

# SOMMAIRE

Un kit c'est une multitude d'éléments à assembler savamment. Nous vous proposons ce schéma de montage. Libre à vous de le suivre ou non.

## 1 KIDKIT C'EST QUOI ?

- Sommaire
- Le club KIDKIT
- Les jeux KIDKIT et leurs notices
- Comment se faire éditer ?

## 2 KIDKIT ET L'INFORMATIQUE

- Glossaire : l'explication des termes informatiques
- Histoire de la micro-informatique
- A quoi sert un micro-ordinateur ?

## 3 JOUER AVEC KIDKIT

- Astuces et trucs...
- Les plus beaux logiciels
- Tableaux de scores pour jeux d'arcade

## 4 PROGRAMMER AVEC KIDKIT

- Memento Basic
- Grille d'écran
- Top secret : la protection des logiciels
- Commandes : aide-mémoire des fonctions élémentaires
- Gestionnaire de fichiers
- Comment développer et structurer un jeu ?
- Etiquettes : pour habiller vos disquettes et vos cassettes

## 5 TOUS LES JOURS AVEC KIDKIT

- Répertoire
- Notes
- Autocollants : pour tout décorer

# **KIDKIT : LA BOITE QUI FAIT CRAQUER LES ORDINATEURS**

Vous voici en possession d'une boîte mais qu'y-a-t-il donc à l'intérieur ? Un badge, des auto-collants, des étiquettes, un classeur, deux cassettes ou une disquette (3 pouces ou 3,5 pouces), un stylo-tampon, une cassette radio-KIDKIT. Mais à quoi servent-ils donc ?

Avec le stylo-tampon vous pourrez personnaliser vos lettres, le badge vous désignera comme membre du groupe KIDKIT, les auto-collants orneront votre classeur, vos affaires de classe ou vos sacs.

Dans le classeur vous disposerez :

- de fiches sur l'histoire de l'informatique, à quoi sert l'ordinateur,
- d'informations sur des nouveaux produits,
- d'un récapitulatif sur le memento Basic,
- d'informations top-secret,
- d'une carte d'adhésion au club très sélectif KIDKIT,
- de fiches astuces ...

Vous aurez aussi un répertoire pour noter le nom de vos amis, leur pseudo, ... sans oublier, bien sûr, des cassettes ou disquettes de jeux ! Pour contenir tous ces objets, il fallait une boîte, c'est KIDKIT : la boîte qui fait craquer les ordinateurs.

Vous voulez en savoir plus ? Insérez donc la cassette radio-KIDKIT dans votre magnétophone et écoutez. Je ne vous en dis pas plus.

# CLUB KIDKIT

KIDKIT crée un club pour tous les passionnés de micro et les amateurs de logiciels: **le CLUB KIDKIT.**

En faisant partie de ce club très fermé, vous obtenez de nombreux avantages :

- vous recevez, chez vous, le journal bimestriel KIDKIT,
- vous participez à tous les concours KIDKIT dotés de nombreux lots dont des ordinateurs, des logiciels...,
- vous bénéficiez de tarifs préférentiels pour des salons,
- vous obtenez un code d'accès personnel au service télématique KIDKIT (vous permettant, entre autres, de télécharger vos programmes),
- vous pourrez dialoguer, échanger des informations, des astuces avec les autres membres du **CLUB KIDKIT.**

# CLUB KIDKIT

En faisant l'acquisition de la boîte KIDKIT, vous êtes devenus membre de droit du club KIDKIT.

Le Badge KIDKIT que vous arborerez, le stylo tampon avec lequel vous personnaliserez vos lettres sont autant de signes de reconnaissance entre vous.

Mais, pour parfaire cette panoplie, et afin que nous puissions nous aussi vous reconnaître, nous avons édité une carte de membre, comme il se doit pour tout club sérieux.

Cette carte qui contiendra votre code secret vous sera envoyée sur simple demande.

Il vous suffit de remplir le questionnaire suivant et de le retourner au club KIDKIT, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne.

Remplissez-le avec précaution, ces informations nous permettront de vous proposer des logiciels et d'autres produits adaptés à votre personnalité.

# L'HERITAGE

## Panique à Las Vegas

### CHARGEMENT DU PROGRAMME

**THOMSON cassette** : choisissez le BASIC 1.0, tapez RUN"CASS:"

**THOMSON disquette** : choisissez le carré à droite du BASIC 1.0.

**AMSTRAD cassette** : tapez I TAPE. Puis CTRL et ENTER du pavé numérique.

**AMSTRAD disquette** : tapez I CPM.

**MSX cassette** : tapez CLOAD. Après chargement, appuyez sur F5.

**MSX disquette** : insérez la disquette et mettez sous tension.

### DEBUT DU JEU

Le texte d'un télégramme apparaît en premier à l'écran. Dès que vous en aurez pris connaissance, appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton ACTION de la manette.

### LE PRINCIPE

L'HERITAGE est un jeu graphique avec lequel on communique uniquement par l'intermédiaire d'une manette de jeu ou des touches de déplacement du curseur au clavier. Le curseur apparaît au milieu de l'écran et symbolise l'endroit où se pose votre regard.

Pour jouer, il suffit de positionner le curseur puis de valider l'emplacement en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT (ENTREE sur THOMSON) ou sur le bouton ACTION de la manette. La validation de l'emplacement du curseur permet de prendre des objets, de les poser, de les donner ou de prendre ce qu'un objet contient. Les objets pris s'affichent à l'écran.

## LES DEPLACEMENTS

Vous ne voyez que ce qu'il y a strictement devant vous. Pour tourner, faites aller le curseur (avec la manette ou les touches fléchées) jusqu'au bout de l'image, tout à droite ou tout à gauche. A chaque fois, on pivote d'un quart de tour et vous voyez autre chose.

Pour avancer tout droit, positionnez le curseur au milieu de l'écran et appuyez sur ACTION ou BARRE D'ESPACEMENT (ENTREE sur THOMSON).

### **"Panique à Las Vegas" comporte trois parties :**

- 1°) l'immeuble
- 2°) l'aéroport
- 3°) Las Vegas

A la fin de chaque partie, un code est donné ; il vous sera indispensable pour accéder à la partie suivante.

1°) La première partie consiste à sortir de l'immeuble à temps pour ne pas rater l'avion de Las Vegas.

2°) La deuxième partie se passe à l'aéroport ; à vous de ne pas rater le décollage pour Las Vegas.

3°) La troisième partie se passe dans les lieux de perdution de Las Vegas, capitale du jeu. Chaque casino à son propre jeu.

### **Le jackpot**

Chaque jeton vaut 10 dollars et vous pouvez jouer jusqu'à cinq jetons par partie.

Pour un jeton vous gagnez :

100 fois la mise si vous avez BARRE BARRE BARRE  
15 fois la mise si vous avez CLOCHE CLOCHE  
CLOCHE

25 fois la mise si vous avez CITRON CITRON CITRON

10 fois la mise si vous avez PRUNE PRUNE PRUNE

25 fois la mise si vous avez BARRE BARRE XXXXX  
ou une combinaison de ces trois

6 fois la mise si vous avez CLOCHE CLOCHE BARRE  
ou une combinaison de ces trois

4 fois la mise si vous avez CITRON CITRON XXXXX  
ou une combinaison de ces trois

2 fois la mise si vous avez CERISE CERISE XXXXX  
ou une combinaison de ces trois

1 fois la mise si vous avez CITRON CERISE PRUNE

1 fois la mise pour toutes les combinaisons des  
trois précédentes

**Pour miser :** positionnez le curseur sur l'empilement des pièces, puis validez en appuyant sur le bouton ACTION (manette) ou sur la BARRE D'ESPACEMENT (clavier) ou ENTREE sur THOMSON.

**Pour jouer :** positionnez le curseur sur la manette de la machine, puis validez de la même façon.

### **La boule**

Le principe du jeu est basé sur neuf numéros qui autorisent deux façons de jouer. Dans chaque cas, la mise minimum est de 10 dollars.

#### **1°) Les chances simples**

Si vous gagnez, vous recevez l'équivalent de votre mise.

#### **NOIR ET ROUGE**

Les numéros ne sont pas tous de la même couleur :

1, 3, 6, 8 sont Noir,  
2, 4, 7, 9 sont Rouge.

Le 5 n'est ni Noir ni Rouge. Lorsqu'il sort, il entraîne automatiquement la perte des mises jouées sur les couleurs.

#### **PAIR ET IMPAIR**

Ils correspondent à deux emplacements particuliers sur le tableau.

2, 4, 6, 8 sont Pair,  
1, 3, 7, 9 sont Impair.

Le 5 n'est ni Pair ni Impair et entraîne la perte des mises s'il sort.

#### **MANQUE ET PASSE**

Ils sont, eux aussi, répétés sur le tableau :

1, 2, 3, 4 sont Manque  
6, 7, 8, 9 sont Passe.

La sortie du 5 implique la perte des mises jouées sur toutes les chances simples.

Lorsque les chances simples jouées sortent, les mises sont payées à égalité : une pièce jouée = une pièce payée.

La mise restant toujours propriété du joueur, celui-ci la récupère s'il gagne.

#### **2°) Les numéros**

Les numéros gagnants, le 5 compris, sont payés sept fois la mise.

**Pour miser :** si vous utilisez le clavier, positionnez le curseur sur "MISE", puis choisissez votre mise en appuyant sur :

AMSTRAD : touches fléchées et SHIFT ;

MSX : touches fléchées et BARRE D'ESPACEMENT ;

THOMSON : touches + et -.

Si vous utilisez les manettes, positionnez le curseur sur "MISE", puis choisissez votre mise en appuyant simultanément sur ACTION et une des directions haut ou bas.

**Pour jouer :** positionnez le curseur sur la case choisie, puis validez ACTION ou BARRE D'ESPACEMENT ou ENTREE.

### Le craps

Les mises minima sont de 10 dollars.

C'est la somme des deux dés qui est prise en compte pour la perte des mises ou le gain.

- Au premier lancé de dés :
  - si les chiffres 2, 3, 12 sortent, vous perdez la mise ;
  - si les chiffres 7, 11 sortent, on gagne une fois la mise ;
  - si les chiffres 4, 5, 6, 8, 9, 10 sortent, on a la possibilité de rejouer.
- Le croupier lance à nouveau les dés :
  - si le numéro annoncé par le croupier sort, vous avez gagné une fois la mise ;
  - si les numéros 2, 3, 12, 7, 11 sortent, on perd la mise ;
  - si un autre numéro sort, on rejoue à nouveau.

Le principe est le même chaque fois, mais les mises sont chaque fois doublées, triplées, quadruplées, etc.

Le principe étant de réussir deux fois de suite la même somme au lancé de dés.

**Pour miser :** le principe est le même que pour la boule.

**Pour jouer :** positionnez le curseur sur le croupier, puis validez ACTION ou BARRE D'ESPACEMENT ou ENTREE.

Ont participé à la réalisation de "Panique à Las Vegas" :

Pierre BAYLE,  
Richard BOTTET,  
Gérard COUROUBLE,

Roger GRANIER,  
Pierre GROSBOIS,  
Philippe VEDIER.

# COMIX

Auteur : Rémi VALANTIN

COMIX est le logiciel de création de dessins animés.

Basé sur la gestion de sprites, il est composé d'un éditeur de dessins et d'animation qui vous permettront de créer des jeux vidéo ou des dessins animés avec vos propres personnages.

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

**Version cassette :** tapez I TAPE (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @), puis appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER du pavé numérique.

**Version disquette :** tapez I CPM (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @).

## LE PRINCIPE

**Commandes :** toutes les commandes de déplacement se font à l'aide des touches fléchées au clavier, ou avec la manette de jeu. Pour valider un choix, appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton ACTION de la manette.

A l'écran vous voyez apparaître le Menu principal. Appuyez sur la touche lettre correspondant à votre choix.

### A - CREATION D'UN SPRITE

Choisissez 2 couleurs d'avant-plan en déplaçant la main, puis validez votre choix.

Un petit cadre apparaît ainsi que deux chiffres, à gauche.

Le cadre représente la taille du sprite que vous allez créer ; le chiffre le plus à gauche indique la largeur du sprite, l'autre chiffre indique la hauteur du sprite (en nombre de points).

