

Retrouvez

# L'œil de Zoltec

Par Dominique Pessan

Des trucs pour tricher n° 23

**L'**auteur de ce jeu d'aventures texte et graphique, Publié en 1985, n'est autre que Daniel Duffau . Même si les graphiques sont sommaires on peu admirer quelques animations! Les grilles se lèvent vraiment, les manivelles tournent, les leviers s'abaissent... et le tout en BASIC ! Ce jeu nous a été offert par le CEO sur la disquette SEDORIC de MARS 1998.

J'ai utilisé la même démarche que d'habitude pour décortiquer le listing. Il faut d'abord essayer de dessiner la plan des lieux, ici il est caché dans le tableau PD(P,D). Identifier les différents objets à utiliser ou fabriquer et les endroits où l'on peut les trouver, Ici on trouve ces informations entre les lignes 2000 et 2400. L'analyse des verbes compris par le programme permet enfin, en général de savoir quoi faire, où et avec quoi...

Cette fois je vous fais grâce des nombreuses pages de lecture et des longs tableaux qui constituaient le cœur des "trucs" en Basic jusqu'à présent.

En analysant le listing (et en jouant) je me suis rendu compte qu'une erreur de programmation interdisait de gagner à ce jeu. Regardez le plan des lieux . En 35, 36, 39 et 40. On ne peu passer en 35 qu'en venant de 31 ou de 39 à cause de la fosse. IL y a deux araignées (une en 36 et une en 38) le seul moyen de tuer ces araignées mortelles est de lancer le couteau. On ne peut lancer le couteau qu'une fois car il se brise au premier jet. On peut retourner le problème dans tous les sens, il est impossible d'aller chercher l'"Oeil de Zoltec" et de revenir sans passer deux fois par les cases à araignées. L'auteur a d'ailleurs prévu ce cas puisqu'à la ligne 1950 , si OE=1 (on possède l'œil) on saute toute la gestion de la présence des araignées et du verbe Lance. Le verbe Lance est géré à partir de la ligne 5110 , n'est appelé que de la ligne 1958 et est donc dédié au lancer du couteau pour tuer une araignée.

Le problème, c'est qu'ailleurs dans la partie du listing qui gère les mouvements, l'auteur a oublié de faire le distinguo ( on a l'œil ou on l'a pas) aux lignes 3055 et 3115.

Tel que programmé, au retour, après avoir pris l'Oeil, rien ne vous prévient qu'un araignée vous attend en 38 (ou 36) pire, il vous est impossible de lancer votre couteau , vous avancez et l'araignée (qui n'existe pas) vous tue ... Imparable.

```
1950 IFOE=-1THEN1954ELSE1970
1954 IFP=36ANDA1=1THEN1958
1956 IFP=38ANDA2=1THEN1958ELSE1960
1958 GOSUB10360:
1960 IFP=40ORP=43ANDV=1THEN11200
1970 IFP=30THEN11560
```

```
3055 IFP=36ANDA1=1THEN11670
3115 IFP=38ANDA2=11THEN11670
```

