

```

10 ? -----
20 ? *****
30 ? *AMSTER-MIND* (de Aurelien ROUDIER)
40 ? *****
50 ? -----
60 ? *****
70 ? **PRESENTATION**
80 ? *****
90 ON BREAK GOSUB 1250
100 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,0:INK 3,6:INK 4,0:INK 5,3:INK 6,6:INK 7,9:INK 8,12:INK 9,15:INK 10,18:INK 11,20:INK 12,26:INK 14,24
110 SYMBOL AFTER 32:MODE 0:INK 0,24:BOARDER 24:INK 1,24:PAPER 3:PEN 1:LOCATE 1,12:T#="A M S T E R M I N D":FOR I=1 TO LEN(T#):FOR E=
0 TO 6:Z(E)=PEEK(&A500+E+(ASC(MID$(T#,I,1))-32)*8):NEXT:SYMBOL 33,Z(0),Z(0),Z(0),Z(0),Z(1),Z(1),Z(1),Z(1)
120 SYMBOL 34,Z(2),Z(2),Z(2),Z(2),Z(3),Z(3),Z(3),Z(3):SYMBOL 35,Z(4),Z(4),Z(4),Z(4),Z(5),Z(5),Z(5),Z(5):SYMBOL 36,Z(6),Z(6),Z(6),Z(6)
),255,0,255:A#=CHR$(8):B#=CHR$(10):C#=CHR$(11):PRINT CHR$(33);A#;B#;CHR$(34);A#;B#;CHR$(35);A#;B#;CHR$(36);C#;C#;C#;
130 NEXT:INK 0,6,24:BOARDER 6,24:SYMBOL AFTER 32:SPEED KEY 255,255:SPEED INK 2,2:FOR O%=1 TO 6000:NEXT
140 ' Pions avec numeros
150 SYMBOL 244,255,203,153,137,137,137,195,255
160 SYMBOL 245,255,219,165,137,145,189,195,255
170 SYMBOL 246,255,195,153,137,153,137,219,255
180 SYMBOL 247,255,195,137,153,169,189,203,255
190 SYMBOL 248,255,195,157,145,153,133,219,255
200 SYMBOL 249,255,219,165,161,185,165,219,255
210 SYMBOL 250,255,195,189,137,145,161,195,255
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 BOARDER 24:INK 0,6:INK 1,24:LOCATE 1,12:PRINT"Mode d'emploi (o/n)?"
280 G#=UPPER$(INKEY%):IF G#="" THEN 280

```

```

290 IF G<>"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 &BBO6
330 BORDER 18:MODE 1:INK 0,26:INK 1,3
340 CLS:RESTORE 1700:FOR J=1 TO 35:READ S$:LOCATE 1,J+24:PRINT S$:NEXT
350 CALL &BBO6
360 MODE 1:LOCATE 3,12:PRINT"Pions (1:normal ou 2:avec numero) ??"
370 G#=INKEY$:IF G<>"1" AND G<>"2" THEN 370
380 BORDER 2:INK 0,21:PAPER 0:PEN 1:MODE 1:INK 1,7:LOCATE 2,12:PRINT"Niveau de difficulte (1,2,3,4 ou 5) ??"
390 F#=INKEY$
400 F=VAL(F#)
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 W$=" A M S T E R M I N D"
500 ENV 1,2,15,3,6,-1,1:ENT 1,7,7,0.6
510 RANDOMIZE TIME:FOR V=1 TO 5:A(16,V)=INT(RND*9)+4:NEXT
520 '
530 ' DESSIN DU JEU
540 '
550 INK 13,22:INK 2,22:INK 3,22:INK 9,22
560 FOR BV=514 TO 542 STEP 4:MOVE BV,1:DRAW BV,400,3:NEXT
570 MOVE 16,397:DRAW 511,397,3:MOVE 16,398:DRAW 511,398,3:MOVE 16,1:DRAW 505,1,2:DRAW 505,395,2:DRAW 16,395,2:DRAW 16,1,2:MOVE 345,1
:DRAW 345,250,2:LOCATE 12,3:PEN 3:PRINT F:MOVE 370,340:DRAW 370,380:DRAW 430,380:DRAW 430,340:DRAW 370,340
580 FOR X=0 TO 15:MOVE 16,X*16+1:DRAW 500,X*16+1:NEXT
590 FOR Z=1 TO 5:MOVE Z*64+16,1:DRAW Z*64+16,240:MOVE Z*32+345,1:DRAW Z*32+345,240:MOVE Z*32+345,1:DRAW Z*32+345,240,2:NEXT
600 FOR K=1 TO 9 STEP 2:LOCATE K,9:PEN 2:PRINT INT(K/2)+1:NEXT
610 FOR G=340 TO 380:MOVE 25,G:DRAW 325,G,9:NEXT:MOVE 25,340:DRAW 300,0,2:DRAW 0,400:DRAW -300,0:DRAW 25,340
620 MOVE 16,1:DRAW 16,395,2:MOVE 8,1:DRAW 8,400,3:MOVE 5,1:DRAW 5,400,3:MOVE 2,1:DRAW 2,400,3:MOVE 12,1:DRAW 12,400,3:MOVE 511,3:DRAW
W 511,396,2:MOVE 511,1:DRAW 511,3,3