La taille du cadre peut être modifiée en utilisant les touches fléchées ou la manette (puis validation).

### **Les grilles :**

Une grille s'affiche. C'est la fenêtre agrandie dans laquelle vous allez dessiner (nommée dessin de travail).

Le dessin de taille réelle se situe en bas à droite.

### **Les paramètres :**

Les paramètres chiffrés en bas à gauche de l'écran :

00 ← pointeur de modification de tous les dessins.

01 01 ← STEP en X et STEP en Y (pour les tracés et les trajets).

00 00 ← couleur (0-26) du point et numéro d'encre (0-15) sur lequel se trouve le viseur.

### **Les couleurs :**

Les couleurs de travail qui apparaissent en haut à droite de l'écran sont :

- couleur de travail 1,
- couleur de travail 2,
- couleur de bord d'une figure (sert pour le remplissage de forme),
- trame de couleurs du remplissage,
- 2 couleurs d'avant-plan.

### **Pour dessiner :**

Déplacez le curseur tout en appuyant sur BARRE D'ESPACEMENT ou CTRL selon la couleur désirée.

Couleur 1 : barre d'espacement.

Couleur 2 : touche CTRL.

L'effacement d'un point (couleur noire) se fait avec la touche '.' du pavé numérique.

### **Déplacement du dessin de travail :**

Vous pouvez aussi remarquer deux points blancs en bas à droite de l'écran. Ces points indiquent la position de la grille de travail.

En effet, cette grille peut se "déplacer" sur une largeur (ou une hauteur de 3 dessins, permettant ainsi de réaliser des dessins plus grands. Le dessin de travail se déplace si l'on tente de "sortir" de la grille ou de façon plus rapide si on appuie simultanément sur les touches fléchées et SHIFT.

### **Modification de la palette de couleur d'un sprite :**

Appuyez sur la touche P. Déplacez la main sous les rectangles de couleur. Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT. La couleur du bord de l'écran change et son numéro s'affiche en haut à gauche.

Maintenant, désignez le rectangle de couleur que vous voulez remplacer et appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT.

Si vous désirez créer un sprite avec une palette différente de la palette d'origine, il faut que la nouvelle palette soit définie avant la mise en mémoire du premier dessin.

#### **Pour revenir au menu principal :**

- A partir du mode DESSIN secondaire (tracé, cercle, etc.), revenez au mode DESSIN principal en appuyant sur RETURN.
- A partir du mode DESSIN principal, appuyez sur la touche M.

#### **Menu à icônes :**

Un menu à icônes apparaît en appuyant sur la touche TAB.

Pour choisir un icône, il faut déplacer la "main" et positionner le bout du doigt sur l'icône choisi, puis valider.



Permet de sortir du menu.

On passe d'un menu à l'autre en choisissant les icônes fléchés.

L'icône choisi est représenté en bas de l'écran.

(Aucun icône ne s'affiche si on choisit la fonction avec une touche).

#### **Touches de fonction du mode DESSIN :**

Chaque fonction peut être choisie en désignant l'icône correspondant ou en appuyant sur une touche du clavier.

ICÔNE

TOUCHE FONCTION



C

Choix de la couleur 1.



F

Choix de la couleur 2.



X

Choix de la couleur de remplissage.

ICÔNE

TOUCHE FONCTION



I

Echange les 2 couleurs de travail.



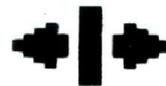
P

Modifie la palette de couleurs d'un sprite.



T

Tous les points du dessin de travail qui sont de la couleur 1 deviennent des points de couleur 2.



F9

Inverse le dessin de travail par rapport à un axe vertical.



F3

Inverse le dessin de travail par rapport à un axe horizontal.



F7

Copie la moitié gauche du dessin de travail sur la moitié droite.



F1

Copie la moitié haute du dessin de travail sur la moitié basse.



F6

Scrolling (décalage) du dessin de travail à droite.



ICÔNE

TOUCHE FONCTION



ENTER Mémorisation du dessin de travail.



COPY Remplacement d'un dessin mis en mémoire par le dessin de travail. Choisissez le dessin que vous allez remplacer, puis validez.



H Pour prendre un dessin mémorisé qui sera le dessin de travail.



Y Le dessin de travail devient le dessin de comparaison et inversement.



U Copie le dessin de travail dans le dessin de comparaison.



A Visualise la dernière animation créée ou choisie (animation courante) dans le dessin de comparaison.



CLR Pour choisir l'animation courante.



L **MODE TRACE DE TRAIT.**  
Un point de la couleur 1 apparaît. Utilisez les touches de déplacement du curseur ou la manette pour étirer ce point en un trait.

## Fonctions spécifiques au mode secondaire de tracé de trait. :

L'appui simultané sur SHIFT et les touches fléchées permet de déplacer l'ensemble du trait sans en modifier la taille.

- L      Repositionne le trait sans l'afficher. L'extrémité du trait devient son origine.



;  
Pour tracer un rectangle.



- COPY      Met en mémoire le morceau de dessin encadré par le rectangle.

**Note :** A chaque fois que vous avez un choix de dessin à faire, vous pouvez annuler ce choix en appuyant sur la touche 0 ; ceci est valable pour les fonctions COPY, H, ou encore pour l'option C du menu principal.



- K      Cette touche permet d'annuler l'effet de presque toutes les fonctions.

## K - CREATION D'UNE ANIMATION

Comment procéder :

- Donnez un numéro d'animation à créer.
- Choisissez la vitesse (0 → rapide, 99 → très lent).
- Désignez les dessins (16 maximum) qui seront compris dans l'animation avec le curseur (attention : cet ordre doit correspondre à celui de l'animation).
- Appuyez sur la barre d'espacement pour valider.
- Le nombre de dessins pointés apparaît en bas de l'écran.
- Appuyez sur la touche 0 lorsque vous avez fini.

## **L - CHOIX D'UNE ANIMATION**

Permet de choisir une autre animation que la dernière créée.

## **M - CREATION D'UN TRAJET**

Un trajet est le chemin que va suivre le sprite. Sur ce chemin, le sprite peut avoir plusieurs animations. Cette option sert simplement à voir le sprite animé en déplacement.

### **Comment procéder :**

- Définissez la vitesse de déplacement du sprite,
- puis le STEP (nombre de points dont va se déplacer le sprite à chaque étape).
- Le sens des animations (positif ou négatif),
- et le numéro de la première animation.
- A la question: "MODIFIE SEQUENCE (O/N)" repondez Oui.

**Remarque :** la séquence est la suite des animations du trajet.

- Un point clignotant apparaît au centre de l'écran.
- "Étirez-le" en un trait avec les touches fléchées et appuyez sur la barre d'espacement. Ce trait est la première direction que suivra le sprite.
- Vous pouvez ainsi recommencer l'opération jusqu'à 32 traits.

### **Modification du trajet :**

- Appuyez sur la touche F4 pour revenir en arrière.
- Appuyez sur la touche F6 pour faire "avancer" la partie à modifier.
- Au bout du trajet, appuyez sur la touche CTRL pour effacer le dernier trait.
- Appuyez sur SHIFT et les touches de déplacement du curseur pour déplacer l'ensemble du trajet.

### **Indications :**

Les 3 chiffres en bas de l'écran sont respectivement les coordonnées X et Y du bout du trait et le nombre de traits affichés.

Quand votre trajet est terminé, appuyez sur ENTER (pavé numérique), puis validez.

Votre sprite apparaît. Vous êtes maintenant en mode pas à pas.

- Barre d'espacement, vous déplacez le sprite sur le chemin.
- Touches 1 à 8, vous sélectionnez l'animation correspondante.
- "0" annule la séquence en cours de création.

— ENTER valide la séquence en cours de création.

Opérez de façon similaire si vous modifiez un trajet avec l'option N du menu principal.

### **T - CASSETTE/DISQUETTE**

Sélectionne le support d'entrée/sortie : cassette ou disquette.

#### **Structure des données sauvegardées :**

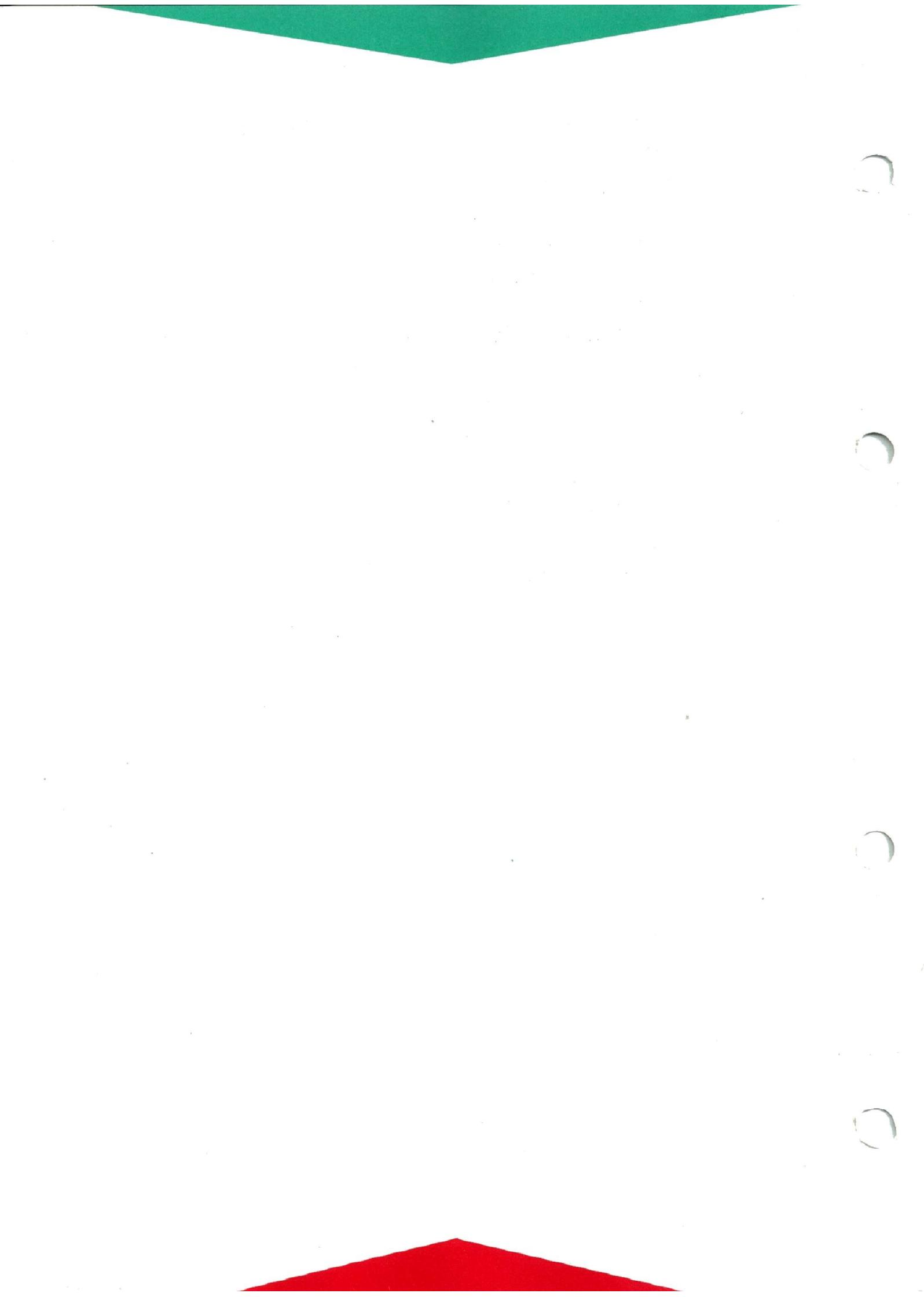
Un sprite est sauvé en trois fichiers distincts sous la forme :

- 1 : "NOM DU FICHIER.ADR"
- 2 : -----.TAB
- 3 : -----.DES

Un trajet est sauvé en 2 fichiers :

- 1 : "NOM DU FICHIER.TRA"
- 2 : -----.TRJ

Une animation est en un seul fichier :  
"NOM DU FICHIER.ANI"



# PINGO

Auteur : Rémi VALANTIN

Le but du jeu est simple : il faut réunir trois glaçons sur une ligne horizontale ou verticale (les glaçons sont oranges).

