

## LES MINGS

**E** h bien quoi ? Ce n'est pas parce que nous testons, dans ce numéro, les Lemmings que nous devons nous priver du dernier chef d'œuvre de Claude Le Moulec.



Vous avez bien lu. Monsieur Claude, comme disent certains, se retire du circuit. Il en avait assez de programmer sur son CPC et il passe maintenant à de plus puissantes machines. M'enfin, voilà son dernier programme dans lequel vous devez préparer le ter-

rain à votre roi (icône du roi). De nombreux obstacles vous attendent. Voici les différents personnages de ce jeu : les stoppeurs, les grimpeurs, les mineurs et les suicidaires. A vous de trouver les bonnes combinaisons. Deux programmes à saisir. Le premier

est en Basic et servira de lanceur. Le second, en data, doit générer un fichier binaire.

Donc tapez-le, sauvez-le sous un nom bidon et lancez-le. Voilà, c'est tout pour ce numéro et bonne chance.

```

10 REM :
20 REM :
30 REM : CLAUDE LE MOULLEC :
40 REM :
50 REM : 83 RUE J CURIE :
60 REM :
70 REM : 22420 PLOUARET :
80 REM :
90 REM : TEL 96 38 94 24 :
100 REM :
110 REM :
120 REM :
130 REM : LRS MINGS :
140 REM : le dernier !!! :
150 REM :
160 MEMORY &9600:LOAD "MINGBIN",&9620
170 DEFINT A-Z:CALL &BBFF:MODE 0:BORDER
180 RESTORE 190:FOR H=0 TO 15:READ A:INK
190 DATA 0,2,3,4,8,15,24,6,16,9,18,19,10
,11,20,26
200 DEF FN PO(X,Y)=&C000+(Y-1)*80+(X-1)*
2
210 DEF FN PP(X,Y)=&C002+(Y-1)*160+(X-1)
*4
220 DIM SPP(40):FOR H=0 TO 39:SPP(H+1)=&
98A0+(H*64):NEXT
230 DIM SP(40):FOR H=0 TO 39:SP(H+1)=&96
20+(H*16):NEXT
240 DIM JE(40,21):DIM Z(30):RESTORE 260
250 FOR H=1 TO 18:READ A:Z(H)=A:NEXT
260 DATA 5,5,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2
,3,4
270 SX=16:SC=0:TA=1:VIB=5
280 ENT 1,100,2,2:ENV 1,100,3,1:ENV 2,5,
-2,15
290 ENV 15,1,5,1,10,1,4,5,-3,1:ENT 15,5,

```

```

300 ENV 14,1,5,1,10,1,4,5,-3,1:ENT 14,40
,-10,1
310 GOTO 410
320 AS=UPPER$(A$):FOR T=1 TO LEN(A$):SP=
(ASC(MID$(A$,T,1)))-48
330 IF SP<0 OR SP>43 THEN SP=43
340 CALL &9D20,FN PO(ZL,YL)+(T*2)+MO,&9D
40+(SP*16):NEXT
350 RETURN
360 REM :
370 REM :
380 REM : DECOR DE BASE :
390 REM :
400 REM :
410 RESTORE 420:FOR H=3 TO 30 STEP 3:REA
D A:CALL &A030,FN po(h,23),sp(a):NEXT
420 DATA 19,21,5,7,9,14,23,25,26,33
430 FOR H=1 TO 40:CALL &A030,FN po(h,1),
sp(32):CALL &A030,FN po(h,21),sp(32)

