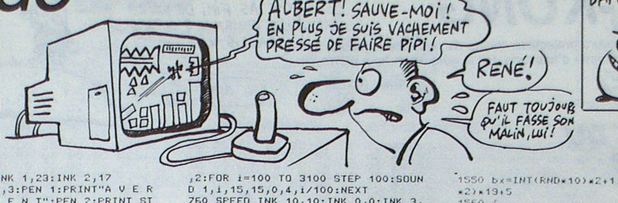
TOUCH AND GO

AMSTRAD

Réduit à l'état de pixel pour servir de projectile dans un jeu ignoble, votre meilleur ami vient d'être projeté dans le microcosme d'un ordinateur. Il ne tient qu'à vous qu'il reprenne forme humaine...

Stanislas KLISZOWSKI

Mode d'emploi.
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier charge et lance automatiquement le second. Les règles sont incluses. A noter la plaisante singularité de ce jeu.



LISTING 1

```
10 ENV 1,4,2,1,6,-2,1:ENT 1,4,-10,1
,6,15,1:ENT 2,10,-100,1,5,50,1
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,23:INK 2,2
:INK 3,22
30 x=-160:e=2
40 READ a$
50 IF a$="?" THEN GOTO 220
60 PLOT 320,0:DRAWR x,80,1
70 TAG:PLOT x+320,96,e:PRINT a$;
80 SOUND 1,50,10,7,1,1,30
90 FOR N=1 TO 30:NEXT
100 PLOT X+320,80,0:DRAW 320,0,0
110 x=x+16
120 nb=nb+1:IF nb=21 OR NB=30 OR n
b=44 OR nb=66 OR nb=70 THEN FOR i=
1 TO 3:CALL &BC4D:SOUND 1,1100,15,
15,0,2:FOR J=1 TO 100:NEXT:NEXT
130 IF NB=21 THEN X=-72:e=3 ELSE I
F NB=30 THEN X=-104:e=1 ELSE IF nb
=44 THEN x=-176:e=1 ELSE IF nb=66
THEN x=-32:e=3 ELSE IF nb=70 THEN
x=-112:e=2
140 GOTO 40
150 DATA S,T,A,N,I,S,L,A,S,,,K,L,I
,S,Z,O,W,S,K,I
160 DATA p,r,e,s,e,n,t,e,...
170 DATA T,O,U,C,H,,X,,G,O,,!,!,!
180 DATA l,e,,g,r,a,n,d,,j,e,u,d,
',a,d,r,e,s,s,e
190 DATA p,o,u,r
200 DATA A,M,S,T,R,A,D,,C,F,C,,4,6
,4
210 DATA ?
220 FOR I=1 TO 25:SOUND 1,1100,15,
15,0,2:FOR J=1 TO 100:NEXT:CALL &B
C4D:NEXT:TAGOFF
230 GOSUB 260
240 LOCATE 25,25:PEN 2:PRINT"LOADI
NG..."
250 RUN"!TOUCH
260 LOCATE 14,2:PEN 1:PRINT"INSTRU
CTIONS":PEN 2:PRINT STRING$(40,CHR
$(198)):PEN 1
270 PRINT"    Tel Tron, votre meil
leur(e) ami(e)    a ete projete(e)
 dans un ordinateur,    et se trou
ve desormais sous la forme    de q
uelques pixels blancs."
280 PRINT"    Vous devrez pour lui
 faire repren-    dre forme humain
e gagner les 3 etapes    d'un jeu i
gnoble dans lequel il(elle)    sert
 de PROJECTILE..."
290 PEN 2:PRINT:PRINT"CONTROLES:":
PEN 1
300 PEN 1:PRINT" X -> DEVIER A GAU
CHE"
310 PRINT" C -> DEVIER A DROITE"
320 PRINT" A -> DEVIER  EN HAUT"
330 PRINT" Z -> DEVIER  EN  BAS"
340 PRINT:PRINT"  Dans l'etape 2,v
ous n'utiliserez que    A et Z. Da
ns tout le jeu vous pouvez    rebo
ndir sur le cadre."
