

# PROGRAMME

## JEU

Un labyrinthe en trois dimensions sur un écran à cristaux liquides, cela nous semble impossible, et pourtant, c'est ce que nous propose ce logiciel de simulation : il fait de vous un noble aventurier en quête de fabuleux trésors. Mais ne vous attendez pas à une partie de plaisir car de nombreux monstres gardent le donjon...

de L. VAILLANT

Ordinateur :

Canon X 07 +  
extension mémoire de 8 Ko

Langage :

entièrement Basic

Peut-être avez-vous déjà joué à Runequest® et à Dungeons & Dragons®, ou bien tout simplement assisté au déroulement d'une partie ? Ce logiciel en est directement inspiré. Au départ, vous choisissez la taille du labyrinthe dans lequel vous évoluerez tout au long de la partie. Elle est comprise entre 3 et 15. Cela représente le nombre de pièces d'un côté du labyrinthe, ce qui fait un total de  $X^2$  pièces.

**A** chaque nouvelle partie, le labyrinthe est créé aléatoirement. Le but de votre quête est de trouver le trésor caché, puis de ressortir vivant de ce labyrinthe, car les monstres et les pièges y sont fréquents. Le contenu du coffre, comme son emplacement, et celui des monstres, est tiré au hasard. Seule la sortie est toujours à l'Est du mur Sud. Un plan du donjon indiquant votre position peut être affiché en appuyant sur la barre Espace. Ce plan est automatiquement inscrit en début de partie. Il est orienté en plaçant le Nord en haut de l'écran. La pression de n'importe quelle touche fera apparaître la pièce où vous vous trouvez, telle que vous la voyez. C'est-à-dire que votre orientation est prise en compte. Elle est indiquée en bas à gauche de l'écran par une lettre (N.S.E.O.). Par exemple, si la lettre S figure en bas à gauche de votre écran, cela signifie que vous êtes face au Sud.

La pression des touches

## LABYRINTHE



SHIFT+« ^ » permet, uniquement si le plan général du donjon est affiché, de recommencer une nouvelle partie avec un nouveau personnage, tout en gardant l'argent total déjà amassé au cours des précédentes parties. Durant votre quête,

plusieurs facteurs apparaissent sur l'écran : « HP » et « DEX ». Ce sont les caractéristiques de votre personnage. « HP », de l'anglais « Hit Point », désigne les points de vie qui lui restent, et « DEX », ses points de dextérité. Ces deux caractéristiques

sont très importantes pour les combats qui se déroulent conformément aux règles du Runequest. Votre personnage a sept caractéristiques divisées en deux groupes : aptitudes à combattre et état physique.

« HP » et « DEX » font partie du second groupe.

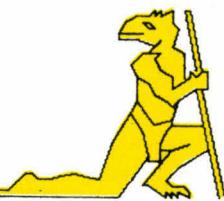
« AC » correspond à vos points d'armure ; « DB » représente votre bonus défensif ; « SR » est votre rapidité à manier votre arme ; « DM » sont les dommages de votre arme ; « Att% » indique le pourcentage



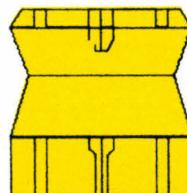
Panthère



Wyvern



Dragonewt



Coffre (vide)

Quelques éléments pouvant être rencontrés dans le labyrinthe.

