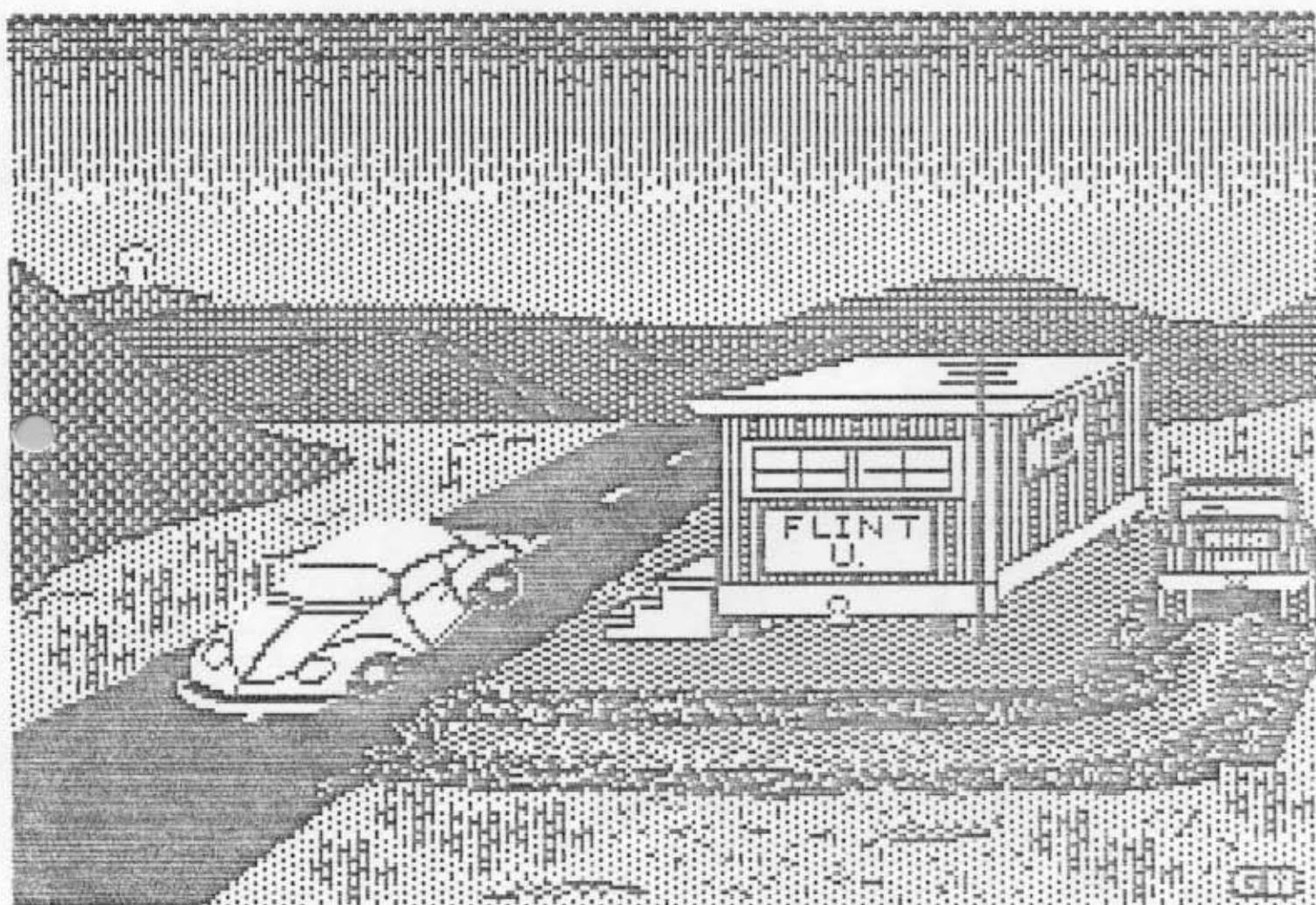


LES AVENTURIERS ONT EU RAISON
DES CONSPIRATEURS DE L'OMBRE...
LE FEUILLETON SUR LOGO CONTINUE..



LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LA REVUE DU MICROCAM



FEV 86. N° 12

LES CONSPIRATEURS DE L'OMBRE

Encore un nouveau jeu d'aventure résolu par Les Aventuriers du Bout du Monde. Ce mois ci, la Société Française (cocorico!!!) NO MAN'S LAND vous entraîne dans le monde de la nuit. Ce jeu a remporté le premier prix du festival du logiciel d'Avignon.

Vous êtes dans l'entrée; l'objet qui est au sol est une torche. Vous pouvez la prendre si vous le désirez.

<H> Vous vous trouvez dans le grenier; sur le sol vous remarquez une corde et de la viande, ne prenez que la corde.

<B O H> Vous vous trouvez à l'étage, vous prenez la boîte qui est par terre.

<E> C'est une pièce délabrée donnant accès au labyrinthe. Vous prenez le poignard qui s'y trouve.

<O S> N'essayez pas d'aller à l'ouest sans accrocher la corde à l'anneau, sinon ce serait votre dernière chute!

<O> Dans cette nouvelle pièce, vous fouillez l'uniforme. Vous trouvez un sifflet.

 Une pendule est mise en évidence dans cette pièce, regardez donc la pendule et notez l'heure (12h15).

<S> Une piscine olympique? Toujours est-il que vous ne pouvez pas vous baigner. Par contre vous pouvez noter la phrase inscrite sur le mur et prendre le pied-de-biche posé sur la margelle de la piscine.

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

(c) Copyright LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE, RENNES 1986

Dépot légal : 641
ISSN 0295-9380

MICROCAM - CREDIT AGRICOLE
19 rue du Pré Perché
Cedex 2025 X - 35040 RENNES Cedex

Directeur de la publication : Yves Roger CORNIL

Rédacteur en chef : David CORNIL

Ont collaboré à ce numéro :

Yves-marc RICHER, Y.R CORNIL, G. LAURENT et B. LALANNE,
Yann CHEVREL, J-F PERCEVAULT, Guy LAFOSSE, Luc JEANJEAN.