350 GOSUB 360:RETURN
360 FOR n=1 TO 96
370 READ note
380 ENV 1,4,-1,5:SOUND 2,note,20,1
5,1:NEXT
390 DATA 89,100,89,113,89,113,89,1
34
400 DATA 67,75,67,84,67,89,67,100
410 DATA 100,113,100,113,100,134,1
00,150
420 DATA 75,84,75,89,75,100,89,89
430 DATA 100,150,100,134,100,113,1
00,113
440 DATA 89,134,89,113,89,113,89,1
00
450 DATA 75,113,75,100,75,89,75,84
460 DATA 67,100,67,89,67,84,67,75
470 DATA 67,75,67,84,67,89,67,100
480 DATA 75,84,75,89,75,100,75,113
490 DATA 89,100,89,113,89,113,89,1
34
500 DATA 100,113,100,113,100,134,1
00,150
510 RETURN
```

LISTING 2

```
10 '*****************************
20 '*                           *
30 '*      TOUCH AND GO         *
40 '*            par            *
50 '*   Stanislas Kliszowski    *
60 '*     copyright 1986        *
70 '*                           *
80 '*****************************
90 SYMBOL AFTER 240
100 SYMBOL 241,60,66,165,255,126,3
6,195,0
110 SYMBOL 242,0,64,1,8,4,2,31,0
120 SYMBOL 243,7,40,16,0,0,2,12,12
130 SYMBOL 244,0,12,224,4,7,0,0,12
8
140 SYMBOL 245,71,7,132,16,24,2
150 SYMBOL 246,0,0,34,22,221,253,3
2,24
160 RECO=10000
170 GOSUB 3320
180 MODE 1:INK 1,23:INK 2,17
190 LOCATE 6,3:PEN 1:PRINT"A V E R
 T I S S E M E N T":PEN 2:PRINT ST
RING$(40,CHR$(210)):PEN 1
200 LOCATE 5,8:PRINT"Les deplaceme
nts dans ce jeux":PRINT"    sont tr
es difficiles a maitriser au    d
epart. Il existe donc un niveau
      SPECIAL, dans lequel vous n'a
urez    rien d'autre a faire qu
e vous fam-    illiariser avec l
es deplacements."
210 PRINT:PRINT"    Il ne concerne
 que l'etape 1.":PRINT"    Vous pour
rez le stopper en appuyant    sur
 -ESPACE-."
220 PEN 2:LOCATE 10,25:PRINT"-ESPA
CE- S.V.P"
230 WHILE INKEY(47)<>0:WEND
240 CLS:LOCATE 9,11:PRINT"NIVEAU (
S)PECIAL,":LOCATE 7,13:PRINT"(F)AC
ILE OU (D)IFFICILE ?"
