

COMBAT

Ce jeu se joue à deux joueurs. Vous êtes dans une arène et chacun de vous possède un char. Bien entendu, vous pourrez tirer des bombes qui détruiront soit un mur, soit votre partenaire. Le but (guerrier) du jeu consiste à détruire l'autre en préservant

votre potentiel. A chaque coup qui vous touchera, vous perdrez un point de potentiel. Lorsque ce potentiel sera égal à 0, vous aurez perdu. Joystick ou clavier, ce jeu vous permet également de construire et sauvegarder sur support

magnétique vos propres tableaux. Pour toutes ces opérations, suivez les indications contenues dans le programme. Règles complètes incluses dans le programme. Vous devez entrer en mémoire le premier programme (chargeur), puis après

l'avoir sauvegardé, faites un RESET de la machine. Après avoir saisi le second programme, sauvegardez-le à la suite du "chargeur", sous le nom "combat1".

```

10 '!!=====!! [941] R$(147);STRING$(14,154);CHR$(153);"
20 '!! CHARGEUR !! [1248] " ;CHR$(149)
30 '!! !! [529] 280 PRINT#2,TAB(5);CHR$(147);STRING [2375]
40 '!! par L.CHARLES!! [1250] $(18,154);CHR$(153)
50 '!! !! [529] 290 LOCATE 10,16;PEN 3;PRINT"CHARGE [3341]
60 '!! (c) 1986 !! [1065] MENT EN COURS "
70 '!! !! [529] 300 RUN"!COMBAT1" [451]
80 '!!=====!! [941]
90 MODE 1;BORDER 13 [1420]
100 INK 0,13;PAPER 0 [1816]
110 INK 1,0;INK 2,6;INK 3,2,1 [526]
120 SPEED INK 50,50 [1450]
130 WINDOW #1,10,32,21,23 [1184]
140 WINDOW #2,7,34,5,11 [1263]
150 PAPER #1,1;CLS#1 [1729]
160 PAPER #2,1;CLS#2 [1494]
170 WINDOW #1,9,31,20,22 [1270]
180 WINDOW #2,6,33,4,10 [1394]
190 PAPER #1,2;CLS#1 [1845]
200 PAPER #2,3;CLS#2 [2134]
210 PEN#1,1;LOCATE#1,2,2;PRINT#1,CH [3446]
R$(164)"1986 Laurent CHARLES"
220 PEN#2,1;PRINT#2,TAB(5);CHR$(150) [4572]
);STRING$(18,154);CHR$(156)
230 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" " ;CH [4214]
R$(150);STRING$(14,154);CHR$(156);"
";CHR$(149)
240 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" " ;CH [5650]
R$(149);" " ;CHR$(150);STRING$(10,15
4);CHR$(156);" " ;CHR$(149);" " ;CHR$(
149)
250 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" " ;CH [5656]
R$(149);" " ;CHR$(149);" COMBAT " ;
CHR$(149);" " ;CHR$(149);" " ;CHR$(14
9)
260 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" " ;CH [5876]
R$(149);" " ;CHR$(147);STRING$(10,15
4);CHR$(153);" " ;CHR$(149);" " ;CHR$(
149)
270 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" " ;CH [4494]
R$(147);STRING$(14,154);CHR$(153);"
";CHR$(149)
280 PRINT#2,TAB(5);CHR$(147);STRING [2375]
$(18,154);CHR$(153)
290 LOCATE 10,16;PEN 3;PRINT"CHARGE [3341]
MENT EN COURS "
300 RUN"!COMBAT1" [451]
10 '!!=====!! [1802]
20 '!! !! [529]
30 '!! COMBAT !! [667]
40 '!! !! [529]
50 '!! Concu par !! [1102]
60 '!! L.Charles !! [1269]
70 '!! !! [529]
80 '!! (c) 1986 !! [1065]
90 '!!=====!! [1802]
100 '----- [955]
110 ' Initialisation [1184]
120 '----- [955]
130 SYMBOL AFTER 140 [1444]
140 SYMBOL 140,24,24,24,126,255,255 [2096]
,255,126
150 SYMBOL 141,126,255,255,255,126, [2194]
24,24,24
160 SYMBOL 142,14,31,31,255,255,31, [1690]
31,14
170 SYMBOL 143,112,248,248,255,255, [2558]
248,248,112
180 SYMBOL 144,0,0,0,62,62,0,0,0 [2168]
190 SYMBOL 145,0,0,24,24,24,24,0 [2141]
200 SYMBOL 146,255,255,255,255,255, [2569]
255,255,255
210 SYMBOL 147,0,64,96,48,24,12,6,0 [1763]
220 SYMBOL 148,0,2,6,12,24,48,96,0 [1394]
230 SYMBOL 149,56,124,126,127,63,63 [2230]
,110,192
240 SYMBOL 150,28,62,126,254,252,25 [2791]
2,118,3