# PROGRAMME

## J E U

```

10 CLEAR700:DEFINTA-Z:X=1:Y=1:0$="S":CON
SOLE0,4,,1,0:CB=0:UB=0:LC=0
20 CLS:D3=1:FONT$(128)="0,252,252,48,72,
252,132,252":D4=1
30 PRINT" ***** * 3DMA
ZE * ****"
40 PRINT" Copyright (c) 1985";:FONT$(129
)="48,48,252,48,48,48,72,132"
50 FORI=1TO400:IFINKEY$<>""THENI=1000
55 Q=RND(1):NEXT
60 GOSUB1610:CLS
70 PRINT"Quelle taille (3-15)";:GOTO100
80 Q=RND(1):A$=INKEY$:IFA$=""THEN80ELSEA
=ASC(A$):IFA=13THEN110
90 IFA<480RA>57THEN80ELSET$=T$+CHR$(A):T
$=RIGHT$(T$,2)
100 LOCATE 0,1:PRINTUSING"**#";VAL(T$);:
PRINT"*";:GOTO80
110 T=VAL(T$)
120 IFT<30RT>15THEN$=""":GOTO100
130 H=31/T:DIMC$(T+1,T+1),P(T+1,T+1)
140 XT=FND(T,0):YT=FND(T,0): IF(XT=1)AND
(YT=1)THEN140
200 CLS
210 PRINT"Vous devez traverser un labyrin
the... "
220 CONSOLE3,1
230 FORI=1TOT:GOSUB3000:FORJ=1TOT
240 D=(RND(1)*100)
250 IFD>15ANDD<90THEN260ELSEC$(I,J)=C$(I
;J)+"N"
260 IFD<100RD>20THEN270ELSEC$(I,J)=C$(I,
J)+"E"
270 IFD<350RD>60THEN280ELSEC$(I,J)=C$(I,
J)+"S"
280 IFD<700RD>85THEN290ELSEC$(I,J)=C$(I,
J)+"O"
290 IFI=1THENC$(I,J)=C$(I,J)+"O"
300 IFI=TTHENC$(I,J)=C$(I,J)+"E"
310 IFJ=1THENC$(I,J)=C$(I,J)+"N"
320 IFJ=TTHENC$(I,J)=C$(I,J)+"S"
330 IFLEN(C$(I,J))>2THENC$(I,J)=""":GOTO2
40.
340 N=0:S=0:E=0:O=0:NEXTJ,I
345 FORI=1TOT:GOSUB3000:FORJ=1TOT
350 IFC$(I,J)=""THENC$(I,J)="A"
360 FORP=1TOLEN(C$(I,J))
370 M$=MID$(C$(I,J),P,1)
380 IFM$="N"THENC$(I,J-1)=C$(I,J-1)+"S":G
OTO420
390 IFM$="S"THENC$(I,J+1)=C$(I,J+1)+"N":G
OTO420
400 IFM$="E"THENC$(I+1,J)=C$(I+1,J)+"O":G
OTO420

```

```

GOTO420
410 IFM$="O"THENC$(I-1,J)=C$(I-1,J)+"E"
420 NEXTP,J,I
430 FORI=1TOT:GOSUB3000:FORJ=1TOT:N=0:S=
0:E=0:O=0
440 P(I,J)=FND(20,-15):IFP(I,J)=5THENP(I
,J)=4
450 FORP=1TOLEN(C$(I,J))
460 M$=MID$(C$(I,J),P,1)
470 IFM$="N"THENN=1
480 IFM$="S"THENS=1
490 IFM$="E"THENE=1
500 IFM$="O"THENO=1
510 NEXTP
520 C$(I,J)=""
530 IFN=1THENC$(I,J)="N"
540 IFS=1THENC$(I,J)=C$(I,J)+"S"
550 IFE=1THENC$(I,J)=C$(I,J)+"E"
560IFO=1THENC$(I,J)=C$(I,J)+"O"
570 NEXTJ,I
571 N=0:S=0:E=0:O=0
572 FORP=1TOLEN(C$(T,T))
573 M$=MID$(C$(T,T),P,1)
574 IFM$="N"THENN=1
575 IFM$="O"THENO=1
576 NEXT
577 C$(T,T)="E"
578 IFN=1THENC$(T,T)=C$(T,T)+"N"
579IFO=1THENC$(T,T)=C$(T,T)+"O"
580 CONSOLE0,4:TIME$="0:0:0":P(1,1)=0:P(
XT,YT)=0
600 CLS
620 PL=44
630 FORI=1TOT:FORJ=1TOT:FORP=1TOLEN(C$(I
,J))
640 M$=MID$(C$(I,J),P,1)
650 IFM$="N"THENLINE((I-1)*H+PL,(J-1)*H)
-(I*H+PL,(J-1)*H)
660 IFM$="S"THENLINE((I-1)*H+PL,J*H)-(I*
H+PL,J*H)
670 IFM$="E"THENLINE(I*H+PL,(J-1)*H)-(I*
H+PL,J*H)
680 IFM$="O"THENLINE((I-1)*H+PL,(J-1)*H)
-((I-1)*H+PL,J*H)
690 NEXTP,J,I
700 LINE((X-1)*H+PL,(Y-1)*H)-(X*H+PL,Y*H
):LINE((X-1)*H+PL,Y*H)-(X*H+PL,(Y-1)*H)
705 Q=TKEY("Q")
710 Q$=INKEY$:IFQ$=""THEN710ELSEIFQ$=~"
THENCLS:GOTO2060
800 N=0:S=0
810 E=0:O=0
820 FORP=1TOLEN(C$(X,Y))