250 IF NOT INKEY(60) THEN niv=0:ac
c=0.2:GOTO 290
260 IF NOT INKEY(53) THEN niv=1:ac
c=0.2:GOTO 290
270 IF NOT INKEY(61) THEN niv=2:ac
c=0.4:GOTO 290
280 GOTO 250
290 RANDOMIZE TIME
300 tbl=1:GOTO 2400
310 MODE 0:BORDER 5
320 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3
,24:INK 4,6:INK 5,13:INK 6,16:INK
7,8:INK 8,11:INK 9,4:INK 10,2:INK
11,19
330 INK 12,13,18:INK 13,18,13
340 ENV 1,2,4,5,2,-7,5:ENV 3,2,-8,
2
350 ENV 4,5,2,1,5,-2,1
360 ENT 4,5,10,1,5,-12,1
370 ENV 5,5,2,1,5,-1,1:ENT 5,5,100
,1,5,-105,1
380 ENT 6,80,2,1,40,-4,1,20,8,1,10
,16,1
390 GOSUB 2220
400 score=0:sco=0
410 x=32:y=216:nb=0
420 a=x:b=y:IF niv=1 OR niv=0 THEN
 xmax=4:ymax=4 ELSE xmax=8:ymax=8
430 xi=0:yi=0
440 astero=12*niv
450 PLOT X,Y,1
460 FOR n=1 TO astero:i=INT(RND*17
)+3:j=INT(RND*21)+4:LOCATE i,j:PEN
 4:PRINT CHR$(231):NEXT
470 IF NIV>0 THEN GOSUB 700
480 IF INKEY(63)=0 AND xi>-xmax TH
EN xi=xi-acc:GOTO 500
490 IF INKEY(62)=0 AND xi<xmax THE
N xi=xi+acc
500 IF tbl>1 THEN RETURN
510 ,
520 IF INKEY(71)=0 AND yi>-ymax TH
EN yi=yi-acc:GOTO 540
530 IF INKEY(69)=0 AND yi<ymax THE
N yi=yi+acc
540 IF tbl>1 THEN RETURN
550 bon=bon-1
560 a1=a:b1=b
570 a=x:b=y
580 x=x+Xi:y=y+yi
590 x=x+2*xi:y=y+2*yi:k=k+2*ki:l=l
+2*li
600 t=TEST(x,y):tt=TEST((a+x)/2,(b
+y)/2)
610 IF x<32 THEN x=32:xi=-xi:SOUND
 1,300-(xi^2)*4,4,15,3: ELSE IF x>
607 THEN x=607:xi=-xi:SOUND 1,300-
(xi^2)*4,4,15,3
620 IF y<16 THEN y=16:yi=-yi:SOUND
 1,300-(yi^2)*4,4,15,3: ELSE IF y>
350 THEN y=350:yi=-yi:SOUND 1,300-
(yi^2)*4,4,15,3
630 PLOT (a1+a)/2,(b1+b)/2,0:DRAW
a,b,0
640 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,1:DRAW x,
y,1
650 IF niv=0 THEN IF INKEY(47)=0 T
HEN RUN ELSE 480
660 IF (ABS(x-(u-0.5)*32)<16 AND A
BS(y-400+(v-0.5)*16)<8)OR(ABS((x+a
)/2-(u-0.5)*32)<16 AND ABS((y+b)/2
-408+v*16)<8)THEN 670 ELSE 680
670 LOCATE u,v:PRINT CHR$(32):SOUN
D 1,100,20,7,1:nb=nb+1:sco=sco+bon
:LOCATE 11,1:PEN 1:PRINT USING"###
#";sco:LOCATE 12,2:PEN 3:PRINT nb:
IF nb=10 THEN 730 ELSE GOSUB 700
680 IF t=4 OR tt=4 THEN FOR i=1 TO
 30:SOUND 1,0,10,7,1,0,i:SOUND 2,0
,10,7,1,0,31:NEXT:sco=sco-300:GOTO
 770
690 GOTO 480
700 bon=300:u=INT(RND*18)+2:v=INT(
RND*21)+4:LOCATE u,v:PEN 3:PRINT C
HR$(241)
710 PLOT u*32-4,408-v*16,10:DRAWR
