

AMSTER-MIND

Ce jeu, assez connu, est un "Mastermind" amélioré. Il comporte cinq niveaux de difficulté permettant tous les styles de jeu. Le cadre se compose de quinze lignes de cinq colonnes (cinq pions étant donc à découvrir). Les pions sont de neuf couleurs différentes. On peut choisir deux types de pions :

- pion normal avec couleur.
- pion numéroté (pour les configurations monochromes sur lesquelles on peut avoir des difficultés à discerner les différences de couleur).

Ce jeu permet également la redéfinition de quelques paramètres :

- "DEL" : en appuyant sur cette touche, le dernier pion de la ligne s'efface.

- "S" : en appuyant sur cette touche, vous irez directement à la solution de l'ordinateur (fin de partie).

- "Q" : cette option va vous permettre de redéfinir la couleur de chaque pion (pions du premier type). Si vous entrez une valeur supérieure à 26, vous revenez directement au jeu.

Les réponses de l'ordinateur s'affichent dans le cadre de droite (correspondant au vôtre sur la gauche de l'écran). Les règles sont les mêmes que celle du Mastermind, c'est-à-dire que vous devez, le plus rapidement possible, deviner la combinaison de couleurs (ou de chiffres numérotés) choisie par l'ordinateur. Après chaque série, l'ordinateur vous indique combien de pions

sont trouvés et placés (selon les niveaux de difficulté). Le programme comprend cinq niveaux :

- 1^{er} niveau : c'est le plus accessible et le plus simple. L'Amstrad vous indique les pions corrects et analyse leur position).
- 2^e niveau : fait pour les chanceux ! C'est le niveau où l'ordinateur indique seulement si les pions sont bien placés ou non...).

• 3^e niveau : un peu plus compliqué que le premier, les pions d'analyse s'affichent dans l'ordre de la combinaison de gauche à droite.

• 4^e niveau : repose sur le même principe que le troisième, la difficulté étant accrue par le fait que les pions noirs s'affichent

d'abord suivis des blancs, ce qui ne donne plus d'indications sur la position des pions solutions.

• 5^e niveau : seul le nombre de petits pions blancs et noirs est respecté... Ils s'affichent n'importe où dans le cadre de droite et ne donnent plus d'informations sur la situation des pions correspondants.

Couleurs initiales : 1 = noir, 2 = rouge, 3 = rouge vif, 4 = vert, 5 = jaune, 6 = orange, 7 = vert vif, 8 = turquoise, 9 = blanc. Les couleurs vont en dégradé (toujours plus clair) sur un moniteur monochrome.

Bonne chance...

Aurélien Roudier

```

10 |-----|
20 |*****|
30 |*AMSTER-MIND*  (de Aurélien ROUDIER)|
40 |*****|
50 |-----|
60 |*****|
70 |**PRESENTATION**|
80 |*****|
90 ON BREAK GOSUB 1250
100 INK 0;OF INK 1,24;INK 2;OF INK 3,6;INK 4;OF INK 5,3;INK 6,6;INK 7,9;INK 8,12;INK 9,15;INK 10,19;INK 11,20;INK 12,26;INK 14,24
110 SYMBOL AFTER 32;MODE 0;INK 0,24;BORDER 24;INK 1,24;PAPER 31PEN 1;LOCATE 1,12;PRINT "A M S T E R M I N D";FOR I=1 TO LEN(19);FOR E=0 TO 6;I(E)=PEEK(164500+E);ASC(MID$(19,I,1))-32)*8;NEXT SYMBOL 33,2(0),2(0),2(0),2(0),2(1),2(1),2(1),2(1)
120 SYMBOL 34,2(2),2(2),2(2),2(2),2(3),2(3),2(3),2(3);SYMBOL 35,2(4),2(4),2(4),2(4),2(5),2(5),2(5),2(5);SYMBOL 36,2(6),2(6),2(6),2(6)
1,255;0,253;A8=CHR$(8);B8=CHR$(10);C8=CHR$(11);PRINT CHR$(33);A8;B8;CHR$(34);A8;B8;CHR$(35);A8;B8;CHR$(36);C8;C8;C8
130 NEXT INK 0,6,24;BORDER 6,24;SYMBOL AFTER 32;SPEED NEI 255,255;SPEED INK 2,24;FOR O=1 TO 6000;NEXT
140 * Pions avec numeros
150 SYMBOL 244,255,233,153,137,137,137,195,255
160 SYMBOL 245,255,219,165,137,145,169,195,255
170 SYMBOL 246,255,195,153,137,153,137,219,255
180 SYMBOL 247,255,195,137,153,169,169,200,255
190 SYMBOL 248,255,195,157,145,153,133,219,255
200 SYMBOL 249,255,219,165,161,185,165,219,255
210 SYMBOL 250,255,195,169,137,145,161,195,255
220 SYMBOL 251,255,219,165,153,165,165,219,255
230 SYMBOL 252,255,219,165,157,133,133,219,255
240 * Petits pions
250 SYMBOL 255,0,0,112,248,248,112
260 PAPER 0;PEN 1;MODE 0;SPEED INK 40,40
270 BORDER 24;INK 0,6;INK 1,24;LOCATE 1,12;PRINT "Mode d'essai (o/n)?"
280 G=UPPER$(INKEY$);IF G#="" THEN 280