```

```

250 SYMBOL 151,128,206,127,63,127,1 [2206]
26,124,56
260 SYMBOL 152,1,115,254,252,254,12 [2333]
6,62,28
270 SYMBOL 153,147,214,124,63,252,6 [2860]
2,107,201
280 DIM VA$(8),BO$(8),XV(2),YV(2),B [6408]
O(2),TI(2),BB(2),SC(2),PO(2),CO(2),
PP(2),FE(2),DR(2),GA(2),HA(2),BA(2)
,CC(2),ECRA1(41,23),ECRAN(41,23)
290 VA$(1)=CHR$(140):VA$(2)=CHR$(15 [14297]
2):VA$(3)=CHR$(143):VA$(4)=CHR$(150
):VA$(5)=CHR$(141):VA$(6)=CHR$(149)
:VA$(7)=CHR$(142):VA$(8)=CHR$(151):
BO$(1)=CHR$(145):BO$(2)=CHR$(148):B
O$(3)=CHR$(144):BO$(4)=CHR$(147):BO
$(5)=CHR$(145):BO$(6)=CHR$(148)
300 BO$(7)=CHR$(144):BO$(8)=CHR$(14 [7765]
7):FE(2)=14:DR(2)=5:GA(2)=13:HA(2)=
12:FE(1)=60:DR(1)=61:GA(1)=69:HA(1)
=59:CC(1)=61:CC(2)=2
310 '----- [9471]
320 ' Menu general [1731]
330 '----- [9471]
340 SPEED INK 1,1 [1280]
350 INK 1,6,9:INK 2,24:INK 0,0 [1571]
360 MODE 1:BOARDER 0:PAPER 0 [2001]
370 LOCATE 17,5:PEN 1:PRINT"COMBAT" [2021]
380 LOCATE 10,10:PEN 2:PRINT"1 - Re [2345]
gles du jeu"
390 LOCATE 10,12:PRINT"2 - Jeu" [1187]
400 LOCATE 10,14:PRINT"3 - Joystick [2634]
/Clavier"
410 LOCATE 10,16:PRINT"4 - Creation [2508]
d'un tableau"
420 LOCATE 10,18:PRINT"5 - Charge [4191]
nt d'un tableau"
430 LOCATE 10,20:PRINT"6 - Sauvegar [4058]
de d'un tableau"
440 IF INKEY(64)=0 THEN GOTO 540 [1282]
450 IF INKEY(65)=0 THEN GOTO 810 [1089]
460 IF INKEY(57)=0 THEN GOTO 690 [1029]
470 IF INKEY(56)=0 THEN GOTO 2000 [606]
480 IF INKEY(49)=0 THEN GOTO 2360 [1454]

490 IF INKEY(48)=0 THEN GOTO 2210 [1298]
500 GOTO 440 [444]
510 '----- [878]
520 ' Instruction [595]
530 '----- [878]
540 CLS:LOCATE 17,5:PEN 1:PRINT"COM [3218]
BAT"
550 WINDOW #1,1,40,10,25:PEN#1,2:PA [2506]
PER#1,0:CLS#1
560 PRINT#1," Ce jeu se joue a deu [21701]
x joueurs. Vous etes dans une are
ne et chacun de vous possede un t