```

# PROGRAMME

## J E U

```

830 M$=MID$(C$(X,Y),P,1)
840 IFO$<>"N"THEN890
850 IFM$="N"THENN=1
860 IFM$="E"THENE=1
870 IFM$="O"THENO=1
880 GOTO1030
890 IFO$<>"S"THEN940
900 IFM$="S"THENN=1
910 IFM$="E"THENO=1
920 IFM$="O"THENE=1
930 GOTO1030
940 IFO$<>"E"THEN990
950 IFM$="N"THENO=1
960 IFM$="S"THENE=1
970 IFM$="E"THENN=1
980 GOTO1030
990 IFO$<>"O"THENSTOP
1000 IFM$="N"THENE=1
1010 IFM$="S"THENO=1
1020 IFM$="O"THENN=1
1030 NEXT
1100 IFN=0ANDE=0ANDO=0THENRESTORE5200
1110 IFN=0ANDE=0ANDO=1THENRESTORE5100
1120 IFN=0ANDE=1ANDO=0THENRESTORE5300
1130 IFN=0ANDE=1ANDO=1THENRESTORE5400
1140 IFN=1ANDE=0ANDO=0THENRESTORE4900
1150 IFN=1ANDE=0ANDO=1THENRESTORE5000
1160 IFN=1ANDE=1ANDO=0THENRESTORE4800
1170 IFN=1ANDE=1ANDO=1THENRESTORE4700
1180 IFX=T ANDY=T ANDO$<>"N"THEN1190ELSE
1400
1190 IFO$<>"S"THEN1230
1200 IFE=1THENRESTORE4000
1210 IFE=0THENRESTORE4300
1220 GOTO1400
1230 IFO$<>"E"THEN1280
1240 IFO=1THENRESTORE4100
1250 IFO=0THENRESTORE4200
1260 GOTO1400
1280 IFN=0ANDE=0THENRESTORE4400
1290 IFN=0ANDE=1THENRESTORE4600
1300 IFN=1ANDE=0THENRESTORE4500
1400 CLS
1410 READC:IFC=-2THEN1440
1420 IFC=-1THENREADC,U:PSET(C,U):GOTO141
0
1430 READU:LINE-(C,U):GOTO1410
1440 IFP(CB,UB)=5AND((CB<>X)OR(UB<>Y))THENP(CB,UB)=4
1445 GOSUB5740
1446 IFD3=1THENLOCATE0,3:PRINTSTRING$(18
,32);:LOCATE2,3:PRINT"HP :" ;PS(1,1);

