```
10 ' ****************************
11 ' *                          *
12 '  *         ALPHA BOMB       *
13 ' *                          *
14 '  * COPYRIGHT 1986 BOULDERMAN *
15 ' *                          *
16 ' ****************************
17 '
18 ' POUR VOUS DIRIGER :
19 '  Q = HAUT              A = BAS
20 '  O = GAUCHE            P = DROITE
21 '
22 ' LE BUT DU JEU EST DE COLLECTER LES
23 ' BOMBES DANS L'ORDRE ALPHABETIQUE
24 ' SANS JAMAIS REPASSER AU MEME
25 ' ENDROIT...
26   CONSIDEREZ VOUS COMME MORT A LA
27 ' MOINDRE ERREUR !
28 ' VOUS COMMENCEZ AVEC 8 BOMBES,
29 ' ARRIVEREZ-VOUS JUSQU'AU SCORE
```

```
30 ' CONSIDERE COMME IMPOSSIBLE DE
31 ' 26 BOMBES ?
32 '
33 MODE 1:BORDER 0:ENV 2,7,-1,30:ENV 3,4
,-1,40
34 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,24:PEN
 1:PAPER 0
35 DEFSTR A-H:DEFINT I-Z:DIM T(41,25):PF
=6:KL=248:GOSUB 70
36 PB=0:X=20:Y=3:T(X,Y)=21:LOCATE X,Y:PR
INT CHR$(249)
37 ' BOUCLE PRINCIPALE
38 ' ==================
39 X2=X:Y2=Y
40 C=INKEY$
41 IF C=""THEN 40
42 C=UPPER$(C)
43 IF C="O"THEN X=X-1
44 IF C="P"THEN X=X+1
45 IF C="Q"THEN Y=Y-1
46 IF C="A"THEN Y=Y+1
47 IF X=X2 AND Y=Y2 THEN 40
48 GOSUB 55
49 IF X<1 OR X>40 OR Y<1 OR Y>24 THEN X=
X2:Y=Y2:GOTO 40
50 LOCATE X2,Y2:PRINT CHR$(231):T(X2,Y2)
=20
51 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(KL):KL=KL+1:IF
KL=25  THEN KL=248
52 GOTO 39
53 ' COLLISIONS
54 ' ==========
55 IF T(X,Y)=0 THEN RETURN
56 IF T(X,Y)=20 THEN GOSUB 64:LOCATE 2,1
:PEN 3:PAPER 2:PRINT"IL NE FAUT JAMAIS R
EPASSER LA OU ON A":LOCATE 14,2:PRINT"DE
JA MARCHE":GOTO 61
57 IF T(X,Y)<>PB+1 THEN GOSUB 64:PEN 1:P
APER 2:LOCATE 3,1:PRINT"VOUS DEVEZ PREND
RE LES BOMBES DANS":LOCATE 15,2:PRINT"L'
ORDRE !":GOTO 61
58 PB=T(X,Y):T(X,Y)=0:IF PB=PF-1 THEN SO
UND 1,568,210,15,2:SOUND 4,1,210,12,3,0,
10:LOCATE 7,12:PAPER 2:PEN 1:PRINT"NIVEA
U SUPERIEUR :";:PRINT PF;:PRINT"BOMBES":
FOR I=0 TO 19:C=INKEY$:NEXT:CALL &BB06:M
ODE 1:GOSUB 70:GOTO 36:ELSE GOSUB 76:RET
URN
59   FIN DE PARTIE
60 ' ==============
61 PEN 2:PAPER 3:LOCATE 11,12:PRINT"VOUS
 AVEZ PERDU !":FOR I=0 TO 19:C=INKEY$:NE
XT:LOCATE 4,14:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE
POUR REJOUER":CALL &BB06:RUN
62 ' EXPLOSION
63 ' ==========
64 OUT 255,8:OUT 256,1:FOR I=1 TO 2000:N
EXT:OUT 256,2:RETURN
65 ' CONTACT AVEC UNE BOMBE
66 ' ======================
67 LOCATE 3,1:PEN 2:PAPER 1:PRINT"BRAVO
!!! VOUS AVEZ FRANCHIS TOUS LES":LOCATE
6,2:PRINT"TABLEAUX, VOUS ETES  UN AS !":
LOCATE 4,14:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE POU
R REJOUER":CALL &BB06:RUN
68 ' PLACEMENT DES BOMBES
```

```
69 ' ====================
70 IF PF=27 THEN 67
71 PAPER 0:PEN 2:ERASE T:DIM T(41,25):FO
R I=1 TO PF
72 X=INT(RND*34)+3:Y=INT(RND*18)+3:IF T(
X,Y)=0 THEN T(X,Y)=I:LOCATE X,Y:PRINT CH
R$(64+I):ELSE 72
73 NEXT:PF=PF+1:PAPER 0:PEN 1:RETURN
74 ' PRISE D'UNE BOMBE
75 ' ================
76 SOUND 1,478,210,15,2:SOUND 4,1,210,12
,3,0,10:RETURN
```