520
790 NEXT >FB
800 MDP*(IMP)=MD#:Z=REMAIN(0):GOSUB >TJ
2110:PEN 1:LOCATE X,16:PRINT MD#
810 PEN 1:SC=0:FOR I=1 TO LM >VQ
820 SC=SC+VL(ASC(MID*(MD#,I,1))-6 >EJ
4)
830 NEXT >EG
840 IF LM<7 THEN BN=0:GOTO 880 >XG
850 IF LM>6 AND LM<9 THEN BN=5:GOTO >FA
880
860 IF LM>8 AND LM<11 THEN BN=10:GO >GW
TO 880
870 IF LM>10 THEN BN=15 >QN
880 ST=SC+BN:YP=19+JM:SCT(JN)=SCT(J >PA
N)+ST:RESTORE 890:FOR I=1 TO 4:READ
A:LOCATE A,YP:PRINT Z*:NEXT
890 DATA 16,21,27,34 >MP
900 PEN 1:LOCATE 15,YP:PRINT SC:LOC >RD
ATE 26,YP:PRINT ST:LOCATE 33,YP:PRI
N SCT(JN):IF BN THEN PAPER 2:LOCAT
E 21,YP:PRINT BN:PAPER 0
910 LOCATE 11+S,14:PRINT* ":RETURN >DP
920 ' >TB

```

```

930 ' GESTION CLAVIER >TC
940 ' >TD
950 CALL @BBO3 >MD
960 R#="INKEY" >RF
970 IF TE=0 THEN RETURN >RR
980 IF R#="" THEN 960 ELSE DI >UD
990 C=ASC(R#):IF C<13 AND C<240 O >RX
R C(243) THEN EI:GOTO 950 ELSE RETU
RN
1000 ' >XD
1010 ' INITIALISATION GENERALE >XE
1020 ' >XF
1030 DEFINIT A-Z:DJN PR*(16),A*(16), >VJ
MDP*(50),SA(16),FL(16),VL(26),L(5,1
6),L*(5,16):INK 0,0:BDORER 9:INK 1,
25:INK 2,2:INK 3,16:STX#="STRING*(18
,CHR*(252)):EF#="STRING*(16,CHR*(252
)):Z#="STRING*(4," ")
1040 TVL#="" :A=142414818C2A224C11224CC >EL
C8"
1050 SYMBOL 248,14,30,62,126,254,25 >HM
4,254,0
1060 SYMBOL 249,240,248,252,254,254 >LE
254,254,0
1070 SYMBOL 250,254,254,254,254,126 >JD
,62,30,0
1080 SYMBOL 251,254,254,254,254,254 >LE
,252,248,0
1090 SYMBOL 252,254,254,254,254,254 >LF
254,254,0
1100 FOR I=1 TO 26:VL(1)=VAL("&"+MI >XP
D*(TVL#,I,1)):NEXT
1110 RESTORE 1120:FOR I=1 TO 16:REA >GB
D I#:A*(I)=I#:NEXT:RETURN
1120 DATA ACTEQ R1SB >PE
1130 DATA ALERS UNK1 >PX
1140 DATA DOVBN EAIF >PP
1150 DATA UPSAR ICNE >PW
1160 DATA HNEVL TUOS >PM
1170 DATA EJNRA SLIU >PB
1180 DATA SOWTQ EAIR >PG
1190 DATA LIRAS ITNE >PT
1200 DATA MOUNZ LEAR >PH
1210 DATA AGTID OPFR >PC
1220 DATA OM1TD RESA >PR
1230 DATA EILJN ARSO >PR
1240 DATA IOGTC EFPA >PV
1250 DATA EOTUC DRAS >PE
1260 DATA SRIAE YGTH >PK
1270 DATA LIZRS NEHA >PF
1280 ' >YD
1290 ' PRESENTATION >YE
1300 ' >XG
1310 RESTORE 1330:FOR I=1 TO 7:READ >GK
A,B,C:YC=400-(A*(16)+B):XD=(B*(16)-9
-IA-(C*(16)-9):MOVE ID,YC:DRAW XA,YC,3

```

:NEXT

