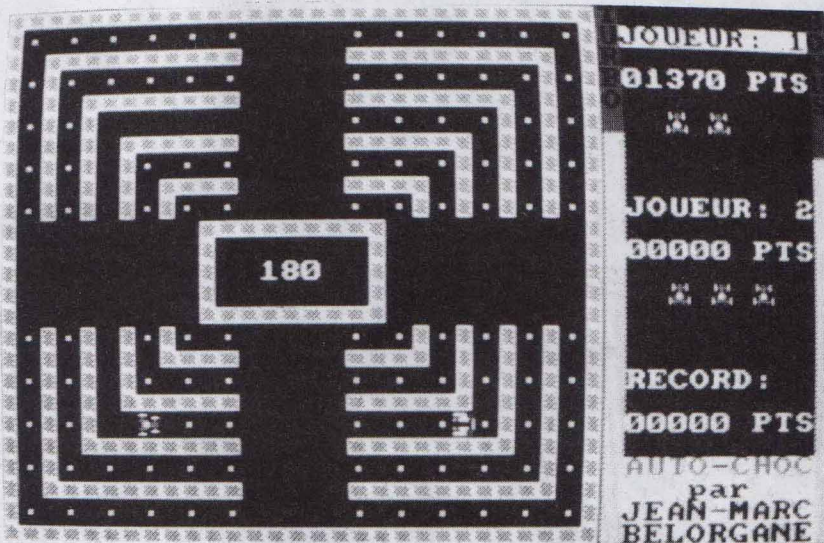


AUTO-CHOC

Jean-Marc BELORGANE

Valable pour
 X CPC 464
 X CPC 664
 X CPC 6128

Le but du jeu est assez similaire à celui du PAC-MAN. C'est-à-dire qu'il faut ramasser le plus grand nombre de pièces d'or éparpillées tout au long d'un circuit, afin d'obtenir le maximum de points.



| COPYCHR, X, Y, @ Caractère%
 Cette commande place dans la variable entière Caractère% le cpde ASCII du caractère situé aux coordonnées X et Y du curseur texte.

| GPEN, Couleur
 Cette commande initialise la couleur du PEN GRAPHIC avec la couleur 'Couleur'. La variable 'Couleur' peut être un nombre compris entre 0 et 15.

| CURSEUR
 Cette commande permet d'afficher ou d'effacer le bloc curseur texte à la position actuelle du curseur texte.

| AUTOJOUEUR, X, Y, ix, jy
 Cette commande affiche la formule 1 du joueur aux coordonnées X et Y du curseur texte suivant les valeurs de ix et de jy.
 - Si ix = -1 la commande affiche l'auto dirigée vers la gauche (jy = 0 dans ce cas).
 - Si ix = 1 la commande affiche l'auto dirigée vers la droite (jy = 0 dans ce cas).
 - Si jy = -1 la commande affiche l'auto dirigée vers le haut (ix = 0 dans ce cas).
 - Si jy = 1 la commande affiche l'auto dirigée vers le bas (ix = 0 dans ce cas).

| AUTOAMSTRAD, X, Y, ox, py
 Cette commande affiche la formule 1 de l'AMSTRAD aux coordonnées X et Y du curseur texte suivant les valeurs de ox et de py.
 - Si ox = -1 la commande affiche l'auto dirigée vers la gauche (py = 0 dans ce cas).
 - Si ox = 1 la commande affiche l'auto dirigée vers la droite (py = 0 dans ce cas).

L'originalité de cette version réside dans le fait que les PAC-MEN sont remplacés par deux formules 1 :

- l'une est conduite par le joueur,
- l'autre par l'AMSTRAD (ou plutôt par JR).

Le rôle de la voiture conduite par l'AMSTRAD est de provoquer une collision avec la voiture du joueur, en se plaçant intentionnellement sur sa route.

MODE DE JEU

Il est possible de jouer :

- à un joueur,
- à deux joueurs,
- avec le clavier,
- avec un joystick (le même pour les deux joueurs).

La règle du jeu ainsi que les modes de jeu sont expliqués de manière plus étendue dans le programme.

Le logiciel "AUTO-CHOC" est compo-

sé de 2 modules :

- AUTOCHOC.BAS qui constitue la présentation du jeu,
- AUTOCHOC.DAT qui constitue le programme en lui-même.

Le module AUTOCHOC.DAT est "mergé" en fin du module AUTOCHOC.BAS à la ligne 3390. De ce fait, ce module AUTOCHOC.DAT doit être sauvegardé par : SAVE "AUTOCHOC.DAT", A pour les utilisateurs d'un 464 accouplé à un lecteur DD1, dans le cas contraire, SAVE "AUTOCHOC.DAT" suffira.

La routine binaire incluse dans le second programme permet d'intégrer au basic Locomotive V1.0 de l'AMSTRAD, 5 nouvelles commandes : -

- | COPYCHR, X, Y, @ Caractère%
- | GPEN, Couleur
- | CURSEUR
- | AUTOJOUEUR, X, Y, ix, jy
- | AUTOAMSTRAD, X, Y, ox, py

- Si py = -1 la commande affiche l'auto dirigée vers le haut (ox = 0 dans ce cas).

- Si py = 1 la commande affiche l'auto dirigée vers le bas (ox = 0 dans ce cas).

Listing 1

```

10 REM ***** >VB<
20 REM * * >WC<
30 REM * A U T O - C H O C * >WD<
40 REM * * >YE<
50 REM * par * >WF<
60 REM * * >AG<
70 REM * Jean-Marc BELORGANE * >PH<
80 REM * alias JuMBosoft * >LJ<
90 REM * * >DK<
100 REM * sur * >UB<
110 REM * * >YC<
120 REM * AMSTRAD CPC-464 + DD1 * >VD<
130 REM * * >AE<
140 REM ***** >BF<
150 REM ***** PRESENTATION ***** >TG<
160 REM ***** >BH<
170 ' >HJ<
180 ' V2.0 ---- MAI 1987 >ZK<
190 IF HIMEM=37119 THEN 1670 >BL<
200 ' >BC<
210 ' REDEFINITION DES CARACTERES >MD<
220 SYMBOL AFTER 127 >RE<
230 REM ---> LA FORMULE 1 >QF<
240 SYMBOL 165,0,0,0,252,252,252,252 >PG<
,252
250 SYMBOL 166,0,0,0,0,0,0,7 >DH<
260 SYMBOL 167,0,0,0,0,0,0,127,255 >FJ<
270 SYMBOL 168,0,0,0,0,64,240,248,24 >NK<
8
280 SYMBOL 169,0,0,0,0,0,0,32 >KL<
290 SYMBOL 170,60,63,56,48,16,16,8,7 >FM<

300 SYMBOL 171,127,255,255,127,127,1 >AD<
27,255,0
310 SYMBOL 172,255,255,255,255,255,2 >LE<
55,255,0
320 SYMBOL 173,240,255,254,252,254,2 >YF<
52,255,0
330 SYMBOL 174,240,255,248,240,240,1 >ZG<
12,248,7
340 SYMBOL 175,0,0,192,112,124,127,2 >RH<
55,0
350 REM ---> LES PNEUS DE LA F1 >LJ<
360 SYMBOL 176,0,7,8,16,16,16,8,7 >LK<