```



```
290 IF 6&O'0' THEN 360
300 CLS:LOCATE 1,12:PRINT"Appuyez sur (ESC) pour stopper le list-ing et toute autre touche pour repren -dre"
310 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "Appuyer sur une tou-che"
320 CALL 8806
330 BORDER 18:MODE 1:INK 0,26:INK 1,3
340 CLS:RESTORE 1700:FOR J=1 TO 35:READ S6:LOCATE 1,J:24:PRINT S6:NEXT
350 CALL 8806
360 MODE 1:LOCATE 3,12:PRINT"Pions (1:normal ou 2:avec numero) ??
370 S6=INKEY$:IF 6&O'1' AND 6&O'2' THEN 370
380 BORDER 2:INK 0,21:PAPER 0:PEN 1:MODE 1:INK 1,7:LOCATE 2,12:PRINT"Niveau de difficulte (1,2,3,4 ou 5) ??
390 F6=INKEY$
400 F=VAL(F6)
410 IF F<1 OR F>5 THEN 390
420 '*****
430 '*****+DEBUT DU JEU*****
440 '*****
450 INK 0,0:INK 1,26:INK 3,6:INK 14,0,26
460 MODE 0:DIM A(16,5)
470 WINDOW 1,17,1,25:PAPER 13:CLS
480 WINDOW #1,18,20,1,25:PAPER#1,1:PEN #1,0
490 W6=" A M S T E R M I N D "
500 ENV 1,2,15,3,6,-1,1:ENT 1,7,7,0,6
510 RANDOMIZE TIME:FOR V=1 TO 5:A(16,V)=INT(RND*9)+4:NEXT
520 '
530 ' DESSIN DU JEU
540 '
550 INK 13,22:INK 2,22:INK 3,22:INK 9,22
560 FOR BV=516 TO 542 STEP 4:MOVE BV,1:DRAW BV,400,3:NEXT
570 MOVE 16,397:DRAW 511,397,3:MOVE 16,398:DRAW 511,398,3:MOVE 16,1:DRAW 505,1,2:DRAW 505,395,2:DRAW 16,395,2:DRAW 16,1,2:MOVE 345,1
:DRAW 345,250,2:LOCATE 12,3:PEN 3:PRINT F:MOVE 370,340:DRAW 370,380:DRAW 430,380:DRAW 430,340:DRAW 370,340
580 FOR Y40 TO 15:MOVE 16,1+16:1:DRAW Y46+16,240:MOVE Y432+345,1:DRAW Y432+345,240:MOVE Y432+345,1:DRAW Y432+345,240,2:NEXT
590 FOR I=1 TO 5:MOVE I*6+16,1:DRAW I*6+16,240:MOVE I*32+345,1:DRAW I*32+345,240:MOVE I*32+345,1:DRAW I*32+345,240,2:NEXT
600 FOR H=1 TO 9 STEP 2:LOCATE K,9:PEN 2:PRINT INT(K/2)+1:NEXT
610 FOR 6:340 TO 380:MOVE 25,0:DRAW 325,6,9:NEXT:MOVE 25,340:DRAW 300,0,2:DRAW 0,40:DRAW -300,0:DRAW 25,340
