

T R O L L

JEU DE ROLE MODULAIRE PROGRAMMABLE
PAR PHILIPPE LAURENT

MODE D'EMPLOI DE L'EDITEUR ET DE L'INTERPRETEUR

(C) Copyright Philippe Laurent -- 1985

DECouvrez LE MONDE FANTASTIQUE DE TROLL

Le jeu que vous venez d'acquérir fait partie de la grande famille des jeux de rôle. Grâce à eux, vous pouvez partir à l'aventure en restant dans votre fauteuil, et jouer le rôle d'un personnage que vous devrez faire vivre - le plus longtemps possible ! - pour parvenir à accomplir votre quête : trouver un trésor, tuer un prince du Mal, ou tout simplement sortir d'un endroit peu accueillant...

Mais TROLL est plus qu'un simple jeu de rôle. Alors que vous deviez avec ses prédécesseurs, acheter un nouveau programme pour changer d'aventure, celui-ci vous permettra de créer vous-même autant de scénarios qu'il vous plaira. Chaque nouvelle aventure, qui prend le nom de module, est alors interchangeable, et peut être créée de toutes pièces ou simplement modifiée grâce à l'éditeur de module intégré au logiciel.

Dans une première partie, nous allons voir ensemble comment jouer avec TROLL, avec votre première aventure : "Le Château du Prince félon". Vous pourrez ainsi vous familiariser avec les différentes commandes du jeu.

Ensuite, nous verrons comment créer sa propre aventure avec l'éditeur de modules. Vous deviendrez ainsi un Maître du Jeu confirmé, et vous aurez la satisfaction de voir jouer vos amis aux aventures que vous aurez créées spécialement pour eux.

En attendant, bonne route ! Et soyez prudent : le Prince Félon mérite bien son nom...

COMMENT PARTIR A L'AVENTURE AVEC TROLL...

I. CHARGEMENT ET MISE EN ROUTE

Enlevez les cassettes des microdrives. Appuyez sur le bouton RESET situé à la droite de l'ordinateur. L'écran affiche alors le message d'initialisation.
 Introduisez la cartouche "programme" dans le drive n° 1 (situé à gauche) et la cartouche "module" dans le drive n° 2.
 Appuyez à présent sur F2 pour "télévision". Le drive n° 1 se met en route, et après quelques secondes le programme sera chargé en mémoire.
 Après la présentation et le chargement du module, l'écran aura l'aspect suivant :

 Ecran-type

Description des lieux, des monstres et des événements.	Zone Graphique
Liste des objets visibles	
Liste des issues visibles	
Zone de communication (commandes et messages divers)	

SI VOUS UTILISEZ TROLL POUR LA PREMIERE FOIS

Avant de commencer, vous devez créer deux cartouches magnétiques. La première est celle qui est contenue dans cette boîte, et porte l'étiquette "programme". Elle contient le jeu proprement dit ("interpréteur"), l'éditeur de modules, et le module d'introduction. Ce dernier doit être copié sur une cartouche vierge. Pour cela, suivez les instructions suivantes :

Introduisez la cartouche "programme" dans le drive numéro 1 (celui de gauche) et votre cartouche vierge dans le drive numéro 2.

Tapez sous BASIC :

```
COPY MDV1_MOD TO MDV2_MOD (ENTER) Puis :
COPY MDV1_MOD1 TO MDV2_MOD1 (ENTER)
```

Cette nouvelle cartouche sera baptisée "Module" (indiquez-le sur son étiquette pour ne pas la confondre).

laissez les deux cartouches dans leur drive jusqu'à la fin de la partie.

II. VOTRE PERSONNAGE

Avant de passer en revue les différentes commandes de l'écran, nous allons faire connaissance avec le personnage que vous contrôlerez tout au long de l'aventure. Pour cela, quand le message "COMMANDE ?" et le curseur clignotant apparaissent, tapez **F** puis appuyez sur la touche **ENTER**. Vous voyez alors s'afficher votre "feuille de personnage" regroupant les renseignements suivants :

Agilité : Il s'agit du coefficient d'agilité de votre personnage. Ce coefficient peut varier entre 7 et 12. Il détermine votre aptitude à combattre et à vous sortir de situations où l'agilité est prépondérante. C'est, avec la force, la caractéristique que la plus importante de votre personnage.