Le jeu se joue à deux ou tout seul.

Si vous décidez de jouer à deux, le joueur 1 (pingo bleu) utilise les touches fléchées du clavier, tandis que le joueur 2 (pingo rose) utilise le joystick.

Il y a 26 tableaux de difficulté croissante.

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

### Version cassette

Tapez I TAPE (pour obtenir I , enfoncez les touches SHIFT et @, puis appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER (du pavé numérique).

### Version disquette

tapez I CPM.

## PRINCIPE DU JEU.

On déplace un bloc ou un glaçon en positionnant le pingo tout contre et en appuyant sur le bouton ACTION (de la manette) ou sur la barre d'espacement.

Les mêmes commandes permettent de détruire un bloc s'il est coincé.

On ne peut détruire que 12 blocs par tableau.

Le nombre de blocs est représenté par la ligne blanche et rouge située en haut de l'écran.

En cas de situation désespérée, appuyez deux fois sur la touche ESC pour reprendre une partie.

On gagne une vie tous les 400 points.



1. The first part of the document  
 discusses the importance of  
 maintaining accurate records  
 for the purpose of the study.



# COSMONAUTE

Auteur : Rémi VALANTIN

Vous êtes chargé de délivrer une expédition plongée en hibernation par manque d'oxygène, sur une planète inconnue où la gravitation est influencée par les éléments naturels...

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

### Version cassette

Tapez I TAPE (pour obtenir I enfoncez les touches SHIFT et @), puis appuyez simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER du pavé numérique.

### Version disquette :

Tapez I CPM.

## PRINCIPE DU JEU

La première chose à faire est de retrouver la bouteille d'oxygène avant d'être détruit par les volatiles ennemis.

Puis, il faut localiser les membres de l'expédition et les délivrer de leur joug en leur apportant l'oxygène nécessaire.

## COMMANDES

Le sens de gravité normal est vers le bas. Pour monter il faut appuyer sur la barre d'espacement. Pour aller vers la gauche ou vers la droite, utilisez les touches ← ou →.

Il arrive que le sens de gravité soit inversé et, dans ce cas, le cosmonaute a tendance à monter. Il faut donc appuyer sur la barre d'espacement pour qu'il descende.

Dernière recommandation : attention aux lacs d'acide...

## POUR ALLER PLUS LOIN

COSMONAUTE a été créé grâce aux utilitaires de COMIX+.

Le listing de COSMONAUTE n'est pas protégé dans le but évident de permettre aux utilisateurs de s'intéresser à la programmation de ce jeu.

Avec le COMIX de KIDKIT il est possible de redessiner le cosmonaute, le volatile, la boule d'énergie ou la bouteille d'oxygène ainsi que les composants du décor de COSMONAUTE. De cette manière, l'utilisateur peut refaire une histoire tout en gardant la même structure de scénario.

**N.B :** le programme de COSMONAUTE est basé sur des tests de couleurs, ce qui peut donner des résultats étranges et même intéressants si l'on change les couleurs des sprites ou du décor...

### **REDESSINEZ LES SPRITES**

Pour cela, utilisez l'utilitaire COMIX.

Les sprites qui composent le jeu sont les suivants :  
Le sol, la boule d'énergie, le monstre, le cosmonaute, la bouteille d'oxygène.

Chaque sprite est composé de différents dessins qui peuvent représenter les déplacements...

Lorsque vous avez redessiné les sprites, utilisez le programme CHARGE (à la suite de COMIX).

### **CHARGE**

CHARGE permet de modifier le fichier compilé de cosmonaute pour le remplacer par le vôtre.

Au menu, choisissez :

E - CHARGEMENT D'UN FICHER COMPILE.

Nom du fichier : TABLSEQ

Ce fichier se trouve derrière le programme CHARGE sur la cassette.

C - CHARGEMENT DE SPRITES.

Respectez l'ordre des sprites suivant :

1 (sol), 2 (boule d'énergie), 3 (monstre), 4 (cosmonaute), 5 (bouteille d'oxygène).

B - CHARGEMENT D'ANIMATIONS.

Respectez l'ordre des animations suivant :

- 1 boule d'énergie ;
- 2 le monstre va à droite ;
- 3 le monstre va à gauche ;
- 4 le cosmonaute va à droite ;
- 5 le cosmonaute va à gauche ;
- 6 le cosmonaute est de face.

F - SAUVEGARDE DU NOUVEAU FICHER COMPILE.

Utilisez une disquette vierge formatée, ou une nouvelle cassette.

Le fichier est sauvegardé sous la forme :  
NOM DE FICHER.SPR

## **UTILISEZ VOS DESSINS DANS COSMONAUTE.**

**1** - Chargez le programme COSMONAUTE :  
LOAD"COSMO"

**2** - En ligne 50, mettez un STOP.

**3** - En ligne 60 A\$="COSMO2.SPR"..., remplacez le  
COSMO2.SPR par le nom de votre fichier compilé.

**4** - Tapez RUN

**5** - Après exécution, vous voyez BREAK in 50.

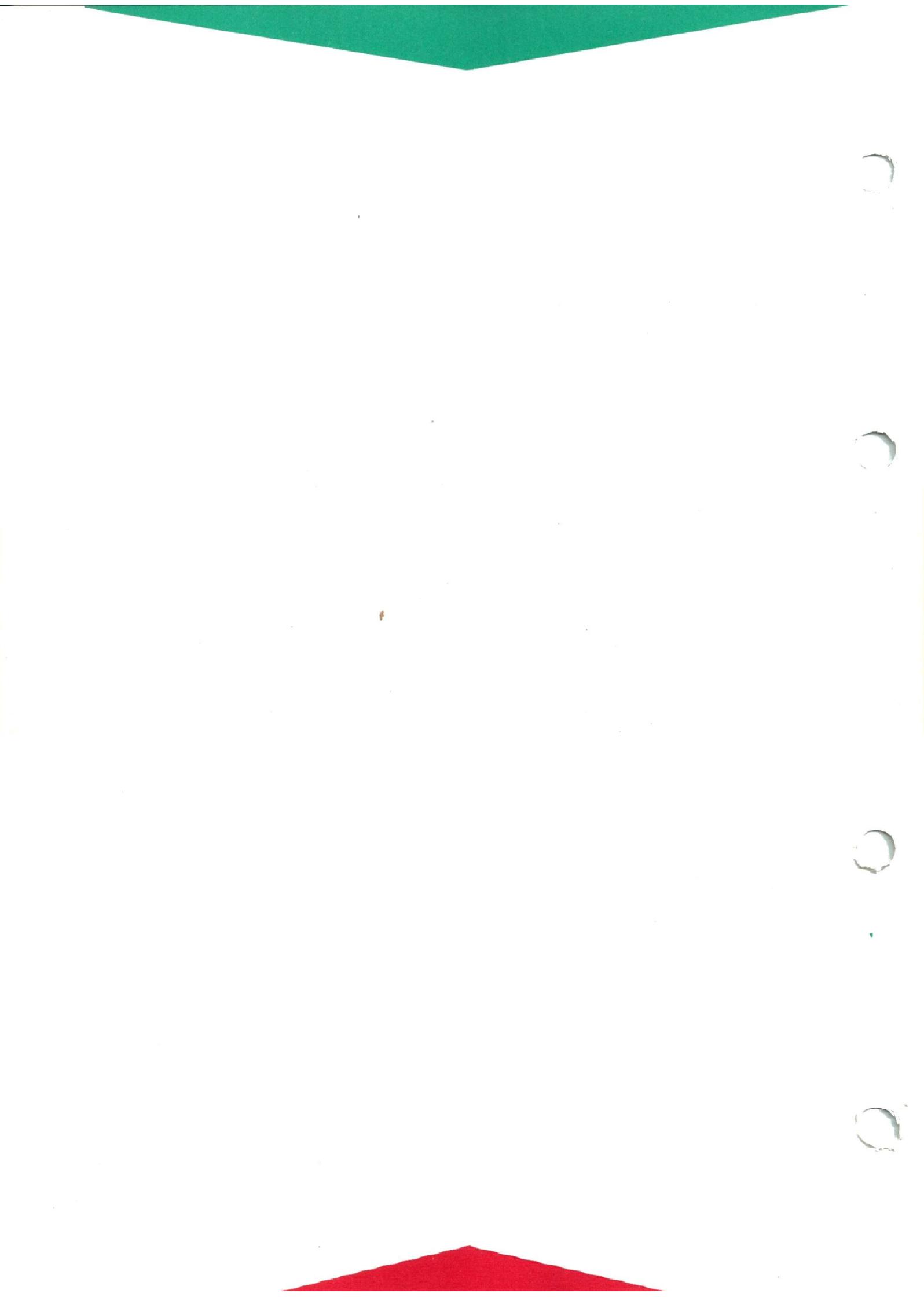
**6** - Insérez la cassette qui contient votre fichier  
compilé. Mettez le magnétophone en lecture.

**7** - Tapez CONT

**8** - Votre propre fichier compilé va être chargé,  
vous allez pouvoir jouer avec vos dessins...

Bien entendu, il serait plus judicieux de refaire  
une cassette contenant COSMO et votre fichier  
compilé, cela éviterait toutes ces manipulations.  
En version disquette, utilisez une nouvelle dis-  
quette formatée pour transférer COSMO et votre  
fichier compilé.





# CONJUGAISON

Auteur : André MALASSIS

CONJUGAISON est un programme éducatif très simple à utiliser. La présente version est constituée d'un fichier de verbes du niveau scolaire CM1-CM2. Il est tout à fait possible de modifier ce fichier et de l'adapter à un niveau scolaire supérieur.

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

### Version cassette :

- tapez ITAPE (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @), puis CTRL et ENTER (du pavé numérique).

### Version disquette :

- tapez ICPM (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @).

## PRINCIPE

Le principe est très simple : il faut conjuguer le verbe (donné à l'infinitif) au temps et au genre précisés dans la question.

Mais, avant de commencer, il faut charger le fichier des verbes.

### 1. Charger le fichier

Vous pouvez charger le fichier fourni dans le logiciel, ou charger votre propre fichier de verbes.

### 2. Jouer avec les verbes

Une fois que le fichier de verbes est en mémoire, vous commencez l'exercice :

N°test (indique le numéro du test en cours).

Temps : c'est le temps auquel il faut conjuguer le verbe.

Sujet : c'est le sujet du verbe à conjuguer.

Verbe à l'infinitif : c'est le verbe à conjuguer.

Verbe : c'est la zone de saisie de la réponse. Vous n'écrivez que le verbe dans cette zone.

**N.B :** Les lettres accentuées correspondent à des touches du pavé numérique. Elles sont rappelées en bas à droite de l'écran.

### **3. Création d'un fichier**

On peut créer un fichier de 60 verbes (maximum) à conjuguer en 9 temps différents, ce qui donne 540 formes verbales différentes.

#### **Menu de création :**

Créer modifier continuer un fichier :

- permet de créer un autre fichier, de le modifier ou de le continuer.

La première chose à faire est de choisir les temps, puis de remplir chaque fiche en donnant la bonne réponse.

Impression correction fichier :

- permet de contrôler à l'écran la liste des verbes contenue dans le fichier.

Impression imprimante :

- donne un listing des verbes du fichier.

Sauvegarde du fichier :

- Pour la sauvegarde de votre propre fichier, utilisez une disquette neuve formatée, ou une cassette neuve.

Ce logiciel est édité par COBRA SOFT.

# ZYGY

Auteurs : B. R. G.

ZYGY c'est la chenille infernale qui se promène à toute vitesse dans les labyrinthes à la recherche de quelque chose à se mettre sous la dent ! Mais, attention ! au fur et à mesure qu'elle mange, elle grandit ! il lui arrive même parfois de se mordre la queue !

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

### Version cassette :

- tapez I TAPE (on obtient I en appuyant simultanément sur les touches SHIFT et @), puis RUN"ZYGY et appuyez sur ENTER.

### Version disquette :

- tapez ICPM.

## LE PRINCIPE

Un menu principal apparaît à l'écran.