```
1320 FOR I=1 TO 10:READ A,B,C:IC=(A >FU
#16)-9:TD=400-(B#16)+8:YA=400-(C#16
)+8:FOR RV=0 TO 2 STEP 2:IC=IC+RV:
OVE IC,TD:DRAW IC,YA,3:NEXT:NEXT
1330 DATA 1,1,40,6,1,40,8,1,40,15,1 >MK
,40,17,1,40,19,1,40,25,1,40,1,1,25,
10,8,17,14,6,8,14,17,25,20,17,25,24
,6,8,25,17,25,29,8,17,31,17,25,40,1
,25
1340 I=5:Y=2:PRINT CHR*(22);CHR*(1) >DF
1350 FOR I=1 TO 26 >LL
1360 IF I<35 THEN Y=Y+1 >QD
1370 IF I<35 THEN IF Y<5 THEN I=5 >E
LSE I=10
1380 PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT CHR*(1) >BK
64);":CHR*(8);PEN 1:PRINT VL(1):
I=I+5
1390 NEXT:PRINT CHR*(22);CHR*(0) >AA
1400 RESTORE 1440 >LN
1410 READ I,Y,PE,PA,TX >RG
1420 IF I=0 THEN I470 >WN
1430 PAPER PA:PEN PE:LOCATE X,Y:PRI
NT TX:GOTO 1410
1440 DATA 15,7,2,0,MIVEAU,26,7,0,2, >EK
CHROMO,32,9,0,3,ENTER,30,10,2,0,ENT
REE MOT,31,12,0,3,ESPACE,31,13,2,0,
JOUEUR,31,14,2,0,SUIVANT,3,10,2,0,S
EL,3,12,2,0,ROT,4,16,2,0,M O T,30,1
6,2,0,"TOUR:"
1450 DATA 3,18,1,2,J O U E U R,15,1 >CY
8,1,2,SCORE,21,18,1,2,BONI,26,18,1,
2,"S.TOT",33,18,1,3,TOTAL
1460 DATA 0,0,0,0,Z >MV
1470 PAPER 0:PEN 1:LOCATE 7,10:PRIN
T CHR*(242);CHR*(243):LOCATE 7,12:P
RINT CHR*(240);CHR*(241)
1480 FOR Y=9 TO 13:LOCATE 11,Y:PEN >XB
2:PRINT STI*:NEXT
1490 LOCATE 11,9:PRINT CHR*(248):LO >VX
CATE 28,9:PRINT CHR*(249):LOCATE 11
,13:PRINT CHR*(250):LOCATE 28,13:PR
INT CHR*(251)
1500 PRINT CHR*(22);CHR*(1):PEN 1:L >MF
OCATE 11,11:PRINT CHR*(246):LOCATE
28,11:PRINT CHR*(247):PRINT CHR*(22
);CHR*(0)
1510 RESTORE 1520 >LP
1520 DATA R "E S "M "E >TK
A E"," "V T N","E "M,PA
T","R "CEN E","XS "EI R",
" " "TA "E " "
1530 FOR I=1 TO 16:READ TX:PR*(1)= >DP
STRING$(5," "):TX*:NEXT
```

```
1540 FOR PCS=1 TO 5:FOR I=1 TO 16:L >CA
(PC5,I)=PCS:NEXT:NEXT
1550 FOR I=1 TO 16 >LJ
1560 PEN 3:LOCATE 11+I,14:PRINT CH >DF
R*(244):SOUND 1,125,3,15
1570 IF I1=5 OR I1=16 THEN 1680 >WA
1580 FOR I3=1 TO 5 >LP
1590 FOR I2=1 TO 5 >LP
1600 L(12,I1)=L(12,I1)+I:NEXT >XF
1610 FOR I2=1 TO 5 >LG
1620 L4(12,I1)=MID*(PR*(11),L(12, >WF
I1),I):NEXT
1630 PRINT CHR*(22);CHR*(1) >VZ
1640 FOR Y=13 TO 9 STEP-1 >RG
1650 PEN 2:LOCATE 11+I,Y:PRINT CHR >XY
*(252);CHR*(8);PEN 1:PRINT L*(Y-8,
11)
1660 IF Y=11 THEN SOUND 1,500,3,15 >AC
1670 NEXT:NEXT:PRINT CHR*(22);CHR*( >GU
0)
1680 LOCATE 11+I,14:PRINT "*" :NEXT >CW
1690 GOSUB 2060:IF ASC(R#)<13 THEN >PQ
1690 ELSE RESTORE 2000:GOSUB 1970
1700 GOSUB 2060:IF ASC(R#)<49 OR AS >DP
C(R#)>53 THEN 1700 ELSE NJ=VAL(R#):
GOSUB 1970
1710 FOR Y=20 TO 19+MJ >PG
1720 J*(Y-19)="":XD=2 >PP
1730 LOCATE 2,Y:PRINT STRING$(12," >EH
")
1740 FOR I=1 TO 12 >LA
1750 LOCATE XD,Y:PEN 3:PRINT CHR*(2 >FX
24)
1760 GOSUB 2060:R#=UPPER*(R#):IF AS >HM
C(R#)>127 THEN 1790 ELSE IF ASC(R#)
<13 THEN 1780
1770 IF J*(Y-19)=" THEN 1740 ELSE >JZ
LOCATE XD,Y:PRINT "":GOTO 1820
1780 LOCATE XD,Y:PEN 2:PRINT R#>JM
J*(Y-19)=J*(Y-19)+(R#):XD=XD+1:GOTO 18
10
1790 IF XD=2 AND Y=20 THEN 1760 >WZ
1800 IF XD=2 AND Y>20 THEN LOCATE 2 >UH
,Y:PRINT "":Y=Y-2:GOTO 1820 ELSE 17
20
1810 NEXT >LB
1820 NEXT:GOSUB 1970 >PT
1830 GOSUB 2060:IF ASC(R#)<49 OR AS >WA
C(R#)>53 THEN 1830 ELSE ND=VAL(R#):
LOCATE 21,7:PEN 1:PRINT ND:GOSUB 19
70
1840 GOSUB 2060:R#=UPPER*(R#):IF R# >RG
<)*M AND (ASC(R#)<49 OR ASC(R#)>53
```