630 MOVE 16,394:DRAW 26,399,2:DRAW 515,399,2:DRAW 515,6,2:MOVE 16,252:DRAW 505,252:MOVE 336,240:DRAW 336,252
640 INK 9,15:INK 2,0:INK 3,6:BORDER 6
650 GOSUB 1530
660 TE=TIME/300
670 '
680 ' ENTREES
690 '
700 FOR I=1 TO 15
710 FOR J=1 TO 5
720 LOCATE 4,5:PEN 2:PRINT "LIGNE";I
730 LOCATE 2,6:PEN 3:PRINT "COLONNE";J
740 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" THEN LOCATE J*2,26-I:PEN 14:PRINT CHR$(22)+CHR$(1);CHR$(143);CHR$(22)+CHR$(0):IF INKEY(79)=-1 THEN 74
0 ELSE GOSUB 1550 ELSE LOCATE J*2,26-I:PEN 13:PRINT CHR$(143):AB=64*J:CD=(I-1)*16+1:MOVE AB-32,CD:DRAW AB,CD
750 IF R$="S" THEN 1160
760 IF R$="Q" THEN GOSUB 1450
770 R=VAL(R$)+3:IF R>12 OR R<4 THEN 740
780 ' Affichage des pions
790 IF G#="2" THEN A#=CHR$(240+R) ELSE A#=CHR$(231)
800 IF G#="1" THEN PEN R ELSE PEN 4
810 LOCATE J*2,26-I:PRINT CHR$(22)+CHR$(1);A#;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 8,50,7,6
860 '
870 ' Reponse de l'Amstrad
880 '
890 IF A(16,1)=A(I,1) AND A(16,2)=A(I,2) AND A(16,3)=A(I,3) AND A(16,4)=A(I,4) AND A(16,5)=A(I,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 V(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 V(M)=1:ELSE V(M)=0
980 IF A(I,M)=A(16,M) THEN KI(M)=1:IF F=3 OR F=5 THEN V(M)=2 ELSE PEN 2:GOSUB 1580
990 NEXT M

```

```

1000 FOR M=1 TO 5:IF A(I,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:GOS
UB 1580
1030 IF F=5 THEN GOSUB 1360
1040 IF F=3 THEN NEXT
1050 P=0
1060 NEXT
1070 GOTO 1150
1080 '
1090 ' Fin de partie
1100 '
1110 B=INT((TIME/300-TE)/MM):MM=INT(B/60)
1120 LOCATE 12,26-I:PEN 14:PRINT "BRAVO":RESTORE 1630:CLS #1:PEN #1,0:PRINT #1," Vous avez gagne en";I;"lignes et en";MM;"min";B-M
M*60;"sec"
1130 FOR M=1 TO 134:IF INKEY#="" THEN 1150 ELSE READ Q: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 Q:IF Q<>1 THEN SOUND 1,0,26,7 ELSE SOUND 1,0,1
1140 NEXT
1150 FOR T=1 TO 2000:NEXT
1160 FOR C=342 TO 378:MOVE 28,C:DRAW 322,C,13:SOUND 1,950,1,15,1,1:FOR TX=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$(INKEY#):IF T#<>"0" AND T#<>"N" THEN 1230
1240 IF T#="" THEN ERASE A:GOTO 380
1250 SPEED KEY 20,2:MODE 0:PEN 0:PAPER 1:BORDER 26:INK 1,26:INK 0,0:CLS:LOCATE 1,12:PRINT " S A L U T !!":FOR H=1 TO 550:NEXT:M
ODE 1:CLS:END
1260 ' Reponse du niveau 4
1270 M=0:FOR S=1 TO 5
1280 Y(S)=0
1290 IF A(I,S)=A(16,S) THEN Y(S)=1:M=M+1:PEN 0:GOSUB 1580
1300 NEXT
1310 FOR U=1 TO 5
1320 IF A(I,U)<>A(16,U) AND ((A(16,1)=A(I,U) AND Y(1)=0) OR (A(16,2)=A(I,U) AND Y(2)=0) OR (A(16,3)=A(I,U) AND Y(3)=0) OR (A(16,4)=A
(I,U) AND Y(4)=0) OR (A(16,5)=A(I,U) AND Y(5)=0)) THEN M=M+1:PEN 1:GOSUB 1580
1330 NEXT
1340 RETURN
1350 ' Reponse du niveau 5
1360 DIM WQ(50):RESTORE 1680:FOR TY=1 TO 50:READ WQ(TY):NEXT
1370 AS=INT(RND*10)*5:FOR P0=AS TO AS+4
1380 M=WQ(P0+1)
1390 IF V(P0-AS+1)=1 THEN PEN 1:GOSUB 1580
1400 IF V(P0-AS+1)=2 THEN PEN 2:GOSUB 1580
1410 NEXT
1420 ERASE WQ
1430 RETURN
1440 ' Redefinition des couleurs
1450 PEN #1,0:PAPER #1,1:CLS #1:PRINT #1,"Chtde couleur despi-ons(1)"
1460 FOR VV=1 TO 9
1470 PRINT #1,"Pion";VV:INPUT #1," ";K