```

```

1447 IFD4=1THENLOCATE10,3:PRINT"DEX:" ;PS
(4,1);
1448 LOCATE0,3:PRINT0$; :D3=0:D4=0
1449 IFLW=0THENGO SUB6500
1450 IFLW=0THENGO SUB6520
1500 IFSTRIG(0)=-1THENC=1ELSEC=0
1502 LW=0
1503 IFTKEY("D")=-1THEND4=1:LW=1
1504 IFTKEY("H")=-1THEND3=1:LW=1
1505 IFLW=1THEN1446
1510 IFC=1THEN600
1600 ONSTICK(0)GOTO1700,1500,1800,1500,1
500,1500,1900:GOTO1500
1610 DEFFND(X,Y)=INT(RND(1)*X+Y+1)
1620 FORI=1TO5
1630 PS(I,1)=FND(6,6)+FND(6,0):NEXT:PS(1
,1)=PS(1,1)+INT(SQR(T)+.5)
1635 IFPS(1,1)>18THENPS(1,1)=18
1640 AC(1,1)=2:AC(2,1)=8:FORI=1TO2:AR(I
,1)=FND(40,50):NEXT
1650 ND(1,1)=3:ND(2,1)=1:NF(1,1)=6
1660 NF(2,1)=INT(RND(1)*2)*2+4:SR(1)=9-P
S(3,1)\6-PS(4,1)\3
1670 DF(1)=FND(25,0):RETURN
1700 IFO$="N"ANDN=0THENY=Y-1
1710 IFO$="S"ANDN=0THENY=Y+1
1720 IFO$="E"ANDN=0THENX=X+1
1730 IFO$="O"ANDN=0THENX=X-1
1740 IFN=1THENSC=SC+1:GOTO1500ELSE1940
1800 IFO$="N"THENO$="E":GOTO1840
1810 IFO$="S"THENO$="O":GOTO1840
1820 IFO$="E"THENO$="S":GOTO1840
1830 IFO$="O"THENO$="N"
1840 GOTO1940
1900 IFO$="N"THENO$="O":GOTO1940
1910 IFO$="S"THENO$="E":GOTO1940
1920 IFO$="E"THENO$="N":GOTO1940
1930 IFO$="O"THENO$="S"
1940 IFX=T ANDY>TTHEN2000
1950 IFX>TTHENX=TELSEIFX<TTHENX=1
1960 IFY>TTHENY=TELSEIFY<THENY=1
1980 GOTO800
2000 CLS
2010 PRINT"Votre temps :",TIME$, "Bravo!!"
2020 FORI=1TO3000:NEXT:CLS
2030 IFTP=0THEN2060
2040 PRINT"You have found the treasure. I
l contained";:TF=FND(1400*T,999)
2050 PRINTTF;"Pieces d'or";:FORI=1TO5000
:NEXT:CLS:AG=AG+TF
2060 PRINT"Argent total :",AG:FORI=1TO20

```

*Listing du programme Basic (suite).*

# PROGRAMME

## J E U

```

00:NEXT:CLS
2065 PRINT"Voulez-vous tentez votre chance une nouvelle fois";:Q=TKEY("Q")
2070 INPUTQ$:IFLEFT$(Q$,1)="N"THENCLS:EN
DELSEX=1:Y=1:0$="S":T$="":TP=0
2075 IFPS(1,1)<=0THENAG=0
2076 ERASEC$,P:LC=0:D3=1:D4=1
2080 GOT060
3000 W=W+1
3010 IFW=2THENW=0
3020 IFW=1THENLOCATE5,3:PRINT"Patientez."
";
3030 IFW=0THENCLS
3040 RETURN
4000 DATA-1,0,5,20,0,99,0,119,5,-1,0,31,
20,15,60,0,99,15,20,15,20,0,60,15
4010 DATA99,0,99,15,119,31,-1,60,0,60,15
,-2
4100 DATA-1,0,5,20,0,99,0,119,5,-1,0,31,
20,15,99,15,119,31,99,0,99,15,119,6
4110 DATA-1,20,0,20,15,-1,60,0,60,15,-2
4200 DATA-1,0,0,99,0,119,5,-1,0,15,99,15
,119,31,99,0,99,15,119,6,-1,20,0,20,15
4210 DATA-1,60,0,60,15,-2
4300 DATA-1,0,5,20,0,119,0,-1,0,31,20,15
,60,0,99,15,20,15,20,0,60,15,99,0
4310 DATA99,15,119,15,-1,60,0,60,15,-2
4400 DATA-1,46,0,46,10,40,15,40,0,-1,40,
15,20,15,20,0,0,31,20,15,0,5,20,0,-1
4410 DATA74,0,74,10,80,15,80,0,80,15,119
,15,99,15,99,0,-2
4500 DATA-1,119,15,20,15,20,0,0,5,20,15
,0,31,20,0,119,0,-1,60,0,60,15,-1,99,0
4510 DATA99,15,-2
4600 DATA-1,46,0,46,10,40,15,40,0,-1,40,
15,20,15,20,0,0,31,20,15,0,5,20,0,-1
4610 DATA74,0,74,10,80,15,80,0,80,15,99,
15,99,0,119,5,-1,99,15,119,31,-2
4700 DATA-1,0,5,20,0,99,0,119,5,-1,0,31,
20,15,99,15,119,31,99,15,99,0,-1
4710 DATA60,0,60,15,-1,20,0,20,15,-2
4800 DATA-1,0,0,99,0,119,5,-1,0,15,99,15
,119,31,-1,20,0,20,15,-1,60,0,60,15
4810 DATA-1,99,0,99,15,-2
4900 DATA-1,0,0,119,0,-1,0,15,119,15,-1,
20,0,20,15,-1,60,0,60,15,-1,99,0
4910 DATA99,15,-2
5000 DATA-1,0,5,20,0,119,0,-1,0,31,20,15
,119,15,-1,20,0,20,15,-1,60,0,60,15
5010 DATA-1,99,0,99,15,-2
5100 DATA-1,0,5,20,0,40,0,40,15,20,15,0,
31,-1,20,0,20,15,-1,46,0,46,10,40,15,-1,119,0