```

```

370 SYMBOL 177,0,0,128,64,64,64,128, >YL<
0
380 REM ---> LE COTE DE LA F1 >VM<
390 SYMBOL 178,0,0,31,31,31,31,0 >MN<
400 SYMBOL 179,0,0,255,255,255,255,2 >JE<
55,0
410 SYMBOL 180,0,0,224,240,240,240,2 >WF<
40,0
420 REM ---> LE PILOTE >JG<
430 SYMBOL 181,0,0,0,0,0,48,56,56 >LH<
440 SYMBOL 182,48,0,0,0,0,0,0,0 >KJ<
450 SYMBOL 183,192,0,0,0,0,0,0,0 >PK<
460 REM ---> ENJOLIVEURS DE LA F1 >PL<
470 SYMBOL 184,0,0,0,5,2,5,0,0 >NM<
480 SYMBOL 185,0,0,2,2,13,2,2,0 >TN<
490 SYMBOL 186,0,0,0,0,128,0,0,0 >WF<
500 REM ---> INVERSE DE CHR$(207) >UF<
510 SYMBOL 128,85,170,85,170,85,170, >KG<
85,170
520 REM ---> LE CIRCUIT >LH<
530 SYMBOL 129,0,127,107,85,107,85,1 >XJ<
07,126
540 SYMBOL 130,0,255,171,213,171,213 >YK<
,255,0
550 SYMBOL 131,0,254,170,214,170,214 >KL<
,234,126
560 SYMBOL 132,126,86,106,86,106,86, >JM<
106,126
570 SYMBOL 133,126,214,170,214,170,2 >MN<
14,254,0
580 SYMBOL 134,126,87,107,85,107,85, >DP<
127,0
590 REM ---> AUTO DE L'AMSTRAD >TQ<
600 SYMBOL 135,90,126,90,24,24,219,2 >BG<
55,195
610 SYMBOL 136,195,255,219,24,24,90, >DH<
126,90
620 SYMBOL 137,224,231,66,127,127,66 >DJ<
,231,224
630 SYMBOL 138,7,231,66,254,254,66,2 >XK<
31,7
640 REM ---> AUTO DES 2 JOUEURS >UL<
650 SYMBOL 139,165,255,189,60,24,90, >PM<
126,90
660 SYMBOL 140,90,126,90,24,60,189,2 >GN<
55,165
670 SYMBOL 141,224,71,242,127,127,24 >ZP<
2,71,224
680 SYMBOL 142,7,226,79,254,254,79,2 >PQ<
26,7
690 REM ---> PNEUS DE L'AMSTRAD >HR<
700 SYMBOL 145,66,66,66,0,0,195,195, >AH<
195
710 SYMBOL 146,195,195,195,0,0,66,66 >CJ<
,66
720 SYMBOL 147,224,231,0,0,0,231,2 >VK<
24
730 SYMBOL 148,7,231,0,0,0,231,7 >LL<
740 REM ---> PNEUS DES 2 JOUEURS >JM<

```

```

750 SYMBOL 149,129,129,153,24,0,66,6 >FN<
6,66
760 SYMBOL 150,66,66,66,0,24,153,129 >YP<
,129
770 SYMBOL 151,224,7,0,48,48,0,7,224 >UQ<

780 SYMBOL 152,7,224,0,24,24,0,224,7 >HR<

790 >RT<
800 IF HIMEM=37119 THEN 1670 >ZJ<
810 OPENOUT "d":MEMORY HIMEM-1:CLOSE >KK<
OUT
820 MEMORY 37119:tot=0:som=0:dta=0:a >HL<
d=&9100:erreur=0:lig=1090:RESTORE 11
00
830 WHILE som<>&22A AND erreur=0 >ZM<
840 som=0:tam=0:lig=lig+10 >KN<
850 FOR n=1 TO 7 >NP<
860 READ dta$ >FQ<
870 dta=VAL("&"+dta$):tam=tam+dt >AR<
a
880 POKE ad,dta:ad=ad+1 >AT<
890 NEXT >XU<
900 READ som >KK<
910 IF som<>tam THEN erreur=1 ELSE >NL<
tot=tot+tam
920 WEND >XM<
930 WHILE som<>&15B AND erreur=0 >DN<
940 som=0:tam=0:lig=lig+10 >LP<
950 FOR n=1 TO 3 >KQ<
960 READ dta$ >GR<
970 dta=VAL("&"+dta$):tam=tam+dt >BT<
a
980 POKE ad,dta:ad=ad+1 >BU<
990 NEXT >YV<
1000 READ som >DB<
1010 IF som<>tam THEN erreur=1 ELSE >GC<
tot=tot+tam
1020 WEND >QD<
1030 ' >FE<
1040 IF tot=36025 THEN CALL 37120:60 >YF<
TO 1670
1050 PRINT CHR$(7);:MODE 1:PEN 1 >LG<
1060 PRINT:PRINT "ERREUR de DATAS"; >LH<
1070 IF erreur THEN PRINT " a la lig >TJ<
ne ";lig:PRINT:PRINT "tam =&";HEX$(t
am);" au lieu de &";HEX$(som);" !!!
";CHR$(7);
1080 PRINT:PRINT:PRINT "tot =&";tot;" >ZK<
au lieu de 36025 !!!";CHR$(7):PRINT
:STOP
1090 REM >TL<
1100 DATA 01,0E,91,21,0A,91,CD,&229 >EC<
1110 DATA D1,BC,C9,00,00,00,00,&256 >PD<
1120 DATA 1F,91,C3,AF,91,C3,CD,&443 >ZE<
1130 DATA 91,C3,D6,91,C3,D9,91,&4E8 >KF<
1140 DATA C3,3A,92,43,4F,50,59,&2CA >QB<
1150 DATA 43,48,D2,47,50,45,CE,&307 >MH<
1160 DATA 43,55,52,53,45,55,D2,&2A9 >XJ<