620 MOVE 16,1:DRAW 16,395,2:MOVE 6,1:DRAW 6,400,3:MOVE 5,1:DRAW 5,400,3:MOVE 2,1:DRAW 2,400,3:MOVE 12,1:DRAW 12,400,3:MOVE 511,3:DR
W 511,396,2:MOVE 511,1:DRAW 511,3,3
630 MOVE 16,394:DRAW 26,399,2:DRAW 515,399,2:DRAW 515,6,2:MOVE 16,252:DRAW 505,252:MOVE 336,240:DRAW 336,252
640 INK 9,15:INK 2,0:INK 3,6: BORDER 6
650 GOSUB 1530
660 T=TIME/300
670 '
680 ' ENTREES
690 '
700 FOR I=1 TO 15
710 FOR J=1 TO 5
720 LOCATE 4,5:PEN 2:PRINT "LIGNE":I
730 LOCATE 2,6:PEN 3:PRINT "COLOMNE":J
740 R6=UPPER$(INKEY$):IF R6="" THEN LOCATE J*2,26-1:PEN 14:PRINT CHR$(22)+CHR$(11)+CHR$(143)+CHR$(22)+CHR$(0):IF INKEY(79)=-1 THEN 74
0 ELSE GOSUB 1550 ELSE LOCATE J*2,26-1:PEN 13:PRINT CHR$(143)+AB=64+J:CD=(I-1)*16+1:MOVE AB-32,CD:DRAW AB,CD
750 IF R6='5' THEN 1160
760 IF R6='0' THEN GOSUB 1450
770 B=VAL(R6)+3:IF R>12 OR R<4 THEN 740
780 ' Affichage des pions
790 IF 68='2' THEN AB=CHR$(240+9) ELSE AB=CHR$(231)
800 IF 68='1' THEN PEN R ELSE PEN 4
810 LOCATE J*2,26-1:PRINT CHR$(22)+CHR$(11)+AB+CHR$(22)+CHR$(0)
820 A(I,J)=R
830 SOUND 1,30,9,15
840 NEXT
850 SOUND 1,250,17,6:SOUND 2,200,17,6:SOUND 4,100,17,6:SOUND 6,50,7,6
860 '
870 ' Reponse de l'Anstrad
880 '
890 IF A(16,1)=A(1,1) AND A(16,2)=A(1,2) AND A(16,3)=A(1,3) AND A(16,4)=A(1,4) AND A(16,5)=A(1,5) THEN 1110
900 IF F#4 THEN GOSUB 1260:GOTO 1060
910 FOR M=1 TO 5
920 KI(M)=0
930 IF A(I,M)=A(16,M) THEN KI(M)=1:IF F#3 OR F#5 THEN VI(M)=2 ELSE PEN 2:GOSUB 1580
940 NEXT M
950 FOR M=1 TO 5
960 IF F#2 THEN 990
970 IF (A(I,M)=A(16,1) AND KI(1)=0) OR (A(I,M)=A(16,2) AND KI(2)=0) OR (A(I,M)=A(16,3) AND KI(3)=0) OR (A(I,M)=A(16,4) AND KI(4)=0)
OR (A(I,M)=A(16,5) AND KI(5)=0) THEN IF F=1 THEN PEN 1:GOSUB 1580:GOTO 990 ELSE VI(M)=1:ELSE VI(M)=0
980 IF A(I,M)=A(16,M) THEN KI(M)=1:IF F#3 OR F#5 THEN VI(M)=2 ELSE PEN 2:GOSUB 1580
990 NEXT M
```