- 0 permet de jouer à un seul joueur avec le parcours livré avec le jeu.
- 1 permet de jouer à deux joueurs avec le parcours livré avec le jeu.
- 2 permet de jouer à 1 joueur avec son propre parcours.
- 3 permet de jouer à 2 joueurs avec son propre parcours.
- 4 permet de voir une démonstration.
- 5 permet de définir les commandes au clavier.
- 6 sauvegarde d'un parcours créé.
- 7 chargement d'un parcours créé.
- 8 création d'un parcours, mise à jour des tableaux.
- 9 afficher les scores sauvegardés.

## LES COMMANDES

Le jeu peut se jouer avec la manette ou au clavier.

**Avec la manette :** dirigez le manche de la manette dans le sens où vous souhaitez déplacer la chenille.

**Avec le clavier :** il suffit d'utiliser les touches que vous avez définies dans le choix 5 du menu principal.

## CREATION D'UN PARCOURS

Choix **8** au menu principal.  
Un tableau apparaît.

- Déplacez le curseur blanc avec les touches fléchées.
- Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT, vous voyez l'indication EFF: + en bas de l'écran. Cette indication veut dire que vous tracez le chemin en déplaçant le curseur. Pour ne pas tracer de chemin, appuyez à nouveau sur la barre d'espacement (le + disparaît en face de EFF:).

On peut déposer 50 pastilles au maximum dans ce labyrinthe. Appuyez sur la touche **P** pour en déposer une. En bas de l'écran PAS: 49 indique qu'il ne reste que 49 pastilles.

La touche **F** permet de "colmater" un passage.

**N.B:** ZYGY commence tous les parcours par le bas à gauche. Il est donc très important de tracer un chemin à cet endroit.

La touche **J** permet d'essayer un parcours que l'on vient de créer.

Choix des couleurs : touche **X**.

Définissez tout d'abord la couleur de fond, puis celle du pourtour, celle de l'encadrement des murs, les couleurs du corps de ZYGY et de sa queue. Pour modifier la couleur représentée dans le carré, appuyez sur les touches > ou <.

Vous pouvez faire clignoter une couleur en appuyant sur la touche **C**, puis en choisissant la deuxième couleur du clignotement.

Mise en mémoire : touche **C**.

Tableau à créer : indiquez le numéro en appuyant sur les touches < ou >, puis sur ENTER.

Touche **DEL** pour sortir de la mise en mémoire.

Touche **S** : sauvegarde temporaire avant de faire une modification importante ou pour faire une comparaison avec un autre tableau.

Appuyez sur la touche **R** pour restituer le tableau.

Touche **M** : le tableau créé va remplacer un autre tableau qui existe déjà.

Touche **V** : permet de visualiser un tableau existant.

Touche **K** : renumérote dans l'ordre croissant les tableaux en mémoire avant la sauvegarde.

Touche **A** : annule un tableau en mémoire.

Touche **CLR** : efface un tableau à l'écran.

Touche **ESC** : retour au menu principal.

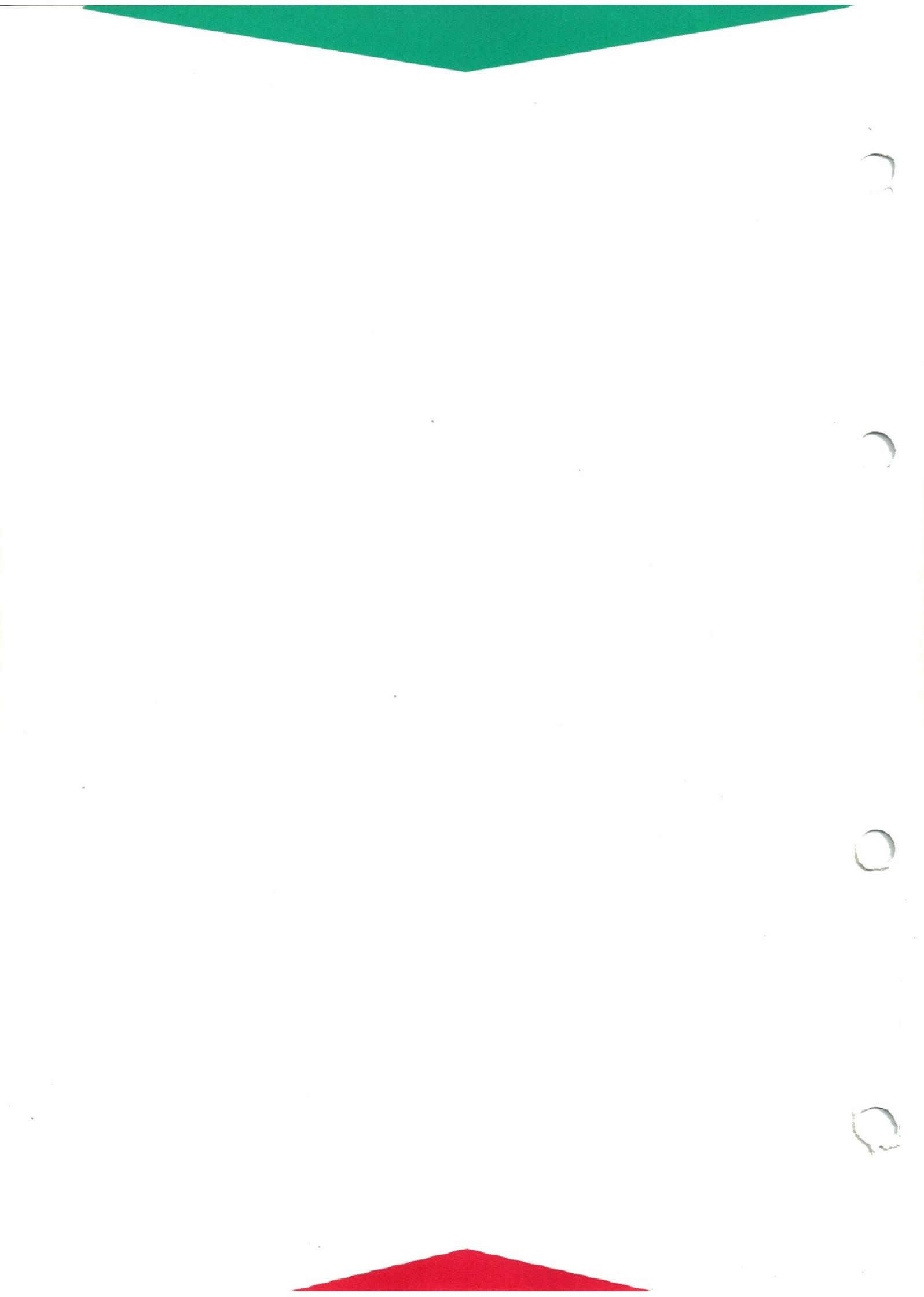
## **SAUVEGARDE D'UN PARCOURS CRÉÉ**

Au menu principal choisissez : **6**

Attention, utilisez une disquette vierge formatée ou une cassette neuve pour sauvegarder votre parcours.

Ce jeu est édité par COBRA SOFT.





# COMMENT SE FAIRE EDITER ?

Il faut tout d'abord être sûr de son produit : est-il vendable ? Est-ce qu'il n'existe pas déjà un programme semblable sur le marché ? Puis il faut choisir un éditeur. Le meilleur de préférence !

## CONSEILS DE CONCEPTION (\*)

POURQUOI ? QUI ? COMMENT ? sont les trois questions de base.

### 1. POURQUOI ?

Il faut un objectif.

Posez-vous ces questions : "A quoi va servir ce programme ?" "Les gens vont l'acheter, pour quoi faire ? dans quel but ?"

### 2. QUI ?

Quelle cible ?

Qui va pouvoir utiliser ce logiciel ? Quelles sont les personnes qui vont s'en servir ? Quel âge ? Profession ?

Une réponse précise à ces questions vous permettra d'élaborer une bonne stratégie ainsi qu'un scénario solide.

### 3. COMMENT ?

Comment vais-je m'y prendre pour aider l'utilisateur à atteindre l'objectif ?

Quelle stratégie ? Quel scénario ? Avec quoi ?

Avez-vous pensé aux aspects graphiques et sonores ?

Sachez que les utilisateurs éventuels de vos logiciels seront très exigeants et particulièrement sur ces deux points. A notre époque il faut absolument exploiter toutes les possibilités d'un micro-ordinateur.

Tout est prêt, vous semble-t-il... Vous décidez d'envoyer votre programme à l'éditeur de votre choix...

**Procédure :** Vous envoyez...

1. Une disquette ou une cassette contenant le fameux programme.

**SURTOUT !**

- Si ce programme est sur cassette, utilisez une cassette de qualité "informatique" et de courte durée.
- Avant l'enregistrement, veillez à ce que votre magnétophone soit propre et bien réglé.
- Effectuez plusieurs sauvegardes (une sur chaque face de la cassette) et conservez une sauvegarde personnelle.
- Inscrivez sur l'étiquette de la cassette ou de la disquette les renseignements suivants :
  - la date de cette version ;
  - votre nom et votre adresse ;
  - le nom du logiciel ;
  - le matériel sur lequel il tourne.

2. A cette disquette ou cassette, vous joignez un dossier explicatif.

- Type de programme :  
Jeu d'adresse, d'aventure, de simulation, utilitaire, jeu éducatif, semi-professionnel ?

- Objectif ou but du jeu.
- Public visé.
- Scénario, résumé.
- Mode de chargement du programme.
  - Organisation du programme (est-il en plusieurs parties ? Comment les charger).
  - Langage de programmation utilisé.
  - Matériel et périphériques nécessaires.
- Précisez si vous avez l'intention d'y apporter quelque modification. Vous pouvez aussi ajouter quelques suggestions écrites.
- Indiquez si vous avez déjà testé ce logiciel avec des utilisateurs extérieurs. Précisez qui. Connaissaient-ils la machine ? Quelles furent leurs réactions ?
- N'oubliez pas de préciser sur votre dossier :
  - Vos nom et adresse (n° de téléphone).
  - La date de cette version.
  - Le nom du logiciel.
  - Le matériel sur lequel il tourne.
- Si votre dossier est constitué de différentes pages, numérotez-les et rappelez sur chaque page le titre du logiciel dont il s'agit. Envoyez dossier et produit à votre éditeur préféré.

### **COMMENT CHOISIR LE MEILLEUR EDITEUR ?**

Il y a beaucoup d'éditeurs, mais si l'on cherche le meilleur le choix est restreint.

Pensez à :

- La distribution. Allez dans les boutiques de micro-informatique, regardez les rayons. Quel est l'éditeur le plus vendu ?
- La publicité. Ouvrez les journaux ! spécialisés ou non. Notez les fréquences de publication des pubs.
- La communication extérieure... Vous allez dans les salons SICOB, etc. Qui voyez-vous ?
- La télévision, la radio, ouvrez les yeux et les oreilles !
- L'exportation. Difficile de trouver des signes en France, mais les bons éditeurs sont ceux qui exportent.

Choisissez un éditeur compétent :

- commercialement,
- techniquement : un éditeur qui a une bonne équipe technique peut vous être d'un grand secours. Il peut arranger vos graphismes, donner des tuyaux de programmation, adapter vos programmes sur d'autres machines, traduire dans d'autres langues, etc.

### **L'avenir ?**

Un éditeur qui a déjà des vues sur l'avenir, un éditeur qui est ouvert, qui fait des recherches sur les nouvelles technologies, c'est un éditeur qui sait qu'il va rester longtemps sur le marché !

Alors ? à votre avis, quel est le meilleur éditeur ?

(\*) Les "CONSEILS DE CONCEPTION" sont extraits du guide AUTEURKIT édité par : INFOGRAMMES - 79, rue Hippolyte-Kahn 69100 VILLEURBANNE.

# GLOSSAIRE

**ARCADE** : ce mot qui vient des Etats Unis désigne les salles de jeux et les galeries réunissant des quantités de machines aussi électroniques que payantes.

**BASIC** : parmi les nombreux langages inventés pour correspondre avec nos amis les ordinateurs, le basic est le plus simple et le plus répandu (do you speak basic ? No alors rendez-vous avec le CUBE INFORMATIQUE d'Infogrames, en 4 cassettes vous le parlerez couramment !)

