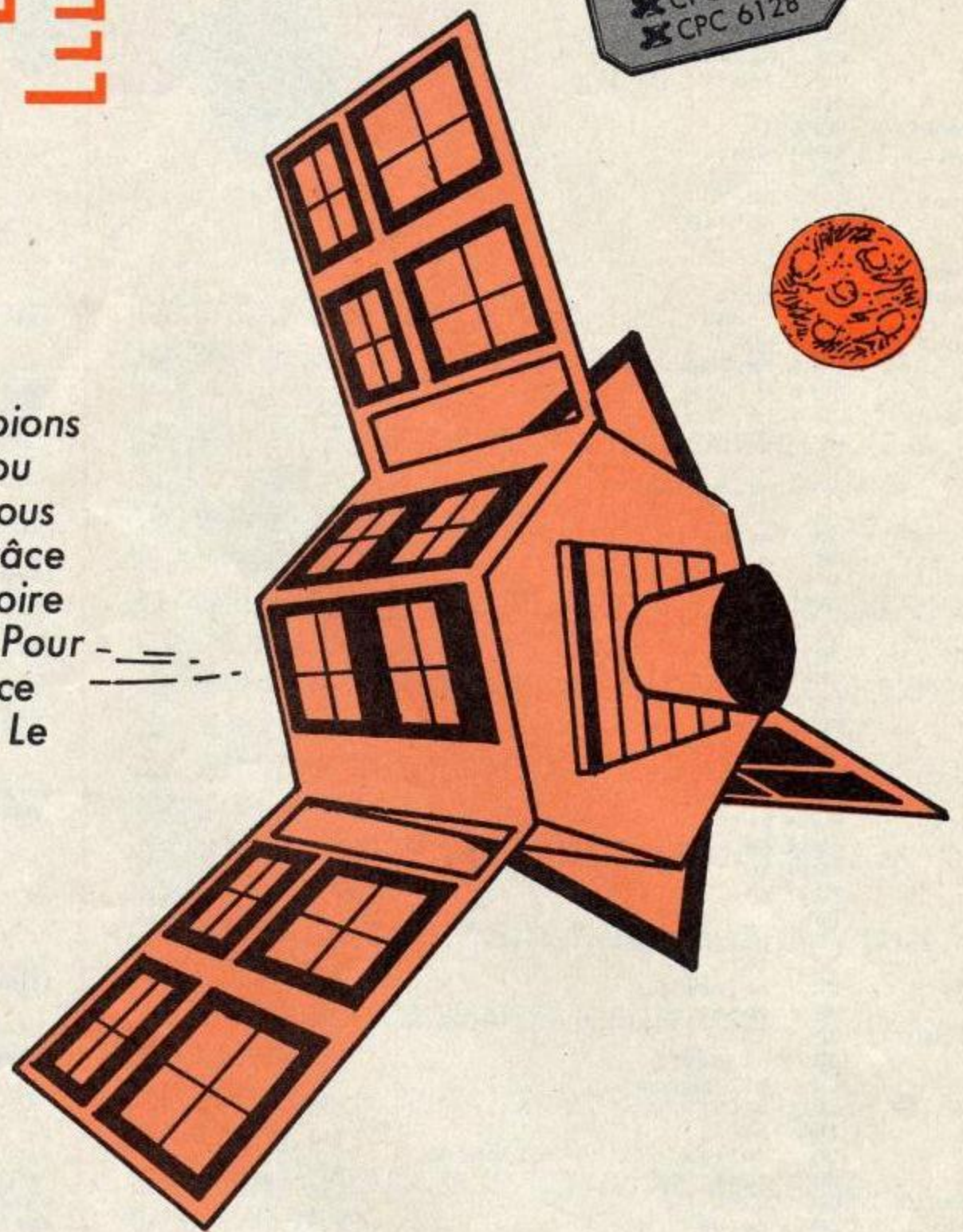


# SATELLITE

Norbert SYLVESTRE

**S**ur un plateau de 64 cases, des pions de deux types "satellite" ou "trou noir" sont dissimulés. Votre mission, si vous l'acceptez, est de localiser ces pions grâce à des lanceurs de rayons dont la trajectoire est modifiée par les pions sus-nommés. Pour que cela ne soit pas trop simple, la trace lumineuse est cachée et le temps limité. Le mode d'emploi est contenu dans le programme.