Force : Elle détermine non seulement votre résistance physique, mais aussi votre vitalité, souvent appelée "points de vie" dans les jeux de rôle (les deux termes pourront d'ailleurs être employés indifféremment dans la suite de cette documentation). La force peut varier entre 13 et 24.

Chance : Tout au long du jeu, vous devrez avoir recours à la chance. Quand le module aura recours à celle-ci, ce coefficient sera diminué de 1 point. Au départ, il peut varier entre 7 et 12.

--- Tous ces coefficients sont tirés aléatoirement au début de l'aventure et varient sans cesse au cours de celle-ci. Ils ne pourront néanmoins jamais dépasser leur valeur initiale.

Potion : Au début du jeu, une potion magique vous est attribuée. Le fait de la boire au cours de l'aventure a pour effet de restaurer le coefficient pour lequel elle est étudiée à son niveau initial. Par exemple, la potion de force remettra, quand elle sera buë, le potentiel de force au niveau attribué au début du jeu.

Pièces d'or : Au nombre de dix au début de l'aventure, elles vous serviront à acheter des armes ou des provisions, à souder des gardes, etc...

Provisions : Votre force diminue rapidement au cours de la partie, il vous sera souvent nécessaire de retrouver un peu de vitalité. Le fait de manger une de ces provisions augmentera votre force de quatre points (si toutefois le résultat n'exécute pas le coefficient initial, bien sûr).

Équipement : C'est la liste de tous les objets que vous possédez. Vous remarquerez que vous disposez généralement d'un équipement de base au début de chaque aventure. Dans le module d'introduction, il est composé d'une épée et d'un bouclier. Le nombre total d'objets que vous pouvez posséder est limité à 10.

III. LES COMMANDES

Pour progresser dans votre aventure, vous indiquez les actions que vous voulez faire effectuer à votre personnage, en toutes lettres, généralement avec un verbe (à l'infinitif) et un nom. Exemples: **PRENDRE BATON, OUVRIRE PORTE, ALLER NORD.**

Commandes standard

Un certain nombre de commandes reviennent fréquemment au cours d'une partie. En voici la liste, avec leurs abréviations éventuelles :

<u>Commande</u>	<u>Abréviation</u>
ALLER NORD	N
ALLER SUD	S
ALLER EST	E
ALLER OUEST	O
PRENDRE	
POSER	
BOIRE POTION	
MANGER PROVISION	F
AFFICHER FEUILLE	C
CHANGER COULEUR	
CHARGER JEU,	
SAUVER JEU	
ATTAQUER	
FIN	

CHANGER COULEUR : Cette commande permet de modifier la couleur d'affichage. La première couleur correspond à l'écran de jeu, la seconde à la feuille de personnage et à la feuille de combats (voir plus loin).

CHARGER JEU : Charge en mémoire la situation de jeu précédemment sauvee par l'utilisateur. Vous pouvez alors poursuivre votre aventure à l'endroit où vous l'aviez laissée.

SAUVER JEU : Sauve la situation actuelle du jeu sur la cartouche du deuxième microdrive. La position du joueur, celle des objets, les coefficients du joueur et son équipement sont alors mémorisés et pourront être relus ultérieurement grâce à la commande précédente.

ATTAQUER : Engage un combat avec le monstre ou le personnage spécifié. (Voir "déroulement des combats").

FIN : Fin de l'aventure, retour au basic.

- Les directions inscrites sous la rubrique "Issues visibles" sont toutes celles que vous pouvez emprunter directement grâce à la commande ALLER ou à ses abréviations. Il existe néanmoins d'autres moyens de se déplacer, comme par exemple MONTER ESCALIER ou OUVRIR PORTE, selon la pièce où vous vous trouvez.

- Très souvent, un ennemi ou un monstre se trouvant dans le lieu où vous venez d'entrer vous empêchera d'aller plus loin. Il se peut que derrière lui se trouve une issue, mais elle ne sera bien sûr pas mentionnée comme "issue visible", mais figurera probablement dans la description des lieux. Si vous arrivez à vous débarrasser de cet ennemi gênant, la voie sera alors libre, mais ne sera toujours pas indiquée dans "Issues visibles". Vous n'en tiendrez alors aucun compte et pourrez vous engager dans cette direction, comme si elle y figurait.

- Dans le cas précédemment cité, et selon l'auteur du module, la commande de déplacement est alors soit la commande complète, soit son abréviation, mais pas les deux. Par exemple, vous devrez taper ALLER NORD au lieu de N, ou bien au contraire E au lieu de ALLER EST.
Cette situation est la seule où ce choix se révèle nécessaire.