**BAUD** : unité de vitesse de transmission de l'information sur les lignes téléphoniques.

**BIT** : c'est l'unité d'information élémentaire sur laquelle travaille l'ordinateur. Celui-ci "pense" uniquement en langage binaire (0 ou 1).

**BUG** : c'est le nom donné par les informaticiens aux erreurs ou interférences qui surgissent inopinément dans les programmes informatiques.

**COMPILATEUR** : programme permettant de traduire un langage évolué (basic, fortran) en langage machine.

**CONSOLE** : c'est la pièce centrale d'un système de jeux vidéo. Elle est conçue sur le même principe que le micro-ordinateur.

**MEMOIRE** : élément essentiel de l'ordinateur, elle permet de stocker des quantités incroyables d'information dont celui-ci a besoin pour fonctionner.

**MICROPROCESSEUR** : c'est le cerveau du micro-ordinateur: tout le système est organisé autour de lui pour lui permettre de résoudre les problèmes posés par l'utilisateur.

**MODEM** : modulateur-démodulateur transformant les informations fournies par l'ordinateur en signaux utilisables par une ligne téléphonique.

**RAM** : tiré du mot anglais "Random Access Memory" le ram est une mémoire dans laquelle on peut écrire ou lire les informations. Sa capacité de stockage se mesure en octets ou kilo-octets.

**ROM** : tiré de l'anglais "Read Only Memory" le rom permet seulement de lire des informations. Une cartouche, c'est de la mémoire ROM, une boîte contenant un programme de jeu.

**TRANSPAC** : réseau spécialisé dans la transmission des données entre ordinateurs et faisant appel à la technique de transmission par "paquets".

# A QUOI SERT UN MICRO-ORDINATEUR ?

Avez-vous un micro-ordinateur ? Oui, certainement puisque vous avez acheté KIDKIT. Mais en connaissez-vous toutes les facultés ? A quoi sert-il ? Les inconditionnels de l'ordinateur répondront sans doute : "à tout !"

Mais les autres ?

Tâchons donc de voir ensemble à quoi peut servir un ordinateur.

Tout d'abord une recommandation :

- Ne raisonnez pas en termes d'amortissement (coût machine contre temps gagné grâce à la machine).

La question ne se formule pas toujours en ces termes.

L'ordinateur vous conduit en réalité à un nouveau type de dialogue. Mieux ! Il s'adapte à votre caractère, à votre personnalité.

- Il aiguise l'esprit (jeux de réflexion).
- Il aide à organiser le raisonnement (les systèmes experts),
- à prendre en charge la routine (utilitaire pour gestion...),
- à simuler des situations données (logiciel de simulation électrique...)
- et à se distraire (logiciels ludiques).

Bref, une panoplie complète.

Il faut donc penser en termes non pas de coût mais d'aventure intellectuelle, d'enrichissement personnel, professionnel ou familial.

L'ordinateur à la maison c'est un instrument de dépassement, de dépaysement, d'exploration, de loisir... Un assistant intellectuel autant qu'un compagnon de jeux. Mais, c'est aussi un nouveau moyen de communication.

Vous pouvez (grâce à la transformation du micro-ordinateur en terminal) :

- dialoguer avec des banques de données pour obtenir des informations sur des sujets aussi divers que la diététique, la médecine, l'informatique, la biologie...
- mais aussi communiquer, jouer, échanger, avec d'autres personnes grâce à la messagerie électronique.

Si l'on fait le bilan de ce que peut offrir un ordinateur, le moins que l'on puisse dire est qu'il est positif : il libère l'esprit des contraintes routinières pour le tourner vers la créativité. C'est un outil parfaitement conçu pour assister l'homme.

Il faut que vous éloigniez de votre esprit l'idée que l'ordinateur est un gadget. Ce n'est ni une mode ni un gadget, c'est un fait technologique et socio-économique dont l'influence va croissant sur nos vies. Comme toutes les nouvelles technologies, il est accueilli avec méfiance (ce fut le cas pour l'automobile, le téléviseur, le téléphone...).

Mais, ne vous y trompez pas : l'ordinateur est un nouvel allié, un nouveau défi. Il faut simplement bien savoir l'utiliser. KIDKIT vous y aidera.

**KIDKIT ? LA BOITE QUI FAIT CRAQUER LES ORDINATEURS**

# IL ETAIT UNE FOIS LES JEUX VIDEO...

Où l'on voit où tout a commencé...

Sur la route du Sud, route menant de San Francisco à San José, se trouvait ce que les indiens appelaient avant mais alors loin en arrière, la vallée riante. De riante, il ne reste rien, les dernières fleurs des prairies ayant été dévorées plus sûrement par les puces que par les vaches. La vallée est devenue un vaste computer shop, on l'appelle maintenant la SILICON VALLEY.

Prenons l'histoire par le commencement et au commencement qui y avait-il ? Nolan Bushnell.

## Le premier fit un bide...

Nolan Bushnell travaille à Santa Clara comme ingénieur chez Ampex, quand il a une révélation. Nous sommes en 1971. Jusqu'alors il n'existait que des programmes aux allures de jeu développés par les chercheurs du MIT (Massachusetts Institute of Technology) qui étaient utilisés sur des appareils volumineux et horriblement chers. "Et si je réalisais un jeu mettant en présence un vaisseau spatial et des soucoupes volantes, l'un devant détruire les autres ?" Aussitôt dit, aussitôt fait, le COMPUTER SPACE est né. Ce jeu semble promis à un avenir fantastique ! Et bien pas du tout, c'est un échec retentissant : à peine 2 000 exemplaires vendus. Vous croyez que Bushnell se démoralise pour si peu ? Pas du tout, fort de sa croyance dans son étoile, il décide de fonder sa propre société, aujourd'hui internationalement connue : ATARI (pour information sachez qu'Atari veut dire échec dans le jeu de GO). Il a l'humour noir Nolan !

## Le PONG fit PING...

En 1972, Nolan construit le pong : point lumineux qui rebondit sur une petite barre blanche que le joueur déplace en bas de l'écran (sorte de ping pong réduit de moitié). Le premier pong est installé dans un bar. Le soir même le tenancier lui téléphone furieux : "rien ne marche, qu'est-ce qu'il a votre jeu ?" Encore un échec ? Son étoile semble noire. Malgré tout Nolan se déplace pour voir ce qui ne fonctionne pas. Gag : le succès a été tel, que les pièces sont coincées dans la fente enrayant le mécanisme ! C'est le début d'un succès foudroyant : 100 000 jeux vendus dans l'année. Tous les propriétaires d'arcades réclament leur jeu vidéo.

NB : arcade au départ désignait les galeries et les salles de jeux.

## Un fabuleux marché...

Nolan met en place la version domestique du Pong en 1975 mais devant la recrudescence de la demande et de la concurrence (les pirates veillent et les copies affluent sur le marché) il se résigne à s'associer à une grande puissance. Il vend donc (pas vraiment de gaieté de cœur) sa société ATARI à la WARNER COMMUNICATIONS INC. mais le temps des micros aux programmes préenregistrés est passé. Imaginez votre électrophone (on dirait maintenant votre HiFi) avec trois musiques seulement, ce serait lassant ! L'électronique a avancé à pas

de géants : elle a inventé... le microprocesseur. La grande affaire maintenant c'est la console programmable (l'actuelle !).

Fin 77, l'ambiance dans la société change (les chapeaux de cow-boy c'est fini) l'image de marque aussi, Bushnell, le fondateur est évincé... Mais la grande aventure des jeux de vidéo ne fait que commencer !

Nolan Bushnell évincé (il est retourné à sa première passion : l'invention, dit-on dans les milieux autorisés), le marché n'en continue pas moins à fleurir de façon extraordinaire. Tout le monde s'y met : Philips, RCA... Pas un seul n'est décidé à laisser passer la manne céleste ! Mattel annonce pour fin 1979 son système Intellivision. C'est la révolution...

### **Et les Japonais ?**

Des innovations technologiques sans Japonais ? Cela ne s'est jamais vu ! Ils débarquent toujours pour casser la baraque au moment où on s'y attend le moins. Ils ont toujours soit moins cher, soit meilleur, soit le truc auquel personne n'avait pensé et qui fait un malheur une fois sur le marché. C'est comme ça, il faut s'y faire. Et là encore, ça n'a pas manqué.

### **L'explosion...**

Bien que pris en cours de route, le train japonais attaque dur et vite. L'objectif ? Les jeux d'arcade. Et ils visent juste et fort. SPACE INVADERS, PAC MAN, DONKEY KONG, tous "made in Japan", font un malheur. L'Amérique tremble sur ses bases et même ATARI en est ébranlé. Au quartier général, c'est le branle-bas de combat. Les Japonais ont fait une offensive, les Atariens répliquent avec ASTEROIDS : 100 000 exemplaires vendus, 700 millions de recettes, un CA doublé, une marge bénéficiaire multipliée par 10, c'est l'explosion.

### **La guerre des grands...**

Les Japonais, bien décidés à prendre une part du gâteau, ne se laissent pas faire. Ils contre-attaquent avec PAC MAN (gros mangeurs de gaufrettes). Les consoles japonaises avalent les pièces de 10 yens à une telle vitesse que, dit-on, la Banque Centrale de Tokyo a dû en réémettre. Mais PAC MAN ne se limite pas au Japon, il envahit l'Amérique puis le monde entier. ATARI, pas rancunier mais voyant plutôt une mine d'or à sa portée, rachète la version domestique.

### **De mémoire de banquiers...**

En 1981, tout est consommé. ATARI double à nouveau son CA qui passe à plus d'un milliard de \$. IMAGIC et ACTIVISION sont fondés par des dissidents Atariens, obtenant, chose jamais vue dans l'histoire des banquiers, un prêt de 10 millions de \$ avec pour seule garantie l'imagination de leur cerveau.

Tout le monde s'y met jusqu'aux trusts céréaliers qui investissent dans cette "nouvelle poule aux oeufs d'or". Et pourtant, il y a juste 10 ans, un homme, nommé Nolan Bushnell se demandait si les jeux vidéo, c'était vraiment une bonne idée...

1982/83 : Où l'on voit la France entrer dans la ronde... et par là-même les entreprises françaises que vous connaissez bien comme : INFOGRA-MES, VIFI NATHAN et bien d'autres encore...

# ASTUCES

**HERITAGE : panique à Las Vegas.** Un immense héritage est en jeu. Pour l'obtenir, il faut que vous gagniez un million de \$ en une nuit à Las Vegas, capitale du jeu et des dangers. Tout cela pour satisfaire les dernières élucubrations de votre tante. De votre immeuble sordide de New Haven à Las Vegas, la route sera longue et semée d'embûches. Après avoir réussi à sortir de votre immeuble en évitant vos créanciers et après bien des péripéties, avoir atteint l'aéroport, vous voilà enfin dans la salle d'attente. Monter dans l'avion n'est pas chose facile. Tout d'abord, méfiez-vous du clochard : il vous a dérobé un objet lors de votre passage près de lui. Pour le récupérer, faites preuve de diplomatie et motivez le (financièrement parlant) car il peut à ce moment-là devenir un "indic" très utile pour la poursuite du jeu. Remplissez votre estomac, il n'est pas conseillé de voyager le ventre vide. Surtout, bien que je doute que vous soyez un adepte de ce genre de lecture, n'oubliez pas d'acheter un magazine féminin avant de partir, cela vous évitera des désagréments en cours de vol. Bon voyage !

**L'AFFAIRE VERA CRUZ.** Chargé de l'enquête sur la mort d'une jeune femme nommée Vera Cruz, vous devez trouver s'il s'agit d'un meurtre ou d'un suicide. Tous les moyens d'investigation de la police sont à votre disposition. Quelques trucs, tout de même car on ne peut être Sherlock Holmes au premier coup ! Lors de l'examen des lieux, examinez les lieux en détail, utilisez la loupe et ne négligez pas de cliquer deux fois sur le même objet (au hasard un carnet : il vous révélera des tas d'indications très utiles pour la suite de l'enquête). N'oubliez pas d'interroger les voisins, ils ont parfois l'œil qui écoute et surtout la concierge, elle a toujours des ragots à sortir de dessous les fagots (insistez : elle adore se faire prier). Autre indication le CRRJ connaît les patronymes.