Valable pour  
 ☒ CPC 464  
 ☒ CPC 664  
 ☒ CPC 6128



```

10 PROGRAMME SATELIT
20
30 Norbert SYLVESTRE * 24 MAI 1988
40
50 Initialisation
60
70 GOSUB 4470 Definition des Symboles
80 EVERY 50,3 GOSUB 2450:DI
90
100 Menu de debut du jeu
110
120 INK 0,1:INK 1,26:BORDER 1:MODE 2
130 LOCATE 15,1:PRINT"* * * JEU SATELIT
* * *"
140 LOCATE 15,8:PRINT"Voulez vous :"
150 LOCATE 15,12:PRINT"- Lister les Regles
R"
160 LOCATE 15,15:PRINT"- Commencer le Jeu
J"
170 LOCATE 15,18:PRINT"- Sortir du Programme
S"
    
```

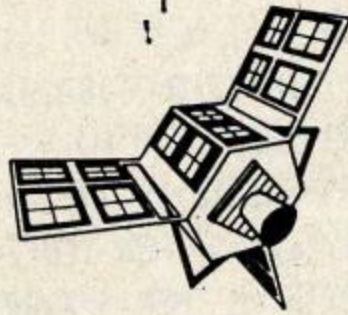
```

>LA
>LB 180 LOCATE 20,23:PRINT "Votre choix : "; >MC
>LC 190 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 190 >XP
>LD 200 IF R$<>"J" AND R$<>"j" AND R$<>"R" AND R$<>"r" AND >CL
>LE R$<>"S" AND R$<>"s" THEN 190
>LF 210 PRINT R$:FOR I=1 TO 1000:NEXT I >BQ
>JD 220 IF R$="S" OR R$="s" THEN CLS:END >CU
>VP 230 IF R$="R" OR R$="r" THEN 3740 >YV
>LJ 240 CLS:DIM ENTREE(15,1) >TU
>RB 250 LOCATE 10,10:PRINT"Niveau de difficulte (1 a 4) : >LE
>RC ";
>CB 260 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 260 >XK
>DC 270 IF VAL(R$)<1 OR VAL(R$)>4 THEN 260 >DR
280 PRINT R$:FOR I=1 TO 1000:NEXT I >BY
290 NIV=VAL(R$) >HF
300 >RD
310 Definition de l'ecran >RE
320 >RF
330 MODE 0:BORDER 0:JEU=0 >UK
340 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT I >YV
    
```

```

350 >RJ
360 Dessin de l'Ecran >RK
370 >TA
380 TEMPS=0:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0)::TAG >RX
390 PLOT 700,700,13:MOVE 415,396:DRAWR 229,0 >KG
400 PLOT 700,700,12:MOVE 415,396:DRAWR 0,-45:DRAWR 229, >ZF
0
410 PLOT 700,700,5 >LA
420 FOR I=0 TO 160 >LK
430 MOVE 66,360-2*i >ME
440 DRAWR 336,0 >AA
450 NEXT I >NH
460 PLOT 700,700,7 >LH
470 FOR I=0 TO 8 >WE
480 MOVE 68+42*I,40 >NA
490 DRAWR 0,320 >ZJ
500 MOVE 66,42+40*i >MZ
510 DRAWR 336,0 >ZJ
520 NEXT I >NF
530 PLOT 700,700,2 >LA
540 FOR I=0 TO 8 >WC
550 MOVE 64+42*i,40 >MC
560 DRAWR 0,320 >ZG
570 MOVE 66,40+40*i >ME
580 DRAWR 336,0 >AF
590 NEXT I >PC
600 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1)::TAG >GB
610 FOR I=0 TO 7 >VK
620 FOR J=0 TO 7 >YJ
630 PLOT 700,700,7 >MH
640 MOVE 72+42*i,68+40*j >TY
650 PRINT CHR$(255): >PZ
660 PLOT 700,700,2 >MF
670 MOVE 72+42*i,68+40*j >TB
680 PRINT CHR$(253): >PA
690 NEXT J >QK
700 NEXT I >NF
710 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0)::TAG >GC
720 FOR I=0 TO 6 >WA
730 MOVE 2,88+40*i >MD
740 PRINT CHR$(203)+CHR$(207): >YN
750 MOVE 408,88+40*i >NL
760 PRINT CHR$(203)+CHR$(207): >YQ
770 MOVE 94+42*i,38 >NJ
780 PRINT CHR$(201): >PV
790 MOVE 94+42*i,20 >NB
800 PRINT CHR$(205): >PR
810 MOVE 94+42*i,398 >NQ
820 PRINT CHR$(201): >PP
830 MOVE 94+42*i,378 >NQ
840 PRINT CHR$(205): >PW
850 NEXT I >PB
860 MOVE 420,390:PRINT CHR$(208)+CHR$(209)+CHR$(212)+CH >BL
R$(213)+CHR$(216)+CHR$(217)+CHR$(212);
870 MOVE 420,374:PRINT CHR$(210)+CHR$(211)+CHR$(214)+CH >BK
R$(215)+CHR$(219)+CHR$(218)+CHR$(214);
880 MOVE 17,25:PRINT "C"; >TT

```



```

890 MOVE 474,300:PRINT"TEMPS": >ZD
900 PLOT 700,700,12:MOVE 474,310:DRAWR 160,0:DRAWR 0,-1 >AV
30
910 PLOT 700,700,13:MOVE 474,310:DRAWR 0,-130:DRAWR 160 >AW
.0
920 PLOT 700,700,13:MOVE 484,260:DRAWR 140,0:DRAWR 0,-7 >ZZ
0