```

```

1170 DATA 41,55,54,4F,4A,4F,55,&227 >RK<
1180 DATA 45,55,D2,41,55,54,4F,&2A5 >PL<
1190 DATA 41,4D,53,54,52,41,C4,&2BC >KM<
1200 DATA 00,20,16,01,0F,03,8C,&0D5 >BD<
1210 DATA 08,0F,01,96,16,00,20,&0E4 >VE<
1220 DATA 16,01,0F,03,8B,08,0F,&0CB >WF<
1230 DATA 01,95,16,00,20,16,01,&0E3 >WG<
1240 DATA 0F,03,8D,08,0F,01,97,&14E >YH<
1250 DATA 16,00,20,16,01,0F,03,&05F >MJ<
1260 DATA 8E,08,0F,01,98,16,00,&154 >QK<
1270 DATA 20,16,01,0F,01,87,08,&0D6 >DL<
1280 DATA 0F,03,91,0F,01,16,00,&0C9 >RM<
1290 DATA 20,16,01,0F,01,88,08,&0D7 >HN<
1300 DATA 0F,03,92,0F,01,16,00,&0CA >UE<
1310 DATA 20,16,01,0F,01,89,08,&0D8 >CF<
1320 DATA 0F,03,93,0F,01,16,00,&0CB >YB<
1330 DATA 20,16,01,0F,01,8A,08,&0D9 >PH<
1340 DATA 0F,03,94,0F,01,16,00,&0CC >CJ<
1350 DATA FE,03,C0,CD,78,BB,E5,&4A6 >PK<
1360 DATA DD,66,04,DD,6E,02,CD,&361 >DL<
1370 DATA 75,8B,CD,60,8B,DD,56,&44B >PM<
1380 DATA 01,DD,5E,00,12,E1,C3,&2F2 >UN<
1390 DATA 75,8B,FE,01,C0,DD,7E,&44A >PP<
1400 DATA 00,C3,DE,8B,C3,8A,BB,&464 >XF<
1410 DATA FE,04,C0,DD,7E,02,3C,&35B >KB<
1420 DATA FE,00,20,03,C3,FE,91,&373 >JH<
1430 DATA DD,7E,02,3C,FE,02,20,&2B9 >VJ<
1440 DATA 03,C3,07,92,DD,7E,00,&2BA >ZK<
1450 DATA 3C,FE,00,CA,10,92,C3,&369 >FL<
1460 DATA 19,92,06,0C,11,6B,91,&1CA >VM<
1470 DATA CD,22,92,C9,06,0C,11,&26D >QN<
1480 DATA 5F,91,CD,22,92,C9,06,&340 >LP<
1490 DATA 0C,11,47,91,CD,22,92,&276 >PQ<
1500 DATA C9,06,0C,11,53,91,CD,&29D >QB<
1510 DATA 22,92,C9,CD,19,BD,DD,&3FD >VH<
1520 DATA 66,06,DD,6E,04,E5,E1,&3B1 >ZJ<
1530 DATA E5,CD,75,8B,1A,13,CD,&3DC >YK<
1540 DATA 5A,8B,10,F4,E1,C9,FE,&4C1 >JL<
1550 DATA 04,C0,DD,7E,02,3C,FE,&35B >QM<
1560 DATA 00,20,03,C3,5F,92,DD,&2B4 >GN<
1570 DATA 7E,02,3C,FE,02,20,03,&1DF >AP<
1580 DATA C3,71,92,DD,7E,00,3C,&35D >RQ<
1590 DATA FE,00,CA,68,92,C3,7A,&3FF >JR<
1600 DATA 92,06,0E,11,A1,91,CD,&2B6 >FH<
1610 DATA 22,92,C9,06,0E,11,77,&219 >UJ<
1620 DATA 91,CD,22,92,C9,06,0E,&2EF >RK<
1630 DATA 11,93,91,CD,22,92,C9,&37F >PL<
1640 DATA 06,0E,11,85,91,CD,22,&22A >RM<
1650 DATA 92,C9,00,&15B >BN<
1660 >QP<
1670 REM ---> PRESENTATION >QQ<
1680 MODE 0: BORDER 0 >WR<
1690 FOR i=0 TO 15: INK i,0: NEXT i >QT<
1700 WINDOW #0,1,20,1,22: WINDOW #1,1 >ZJ<
    ,20,23,25
1710 PAPER 0: CLS: PEN 1: PAPER #1,1: CL >RK<
S #1: PEN #1,0
1720 TAG: MOVE 176,304: !GPEN,1: PRINT >NL<
"AUTO-CHOC":; TAGOFF
1730 LOCATE #1,1,2: PRINT #1," ";CHR# >HM<
(164);" JUMBOSOFT 1987"
1740 ' >PN<
1750 REM ---> DESSIN DE LA F1 >KP<
1760 x=8:y=10:y2=11 >UQ<
1770 LOCATE x,y1:PRINT CHR$(22)+CHR# >ZR<
(1);
1780 PEN 4:LOCATE x,y1:PRINT CHR$(16 >AT<
5);CHR$(166);CHR$(167);CHR$(168);CHR
$(169);
1790 PEN 4:LOCATE x,y2:PRINT CHR$(17 >HU<
0);CHR$(171);CHR$(172);CHR$(173);CHR
$(174);CHR$(175);
1800 PEN 5:LOCATE x,y2:PRINT CHR$(17 >GK<
6);CHR$(177);" ";CHR$(176);CHR$(177
);
1810 PEN 6:LOCATE x,y2:PRINT " ";CHR >DL<
$(178);CHR$(179);CHR$(180);
1820 PEN 7:LOCATE x,y1:PRINT " ";C >UM<
HR$(181);
1830 PEN 7:LOCATE x,y2:PRINT " ";C >YN<
HR$(182);CHR$(183);
1840 PEN 3:LOCATE x,y2:PRINT CHR$(18 >DP<
4);" ";CHR$(185);CHR$(186);
1850 PEN 2:LOCATE x,y2:PRINT CHR$(18 >DQ<
5);CHR$(186);" ";CHR$(184);
1860 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR#( >XR<
0);:PEN 1
1870 ' >UT<
1880 REM ---> DESSIN DES CADRES ET L >BU<
OSANGE
1890 ORIGIN 0,49: !GPEN,1: DRAW 0,350: >DV<
DRAWR 639,0: DRAWR 0,-350: DRAWR -639,
0
1900 MOVE 319,0: DRAW 0,175: DRAWR 319 >ML<
,175: DRAWR 319,-175: DRAWR -320,-175
1910 >NM<
1920 REM ---> DESSIN DU SOL EN 3D >RN<
1930 cy=175 >EP<
1940 MOVE 53,cy: DRAW 16,166,3 >TQ<
1950 MOVE 89,cy: DRAW 57,144,2 >DR<
1960 MOVE 126,cy: DRAW 97,120,3 >XT<
1970 MOVE 160,cy: DRAW 136,101,2 >PU<
1980 MOVE 192,cy: DRAW 176,78,3 >NV<
1990 MOVE 228,cy: DRAW 216,57,2 >EW<
2000 MOVE 265,cy: DRAW 257,35,3 >PC<
2010 MOVE 302,cy: DRAW 298,12,2 >FD<
2020 MOVE 335,cy: DRAW 339,14,3 >ME<
2030 MOVE 379,cy: DRAW 384,38,2 >CF<
2040 MOVE 417,cy: DRAW 434,65,3 >TG<
2050 MOVE 458,cy: DRAW 477,88,2 >LH<
2060 MOVE 497,cy: DRAW 526,115,3 >DJ<
2070 MOVE 538,cy: DRAW 569,138,2 >MK<
2080 MOVE 578,cy: DRAW 618,164,3 >ML<
2090 !GPEN,1 >FM<
2100 MOVE 1,175: DRAW 639,175 >HD<
2110 MOVE 58,144: DRAW 581,144 >LE<
2120 MOVE 96,122: DRAW 542,122 >CF<
2130 MOVE 138,100: DRAW 501,100 >NG<
2140 MOVE 179,78: DRAW 461,78 >BH<
2150 MOVE 218,57: DRAW 422,57 >LJ<
2160 MOVE 257,34: DRAW 383,34 >LK<
2170 MOVE 297,13: DRAW 337,13 >JL<
2180 ' >NM<
2190 REM ---> DESSIN DU COIN-1. >UN<
2200 cy=350 >PE<
2210 MOVE 0,cy: DRAW 17,185,8 >EF<
2220 MOVE 0,cy: DRAW 38,194,9 >KB<
2230 MOVE 0,cy: DRAW 53,204,10 >TH<
2240 MOVE 0,cy: DRAW 75,215,11 >BJ<
2250 MOVE 0,cy: DRAW 89,224,12 >JK<
2260 MOVE 0,cy: DRAW 109,234,13 >GL<
2270 MOVE 0,cy: DRAW 127,244,14 >KM<
2280 MOVE 0,cy: DRAW 146,254,15 >PN<
2290 MOVE 0,cy: DRAW 161,265,8 >PP<
2300 MOVE 0,cy: DRAW 178,272,9 >NF<
2310 MOVE 0,cy: DRAW 193,283,10 >GG<
2320 MOVE 0,cy: DRAW 215,293,11 >EH<
2330 MOVE 0,cy: DRAW 231,303,12 >WJ<
2340 MOVE 0,cy: DRAW 251,312,13 >AK<
2350 MOVE 0,cy: DRAW 267,323,14 >ML<
2360 MOVE 0,cy: DRAW 285,333,15 >QM<
2370 MOVE 0,cy: DRAW 300,343,8 >EN<
2380 ' >QP<
2390 REM ---> DESSIN DU COIN-2 >XQ<
2400 cx=639 >BG<
2410 MOVE cx,cy: DRAW 334,343,9 >ZH<
2420 MOVE cx,cy: DRAW 353,331,10 >RJ<
2430 MOVE cx,cy: DRAW 378,318,11 >GK<
2440 MOVE cx,cy: DRAW 392,309,12 >EL<
2450 MOVE cx,cy: DRAW 417,297,13 >LM<
2460 MOVE cx,cy: DRAW 437,285,14 >MM<
2470 MOVE cx,cy: DRAW 458,274,15 >QP<
2480 MOVE cx,cy: DRAW 476,262,8 >NQ<
2490 MOVE cx,cy: DRAW 496,252,9 >RR<
2500 MOVE cx,cy: DRAW 516,241,10 >RH<
2510 MOVE cx,cy: DRAW 536,231,11 >VJ<
2520 MOVE cx,cy: DRAW 558,218,12 >GK<
2530 MOVE cx,cy: DRAW 577,209,13 >KL<
2540 MOVE cx,cy: DRAW 598,197,14 >XM<
2550 MOVE cx,cy: DRAW 617,187,15 >PN<
2560 ' >QP<
2570 REM ---> DESSIN DU COIN-3 >YQ<
2580 MOVE cx,0: DRAW 618,163,8 >VR<
2590 MOVE cx,0: DRAW 592,150,9 >UT<
2600 MOVE cx,0: DRAW 569,136,10 >MJ<
2610 MOVE cx,0: DRAW 547,124,11 >GK<
2620 MOVE cx,0: DRAW 526,112,12 >CL<
2630 MOVE cx,0: DRAW 502,101,13 >WM<
2640 MOVE cx,0: DRAW 479,86,14 >YN<
2650 MOVE cx,0: DRAW 457,76,15 >VP<
2660 MOVE cx,0: DRAW 435,62,8 >LQ<
2670 MOVE cx,0: DRAW 411,50,9 >DR<
2680 MOVE cx,0: DRAW 385,37,10 >PT<
2690 MOVE cx,0: DRAW 359,23,11 >MU<
2700 MOVE cx,0: DRAW 338,11,12 >YK<
2710 ' >ML<
2720 REM ---> DESSIN DU COIN-4 >WM<