-25,0,10
720 RETURN
730 TAG:PLOT x,y,3:PRINT CHR$(242)
+CHR$(244);:PLOT x,y-16:PRINT CHR$
(243)+CHR$(245);:TAGOFF
740 SPEED INK 2,2:
750 INK 0,0,24:INK 3,24,6:BORDER 0
,2:FOR i=100 TO 3100 STEP 100:SOUN
D 1,i,15,15,0,4,i/100:NEXT
760 SPEED INK 10,10:INK 0,0:INK 3,
24:BORDER 4
770 mini=600:suff=1500
780 IF sco<0 THEN sco=0
790 GOTO 2310
800 '*********************
810 '*      2 e  etape      *
820 '*********************
830 tbl=2:sco=0:cc=0:tim=TIME
840 MODE 0
850 GOSUB 2260
860 x=16:y=200:yi=0:score=0
870 IF niv=1 THEN xi=12 ELSE xi=14
880 a=x:b=y
890 long=40
900 ymax=10:acc=0.6
910 GOSUB 1200
920 GOSUB 1300
930 WHILE (TIME-tim)/300<60
940 GOSUB 520
950 bonus=0:malus=0
960 IF cc=1 THEN 980
970 RANDOMIZE TIME:coul=INT(RND*20
0):IF coul=1 THEN INK 3,2:cc=coul:
AFTER 400 GOSUB 1340
980 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,0:DRAW x,
y,0
990 a=x:b=y
1000 x=x+xi:y=y+yi
1010 t=TEST(x,y):t1=TEST((a+x)/2,(
b+y)/2)
1020 IF y>366 THEN y=366:yi=-yi:S
OUND 1,70,1,15
1030 IF y<16 THEN y=16:yi=-yi:SOU
ND 1,70,1,15
1040 IF x<=20 AND x>8 AND y<vl AND
 y>vl-long THEN x=20:xi=-xi:SOUND
1,2000,5,15:sco=sco+60-long:LOCATE
 12,1:PEN 1:PRINT USING"#####";sco
:AFTER 99,1 GOSUB 1300
1050 IF x>639 THEN x=639:xi=-xi:SO
UND 1,50,1,15
1060 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,1:DRAW x
,y,1
1070 IF x<0 THEN sco=sco-300:FOR i
=20 TO 300:SOUND 1,i,1,7:SOUND 2,3
20-i,1,7:NEXT:GOTO 1170
1080 IF x<540 THEN 1150
1090 IF t=3 OR t=4 THEN LOCATE INT
((x/32)+1),INT(26-(y+1)/16):PRINT
CHR$(32):bonus=150:malus=100
1100 IF(INT(x/32)<>INT((x+a)/64) O
R INT(26-y/16)<>INT(26-(y+b)/32))
THEN 1110 ELSE 1120
1110 IF (t1=3 OR t1=4) THEN LOCATE
 INT((x+a)/64)+1,INT(26-(y+b+2)/32
):PRINT CHR$(32):bonus=bonus+150:m
alus=malus+100
1120 IF t=3 OR t=4 OR t1=3 OR t1=4
 THEN GOTO 1130 ELSE 1150
1130 xi=-xi:SOUND 1,100,10,3,4,4:I
F cc=1 THEN sco=sco-malus ELSE sco
=sco+bonus
1140 LOCATE 12,1:PEN 1:PRINT USING
"#####";sco
1150 WEND
1160 LOCATE 6,11:PEN 1:PRINT"LA MI
NUTE":PRINT"    EST PASSEE !!!":FOR
 n=1 TO 2000:NEXT
1170 IF sco<0 THEN sco=0
1180 mini=1500:suff=5000:GOTO 2310
1190 END
1200 FOR i=18 TO 20:FOR j=3 TO 24
1210 LOCATE i,j:PEN 3:PRINT CHR$(1
43):NEXT j
1220 NEXT i