930 PLOT 700,700,12:MOVE 484,260:DRAWR 0,-70:DRAWR 140, >ZZ
0
940 PLOT 700,700,6 >LK
950 FOR I=0 TO 25 >DB
960 MOVE 498,250-2*i >NF
970 DRAWR 120,0 >ZK
980 NEXT I >PF
990 PLOT 700,700,2:MOVE 494,140:PRINT"TEST": >MH
1000 PLOT 700,700,12:MOVE 474,160:DRAWR 160,0:DRAWR 0,- >BD
130
1010 PLOT 700,700,13:MOVE 474,160:DRAWR 0,-130:DRAWR 16 >BR
0,0
1020 PLOT 700,700,13:MOVE 484,150:DRAWR 140,0:DRAWR 0,- >BF
110
1030 MOVE 66,366:DRAWR 0,34:MOVE 0,34:DRAWR 66,0 >QZ
1040 PLOT 700,700,12:MOVE 484,150:DRAWR 0,-110:DRAWR 14 >BP
0,0
1050 MOVE 0,366:DRAWR 66,0:MOVE 66,0:DRAWR 0,34 >PB
1060 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1)::TAG >HL
1070 IF NIV>1 THEN NIV1=3 ELSE NIV1=NIV+1 >JA
1080 NIV2=NIV+1-NIV1:I=0 >JY
1090 WHILE I<NIV1 >MN
1100 PLOT 700,700,3:MOVE 500+I*40,110:PRINT CHR$(252 >YV
):
1110 PLOT 700,700,10:MOVE 500+I*40,110:PRINT CHR$(25 >ZX
1):
1120 I=I+1 >LA
1130 WEND >HK
1140 I=0 >VB
1150 WHILE I<NIV2 >ML
1160 PLOT 700,700,3:MOVE 500+I*40,70:PRINT CHR$(252) >XC
;
1170 PLOT 700,700,10:MOVE 500+I*40,70:PRINT CHR$(251 >YD
);
1180 I=I+1 >LG
1190 WEND >JF
1200 PLOT 700,700,10:MOVE 580,70:PRINT CHR$(252): >RB
1210 PLOT 700,700,6:MOVE 580,70:PRINT CHR$(251): >QM
1220 PLOT 700,700,7 >MP
1230 MOVE 504,241:PRINT CHR$(220)::MOVE 504,225:PRINT C >KB
HR$(221);
1240 MOVE 544,241:PRINT CHR$(220)::MOVE 544,225:PRINT C >KL
HR$(221);
1250 MOVE 584,241:PRINT CHR$(220)::MOVE 584,225:PRINT C >KW
HR$(221);
1260 X=425:Y=30:PLOT 700,700,3:MOVE X,Y:PRINT CHR$(250) >BM
;
1270 INK 0,2:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,26 >DR
1280 INK 4,18:INK 5,15:INK 6,0:INK 7,4 >DC
1290 INK 8,7:INK 9,20:INK 10,13:INK 11,17 >FZ

```

```

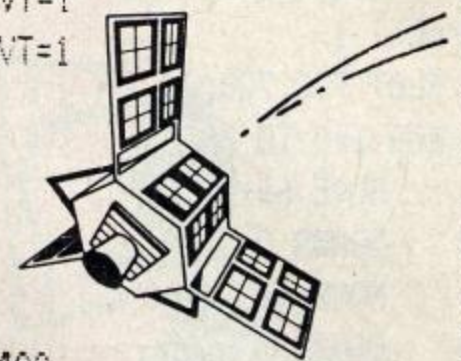
1770 PLOT 700,700,3:MOVE X,Y:PRINT CHR$(250); >NX
1780 RETURN >FK
1790 ' >YK
1800 ' Entree Gauche ou Droite >YB
1810 ' >YC
1820 POSY=128+INT((Y-108)/40)*40 >ZX
1830 GOSUB 4380 >XK
1840 DI:PLOT 700,700,3:MOVE X,Y:PRINT CHR$(250); >RD
1850 PLOT 700,700,COULEUR >UZ
1860 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >HU
1870 MOVE POSX,POSY:PRINT CHR$(CHAR); >HB
1880 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >HX
1890 PLOT 700,700,3 >MZ
1900 MOVE X,Y:PRINT CHR$(250); >YY
1910 EI:RY=INT((Y-108)/40)+2;IF POSX=34 THEN RX=0 ELSE >DU
RX=8
1920 JEU=JEU+1:ENTREE(JEU,0)=RX:ENTREE(JEU,1)=RY >WZ
1930 GOSUB 2880:RETURN >RF
1940 ' >YB
1950 ' Position des satellites >YH
1960 ' >YJ
1970 FOR I=0 TO 1 >CE
1980 FOR J=0 TO 10 >LW
1990 RANDOMIZE TIME >QX
2000 PROSAT(I,J)=RND(TIME)*100 MOD 8 >FC
2010 NEXT J >WE
2020 NEXT I >UK
2030 I=1:J=1:SAT(0,0)=PROSAT(0,0):SAT(1,0)=PROSAT(1,0) >AP
2040 FOR K=0 TO J-1 >LZ
2050 IF PROSAT(0,I)=SAT(0,K) AND PROSAT(1,I)=SAT(1,K) >KZ
) THEN 2090
2060 NEXT K >VF
2070 SAT(0,J)=PROSAT(0,I):SAT(1,J)=PROSAT(1,I) >RK
2080 J=J+1:IF J=NIV+2 THEN 2100 >XD
2090 I=I+1:IF I<11 THEN 2040 >UL
2100 RETURN >EG
2110 ' >XG
2120 ' Visualisation des satellites >XH
2130 ' >XJ
2140 FOR I=0 TO NIV >MP
2150 X3=72+42*SAT(0,I):Y3=68+40*SAT(1,I) >JA
2160 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >JL
2170 PLOT 700,700,5:MOVE X3,Y3:PRINT CHR$(143); >RF
2180 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >JP