```

```

2730 MOVE 0,0:DRAW 299,11,13 >TN<
2740 MOVE 0,0:DRAW 278,22,14 >UP<
2750 MOVE 0,0:DRAW 259,33,15 >XQ<
2760 MOVE 0,0:DRAW 239,45,8 >ZR<
2770 MOVE 0,0:DRAW 219,54,9 >ZT<
2780 MOVE 0,0:DRAW 201,64,10 >KU<
2790 MOVE 0,0:DRAW 177,76,11 >DV<
2800 MOVE 0,0:DRAW 163,87,12 >TL<
2810 MOVE 0,0:DRAW 138,101,13 >KM<
2820 MOVE 0,0:DRAW 116,110,14 >HN<
2830 MOVE 0,0:DRAW 97,123,15 >WP<
2840 MOVE 0,0:DRAW 76,133,8 >VQ<
2850 MOVE 0,0:DRAW 57,142,10 >PR<
2860 MOVE 0,0:DRAW 37,154,12 >UT<
2870 MOVE 0,0:DRAW 18,165,14 >YU<
2880 >WV<
2890 REM ---> REDESSIN DES CADRE ET >CW<
LOSANGE
2900 ORIGIN 0,49:IGPEN,1:DRAW 0,350: >WM<
DRAWR 639,0:DRAWR 0,-350:DRAWR -639, >
0
2910 MOVE 319,0:DRAW 0,175:DRAWR 319 >PN<
,175:DRAWR 319,-175:DRAWR -320,-175 >
2920 >QP<
2930 REM ---> ANIMATION >RO<
2940 DIM couleur(15):RESTORE 2980 >PR<
2950 FOR i=0 TO 15 >NT<
2960 READ couleur(i):INK i,couleur(i) >MU<
)
2970 NEXT i:PRINT CHR$(7); >QV<
2980 DATA 0,26,26,0,6,11,9,25, 2,3,6 >YW<
,8,15,18,24,23
2990 INK 2,0,26:INK 3,26,0 >RX<
3000 k=0:a=0:b=0:c=0:ad=2.2 >ED<
3010 FOR i=1 TO 20:z%=INKEY$:NEXT >EE<
3020 RESTORE 3250 >EF<
3030 WHILE z%="" AND k<200 >MG<
3040 FOR j=0 TO 7 >DH<
3050 FOR i=8 TO 15 >NJ<
3060 l=(j+i) MOD 16:IF l<8 THEN l=1+ >NK<
8
3070 INK i,couleur(l) >DL<
3080 NEXT i:IF k>50 THEN a=a+1:IF a< >WM<
61 THEN GOSUB 3180
3090 k=k+1 >BN<
3100 NEXT j >QE<
3110 z%=INKEY$ >ZF<
3120 WEND:SOUND 135,0,1,0 >BG<
3130 IF FRE("")<20000 THEN 3390 ELSE >DH<
CHAIN MERGE "!AUTOCHOC.DAT",3390,DE
LETE 3390-
3140 STOP >XJ<
3150 >LK<
3160 REM *MUSIQUE DE PRESENTATION* >NL<
3170 REM ***** >UM<
3180 READ b,c >YN<
3190 IF b=100 THEN per=0:GOTO 3210 >RP<
3200 per=ROUND(125000/(440*(2^((b-10 >YF<
)/12))))
3210 SOUND 2,per,c*ad,13 >NG<
3220 SOUND 2,0,1,0 >ZH<
3230 IF ad=2.2 AND a=33 THEN SOUND 2 >PJ<
,1,22,1
3240 RETURN >QK<
3250 DATA 1,5,3,5,5,10,8,10,8,10 >BL<
3260 DATA 10,10,8,10,5,10,1,10,1,5 >TM<
3270 DATA 3,5,5,10,5,10,3,10,1,10 >TN<
3280 DATA 3,20,3,10,1,5,3,5,5,10,8 >DP<
3290 DATA 10,8,10,10,10,8,10,5,10 >AQ<
3300 DATA 1,10,1,5,3,5,5,10,5,10,3 >PG<
3310 DATA 10,3,10,1,20,1,10,6,20,6 >MH<
3320 DATA 20,10,10,10,20,10,10,8 >KJ<
3330 DATA 10,8,10,5,10,1,10,3,20,3 >RK<
3340 DATA 10,1,10,5,10,8,10,8,10 >UL<
3350 DATA 10,10,8,10,5,10,1,10,1,5 >TM<
3360 DATA 3,5,5,10,5,10,3,10,3,10 >VN<
3370 DATA 1,40,100,30 >AP<
3380 >RQ<
3390 REM ---< LIGNE DE CHAINAGE de A >QR<
UTOCHOC.DAT >---
3400 REM * >FH<
3410 REM * PROGRAMME PRINCIPAL * >FJ<
3420 REM * >HK<
3430 REM ***** >KL<
3440 REM >UM<
3450 REM ** INITIALISATION ** >BN<
3460 REM ***** >BP<
3470 ON BREAK GOSUB 8820 >DQ<
3480 ENT -1,8,-1,1,16,1,1,8,-1,1 >KR<
3490 CLEAR:DEFINT b-z:DIM no$(3),ta >KT<
ble$(25)
3500 no$(1)="!!!qbs!!!":no$(2)="KFB >UJ<
0,NBSD":no$(3)="CFMPSHBOF"
3510 in$=CHR$(24):so$=CHR$(7):image >YK<
=0:objet=144:record=0
3520 car$=CHR$(22)+CHR$(1)+CHR$(15) >JL<
+CHR$(3)+CHR$(207)+CHR$(8)+CHR$(15)
+CHR$(1)+CHR$(128)+CHR$(22)+CHR$(0)
+CHR$(15)+CHR$(2)
3530 RESTORE 6970 >ZM<
3540 FOR i=1 TO 25 >LN<
3550 READ d$ >VP<
3560 FOR j=1 TO LEN(d$) >WQ<
3570 k=ASC(MID$(d$,j,1)) >BR<
3580 IF k=32 THEN table$(i)=table >LT<
$(i)+" " ELSE table$(i)=table$(i)+C
HR$(k+30)
3590 NEXT >ZU<
3600 NEXT >QK<
3610 >ML<
3620 REM **** REGLES DU JEU **** >MM<
3630 REM ***** >EN<
3640 MODE 1:CALL &BC02:INK 2,8:INK >GP<
3,18
3650 LOCATE 12,1:PRINT "A U T O - C >TO<
H O C";
3660 LOCATE 10,3:PRINT CHR$(164);" >UR<
Jean-Marc BELORGANE"
3670 LOCATE 14,7:PRINT "REGLES DU J >UT<
EU"
3680 LOCATE 1,10:PRINT " Assis au v >CU<
olant d'une superbe FERRARI.":
3690 LOCATE 1,11:PRINT "vous devez >HV<
essayer de rester le plus lon":
3700 LOCATE 1,12:PRINT "-gtemps pos >NL<
sible sur la piste, en ramas-":
3710 LOCATE 1,13:PRINT "sant au pas >QM<
sage les pieces d'or eparpil-":
3720 LOCATE 1,14:PRINT "lees sur vo >XN<
tre chemin.":
3730 REM >WP<
3740 LOCATE 1,17:PRINT " J'ai bien >KQ<
dit essayer car comme vous":
3750 LOCATE 1,18:PRINT "vous en dou >VR<
tez, l'ignoble JR a bors de ":
3760 LOCATE 1,19:PRINT "sa LUCIFER >AT<
2000 est la pour faire echou-":
3770 LOCATE 1,20:PRINT "er votre mi >WU<
ssion en se placent volontai-":
3780 LOCATE 1,21:PRINT "rement sur >MV<
votre route...":
3790 GOSUB 8590 ' ATTENTE D'UNE TOU >QW<
CHE
3800 CLS >RM<
3810 LOCATE 12,1:PRINT "A U T O - C >QN<
H O C";
3820 LOCATE 10,3:PRINT CHR$(164);" >RP<
Jean-Marc BELORGANE"
3830 LOCATE 14,6:PRINT "REGLES DU J >QQ<
EU"
3840 LOCATE 1, 8:PRINT "-Les touche >YR<
s de commandes de votre FER-":
3850 LOCATE 1, 9:PRINT "RARI sont 1 >JT<
es suivantes ":
3860 LOCATE 6,11:PEN 2:PRINT "A";:P >BU<
EN 1:PRINT " pour ";:PEN 3:PRINT "v
ous diriger en HAUT";
3870 LOCATE 6,13:PEN 2:PRINT "Z";:P >BV<
EN 1:PRINT " pour ";:PEN 3:PRINT "v
ous diriger en BAS";
3880 LOCATE 6,15:PEN 2:PRINT "/";:P >HW<
EN 1:PRINT " pour ";:PEN 3:PRINT "v
ous diriger a GAUCHE";
3890 LOCATE 6,17:PEN 2:PRINT "\";:P >NX<
EN 1:PRINT " pour ";:PEN 3:PRINT "v
ous diriger a DROITE";
3900 LOCATE 1,19:PEN 2:PRINT "ESPAC >DN<

