

UN JEU D'AVENTURE SUR VOTRE MICRO...

ECRIT INITIALEMENT POUR LE ZX81 EQUIPE DE LA 16K RAM DE PROGRAMME POURRA S'ADAPTER FACILEMENT SUR TOUT AUTRE MICRO ORDINATEUR.

CONTRAIREMENT AUX PROGRAMMES QUE PUBLIE MICRO SYSTEMES NOUS PASSERONS TRES RAPIDEMENT SUR LE PROGRAMME LEI NERE CAR CE QUI FAIT TOUT LE CHARME D'UN JEU D'AVENTURE C'EST LA RECHERCHE D'UN MOT. C'EST LA SURPRISE QUI VOUS ATTEND AU DETOUR D'UN COULOIR, C'EST CE QUI VA VOUS ARRIVER APRES AVOIR EXECUTE TELLE OU TELLE ACTION... C'EST POURQUOI SI LORS DE LA SAISIE OU LORSQUE L'ON RENCONTRE UNE DIFFICULTE PARTICULIERE ON A LA POSSIBILITE DE COMPRENDRE LE MECANISME DU JEU. LE JEU PERD 90% DE SON ATTRAIT

QUELQUES EXPLICATIONS MALGRE TOUT LE PROGRAMME PEUT SE DIVISER EN 3 PARTIES:

- LE PROGRAMME DE DECODAGE. CE PROGRAMME QUI VA DES LIGNES 10 A 6640 CONTROLE LE DEROULEMENT DE LA PARTIE, DECODE LES ACTIONS ET LES EXECUTE.
- LE SOUS PROGRAMME DE CHARGEMENT. (LIGNES 9000 A 9670). CETTE PARTIE VOUS PERMET DE CHARGER LES DIFFERENTS TABLEAUX. (ACTION, VOCABULAIRE, SALLE ETC...).
- LA PARTIE INFORMATION. TOUTES LES LIGNES 7000 ET 9000 AINSI QUE TOUS LES TABLEAUX

PARTIE INFORMATION :

=====

- LES LIGNES 7000 DECRIVENT DES ACTIONS PARTICULIERES. PAR EXEMPLE SI VOUS DEMANDEZ A OUVRIER UNE PORTE DEJA OUVERTE VOUS AUREZ DROIT A UN MESSAGE DU TYPE "C'EST DEJA FAIT..."
- LES LIGNES 8000 DECRIVENT L'ENDROIT OU VOUS VOUS TROUVEZ. PAR EXEMPLE NOTRE PROGRAMME COMMENCE PAR "VOUS ETES DEVANT UNE MAISON..."
- ON VA ENSUITE TROUVER 5 TABLEAUX QUI SONT LES SUIVANTS :
 - TABLEAU DES OBJETS (LA ZONE 0# CONTIENT LA DESCRIPTION DE L'OBJET ET LA ZONE @ SA POSITION INITIALE).
 - TABLEAU DE VOCABULAIRE (V#). CE TABLEAU EST LE PLUS IMPORTANT CAR IL VA NOUS PERMETTRE DE DIALOGUER AVEC LA MACHINE. MAIS ATTENTION IL N'ACCEPTTE PAS N'IMPORTE QUEL MOT. ET UN DES

DU VOCABULAIRE.

- TABLEAU DES SALLES(N#). CE TABLEAU EST EN FAIT UN TABLEAU DES LIAISONS ENTRE LES DIFFERENTES SALLES.
- TABLEAU DES CONDITIONS(C#). CE TABLEAU VA NOUS PERMETTRE DE FAIRE CERTAINES ACTIONS SEULEMENT SI CERTAINS EVENEMENTS CE SONT PRODUITS. PAR EXEMPLE SI ON A ALLUME UNE BOUGIE ON VA CHARGER UN COMPTEUR A 10. LORSQUE CE COMPTEUR SERA A 0 ON AFFICHERA UN MESSAGE SIGNALANT QUE LA BOUGIE EST FONDUE ET QUE L'ON VIENT DE SE BRULER LES DOIGTS.
- TABLEAU DES ACTIONS(A#). CE TABLEAU EST EN FAIT LE COEUR DU JEU D'AVENTURE. C'EST LUI QUI LORSQU'UNE COMMANDE SERA ENTREE L'EXECUTERA OU PAS SUIVANT CERTAINS CRITERES, POSITIONNERA DES DRAPEAUX QUI SERONT TESTES DANS UNE AUTRE PHASE DU JEU, AFFICHE LES MESSAGES ETC.