```

```

ank. Vous pouvez tirer des bombes,
qui detruiraient soit un mur, soit v
otre partenaire, ou alors rien du t
out"
570 PRINT#1," En fait, le but du je [20360]
u consiste a de- truire l'autre.
Ce n'est pas si simple, car chacun
de vous a un potentiel. Au debut i
l sera egal a 4; mais des que vo
us vous faites toucher par une bomb
e "
580 PRINT#1," de l'autre, vous perd [9783]
ez 1 point de potentiel. Lorsqu
e celui-ci est egal a zero, vous a
vez perdu."
590 PRINT#1:PRINT#1," <Pressez [3187]
une touche S.V.P.>"
600 CALL &BB18:CALL &BB18 [1912]
610 CLS#1:PRINT#1," Vous pouvez au [21894]
ssi gagner des points : - soit en t
irant sur l'autre - soit
en detruisant les murs.
Lorsque vous avez 1000 points vous
gagnez 1 points de potentiel et
votre score revient a 0."
620 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1," [3074]
Bonne chance !!!"
630 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1," < [4916]
Pressez une touche S.V.P.>"
640 CALL &BB18 [389]
650 GOTO 360 [524]
660 '----- [1051]
670 ' Joystick/Clavier [1389]
680 '----- [1051]
690 CLS:PEN 1 [496]
700 LOCATE 13,1:PRINT"Joystick/Clav [2721]
ier"
710 PEN 2:LOCATE 1,8:PRINT" Presse [5846]
z <SPACE> pour jouer avec le cla
vier"
720 LOCATE 1,11:PRINT" Pressez <FI [6065]
RE> pour jouer avec les joystick
s"
730 LOCATE 10,15:PRINT"Touches du c [3301]
lavier"
740 LOCATE 10,17:PRINT" W [6552]
S
I I I
A--S--D 1--2--3"
750 IF INKEY(47)=0 THEN FE(2)=14:DR [3306]
(2)=5:GA(2)=13:HA(2)=12:FE(1)=60:DR
(1)=61:GA(1)=69:HA(1)=59:GOTO 360
760 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(52)=0 T [6200]
HEN FE(1)=52:DR(1)=51:GA(1)=50:HA(1)
)=48:BA(1)=49:FE(2)=76:DR(2)=75:GA(
2)=74:HA(2)=72:BA(2)=73:GOTO 360