```

```

1,h),sp(32)
450 CALL &A030,FN po(40,h),sp(32):NEXT
460 RESTORE 470:FOR H=1 TO 3:READ ZL,YL,
MO,A$:GOSUB 320:NEXT
470 DATA 31,22,0,"MING: 00",31,23,0,"TAB
: 000",31,24,0,"SC: 0000"
480 PLOT 16,10,7:DRAW 622,10:PLOT 16,4:D
RAW 622,4:PLOT 12,8:DRAW 20,8:PLOT 12,6:
DRAW 20,6:PLOT 626,8:DRAW 618,8:PLOT 626
,6:DRAW 618,6
490 REM :
500 REM :
510 REM : BRANCHEMENT TAB :
520 REM :
530 REM :
540 ON TA GOTO 550,560,570,580,590,600,6
10,620,630,640,650,660,670,680,690,700
550 RESTORE 3780:GOSUB 760:GOTO 1080
560 RESTORE 3830:GOSUB 760:GOTO 1080
570 RESTORE 3880:GOSUB 760:GOTO 1080
580 RESTORE 4000:GOSUB 760:GOTO 1080
590 RESTORE 4100:GOSUB 760:GOTO 1080
600 RESTORE 4200:GOSUB 760:GOTO 1080
610 RESTORE 4300:GOSUB 760:GOTO 1080
620 RESTORE 4400:GOSUB 760:GOTO 1080
630 RESTORE 4500:GOSUB 760:GOTO 1080
640 RESTORE 4600:GOSUB 760:GOTO 1080
650 RESTORE 4700:GOSUB 760:GOTO 1080
660 RESTORE 4800:GOSUB 760:GOTO 1080
670 RESTORE 4900:GOSUB 760:GOTO 1080
680 RESTORE 5000:GOSUB 760:GOTO 1080
690 RESTORE 5100:GOSUB 760:GOTO 1080
700 RESTORE 5200:GOSUB 760:GOTO 1080
710 REM :
720 REM :
730 REM : DESSIN TABLEAU :
740 REM :
750 REM :
760 GOSUB 950:READ ESCA,VIT,MIG:A$="MING
"+STR$(MIG):ZL=16:YL=6:GOSUB 320
770 A$="LIFE "+STR$(VIE):ZL=16:YL=8:GOS
UB 320
780 A$="STEP "+STR$(ESCA):ZL=16:YL=10:G
OSUB 320
790 A$="TIME "+STR$(VIT*36)+" S":ZL=14:
YL=12:GOSUB 320:VIT=VIT*25
800 CALL &BB18:GOSUB 960:POKE &A01A,16:P
OKE &A01F,4
810 FOR H=1 TO 8:READ A$:IF LEFT$(A$,1)=
"X" THEN 860
820 FOR G=1 TO 19:B$=MID$(A$,G,1):B=ASC(
B$)-64:IF B=0 THEN 850
830 CALL &A00D,FN PP(G,2+H),SPP(B):X1=(G
*2)+1:Y1=(2+H)*2:VA=Z(B)
840 JE(X1,Y1)=VA:JE(X1-1,Y1)=VA:JE(X1,Y1
-1)=VA:JE(X1-1,Y1-1)=VA
850 NEXT G:GOTO 890
860 B$=RIGHT$(A$,1):B=ASC(B$)-64:IF B=0
THEN 890
870 FOR G=1 TO 19:CALL &A00D,FN PP(G,2+H
),SPP(B):NEXT G:Y1=(2+H)*2:VA=Z(B)
880 FOR M=2 TO 39:JE(M,Y1)=VA:JE(M,Y1-1)
=VA:NEXT
890 NEXT
900 READ XX,YY:AC=1:GOSUB 970
910 PLOT SX,60,0:DRAW SX+40,60:DRAW SX+4
0,20:DRAW SX,20:DRAW SX,60:DX=16
920 PLOT SY,60,6:DRAW SY+40,60:DRAW SY+4

```

```

0,20:DRAW SX,20:DRAW SX,60:OP=1
930 S1=0:GOSUB 3440:GOSUB 3540
940 POKE &A01A,8:POKE &A01F,2:RT=0:RETUR
N
950 ERASE JE:DIM JE(40,21):FOR H=1 TO 40
:JE(H,1)=5:JE(H,21)=5:NEXT:FOR H=2 TO 20
:JE(1,H)=5:JE(40,H)=5:NEXT
960 FOR H=18 TO 622 STEP 8:PLOT H,82,0:D
RAW H,382:PLOT 638-H,82,0:DRAW 638-H,382
:NEXT:RETURN
970 A=PEEK(&A01A):B=PEEK(&A01F):POKE &A0
1A,16:POKE &A01F,4:ADD=FN PO(XX,YY)
980 CALL &A00D,ADD-82,SPP(18):SOUND 1,20
56,60,15:CALL &A030,ADD,SP(AC)
990 FOR T=1 TO 1000:NEXT:CALL &A030,ADD,
SP(AC):CALL &A030,ADD+1,SP(AC+1)
1000 FOR T=1 TO 500:NEXT:CALL &A030,ADD+
1,SP(AC+1):CALL &A030,ADD+2,SP(AC)
1010 FOR T=1 TO 500:NEXT:CALL &A00D,ADD-
82,SPP(17)
1020 POKE &A01A,A:POKE &A01F,B:SS=2:X=XX
+1:Y=YY:RETURN
1030 REM :
1040 REM :
1050 REM : ROUTINE PRINCIPALE :
1060 REM :
1070 REM :
1080 EVERY VIT,1 GOSUB 3420
1090 EVERY 10 GOSUB 1430
1100 IF FIN=1 THEN 3230
1110 IF JOY(0)=8 THEN OP=OP+1:GOSUB 1160
1120 IF JOY(0)=4 THEN OP=OP-1:GOSUB 1160
1130 IF JOY(0)=16 THEN 1250
1140 IF INKEY$="" THEN FIN=1
1150 GOTO 1100
1160 IF OP>10 THEN OP=1 ELSE IF OP<1 THE
N OP=10
1170 PLOT SX,60,0:DRAW SX+40,60:DRAW SX+
40,20:DRAW SX,20:DRAW SX,60
1180 SX=(OP*48)-32:PLOT SX,60,6:DRAW SX+
40,60:DRAW SX+40,20
1190 DRAW SX,20:DRAW SX,60:FOR T=1 TO 10
0:NEXT:RETURN
1200 REM :
1210 REM :
1220 REM : LES OPTIONS :
1230 REM :
1240 REM :
1250 ON OP GOTO 1260,1280,1300,1310,1320
,1350,1380,1390,1400,1410
1260 IF SS=2 THEN 1270 ELSE 1100
1270 IF PT<>0 THEN 1270 ELSE MU=REMAIN(0
):CREU=0:GOTO 2060
1280 IF SS=4 THEN 1290 ELSE 1100
1290 IF PT<>0 THEN 1290 ELSE MU=REMAIN(0
):CREU=0:GOTO 2140
1300 MOND=1:GOTO 1100
1310 MONG=1:GOTO 1100
1320 IF PT<>0 THEN 1320 ELSE MU=REMAIN(0
)
1330 IF JE(X,Y+1)=0 OR JE(X,Y+1)=2 THEN
1090
1340 IF SS=2 OR SS=4 THEN BR=0:GOTO 2440
ELSE 1090
1350 IF PT<>0 THEN 1350 ELSE MU=REMAIN(0
)
1360 IF JE(X,Y+1)=0 OR JE(X,Y+1)=2 THEN
1000