MARCHE A SUIVRE POUR LA SAISIE DU PROGRAMME :

=====

IL VOUS FAUDRA D'ABORD SAISIR LE CORPS PRINCIPAL DU PROGRAMME. PUIS LE SAUVEGARDER SUR CASSETTE. (CETTE PARTIE DE PROGRAMME ETANT COMMUNE A TOUS LES JEUX D'AVENTURES).

ON SAISIRA ENSUITE TOUS LES MESSAGES (LIGNES 7000 ET 9000).

POUR LA SAISIE DES TABLEAUX IL FAUT PROCEDER DE LA FACON SUIVANTE :

-FAIRE RUN 9000

A LA QUESTION NOMBRE D'OBJET IL FAUT REpondre 20 PUIS ON SAISIT DANS L'ORDRE LE NO DE LA SALLE ET L'OBJET. LORSQUE LES OBJETS SONT SAISIS LE PROGRAMME S'ARRETE EN STOP CE QUI NOUS PERMET DE VERIFIER SI NOTRE TABLEAU EST BON. POUR PASSER AU TABLEAU SUIVANT ON FERA CONT SUR LE ZX81 OU RUN XXXX SUR UN AUTRE MICRO. XXXX AYANT LES VALEURS SUIVANTES :

- 9200 POUR LE CHARGEMENT DU VOCABULAIRE (72 MOTS)
- 9300 POUR LE CHARGEMENT DES SALLES (17 SALLES)
- 9400 POUR LE CHARGEMENT DES CONDITIONS (12 CONDITIONS)
- 9500 POUR LE CHARGEMENT DES ACTIONS (91 ACTIONS)

LORSQUE TOUT EST SAISI PRENDRE SOIN DE SAUVEGARDER LE PROGRAMME

EXECUTION ET DEROULEMENT DU PROGRAMME :

=====

LORSQUE TOUT EST SAISI PRENDRE SOIN DE SAUVEGARDER LE PROGRAMME.

EXECUTION ET DEROULEMENT DU PROGRAMME :

=====

POUR LANCER LE PROGRAMME NE JAMAIS FAIRE RUN CAR TOUTES LES VARIABLES
SERONT EFFACEES. IL FAUT LE LANCER EN FAISANT GOTO 1.

LE PROGRAMME COMMENCE COMME CECI :

"VOUS ETES DEVANT UNE MAISON. LA PORTE EST OUVERTE.

QUE FAITES-VOUS?"

IL N'Y A NORMALEMENT QUE 2 POSSIBILITES. OU VOUS NE FAITES RIEN ET VOUS
LUI DITES RIEN OU VOUS ENTREZ ET VOUS LUI DITES ENTR (LE PROGRAMME
ANALYSE LE VOCABULAIRE SUR LES 4 PREMIERES LETTRES VOUS N'ETES DONC
PAS OBLIGE D'ECRIRE LES MOTS EN ENTIER.)

LORSQUE VOUS ETES ENTEE VOUS AVEZ LE MESSAGE SUIVANT:

"LA PORTE VIENT DE SE FERMER. IMPOSSIBLE DE L OUVRIR

VOUS ETES DANS UN COULOIR. IL Y A UNE PORTE A L EST ET UNE PORTE A
L OUEST.

IL Y A AUSSI :

UN BRIQUET

UNE BOUGIE

QUE FAITES-VOUS ? >"

VOUS AVEZ 4 POSSIBILITES :

O OU OUES POUR ALLER A L'OUEST

E OU EST POUR ALLER A L'EST

PREN BOUC POUR PRENDRE LA BOUGIE

PREN BRIQ POUR PRENDRE LE BRIQUET

A VOUS DE JOUER... BON COURAGE ET SURTOUT NE DESEPEREZ PAS. IL EXISTE
UNE SOLUTION POUR RESORTIR DE CETTE MAISON.