Toute reproduction doit être soumise à notre autorisation préalable.

<N N> Ca sent une drôle d'odeur! Pour ceux qui ont pris la torche, il serait bon de laisser la torche, car sinon l'amalgame torche-flamme= BOUM!!!

<ALLER PASSAGE, S> Dans cette petite crique vous trouvez un pistolet. Ensuite, montez dans la barque.

<E E> Vous rencontrez d'étranges personnages qui vous disent: "VIVE LE PACHA". Répondez:"LE PACHA EST MORT". Vous pouvez maintenant passer à l'Est sans pour cela être un espion qui passe le mur...

<E> Vous êtes dans une immense salle. Le dallage attire votre attention, examinez-le donc. Il y a un carreau mal jointé. C'est le moment d'utiliser le pied-de-biche: SOULEVER CARREAU. Oh, miracle! Le sceptre d'Orion objet de vos convoitises apparaît. Pour pouvoir le prendre déposer votre pied-de-biche.

<O O S ALLER LABYRINTHE> Et c'est là que les Athéniens s'éteignent. Il fait sombre, il y a des monstres et de plus ce n'est pas évident pour se repérer. Tapez donc les directions suivantes tout en combattant lorsque vous rencontrerez des monstres (fantômes, squelettes ou dragons): I I J I K I I K I J I I J I K I I K I I I. Vous arrivez dans un autre labyrinthe tout aussi dément car sa forme change. Il y a quatre sorties. Il faut aller à celle qui se trouve en bas à gauche.

<? ? ?> Enfin, vous voilà! Vous répondez non à la proposition que l'on vous fait, puis après avoir longuement réfléchi vous répondez: HOMME. Bien, maintenant allez à la sortie en haut à droite.

<? ? ?> C'est reparti pour un tour: I I J I I J I K I I K I J I I J I K I I I (tout en se battant contre les monstres).

<N E N> A cet instant, tapez: OUVRIR BOITE, PRENDRE CODE.

 C'est le moment de se servir du sifflet. Quel peut-donc être le code donnant accès à la fin de l'énigme? La pendule voyons, élémentaire mon cher Watson. Vous tapez donc: "12h15".

<N> Vous terminez ce jeu sur une charmante mélodie.

Luc JEANJEAN.

LE CASSE

Autant vous prévenir tout de suite, ce jeu n'a rien à voir avec les autres jeux d'aventure auxquels vous avez pu jouer auparavant, tout du moins, au niveau de sa syntaxe car, on ne vous demande plus de taper un verbe suivi d'un nom mais, de taper une phrase complète comme: "Je joue aux cartes". D'autre part, étant en basic, il est d'une lenteur extrême mais il reste très intéressant.

Bon, passons aux choses sérieuses.

Vous êtes dans un bar où un individu bien étrange vous observe franchement plus qu'à la dérobée comme c'est écrit dans le texte. Il faut simplement lui donner le mot de passe qu'on a lu dans la présentation.

<Je dis votre cravate n'est pas droite>

Il nous donne notre premier renseignement fort intéressant, avouons le. En regardant le comptoir, on observe un cendrier qui nous crève les yeux.

<Je soulève le cendrier . Je déchiffre la boulette>

Deuxième renseignement tout aussi important que le premier. Ne vous fatiguez pas à demander du Saint Emilion au patron, car il n'en a pas. Il faut donc aller le chercher ailleurs, et c'est ce que nous allons faire.

<S.E.N>

Comme par miracle voici un nouveau bar.

<J'entre dans le bar . Je demande un verre de Saint Emilion>

Il ne vous reste plus qu'à admirer les beautés qui vous sont proposées en suivant les instructions.

Croyez-en mon expérience, les deux premiers sont les plus efficaces.

<C.1.2>

Votre choix est maintenant fait et vous vous retrouvez avec vos deux complices.

<Je parle à mes complices>

Ils vont vous poser une question à laquelle il est inutile de répondre car c'est impossible. C'est juste un moyen de vous induire en erreur. Dans quelques instants, la police va arriver et vous ne pouvez rien y faire. Il faut donc se résigner à attendre. Il faut donc taper n'importe quoi jusqu'à ce qu'ils arrivent. Il y a tout de

même deux choses intéressantes à taper:

<Je regarde le plan . Je fume un pétard>

La police arrive, tout le monde s'échappe sauf vous, il faut trouver un moyen de vous dissimuler.

<J'ouvre la trappe . B . Je regarde les tonneaux>

Le 1 est vide alors que le 2 est plein. Il faut regarder le No 1

<1 . J'ouvre le tonneau . 1 . J'entre dans le tonneau . 1>

Il était temps. Bon, ne moisissons pas ici. On ne sait jamais.

<Je sors . H>

Suivons le conseil du patron et rendons nous chez le recelleur.

<S . S . S . O . O>

Ce quartier résidentiel semble propice pour abriter un receleur.

<J'entre dans la villa du chat fou>

Il vaut mieux demander conseil à Bebert avant d'acheter n'importe quoi.

<7>

Il y a une foule de choses à acheter et bien entendu Bebert ne vend pas tout. Ce serait trop facile. Commençons par aller acheter ce que Bebert ne vend pas, puis nous reviendrons pour le reste.

<1 . S . E>

On se retrouve devant un centre commercial.

<J'entre dans le magasin . N . J'achète tout . S . E . J'achète tout . O . O . J'achète tout . E . S>

Nous revoici dans la rue muni de nos emplettes. Comme vous avez pu le remarquer, vous n'avez pas réussi à prendre les bombonnes de gaz car elles étaient trop lourdes. Il faudra donc revenir les chercher. En attendant, allons déjà déposer tout ça chez Bebert.