```

Listing 2

```

E";:PEN 1:PRINT " pour ";:PEN 3:PRI
NT "actionner le TURBO";
3910 LOCATE 1,21:PRINT "-Bien >NP<
entendu il est egalement possible"
;
3920 LOCATE 1,22:PRINT "de jouer av >AQ<
ec le JOYSTICK..."
3930 GOSUB 8590 >AR<
3940 >UT<
3950 MODE 1:BORDER 3 >CU<
3960 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,9:INK 3 >VV<
,15
3970 WINDOW #0, 1,40, 1,25:PEN #0,1 >PW<
:PAPER #0,0
3980 WINDOW #1,31,39, 1,21:PEN #1,1 >DX<
:PAPER #1,0
3990 WINDOW #2,31,39,22,25:PEN #2,0 >TY<
:PAPER #2,1
4000 WINDOW #3,30,30, 1,25:PEN #3,0 >ME<
:PAPER #3,2
4010 WINDOW #4,40,40, 1,25:PEN #4,0 >UF<
:PAPER #4,2
4020 CLS#0:CLS#1:CLS#4:CLS#2:CLS#3 >HG<
4030 >JH<
4040 REM ** AFFICHAGE GENERAL ** >DJ<
4050 REM ***** >JK<
4060 GOSUB 6910 ' Affichage du circ >AL<
uit
4070 GOSUB 7250 ' Affichage du joue >QM<
ur 1
4080 GOSUB 7370 ' Affichage du joue >WN<
ur 2
4090 GOSUB 7490 ' Affichage du reco >RP<
rd
4100 GOSUB 7740 ' Affichage du titr >WF<
e
4110 GOSUB 7890 ' Affichage de TURB >QB<
0
4120 GOSUB 8020 ' Affichage de BONU >WH<
S
4130 GOSUB 8390 ' Musique No2 >JJ<
4140 >LK<
4150 REM ***** INTRODUCTION ***** >KL<
4160 REM ***** >HM<
4170 WINDOW SWAP 0,2:CLS >QN<
4180 LOCATE 1,1:PRINT "COMBIEN"; >RP<
4190 LOCATE 1,2:PRINT " DE"; >PQ<
4200 LOCATE 1,3:PRINT "JOUEURS"; >NG<
4210 LOCATE 1,4:PRINT "1 ou 2 ?"; >PH<
4220 j=0:EVERY 15,3 GOSUB 8550 >UJ<
4230 GOSUB 8720: VIDAGE DU BUFFER >YK<
CLAVIER
4240 jo%=INKEY$:IF jo%="" THEN 4240 >LL<
4250 IF jo%<>"1" AND jo%<>"2" THEN >AM<
PRINT so%:GOTO 4240
4260 sto3=REMAIN(3):!CURSEUR:PRINT >LN<
jo%:jo=VAL(jo%)
4270 GOSUB 8770: TEMPORISATION >XP<

```

```

4280 CLS:WINDOW SWAP 2,0:GOSUB 7740 >BQ<
4290 >TR<
4300 REM ***** PARTIE ***** >MH<
4310 REM ***** >FJ<
4320 parcours1=0:parcours2=0:joueur >EK<
=0:pistea=0:pistej=0:sortie=0
4330 partiel=1:partie2=1:apts1=0:ap >XL<
ts2=0:mei=0:route=0:bonus=0:coef1=1
:coef2=1
4340 REM >UM<
4350 WHILE partiel<4 AND partie2<4 >XN<
4360 GOSUB 4640 ' Partie du joueu >JP<
r 1
4370 partiel=partiel+1:IF partiel >QQ<
>3 THEN GOSUB 4830
4380 IF jo=2 THEN GOSUB 4950 ' Pa >NR<
rtie du joueur 2
4390 IF jo=2 THEN partie2=partie2 >MT<
+1:IF partie2>3 THEN GOSUB 5140
4400 WEND >WJ<
4410 >LK<
4420 REM ***** FIN DU JEU ***** >VL<
4430 REM ***** >RM<
4440 IF apts1>apts2 THEN mei=apts1 >UN<
ELSE mei=apts2
4450 IF mei>record THEN GOSUB 7550 >UP<
4460 REM >XQ<
4470 WINDOW SWAP 0,2:CLS >UR<
4480 LOCATE 1,2:PRINT "ON REJOU"; >LT<
4490 LOCATE 1,3:PRINT "UNE AUTRE"; >QU<
4500 LOCATE 1,4:PRINT "PARTIE ?"; >YK<
4510 J=0:EVERY 15,3 GOSUB 8550 >WL<
4520 GOSUB 8720 >QM<
4530 rep%=LOWER$(INKEY$):IF rep%="" >PN<
THEN 4530
4540 IF rep%<>"o" AND rep%<>"n" THE >MP<
N PRINT so%:GOTO 4530
4550 sto3=REMAIN(3):!CURSEUR:PRINT >MQ<
rep%;
4560 GOSUB 8770 >AR<
4570 WINDOW SWAP 2,0 >LT<
4580 IF rep%="o" THEN i=FRE(""):GOT >RU<
0 4070 ' Retour a L'AFFICHAGE GENE
RAL
4590 CLEAR:RUN >YV<
4600 >ML<
4610 >NM<
4620 REM ** PARTIE DU JOUEUR-1 ** >DN<
4630 REM ***** >JP<
4640 GOSUB 7890:GOSUB 8020:joueur=1 >PQ<
:LOCATE #1,9-2*partiel,6:PRINT #1,"
";
4650 turbo=0:drap=1:yturbo=6 >TR<
4660 LOCATE #1,1,2:PRINT #1,in%:"JD >MT<
UEUR: 1";in%;
4670 route=parcours1 MOD 5:coef1=1+ >JU<
INT(parcours1/5)
4680 GOSUB 5260 ' GESTION DU JOUEUR >BV<

```

```

4690 IF point MOD 121=0 THEN point= >HW<
0:parcours1=parcours1+1:GOTO 4670
4700 LOCATE #1,1,2:PRINT #1,"JOUEUR >XM<
: 1";
4710 RETURN >UN<
4720 >QP<
4730 REM * AFFICHAGE SCORE-1 * >EQ<
4740 REM ***** >QR<
4750 apts1=apts1+coef1:apts1=apts1 >TT<
MOD 10000:point=point+1
4760 LOCATE #1,1,4 >CU<
4770 PRINT #1,RIGHT$("0000"+MID$(ST >BV<
R$(apts1),2),4)
4780 FOR i=40 TO 1 STEP -10:SOUND 4 >KW<
,i,0.5,12:NEXT
4790 RETURN >CX<
4800 >PN<
4810 REM * GAME OVER JOUEUR-1 * >EP<
4820 REM ***** >KQ<
4830 GOSUB 8320 >QR<
4840 FOR n=1 TO 5 >RT<
4850 LOCATE #1,1,2:PRINT #1,"GAME >XU<
OVER";
4860 GOSUB 8770:LOCATE #1,1,2 >PV<
4870 PEN #1,3:PRINT #1,"JOUEUR: 1 >ZW<
";
4880 PEN #1,1:GOSUB 8770 >HX<
4890 NEXT n:SOUND 135,0,1,0 >WY<
4900 LOCATE #1,1,6:PEN #1,3:PRINT # >DP<
1,"GAME OVER":PEN #1,1
4910 RETURN >WQ<
4920 >TR<
4930 REM ** PARTIE DU JOUEUR-2 ** >JT<
4940 REM ***** >NU<
4950 GOSUB 7890:GOSUB 8020:joueur=2 >XV<
:LOCATE #1,9-2*partie2,14:PRINT #1,
" ";
4960 turbo=0:drap=1:yturbo=6 >XW<
4970 LOCATE #1,1,10:PRINT #1,in%:"J >UX<
OUEUR: 2";in%;
4980 route=parcours2 MOD 5:coef2=1+ >RY<
INT(parcours2/5)
4990 GOSUB 5260 ' GESTION DU JOUEUR >FZ<
5000 IF point MOD 121=0 THEN point= >ZF<
0:parcours2=parcours2+1:GOTO 4980
5010 LOCATE #1,1,10:PRINT #1,"JOUEU >UG<
R: 2";
5020 RETURN >NH<
5030 >KJ<
5040 REM * AFFICHAGE SCORE-2 * >AK<
5050 REM ***** >KL<
5060 apts2=apts2+coef2:apts2=apts2 >TM<
MOD 10000:point=point+1
5070 LOCATE #1,1,12 >YN<
5080 PRINT #1,RIGHT$("0000"+MID$(ST >CP<
R$(apts2),2),4)
5090 FOR i=40 TO 1 STEP -10:SOUND 4 >EQ<
,i,0.5,12:NEXT