A NOTER : LORSQUE VOUS ETES DANS UNE SALLE LA DIRECTION INDIQUEE EST
LA DIRECTION GEOGRAPHIQUE. C'EST A DIRE QUE LE NORD PEUT SE TROUVER
AUSSI BIEN SUR VOTRE DROITE QUE SUR VOTRE GAUCHE SUIVANT L'ENDROIT
D'OU VOUS VENEZ. LA DIRECTION PAR LAQUELLE VOUS ETES ARRIVE LA PREMIERE
FOIS N'EST JAMAIS INDIQUE DANS LA DESCRIPTION DE LA SALLE. IL EST DONC
CONSEILLE DE FAIRE UN DESSIN AU FUR ET A MESURE DE VOS DEPLACEMENTS.

AVANT DE COMMENCER A JOUER :

=====

AVANT DE COMMENCER A JOUER :
=====

PREVEZ VOTRE ENTOURAGE QUE VOUS SEREZ ABSENT QUELQUES MOIS, PREVOYEZ
DES VIVRES EN CONSEQUENCES, DES CALMANTS, ELOIGNEZ FEMMES ET ENFANTS,
PRENEZ DES CONGES SANS SOLDES ET SURTOUT SI VOUS ATTRAPPEZ LE VIRUS
DES JEUX D'AVENTURES NE FAITES PAS COMME NOUS, DETRUISEZ TOUT VOTRE
MATERIEL AVANT QUE VOTRE FAMILLE N'ATTRAPPE CE VIRUS A SON TOUR VOUS
SERIEZ OBLIGE D'ACHETER UN MICRO ORDINATEUR POUR CHACUN. (CONSEIL
ENTIEREMENT GRATUIT DENNE PAR QUELQU'UN QUI SAIT DE QUOI IL PARLE.)

```

1 REN *****
2 REN **
3 REN **          LA MAISON DU PROFESSEUR FOLIBUS          **
4 REN **          **                                       **
5 REN *****
6 REN PROGRAMME ECRIT PAR ALAIN BREGEON SAUF LES LIGNES
7 REN 10 A 9949 , 9000 A 9999 QUI SONT TIREES DU "LIVRE DE POCHE
8 REN DU EX 01 DFJDFDFKDJFKFJ
9 REN
10 DIM S(10)
20 DIM C(5)
30 LET SALLE = 1
40 DIM P$(2,2)
50 DIM O$(0)
60 FOR X = 1 TO 0
70 LET O(X) = O(X)
80 NEXT X
90 RAND
100 IF NOT S(2) THEN GOTO 200
110 IF C(2) THEN LET C(2) = C(2) - 1
120 IF S(3) THEN GOTO 200
130 PRINT "ON N Y VOIT RIEN. BIEUX VAUDRAIT", "ALLUMER POUR EVITER LES ENNUIS."
140 IF C(3) THEN LET C(3) = C(3) - 1
150 GOTO 1000
200 REM DESCRIPTION DE LA SALLE
210 PRINT
220 GOSUB 9000 + SALLE * 10
300 LET F = 0
310 FOR X = 1 TO 0
320 IF O(X) <> SALLE THEN GOTO 500
330 IF F THEN GOTO 400
340 PRINT "IL Y A AUSSI:"
350 LET F = 1
400 PRINT " (O$(X)
500 NEXT X
1000 REM ACCEPTATION DE LA COMMANDE
1010 LET T = 1
1020 GOTO 2000
1100 IF C(1) THEN LET C(1) = C(1) - 1
1110 IF C(4) THEN LET C(4) = C(4) - 1
1120 PRINT "QUE FAITES-VOUS? >"
1130 INPUT Y4
1140 CLS
1150 LET Y = 0
1160 PRINT ">"Y$
1170 LET P$(2) = "00"
1200 FOR M = 1 TO 2
1210 GOSUB 6000