<O . N . J'entre dans la villa du chat fou>

Tant qu'on est là, autant acheter tout ce qui nous manque.

<7.2.1.1.1.4.1>

Bon, il ne nous manque plus que le gaz.

<S . E . J'entre dans le magasin . E . J'achète tout . O . S . O . N . J'entre dans la villa du chat fou . 4>

Nous voilà prêt pour notre méfait. Alors, allons-y.

<S . E . S>

N'essayez pas de prendre d'autres directions car, cela serait fatal à cause des sens interdits apposés sur certaines rues. On ne plaisante pas avec la police lorsque on est sur le point de faire un casse.

Bon, si vous avez suivi les instructions à la lettre, vous devez être maintenant devant une bouche d'égout. Si vous regardez le nom de la rue, il ne correspond pas à celui marqué sur le plan. L'explication est très simple, car celui-ci, une fois de plus, était là pour vous induire en erreur.

Il suffit maintenant de descendre dans les égouts pour attaquer la deuxième partie du jeu.

<Je soulève la bouche d'égout>

FIN DE LA PREMIERE PARTIE DU JEU.

Ne vous inquiétez pas pour le nombre de fois qu'il faut tourner la disquette, c'est normal.

Bon, je vous préviens, la deuxième partie est nettement moins intéressante que la première à mon avis.

Nous allons nous rendre directement à la salle des coffres mais je vais quand même vous parler des problèmes que j'ai eu pour résoudre le jeu.

- 1) Il n'y a pas une croix comme c'est écrit sur le plan mais trois.
- 2) Il y en a une qui est la bonne évidemment.
- 3) Il y en a une où quand vous aller percer le mur, vous allez vous prendre un métronome en pleine poire.
- 4) Il y en a une autre où votre lampe va s'éteindre, il faudra donc allumer la bougie et en creusant, il y aura bien entendu une fuite de gaz.

Voilà pour les problèmes que vous pourrez vous amuser à rencontrer.

Bon, je vous donne quand même la direction à prendre pour arriver devant la salle des coffres.

<J'attends . 10>

Ces dix minutes d'attente sont importantes car elles permettent d'éviter une patrouille de police.

<J'allume la lampe . E . E . E . E . S . E>

Pour toutes les opérations qui vont suivre, où l'on vous propose un choix pour les différents travaux, je vous conseille de faire le même choix que moi car c'est le plus rapide et, il vous permettra de gagner du temps.

<Je creuse le mur . 1 . 1 . Je déblaie la fissure . 1 . Je coupe le fil . Je perce la paroi . N>

Vous voici au paradis des merveilles. Le fil que vous venez de couper était bien entendu l'alimentation de l'alarme.

L'opération qui va suivre fait perdre un peu de temps mais elle permet d'en regagner si la police se rend compte de votre présence dans la salle des coffres.

<Je soude la porte>

Quatre coffres sont piégés. Pour savoir lesquels, il faut les examiner.

<J'examine les coffres . 2>

Lui seul peut détecter les coffres piégés. Le numéro des coffres piégés est aléatoire, c'est pourquoi il faut le vérifier à chaque fois que vous recommencez le jeu.

Ces deux coffres sont munis d'une sécurité de la banque et ils explosent quand on les ouvre.

IL NE FAUT EN AUCUN CAS OUVRIR L'UN DE CES COFFRES.

Il y a deux autres coffres qui sont piégés, ils vous font perdre quatre heures chacun.

Si vous perdez ces huit heures, il n'est pas possible de ressortir de la banque avant lundi 8 heures.

Il y a une solution qui consiste à sauver le jeu dès que vous êtes dans la salle des coffres ce qui vous permet d'avoir toujours les mêmes coffres piégés.

Une fois que vous aurez sauvé le jeu, il faut repérer ces deux coffres. Pour cela, il faut que vous notiez au fur et à mesure les coffres que vous allez ouvrir avant de les ouvrir.

Si un des pièges est déclenché, recommencez à percer et vous verrez qu'un seul des 12 coffres que vous aviez programmé est ouvert. C'est tout simplement celui qui était piégé.

Une fois que vous avez repéré ces deux coffres, il ne vous reste plus qu'à rappeler le jeu sauvé et à ouvrir tous les autres coffres.

(COMMANDES POUR SAUVER ET RAPPELLER LE JEU: "Je sauve le jeu . Je rappelle le jeu")

N'oubliez pas que si vous ne sauvez pas une fois dans la salle des coffres, les coffres piégés changeront à chaque fois (variable aléatoire).

Il ne reste plus qu'à percer tous les autres

coffres.

<Je perce les coffres . 1 . 2 . 2 . 2 . 3 . 1>

Il faut répéter cette opération jusqu'à que tous les coffres soient ouverts. C'est à ce moment là que vous trouverez le coffre contenant le gros pactole.

Il n'y a plus qu'à s'échapper vite fait et retourner à la bouche d'égout.

Pour cela, voici les différentes directions qui vous mèneront vers la gloire.

<S . S . S . Je monte>

BRAVO!!

A BIENTOT DANS UN NOUVEAU JEU
D'ADVENTURE.

Jean-Marc RICHER.

NOUVELLES DU CLUB

NUMEROS HORS SERIE :

ProDOS: Réédition de la rampe de lancement 6.

APPLEWORKS : édition de la rampe de lancement 10 .Un manuel pratique pour découvrir APPLEWORKS.

Remplissez le bon de commande en dernière page.

STAGES :

Stage de perfectionnement sur APPLE pendant les vacances de Février, du 17 au 21 Février de 14H15 à 17H00.

Remplissez le bon d'inscription en dernière page.

ASSEMBLEE GENERALE :

L'Assemblée Générale du MICROCAM aura lieu le vendredi 21 Mars 1980.

Retenez cette date.