```

```

1370 IF SS=2 OR SS=4 THEN BR=0:GOTO 2570
ELSE 1090
1380 IF PT<>0 THEN 1380 ELSE MU=REMAIN(0
):CREU=0:GOTO 2220
1390 IF PT=0 THEN MU=REMAIN(0):GOTO 1930
ELSE 1390
1400 IF PT<>0 THEN 1400 ELSE MU=REMAIN(0
):CALL &A030,FN po(x,y),sp(ac):GOTO 2300
1410 IF PT<>0 THEN 1410 ELSE MU=REMAIN(0
):CALL &A030,FN po(x,y),sp(ac):ROI=1:GOS
UB 2300:GOTO 2750
1420 REM :
1430 DI:ON SS GOTO 1490,1580,1710,1790,1
930,1980
1440 REM :
1450 REM :
1460 REM : LES ACTIONS DES MINGS:
1470 REM :
1480 REM :
1490 IF PT=1 THEN 1550
1500 IF JE(X+1,Y)=0 THEN SS=2:GOTO 1620
1510 IF JE(X,Y-1)<>0 THEN SS=3:SSS=2:EI:
RETURN
1520 CALL &A030,FN po(x,y),sp(ac)
1530 CALL &A030,(FN po(x,y))+8112,sp(6):
ac=6:pt=1
1540 SOUND 1,748,7,6,1,14,10:EI:RETURN
1550 CALL &A030,(FN po(x,y))+8112,sp(ac)
1560 Y=Y-1:CALL &A030,FN po(x,y),sp(5):a
c=5:pt=0
1570 SOUND 1,1000,6,6,,5:EI:RETURN
1580 IF PT=1 THEN 1650
1590 IF JE(X,Y+1)=0 THEN SS=3:SSS=2:EI:R
ETURN
1600 IF JE(X,Y+1)=2 THEN FIN=1:BO=1:EI:R
ETURN
1610 IF JE(X+1,Y)<>0 THEN 1670
1620 CALL &A030,FN po(x,y),sp(ac)
1630 CALL &A030,(FN po(x,y))+1,sp(2):ac=
2:pt=1
1640 SOUND 1,300,3,1,1,1,15:EI:RETURN
1650 CALL &A030,(FN po(x,y))+1,sp(ac)
1660 X=X+1:CALL &A030,FN po(x,y),sp(1):a
c=1:pt=0:EI:RETURN
1670 IF JE(X+1,Y)=7 AND JE(X+1,Y-1)=0 TH
EN SS=1:EI:RETURN
1680 IF MOND=1 THEN SS=1:MOND=0:EI:RETUR
N
1690 IF JE(X+1,Y)=2 THEN FIN=1:BO=1:RETU
RN
1700 SS=4:EI:RETURN
1710 IF JE(X,Y+1)<>0 THEN 1780
1720 CALL &A030,FN po(x,y),sp(ac):Y=Y+1:
CALL &A030,FN po(x,y)+8112,sp(ac)
1730 CALL &A030,FN po(x,y)+8112,sp(ac):C
ALL &A030,FN po(x,y),sp(ac)
1740 SOUND 1,200+(Y*10),3,,5:IF JE(X,Y+
1)<>0 THEN 1780
1750 CALL &A030,FN po(x,y),sp(ac):Y=Y+1:
CALL &A030,FN po(x,y)+8112,sp(ac)
1760 CALL &A030,FN po(x,y)+8112,sp(ac):C
ALL &A030,FN po(x,y),sp(ac)
1770 SOUND 1,200+(Y*10),3,,5:EI:RETURN
1780 SS=SSS:EI:RETURN
1790 IF PT=-1 THEN 1860
1800 IF JE(X,Y+1)=0 THEN SS=3:SSS=4:EI:R
ETURN
1810 IF JE(X,Y+1)=2 THEN FIN=1:BO=1:EI:R

```