LISTING

```

1000 FOR M=1 TO 5:IF A(1,M)=A(16,M) THEN IF F=3 OR F=5 THEN V(M)=2 ELSE PEN 2:GOSUB 1580
1010 NEXT M
1020 IF F=3 THEN M=0:FOR U=1 TO 5:IF V(U)=0 THEN 1040 ELSE IF V(U)=1 THEN M=M+1:PEN 1:GOSUB 1580 ELSE IF V(U)=2 THEN M=M+1:PEN 2:GOSUB 1580
1030 IF F=5 THEN GOSUB 1340
1040 IF F=3 THEN NEXT
1050 PEN 0
1060 NEXT
1070 GOTO 1150
1080 '
1090 ' Fin de partie
1100 '
1110 B=INT((TIME/300-TE)/M)*INT(D/60)
1120 LOCATE 12,26-1:PEN 1:PRINT "BRAVO"RESTORE 1630:CLS #1:PEN #1,0:PRINT #1," Vous avez saigné en"II"lignes et en"MM"min"18-M
M#60"sec"
1130 FOR M=1 TO 134:IF INKEY#="" THEN 1150 ELSE READ Q1:SOUND 1,0,18,7:NEXT:FOR GY=1 TO 36:READ KJ:SOUND 1,KJ,9,7:NEXT:FOR F=1 TO 17
READ D:IF D=0 THEN SOUND 1,0,26,7 ELSE SOUND 1,0,1
1140 NEXT
1150 FOR T=1 TO 2000:NEXT
1160 FOR C=32 TO 378:MOVE 20,C:DRAW 322,C,13:SOUND 1,950,1,15,1,1:FOR T2=1 TO 2:NEXT:NEXT
1170 FOR D=1 TO 5:LOCATE D#2,3
1180 IF G#="1" THEN PEN A(16,D):PRINT CHR#(231)
1190 IF G#="2" THEN PEN 2:PRINT CHR#(240-A(16,D))
1200 NEXT
1210 SOUND 1,55,35,15,1,1:SOUND 2,121,41,15,1,1:SOUND 4,367,31,15,1,1
1220 :PAPER #1,8:PEN #1,1:CLS #1:PRINT #1," Une au- tre par tie Oui ou Non ???"
1230 T#UPPER$(INKEY#):IF T#="O" AND T#="N" THEN 1230
1240 IF T#="O" THEN ERASE A1:GOTO 380
1250 SPEED KEY 20,2:MODE 0:PEN 0:PAPER 1:BORDER 26:INK 1,26:INK 0,0:CLS:LOCATE 1,12: PRINT " S A L U T !!!":FOR H=1 TO 350:NEXT:H
ODE 1:CLS:END
1260 ' Réponse du niveau 4
1270 M=0:FOR S=1 TO 5
1280 Y(S)=0
1290 IF A(1,S)=A(16,S) THEN Y(S)=1:M=M+1:PEN 0:GOSUB 1580
1300 NEXT
1310 FOR U=1 TO 5
1320 IF A(1,U)=A(16,U) AND ((A(16,1)=A(1,U) AND Y(1)=0) OR (A(16,2)=A(1,U) AND Y(2)=0) OR (A(16,3)=A(1,U) AND Y(3)=0) OR (A(16,4)=A
(1,U) AND Y(4)=0) OR (A(16,5)=A(1,U) AND Y(5)=0)) THEN M=M+1:PEN 1:GOSUB 1580
1330 NEXT
1340 RETURN
1350 ' Réponse du niveau 5
1360 DIM W(50):RESTORE 1680:FOR TY=1 TO 50:READ W(TY):NEXT
1370 AS=INT(RND*10)+5:FOR PO=AS TO AS+4
1380 M#W(PO+1)
1390 IF V(PO-AS+1)=1 THEN PEN 1:GOSUB 1580
1400 IF V(PO-AS+1)=2 THEN PEN 2:GOSUB 1580
1410 NEXT
1420 ERASE W
1430 RETURN
1440 ' Redefinition des couleurs
1450 PEN #1,0:PAPER #1,1:CLS #1:PRINT #1,"Catac couleur despi-ons(1)"
1460 FOR VV=1 TO 9
1470 PRINT #1,"Pion"$(V):INPUT #1," *"K
1480 IF K(2)INT(K) OR K(0) THEN 1470
1490 IF K(2) THEN 1530
1500 INK VV=3,K
1510 NEXT
1520 ' Fenetre 1
1530 CLS #1:PAPER #1,1:FOR M=1 TO 24:PEN #1,INT(N/2,2)+1:PRINT #1," *"MID$(M#,N,1):NEXT:RETURN
1540 ' Effacement des derniers pions de la ligne
1550 IF J=1 THEN 1570 ELSE J=J-1:LOCATE 2*(J-1),26-1:PRINT " *"LOCATE 2#J,26-1:PRINT " *"
1560 SOUND 1,3#5,15,1,1
1570 MOVE 18,(I-1)*16+1:DRAW AGO,(I-1)*16+1:RETURN
1580 LOCATE 11#8,26-1:PRINT CHR$(22)+CHR$(1):CHR$(255)+CHR$(22)+CHR$(0):RETURN
1590 '
1600 '
1610 '
1620 ' Musique de victoire (W.A.MOZART : La flûte enchantée / Papageno)
1630 DATA 127,142,159,4,159,142,159,169,159,142,4,127,4,142,4,4,142,169,213,213,4,213,106,106,4,106,127,4,142,4,159,159,4,4,127,142,
159,169,159,142,159,169,159,142,4,127,4,142,142,4,142,106,106,4,106,142,4,4,142,169,4,190,4,213,4,4
1640 DATA 213,169,142,142,4,142,127,142,159,142,127,4,142,4,159,4,106,4,106,169,169,4,169,142,159,169,159,142,4,127,4,142,142,4,4,4
159,142,127,127,4,127,119,127,142,127,119,4,106,4,95,4,119,142,169,169,4,169,169,190,169,159,127,142,169,159,4
1650 DATA 159,142,127,119,106,4,4,4,169,169,169,4,159,159,159,159,4,4,4,159,142,127,119,106,4,4,4,169,169,169,4,159,159,159,159,4
1660 DATA 0,159,213,253,0,213,1,213,239,253,284,319,0,319,0,319,319
1670 ' Niveau 5