2190 PLOT 700,700,6:MOVE X3,Y3:PRINT CHR$(252); >RK
2200 PLOT 700,700,15:MOVE X3,Y3:PRINT CHR$(251); >TX
2210 NEXT I >VA
2220 X3=72+42*SAT(0,I):Y3=68+40*SAT(1,I) >HT
2230 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >HK
2240 PLOT 700,700,5:MOVE X3,Y3:PRINT CHR$(143); >QK
2250 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >HN
2260 PLOT 700,700,15:MOVE X3,Y3:PRINT CHR$(252); >RH
2270 PLOT 700,700,3:MOVE X3,Y3:PRINT CHR$(251); >QL
2280 RETURN >FF
2290 ' >YF
2300 ' Entree Haute ou Basse >XH
2310 ' >XJ

```

```

1300 INK 12,1:INK 13,14:INK 14,9:INK 15,19 >GC
1310 COULEUR=-1:GOSUB 4380 >VZ
1320 TEMPS=1000:FIN=0:JEU=0:BORDER 1:GOSUB 1940:EI >WY
POSITION DES SATELLITES
1330 ' >XK
1340 ' Deplacement du curseur >YA
1350 ' >YB
1360 PLOT 700,700,3:MVT=0 >TU
1370 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG:PLOT 700,700,3 >ZP
1380 IF CURSJOY=0 THEN G=8:D=1:H=0:B=2:SAISIE=47:GOTO 1 >EQ
410
1390 G=74:D=75:H=72:B=73:SAISIE=76 >CY
1400 IF FIN=1 THEN 2720 >QH
1410 IF INKEY(SAISIE)=0 THEN 1600 ELSE X2=X:Y2=Y >RJ
1420 IF INKEY(68)=0 THEN TEMPS=0 >AB
1430 IF INKEY(G)=0 THEN X=X-8:MVT=1 >DV
1440 IF INKEY(D)=0 THEN X=X+8:MVT=1 >DQ
1450 IF INKEY(B)=0 THEN Y=Y-8:MVT=1 >DU
1460 IF INKEY(H)=0 THEN Y=Y+8:MVT=1 >DZ
1470 IF MVT=0 THEN 1560 >QU
1480 DI:IF X<8 THEN X=8 >QR
1490 IF X>600 THEN X=600 >RF
1500 IF Y<20 THEN Y=20 >FC
1510 IF Y>399 THEN Y=399 >RH
1520 IF MVT=1 THEN MVT=0 ELSE 1400 >AB
1530 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG:PLOT 700,700,3 >ZP
1540 MOVE X2,Y2:PRINT CHR$(250); >AF
1550 MOVE X,Y:PRINT CHR$(250);:EI >BV
1560 GOTO 1400 >ME
1570 ' >YF
1580 ' Commande au curseur >YG
1590 ' >YH
1600 IF X<40 AND Y<35 AND INKEY(SAISIE)=0 THEN GOSUB 16 >MP
80:GOTO 1380 ' CURSEUR/JOYSTICK
1610 IF X<65 AND Y>70 AND Y<350 AND JEU<15 THEN POSX=34 >MB
:CHAR=206:GOSUB 1800:GOTO 1380 ' ENTREE GAUCHE
1620 IF X>400 AND X<500 AND Y>70 AND Y<350 AND JEU<15 T >DL
HEN POSX=408:CHAR=202:GOSUB 1800:GOTO 1380 ' ENTREE DRO
ITE
1630 IF X>90 AND X<400 AND Y>360 AND JEU<15 THEN POSY=3 >PW
78:CHAR=204:GOSUB 2300:GOTO 1380 ' ENTREE HAUTE
1640 IF X>90 AND X<400 AND Y<40 AND JEU<15 THEN POSY=38 >LV
:CHAR=200:GOSUB 2300:GOTO 1380 ' ENTREE BASSE
1650 IF X>=65 AND X<=400 AND Y>=40 AND Y<=360 AND INKEY >QG
(SAISIE)=0 THEN GOSUB 3470:IF NLOC+MLOC<NIV+2 THEN 1380
ELSE 2720 ' LOCALISATION D'UN SATELLITE
1660 GOTO 1380 >NC
1670 ' >YB
1680 ' Curseur / Joystick >YH
1690 ' >YJ
1700 CURSJOY=CURSJOY XOR 1 >WJ
1710 PLOT 700,700,3:MOVE X,Y:PRINT CHR$(250); >NQ
1720 TAGOFF:PRINT CHR$(7):PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >ZC
1730 PLOT 700,700,2:MOVE 17,25 >XH
1740 IF CURSJOY=0 THEN A$="C" ELSE A$="J" >GN
1750 PRINT A$; >TB
1760 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >HU

```



```

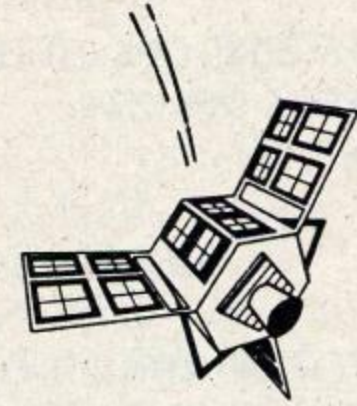
2320 POSX=136+INT((X-125)/42)*42 >ZT
2330 GOSUB 4380 >XF
2340 DI:PLOT 700,700,3:MOVE X,Y:PRINT CHR$(250); >RZ
2350 PLOT 700,700,COULEUR >UV
2360 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >HP
2370 MOVE POSX,POSY:PRINT CHR$(CHAR); >HX
2380 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >HT
2390 PLOT 700,700,3 >MV
2400 MOVE X,Y:PRINT CHR$(250); >YU