```

```

1220 IF Y >= LEN Y$ THEN GOTO 1300
1230 IF P4(W) = "00" THEN GOTO 1210
1240 NEXT W
1300 IF P4(1) <> "00" THEN GOTO 1400
1310 PRINT "PAROON?"
1320 GOTO 100
1600 REM CONTROLE DU MOUVEMENT
1610 LET Z = 1
1620 LET T4 = N$(SALLE)(Z TO Z + 1)
1630 IF T4 = "00" THEN GOTO 1500
1640 IF T4 <> P4(1) THEN GOTO 1700
1650 LET SALLE = VAL (N$(SALLE)(Z + 2 TO Z + 3))
1660 GOTO 100
1700 LET Z = Z + 4
1710 GOTO 1620
1900 LET T = 0
1910 LET CORRESP = 0
2000 REM CONTROLE DES CONDITIONS
2010 LET CP = 0
2100 LET CP = CP + 1
2110 IF NOT T THEN GOTO 2300
2120 LET E$ = C$(CP)
2130 GOTO 2400
2300 IF CP <= A THEN GOTO 2400
2310 IF CORRESP THEN GOTO 1000
2320 PRINT "IMPOSSIBLE!"
2330 IF VAL (P4(1)) < 13 THEN PRINT "PRENDRE CETTE DIRECTION!"
2340 PRINT " "
2350 GOTO 100
2400 IF A$(CP)(1 TO 2) <> P4(1) THEN GOTO 2100
2410 LET Y$ = A$(CP)(3 TO 4)
2420 IF Y$ <> "00" AND Y$ <> P4(2) THEN GOTO 2100
2430 LET E$ = A$(CP)(5 TO )
2600 REM CONDITIONS
2610 LET E = 1
2700 IF E$(E) = "." THEN GOTO 3000
2710 LET TYPE = CODE (E$(E)) - 38
2720 LET N = VAL (E$(E + 1 TO E + 2))
2800 GOSUB 2900 + TYPE * 10
2810 IF NOT OK THEN GOTO 2100
2820 LET E = E + 3
2830 GOTO 2700
2900 LET OK = (N = SALLE)
2905 RETURN
2910 LET OK = (O(N) = SALLE OR O(N) < 0)
2915 RETURN
2920 LET OK = (O(N) <> SALLE AND O(N) >= 0)
2925 RETURN
2930 LET OK = (O(N) < 0)
2935 RETURN
2940 LET OK = S(N)
2945 RETURN
2950 LET OK = (NOT S(N))
2955 RETURN
2960 LET OK = (C(N) = 1)
2965 RETURN
2970 LET OK = ((INT (RND * 100) + 1) <= N)
2975 RETURN
3000 REM ACTIONS
3010 LET CORRESP = 1
3020 LET E = E + 1
3100 IF E$(E) = "." THEN GOTO 2100
3110 LET TYPE = CODE (E$(E)) - 38
3120 IF E$(E + 1) <> "." THEN LET N = VAL(E$(E + 1 TO E + 2))

```

```

3200 LET BREAK = 0
3210 GOSUB 4000 + TYPE * 100
3220 IF BREAK THEN GOTO BREAK

```

```

3200 LET BREAK = 0
3210 GOSUB 4000 + TYPE * 100
3220 IF BREAK THEN GOTO BREAK
3230 LET E = E + 3
3240 GOTO 3100
4000 PRINT
4010 PRINT "VOUS TENEZ:"
4020 LET F = 1
4030 FOR X = 1 TO 0
4040 IF O(X) >= 0 THEN GOTO 4070
4050 PRINT " " O(X)
4060 LET F = 0
4070 NEXT X
4080 IF F THEN PRINT " RIEN "
4090 LET BREAK = 100
4095 RETURN
4100 IF S(1) < 5 THEN GOTO 4140
4110 PRINT "VOUS NE POUVEZ PORTER PLUS"
4120 LET BREAK = 100
4130 RETURN
4140 IF O(N) = -1 THEN GOTO 4160
4150 LET O(N) = -1
4160 LET S(1) = S(1) + 1
4170 RETURN
4180 PRINT "VOUS L AVEZ DEJA"
4190 GOTO 4120
4200 IF O(N) = -1 THEN GOTO 4240
4210 PRINT "VOUS N AVEZ PAS " O(N)
4220 LET BREAK = 100
4230 RETURN
4240 LET O(N) = SALLE
4250 LET S(1) = S(1) - 1
4260 RETURN
4300 PRINT
4310 GOSUB 7000 + N * 100
4320 RETURN
4400 LET S(N) = 1
4410 RETURN
4500 LET S(N) = 0
4510 RETURN
4600 LET O(N) = VAL (E*(E + 3 TO E + 4)
4610 LET E = E + 2
4620 RETURN
4700 LET X = O(N)
4710 LET O(N) = O(N) + 1)
4720 LET O(N + 1) = X
4730 RETURN
4800 LET O(N) = SALLE
4810 RETURN
4900 IF O(N) < 0 THEN LET S(1) = S(1) + 1
4910 LET O(N) = 0
4920 RETURN
5000 LET SALLE = N
5010 RETURN
5100 PRINT "D ACCORD"
5200 LET BREAK = 1000
5210 RETURN
5300 LET BREAK = 1100
5310 RETURN
5400 LET BREAK = 100
5410 RETURN
5500 PRINT "ETES VOUS SURD "
5510 INPUT Q1
5520 PRINT Q1