```

LISTING

```

770 GOTO 750 [423]
780 ----- [1400]
790 ' Initialisation de la partie [2355]
800 ----- [1400]
810 SPEED INK 2,1 [1178]
820 BORDER 0:MODE 1 [967]
830 INK 0,0:INK 1,2:INK 2,7:INK 3,6 [977]
840 WINDOW #0,1,40,1,23 [1187]
850 WINDOW #1,1,40,23,25 [1364]
860 PAPER 0:PEN 1 [965]
870 PAPER #1,0:CLS#1 [1701]
880 XV(1)=1:XV(2)=40:YV(1)=12:YV(2) [7064]
=12:BD(1)=0:BD(2)=0:TI(1)=1:TI(2)=2
:BB(1)=1:BB(2)=1:SC(1)=0:SC(2)=0:PO
(1)=9:PO(2)=33:CO(1)=3:CO(2)=1:PP(1)
)=4:PP(2)=4
890 PEN#1,3:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"S [3240]
CORE ; 0"
900 LOCATE#1,2,3:PRINT#1,"POTENTIEL [2659]
; 4"
910 PEN#1,1:LOCATE#1,25,2:PRINT#1," [2529]
SCORE ; 0"
920 LOCATE#1,25,3:PRINT#1,"POTENTIE [2287]
L ; 4"
930 ----- [1287]
940 ' GENERATION DU TABLEAU [1412]
950 ----- [1287]
960 PEN 2:IF TABLEAU=1 THEN 1020 [1404]
970 FOR A=1 TO 22 [914]
980 READ A# [309]
990 LOCATE 1,A [787]
1000 FOR B=1 TO 40:IF MID$(A#,B,1)= [6443]
"-- THEN ECRAN(B,A)=2:PRINT CHR$(14
6); ELSE ECRAN(B,A)=1:PRINT CHR$(32
);
1010 NEXT B,A:GOTO 1050 [496]
1020 FOR A=1 TO 22:LOCATE 1,A:FOR B [2982]
=1 TO 40
1030 IF ECRA1(B,A)=1 THEN ECRAN(B,A [4274]
)=1:PRINT CHR$(32); ELSE PRINT CHR$
(146);:ECRAN(B,A)=2
1040 :NEXT B,A [337]
1050 ----- [1188]
1060 ' Routine principale [1947]
1070 ----- [1188]
1080 P=1:GOSUB 1210:P=2:GOSUB 1210 [2085]
1090 P=2:S=1:ON BB(2) GOSUB 1310,13 [3730]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1100 P=1:S=2:ON BB(1) GOSUB 1310,13 [2879]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1110 P=2:S=1:ON BB(2) GOSUB 1310,13 [3730]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1120 P=1:S=2:ON BB(1) GOSUB 1310,13 [2879]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1130 P=2:S=1:ON BB(2) GOSUB 1310,13 [3730]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1140 P=1:S=2:ON BB(1) GOSUB 1310,13 [2879]

20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1150 P=1:S=1:IF SC(1)>999 THEN PP(1 [4136]
)=PP(1)+1:SC(1)=0:GOSUB 1480
1160 P=2:S=2:IF SC(2)>999 THEN PP(2 [3244]
)=PP(2)+1:SC(2)=0:GOSUB 1480
1170 GOTO 1080 [387]
1180 ----- [1287]
1190 ' Deplacement des tanks [1913]
1200 ----- [1287]
1210 IF INKEY(DR(P))=0 THEN TI(P)=T [2614]
I(P)+1:IF TI(P)=9 THEN TI(P)=1
1220 IF INKEY(GA(P))=0 THEN TI(P)=T [4016]
I(P)-1:IF TI(P)=0 THEN TI(P)=8
1230 IF INKEY(HA(P))=0 THEN PEN 1:L [9114]
OCATE XV(P),YV(P):PRINT CHR$(32):ON
TI(P) GOSUB 1530,1540,1550,1560,15
70,1580,1590,1600 ELSE 1260
1240 IF ECRAN(XV(P)+X,YV(P)+Y)=1 TH [4916]
EN YV(P)=YV(P)+Y:XV(P)=XV(P)+X:GOTO
1250 ELSE 1260
1250 SOUND 4,0,2,7,0,0,10 [1140]
1260 PEN CO(P):LOCATE XV(P),YV(P):P [3036]
RINT VA$(TI(P))
1270 RETURN [555]
1280 ----- [1409]
1290 ' Deplacement des bombes [2317]
1300 ----- [1409]
1310 IF INKEY(FE(P))<>0 THEN RETURN [10310]
ELSE BO(P)=30:DB(P)=TI(P):BB(P)=2;
XB(P)=XV(P):YB(P)=YV(P):FOR J=15 TO
1 STEP -1:SOUND 2,0,5,J,0,0,1:NEXT
J:GOSUB 1320:RETURN
1320 BO(P)=BO(P)-1:LOCATE XB(P),YB( [4119]
P):PRINT CHR$(32):IF BO(P)=0 THEN B
B(P)=1:RETURN
1330 ON DB(P) GOSUB 1530,1540,1550, [3730]
1560,1570,1580,1590,1600:GOTO 1340
1340 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=1 TH [5283]
EN YB(P)=YB(P)+Y:XB(P)=XB(P)+X:GOTO
1390
1350 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=0 TH [3504]
EN BB(P)=1:RETURN
1360 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=2 TH [8860]
EN BB(P)=1:PEN 2:LOCATE XB(P)+X,YB(
P)+Y:PRINT CHR$(207):ECRAN(XB(P)+X,
YB(P)+Y)=3 :SC(P)=SC(P)+20:GOTO 149
0
1370 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=3 TH [9086]
EN BB(P)=1:PEN 2:LOCATE XB(P)+X,YB(
P)+Y:PRINT CHR$(127):ECRAN(XB(P)+X,
YB(P)+Y)=4:SC(P)=SC(P)+20:GOTO 1490
1380 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=4 TH [8234]
EN BB(P)=1:LOCATE XB(P)+X,YB(P)+Y:P
RINT CHR$(32):ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y
)=1:SC(P)=SC(P)+20:GOTO 1490
1390 PEN CO(P):LOCATE XB(P),YB(P):P [6147]
RINT BO$(DB(P)):IF XB(P)=XV(S) AND