2410 EI:RX=INT((X-125)/42)+2:IF POSY=38 THEN RY=0 ELSE >DW
RY=8
2420 JEU=JEU+1:ENTREE(JEU,0)=RX:ENTREE(JEU,1)=RY >WV
2430 GOSUB 2880:RETURN >RB
2440 >YC
2450 ' Decomptage du chronometre >YD
2460 >YE
2470 DI:TEMPS=TEMPS-1 >RC
2480 IF TEMPS<0 THEN TEMPS=0 >XM
2490 TEMPS%=RIGHT$(" "+STR$(TEMPS),3) >FZ
2500 UNIT%=RIGHT$(TEMPS%,1):DIZ%=MID$(TEMPS%,2,1):CENT% >AT
=LEFT$(TEMPS%,1)
2510 OLDUNIT=UNIT:OLDDIZ=DIZ:OLDCENT=CENT >QZ
2520 UNIT=VAL(UNIT%):DIZ=VAL(DIZ%):CENT=VAL(CENT%) >ZA
2530 IF OLDCENT=CENT THEN 2580 >YU
2540 PLOT 700,700,6:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >ZQ
2550 MOVE 504,241:PRINT CHR$(143);:MOVE 504,225:PRINT C >KQ
HR$(143);
2560 PLOT 700,700,7:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >ZV
2570 MOVE 504,241:PRINT CHR$(220+CENT*2);:MOVE 504,225: >HN
PRINT CHR$(220+CENT*2+1);
2580 IF OLDDIZ=DIZ THEN 2630 >WG
2590 PLOT 700,700,6:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >ZW
2600 MOVE 544,241:PRINT CHR$(143);:MOVE 544,225:PRINT C >KV
HR$(143);
2610 PLOT 700,700,7:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >ZQ
2620 MOVE 544,241:PRINT CHR$(220+DIZ*2);:MOVE 544,225:P >EC
RINT CHR$(220+DIZ*2+1);
2630 IF OLDUNIT=UNIT THEN 2680 >YU
2640 PLOT 700,700,6:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >ZR
2650 MOVE 584,241:PRINT CHR$(143);:MOVE 584,225:PRINT C >KJ
HR$(143);
2660 PLOT 700,700,7:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >ZW
2670 MOVE 584,241:PRINT CHR$(220+UNIT*2);:MOVE 584,225: >HE
PRINT CHR$(220+UNIT*2+1);
2680 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >HW
2690 IF TEMPS=0 THEN FIN=1 >UX
2700 EI:RETURN >GB
2710 >YC
2720 ' Fin de la Partie >YD
2730 >YE
2740 DI:GOSUB 2120:VISU=1:COULEUR=0 >FB
2750 MOVE X,Y:PRINT CHR$(250); >YC
2760 FOR RAY=1 TO JEU >PP
2770 RX=ENTREE(RAY,0):RY=ENTREE(RAY,1) >LV
2780 GOSUB 2940 >CA
2790 NEXT RAY >RB
2800 DI:TAGOFF >CA

```

```

2810 IF GAIN=0 THEN LOCATE 14,25:PRINT"DESOLE":GOTO 283 >BZ
0
2820 LOCATE 14,25:PRINT"GAGNE":GAIN=0 >GK
2830 FOR I=1 TO 2000:NEXT I >UN
2840 LOCATE 2,25:PRINT"Appuyer sur RETURN" >RR
2850 IF INKEY(18)=-1 THEN 2850 >WY
2860 NLOC=0:MLOC=0:GAIN=0:FIN=0:VISU=0:ERASE ENTREE:GOT >KN
0 100
2870 >YK
2880 ' Chemin du Rayon >ZA
2890 >ZB
2900 FOR K=80 TO 60 STEP -2 >TR
2910 SOUND 1,K,2,15,,1 >RQ
2920 NEXT K >WA
2930 TEMPS=TEMPS-50 >PR
2940 IF RX=0 THEN DX=1:DY=0:GOTO 2980 >EH
2950 IF RX=8 THEN DX=-1:DY=0:GOTO 2980 >FY
2960 IF RY=0 THEN DX=0:DY=1:GOTO 2980 >EL
2970 IF RY=8 THEN DX=0:DY=-1 >WV
2980 OLDRX=RX:OLDRY=RY:RX=RX+DX:RY=RY+DY:TROU=0:IF VISU >ET
=1 THEN GOSUB 3330
2990 WHILE (RX<>0 AND RX<>8 AND RY<>0 AND RY<>8 AND TRO >DE
U<>1)
3000 RX1=RX-INT((1+DX)/2)-ABS(DY):RY1=RY-INT((1+DY)/2) >BH
3010 RX2=RX-INT((1+DX)/2):RY2=RY-INT((1+DY)/2)-ABS(DX) >BK
3020 FOR I=0 TO NIV >MM
3030 IF SAT(0,I)=RX1 AND SAT(1,I)=RY1 THEN FSAT1=1 >UX
3040 IF SAT(0,I)=RX2 AND SAT(1,I)=RY2 THEN FSAT2=1 >UB
3050 NEXT I >VD
3060 IF FSAT1=1 AND FSAT2=1 THEN FSAT1=0:FSAT2=0:GOTO 3 >CF
100
3070 IF FSAT1=1 THEN FSAT1=0:SOUND 1,100,2,15,,1:DX=1- >BU
ABS(DX):DY=ABS(DY)-1
3080 IF FSAT2=1 THEN FSAT2=0:SOUND 1,100,2,15,,1:DX=AB >BX
S(DX)-1:DY=1-ABS(DY)
3090 IF ((SAT(0,NIV+1)=RX1 AND SAT(1,NIV+1)=RY1) OR (SA >HK