```

```

530 IF CHR$(CODE W1 TO 100) THEN RETURN
560 GOTO 9999
000 REN ANALYSE LE MOT

```

```

5530 IF CHR$(CODE M4 <> "0") THEN RETURN
5600 GOTO 5030
6000 REM ANALYSE LE MOT
6010 DIM M4(4)
6015 LET P4(M) = "00"
6020 GOSUB 6000
6025 IF FIN THEN RETURN
6030 FOR Q = 1 TO 4
6040 LET M4(Q) = Y4(Q)
6050 GOSUB 6000
6060 IF FIN THEN GOTO 6100
6070 NEXT Q
6080 GOSUB 6000
6090 IF NOT FIN THEN GOTO 6080
6100 IF M4 = " " THEN RETURN
6110 FOR Q = 1 TO 4
6120 IF M4 = M4(Q) THEN GOTO 6200
6130 NEXT Q
6140 RETURN
6200 LET P4(M) = M4(Q) TO 20
6210 RETURN
6500 LET Y = Y + 1
6510 LET FIN = (Y > LEN M4)
6520 IF FIN THEN RETURN
6530 LET FIN = (Y4(Y) = " ")
6540 RETURN
6600 LET Y = Y + 1
6610 LET FIN = (Y > LEN M4)
6620 IF FIN THEN RETURN
6630 IF Y4(Y) = " " THEN GOTO 6000
6640 RETURN
9000 REM CHARGEMENT DES TABLEAUX
9010 CLR
9020 PRINT "NOMBRE D'OBJETS?"
9030 INPUT Q
9040 DIM M4(Q)
9050 DIM M4(0) TO 1
9080 FOR X = 1 TO Q
9090 SCROLL
9100 PRINT "OBJET NO. " X " : SALLE (0-9)?"
9110 INPUT S4(X)
9120 PRINT " "
9130 SCROLL
9140 PRINT "DESCRIPTION?"
9150 INPUT D4(X)
9160 PRINT " "
9170 GET Y4
9199 STOP
9200 CLR
9210 PRINT "NOMBRE DE SALLE?"
9220 INPUT R
9230 DIM M4(R)
9240 FOR X = 1 TO R
9250 SCROLL
9260 INPUT M4(X)
9270 PRINT " "
9280 NEXT X
9299 STOP
9300 CLR
9310 PRINT "NOMBRE DE SALLES?"
9320 INPUT R
9330 DIM M4(R)
9340 FOR X = 1 TO R
9350 SCROLL
9360 INPUT M4(X)
9370 PRINT M4(X)
9380 NEXT X