IV. DEROULEMENT DES COMBATS

Dans les milieux hostiles que vous allez découvrir, vous devrez fréquemment combattre contre des ennemis de toutes sortes. Pour cela, vous devrez compter sur votre agilité, votre force, et... votre chance.

Tous les combats se déroulent comme suit :

Si vous ne pouvez pas fuir (en particulier à cause de la configuration du terrain), l'ordinateur vous l'indique en haut de l'écran.

Vous voyez ensuite apparaître les caractéristiques (agilité et force) du monstre, puis les vôtres.

Chaque coup se déroule ensuite comme suit :

Le monstre frappe le premier. Pour cela, il tire aléatoirement deux nombres de 1 à 6 dont il fait la somme, puis ajoute son coefficient d'agilité. Le résultat ainsi obtenu est alors affiché à côté de son nom.

La même séquence est effectuée pour vous. Votre résultat est lui aussi affiché.

Si le résultat du monstre est supérieur au vôtre, vous perdez alors deux points de vie. Dans le cas contraire, c'est le monstre qui perd deux points. Le total des points de vie restants est ensuite affiché pour le monstre et pour vous. Si l'un des deux est inférieur ou égal à zéro, le belligérant concerné meurt.

Vous avez ensuite le choix de fuir (si cela est possible, bien sûr) ou de continuer à combattre. Dans ce dernier cas, la même séquence se répète.

Après avoir achevé victorieusement un combat, et si vous avez perdu des points de vie, n'oubliez pas de manger un peu pour vous donner des forces, vous en aurez besoin pour la suite de l'aventure !

MODULE D'INTRODUCTION

LE CHATEAU DU PRINCE FELON

Liste des verbes admis dans le Château du Prince félon

ALLER	AFFICHER
MANGER	ATTAQUER
PARLER	PRENDRE
POSER	BOIRE
LANCER	LIRE
DIRE	OUVRIR
GRIMPER	CARESSER
DONNER	DESCENDRE

Votre souverain, Coregan Le Magnifique, Prince des Hautes Terres, vous avait confié une mission difficile : réunir à nouveau les Deux Royaumes, séparés depuis un siècle à la suite des grandes guerres elfiques et de leurs combats fratricides ayant abouti à une haine farouche entre les habitants des Hautes et des Basses Terres.

Vous vous mites donc en route pour rencontrer Jean Le Terrible, demi-frère de Coregan, pour parlementer et tenter d'aboutir à un accord juste et équitable pour les deux contrées.

Alors que vous approchiez de son château, après avoir traversé de nombreuses régions hostiles, deux gardes s'amparèrent de vous et vous menèrent sans ménagement au domaine du prince, sous bonne escorte...

La seule chose dont vous vous souvenez encore est une bouteille d'élixir et son parfum pénétrant, puis le sommeil vous submergeant. Quand vous vous réveillâtes, vous vous trouviez dans une pièce de faibles dimensions, munie de deux portes.

Vous étiez prisonnier. Vous deviez sortir...

Au fur et à mesure de votre progression dans les différentes pièces que vous allez découvrir, dressez donc un plan du château : il vous permettra de toujours savoir où vous vous trouvez et de retrouver votre chemin à coup sûr.

CREATION DES MODULES

Dans ce chapitre, nous allons étudier comment créer soi-même des aventures pour TROLL, et donc expliquer le fonctionnement de l'éditeur de modules.

CHARGEMENT DE L'EDITEUR

Introduisez la cartouche "programme" dans le drive n°1. Tapez sous BASIC : LRUN MDVI_EDIT (ENTER)

Après le chargement, vous voyez apparaître à l'écran un choix d'options ("menu"). Nous allons passer chacune d'elles en revue :

1. Chargement module. Comme son nom l'indique, cette commande permet de charger en mémoire un module sauve sur une cartouche (dans le drive n°2). Comme un module peut être sauve en plusieurs parties, vous devez spécifier le numéro du sous-module. Si vous n'avez qu'un module simple (cas du module de base), tapez simplement 1.
2. Sauvegarde module. Ecrit le module résidant en mémoire sur la cartouche n°2. Vous devez spécifier son numéro (voir plus haut). Le nom que recevra ce fichier sera : MODn, où n est le numéro du module. Pour plus de renseignements, voyez, en annexe, la rubrique "structure des enregistrements".
3. Lignes-programme. Permet d'insérer, d'ajouter, de lister ou de corriger des lignes du module. Chaque module se compose d'une suite de lignes alphanumériques composées d'instructions spécifiques, constituant une sorte de programme. Nous verrons en détail comment programmer ses propres modules.
4. Fichier objet. Permet de modifier ou de compléter la liste des objets présents dans l'aventure.
5. Fichier issues. Grâce à cette commande, vous pouvez créer, modifier ou compléter le plan des lieux où se déroulera l'aventure.