```

```

5100 RETURN >MG<
5110 >JHK
5120 REM * GAME OVER JOUEUR-2 * >AJ<
5130 REM ***** >EK<
5140 GOSUB 8320 >KL<
5150 FOR n=1 TO 5 >LM<
5160 LOCATE #1,1,10:PRINT #1,"GAM >TN<
E OVER";
5170 GOSUB 8770:LOCATE #1,1,10 >KP<
5180 PEN #1,3:PRINT #1,"JOUEUR: 2 >VQ<
";
5190 PEN #1,1:GOSUB 8770 >CR<
5200 NEXT n:SOUND 135,0,1,0 >FH<
5210 LOCATE #1,1,14:PEN #1,3:PRINT >ZJ<
#1,"GAME OVER";:PEN #1,1
5220 RETURN >QK<
5230 >ML<
5240 REM * GESTION DES JOUEURS * >NM<
5250 REM ***** >DN<
5260 last=0:point=1:bonus=190:ybonu >TP<
s=6:dbonus=1:sortie=0
5270 x3=17:y3=2+2*route:ox=1:py=0:o >GQ<
bjet=32:pistea=5-route
5280 x=16:y=6:ix=-1:jy=0:image=32:p >UR<
istej=3:GOSUB 6910
5290 SOUND 1,4000,33,12,,15:GOSUB >WT<
5530:LOCATE 13,13:PRINT " 190 ";
5300 REM >QJ<
5310 WHILE sortie=0 AND point MOD 1 >EK<
21<>0
5320 !COPYCHR,x+ix,y+jy,@image >ZL<
5330 GOSUB 6090:IF sortie THEN 54 >TM<
30 ' GESTION DES COLLISIONS
5340 IF image=32 THEN GOSUB 5510: >KN<
GOTO 5370
5350 IF image=144 THEN GOSUB 5510 >BP<
:IF joueur=1 THEN GOSUB 4750 ELSE G
OSUB 5060
5360 IF image=132 OR image=130 TH >JQ<
EN GOSUB 5590
5370 x=x+ix:y=y+jy >BR<
5380 GOSUB 6360 ' GESTION AUTO AM >ET<
STRAD
5390 IF y<=15 AND y>=11 THEN GOSU >QU<
B 5690
5400 IF x<=17 AND x>=13 THEN GOSU >LK<
B 5890
5410 IF yturbo<=24 THEN GOSUB 797 >YL<
0:IF turbo THEN 5430 ' GESTION DU T
URBO
5420 IF dbonus THEN GOSUB 8100 ' >HM<
GESTION DU BONUS
5430 WEND >AN<
5440 LOCATE x,y:PRINT " ";;LOCATE x >ZP<
3,y3:PRINT " ";
5450 IF point MOD 121=0 THEN GOSUB >EQ<
8200 ' CALCUL DU BONUS
5460 SOUND 135,0,1,0 >VR<
5470 RETURN >YT<
5480 >VU<
5490 REM *AFFI. AUTO JOUEUR 1&2* >ZV<
5500 REM ***** >BL<
5510 SOUND 1,4000,23,12,,15 >EM<
5520 LOCATE x,y:PRINT " "; >YN<
5530 !AUTOJOUEUR,x+ix,y+jy,ix,jy:RE >EP<
TURN
5540 STOP >DQ<
5550 >TR<
5560 REM *CHANGEMENT DE DIRECTION* >PT<
5570 REM ***** >AU<
5580 REM *POUR LE JOUEUR >ZV<
5590 IF image=132 THEN 5630 >DW<
5600 IF jy=-1 THEN jy=0:ix=-1:GOSUB >PM<
5510:RETURN
5610 IF jy=1 THEN jy=0:ix=1:GOSUB >TN<
5510:RETURN
5620 REM >WP<
5630 IF ix=-1 THEN ix=0:jy=1:GOSUB >RQ<
5510:RETURN
5640 IF ix=1 THEN ix=0:jy=-1:GOSUB >TR<
5510:RETURN
5650 STOP >FT<
5660 >VU<
5670 REM *MOUVEMENT LATERAL JOUEUR* >KV<
5680 REM ***** >YW<
5690 IF INKEY(22)=0 OR (JOY(0) AND >JX<
8)=8 THEN GOSUB 5730:RETURN
5700 IF INKEY(30)=0 OR (JOY(0) AND >NN<
4)=4 THEN GOSUB 5800:RETURN
5710 RETURN >VP<
5720 REM * A DROITE >HQ<
5730 IF x=28 OR x=10 THEN RETURN >BR<
5740 IF jy=1 AND y=15 THEN RETURN >HT<
5750 IF jy=-1 AND y=11 THEN RETURN >DU<
5760 ix=2:GOSUB 5510:x=x+2:ix=0 >DV<
5770 IF jy=1 THEN pistej=pistej-1 E >GW<
LSE pistej=pistej+1
5780 RETURN >CX<
5790 REM * A GAUCHE >MY<
5800 IF x=20 OR x=2 THEN RETURN >PP<
5810 IF jy=1 AND y=15 THEN RETURN >FQ<
5820 IF jy=-1 AND y=11 THEN RETURN >BR<
5830 ix=-2:GOSUB 5510:x=x-2:ix=0 >CT<
5840 IF jy=1 THEN pistej=pistej+1 E >EU<
LSE pistej=pistej-1
5850 RETURN >AV<
5860 ' >XW<
5870 REM MOUVEMENT VERTICAL JOUEUR >NX<
5880 REM ***** >WY<
5890 IF INKEY(71)=0 OR (JOY(0) AND >EZ<
2)=2 THEN GOSUB 5930:RETURN
5900 IF INKEY(69)=0 OR (JOY(0) AND >PQ<
1)=1 THEN GOSUB 6000:RETURN
5910 RETURN >XR<
5920 REM * EN BAS >MT<
5930 IF y=24 OR y=10 THEN RETURN >BU<
5940 IF ix=1 AND x=17 THEN RETURN >JV<
5950 IF ix=-1 AND x=13 THEN RETURN >EW<
5960 jy=2:GOSUB 5510:y=y+2:jy=0 >MX<
5970 IF ix=1 THEN pistej=pistej+1 E >GY<
LSE pistej=pistej-1
5980 RETURN >EZ<
5990 REM * EN HAUT >VA<
6000 IF y=16 OR y=2 THEN RETURN >PG<
6010 IF ix=1 AND x=17 THEN RETURN >XH<
6020 IF ix=-1 AND x=13 THEN RETURN >TJ<
6030 jy=-2:GOSUB 5510:y=y-2:jy=0 >BK<
6040 IF ix=1 THEN pistej=pistej-1 E >VL<
LSE pistej=pistej+1
6050 RETURN >TM<
6060 >PN<
6070 REM *GESTION DES COLLISIONS* >UF<
6080 REM ***** >BQ<
6090 IF image>134 AND image<139 THE >RR<
N GOSUB 5520:GOTO 6130
6100 IF objet>148 AND objet<153 THE >DH<
N 6130
6110 IF x=x3 AND y=y3 THEN 6130 >EJ<
6120 RETURN >QK<
6130 LOCATE x3,y3:PRINT " "; >GL<
6140 PEN 1: !COPYCHR,x+ix,y+jy,@i:IF >JM<
i>148 AND i<153 THEN LOCATE x+ix,y
+jy:PRINT " ";
6150 SOUND 135,0,1,0:SOUND 4,50,210 >JN<
,13,,1
6160 FOR k=1 TO 4 >JP<
6170 LOCATE 10+2*k,12:PEN 3:PRINT >MQ<
MID$("AUTO",k,1);:PEN 1
6180 !AUTOJOUEUR,x,y,0,-1:GOSUB 6 >DR<
310
6190 !AUTOJOUEUR,x,y,-1,0:GOSUB 6 >ET<
310
6200 !AUTOJOUEUR,x,y,0,1 :GOSUB 6 >XJ<
310
6210 !AUTOJOUEUR,x,y,1,0 :GOSUB 6 >YK<
310
6220 NEXT >RL<
6230 LOCATE x,y:PEN 3:PRINT CHR$(23 >PM<
8);:PEN 1
6240 LOCATE 12,14:PEN 3:PRINT "C H >LN<
O C";:PEN 1
6250 FOR i=15 TO 8 STEP-1:SOUND 4,4 >RP<
00,23,i,,31:NEXT
6260 LOCATE x,y:PRINT " "; >AQ<
6270 LOCATE 12,12:PRINT " "; >ZR<
6280 LOCATE 12,14:PRINT " "; >CT<
6290 sortie=1 >HU<
6300 RETURN >QK<
6310 FOR i=1 TO 150:NEXT >VL<
6320 RETURN >TM<
6330 ' >PN<
6340 REM * GESTION AUTO AMSTRAD * >FP<
6350 REM ***** >BQ<
6360 IF turbo THEN turbo=0:RETURN E >MR<
LSE drap=1
6370 IF x3>=13 AND x3<=17 THEN IF p >QT<