```



```

9360 INPUT M4(X)
9370 PRINT M4(X)
9380 NEXT X
9399 STOP
9400 CLF
9410 PRINT "NOMBRE DE CONDICTIONS?"
9420 INPUT C
9425 LET D = C + 1
9430 DIM CACC(21)
9440 FOR X = 1 TO C + 1
9450 SCROLL
9460 INPUT C4(X)
9470 PRINT C4(X)
9480 NEXT X
9490 LET CACC = " N."
9499 STOP
9500 CLF
9510 PRINT "NOMBRE D ACTIONS?"
9520 INPUT A
9530 DIM A4(A,31)
9540 FOR X = 1 TO A
9550 SCROLL
9560 INPUT A4(X)
9570 PRINT A4(X)
9580 NEXT X
9599 STOP
9600 CLF
9610 LET M4 = "MAISON DU PROFESSEUR FOLIOUS"
9620 PRINT " "DEBARRER LA CA-SETTE. "
9640 PAUSE 150
9650 CLF
9660 SAVE M4
9670 GOTO 1
9999 STOP

7010 PRINT "LA GENERATRICE VIENT D'EXPLOSER",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7015 RETURN
7020 PRINT "L'ASCENSEUR NE SE GE PAS, IL FAUT PEUT ETRE DU COURANT?"
7025 RETURN
7030 PRINT "LA PORTE VIENT DE SE FERMER"-"IMPOSSIBLE DE L'OUVRIE."
7035 RETURN
7040 PRINT "VOUS AVEZ FAIT FAISON LA CURIOSITE", "EST UN VILAIN DEFAUT..."
7045 RETURN
7050 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7055 RETURN
7060 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7065 RETURN
7070 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7075 RETURN
7080 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7085 RETURN
7090 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7095 RETURN
7100 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7105 RETURN
7110 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7115 RETURN
7120 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7125 RETURN
7130 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7135 RETURN
7140 PRINT "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS",
      "LA MAISON N'EXISTE PLUS VOUS NON PLUS."
7145 RETURN
7150 PRINT "LA MACHINE SEUL LE JOUR ON PASSE DONC IL N'Y AIT PAS DE COURANT."
7155 RETURN

```

7145 RETURN
7150 PRINT "LA MACHINE EST ALLUMEE MAIS IL N'Y A PAS DE COURANT."
7155 RETURN
7160 PRINT "IL FAUDRAIT PEUT ETRE DES OUTILS"
7165 RETURN
7170 PRINT "L'ASCENSEUR SEMBLE MONTER..."
7175 RETURN
7180 PRINT "L'ASCENSEUR NE BOLGE PAS."
7185 RETURN
7190 PRINT "LE CABLE VIENT DE CASSER.VOUS","VOUS ECRASEZ EN BAS.MORT"
7195 RETURN
7200 PRINT "IL FAIT NOIR.IL FAUDRAIT ALLUMER"
7205 RETURN
7210 PRINT "VOUS VOUS ECRASEZ AU SOL"
7215 RETURN
7220 PRINT "IL Y A UNE CLEF."
7225 RETURN
7230 PRINT "LA PORTE EST FERME A CLEF."
7235 RETURN
7240 PRINT "TIENS LA PORTE DU PLACARD SE","REFERME."
7245 RETURN
7250 PRINT "LA GENERATRICE VIENT D'EXPLOSER L'ACCUSEUR EST DETRUIT.VOUS EN",
"ECHAPPEZ DE JUSTESSE"
7255 RETURN
7260 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7265 RETURN
7270 PRINT "LE RAISON TIEN NE SERT DE","COURRIR."
7275 RETURN
7280 PRINT "MAIS IL FAIT NOIR ON NE VOIT","PAS LE SOL."
7285 RETURN
7290 PRINT "IL FAUT COURRE"
7295 RETURN
7300 PRINT "LA CLEF EST AU DEBUT DE LA CORDE "
7305 RETURN
7310 PRINT "MAIS COMMENT POUVEZ VOUS OBTENIR CETTE","MACHINE VOUS ETES MORT"
7315 RETURN
7320 PRINT "IL FAUDRAIT PEUT ETRE D'ALLER LA","FENETRE."
7325 RETURN
7330 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7335 RETURN
7340 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7345 RETURN
7350 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7355 RETURN
7360 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7365 RETURN
7370 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7375 RETURN
7380 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7385 RETURN
7390 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7395 RETURN
7400 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7405 RETURN
7410 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7415 RETURN
7420 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7425 RETURN
7430 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7435 RETURN
7440 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7445 RETURN
7450 PRINT "VOUS ETES EN DANGER"
7455 RETURN

```

7460 PRINT "ET IPRADIE, VOUS #TUREZ AU BOUT", "DE QUELQUES JOURS"
7465 RETURN
8010 PRINT "VOUS ETES DEVANT UNE MAISON", "LA PORTE EST OUVERTE."
8015 RETURN
8020 PRINT "VOUS ETES DANS UN COULOIR, IL Y A UNE PORTE A L EST ET UNE PORTE",
      "A L OUEST."
8025 RETURN
8030 PRINT "VOUS ETES DANS UN SALON IL Y A", "UNE PORTE A L OUEST."
8035 RETURN
8040 PRINT "IL Y A UNE DROLE D ODEUR."
8045 RETURN
8050 PRINT "IL Y A UNE GROSSE MACHINE QUI", "RESSEMBLE A 1 GENERATRICE AVEC",
      "UN BOUTON VERT, UN BOUTON ROUGE", "IL Y A UNE PORTE AU NORD."
8055 RETURN
8060 PRINT "UNE MACHINERIE D ASCENSEUR, UNE", "PORTE AU NORD"
8065 RETURN
8070 PRINT "IL Y A PLEIN DE MATERIEL."
8075 RETURN
8080 PRINT "VOUS ETES DANS UN ASCENSEUR, IL Y A UN BOUTON HAUT, UN BOUTON BAS"
8085 RETURN
8090 PRINT "L ASCENSEUR VIENT DE S ARRETER "
8095 RETURN
8100 PRINT "LA PI#CE EST HUMIDE, IL Y A DES", "FILS QUI TAINENT PAR TERRE, IL Y A",
      "UNE FENETRE ET UNE PORTE AU N."
8105 RETURN
8110 PRINT "LA PORTE DERRIERE VOUS VIENT DE SE REFERMER, BONJOUR, COMMENT",
      "ECRIVEZ VOUS CECI EN 4 LETTRES"
8115 RETURN
8120 PRINT "VOUS ETES DANS UNE MACHINE A", "REMONTER LE TEMPS, 3 BOUTONS.",
      "PASSE, PRESENT ET VENIR"
8125 RETURN
8130 PRINT "VOUS VOUS RETROUVEZ DANS LE", "LABORATOIRE DU PROFESSEUR, IL Y A",
      "UNE PORTE EN FER A L OUEST, UNE", "PORTE AU SUD MARQUE DANGER."
8135 RETURN
8140 PRINT "IL Y A UNE DOUCHE UN TROU DANS", "LE SOL"
8145 RETURN
8150 PRINT "IL Y A UN CUBE NOIR D AU BOINS", "UNE TONNE UNE ECHELLE MONTE, UNE",
      "PORTE A L EST"
8155 RETURN
8160 PRINT "VOUS ETES DANS UNE BIBLIOTHEQUE"
8165 RETURN
8170 PRINT "VOUS ETES DANS UNE SOUCOUPE SUR", "UNE TERRASSE"
8175 RETURN