1230 FOR i=544 TO 639 STEP 32
1240 PLOT i,366,4:DRAW i,16
1250 NEXT
1260 FOR i=366 TO 16 STEP -16
1270 PLOT 544,i,4:DRAW 640,i,4
1280 NEXT
1290 RETURN
1300 PLOT 16,vl,0:DRAW 16,vl-long:
vl=INT(RND*300)+18+long
1310 long=long-(niv*2):IF long(8 T
HEN long=8
1320 PLOT 16,vl,7:DRAW 16,vl-long,
7:PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,0
1330 RETURN
1340 cc=0:INK 3,24
1350 RETURN
1360 '*********************
1370 '*  derniere epreuve    *
1380 '*********************
1390 '
1400 ' Initialisation
1410 '
1420 sco=1000:tbl=3:tim=TIME
1430 MODE 0:BORDER 4
1440 GOSUB 2160
1450 dir=INT(RND*4)+1
1460 am=0
1470 xi=0:yi=0
1480 xmax=6:ymax=4:acc=0.5
1490 FOR i=6:am TO 13:am
1500 FOR j=1 TO 19 STEP 2
1510 LOCATE j,i:PEN 7:PRINT CHR$(1
43)
1520 NEXT j,i
1530 IF am=0 THEN am=10:GOTO 1490
1540 x=320:y=24:a=x:b=y
1550 bx=INT(RND*10)*2+1:by=INT(RND
*2)*19+5
1560 '
1570 ' deplacement balle
1580 '
1590 FOR i=1 TO (5-niv)
1600 GOSUB 480
1610 GOSUB 520
1620 IF INKEY(47)=0 THEN xi=0:yi=0
:sco=sco-40:TAG:PLOT 320,376,5:PRI
NT sco;:TAGOFF
1630 PLOT (a+x)/2,(b+Y)/2,0:DRAW x
,y,0
1640 a=x:b=y
1650 x=x+2*Xi:y=y+2*yi
1660 IF x<0 THEN x=0:xi=-xi ELSE I
F x>639 THEN x=639:xi=-xi
1670 IF y<16 THEN y=16:yi=-yi ELSE
 IF y>334 THEN y=334:yi=-yi
1680 IF TEST((a+x)/2,(b+y)/2)=7 OR
 TEST(x,y)=7 THEN SOUND 2,100,10,5
,1,1:sco=sco-12:TAG:PLOT 320,376,5
:PRINT sco;:TAGOFF:GOSUB 2090
1690 PLOT (a+x)/2,(b+Y)/2,1:DRAW x
,y,1
1700 IF (ABS(x-(bx-0.5)*32)<18 AND
 ABS(y-400+(by-0.5)*16)<10)OR(ABS(
(x+a)/2-(bx-0.5)*32)<18 AND ABS((y
+b)/2-408+by*16)<10) THEN 1720
1710 GOTO 1750
1720 LOCATE bx,by:PEN 8:PRINT CHR$
(246):PLOT (bx-1)*32,408-by*16,6:D
RAWR 4,0:DRAWR 0,-2:DRAWR -4,0,6
1730 FOR i=50 TO 200 STEP 5:SOUND
1,i,10,5,5:NEXT:SCO=SCO+1000
1740 TAG:PLOT 320,376,5:PRINT SCO;
:TAGOFF:GOTO 1550
1750 NEXT
1760 '
1770 ' deplacement personnage
1780 '
1790 a=bx:n=by
1800 GOTO 1920
1810 '*** dep. manuel        ***
1820 LOCATE m,n:PRINT CHR$(32):LOC
ATE bx,by:PEN 8:PRINT CHR$(car):PL
OT bx*32-16,414-16*by,6:DRAWR -8,0
:DRAWR 0,-2:DRAWR 8,0,6
1830 SOUND 1,100,1,7
1840 IF (TIME-tim)/300<120 THEN 15
90
1850 SOUND 1,50,200,15,0,6
1860 LOCATE 3,14:PEN 12:PRINT"LES
2 MINUTES"
1870 LOCATE 3,16:PEN 13:PRINT"SONT
 ECOULEES !"