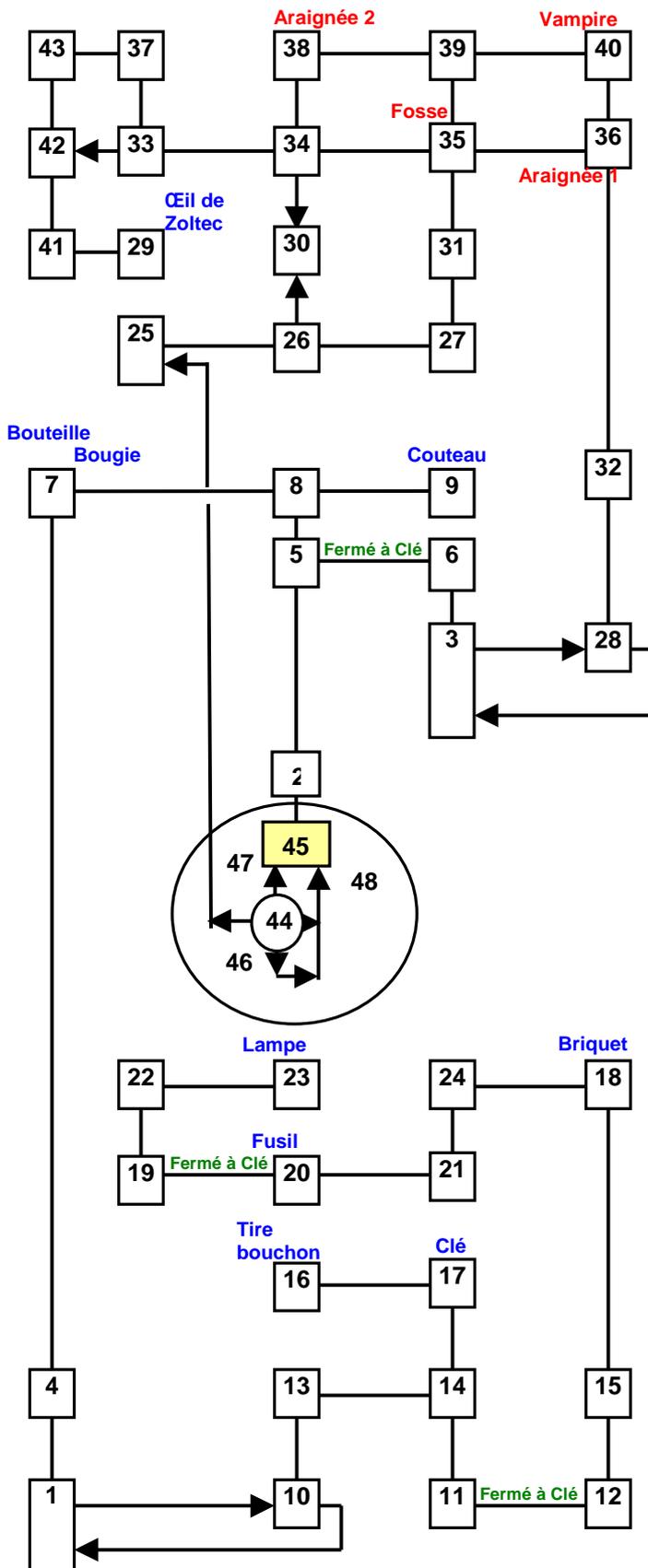
```
5110 IFPEEK(#208)=#38THENGOSUB10375
5120 GETA$:IFA$="L"THEN5130ELSE11670
```

```
5130 IFCO=1THEN5150ELSE11700
5150 IFP=36THENA1=0:GOTO5170
5160 IFP=38THENA2=0ELSE11680
5170 GOSUB10380:CO=2:TT=TT-
1:GOSUB11320:GOTO11660
```

Pour avoir une chance de survivre, il faut donc modifier les lignes suivantes comme suit

```
3055 IFP=36ANDA1=1ANDOE<>1THEN11670
3115 IFP=38ANDA2=1ANDOE<>1THEN11670
```

## Le Plan



- P=1 Il y a un escalier qui monte au premier
- P=2 T'es dans le hall d'entrée
- P=3 Il y a une trappe ? C'est angoissant !
- P=4 T'es dans une pièce au rez-de-chaussée
- P=5 T'es dans une pièce au rez-de-chaussée
- P=6 T'es dans une pièce au rez-de-chaussée
- P=7 T'es dans une pièce au rez-de-chaussée
- P=8 T'es dans une pièce au rez-de-chaussée
- P=9 T'es dans une pièce au rez-de-chaussée
- P=10 Il y a un escalier qui mène au rez-de-chaussée
- P=11 T'es dans une pièce au premier étage
- P=12 T'es dans une pièce au premier étage
- P=13 T'es dans une pièce au premier étage
- P=14 T'es dans une pièce au premier étage
- P=15 T'es dans une pièce au premier étage
- P=16 T'es dans une pièce au premier étage
- P=17 T'es dans une pièce au premier étage
- P=18 Il y a un escalier qui mène je ne sais où...
- P=19 T'es dans les combes de la maison
- P=20 T'es dans les combes de la maison
- P=21 T'es dans les combes de la maison
- P=22 T'es dans les combes de la maison
- P=23 Il y a un bougeoir accroché au mur
- P=24 Il y a un escalier qui descend au premier
- P=25 T'as déclenché un mécanisme et la grille est bloquée. Ca sent mauvais
- P=26 T'es dans une salle souterraine
- P=27 T'es dans une salle souterraine
- P=28 T'es dans une salle souterraine
- P=29 T'es dans une salle souterraine
- P=30 Tu tombes dans la fosse, c'est bien fait pour toi !
- P=31 Il y a une fosse remplie de pieux
- P=32 T'es dans une salle souterraine
- P=33 T'es dans une salle souterraine
- P=34 T'es dans une salle souterraine
- P=35 T'es dans une salle souterraine
- P=36 T'es dans une salle souterraine
- P=37 T'es dans une salle souterraine
- P=38 T'es dans une salle souterraine
- P=39 T'es dans une salle souterraine
- P=40 T'es dans une salle souterraine
- P=41 T'es dans une salle souterraine
- P=42 T'as déclenché un mécanisme et la grille est bloquée. Ca sent mauvais
- P=43 T'es dans une salle souterraine
- P=44 T'es dans le puits, ça sent une drôle d'odeur !
- P=45 T'es devant l'entrée de la maison
- P=46 T'es devant le puits de la maison
- P=47 T'es dans le jardin
- P=48 T'es dans le jardin