La meilleure façon d'apprendre à se servir de l'éditeur étant de le faire fonctionner, nous allons tout de suite étudier le cas de l'édition d'un module ; en l'occurrence le module de base.

Quand le menu est affiché, tapez 1 (ENTER) pour "chargement module". Entrez ensuite 1 comme numéro de sous-module. Le programme cherche alors ce module sur le microdrive numéro deux. Quand il l'a chargé, il revient au menu.

Tapez alors 3 pour lignes-programme. L'ordinateur vous demande :

(S)AISIE, (I)NSERTION, (C)ORRECTION, (L)ISTE, (F)IN _

Tapez L (ENTER) pour liste. Cette commande a pour effet d'afficher à l'écran les lignes-programme constituant le module. Il suffit pour cela d'entrer les numéros de début et de fin des lignes à afficher. Entrez par exemple 1 (ENTER) puis 15 (ENTER).

Vous voyez alors s'afficher les quinze premières lignes du module. Chaque ligne est constituée d'une suite d'instructions et de données rédigées dans le langage TROLL. Il s'agit d'un véritable petit langage de programmation permettant de créer une infinité d'aventures différentes.

Les instructions et les données (lettres ou nombres) sont séparées par des /. Les instructions, toutes constituées de trois lettres, réalisent des actions spécifiques constituant le scénario de l'aventure. Voici les plus courantes :

AFF/Texte.....Affiche le texte à l'écran (dans la zone "description des lieux").

COM.....Demande l'introduction d'une commande. Celle-ci est automatiquement décomposée en un verbe et un nom de quatre lettres. (Les quatre premières).

VER/Verbe.....Teste le verbe introduit dans la commande. S'il est égal au verbe spécifié, alors le reste de la ligne est exécutée.

NOM/Nom.....Teste de la même façon le nom de la commande.

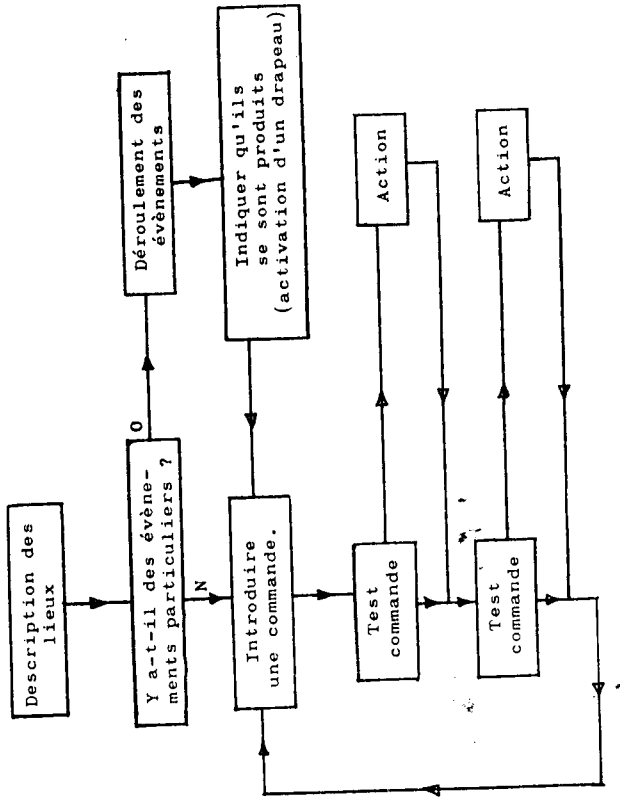
(N'oubliez pas que seules les quatre premières lettres du verbe et du nom doivent être spécifiées, sous peine de test négatif).

ALL/Numéro ligne.Effectue un branchement à la ligne spécifiée du module (identique au GOTO du basic).

LIE/Numéro lieu..Transporte le joueur dans la pièce spécifiée, et effectue un branchement automatique à ligne correspondante du module.