NOUVEAUX LOGICIELS

Dans les tous prochains jours seront mis en service au MICROCAM, les logiciels suivants:

GPLE: éditeur pour modifier vos programmes en Basic. Beagle Bros. Documentation en Français.

EXTRA K, PRO-BYTER. Beagle Bros.

TAKE ONE: pour animer vos écrans, plus la boîte à outils de développement. BAUDVILLE.

PRINT SHOP COMPANION: un complément à PRINT SHOP. Des nouvelles polices de caractères, des nouveaux cadres... BAUDVILLE. Documentation Française en cours de rédaction.

PRODOS: nouveau S.E.D. APPLE. Rampe de lancement 6.1 disponible.

GRAPHWORKS: un complément à APPLEWORKS pour imprimer des graphes. Version française ALPHA SYSTEME.

PS GRAPHIC MAKER: pour enrichir la bibliothèque PRINT SHOP à partir d'images graphiques; très simple à utiliser. Big Red Apple Club.

Images PRINT SHOP: PS LIB 3, PS LIB MICROCAM (Big Red Apple Club et MICROCAM)

SLALOM: un complément à APPLEWORKS pour imprimer vos tableaux ayant jusqu'à 255 caractères de large. Big Red Apple Club.

IAC42, 43, 44: programmes divers du domaine public. Big Red Apple Club.

APPLE TELL : matériel et logiciel Français pour les télécommunications. HELLO INFORMATIQUE.

En attente:

D CODE, MINIPIX, FONT MECHANIC, BIG U Beagle Bros.

KING'S QUEST

Sir Graham gagne la dernière manche de KING'S QUEST... Pour conclure cette passionnante aventure, placez votre preux chevalier en face du Roi et saluez-le: BOW KING.

Yann CHEVREL.

ULTIMA III

Le code des +4 BOW est "N". Inutile de les acheter, courrez à votre éditeur de secteurs, mettez-vous sur le byte \$30 (pour le premier personnage!), et remplacez l'ancienne valeur par "M". En effet, ce byte contient l'arme que l'aventurier a en main actuellement, et non pas celle qu'il a dans son inventaire.

L'inventaire est très simple, aussi bien pour les armures que pour les armes. Il y a au total 15 armes différentes (de (B) à (H), voir liste). Regardez votre premier personnage: son inventaire d'armes se trouve du byte \$31 au byte \$3F. Le byte \$30 contient l'arme qu'il a en main; le byte \$31 contient le nombre de DAGGERS (B) qu'il a dans son inventaire, le byte \$32 le nombre de MACES (C), et ainsi de suite, le byte \$3F contenant le nombre d'EXOTICS (P). Pour les armures, cet inventaire se trouve du byte \$29 (Nb de CLOTHS (B)) au byte \$2A (Nb d'EXOTICS (H)), ce qui fait bien 7 armures possibles dans l'inventaire. Evidemment, si le byte correspondant à une arme ou une armure est à \$00, c'est que cet aventurier ne possède pas l'objet correspondant.

Si vous essayez vos aventuriers maintenant, vous constaterez qu'ils ont en main une arme (+4 BOW) qui n'est pas dans leur inventaire. Attention! Si vous allez dans un magasin d'armes, l'arme que vous avez donné à votre aventurier par ces moyens disparaîtra, sauf si vous avez modifié l'inventaire. Il en est de même pour l'armure. A DAWN, vous avez vu qu'il existe aussi des armures plus efficaces comme +2 CHAIN, ou +2 PLATE. Celle-ci est de loin la plus efficace (et bien entendu la plus chère, évidemment). Son code est "G". Il faut donc mettre sur le byte \$28 le code "P".

Attention! Tout les codes des armes et armures sont à entrer en INVERSE si vous les entrez en mode texte! Faute de quoi, ça ne marche pas...

Une fois vos personnage pleins aux as, rassasiés, armés, protégés, avec quelques sorts bien terribles sous la main, et de gemmes, des clés, des torches, des poudres etc...visitez un peu le délicieux royaume de SOSARIA. Mais peut-être ne connaissez-vous pas tous les sorts? En voici la liste, avec celle des armes et des armures, et des commandes possibles.

-SORTS DE WIZARD (SORCIER)

(lettre à taper après la commande "CAST SPELL")-(nom du sort)-(effet)-(Nb de points que

coûte le sort)

A-REPOUND- NE MARCHE QU'AVEC LES GOBLINS, TROLLS, ORCS. EST SENSE LES TUER, MAIS NE MARCHE PAS TOUJOURS.(0)

B-MITTAR- LANCE DANS LA DIRECTION INDIGUE UN SOUFFLE DE FEU, DONT LA FORCE DEPEND DE LA DIRECTION DU VENT.(5)

C-LORUM- REMPLACE MOMENTANEMENT UNE TORCHE DANS UN DONJON, MAIS BEAUCOUP MOINS DURABLE.(10)

D-DOR ACRON- DANS UN DONJON, VOUS FAIT DESCENDRE D'UN NIVEAU.(15)

E-SUR ACRON- IDEM, MAIS VOUS FAIT MONTER D'UN NIVEAU.(20)

F-FULGAR- COMME MITTAR, MAIS BEAUCOUP PLUS PUISSANT.(25)

G-DAG ACRON- TELEPORTE LE GROUPE QUELQUE PART DANS SOSARIA DE FACON ALEATOIRE (LE GROUPE NE RISQUE RIEN).(30)

H-MENTAR- REND VOS ENNEMIS FOUS (PLUS ILS SONT INTELLIGENTS, PLUS ILS SONT FOUS. EFFICACES CONTRE WIZARDS, CLERICS, FIGHTERS ETC...).(35)

I-DAG LORUM- MEME EFFET QUE LORUM, MAIS PLUS DURABLE.(40)