```

```

5110 DATA-1,119,0,80,0,80,15,119,15,-1,9
9,0,99,15,-1,74,0,74,10,80,15,-2
5200 DATA-1,0,0,40,0,40,15,0,15,-1,20,0,
20,15,-1,46,0,46,10,40,15,-1,119,0
5210 DATA80,0,80,15,119,15,-1,99,0,99,15
,-1,74,0,74,10,80,15,-2
5300 DATA-1,0,0,40,0,40,15,0,15,-1,20,0,
20,15,-1,46,0,46,10,40,15,-1,119,5
5310 DATA99,0,80,0,80,15,99,15,119,31,-1
,99,0,99,15,-1,74,0,74,10,80,15,-2
5400 DATA-1,0,5,20,0,40,0,40,15,20,15,0,
31,-1,20,0,20,15,-1,46,0,46,10,40,15
5410 DATA-1,119,5,99,0,80,0,80,15,99,15,
119,31,-1,99,0,99,15,-1,74,0,74,10
5420 DATA80,15,-2
5440 DATA42,-1,,6,,5,4,4,6,4,10,7,11,5,1
1,3,14,1,15,2,13,3,13,4,16,6,16,7
5450 DATA15,8,-1,11,5,8,1,8,,7,,6,3,8,5
,-1,16,6,21,6,20,8,22,10,-1,21,6,22,5,21
5460 DATA3,23,3,24,4,23,8,26,10,29,9,31
,10,31,11,27,13,20,13,15,10,10,10,6,5,3
5470 DATA5,,7,,6,-1,23,7,25,6,27,6,27,7,
25,7,24,9,-1,28,11,-1,25,12,26,14,27,12
5480 DATA-2
5490 DATA3,6,1,1,10,20,7,50,40,,
5510 DATA42,-1,,12,1,9,,8,1,8,1,6,4,5,7
,5,10,6,14,9,17,11,20,11,18,13,17,13
5520 DATA-1,20,11,25,8,26,6,25,5,31,,31
,1,33,,32,1,35,1,33,3,31,3,28,7,28,12,26
5530 DATA13,25,14,21,15,17,18,10,18,,25
,1,25,6,22,7,23,15,18,13,14,12,10,7,7,4
5540 DATA7,2,8,3,9,2,10,,12,-1,14,9,12,6
,13,3,13,1,14,,16,2,15,3,15,7,18,11
5550 DATA-1,25,20,22,24,20,22,16,26,15,2
6,15,25,16,23,29,14,-1,16,23,15,23,10
5560 DATA28,9,28,10,25,18,19,27,14,-1,10
,25,9,25,6,29,5,29,9,23,17,18,-1,9,23
5570 DATA8,23,6,25,5,25,7,23,-1,26,13,31
,13,32,11,33,11,33,13,32,14,32,17,28,21
5580 DATA31,20,33,20,34,21,32,21,30,22,3
2,23,34,23,32,24,32,26,31,25,30,25
5585 DATA28,26,26,26,25,24,25,20,32,14,-
1,28,21,27,24,28,25,30,25,30,24,32,23
5590 DATA32,24,-1,30,24,29,24,29,22,28,2
1,-1,29,22,30,22,-2
5600 DATA6,4,7,4,6,-10,6,40,50,,
5620 DATA30,-1,,,20,,25,7,24,11,22,14,19
,9,17,3,13,4,9,3,7,3,6,4,5,4,2,1,,1
5630 DATA-1,22,14,23,16,26,12,29,13,29,1
2,28,11,27,9,27,6,25,6,25,7,-1,27,8
5640 DATA29,8,32,9,29,8,24,2,25,2,28,,28
,1,29,,29,1,30,,30,1,32,,32,1,31,2