T(0,NIV+1)=RX2 AND SAT(1,NIV+1)=RY2)) THEN GOSUB 3420:T
ROU=1:DX=0:DY=0
3100 OLDRX=RX:OLDRY=RY:RX=RX+DX:RY=RY+DY >PR
3110 IF FIN=1 THEN GOSUB 3330 >WA
' TRACE DU RAYON
3120 WEND >JA
3130 IF FIN=1 THEN RETURN >UN
3140 IF TROU=1 THEN TROU=0:RETURN >CH
3150 IF RX<>0 THEN 3180 SORTI >QY
E GAUCHE
3160 POSX=2:POSY=RY*40+48:CHAR=202 >EV
3170 GOSUB 3270:RETURN >TQ
3180 IF RX<>8 THEN 3210 SORTI >QD
E DROITE
3190 POSX=440:POSY=RY*40+48:CHAR=206 >GE
3200 GOSUB 3270:RETURN >TJ
3210 IF RY<>0 THEN 3240 SORTI >QT
E BASSE
3220 POSX=RX*42+52:POSY=20:CHAR=204 >FZ
3230 GOSUB 3270:RETURN >TM
3240 IF RY<>8 THEN STOP SORTI >RG

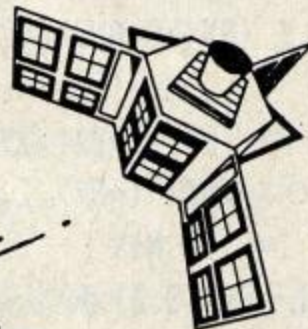
```



```

E HAUTE
3250 POSX=RX*42+52:POSY=398:CHAR=200 >GD
3260 GOSUB 3270:RETURN >TQ
3270 DI:PLOT 700,700,3:MOVE X,Y:PRINT CHR$(250); >RC
3280 SOUND 1,150,2,15:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TA >BQ
6
3290 PLOT 700,700,COULEUR:MOVE POSX,POSY:PRINT CHR$(CHA >GW
R);
3300 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG:PLOT 700,700,3: >JF
MOVE X,Y:PRINT CHR$(250);
3310 EI:RETURN >FK
3320 ' >YA
3330 ' Visualisation du Rayon >YB
3340 ' >YC
3350 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >HF
3360 NEWX=(RX-1)*42+110 >RY
3370 OLDX=(OLDRX-1)*42+110 >VV
3380 OLDY=(OLDRY-1)*40+82 >VW
3390 NEWY=(RY-1)*40+82 >RE
3400 PLOT 700,700,RAY:DI:MOVE OLDX,OLDY:DRAW NEWX,NE >DR
WY
3410 RETURN >FB
3420 FOR K=60 TO 80 STEP 6 >RZ
3430 SOUND 1,I,1,15,,,1 >RK
3440 NEXT K >VJ
3450 RETURN >FF
3460 ' >YF
3470 ' Localisation des Satellites >YG
3480 ' >YH
3490 LOCX=INT((X-65)/42):LOCY=INT((Y-40)/40) >NN
3500 FOR I=0 TO NIV >MQ
3510 IF SAT(0,I)=LOCX AND SAT(1,I)=LOCY THEN FLAG=1 >NX
:NLOC=NLOC+1
3520 NEXT I >VF
3530 IF SAT(0,NIV+1)=LOCX AND SAT(1,NIV+1)=LOCY THEN FL >PE
AG=2:MLOC=1
3540 IF FLAG=0 THEN TEMPS=TEMPS-50:RETURN >LT
3550 X3=72+42*LOCX:Y3=68+40*LOCY >AD
3560 SOUND 1,200,2,15:DI:PLOT 700,700,3:MOVE X,Y:PRINT >LV
CHR$(250);
3570 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG >HU
3580 PLOT 700,700,5:MOVE X3,Y3:PRINT CHR$(143); >QU
3590 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >HX
3600 IF FLAG=2 THEN ENCRE1=15:ENCRE2=3 ELSE ENCRE1=6:EN >JU
CRE2=15
3610 PLOT 700,700,ENCRE1:MOVE X3,Y3:PRINT CHR$(252); >XP
3620 PLOT 700,700,ENCRE2:MOVE X3,Y3:PRINT CHR$(251); >XQ
3630 PLOT 700,700,3:MOVE X,Y:PRINT CHR$(250); >NU
3640 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG:PLOT 700,700,0 >ZP
3650 IF FLAG=1 THEN 3670 >RE
3660 MOVE 580,70:PRINT CHR$(143);:GOTO 3690 >KH
3670 J=INT((NLOC-1)/3):I=NLOC-J*3-1 >DK
3680 MOVE 500+I*40,110-40*J:PRINT CHR$(143); >LA
3690 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);:TAG >HY
3700 FLAG=0:IF NLOC=NIV+1 AND MLOC=1 THEN GAIN=1:FIN=1 >ZA
3710 IF FIN=0 THEN EI >PG
3720 RETURN >FF

```



```

3730 ' >YF
3740 ' Regles du Jeu >YG
3750 ' >YH
3760 GOSUB 4290 >YD
3770 PRINT:PRINT" Le jeu se deroule sur un plateau divi >UV
se en 64 cases,sur lesquelles"
3780 PRINT"votre AMSTRAD prefere a dissimule des pions >MB
(satellites ou trou noir)"
3790 PRINT" Le nombre de ces pions varie suivant le niv >JM
eau choisi entre 3 et 6 ."
3800 PRINT"Mais dans tous les cas,il y aura sur le plat >XN
eau un trou noir."