J-FAL DIVI- VOUS PERMET DE PRONONCER DES SORTS DE CLERICS (NE MARCHE PAS TOUJOURS, MAIS DONNE TOUT LES SORTS DE PRETRES).(45)

K-NOXUM- NE MARCHE QU'AVEC LES LUNES A 0-0, TUE PAS MAL DE MONSTRES A LA FOIS.(50)

L-DECORP- ASSEZ EFFICACE, PAREIL QUE NECORP, MAIS SANS RESTRICTION.(55)

M-ALTAIR- COMMES LES POUDRES, CE SORT ARRETE MOMENTANEMENT LE TEMPS.(60)

N-DAG MENTAR- COMME MENTAR, MAIS BEAUCOUP PLUS PUISSANT.(65)

O-NECORP- AFFAIBLIT CONSIDERABLEMENT VOS ENNEMIS.(70)

P-()- CE SORT N'A PAS DE NOM, ET C'EST LE PLUS INTERESSANT. IL NE LAISSE QUE 2 OU 3 ENNEMIS EN VIE, SI IL NE LES TUE PAS TOUS. TRES EFFICACE.(75)

SORT DE CLERIC (PRETRE).

A-PONTORI- PAREIL QUE MENTAR, MAIS POUR LES SKELETONS, GHOULS, ZOMBIES.(0)

B-APPAR UNEM- OUVRE UN COFFRE SANS RISQUE DE PIEGES.(5)

C-SANCTU- SORT GUERISSEUR, VALABLE POUR LES PETITS POISONS PAS TROP EFFICACES.(10)

D-LUMINAE- PAREIL QUE LORUM.(15)

E-REC SU- PAREIL QUE DOR ACRON.(20)

F-REC DU- PAREIL QUE SUR ACRON.(25)

G-LIB REC- DEMATERIALISE LE SOL ET VOUS FAIT DESCENDRE DE 1 OU PLUSIEURS NIVEAUX, MAIS DANGEREUX A UTILISER.(30)

H-ALCORT- POUR GUERIR UN AVENTURIER EMPOISONNE, PLUS EFFICACE QUE SANCTU.(35)

I-SEQUITU- VOUS RAMENE DIRECTEMENT A LA SURFACE DE SOSARIA.(40)

J-SOMINAE- COMME LUMINAE, MAIS PLUS PUISSANT, MAIS VOUS FAIT PERDRE DES POINTS DE FORCE.(45)

K-SANCTU MANI- POUR RESSUCITER UN PERSONNAGE QUI N'EST PAS MORT DEPUIS LONGTEMPS.(50)

L-VIDEA- VOUS DONNE LE PLAN DE L'ENDROIT OU VOUS VOUS TROUVEZ, MEME EFFET QU'UN GEMME.(55)

M-EXCUUM- FAIT DISPARAITRE LA FORCE DE VOS ENNEMIS.(60)

N-SURMANDUM- PLUS PUISSANT QUE SANCTU MANI, PERMET DE FAIRE REVIVRE QUELQU'UN MORT DEPUIS LONGTEMPS, MAIS CELUI-CI N'A PAS ASSEZ DE POINTS DE FORCE, IL DEVIENT EN CENDRE.(65)

O-ZXICUGYB- DANGEREUX A UTILISER, MAIS TRES EFFICACE.(70)

P-ANJU SERMANI- FAIT REVIVRE N'IMPORTE QUI, EN N'IMPORTE QUEL ETAT.(75)

LISTES DES ARMES:

(code)-(nom)

A-HANDS.

B-DAGGER.

C-MACE.

D-SLING.

E-AXE.

F-BOW.

G-SWORD.

H-2H SWORD.

I-+2 AXE.

J-+2 BOW.

K-+2 SWORD.

L-GLOVES.

M-+4 AXE.

N-+4 BOW (ARME CONSEILLEE. C'EST DE LOIN LA PLUS EFFICACE).

O-+4 SWORD.

P-EXOTICS (N'ENTREZ PAS CE CODE TOUT DE SUITE, IL EST SPECIAL, ET NE SERT QU'A PARTIR D'UN CERTAIN MOMENT QUE JE VOUS INDIQUERAI ULTERIEUREMENT).

LISTE DES ARMURES:

A-SKIN.

B-CLOTH.

C-LEATHER.

D-CHAIN.

E-PLATE.

F-+2 CHAIN

G-+2 PLATE (ARMURE CONSEILLEE, TRES RESISTANTE)

H-EXOTICS (COMME POUR LES ARMES. PRENEZ DES +2 PLATES).

LISTE DES COMMANDES:

A) ATTACK-POUR ATTAQUER QUELQU'UN. SOIT POUR DECLARER UN COMBAT A QUELQU'UN (QUAND CE N'EST PAS UN MONSTRE) SOIT (EN MODE COMBAT) POUR UTILISER UNE ARME.

B) BOARD-POUR MONTER DANS UN BATEAU OU SUR UN CHEVAL.

C) CAST-INDIQUER ENSUITE LE NUMERO DU JOUEUR (SAUF PENDANT UN COMBAT). LE TYPE DE SORT (W/C) SI BESOIN (LES DRUIDS PEUVENT LANCER DES SORTS DES DEUX SORTES MAIS AVEC MOINS DE SORTS DISPONIBLE. MIEUX VAUT UN BON SORCIER OU UN BON PRETRE) PUIS LA LETTRE DU SORT.

D) DESCEND-POUR DESCENDRE UNE ECHELLE DANS UN DONJON.

E) ENTER-POUR ENTRER DANS UN VILLE, UN DONJON, UN CHATEAU.

F) FIRE-A BORD D'UN BATEAU, TIRE UN COUP DE CANNON DANS LA DIRECTION DONNEE.

G) GET CHEST-POUR OUVRIR UN COFFRE (ATTENTION AU TRAPPE!)