1480 IF K<>INT(K) OR K<0 THEN 1470
1490 IF K>26 THEN 1530
1500 INK VV+3,K
1510 NEXT
1520 ' Fenetre 1
1530 CLS #1:PAPER #1,1:FOR N=1 TO 24:PEN #1,INT(N/2.2)+1:PRINT #1," ";MID$(W#,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-I:PRINT " ":LOCATE 2*J,26-I:PRINT " "
1560 SOUND 1,34,5,15,1,1
1570 MOVE 16,(I-1)*16+1:DRAW 400,(I-1)*16+1:RETURN
1580 LOCATE 11+M,26-I:PRINT CHR$(22)+CHR$(1);CHR$(255);CHR$(22)+CHR$(0);:RETURN
1590 ' -----
1600 ' DATAS
1610 ' -----
1620 ' Musique de victoire (W.A.MOZART : La flute enchantee : 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,
159,142,127,127,4,127,119,127,142,127,119,4,106,4,95,4,119,142,169,169,4,169,159,169,190,169,159,127,142,169,159,4
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",,Amster-mind est une version ameliore 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 combi- naison faite de 5 chiffres
1720 DATA Chaque chiffre corespondant a un pion et vous devez regarder dans le tableau de droite la reponse de l'ordinateur,les peti
ts pions blancs indiquent l'exi- stence du pion situe dans une autre co- lonne dans la combinaison a trouver
1730 DATA "les petits pions noirs indiquent,eux,l' existence du pion dans la colonne cores -pondante pour le niveau 1 et 2"
1740 DATA Vous devez trouver la combinaison de l' Amstrad en le moins possible de combinai- sons et de temps.,Vous disposez de 5 nive
aux de difficul- tes,"-1=normal:les petits pions se situent toujours dans la case ,correspondant au pion."
1750 DATA "-2=seuls les petits pions noirs s'affi -chent(dans la case corespondant au pion),-3=les petits pions noirs et blancs s' a
ffichent de gauche a droite dans l'or -dre(donc pas forcément dans la case cor- respondant).
1760 DATA "-4=fait pour les joueurs confirmes,les petits pions noirs s'affichent avant lespetits pions blancs dans l'ordre de",gauc
he 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 a
ttribues a ceux-ci..."
1780 DATA "Il'y a 15 lignes de combinaisons possi -bles,9 pions differents,5 colonnes.",
1790 DATA"Il y a 2 sortes de pions differentes:-la 1ere represente 1 pion simple avec pour chacun 1 couleur. -la 2
eme represente 1 pion avec son numero (+ identifiable que l'autre pour le moni- teur monochrome) et de couleur unique noir"
1800 DATA "En appuyant sur vous effacerez le dernier pion de la ligne:toute erreur etant donc permise !"
1810 DATA En appuyant sur la touche [Q] vous pour- rez 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 dire-ctement au jeu (les autres valeurs ta --p
ees restant enregistrees))
1830 DATA "En appuyant sur la touche [S],l'ordina -teur vous dévoilera la combinaison qu'il fallait trouver.",En fin de partie la co
mbinaison a trou -ver s'affichera dans le cadre du haut.
1840 DATA Le niveau etant 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 nom
bre de la combinaison sera respec- te en signalant de toute facon les bons pions bien places.
1860 DATA ,,, " BONNE CHANCE !!",,Appuyez sur une touche