```


1947A12.D310.
1948A12.K130.

45TRPE
46FRAP
47PASS

4951B11F04 ED4H11036N
0400A13F04.D260.
0400A13F04.F04K140.
5053R17.D370.
5054F05R15 ED5H15L.
5054F05.D29N.
5052F08R13 ED8H13L.
5052F08.D29N.
1552R13.B13L.
1553R17.B17L.
1554R15.B15L.
3252R13.C13L.
3253R17.C17L.
3254R15.C15L.
1556R15.B15L.
3256R15.C15L.
0300A13 ED6K150.
1557R20.B20L.
3257R20.C20L.
1357B20F07.D38E07N.
1357B20F07.D29N.
1551R11.B11L.
3251R11.C11L.
5800A17F07.D39N.
5800A17F07.D44D210.
1555A14F05.D400.
1555A14E06E05F00.F06F05L.
0600A14F08.D410.
1555A14E06E05E00.F06L.
0600A14E08F05F06.D420430.
0600A14E08E05E06.D420450460.
0600A14E08E05F06.D420430450.
0600A14E08F05E06.D420460.

47AVEN
48PRES
49MET
50AVAL
51GANT
52K
530
54Z
49ENFI
56LASE
56PIST
57LIVR
58DEMA
58PILO

SALLE(17)

1	00
2	0204040300
3	0405020200
4	040200
5	0106020300
6	0108030500
7	00
8	00
9	00
10	011100
11	00
12	00
13	00
14	021300
15	05170216011300
16	041500
17	061500