## La solution

Dans ce qui suit,

**1** signifie : appuyer sur la touche flèche vers le haut (aller nord ou en avant)

**2** signifie : appuyer sur la touche flèche vers le bas (aller sud ou en arrière)

**3** signifie : appuyer sur la touche flèche droite (aller à l'est ou à droite)

**4** signifie : appuyer sur la touche flèche gauche (aller à l'ouest ou à gauche)

C'est le même choix que le programmeur qui a donné à la variable D ces valeurs là, en fonction de la direction choisie par le joueur.

Les mots entre parenthèses ne sont pas à taper. De même, seule la première lettre de chaque mot est à entrer au clavier. J'ai donné ici, les mots entiers, pour la clarté de la solution.

Une dernière précision, pour les ordres du genre : **P**ose, **B**(ougie), **3**, vous ne tapez que P, B, 3. Dans ce cas, le 3 n'est pas une direction, mais permet de différencier les objets posés dans le cas qui nous intéresse. Quand vous avez tapé le B, le programme ne sais pas encore quel objet vous souhaitez poser demande alors : poser quoi ? 1-Briquet 2-Bouteille 3-Bougie

<p>Ouvre, 1, 1, 1, 4, Ouvre, Prends (bougie), 2, Ouvre, 2, 3, 1, Ouvre, 3, 1, Ouvre, Regarde, Prends (clé) 2, 2, Ouvre, 3, 1, 1, Ouvre, Regarde, Prends (briquet), 4, Ouvre, 2, 4, Ouvre, 4, 1, 3, Allume, 2 (Briquet), Allume, 3 (Bougie), Pose, B(ougie), 3,</p>	<p>Eteins, 2 (Briquet), Ouvre, Regarde, Prends (lampe vide), 4, 2, Ouvre, 3, 3, Ouvre, 1, 4, 2, 2, Ouvre, 4, 1, 1, 4, Ouvre, Regarde, Prends (Tire Bouchon), 3, 2, Ouvre, 4, 2, 3, Ouvre, 1, 1, Ouvre, Prends (Bouteille), Débouche, Vide, Pose, B(outeille),2, Pose, Tire Bouchon, Ouvre, 2, 3, 1,</p>	<p>Ouvre, 3, 2, Ouvre, 3, 1, 1, 4, Ouvre, 2, 4, Prends (fusil), 3, Ouvre, 1, 4, 2, 2, Ouvre, 4, 1, Ouvre, 4, 2, 3, Ouvre, 1, 1, 3, 3, Ouvre, Regarde, Prends (Couteau), 4, 2, 2, Ouvre, 2  A partir d'ici, on est re sorti de la maison et on va entrer dans les souterrains par le puits</p>	<p>4, T(ourne), 2 1, 4, 3, 3, Baisse, 1, T(ire), 1 1, 1, 4, Lance, 2, 4, 4, Baisse, 2, 3, <b>Prends (Œil de Zoltec)</b> Pose, Fusil, 4, Baisse, 1, 1, 3, 2, 3, 1, 3, 3, 2, Baisse, 2, 2, 3, 1, Ouvre, 4, 2, Ouvre, 2, 2, 1</p>
--	---	---	--

La fin du jeu n'est pas très spectaculaire... Daniel Duffau nous félicite par une simple phrase du genre :  
« Bravo , vous êtes le meilleur ! ... un autre volontaire pour l'aventure ?

**A bientôt**