**MANDRAGORE. Astuce 1 :  $2 + 2 =$  Le donjon des maths.** Sans être sorti de maths élem il faut tout de même avoir quelques notions élémentaires de mathématiques pour résoudre l'énigme du donjon 5 (situé près de la barrière d'Innlirg à gauche sur la carte). Représenté par un château, le donjon des maths pourrait s'intituler : à la recherche du carré magique. Alors, mes conseils : méfiez vous, tous les objets ne sont pas forcément utiles (certains chiffres ne vous serviront à rien), vous avez quelques notions de lecture je présume ? Alors utilisez-les. Saviez-vous que la théorie fondamentale du carré magique est basée sur l'équilibre ? A partir de là, il vous faut (ayant bien entendu trouvé le carré magique) essayer toutes les règles de calcul pour trouver le nombre manquant à l'équilibre parfait de toutes les faces du carré. Faites un plan, les salles se recoupent. En diagonale, verticale, horizontale, tout doit être rigoureusement égal. La princesse elle même le dit : "tout est dans l'équilibre". Si vous êtes un tant soit peu narcissique, la solution sera simplissime.

**Astuce 2 : et il n'en resta plus qu'un.** The last but not the least ! Situé dans la terre des rois, le donjon final est le plus pervers de tous (déjà le

jeu lui-même...!) Vos mémoires n'ont pas été touchées par l'amnésie. Doute, devant le silence. Bon, un royaume, un paranoïaque Yarod-Nor dont le siège social est dans le donjon 0, une équipe de héros, tous plus braves les uns que les autres, 10 donjons (à visiter), 10 énigmes (à résoudre). Bref passons rapidement sur les 9 premiers donjons dont vous êtes censés avoir résolu les énigmes haut la main (tant pis pour les retardataires!), et arrivons directement au dernier donjon. MANDRAGORE rassemblez vos souvenirs ce n'est pas seulement un royaume c'est aussi... une plante..., fort nutritive au demeurant et pleine de pouvoirs (magiques s'entend!). Mandragorisez donc c'est indispensable. A propos ne croyez pas que les énigmes soient là par hasard. Elles ont un rôle dans le dernier donjon. Dans chaque donjon une énigme, chaque énigme résolue donne une strophe, la première lettre de chaque strophe donne une suite incompréhensible, les lettres disposées dans le bon ordre vous donne une phrase en latin indispensable pour résoudre la dernière énigme. Bref le principe des poupées russes (vous ne connaissez pas ? C'est une lacune!) Ayez tous les éléments en main avant de pénétrer dans le dernier donjon car une fois entré on n'en sort plus ! Alors vaincre ou mourir ? A vous de choisir.

Ce mois ci, outre les trucs précédents, un cadeau, et de taille ! La résolution de l'énigme du donjon 8 plus communément appelé le donjon des sirènes (en haut à gauche de la carte). Il saute aux yeux que pour explorer le monde marin, il faut avoir un bateau. Autre chose rappelez vous l'Illiade et l'Odyssée, le chant des sirènes a un effet désastreux sur les humains ! A part ces détails, il s'agit pour vous de faire peu de choses : détruire une grille, trouver la salle des serpents, rouvrir une grille, pénétrer dans la salle des rougets, détruire le rouget et pénétrer ainsi dans la salle aux énigmes, à ce moment-là déposez en hommage la proue du navire et vous obtiendrez la strophe. Pour ceux dont la paresse n'a pas de limite la voici :

"Enfin la reine pétrifiée  
de son sommeil sera tirée  
puisse-t-elle à jamais régner  
sur son manoir retrouvé."

**ARSENE LAPIN : être cambrioleur ne s'improvise pas.** Votre image de gentil vous pouvez la laisser aux vestiaires. Arsène Lapin s'adresse aux amateurs de cambriolages sans assurances tous risques. Si vous êtes un hâbleur, ne vous aventurez pas sur ce terrain, vous y laisseriez votre vie ou votre liberté. A votre portée, si vous êtes assez habile, le trésor et en perspective la grande vie de gentleman. Alors vous avez choisi ? Voici les instructions : cambrioler à 100 % la maison cossue qui vous nargue. Les dispositifs de sécurité ne sont pas pour vous faire peur. Mais attention, au moindre faux pas, le chien et le crocodile se feront un plaisir de vous dévorer. Ça ne vous dit pas trop de finir comme plat de résistance d'un saurien ! Alors mes conseils : soyez logiques dans vos actions. Primo passez par le jardin, fouillez les alentours, ne rien laisser au hasard, telle doit être votre devise. Secundo, visitez la cave avant d'entrer dans la maison. Le chien de garde ? Pour l'éviter, vous devez sauter dans la piscine, bien entendu le saurien affamé vous attaque.

Alors ? A vous de jouer du couteau en virtuose. Pour vous débarrasser du chien, sachez qu'au fond de la piscine se trouve une huitre qui vous sera fort utile dans cette entreprise périlleuse. Je vous avais prévenu, ce n'est pas du gâteau ! Mais trêve de paroles (inutiles ?) maintenant il faut jouer sur le terrain, alors cambriolez, mais soyez classe : réussissez !

**I.L. L'INTRUS : sa férocité contre votre intelligence.** Vous le sentez... I.L. est là. Tous vos compagnons ont déjà été éliminés, c'est votre tour. Mais quoi, vous n'allez pas vous faire détruire sans réagir ! Les pièges mortels s'accumulent contre vous, IL ne vous laisse aucun répit, I.L. résiste aux gazs, se moque des lazars. Votre survie dépend de votre imagination. Rassemblez vos souvenirs, au fond du vaisseau spatial, se trouve une navette de secours, c'est votre seule ressource. Seulement pour y arriver, la route est longue, parsemée de dangers. Alors, je vais vous aider. En passant dans les différentes salles qui jalonnent votre route, prenez les objets que vous rencontrez, ils sont utiles même s'ils sont un surcroît de charge dans la course effrénée pour votre salut. Faites un plan, les salles se ressemblent, et il serait aisé de s'y perdre sans espoir de retour à la merci de I.L. Ne vous inquiétez pas en voyant un trou devant la porte de secours. Rappelez vous des bottes de sept lieues du Petit Poucet, en les chaussant précipices et ravins devenaient un jeu d'enfant. Faites de même avec les moyens du bord et tout ira pour le mieux dans le meilleur des mondes. Un dernier conseil : ne sous-estimez pas I.L. vous pourriez le payer de votre vie. Vigilance et ruse, tels doivent être vos deux "fers de lance".

**MISSION PAS POSSIBLE.** Impossible n'est pas français, ne faites pas mentir la citation. "Bougez vous un peu le saucisson !". Je sais, ce n'est pas simple, aussi vais-je vous donner quelques conseils pour lutter contre von Debar. Mais chut parlons plus bas, les oreilles indiscretes ont des ramifications partout. Prenez vos CDBS (casques déchiffreurs sans bugs) branchez-vous sur le code AVMP (aide au volontaire pour la mission pas possible). Branchement accompli ? "ersk bouic stroc...." — traduction simultanée — primo si vous tapez VOC sur le clavier en surimpression de l'écran, vous aurez une liste comprenant une grande partie des verbes et compléments à utiliser dans l'action. Secundo, dans la notice, tous les mots et toutes les solutions sont données mais ne mâchons pas le travail à vous de trouver les combinaisons exactes. Tertio dans la salle meurtrière dont les murs se resserrent dans l'optique de vous "écrabouiller" servez-vous de la phrase donnée. Mais ne soyez pas trop crédules, Von Debar est roublard et trompe bien son monde. Sans essayer aucun succès ! Quatre derrière la salle, les ordures. Ne craignez pas le ridicule en les fouillant, c'est parfois instructif. L'émission est terminée. Veuillez retirer vos casques et les jeter. Merci.

**LES DIEUX DU STADE II.** Logiciel de simulation sportive, LES DIEUX DU STADE 2, vous proposent quatre épreuves : 110 m haies, lancer de javelot, lancer de marteau, haltérophilie. Votre seule arme le joystick. Aussi voici un petit truc pour ne pas se fatiguer pour rien !

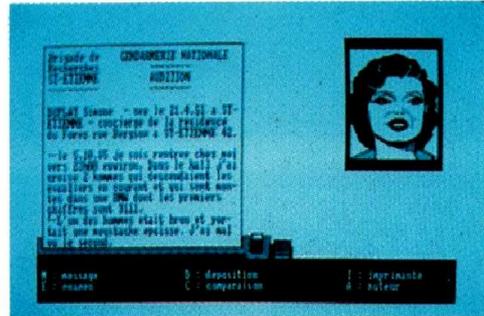
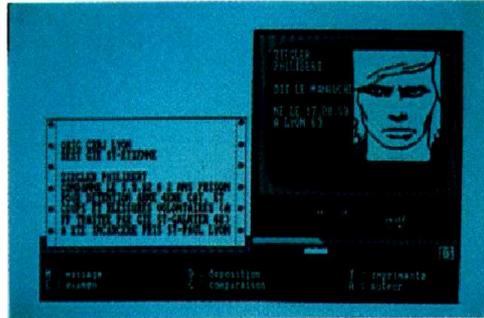
Pour avancer vite, il n'est pas nécessaire de le malmener au risque de le casser. Il suffit d'avoir un mouvement régulier car le logiciel est basé sur le système de phases. Dans un encadré vous aurez le record du monde pour la discipline choisie et votre temps, sans oublier la réglette de vitesse. Contrairement à l'habitude dans les jeux de simulation sportive, la foule se déplace non pas à l'horizontale mais en diagonale donnant ainsi tout le relief du stade. Procédé nouveau le scrolling en diagonale vous plonge dans la réalité de l'action.

**SUPER ANDROIDES.** Les SUPER ANDROIDES vous causent des ennuis pour récupérer les colis dans les entrepôts ? Et bien écoutez donc... Grâce à mes sources, j'ai réussi à soutirer des renseignements à un des ingénieurs, moyennant finances bien entendu. Je vais vous en faire profiter : entre membres d'une même confrérie on doit se serrer les coudes. Pour récupérer les colis plus facilement, il faut savoir : primo, que les androïdes détectent les intrus verticalement et horizontalement, au bout d'un certain temps quand les androïdes vous ont détecté ils vous suivent. Le truc c'est de les attirer dans un angle du labyrinthe, de creuser un trou pour passer au niveau inférieur. Les briques se refermant petit à petit, les robots seront coincés et vous laisseront un peu de répit. Le tout est d'être suffisamment rapide. Secundo, pas de panique, même si cela vous paraît à fortiori contradictoire, le niveau le plus lent est le plus difficile car le contrôle des mouvements est moins rapide. Maintenant à vous de jouer. Faites honneur à la profession !





# L'AFFAIRE VERA CRUZ



Une fine bruite tombait sur la ville en ce mois d'octobre 85. La concierge de l'immeuble avait averti la police à 20 h 00. La nommée Vera Cruz avait été trouvée morte dans sa chambre. Pourtant rien ne semblait la prédisposer au suicide : elle était belle, intelligente, riche, heureuse (?). La lettre qui était en évidence sur le secrétaire semblait démontrer qu'elle avait bien prémédité son suicide mais était-elle bien écrite de sa main ? Seule une analyse graphologique le prouverait. Alors ? Suicide ou crime ? A vous de découvrir le fin-mot de l'affaire.