3810 PRINT:PRINT" Pour determiner la position de ces pi >ZQ
ons , vous disposez de 15 rayons"
3820 PRINT"de couleurs differentes.Pour lancer un rayon >QP
il suffit de positionner"
3830 PRINT"la fleche blanche ,a l'aide des touches de d >MH
irection ou d'un Joystick,"
3840 PRINT"sur un des triangles entourant le plateau et >KM
d'appuyer sur <ESPACE>."
3850 PRINT"Le triangle prendra la couleur du rayon ,qui >PH
chemine a l'intersection "
3860 PRINT"des cases sur le plateau et le point de sort >MG
ie du plateau est marque "
3870 PRINT"de la meme couleur.Comme tous les rayons lum >TU
ineux ,ceux-ci se deplacent"
3880 PRINT"en ligne droite sauf s'ils longent un satell >HM
ite ou un trou noir ..."
3890 PRINT:PRINT" En effet ,les satellites ont la curie >LC
use propriete de reflechir les rayons"
3900 PRINT"a angle droit,vers la droite si le rayon lon >WQ
ge le satellite sur sa droite"
3910 PRINT"a gauche dans l'autre cas.Par contre ,le tro >DZ
u noir absorbe tout rayon passant"
3920 PRINT"a sa portee,d'ou son nom." >NR
3930 GOSUB 4330:GOSUB 4290 >UK
3940 PRINT:PRINT" Bien que le cheminement du rayon soi >JC
t dissimule au joueur qui ne connait"
3950 PRINT"que les points de depart et d'arrivee,les re >ZZ
flexions sur les satellites ou"
3960 PRINT"l'absorption par un trou noir sont reveles a >ZW
u joueur par un signal sonore."
3970 PRINT:PRINT" Le joueur connait a chaque instant la >YN
quantite de rayons qu'il peut "
3980 PRINT"encore emettre , ce nombre figure en haut et >DV
a gauche de l'ecran ."
3990 PRINT" De meme,la case TEST,sous le chronometre,re >LH
presente les satellites"
4000 PRINT"ou trou noir restant a decouvrir ." >DA
4010 PRINT:PRINT" Malheureusement , le temps imparti po >AW
ur trouver les pions est limite"
4020 PRINT"a 1000 secondes et chaque emission de rayon >UY
reduit ce temps de 50 secondes"
4030 PRINT"La localisation des pions imposera donc d'ec >UR
onomiser son capital-temps."
4040 PRINT:PRINT" Pour faciliter la recherche , si un p >GL
ion est localise ,il suffit d'amener"

```

```

4050 PRINT"la fleche blanche sur la case consideree et >RF
d'appuyer sur < ESPACE > pour"
4060 PRINT"visualiser le satellite ou le trou noir.En c >VK
as d'erreur de localisation "
4070 PRINT"il vous en coutera 50 secondes ,aussi n'oubl >QE
iez pas que les reflexions "
4080 PRINT"peuvent etre multiples sur le plateau .Vous >RM
aurez gagne quand tous les"
4090 PRINT"satellites et le trou noir auront ete visual >EM
ises."
4100 GOSUB 4330:GOSUB 4290 >UZ
4110 PRINT:PRINT" Si vous decider d'arreter le jeu ,app >VD
uyez sur la touche < TAB > pour"
4120 PRINT"visualiser les pions et arreter le chronomet >BN
re."
4130 PRINT:PRINT" Pour utiliser le Joystick dans le dep >XB
lacement de la fleche , amener "
4140 PRINT"celle-ci dans le coin inferieur gauche de l' >KX
ecran sur la lettre < C > "
4150 PRINT" et appuyez sur < ESPACE > ,la lettre < J > >VF
vous indiquera le mode Joystick."
4160 PRINT"Dans ce mode,le bouton < FEU > remplace la t >NV
ouche < ESPACE >.Pour revenir"
4170 PRINT"au mode clavier, il vous suffira de refaire >LY
la manoeuvre precedente."
4180 PRINT:PRINT"A la fin de la partie,les pions non de >LL
couverts sont visualises"
4190 PRINT"ainsi que les chemins suivis par les rayons. >VG
"
4200 PRINT:PRINT"NOTA : En considerant les 4 niveaux de >GB
difficulte ,ainsi que les symetries"
4210 PRINT" obtenues par rotation du plateau de 90 >XF
degres ,le jeu presente 20 818 980"
4220 PRINT" combinaisons differentes,de quoi vous >HP
occuper 2 siecles sans interruption"
4230 PRINT" en resolvant le probleme en 5 minutes. >ZT
avant de retrouver deux plateaux"
4240 PRINT" identiques ...Ce qui suppose du temps >NG
libre et une bonne memoire !"
4250 LOCATE 10,22:PRINT" Bonne Chance dans votre recherc >WF
he !!!"
4260 GOSUB 4330 >XE
4270 FOR I=1 TO 1000:NEXT I >UM
4280 GOTO 100 >FA
4290 MODE 2 >QB
4300 LOCATE 20,2:PRINT"R E G L E S D U JEU" >QQ
4310 LOCATE 20,3:PRINT"===== " >TL
4320 RETURN >FC
4330 LOCATE 10,25:PRINT"Appuyer sur < ESPACE > pour con >BZ
tinuer ..."