```

```

istea<>pistej THEN GOSUB 6480:GOTO
6430
6380 IF y3>=11 AND y3<=15 THEN IF p >NUK
istea<>pistej THEN GOSUB 6560:GOTO
6430
6390 objet2=objet:ICOPYCHR,x3+ox,y3 >TV<
+py,@objet
6400 GOSUB 6090:IF sortie THEN 6450 >VL<
GESTION DES COLLISIONS
6410 IF objet=32 OR objet=144 THEN >TM<
GOSUB 6740
6420 IF objet=132 OR objet=130 THEN >HN<
GOSUB 6810:objet=32
6430 IF last=1 THEN last=0:LOCATE x >AP<
3,y3:PRINT " ";:ICOPYCHR,x3+ox,y3+p
y,@objet
6440 x3=x3+ox:y3=y3+py >KQ<
6450 RETURN >XR<
6460 REM >ZT<
6470 REM ** DIRECTION DROITE ** >JU<
6480 IF ox<>1 THEN 6520 >DV<
6490 IF x3<17 THEN t=2:GOSUB 6640 E >PW<
LSE last=1
6500 RETURN >TM<
6510 REM ** DIRECTION GAUCHE ** >AN<
6520 IF ox<>-1 THEN 6560 >BP<
6530 IF x3>13 THEN t=-2:GOSUB 6640 >FQ<
ELSE last=1
6540 RETURN >XR<
6550 REM ** DIRECTION EN BAS ** >FT<
6560 IF py<>1 THEN 6600 >DU<
6570 IF y3<15 THEN t=2:GOSUB 6680 E >RV<
LSE last=1
6580 RETURN >BW<
6590 REM ** DIRECTION EN HAUT ** >KX<
6600 IF py<>-1 THEN RETURN >XN<
6610 IF y3>11 THEN t=-2:GOSUB 6680 >HP<
ELSE last=1
6620 RETURN >WQ<
6630 REM *MOUVEMENT VERTICAL AMSTRA >DR<
D*
6640 IF pistea<pistej THEN py=py-t: >TT<
objet2=32:GOSUB 6740:y3=y3-t:py=0:p
istea=pistea+1:RETURN
6650 IF pistea>pistej THEN py=py+t: >UU<
objet2=32:GOSUB 6740:y3=y3+t:py=0:p
istea=pistea-1:RETURN
6660 STOP >HV<
6670 REM MOUVEMENT LATERAL AMSTRAD >ZW<
6680 IF pistea<pistej THEN ox=ox+t: >JX<
objet2=32:GOSUB 6740:x3=x3+t:ox=0:p
istea=pistea+1:RETURN
6690 IF pistea>pistej THEN ox=ox-t: >UY<
objet2=32:GOSUB 6740:x3=x3-t:ox=0:p
istea=pistea-1:RETURN
6700 STOP >CP<
6710 >RQ<
6720 REM *AFFICHAGE AUTO AMSTRAD* >AR<
6730 REM ***** >DT<
6740 LOCATE x3,y3:PRINT CHR$(objet2 >RUX<
);
6750 !AUTOAMSTRAD,x3+ox,y3+py,ox,py >BV<
:RETURN
6760 STOP >JW<
6770 >YX<
6780 REM *CHANGEMENT DE DIRECTION* >VY<
6790 REM ***** >FZ<
6800 REM *POUR L'AMSTRAD >RQ<
6810 IF objet=132 THEN 6850 >YR<
6820 IF py=-1 THEN py=0:ox=1:GOSUB >XT<
6740:RETURN
6830 IF py=1 THEN py=0:ox=-1:GOSUB >YU<
6740:RETURN
6840 REM >BV<
6850 IF ox=-1 THEN ox=0:py=-1:GOSUB >XW<
6740:RETURN
6860 IF ox=1 THEN ox=0:py=1:GOSUB >AX<
6740:RETURN
6870 STOP >LY<
6880 >AZ<
6890 REM * AFFICHAGE DU CIRCUIT * >TA<
6900 REM ***** >CR<
6910 FOR i=1 TO 25 >QT<
6920 LOCATE 1,i:PRINT table$(i): >TU<
6930 NEXT >AV<
6940 !GOPEN,2:DRAW 0,399:DRAWR 463,0 >WW<
:DRAWR 0,-399:DRAWR -463,0
6950 RETURN >CX<
6960 REM >EY<
6970 DATA cdddddddddddddddddddddd >HZ<
ddde
6980 DATA fr r r r r r r r r r r >MA<
r rf
6990 DATA f cdddddddddd dddddddd >XB<
de f
7000 DATA frfrfrfrfrfrfrfrfrfr >XH<
rfrf
7010 DATA f f cddddddd ddddddde >LJ<
f f
7020 DATA frfrfrfrfrfrfrfrfrfr >BK<
rfrf
7030 DATA f f f cdddddd ddddde f >VL<
f f
7040 DATA frfrfrfrfrfrfrfrfrfr >FM<
rfrf
7050 DATA f f f f cddd ddde f f >DN<
f f
7060 DATA frfrfrfrfrfrfrfrfrfr >KP<
rfrf
7070 DATA f cdddddde >YQ<
f
7080 DATA f f f >LR<
f
7090 DATA f f $1075 f >ZT<
f
7100 DATA f f f >DJ<
f
7110 DATA f hdddddddg >AK<
f
7120 DATA frfrfrfrfrfrfrfrfrfr >GL<
rfrf
7130 DATA f f f f hddd dddg f f >KM<
f f
7140 DATA frfrfrfrfrfrfrfrfrfr >GN<
rfrf
7150 DATA f f f hdddddd dddddg f >FP<
f f
7160 DATA frfrfrfrfrfrfrfrfrfr >GQ<
rfrf
7170 DATA f f hddddddd dddddddg >BR<
f f
7180 DATA frfrfrfrfrfrfrfrfrfr >GT<
rfrf
7190 DATA f hddddddddd dddddddd >XU<
dg f
7200 DATA fr r r r r r r r r r r >XK<
r rf
7210 DATA hdddddddddddddddddddddd >CL<
dddg
7220 >NM<
7230 REM * AFFICHAGE JOUEUR-1 * >EN<
7240 REM ***** >JP<
7250 WINDOW SWAP 1,0 >HQ<
7260 LOCATE 1,2:PRINT "JOUEUR: 1": >YR<
7270 LOCATE 1,4:PRINT "00000 PTS": >ZT<
7280 LOCATE 1,6:PRINT " "; >YU<
7290 FOR xc=3 TO 7 STEP 2 >EV<
7300 !AUTOJOUEUR,xc,6,0,-1 >HL<
7310 NEXT >TM<
7320 WINDOW SWAP 1,0 >FN<
7330 RETURN >VP<
7340 >RQ<
7350 REM * AFFICHAGE JOUEUR-2 * >JR<
7360 REM ***** >MT<
7370 WINDOW SWAP 1,0 >LU<
7380 LOCATE 1,10:PRINT "JOUEUR: 2": >DV<
7390 LOCATE 1,12:PRINT "00000 PTS": >DW<
7400 LOCATE 1,14:PRINT " "; >TM<
7410 FOR xc=3 TO 7 STEP 2 >YN<
7420 !AUTOJOUEUR,xc,14,0,-1 >MP<
7430 NEXT >WQ<
7440 WINDOW SWAP 1,0 >JR<
7450 RETURN >YT<
7460 >VU<
7470 REM *AFFI. DU RECORD PRES.* >NV<
7480 REM ***** >LW<
7490 LOCATE #1,1,18:PRINT #1,"RECOR >XX<
D: ";:LOCATE #1,1,20
7500 PRINT #1,RIGHT$("0000"+MID$(ST >JN<
R$(record),2),4);"0"
7510 LOCATE #1,7,20:PRINT #1,"PTS": >VP<
7520 RETURN >WQ<
7530 REM * AFFICHAGE DU RECORD * >TR<