La première ligne-programme d'une pièce ou d'un lieu donné doit commencer par le signe *n, où n est le numéro du lieu. Ces numéros doivent être croissants tout au long du module.

Pour chaque lieu :



Après introduction d'une commande, l'interpréteur teste s'il s'agit d'une "commande standard" (comme, par exemple, "ALLER OUEST", "MANGER PROVISION", ou "BOIRE POTION"). Dans ce cas, cette commande est effectuée immédiatement. Le déplacement normal d'une pièce à une autre s'effectue donc automatiquement, sans qu'il soit besoin de tester spécialement la commande entrée.

Voici la liste exhaustive des commandes prises en charge par le système :

- . ALLER (NORD, SUD, EST, OUEST)
- . N, S, E, O
- . PRENDRE Objet
- . POSER Objet
- . BOIRE POTION
- . MANGER PROVISION
- . AFFICHER FEUILLE (ou F)
- . CHANGER COULEUR (ou C)
- . CHARGER JEU
- . SAUVER JEU
- . FIN

Toutes les autres commandes doivent être testées selon les besoins dans le module. C'est le cas par exemple de la commande ATTAQUER.

Nous reproduisons ci-après le schéma typique de programmation des événements pouvant se produire dans un lieu donné.

Quand une action ne peut se produire qu'une seule fois au cours d'une même aventure (ex: combat avec un monstre se soldant par la mort de celui-ci), il est nécessaire d'activer un drapeau. Ceci s'effectue très simplement par l'instruction DRI/n (voir annexes). Chaque événement de ce type aura donc un drapeau qui lui sera attribué et qui indiquera s'il s'est déjà produit ou non.

Une grande aventure peut nécessiter la création de longs scénarii et par conséquent de très nombreuses lignes-programme, plus que ne peut en contenir la mémoire de l'ordinateur. Dans ce cas, il est nécessaire de scinder les lignes-programme en plusieurs parties, appelées sous-modules. Chaque sous-module recevra un numéro et pourra être appelé lors de l'exécution du module résidant par l'instruction MOD (voir instruction de chaînage en annexe). Les nouvelles lignes-programme seront alors chargées en mémoire et l'exécution reprendra à la première ligne. La liste des objets et le plan des lieux ne seront pas modifiés par cette commande. La longueur d'une aventure est donc illimitée, les différents "chapitres" étant chargés au fur et à mesure de la progression du joueur.

COMMANDE 4 : FICHER OBJETS

Chaque objet présent dans l'aventure est désigné par un numéro d'ordre. Vient ensuite son emplacement (l'endroit où il se trouve au début de l'aventure), son "nom" (les quatre premières lettres), et sa description (celle qui apparaît dans la rubrique "objets visibles").

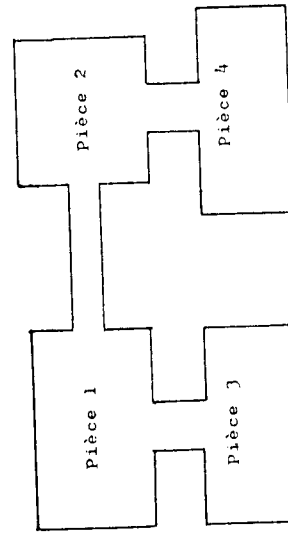
L'éditeur permet de compléter, corriger et lister ce tableau. Quand l'emplacement est égal à zéro, cela signifie que l'objet se trouve en possession du joueur. C'est le cas de l'équipement de base (un bouclier et une épée dans le module de base). Vous pouvez également voir des emplacements égaux à 999. Cela indique simplement que l'objet spécifié ne se trouve pas au départ sur les lieux de l'aventure. Il n'y entrera qu'ultérieurement.

Note : Pour sortir du mode "saisie", entrez un nombre négatif en réponse à la question "emplacement ?". Agissez de même pour les lignes-programme et pour le fichier issues.

COMMANDE 5 : FICHER ISSUES

Le plan des lieux d'une aventure est stocké en mémoire sous forme d'un tableau à quatre colonnes. L'indice correspond au numéro de la pièce considérée. Les quatre colonnes correspondent aux quatre directions cardinales Nord, Sud, Est, Ouest. Elles indiquent le numéro de la pièce se trouvant dans cette direction. Un zéro indique qu'il n'y a aucune issue.

Voici un exemple de plan d'un "château" et sa codification dans le tableau issues.