H) HAND EQUIPEMENT-POUR ECHANGER DE L'OR, DE LA NOURRITURE, DES ARMES ETC... ENTRE DEUX JOUEURS.

I) IGNITE A TORCH-DANS UN DONJON, POUR S'ECLAIRER.

J) JOIN GOLD TO-DONNE TOUT L'OR DES PERSONNAGE A UN SEUL PERSONNAGE INDIQUE (ATTENTION: APRES 9999, L'OR REVIENT A 0!)

K) KLIMB-POUR GRIMPER UNE ECHELLE DANS UN DONJON.

L) LOOK-POUR IDENTIFIER UN OBJET DANS LA DIRECTION DONNEE.

M) MODIFY ORDER-POUR MODIFIER L'ORDRE DES PERSONNAGES.

N) NEGATE TIME-STOPPE LE TEMPS PENDANT UN COMBAT, NECESSITE UNE POUFRE.

O) OTHER COMMAND-SERT A ENTRER UNE COMMANDE QUI N'EST PAS DANS CETTE LISTE (PRECISION ULTERIEURES, COMME D'HABITUDE).

P) PEER AT A GEM-SCRUTER UNE GEMME. VOUS DONNE LE PLAN DE L'ENDROIT OU VOUS ETES.

Q) QUIT AND SAVE-SAUVE LA PARTIE ACTUELLE. SE FAIT AUTOMATIQUEMENT A CHAQUE ENTREE OU SORTIE D'UN DONJON, D'UNE VILLE, D'UN CHATEAU (N'HEситеz PAS A LE FAIRE LE PLUS SOUVENT POSSIBLE).

R) READY WEAPON-EQUIPE UN JOUEUR AVEC UNE ARME DE SON INVENTAIRE.

S) STEAL-POUR ESSAYER DE VOLER DANS LES COFFRES DERRIERE LE COMPTOIR D'UN MAGASIN. PAS TRES UTILE.

T) TRANSACT-POUR TRAITER AVEC QUELQU'UN, LUI PARLER OU ACHETER DES OBJETS.

U) UNLOCK-OUVRE UNE PORTE AVEC UNE CLE DANS LA DIRECTION DONNEE.

V) VOLUME-SERT A METTRE LE SON ON/OFF. SANS LE SON, TOUT EST BEAUCOUP PLUS RAPIDE.

W) WEAR ARMOUR-POUR FAIRE PORTER UNE ARMURE A UN AVENTURIER.

X) XIT-POUR DESCENDRE DE CHEVAL OU QUITTER UN BATEAU.

Y) YELL-PAREIL QUE (OTHER ACTIONS), MAIS PEU ETRE PLUS EFFICACE DANS CERTAINS CAS.

Z) ZTATUS-DONNE L'ETAT D'UN PERSONNAGE.

Nantis de ces précieuses indications, vous pourrez commencer à explorer le monde de SOSARIA...

(A suivre...)

G. LAURENT et B. LALANNE.

LE LOGO,

langage évolué et évolutif

Le LOGO a fonctionné en 1970 au Massachusetts Institute of Technology.

Ses créateurs Papert et Minski s'étaient inspirés du LISP pour créer ce langage interprété mais fort heureusement pour nous la programmation en LOGO est plus simple que la programmation en LISP!

En Europe et plus particulièrement en France, le LOGO ne connaît un début de succès qu'en 1981 grâce à une version fonctionnant sur APPLE II.

Depuis, de nombreux micro proposent ce langage : TI 99, ATARI, IBM PC, MICRAL, COMMODORE 64, T07, etc...

L'avantage du LOGO est, à mon avis, sa souplesse d'utilisation, souplesse que l'on ressent tant au niveau langage qu'au niveau programmation (programmation qui en LOGO est une suite de procédures).

Les Procédures

Les procédures sont en quelque sorte ce que l'on nomme en Basic des Subroutines. En effet, le LOGO utilise la technique de la programmation structurée, à cette différence près qu'il n'est pas nécessaire de construire un programme principal pour "ouvrir les boîtes" (terme LOGO désignant l'appel de sous-programmes). De plus LOGO est un langage évolué mais surtout évolutif car chaque procédure porte un nom, nom laissé à l'initiative de l'utilisateur.

Ainsi le vocabulaire initial de l'ordinateur peut-il s'enrichir de mots nouveaux qui permettent avec les mots initiaux d'en créer d'autres et ainsi de suite... LOGO devient ainsi un langage certes évolutif mais aussi un langage personnalisé à l'image de l'utilisateur.

Procédures et verbes simples

Malgré sa très grande souplesse, LOGO possède des verbes simples qu'il nous faut utiliser pour créer nos procédures. Ce caractère peut paraître contraignant mais nous verrons que ces verbes simples peuvent être remplacés par d'autres verbes en fonction de l'humeur de l'utilisateur.

Toute procédure commence par POUR nom de la procédure et se termine par FIN.

EX : POUR CARRE : C

REPETE 4 (AV:C TD90)

FIN

Pour lancer ma procédure carré, il me suffit d'indiquer la longueur d'un côté (nous ne sommes

pas ici dans la rigidité du BASIC où il aurait été nécessaire de définir dans mon programme une valeur à la variable).

Je lance donc mon programme par CARRE 150 par exemple et j'obtiens un carré de 150 "pas de tortue"; tortue dont nous allons regarder les déplacements. La "tortue" se déplace dans un rectangle de 320*200 soit 64000 points. Nous disposons de 4 verbes principaux pour la diriger.

AVANCE n

fait avancer la tortue dans la direction de son cap de n (nombre entier) pas.

RECOULE n

fait reculer la tortue dans la direction de son cap de n pas.