4340 R$=INKEY$:IF R$="" OR R$("<)" " THEN 4340 >HG
4350 RETURN >FF
4360 ' >YF
4370 ' >YG
4380 ' Decomptage des Rayons >YH
4390 ' >YJ
4400 DI:COULEUR=COULEUR+1:PLOT 700,700,1 >KR

```



```

4410 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0)::TAG >HM
4420 MOVE 0,390:PRINT CHR$(32)+CHR$(32): >GL
4430 MOVE 0,390:PRINT RIGHT$(STR$(15-COULEUR),2): >VF
4440 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1)::TAG >HR
4450 EI:RETURN >GF
4460 ' >YG
4470 ' >YH
4480 ' Redefinition des Symboles >YJ
4490 ' >YK
4500 SYMBOL AFTER 199 >QA
4510 SYMBOL 200 ,&0,&0,&0,&18,&3C,&7E,&FF,&FF >KL
4520 SYMBOL 202 ,&6,&E,&1E,&3E,&3E,&1E,&E,&6 >JV
4530 SYMBOL 204 ,&FF,&FF,&7E,&3C,&18,&0,&0,&0 >KT
4540 SYMBOL 206 ,&C0,&E0,&F0,&FB,&FB,&F0,&E0,&C0 >PF
4550 SYMBOL 201 ,&0,&0,&0,&18,&24,&42,&81,&FF >KM
4560 SYMBOL 203 ,&6,&A,&12,&22,&22,&12,&A,&6 >JG
4570 SYMBOL 205 ,&FF,&81,&42,&24,&18,&0,&0,&0 >KU
4580 SYMBOL 207 ,&C0,&A0,&90,&88,&88,&90,&A0,&C0 >NL
4590 SYMBOL 253 ,&18,&24,&2,&2,&2,&2,&0,&0 >FA
4600 SYMBOL 255 ,&0,&0,&40,&40,&40,&40,&24,&18 >KZ
4610 SYMBOL 254 ,&18,&3C,&7E,&7E,&7E,&7E,&3C,&18 >PE
4620 SYMBOL 208 ,&FC,&FC,&80,&80,&80,&80,&FC,&FC >PD
4630 SYMBOL 209 ,&FC,&FC,&84,&84,&84,&84,&FC,&FC >PY
4640 SYMBOL 210 ,&4,&4,&4,&4,&4,&4,&FC,&FC >GV
4650 SYMBOL 211 ,&84,&84,&84,&84,&84,&84,&84,&84 >NA
4660 SYMBOL 212 ,&FE,&FE,&10,&10,&10,&10,&10,&10 >NY
4670 SYMBOL 213 ,&FC,&FC,&80,&80,&80,&80,&F0,&F0 >NX
4680 SYMBOL 214 ,&10,&10,&10,&10,&10,&10,&10,&10 >MV
4690 SYMBOL 215 ,&80,&80,&80,&80,&80,&80,&FC,&FC >NW
4700 SYMBOL 216 ,&80,&80,&80,&80,&80,&80,&80,&80 >MA
4710 SYMBOL 217 ,&10,&10,&10,&10,&10,&10,&10,&10 >MR
4720 SYMBOL 219 ,&80,&80,&80,&80,&80,&80,&FC,&FC >NU
4730 SYMBOL 218 ,&10,&10,&10,&10,&10,&10,&10,&10 >MU
4740 SYMBOL 220 ,&FC,&FC,&84,&84,&84,&84,&84,&84 >NN
4750 SYMBOL 222 ,&4,&4,&4,&4,&4,&4,&4,&4 >EQ
4760 SYMBOL 221 ,&84,&84,&84,&84,&84,&84,&FC,&FC >NR
4770 SYMBOL 223 ,&4,&4,&4,&4,&4,&4,&4,&4 >EU
4780 SYMBOL 228 ,&84,&84,&84,&84,&84,&84,&84,&FC >NV
4790 SYMBOL 230 ,&FC,&FC,&80,&80,&80,&80,&80,&FC >NE
4800 SYMBOL 229 ,&FC,&4,&4,&4,&4,&4,&4,&4 >FY
4810 SYMBOL 231 ,&FC,&4,&4,&4,&4,&4,&FC,&FC >HD
4820 SYMBOL 224 ,&FC,&FC,&4,&4,&4,&4,&4,&FC >HG
4830 SYMBOL 226 ,&FC,&FC,&4,&4,&4,&4,&4,&FC >JB
4840 SYMBOL 225 ,&FC,&80,&80,&80,&80,&80,&FC,&FC >NE
4850 SYMBOL 227 ,&FC,&4,&4,&4,&4,&4,&FC,&FC >JE
4860 SYMBOL 232 ,&FC,&FC,&80,&80,&80,&80,&80,&FC >NE
4870 SYMBOL 234 ,&FC,&FC,&4,&4,&4,&4,&4,&4 >GG
4880 SYMBOL 233 ,&FC,&84,&84,&84,&84,&84,&FC,&FC >FW
4890 SYMBOL 235 ,&4,&4,&4,&4,&4,&4,&4,&4 >EA
4900 SYMBOL 236 ,&FC,&FC,&84,&84,&84,&84,&84,&FC >PR
4910 SYMBOL 238 ,&FC,&FC,&84,&84,&84,&84,&84,&FC >PV
4920 SYMBOL 237 ,&FC,&84,&84,&84,&84,&84,&FC,&FC >PV
4930 SYMBOL 239 ,&FC,&4,&4,&4,&4,&4,&FC,&FC >JG
4940 SYMBOL 250 ,&0,&7C,&78,&7C,&7E,&5F,&E,&4 >KZ
4950 SYMBOL 251 ,&0,&0,&60,&70,&78,&7C,&3C,&18 >LD
4960 SYMBOL 252 ,&18,&3C,&1E,&E,&6,&2,&0,&0 >HX
4970 RETURN >GD

```