1880 FOR I=1 TO 1500:NEXT
1890 IF sco<0 THEN sco=0
1900 mini=500:suff=3000:GOTO 2310
1910 '*** dep par ordinateur ***
1920 '** horizontalement **
1930 IF (by=5 OR by=24 OR by=14 OR
 by=15)AND chiff=0 THEN chiff=INT(
RND*10)*2+2
1940 IF (by=5 OR by=24 OR by=14 OR
 by=15)AND chiff(>0 THEN 1950 ELSE
 2030
1950 IF chiff>bx THEN depx=1 ELSE
IF chiff<bx THEN depx=-1 ELSE depx
=0:GOTO 2010
1960 IF ABS(y-400+(by-0.5)*16)<24
AND bx/2=INT(bx/2) THEN 2010
1970 bx=bx+depx
1980 IF bx/2=INT(bx/2)THEN car=250
 ELSE car=251
1990 GOTO 2070
2000 '** verticalement    **
2010 chiff=0:depx=0
2020 IF by=24 THEN depy=-1 ELSE IF
 by=5 THEN depy=1 ELSE IF (by=14 O
R by=15) THEN depy=INT(RND*2)*2-1
2030 IF by<5 AND by<>24 AND ABS(x
-(bx-0.5)*32)<48 AND SGN(depy)=SGN
((408-by*16)-y) THEN depy=-depy
2040 by=by+depy
2050 IF by/2=INT(by/2)THEN car=249
 ELSE car=248
2060 GOTO 2070
2070 GOTO 1820
2080 '*** R e b o n d s      ***
2090 IF TEST(x,b)=0 THEN yi=-yi:GO
TO 2100 ELSE GOTO 2120
2100 IF y>308 THEN y=320 ELSE IF (
y<200 AND y>190) THEN y=188 ELSE I
F (y<160 AND y>152) THEN y=160 ELS
E IF y<40 THEN y=30
2110 RETURN
2120 x=CINT((x-2*xi)/32)*32:IF xi>
0 THEN x=x-2
2130 xi=-xi
2140 RETURN
2150 '***  C a d r e s      ***
2160 PLOT 0,336,9:DRAWR 639,0:DRAW
R 0,62:DRAWR -639,0:DRAWR 0,-62,9:
PLOT 4,340,3:DRAWR 631,0:DRAWR 0,5
4:DRAWR -631,0:DRAWR 0,-54,3
2170 PLOT 0,14,3:DRAWR 640,0:PLOT
0,10,3:DRAWR 640,0
2180 TAG
2190 PLOT 64,376,5:PRINT"SCORE=> 1
000";
2200 TAGOFF
```

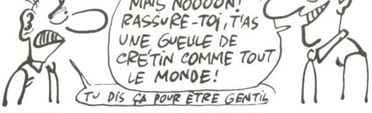
A SUIVRE...

TOUCH AND GO

AMSTRAD

Réduit à l'état de pixel pour servir de projectile dans un jeu ignoble, votre meilleur ami vient d'être projeté dans le microcosme d'un ordinateur. Il ne tient qu'à vous qu'il reprenne forme humaine...

Stanislas KLISZOWSKI



SUITE DU N°124

```
2210 RETURN
2220 PLOT 28,14,11:DRAWR 580,0:DRA
WR 0,338:DRAWR -580,0:DRAWR 0,-338
,11
2230 PLOT 128,6,10:DRAW 512,6:PLOT
 128,360:DRAW 512,360:PLOT 16,71:D
RAW 16,295:PLOT 624,295:DRAW 624,7
1
2240 IF NIV>0 THEN PEN 1:LOCATE 2,
1:PRINT"SCORE->";:LOCATE 2,2:PEN 3
:PRINT"TOUCHE->";
2250 RETURN
2260 PLOT 0,15,12:DRAWR 640,0,12:D
RAWR 0,-4,0:DRAWR -640,0,13
2270 PLOT 0,368,12:DRAWR 640,0,12:
DRAWR 0,4,0:DRAWR -640,0,13
2280 LOCATE 2,1:PEN 4:PRINT"SCORE-
>";
2290 RETURN
2300 ' ***  Appreciations du score
 ***
2310 score(tbl)=sco:IF tbl=3 AND s
co>=suff THEN 2380
2320 MODE 1:PEN 1:LOCATE 11,2:PRIN