TD n (sur T07)

fait tourner la tortue sur sa droite de "n" degrés.

sur Apple: DROITE ou DR

TG n (sur T07)

fait tourner la tortue sur sa gauche de "n" degrés.

sur Apple: GAUCHE ou GA

Pour effacer le graphisme sur l'écran et replacer la tortue au centre, il suffit de faire:

VE (sur T07)

sur APPLE: VE ou VIDECRAN

Nous pouvons donc effectuer déjà quelques dessins à l'aide de petites procédures.

Ex : POUR DESSIN 1

AV 8 TD 90 AV 24 TG 90 AV 8 TG 90

AV 8 TG 90 AV 32 TG 90 AV 16

TG 90 AV 8

FIN

Le problème est que votre dessin risque d'être troublé par l'apparition du curseur sur l'écran. Utilisons donc de nouveaux verbes:

LC (T07)

fait lever le crayon de la tortue.

sur APPLE: LC ou LEVECRAYON

BC (T07)

fait baisser le crayon de la tortue.

sur APPLE: BC ou BAISSSECRAYON

GC (T07)

fait effacer le trait sur lequel passe la tortue.

sur Apple: GC GOMMECRAYON

FCC n (n est un nombre)

fixe la couleur du crayon de la tortue.

CC (T07)

rend le code de la couleur du crayon.

sur Apple: COULEURCRAYON ou PC

BC? (T07)

rend vrai si le crayon est baissé, faux dans le cas contraire.

sur Apple: CRAYON (rend une liste indiquant l'état du crayon)

CT (T07)

cache la tortue sans modifier sa position.

sur Apple: CACHETORTUE

MT (T07)

montre la tortue à l'écran.

sur APPLE: MONTRETORTUE

Le LOGO comme le BASIC possède une "structure répétitive" qui vous permet par exemple dans le cas du graphisme de multiplier votre dessin initial, cela se traduit par:

REPETE n liste

Où n est un naturel.

Cette commande fait exécuter n fois les instructions contenues dans liste.

De même, pour gérer les procédures, nous disposons de 2 commandes:

EFP" nom (T07)

efface la procédure " nom.

Sur APPLE: EFFACE ou EF.

IM " nom

affiche la procédure " nom.

sur APPLE: IM

Enfin pour déplacer et orienter la tortue, il suffit d'utiliser FPOS liste qui nous donne l'abscisse et l'ordonnée du point que va atteindre la tortue et

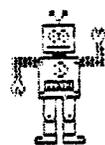
FCAP n qui fixe le cap de la tortue de n degrés par rapport au nord.

Voici quelques possibilités graphiques du LOGO, il en existe beaucoup d'autres, celles ci ne sont que des principes de base.

Le LOGO ne se limite pas (heureusement pour nous) qu'aux seules possibilités graphiques. Il travaille également et toujours de façon aussi simple et aussi personnalisée dans tous les domaines où les autres langages évoluent: traitement de textes, comptabilité, gestion... et n'oublions pas les calculs scientifiques puisque les parents de LOGO sont LISP et FORTRAN.

Alors le LOGO tout petit?

- OUI, puisque cela ne fait que 5 ans qu'il est introduit en France. Mais c'est un enfant prodige qui risque de battre ses aînés.



DE L'ALGORITHME A L'INVENTIQUE



Les limites de l'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE sont peu précises puisque les auteurs sont loin d'être unanimes; certains parlent même d'"escroquerie". Néanmoins l'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE dont l'extrait de naissance remonte à la publication de l'article "intelligent machinery" d'Alan TURING en 1947, a connu une évolution lente jusqu'aux années 1980. Depuis l'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE n'en finit pas de faire parler d'elle.

J.P AUBERT et R.SCHOMBERG proposent dans "PRATIQUEZ L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE" (Ed. EYROLLES) la définition suivante: "L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE s'est donnée pour objectifs d'analyser les comportements humains dans les domaines de la perception, de la compréhension et de la décision dans le but éventuel de les reproduire ensuite sur une machine, un ordinateur".

Dans ce concept il est possible d'inclure:

- l'analyse du langage naturel
- la reconnaissance de la parole
- la vision artificielle
- la perception des formes et des objets
- etc ... et bien sur
- les SYSTEMES EXPERTS.

Qui dit INTELLIGENCE dit:

- faculté d'apprentissage
- aptitude à se libérer de l'automatisme
- adaptation à des exigences naturelles
- aptitude à rendre intelligible le nouveau
- faculté d'abstraction
- capacité à résoudre des problèmes
- aptitude à construire des modèles.

Ainsi, l'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE concerne toutes les activités humaines pour lesquelles aucune méthode standard n'est à priori connue.

Toute l'ambiguïté réside dans la capacité qu'à un automate, dont la vie répond à un processus modélisé, donc basé sur l'algorithmique, à devenir une machine apte à intégrer l'expérience et la découverte basées sur l'heuristique appelée aussi "INVENTIQUE".

L'ALGORITHME en effet se limite à la résolution de problèmes bien posés comportant des solutions connues. Il s'appuie sur la décomposition chère à DESCARTES mais inefficace dans un univers SYSTEMIQUE.

Comment, dans ce cas, automatiser une partie d'échec?

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE s'intéresse à tous les traitements de l'information qui ne peuvent être réduits à une "mécanique" simple du type ALGORITHMIQUE. Les problèmes retenus font appel à



Il me porte sur le système!!!

une "capacité d'invention" qui est considérée comme une des formes les plus élevées de l'intelligence: "l'invention d'une solution ne s'enseigne pas". Ceci explique en partie la méfiance et les résistances qu'engendrent la perspective d'une automatisation de l'enseignement.

Cela veut dire aussi que l'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE n'est pas la panacée et s'inscrit bien dans l'optique de complémentarité aux domaines déjà existants.

Les premiers "cerveaux électroniques", termes par lesquels on désignait les ordinateurs autrefois, ont tôt fait de montrer leurs limites; pourtant les caractéristiques de l'ordinateur ont permis de mieux appréhender la notion d'intelligence et de parvenir à une meilleure compréhension des mécanismes qui y sont attachés. En outre cette connaissance faisait apparaître les limites techniques de l'informatique classique.