```

# PROGRAMME

## JEU

```

5650 DATA29,2,28,3,30,5,35,8,-1,29,12,34
,12,-1,37,,33,18,-1,38,,34,18,-1,23,16
5660 DATA23,20,22,22,24,24,27,24,26,23,2
7,21,29,20,29,18,32,20,32,21,33,20
5670 DATA34,21,35,21,35,18,33,18,30,16,2
9,15,28,16,26,17,25,19,23,20
5680 DATA-1,30,16,29,13,-1,31,20,31,24,2
9,25,30,28,29,29,31,27,30,27,31
5690 DATA26,30,26,31,25,30,23,30,21,29,2
0,27,24,27,20,27,20,26,23,26,26,25
5700 DATA27,26,26,25,25,24,-1,22,28,-1,2
4,29,25,29,26,28,25,28,24,29
5710 DATA-1,34,21,32,31,31,31,33,21,-2
5720 DATA4,6,6,2,8,,6,40,50,40,20
5740 IFP(X,Y)<=0THENRETURNSEFG=P(X,Y):P(X,Y)=0
5743 IF(FGMOD5=0)OR(FGMOD5=4)OR(FGMOD5=1)
)THEN5750
5745 FORP=0TO3:LOCATE 7,P:PRINTSTRING$(6
,32);:NEXTP:PRINTCHR$(32);
5750 ONFGMOD5+1GOT06640,5760,5770,5780,6
640
5760 RESTORE5440:GOT05790
5770 RESTORE5510:GOT05790
5780 RESTORE5620
5790 READTB:LC=5
5800 READC
5810 IFC=-2THEN5840
5820 IFC=-1THENREADC,U:PSET(C+TB,31-U):G
OT05800
5830 READU:LINE-(C+TB,31-U):GOT05800
5840 FORI=0TO10:READC(I):NEXT
5850 FORI=1TOC(0):PS(1,2)=PS(1,2)+FND(CC
1),0):NEXT
5860 AC(1,2)=C(2):ND(1,2)=C(3):NF(1,2)=C
(4):DF(2)=C(5):SR(2)=C(6)
5870 AR(1,2)=FND(C(7),C(8))
5880 AR(2,2)=FND(C(9),C(10))
5910 FORI=1TO2:D1=0:D2=0
5920 T1=FND(100,0)
5930 T1=T1-AR(1,I)
5940 T1=T1+DF(3-I)
5950 IFT1>0THEN6110
5960 T2=FND(100,0)
5970 T2=T2-AR(2,3-I)
5990 FORP=1TOND(1,I)
6000 D1=D1+FND(NF(1,I),0)
6010 NEXT
6020 IFND(2,I)=0THEN6060
6030 FORP=1TOND(2,I)
6040 D1=D1+FND(NF(2,I),0)
6050 NEXT