T"APPRECIATIONS":LOCATE 10,3:PEN 2
:PRINT STRING$(15,"_"):PRINT:PRINT
:PRINT
2330 PEN 1:PRINT"    Votre score e
n l'occurence ,          etait d
e";:PEN 2:PRINT sco:PEN 1:PRINT:PR
INT
2340 IF sco<=mini THEN PRINT"    J
'ai rarement vu aussi nul.":PRINT"
    En consequence vous etes exclu
de          ce jeu et votre ami(e) s
ervira d'          octet pour le rest
e de ses jours.":FOR n=1 TO 7000:N
EXT:MODE 0:GOTO 3260
2350 IF sco<suff THEN PRINT"    C'
est mediocre mais ma bonte me
    pousse a vous laisser    essaye
r          a nouveau .":LOCATE 9,25
:PRINT"appuyez sur -ESPACE-" ELSE
2380
2360 WHILE INKEY(47)<>0:WEND
2370 ON tbl GOTO 310,810,1390
2380 IF tbl=3 THEN sona=1:GOTO 312
0
2390 PRINT"  Votre habilete vous p
ermet d'acceder    au tableau suiv
ant !!!":PRINT:PRINT:PEN 2:PRINT"
    BONNE CHANCE...":TBL=TBL+1
2400 LOCATE 10,23:PRINT"-ESPACE- p
our jouer":IF niv>0 THEN LOCATE 10
,25:PRINT"-ENTER- pour instruction
s"
2410 IF INKEY(47)=0 THEN 2370
2420 IF INKEY(18)=0 AND niv>0 THEN
 2450
2430 GOTO 2410
2440 '***  INSTRUCTIONS  ***
2450 CLS:PEN 1:LOCATE 15,4:PRINT"E
TAPE =>":tbl
2460 PEN 2:LOCATE 14,5:PRINT STRIN
G$(12,CHR$(134)):PEN 1
2470 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2480 ON tbl GOSUB 2520,2550,2580
2490 PEN 2:LOCATE 11,25:PRINT"-ESP
ACE- pour jouer"
2500 WHILE INKEY(47)<>0:WEND
2510 GOTO 2370
2520 PRINT"    Vous devez toucher u
ne navette jaune  qui changera de
 place a chaque contact  et explose
ra au dixieme.Evitez les    aste
roides (rouges), et sachez  que le
    score depend du TEMPS..."
2530 RETURN
2540 '
2550 PRINT"  Aidez votre ami a det
ruire le maximum    de briques.ATTE
NTION:quand elles sont    bleues vo
us perdez des points , mais    en
 gagnez quand elles sont jaunes.
    Vous n'influencez le point blan
c QUE    VERTICALEMENT."
2560 PRINT"  Vous devrez rebondir
contre la ra-    quette (a gauch
e),dont L'ORDINATEUR    CONTROLE
LE MOUVEMENT.Sa taille di-    min
ue a chaque passage.":PRINT:PRINT"
    VOUS AVEZ UNE MINUTE !"
2570 RETURN
2580 PRINT"  Guidez votre ami dan
s les couloirs    et touchez les
gardiens.(1000 points    par gardi
en touche).Chaque rebond    vous
 coutera des points."
2590 PRINT:PRINT"  N.B.:  Si vous
perdez le controle,    vous  po
uvez vous immobiliser par    -ES
PACE- mais attention au score !":P
RINT:PRINT:PRINT"    Cette fois-ci,v
ous avez deux minutes."
