

```

10 REM initialisation du jeu -----
----
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,9:
INK 3,26,25:BORDER 7
30 DEFINT A-Z
40 PEN 1:PAPER 0:TOP=100:FLAG=0
50 REM affichage du titre -----
----
60 CLS
70 PEN 3:PRINT:PRINT TAB(14);"E X P
L O R E R"
80 PRINT:PRINT TAB(14);"-----
----"
90 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT " ";CHR$(164);" MATTHEY (
11/1986)"
110 PRINT:PRINT " Explorez les gro
ttes sans heurter les parois en uti
lisant les curseurs pour vous dep
lacer."
120 REM affichage score et top ----
----
130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT " MEIL
LEUR SCORE :";TOP;" SCORE :";SC
140 REM initialisation de la partie
----
150 IF FLAG=0 THEN SC=0:VIT=12
160 REM dessin de la grotte -----
----
170 Y1=30:FOR X=0 TO 640 STEP 2
180 IF RND(1)*100<50 THEN 210
190 IF Y1<>0 THEN Y1=Y1-2
200 GOTO 220
210 IF Y1<>76 THEN Y1=Y1+2
220 MOVE X,0:DRAW X,Y1,2:MOVE X,100
:DRAW X,Y1+24
230 NEXT
240 REM init coordonnees du point -
----
250 X=0:Y=36:DY=0:DX=0
260 REM affichage,mouvement du poin
t --
270 PLOT X,Y,1:PLOT X,Y+2,1
280 IF X THEN SOUND 1,VIT*10+100,2,
12
290 VIT1=VIT
300 IF NOT INKEY(1) THEN DY=0:DX=2
310 IF NOT INKEY(2) THEN DY=-2:DX=2

```

```

320 IF NOT INKEY(0) THEN DY=2:DX=2
330 IF VIT1>0 THEN VIT1=VIT1-1:GOTO
  300
340 PLOT X,Y,0:PLOT X,Y+2,0
350 X=X+DX
360 Y=Y+DY
370 REM collision et fin de parcours
----
380 C1=TEST(X,Y):C2=TEST(X,Y+2)
390 IF X>638 THEN 470
400 IF C1+C2=0 THEN 270
410 REM perdu -----
----
420 SC=SC+X:IF SC>TOP THEN TOP=SC
430 FLAG=0
440, FOR i=0 TO 7:SOUND 1,1,10,15,,,
i*3:MOVE x+i-4,y+4:DRAW x+i-4,y-4,3
:NEXT
450 FOR i=0 TO 1500:NEXT:GOTO 60
460 REM autre grotte plus rapide --
----
470 SC=SC+X:VIT=VIT-3:FLAG=1:GOTO 6
0

```