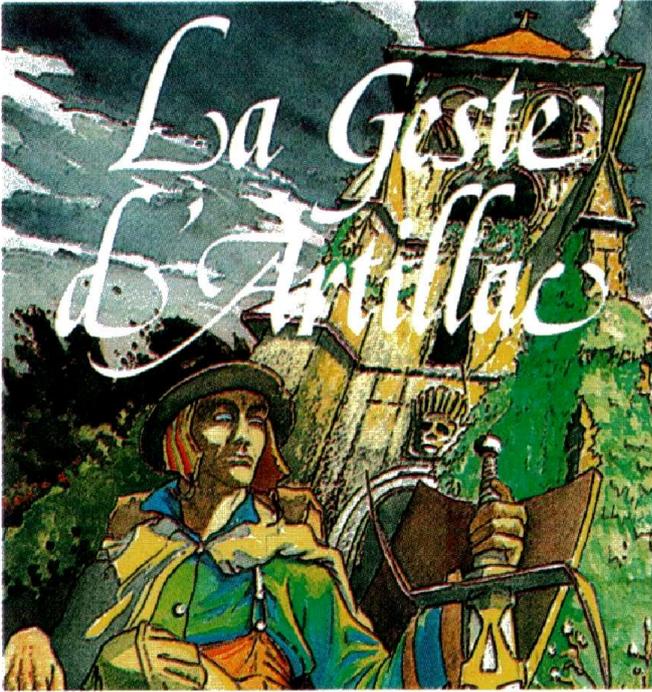
SITUATION	SOLUTION	INDICES, OBJETS, CODES







# LA GESTE D'ARTILLAC

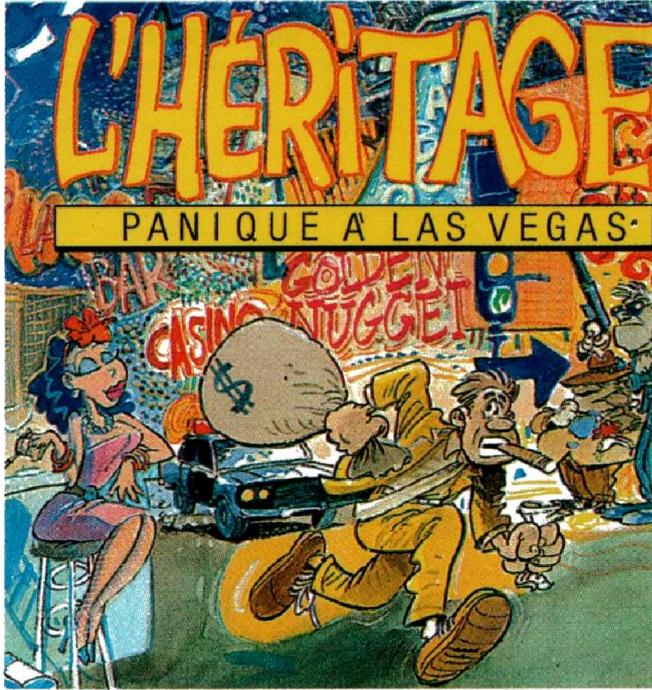


Ancien aventurier, ton père s'est retiré de sa vie d'errance pour s'établir armurier dans le village d'Edincourt. Une nuit d'hiver, l'aventure frappe à ta porte, trois mécréants mettent ta maison à feu et ton père disparaît. Ta quête te conduira dans divers pays où des dangers et des obstacles de toutes sortes seront à surmonter. Trouveras-tu le secret du temple de KOR ?

SITUATION	SOLUTION	INDICES, OBJETS, CODES



# L'HERITAGE (LAS VEGAS)



Votre tante vient de mourir vous laissant seul légataire de son immense fortune. Mais à une condition expresse : gagner, en une nuit, un million de dollars. Une course éperdue contre la montre s'engage qui vous mènera de chez vous à l'aéroport, puis à Las Vegas. Tous les coups sont permis pour gagner cette somme. Attention, sur votre route, de nombreux dangers s'amoncellent. A vous d'être assez rusé pour les éviter ou assez rapide pour prendre la fuite avant l'irréparable. Pour lutter contre les truands, il faut utiliser leurs armes sinon vous êtes condamné à la mort à brève échéance !

SITUATION	SOLUTION	INDICES, OBJETS, CODES



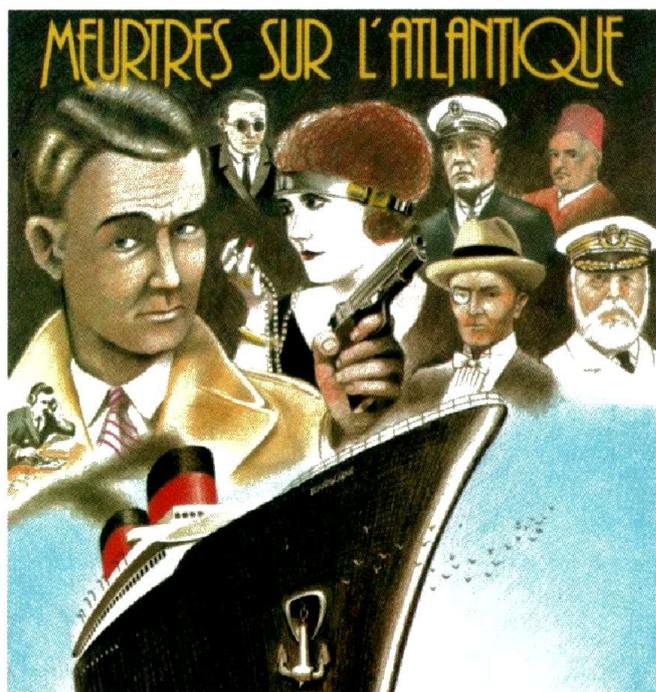








# MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE



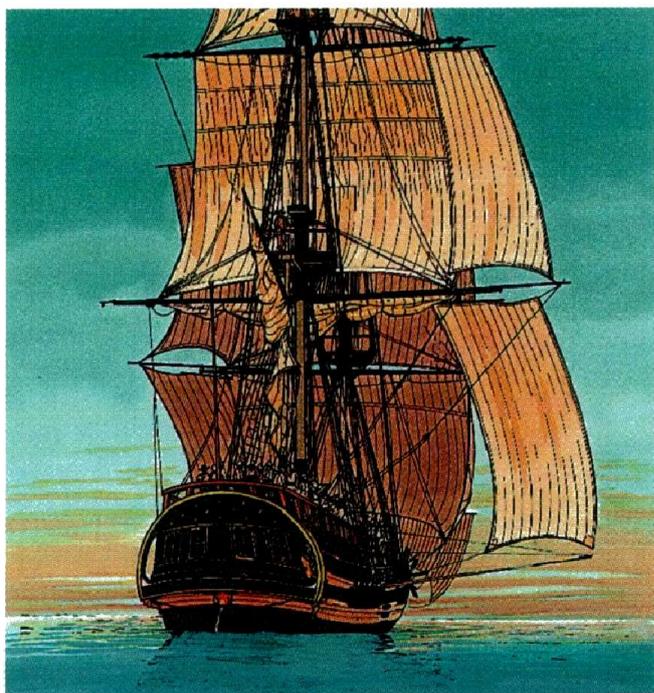
Les années 38. Sur un luxueux transatlantique, Le Bourgogne, une assemblée se divertit. Tout semble calme et pourtant le drame va se jouer en pleine mer : des morts, des disparus. Cette enquête aura une incidence sur l'issue de la guerre.

A votre disposition un dossier vert dans lequel vous trouverez des fragments de lettre, des douilles, un message codé... Une intrigue savamment ficelée.

SITUATION	SOLUTION	INDICES, OBJETS, CODES



# LES PASSAGERS DU VENT



"Ohhh Aouan! ...  
Ce n'est pas possible ...  
Tire, tire vite Ne t'occupe pas  
de moi..."

Il y a des sagas qui ne se racontent pas, elles se vivent. Inspiré de la bande dessinée du même nom, le logiciel LES PASSAGERS DU VENT est l'une d'entre elles. L'action, le risque et l'humour constituent les ingrédients principaux de cette aventure haletante et passionnée. Vous y incarnez tour à tour :

- Isa, l'héroïne audacieuse qui se révèle être une comtesse dont le titre a été usurpé,
- Hoël, marin breton fuyant la France à cause d'une accusation injustifiée de meurtre,
- un esclave noir philosophe,

et plus de 15 autres personnages (un chirurgien de la Royale, une libertine entreprenante, un enseigne de vaisseau timide...)

Ce logiciel vous transporte au XVIII<sup>e</sup> siècle et vous rend maître du destin des héros : vous les dirigez tour à tour pour que chacun atteigne son objectif.

Durant leur voyage des ports bretons aux rivages africains, LES PASSAGERS DU VENT rencontrent différentes cultures et affrontent mille dangers. Des centaines de directions, de lieux et d'événements sont à découvrir... Avec LES PASSAGERS DU VENT vous abordez un monde fantastique dont vous êtes le maître et les héros.

SITUATION	SOLUTION	INDICES, OBJETS, CODES















# MEMENTO BASIC

## AMSTRAD

ABS AFTER AND ASC ATN AUTO BIN\$ BORDER CALL CAT CHAIN CHAIN MERGE CHR\$ CINT CLEAR CLOSEIN CLOSEOUT CLR CLG CLS CONT COS CREAL DATA DEF FN DEFINT DEFREAL DEFSTR DEG DELETE DI DIM DRAW DRAWR EDIT EI ELSE END ENT ENV EOF	ERASE ERL ERR ERROR EVERY EXP FIX FOR TO NEXT STEP FRE GOSUB RETURN GOTO HEX\$ HIMEM IF THEN IF THEN ELSE INK INKEY INKEY\$ INP INPUT INSTR INT JOY KEY KEY DEF LEFT\$ LEN LET LINE INPUT LIST LOAD LOCATE LOG LOG 10 MEMORY MERGE MID\$ MIN	MODE MOVE MOVER NEW NEXT ON BREAK GOSUB ON BREAK STOP ON ERROR GOTO ON GOSUB ON GOTO ON SQ GOSUB ON SQ GOTO OPENIN OPENOUT OR ORIGIN OUT PAPER PEEK PEN PI PLOT PLOTR POKE POS PRINT PRINT TAB PRINT USING RAD RANDOMIZE READ RELEASE REM REMAIN RENUM RESTORE RESUME RETURN	RIGHT\$ RND ROUND RUN SAVE SGN SIN SOUND SPACE\$ SPEED INK SPEED KEY SPEED WRITE SQ SQR STOP STR\$ STRING\$ SYMBOL SYMBOL AFTER TAG TAGOFF TAN TEST TESTR TIME TROFF TRON UNT UPPER\$ VAL VPOS WAIT WEND WHILE WIDTH WINDOW WINDOWS WRITE XOR XPOS YPOS ZONE
<b>Instructions supplémentaires de l'Amstrad CPC 6128</b>			
CLEAR INPUT COPY CHR\$ CURSOR DEC\$ DERR FILL	FRAME GRAPHICS PAPER GRAPHICS PEN LOWER\$ MASK MAX	MOD NOT ON BREAK CONT SWAP WINDOW SWAP	

# TABLE DES CODES ASCII

DEC	OCTAL	HEX	ASCII characters	DEC	OCTAL	HEX	ASCII characters
0	000	00	NUL([CTRL]@)	64	100	40	@
1	001	01	SOH([CTRL]A)	65	101	41	A
2	002	02	STX([CTRL]B)	66	102	42	B
3	003	03	ETX([CTRL]C)	67	103	43	C
4	004	04	FOT([CTRL]D)	68	104	44	D
5	005	05	ENQ([CTRL]E)	69	105	45	E
6	006	06	ACK([CTRL]F)	70	106	46	F
7	007	07	BEL([CTRL]G)	71	107	47	G
8	010	08	BS([CTRL]H)	72	110	48	H
9	011	09	HT([CTRL]I)	73	111	49	I
10	012	0A	LF([CTRL]J)	74	112	4A	J
11	013	0B	VT([CTRL]K)	75	113	4B	K
12	014	0C	FF([CTRL]L)	76	114	4C	L
13	015	0D	CR([CTRL]M)	77	115	4D	M
14	016	0E	SO([CTRL]N)	78	116	4E	N
15	017	0F	SI([CTRL]O)	79	117	4F	O
16	020	10	DLE([CTRL]P)	80	120	50	P
17	021	11	DC1([CTRL]Q)	81	121	51	Q
18	022	12	DC2([CTRL]R)	82	122	52	R
19	023	13	DC3([CTRL]S)	83	123	53	S
20	024	14	DC4([CTRL]T)	84	124	54	T
21	025	15	NAK([CTRL]U)	85	125	55	U
22	026	16	SYN([CTRL]V)	86	126	56	V
23	027	17	ETB([CTRL]W)	87	127	57	W
24	030	18	CAN([CTRL]X)	88	130	58	X
25	031	19	EM([CTRL]Y)	89	131	59	Y
26	032	1A	SUB([CTRL]Z)	90	132	5A	Z
27	033	1B	ESC	91	133	5B	[
28	034	1C	FS	92	134	5C	]
29	035	1D	GS	93	135	5D	^
30	036	1E	RS	94	136	5E	_
31	037	1F	US	95	137	5F	↑
32	040	20	SP	96	140	60	,
33	041	21	!	97	141	61	a
34	042	22	"	98	142	62	b
35	043	23	#	99	143	63	c
36	044	24	\$	100	144	64	d
37	045	25	%	101	145	65	e
38	046	26	&	102	146	66	f
39	047	27	'	103	147	67	g
40	050	28	(	104	150	68	h
41	051	29	)	105	151	69	i
42	052	2A	*	106	152	6A	j
43	053	2B	+	107	153	6B	k
44	054	2C	,	108	154	6C	l
45	055	2D	-	109	155	6D	m
46	056	2E	.	110	156	6E	n
47	057	2F	/	111	157	6F	o
48	060	30	0	112	160	70	p
49	061	31	1	113	161	71	q
50	062	32	2	114	162	72	r
51	063	33	3	115	163	73	s
52	064	34	4	116	164	74	t
53	065	35	5	117	165	75	u
54	066	36	6	118	166	76	v
55	067	37	7	119	167	77	w
56	070	38	8	120	170	78	x
57	071	39	9	121	171	79	y
58	072	3A	:	122	172	7A	z
59	073	3B	;	123	173	7B	{
60	074	3C	<	124	174	7C	
61	075	3D	=	125	175	7D	}
62	076	3E	>	126	176	7E	~
63	077	3F	?				