Pièce	N	S	E	O
1	0	3	2	0
2	0	4	0	1
3	1	0	0	0
4	2	0	0	0

NOTE IMPORTANTE

Lors de la rédaction des modules : Les instructions, noms et descriptions des objets, ainsi que les verbes et noms testés doivent être écrits en majuscules.

Exemples :

Ecriture erronée

aff/Vous êtes dans le château
(Provoque une erreur de syntaxe lors de l'exécution)

Ecriture correcte

AFF/Vous êtes dans le château

VER/ouvr/NOM/coff/...

(Le test sera toujours négatif)

VER/OUVR/NOM/COFF/...

Dans le fichier objets :

1. 12. cord. Une corde.

1. 12. CORD. Une corde.

(La corde ne sera jamais recon- nue lors de l'examen de la commande entrée)

CONCLUSION

La place manque ici pour développer un cours complet de programmation de TROLL. La seule façon de bien utiliser votre programme est d'étudier le module de base et de créer vous-même de petites aventures en reprenant les schémas de programmation du "Château du prince félon". Le principe même de cette programmation est très simple et ne devrait vous poser aucun problème si vous êtes habitué au BASIC. Quant au jeu d'instructions, il suffit pour créer autant d'aventures différentes que le permet votre imagination...

Le cadre de prédilection de TROLL est bien sûr le fantastique moyen-âgeux, mais vous pouvez très bien imaginer des scénarii se déroulant dans d'autres époques et d'autres lieux. Les caractéristiques du personnage sont suffisamment générales pour permettre ce genre d'adaptations.

Ce jeu a été conçu dans un souci de renouvellement. J'espère qu'il saura répondre à cette attente et qu'il vous procurera de nombreuses heures de distraction et de dépaysement.

ANNEXES

LISTE DES INSTRUCTIONS
BIBLIOTHEQUE DE DESSINS
STRUCTURE DES ENREGISTREMENTS

T R O L L

Liste des fonctions

1) AFFICHAGE

AFF/Chaîne

Affiche la chaîne alphanumérique à l'écran.
Ex : AFF/VOUS APPROCHEZ DU CHATEAU.
AFØ/Numéro drapsau/Chaîne

Si et seulement si le drapeau spécifié est à un, alors affiche la chaîne alphanumérique et poursuit l'exécution de la ligne.
Ex : AFØ/5/UN MONSTRE VOUS SAUTE DESSUS.

AF1/Numéro drapsau/Chaîne

Si et seulement si le drapeau spécifié est à un, alors affiche la chaîne alphanumérique et poursuit l'exécution de la ligne.
Ex : AF1/5/VOUS VOYEZ LE CADAVRE DU MONSTRE.

DES/Numéro dessin

Trace le dessin spécifié dans la fenêtre graphique. Plusieurs dessins peuvent être superposés. Voir la liste de ces dessins en annexe.

2) BRANCHEMENTS ET DEPLACEMENT

ALL/Ligne du module

Effectue un branchement inconditionnel vers la ligne spécifiée du module.
Ex : ALL/28

LIE/Numéro lieu

Met le joueur dans le lieu spécifié. Le branchement à la ligne correspondante du module est effectué automatiquement.
Ex : VER/MONT/NOU/FSCA/LIE/6

CHI/Argument

Appelle la sous-routine BASIC créée par l'utilisateur en ligne 1ØØØØØ. L'argument est transféré dans la variable A.
Ex : SKI/3

La sous-routine doit se terminer par l'instruction RETURN. L'exécution du module se poursuit alors normalement.

FIN

Arrête l'exécution du module et retourne au BASIC. (Mort du joueur ou but du jeu atteint).

DEFINITION DU PERSONNAGE

AGI/Points

Ajoute le nombre de points spécifié à l'agilité du joueur. (Ce nombre peut être négatif ; il correspond dans ce cas à une soustraction). Mais, en tout état de cause, le résultat ne peut être ni inférieur à zéro ni supérieur à la valeur initiale fixée au début du jeu (création du personnage).

FOR/Points

Ajoute le nombre de points spécifié à la force du joueur. (Mêmes remarques que pour AGI).

CHA/Points

Ajoute le nombre de points spécifié à la force du joueur. (Mêmes remarques que pour AGI et FOR).