2600 RETURN
2610 DATA 239,268,0
2620 DATA 213,284,0
2630 DATA 190,319,0
2640 DATA 179,358,716
2650 DATA 179,239,716
2660 DATA 239,284,716
2670 DATA 239,239,716
2680 DATA 0,358,716
2690 DATA 179,239,716
2700 DATA 190,284,716
2710 DATA 179,319,716
2720 DATA 159,319,638
2730 DATA 159,213,638
2740 DATA 213,284,638
2750 DATA 213,213,638
2760 DATA 0,319,638
2770 DATA 213,213,638
2780 DATA 190,268,568
2790 DATA 179,253,506
2800 DATA 142,239,478
2810 DATA 159,190,478
2820 DATA 159,190,638
2830 DATA 179,213,638
2840 DATA 179,239,478
2850 DATA 190,239,478
2860 DATA 213,253,638
2870 DATA 190,268,638
2880 DATA 239,284,568
2890 DATA 239,239,478
2900 DATA 239,284,568
2910 DATA 239,301,602
2920 DATA 0,319,638
2930 DATA 999,999,999
2940 RESTORE 2610
2950 CO=0
2960 ENT -1,1,1,1,2,-1,1,2,1,1,1,-
1,1
2970 ENT -2,2,1,1,4,-1,1,4,1,1,2,-
1,1
2980 READ A,B,C
2990 CO=CO+1:IF CO=61 THEN GOTO 30
60
3000 IF A=999 THEN RESTORE 2610:GO
TO 2980
3010 SOUND sona;A,20,6,0,1
3020 SOUND 2,B,20,5
3030 SOUND 4,C,20,5,0,2
3040 IF INKEY$=" " AND sona=0 THEN
 RETURN
3050 IF CO<60 THEN 2980
3060 SOUND sona,179,120,7,0,1
3070 SOUND 2,284,120,6
3080 SOUND 4,716,120,6,0,2
3090 WHILE SQ(4)>127:WEND
3100 RETURN
3110 '*********************
3120 '*** Fin triomphale ***
3130 '*********************
3140 REM    Mon record est 16462
3150 MODE 0
3160 FOR i=1 TO 3:score=score+scor
e(i):NEXT
3170 FOR n=1 TO 5 STEP 4:PEN 6:LOC
ATE 1,n:PRINT STRING$(20,CHR$(237)
):NEXT
3180 PEN 12:LOCATE 2,3:PRINT"JUGEM
ENT";:PEN 13:PRINT" DERNIER":PEN 1
0
3190 LOCATE 1,7:PRINT"VOUS AVEZ BR
ILLAMENTREMPORTE  LES  TROISEPREUV
ES , VOTRE  AMIVA FOUVOIR REPRENDRE
FORME HUMAINE."
3200 PEN 7:PRINT:PRINT:PRINT"VOTRE
 SCORE EST DE:";SCORE;"!."
3210 IF score<=reco THEN 3240
3220 PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT"ET VO
US EXPRIMEZ LE MAITRE DONT LE SCOR
EETAIT DE";RECO;"!!!":PRINT"VOUS D
EVENEZ  LE ...NOUVEAU MAITRE."
3230 RECO=SCORE:GOSUB 2940:GOTO 32
50
3240 LOCATE 6,20:INK 3,23:PEN 2:PR
INT"BRAVO";:GOSUB 2940
3250 LOCATE 6,25:PEN 1:PRINT"-ESPA
CE-":WHILE INKEY(47)<>0:WEND
3260 CLS:PEN 11:LOCATE 5,10:PRINT"
-J- pour jouer"
3270 PEN 4:LOCATE 5,15:PRINT"-F- p
our fin."
3280 IF INKEY(45)=0 THEN 180 ELSE
IF INKEY(53)=0 THEN CLEAR:MODE 2:P
EN 1:END
3290 GOTO 3280
3300 '***  Presentation ***
3310 '
3320 MODE 1:INK 3,5
3330 CLS:INK 0,0
3340 ORIGIN 320,200
3350 DEG
3360 x=0:var=0
3370 n=1
3380 PLOT x*SIN(x),x*COS(x),n:DRAW
 x*SIN(x+90),x*COS(x+90):DRAW x*SI
N(x+180),x*COS(x+180):DRAW x*SIN(x
+270),x*COS(x+270):DRAW X*SIN(x),x
*COS(x),n
3390 n=n+1:IF n=3 THEN n=1
3400 IF n=1 THEN INK 1,0:INK 2,26
3410 IF n=2 THEN INK 2,0:INK 1,26
3420 var=VAR+0.15:x=x+var:IF x<220
 THEN GOTO 3380
3430 PEN 3:LOCATE 9,10:PRINT"T O U
 C H   a n d   G O"
3440 LOCATE 10,24:PRINT"Appuyez su
r -ESPACE-."
3450 sona=0:GOTO 2940
```