```



1680 DATA 1,4,3,2,5,4,3,5,1,2,2,1,5,4,3,3,4,2,5,1,5,1,2,4,3,4,3,1,5,2,1,5,2,4,3,5,2,1,3,4,4,1,2,3,5,2,4,5,3,1
1690 * Mode d'emploi
1700 DATA * REGLES DU JEU",,Aster-mind est une version ameliorée du Master Mind.,Le but du jeu est de retrouver la combinaison
des 5 pions choisis aleatoirement par l'ordinateur.
1710 DATA Pour cela vous devez entrer votre combinaison faite de 5 chiffres
1720 DATA Chaque chiffre correspondant a un pion et vous devez regarder dans le tableau de droite la reponse de l'ordinateur,les petits
pions blancs indiquent l'existence du pion situe dans une autre colonne dans la combinaison a trouver
1730 DATA "les petits pions noirs indiquent,l'existence du pion dans la colonne correspondante pour le niveau 1 et 2"
1740 DATA Vous devez trouver la combinaison de l'Astermind en le moins possible de combinaisons et de temps.,Vous disposez de 5 niveaux
aux difficultes normales,les petits pions se situent toujours dans la case correspondant au pion."
1750 DATA "2=seuls les petits pions noirs s'affichent dans la case correspondant au pion),-3=les petits pions noirs et blancs s'affichent
de gauche a droite dans l'ordre (donc pas forcément dans la case correspondant).
1760 DATA "4=fait pour les joueurs confirmes,les petits pions noirs s'affichent avant les petits pions blancs dans l'ordre de gauche
a droite (meme principe que pour le niveau 3)
1770 DATA "5=le + dur:les petits pions s'affichent n'importe ou dans la colonne de droite et ne donne donc aucune idee des pions
attribues a ceux-ci..."
1780 DATA "Il y a 15 lignes de combinaisons possibles,9 pions differents,5 colonnes."
1790 DATA "Il y a 2 sortes de pions differents:-la 1ere represente 1 pion simple avec pour chacun 1 couleur. -la 2eme
represente 1 pion avec son numero (+ identifiable que l'autre pour le joueur monochrome) et de couleur unique noir"
1800 DATA "En appuyant sur (DEL) vous effacerez le dernier pion de la ligne:toute erreur étant donc permise !"
1810 DATA En appuyant sur la touche (Q) vous pourrez redefinir la couleur de chaque pion(1) en donnant pour chaque un nombre de 0 a
26.
1820 DATA (En donnant une valeur plus grande que 26 a un pion vous pourrez revenir directement au jeu (les autres valeurs tapées
restent enregistrées))
1830 DATA "En appuyant sur la touche (S),l'ordinateur vous dévoilera la combinaison qu'il fallait trouver.",En fin de partie la combinaison
a trouver s'affichera dans le cadre du haut.
1840 DATA Le niveau étant affiche lui dans le petit cadre du haut a droite,"Pour arreter la musique de victoire et passer a la
suite: Appuyez sur la barre d'espace"
1850 DATA "PS:Si vous entrez le meme pion plus de fois qu'il n'est dans la combinaison et qu'un de ces pions est bien place,le nombre
de la combinaison sera respecté en signalant de toute façon les bons pions bien places.
1860 DATA ,,," BONNE CHANCE !!!,,Appuyez sur une touche