```

```

6060 D1=D1-AC(1,3-I)
6070 IFT2<=0THENIFI=1THEN6110ELSE6080ELS
E6085
6080 D1=D1-AC(2,3-I)
6085 IFD1<0THEND1=0
6090 PS(1,3-I)=PS(1,3-I)-D1
6100 IFPS(1,3-I)<=0THEND2=I:I=3:NEXT:GOT
06120
6110 NEXT:GOT05910
6120 IFD2=2THENLOCATE 0,3:PRINT"Vous ete
s mort...":FORI=1TO1000:NEXT
6130 IFD2=1THENLOCATE 0,3:PRINT"Le monst
re meurt. ";
6140 FORI=1TO1500:NEXT
6150 OND2GOT06160,6170
6160 D3=1:RETURN
6170 CLS
6180 GOT02060
6200 DATA-1,30,28,27,20,3,20,,28,30,28,2
8,31,2,31,,28,4,28,4,31,6,31,6,28
6210 DATA13,28,13,31,15,31,15,28,17,28,1
7,31,24,31,24,28,26,28,26,31
6220 DATA-1,17,28,17,26,16,24,14,24,14,2
5,-1,13,26,13,28,15,28,15,24,-1,,10,,
6225 DATA30,,30,10
6230 DATA,10,4,10,4,,6,,6,10,13,10,13,8,
14,7,14,,16,,16,7,17,8,17,10,15,10
6240 DATA15,,24,,24,10,26,10,26,,-1,3,20
,,10,30,10,27,20,-2
6500 IF(X<>XT)OR(Y<>YT)THENRETURNSERES
T0RE6200
6505 FORP=0TO3:LOCATE 7,P:PRINTSTRING$(6
,32);:NEXTP:PRINTCHR$(32);
6510 READC
6520 IFC=-2THENIFTP=1THENRETURNSE6550
6530 IFC=-1THENREADC,U:PSET(C+45,31-U):G
OT06510
6540 READU:LINE-(C+45,31-U):GOT06510
6550 FORJ=18TO12STEP-3:FORI=(J-12)/2TO28
-(J-12)/2STEP3:CIRCLE(I+46,31-J),1
6560 NEXTI,J:TP=1:RETURN
6570 IFN=1THENRETURN
6575 IFO$="N":THENC=X:U=Y-1
6580 IFO$="S":THENC=X:U=Y+1
6590 IFO$="E":THENC=X+1:U=Y
6600 IFO$="O":THENC=X-1:U=Y
6610 IF(C=XT)AND(U=YT)THENLOCATE9,0:PRIN
TCHR$(128);
6620 IFP(C,U)>0ANDP(C,U)<4THENLOCATE10,0
:PRINTCHR$(129);
6630 RETURN
6640 IFFG=4ANDFND(100,0)<=PS(4,1)*5THENP
(X,Y)=4:RETURN

```

Listing du programme Basic (suite).

# PROGRAMME

## JEU

```

6644 FORJ=14TO00STEP-14:LINE(J+10,31-J)-(110-J,31-J):NEXT:LINE(24,17)-(10,31)
6645 LINE(96,17)-(110,31):LINE(96,17)-(96,31):LINE(24,17)-(24,31):P(X,Y)=FG
6650 IF P(X,Y)=5THEN6670
6660 LOCATE 0,3:PRINT"Une trappe s'ouvre ";:D=FND(4,0)+TP:D3=1:PS(1,1)=PS(1,1)-D
6665 FORI=1TO500:NEXT:LOCATE0,3:PRINT"Vous tombez... ";:FORI=1TO500:NEXT
6666 P(X,Y)=5:CB=X:UB=Y:PS(4,1)=PS(4,1)-D:D4=1:LC=0:IF PS(4,1)<=0THEN PS(1,1)=0
6670 FORI=1TO500:NEXT:IF PS(1,1)<=0THEN LOCATE 0,3ELSE RETURN
6680 PRINT"Vous etes mort... ";:FORI=1TO2500:NEXT:CLS:GOTO2060