```

```

7540 REM ***** >HT<
7550 i=FRE(""):SOUND 135,0,1,0 >HU<
7560 FOR n=1 TO 5 >UV<
7570 LOCATE #1,1,18:PRINT #1,"REC >UW<
ORD: "
7580 GOSUB 8770:LOCATE #1,1,18:PE >FX<
N #1,3
7590 PRINT #1,"JOUEUR:"+STR$(1-(m >BY<
ei>apts1));
7600 PEN #1,1:GOSUB 8770 >AP<
7610 NEXT n >FQ<
7620 LOCATE #1,1,20:PRINT #1,RIGHT$ >MR<
("0000"+MID$(STR$(mei),2),4)
7630 LOCATE #1,1,18:PEN #1,1:PRINT >GT<
#1,"RECORD: ";
7640 record=mei >TU<
7650 RELEASE 7 >WV<
7660 FOR i=1 TO 12 >PW<
7670 SOUND 2,(13-i)*44,12,13 >FX<
7680 FOR j=400 TO 0 STEP -30:SOUN >WY<
D 4,j,0.7,13:NEXT
7690 NEXT >EZ<
7700 RETURN >WQ<
7710 ' >TR<
7720 REM * AFFICHAGE DU TITRE * >JT<
7730 REM ***** >NU<
7740 WINDOW SWAP 0,2 >NV<
7750 LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT "AUTO"; >AW<

7760 LOCATE 5,1:PEN 0:PRINT "-"; >LX<
7770 LOCATE 6,1:PEN 3:PRINT "CHOC"; >CY<

7780 PEN 0 >GZ<
7790 FOR i=1 TO 3 >RA<
7800 FOR j=1 TO LEN(no$(i)) >LR<
7810 LOCATE j,i+1:PRINT CHR$(AS >HT<
C(MID$(no$(i),j,1))-1);
7820 NEXT >ZU<
7830 NEXT >AV<
7840 WINDOW SWAP 2,0 >PW<
7850 RETURN >CX<
7860 ' >ZY<
7870 REM * AFFICHAGE DE TURBO * >CZ<
7880 REM ***** >VA<
7890 LOCATE #3,1,1:PEN #3,0:PRINT # >CB<
3,"TURBO"
7900 FOR ty=7 TO 24:LOCATE #3,1,ty: >HT<
PRINT #3,car$;NEXT
7910 FOR i=1 TO LEN(car$):LOCATE #3 >BU<
,1,25:PRINT #3,MID$(car$,i,1);NEXT

7920 LOCATE #3,1,7 >JV<
7930 RETURN >BW<
7940 ' >YX<
7950 REM * GESTION DU TURBO * >BY<
7960 REM ***** >CZ<
7970 IF drap AND (JOY(0))>15 OR INKE >LA<
Y(47)=0) THEN SOUND 130,0,1,0:SOUND
2,2000,40,13,0,1,15:yturbo=yturbo+
1:LOCATE #3,1,yturbo:PRINT #3," ";
turbo=1:drap=0
7980 RETURN >GB<
7990 ' >DC<
8000 REM * AFFICHAGE DE BONUS * >BJ<
8010 REM ***** >EK<
8020 LOCATE #4,1,1:PEN #4,0:PRINT # >KL<
4,"BONUS"
8030 FOR ty=7 TO 24:LOCATE #4,1,ty: >EM<
PRINT #4,car$;NEXT
8040 FOR i=1 TO LEN(car$):LOCATE #4 >YN<
,1,25:PRINT #4,MID$(car$,i,1);NEXT

8050 LOCATE #4,1,7 >EP<
8060 RETURN >WQ<
8070 ' >TR<
8080 REM * GESTION DU BONUS * >QT<
8090 REM ***** >XU<
8100 count=count+1:IF count<31 THEN >KK<
RETURN
8110 count=0:bonus=bonus-10:ybonus= >XL<
ybonus+1
8120 LOCATE #4,1,ybonus:PRINT #4," >PM<
";
8130 LOCATE 14,13:PRINT RIGHT$("000 >MN<
"+MID$(STR$(bonus),2),3);
8140 IF bonus=0 THEN dbonus=0 >UP<
8150 RETURN >WQ<
8160 ' >TR<
8170 REM ** PRISE EN COMPTE ** >HT<
8180 REM DU BONUS >RU<
8190 REM ***** >MV<
8200 i=FRE(""):SOUND 135,0,1,0:IF b >NL<
onus=0 THEN RETURN
8210 FOR i=bonus TO 0 STEP -10 >VM<
8220 LOCATE 14,13:PRINT RIGHT$("0 >RN<
00"+MID$(STR$(i),2),3);
8230 IF joueur=1 THEN LOCATE #1,1 >TP<
,4:PRINT #1,RIGHT$("0000"+MID$(STR$(
apts1+(bonus-i)/10),2),4); ELSE LO
CATE #1,1,12:PRINT #1,RIGHT$("0000"
+MID$(STR$(apts2+(bonus-i)/10),2),4
);
8240 FOR j=500 TO 1 STEP -20:SOUN >MQ<
D 4,j,0.5,13:NEXT
8250 NEXT >XR<
8260 IF joueur=1 THEN apts1=apts1+b >ET<
onus/10 ELSE apts2=apts2+bonus/10
8270 bonus=0:GOSUB 8030:SOUND 131,0 >AU<
,1,0
8280 RETURN >AV<
8290 ' >XW<
8300 REM ***** GAME OVER ***** >AM<
8310 REM ***** >XN<
8320 FOR i=1 TO 12 >HP<
8330 SOUND 2,i*44,12,13 >DQ<
8340 FOR j=400 TO 0 STEP -30:SOUN >NR<
D 4,j,0.6,13:NEXT
8350 NEXT >YT<

8360 RETURN >ZU<
8370 REM **** MUSIQUE No 2 **** >TV<
8380 REM ***** >RW<
8390 b=0:c=0:ad=1.4 >JX<
8400 RESTORE 8440 >UN<
8410 FOR i=1 TO 31:GOSUB 3180:NEXT >WF<
8420 FOR i=1 TO 1000:NEXT i:SOUND 1 >HQ<
35,0,1,0
8430 RETURN >XR<
8440 DATA 5,40,2,10,1,10,5,10,3 >UT<
8450 DATA 10,1,20,13,20,10,10,13 >UUK<
8460 DATA 30,8,40,5,20,1,20,3,40 >HV<
8470 DATA 3,40,5,40,3,10,1,10,5 >BW<
8480 DATA 10,3,10,1,20,13,20,10 >UX<
8490 DATA 10,13,30,8,20,5,10,1 >DY<
8500 DATA 10,3,20,5,10,3,10,1,40 >QP<
8510 DATA 1,40 >QQ<
8520 ' >TR<
8530 REM * CLIGNOTEMENT CURSEUR * >AT<
8540 REM ***** >EU<
8550 !CURSEUR:RETURN >ZV<
8560 ' >XW<
8570 REM *ATTENTE D'UNE TOUCHE* >NX<
8580 REM ***** >TY<
8590 m$=STRING$(40,".")+"APPUYER.SU >RZ<
R.UNE.TOUCHE...S.V.P."+STRING$(40,"
.")
8600 GOSUB 8720:m=1:j=0:L=0:k$=INKE >TQ<
Y$
8610 WHILE k$="" >WR<
8620 LOCATE 1,25:PEN 1:PRINT MID$( >PT<
(m$,m,40);
8630 m=m+1:IF m>LEN(m$)-40 THEN m >NU<
=1:j=NOT j:PEN 2+ABS(j)
8640 L=NOT L:LOCATE 12,1:PEN ABS( >RV<
L):PRINT "A U T O - C H O C";
8650 FOR k=1 TO 30:NEXT:k$=INKEY$ >HW<

8660 WEND >JX<
8670 LOCATE 12,1:PEN 1:PRINT "A U T >NY<
O - C H O C";
8680 RETURN >EZ<
8690 ' >BA<
8700 REM ** VIDAGE DU BUFFER CLAVIE >KR<
R **
8710 REM ***** >LT<
**
8720 FOR i=1 TO 20:z$=INKEY$:NEXT >UJ<
8730 RETURN >AV<
8740 ' >XW<
8750 REM *** TEMPORISATION *** >WX<
8760 REM ***** >PY<
8770 FOR i=1 TO 900:NEXT >LZ<
8780 RETURN >FA<
8790 ' >CB<
8800 REM **** CAS DU BREAK **** >CT<
8810 REM ***** >PU<
8820 MODE 2:PEN 1:PAPER 0:CLS:PRINT >NV<
S0$;:STOP

```