```

```

YB(P)=YV(S) THEN 1400 ELSE RETURN
1400 SC(P)=SC(P)+200:BB(P)=1:BO(P)= [2481]
0
1410 PEN CO(S):LOCATE XV(S),YV(S):P [4234]
RINT CHR*(153);;INK CO(S),CC(S),13
1420 FOR I=15 TO 1 STEP -1:SOUND 5, [2782]
400,55,I,,,31:NEXT I
1430 LOCATE XV(S),YV(S):PRINT CHR*( [3131]
32);;INK CO(S),CC(S)
1440 XV(S)=INT((RND(1)*40)+1) [1307]
1450 YV(S)=INT((RND(1)*22)+1) [1202]
1460 IF ECRAN(XV(S),YV(S))>1 THEN [1916]
1460
1470 PP(S)=PP(S)-1 [1179]
1480 LOCATE#1,PO(S)+4,3:PEN#1,CO(S) [2375]
:PRINT#1,PP(S);
1490 LOCATE#1,PO(P),2:PEN#1,CO(P):P [3115]
RINT#1,SC(P);:RETURN
1500 '----- [909]
1510 ' Directions [644]
1520 '----- [909]
1530 X=0:Y=-1:RETURN [1186]
1540 X=1:Y=-1:RETURN [1739]
1550 X=1:Y=0:RETURN [1852]
1560 X=1:Y=1:RETURN [1468]
1570 X=0:Y=1:RETURN [1189]
1580 X=-1:Y=1:RETURN [656]
1590 X=-1:Y=0:RETURN [1294]
1600 X=-1:Y=-1:RETURN [917]
1610 '----- [1051]
1620 ' Fin de la partie [730]
1630 '----- [1051]
1640 FOR i=101 TO 179 [1022]
1650 SOUND 1,i,5,10,15 [1429]
1660 SOUND 4,181-i,3,10,7 [1448]
1670 FOR t=1 TO 40:NEXT t,i [1135]
1680 ENV 1,5,3,1,1,0,90,5,-3,2 [1108]
1690 ENT 1,25,10,2,60,-10,1 [1233]
1700 SOUND 5,560,150,0,1,1 [1287]
1710 GOTO 340 [464]
1720 '----- [569]
1730 ' Tableau [702]
1740 '----- [569]
1750 DATA "////////////////----- [1688]
-////////////////"
1760 DATA "////////////////--//// [1851]
////////////////"
1770 DATA "////-----//////////////// [2248]
////////////////"
1780 DATA "////////-////----- [2580]
-----//-----"
1790 DATA "-----//---//----- [1782]
//---//---//---"
1800 DATA "-----//---//----- [1782]
//---//---//---"
1810 DATA "////////-//////////////// [2214]
////////////////"
1820 DATA "////////-//---//////////////// [2429]
//---//---//---"
1830 DATA "////////-//---//----- [2387]
////---//---//---"
1840 DATA "////////-//---//----- [2207]
////////-//---//---"
1850 DATA "////////-//---//----- [2207]
////////-//---//---"
1860 DATA "////////-//---//----- [2207]
////---//---//---"
1870 DATA "////////-//---//----- [2207]
////////-//---//---"
1880 DATA "////////-//---//----- [2387]
////---//---//---"
1890 DATA "////////-//---//----- [2429]
//---//---//---"
1900 DATA "////////-//////////////// [2214]
////////-//---//---"
1910 DATA "----//---//---//----- [1782]
//---//---//---"
1920 DATA "----//---//---//----- [1782]
//---//---//---"
1930 DATA "////////-//---//----- [2580]
----//---//---"
1940 DATA "////////-//////////////// [2248]
////////-//---//---"
1950 DATA "////////-//////////////// [1851]
////////-//---//---"
1960 DATA "////////-//---//----- [1554]
-////////-//---"
1970 '----- [1287]
1980 ' Generation du tableau [1412]
1990 '----- [1287]
2000 CLS:INK 0,0:INK 1,1:INK 2,7:IN [2396]
K 3,6
2010 WINDOW #0,1,40,1,23:WINDOW #1, [1960]
1,40,23,25
2020 PAPER #1,0:CLS#1 [1701]
2030 PEN#1,3:PRINT#1," Deplacez vou [4248]
s avec les touches flechees"
2040 LOCATE#1,1,2:PRINT#1,"Pour all [6781]
umer ou effacer un carre appuyezsur
<COPY>.Pressez <ENTER> pour arrete
r"
2050 PEN 2:TABLEAU=1 [1389]
2060 FOR A=1 TO 22 [914]
2070 FOR B=1 TO 40 [1260]
2080 ECR1(B,A)=1 [230]
2090 NEXT B,A [372]
2100 X=20:Y=12 [799]
2110 IF INKEY(9)=0 THEN IF ECR1(X [3090]
,Y)=1 THEN ECR1(X,Y)=2 ELSE ECR1(
X,Y)=1
2120 PEN 2:LOCATE X,Y:IF ECR1(X,Y) [3563]
=2 THEN PRINT CHR*(146) ELSE PRINT
CHR*(32)
2130 IF INKEY(0)=0 AND Y>1 THEN Y=Y [1583]