ARG/Pièces

Ajoute le nombre de pièces spécifié à la fortune du joueur. (Ce nombre peut être négatif ; il correspond dans ce cas à une soustraction). Il n'existe pas de maximum quant au nombre de pièces que peut posséder le joueur.
Ex : VER/ACHE/NOU/EPPE/ARG/-5

4) TESTS PERSONNAGE

CHØ

Teste la chance du personnage. Si et seulement si il est malchanceux (résultat des dés supérieur à son potentiel de chance), alors poursuit l'exécution de la ligne.
Ex : CHØ/AFF/PAS DE CHANCE !
NB : Après chaque test de chance, et ce quel qu'en soit le résultat, le potentiel de chance est décrémenté de 1 point.

CHI

Teste la chance du personnage. Si et seulement si il est chanceux (résultat des dés inférieur à son potentiel de chance), alors poursuit l'exécution de la ligne.
 Ex : CHI/AFF/VOUS AVEZ EU CHAUD !
 Comme pour CHØ, le potentiel du joueur est décrétementé de 1 point.

AGØ

Teste l'agilité du personnage. Si et seulement si le test est négatif (résultat des dés supérieur au potentiel d'agilité), alors poursuit l'exécution de la ligne.
 Ex : AGØ/AFF/VOUS ETES TOMBE DANS LE TROU !
 Le potentiel d'agilité reste inchangé.

AG1

Teste l'agilité du personnage. Si et seulement si le test est positif (résultat des dés inférieur au potentiel d'agilité), alors poursuit l'exécution de la ligne.
 Ex : AG1/AFF/VOUS AVEZ PU EVITER LE TROU...
 Le potentiel d'agilité reste inchangé.

5) GESTION DES OBJETS ET DES POTIONSPRE/Numéro objet

Si et seulement si l'objet spécifié se trouve dans la pièce et que le joueur n'est pas trop chargé, alors prend cet objet. Sinon, le reste de la ligne n'est pas exécuté.

POS/Numéro objet

Si et seulement si le joueur possède l'objet spécifié, alors dépose cet objet dans la pièce. Sinon, le reste de la ligne n'est pas exécuté.

OBJ/Numéro objet/Numéro lieu

Met l'objet spécifié dans le lieu spécifié. Ce lieu doit être DIFFERENT DE ZERO (ce qui correspondrait à prendre l'objet. Utiliser pour cela la commande PRE).

POØ/Numéro potion

Si le joueur possède la potion, alors lui fait disparaître.
 Ex : POØ/2/AFF/ON VIENT DE VOUS VOLER VOTRE POTION DE FORCE !
 Sinon, le reste de la ligne n'est pas exécuté.

POT/numéro_potion

Si et seulement si le joueur ne possède aucune potion, alors prend la potion spécifiée. Sinon, le reste de la ligne n'est pas exécuté.

6) TESTS OBJETSIOI/Numéro objet

Si et seulement si l'objet spécifié se trouve dans la même pièce que le joueur, alors poursuit l'exécution de la ligne.

IOØ/Numéro objet

Si et seulement si l'objet spécifié se trouve en la possession du joueur, alors poursuit l'exécution de la ligne.

IOI/Numéro objet

Si et seulement si l'objet spécifié ne se trouve pas en la possession du joueur, alors poursuit l'exécution de la ligne.

7) GESTION DRAPEAUXDRØ/Numéro drapeau

Met le drapeau spécifié à zéro.
 Ex : DRØ/7

DRI/Numéro drapeau

Met le drapeau spécifié à un.

8) TESTS DRAPEAUXDMØ/Numéro drapeau

Si et seulement si le drapeau spécifié est à zéro (éteint), alors poursuit l'exécution de la ligne.
 Ex : DMØ/5/CBT/8/9/F/LE MONSTRE

DMI/Numéro drapeau

Si et seulement si le drapeau spécifié est à un (allumé), alors poursuit l'exécution de la ligne.
 Ex : DMI/5/AFF/VOUS ENJAMBEZ LE CORPS DU MONSTRE TERRASSE

9) SAISIE ET TESTS COMMANDECOM

Demande au joueur l'introduction d'une commande. L'exécute immédiatement s'il s'agit d'une commande standard (déplacement, affichage de la feuille de personnage, etc...). Que la commande soit standard ou non, l'exécution du module se poursuit alors normalement.

VER/Chaîne

Si et seulement si le verbe de la dernière commande entrée était égal à la chaîne alphanumérique spécifiée, alors poursuit l'exécution de la ligne.

Ex : VER/ATA/AF/IL EST TROP FORT POUR VOUS !