```
) THEN 1840 ELSE CR=VAL(R#):RETURN
1850 ' >YG
1860 ' CHROMO >YH
1870 ' >YJ
1880 PRINT CHR*(22);CHR*(0):PEN 1 >AP
1890 SEC=SEC-1:IF NN=CR AND SEC=0 >UM
THEN PRINT CHR*(22);CHR*(1):RETURN
1900 IF SEC<0 THEN SEC=59:NN=NN-1:L >LE
OCATE 34,7:PRINT USING"*";NN
1910 IF SEC<10 THEN LOCATE 36,7:PRI >CB
NT"*":LOCATE 37,7:PRINT USING"*";SE
C ELSE LOCATE 36,7:PRINT USING"*";
SEC
1920 SOUND 1,30,2,15:IF SEC=0 AND M >MV
N=0 THEN TE=0
1930 PRINT CHR*(22);CHR*(1):RETURN >DD
1940 ' >YG
1950 ' MESSAGES PRESENTATION >YH
1960 ' >YJ
1970 PEN 2:FOR Y=9 TO 13:LOCATE 12, >YZ
Y:PRINT E#:NEXT:PRINT CHR*(22);CHR
*(1)
1980 PEN 1:FOR Y=9 TO 13:READ TX:L >AH
OCATE 12,Y:PRINT TX:NEXT:PRINT CHR
*(22);CHR*(0):RETURN
1990 ' >ZB
2000 DATA " A CROBREN"," DESIREZ- >KL
VOUS"," JOUER ?"," (MAXIMUM
5 !)"," ENTREZ VOS"," PRESSIONS PU
15"," E N T E R"," CORR:PRENEZ DE
L","(MAX.12 CARACT)":" CHOISISSE
Z"," VOTRE NIVEAU DE"," DIFFICULT
E"," (DE 1 A 5)","MOTS DE 3 A 7 L
"
2010 DATA " DUREE CHROMO"," EN MI >JG
NUTES"," (ENTREZ 1 A 5)"," TAPÉZ N
POUR"," TEMPS ILLIMITE"
2020 DATA " B R A V O"," " " " >VH
,"ON REJOUÉ ?(O/N)"
2030 ' >XH
2040 ' ATTENDRE TOUCHE >XJ
2050 ' >XK
2060 CALL @BBO3 >TJ
2070 R#=UPPER*(INKEY#):IF R#="" THE >WR
N 2070 ELSE RETURN
2080 ' >YC
2090 ' EFFACER MESSAGE ERREUR >YD
2100 ' >YF
2110 PRINT CHR*(22);CHR*(0):LOCATE >UW
12,16:PRINT STRING$(16," "):RETURN
2120 ' >XH
2130 ' BRUITAGE REFUS MOT >XJ
2140 ' >XK
2150 FOR ZAP=200 TO 20 STEP-5:SOUND >EP
1,ZAP,1,15:NEXT:RETURN△
```