```

*Listing du programme Basic (suite et fin).*

### PRINCIPALES VARIABLES

**X, Y**: Coordonnées du personnage dans le labyrinthe.

**O\$**: Orientation du personnage.

**CB, UB**: Coordonnées des trappes.

**LW, D3, D4**: Drapeaux pour l'affichage des caractéristiques.

**T**: Taille du labyrinthe.

**XT, YT**: Coordonnées du trésor dans le labyrinthe.

**C\$ (I, J)**: Contenu des pièces du labyrinthe.

**N, S, E, O**: Drapeaux pour l'affichage des pièces.

**P(I, J)**: Différents pièges d'une pièce du labyrinthe.

**H, PL**: Echelles des dessins sur écran.

**C, U**: Utilisées pour les dessins.

**PS (I, J)**: Caractéristiques du personnage et des monstres.

**AR (I, J)**: Caractéristiques du personnage et des monstres.

**AC (I, J)**: Caractéristiques du personnage et des monstres.

**ND (I, J)**: Caractéristiques du personnage et des monstres.

**NF (I, J)**: Caractéristiques du personnage et des monstres.

**TP**: Drapeau pour le coffre.

**D1, D2**: Drapeaux pour les combats.

**T1, T2**: Utilisées pour les combats.

**FG**: Drapeau pour les pièges.

### STRUCTURE INTERNE DU PROGRAMME

Lignes

**10 à 60**: Initialisation, présentation.

**70 à 130**: Choix de la taille du labyrinthe.

**140**: Emplacement du coffre.

**200 à 580**: Création du labyrinthe.

**600 à 710**: Affichage du plan général.

**800 à 1300**: Analyse de la pièce suivant l'orientation.

**1400 à 1445**: Affichage de la pièce telle qu'on la voit.

**1446 à 1448**: Affichage orientation, HP, DEX.

**1449**: vers sous-routine « Coffre ».

**1450**: vers sous-routine « Contenu pièce voisine ».

**1500 à 1600**: Prise clavier.

**1610 à 1670**: Sous-routine « Crédit personnage ».

**1700 à 1980**: Routines de déplacements.

**2000 à 2080**: Fin de partie.

**3000 à 3040**: Sous-routine « Patientez... »

**4000 à 5420**: Data des pièces.

**5440 à 5720**: Data des monstres.

**5740 à 5780**: Sous-routine « choix du monstre ».

**5790 à 5830**: Dessin du monstre.

**5840 à 5880**: Caractéristiques du monstre.

**5910 à 6160**: Combats.

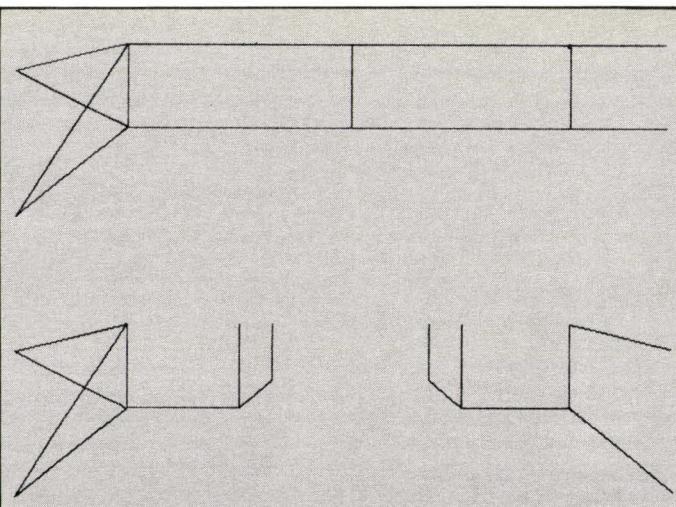
**6200 à 6240**: Data du coffre.

**6500 à 6560**: Sous-routine « Coffre ».

**6570 à 6630**: Sous-routine « Contenu pièce voisine ».

**6640 à 6680**: Sous-routine « Trappe ».

Ce programme, malgré qu'il soit écrit en Basic, est encore très rapide à l'exécution. Son seul point faible est sa lenteur pour créer un labyrinthe, qui est parfois sans issue. D'où l'intérêt de SHIFT+« ».



Quelques aspects du labyrinthe tel que le voit le joueur.

de toucher avec votre arme et Par% le pourcentage de parer avec votre arme.

Le programme ne tient pas compte de la fragilité des armes, ni des « fumbles », « empales » et « critiques ». (Voir règles de Runequest). Les combats sont générés par l'ordinateur, qui n'affiche que les résultats. Pour savoir où en sont vos deux principales caractéristiques, il vous suffit d'appuyer sur « H » ou sur « D ».

salle du coffre, tout se passe comme si vous en aviez pris le contenu. Les combats sont obligatoires, et ne se terminent qu'à la mort d'un des deux combattants. L'ordinateur nous indique s'il y a des occupants dans la pièce voisine, à condition qu'un mur ne vous sépare pas. Le seul moyen d'éviter un combat, c'est de ne pas entrer dans une pièce occupée. Inutile de vous dire que si vos « HP » tombent à zéro, alors votre personnage est mort, et donc, adieu le trésor... ■

### Les déplacements

Seules les touches de déplacement du curseur sont utilisées, à l'exception de la flèche vers le bas. Les flèches vers la gauche et vers la droite servent uniquement à pivoter sur vous-même, et donc, à changer votre orientation. La flèche vers le haut vous sert à avancer dans la direction de votre orientation, si aucun mur ne vous l'interdit. Dès que vous entrez dans la