Attention : Seules les quatre premières lettres doivent être spécifiées. Ici, "ATA" est mis pour "ATAQUER".

NOM/Chaîne

Si et seulement si le nom de la dernière commande entrée était égal à la chaîne alphanumérique spécifiée, alors poursuit l'exécution de la ligne. VER).

(Même remarque que pour VER).

10) COMBAT

CBT/Agilité ennemi/Force ennemi/Indicateur fuite/Nom de l'ennemi

Engage un combat avec l'ennemi d'agilité, de force et de nom spécifiés. Si l'indicateur de fuite (1 caractère) est égal à :

F -- alors le joueur peut fuir. Il perd alors un certain nombre de points de vie et retourne dans la pièce précédente.

X -- alors toute fuite est impossible.

Ex : CBT/6/8/F/LE GARDE
CBT/9/13/X/LE DRAGON

Attention : Avant d'engager un combat, n'oubliez pas de vérifier si le drapeau correspondant est à zéro (c'est-à-dire si ce combat n'a pas déjà eu lieu), puis d'allumer ce même drapeau après le combat.
Ex : TD6/2/CBT/7/9/X/LA SORCIERE/DR1/2
(Ceci est la séquence-type d'un combat. Souvenez-vous en).

11) CHAINAGE

MOD/Numéro module

Charge en mémoire le module spécifié et commence l'exécution à sa première ligne. Le plan des lieux (issues) et l'emplacement des objets ne sont pas altérés par cette commande.

Au début du jeu, le module numéro 1 est automatiquement chargé.
Ex : VER/MONT/NOM/ESCA/MOD/2
VER/DESC/NOM/ESCA/MOD/1

BIBLIOTHEQUE DE DESSINS

Tous ces dessins peuvent être superposés. Néanmoins, la compatibilité n'est assurée que pour ceux figurant sous un même paragraphe. Vous pouvez bien sûr essayer d'autres combinaisons.

1. <u>Pièce carrée</u>	15. <u>Trou (vu du haut)</u>
2. <u>Porte du fond</u>	16. <u>Trou (vu du fond)</u>
3. <u>Porte de gauche</u>	17. <u>Forêt</u>
4. <u>Porte de droite</u>	18. <u>Prairie</u>
5. <u>Couloir droit</u>	19. <u>Maison dans la prairie</u>
6. <u>Torches</u>	20. <u>Entrée d'une grotte</u>
7. <u>Porte de droite</u>	21. <u>Rue droite</u>
8. <u>Porte de gauche</u>	22. <u>Embranchement à gauche</u>
9. <u>Salle voutée</u>	23. <u>Embranchement à droite</u>
10. <u>Porte du fond</u>	24. <u>Maison à droite</u>
11. <u>Escalier</u>	25. <u>Maison à gauche</u>
12. <u>Porte en haut</u>	26. <u>Rivière</u>
13. <u>Couloir tournant à droite</u>	27. <u>Porte fermée</u>
14. <u>Couloir tournant à gauche</u>	

PERSONNAGES ET MONSTRES

28. <u>Personnage drapé</u>	32. <u>Magicien</u>
29. <u>Garde</u>	33. <u>Lézard géant (Balrog)</u>
30. <u>Nain/Babou</u>	34. <u>Araignée géante</u>
31. <u>Gobelin</u>	...

Cette liste est loin d'être achevée : vous pouvez ajouter vous-même autant de dessins que vous le désirez en entrant les instructions BASIC correspondantes aux lignes 5000 + 100 * (numéro du dessin) et en terminant par END: RETURN

STRUCTURE D'ENREGISTREMENT
DES MODULES

 DESCRIPTION

 VARIABLES

MODULE GENERAL : MOD

Nombre de pièces NP
 Nombre d'objets NO
 Issues (Nord, Sud, Est, Ouest) N() ; S() ; E() ; O()
 Emplacement initial, nom
 et description des objets OB() ; OB\$() ; NO\$()

SOUS-MODULE N°n : MODn

Nombre de lignes du module NL
 Lignes (de 1 à NL) L\$()

SAUVEGARDE DU JEU ET DU PERSONNAGE

Numéro du sous-module NM
 Coefficients initiaux et
 actuels du joueur AX ; AJ ; FX ; FJ ; CX ; CJ
 Provisions, argent, potion PR ; AR ; PO
 Position du joueur LI
 Nombre d'objets possédés OJ
 Emplacement des objets OB()
 Drapeaux (de 1 à ND) DR()