```



Suite de la page 109

```

-1
2140 IF INKEY(2)=0 AND Y<22 THEN Y= [482]
Y+1
2150 IF INKEY(8)=0 AND X>1 THEN X=X [1806]
-1
2160 IF INKEY(1)=0 AND X<40 THEN X= [1428]
X+1
2170 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(15 [1641]
3)
2180 IF INKEY(18)=0 THEN GOTO 340 [658]
2190 FOR I=1 TO 50:NEXT I [865]
2200 GOTO 2110 [357]
2210 '----- [1409]
2220 ' Sauvegarde du tableau [656]
2230 '----- [1409]
2240 MODE 1 [506]
2250 PEN 1:LOCATE 10,2:PRINT"SAUVEG [2230]
ARDE DU TABLEAU"
2260 PEN 2:IF TABLEAU<>1 THEN LOCAT [8317]
E 2,10:PRINT"Vous n'avez pas genere
de tableau":FOR A=1 TO 1000:NEXT A
:GOTO 340
2270 LOCATE 5,10:PRINT"Comment voul [7474]
ez vous appeler":LOCATE 5,11:INPUT"
votre fichier";FICH$
2280 IF LEN(FICH$)>8 THEN CLS:LOCAT [3250]
E 5,5:PRINT "Pas plus de 8 lettres
!":GOTO 2250
2290 OPENOUT FICH$ [657]
2300 FOR A=1 TO 23 [917]
2310 FOR B=1 TO 40 [1260]
2320 WRITE #9,ECRA1(B,A) [1235]
2330 NEXT B,A [372]
2340 CLOSEOUT [902]
2350 GOTO 340 [464]
2360 '----- [1287]
2370 ' Chargement du tableau [2073]
2380 '----- [1287]
2390 MODE 1:TABLEAU=1 [1384]
2400 PEN 1:LOCATE 10,2:PRINT"CHARGE [2272]
MENT DU TABLEAU"
2410 PEN 2:LOCATE 5,10:INPUT"Commen [3574]
t s'appelle le fichier";FICH$
2420 OPENIN FICH$ [1076]
2430 FOR A=1 TO 23 [917]
2440 FOR B=1 TO 40 [1260]
2450 INPUT #9,ECRA1(B,A) [1609]
2460 NEXT B,A [372]
2470 CLOSEIN [752]
2480 GOTO 340 [464]

```