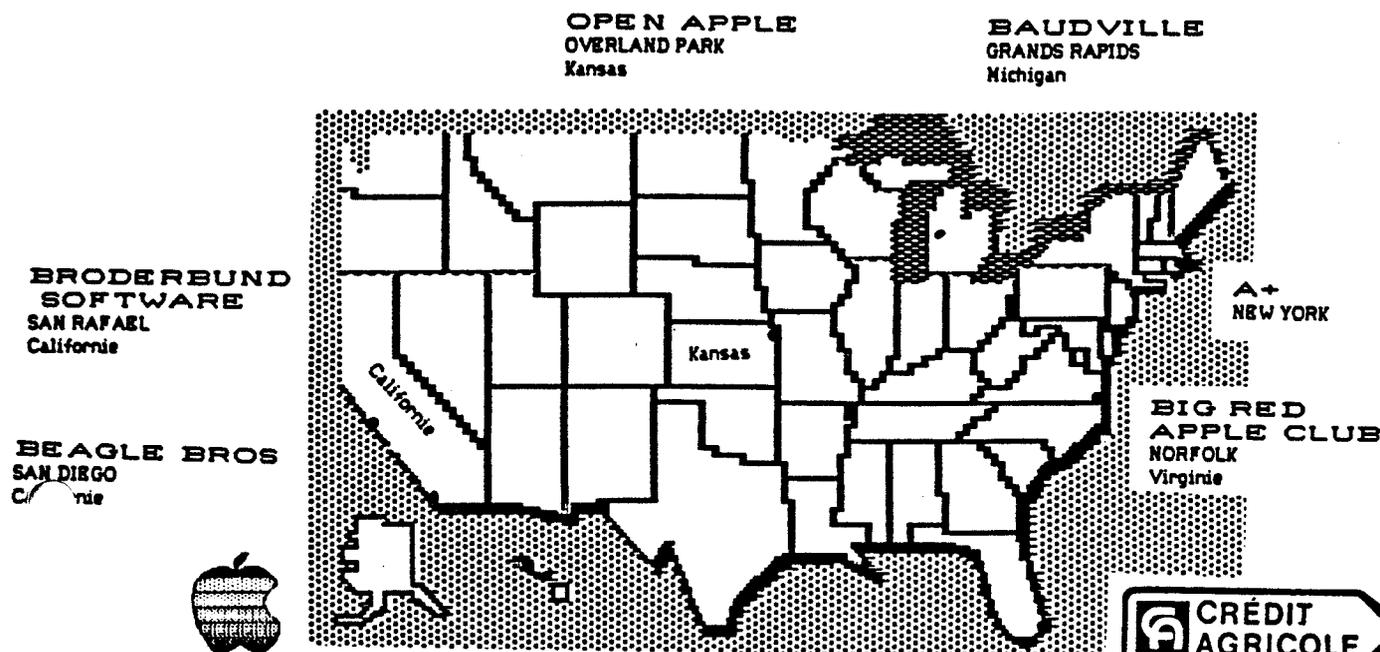
Ainsi, d'un traitement "neutre" où le sens des informations échappe totalement à l'"organe" qui les traite, les systèmes dotés d'une "intelligence" sont capables d'appréhender le problème à résoudre et de faire face à un nombre d'hypothèses tellement important qu'il n'y a pas d'ALGORITHME utilisable pour trouver une solution satisfaisante dans un délai raisonnable. Il y a recours à la réflexion associative par laquelle les faits énoncés par l'utilisateur sont mis en relation les uns avec les autres.

Ainsi l'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (I.A.), que nos amis d'outre Atlantique dénomment ARTIFICIAL INTELLIGENT (A.I.), va des jeux de société (dames, échecs...) à la démonstration de théorème et s'illustre opérationnellement avec les SYSTEMES EXPERTS ... mais ceci est une autre histoire.

J-F PERCEVAULT.

PROCHAIN ARTICLE
" VOUS AVEZ DIT 'EXPERT' ? "

EUROCARD LA CARTE DES BRANCHÉS VOUS OUVRE LA PORTE DES ÉTATS UNIS



Le bon sens près de chez vous

MICROCAM

MASTER CARD

LES RELATIONS INTERNATIONALES DE MICROCAM

Comme vous le savez probablement, APPLE est une société Américaine qui produit les micro ordinateurs APPLE 2e, APPLE 2c, MACINTOSH, que tous les Applemaniques connaissent bien. La bibliothèque de programmes, certainement supérieure à 15000 programmes est principalement alimentée par des développeurs de logiciels Américains.

A Rennes il est difficile de trouver les derniers logiciels U.S., c'est pour cela que MICROCAM, qui est un club à la pointe c'est abonné à deux revues Américaines, en plus des nombreuses revues Françaises, pour se tenir au courant des dernières nouveautés, logiciel (software) et matériel (hardware).

C'est ainsi que grâce à la revue A+, nous avons trouvé des adresses de producteurs de logiciels, tels que BEAGLE BROS, BAUDVILLE, BRODERBUND SOFTWARE. Tous ces producteurs de logiciels ont répondu à nos courriers, en nous envoyant des catalogues, des posters, des auto collants, des programmes de démonstration et nous ont même proposé des réductions pour notre Club.

Toujours grâce à A+, nous avons trouvé une publicité pour BIG RED APPLE CLUB, un club APPLE qui commercialise des programmes du Club à des prix sans concurrence (2,5\$), publie un journal, sur papier et sur disquette et vend, avec des réductions des logiciels Américains. MICROCAM est maintenant membre de BIG RED APPLE CLUB.

Les membres du MICROCAM, qui pratiquent un peu la langue Anglaise pourront établir des liens personnels avec des Applemaniques des Etats Unis.