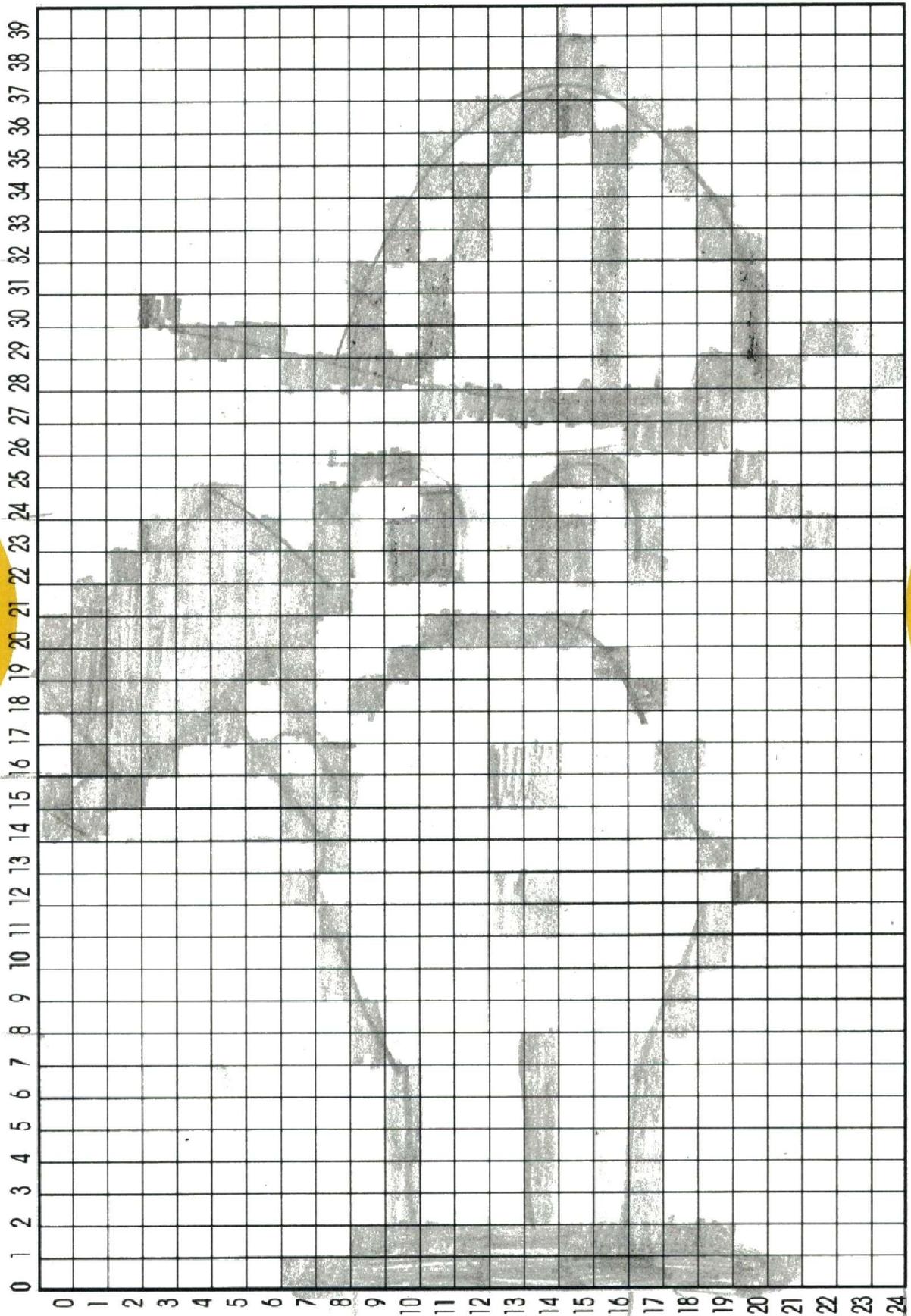






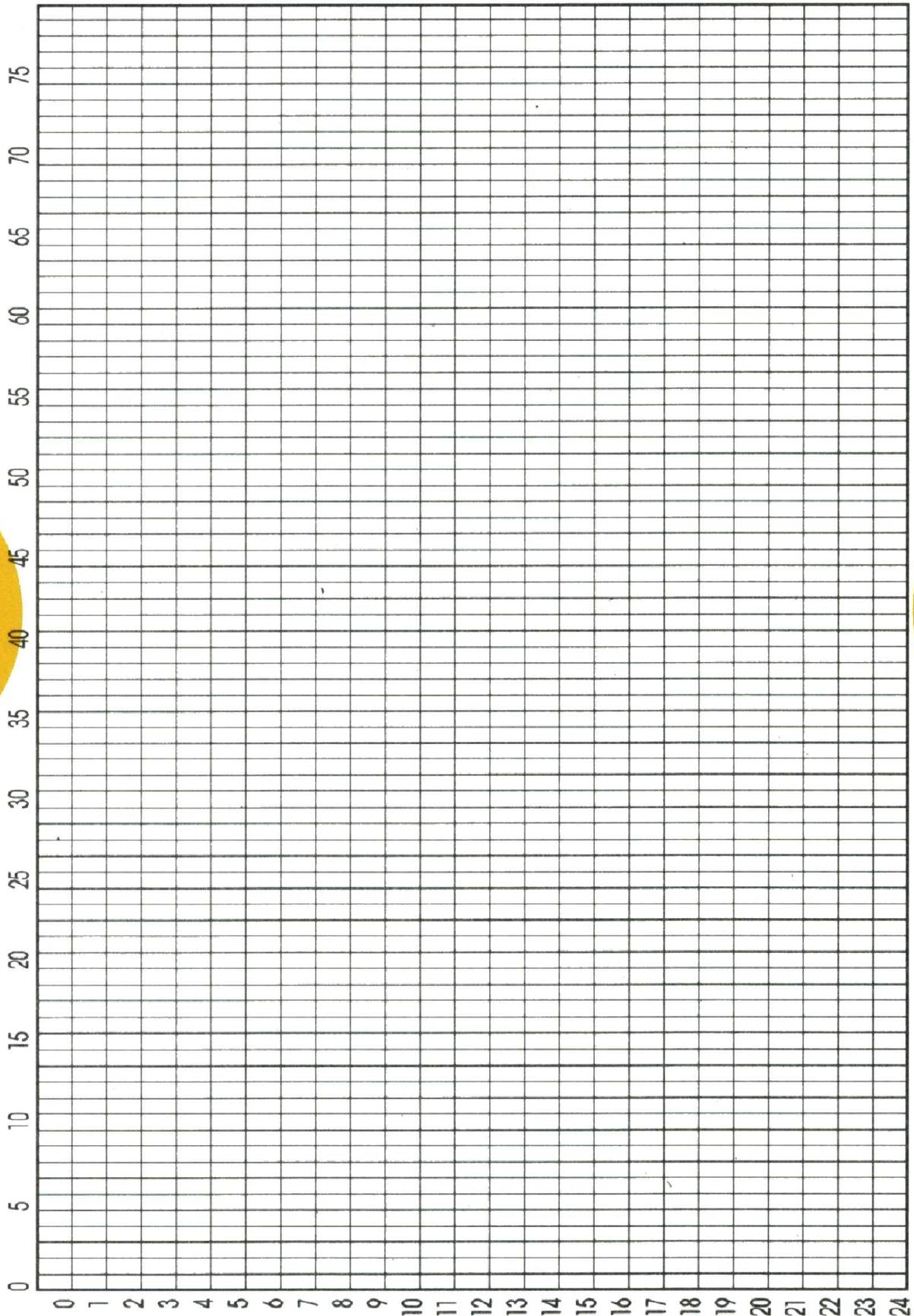
# GRILLE D'ECRAN

AMSTRAD - MODE 1 (4 couleurs)



# GRILLE D'ECRAN

AMSTRAD - MODE 2 (2 couleurs)





# TOP SECRET !

Chaque auteur a l'obsession du pirate qui, en quelques minutes, peut s'introduire dans son programme et profiter ainsi du travail de longs mois.

Les estimations des experts montrent que plus de 50 % des programmes circulant dans le monde à ce jour ont été copiés ou piratés.

La loi protège les logiciels contre le piratage.

Cependant, il faut bien différencier les différentes sortes de piratage :

- On appelle piratage la reproduction d'une manière mécanique à des centaines d'exemplaires d'une œuvre ayant la même présentation que l'œuvre originale. Le piratage est interdit par la loi.
- Le plagiat est l'emprunt habillé de l'idée ou de certains éléments qui caractérisent le programme. La protection d'une œuvre contre le plagiat est plus complexe car, s'il est réalisé adroitement, il n'est pas répréhensible juridiquement.
- Le copiage est la reproduction d'un programme dans un but non commercial. Le copiage est autorisé par la loi à titre de copie privée (copie de sauvegarde).

Il est souvent bien utile de pouvoir faire une copie sauvegarde du programme acheté, une fausse manœuvre est si vite arrivée !

Les éditeurs s'ingénient à trouver des protections plus inviolables les unes que les autres.

Il y a deux types de protections : la protection "soft" et la protection "hard".

La protection des programmes sur cassette se situe souvent au niveau de la vitesse de réception des données. Un code est donné dans le premier programme de la cassette, indiquant qu'à un certain moment les informations devront être lues à une certaine vitesse pour être compréhensibles.

La protection des programmes sur disquette est beaucoup plus étudiée. Certains éditeurs utilisent des disquettes spécialement formatées. Un code de lecture de la disquette est introduit quelque part dans les secteurs. Ce code correspond à l'ordre dans lequel les secteurs vont être lus afin de rassembler les différentes parties du programme. Dans ce cas, le contenu de la disquette peut parfois être copié sur une autre mais, bien entendu, le programme ne tourne pas.

Une autre technique utilisée consiste à faire un trou microscopique dans la disquette. Le programme donne l'ordre de lire à cet endroit. Si l'endroit est détruit, le programme s'exécute normalement, si l'endroit est normal, cela veut dire que ce n'est pas la disquette originale et le programme s'interrompt.

Bien entendu, toute personne qui connaît parfaitement sa machine peut imaginer récupérer des informations intéressantes en regardant directement dans les mémoires. Il faut pour cela interrompre le déroulement du programme au moment où il est implanté en mémoire.

Cependant, la plupart des logiciels contrôlent parfaitement toutes les saisies au clavier, ce qui rend l'interruption impossible...

Le piratage est la cause de grandes pertes pour les éditeurs qui rivalisent d'imagination pour défendre leurs produits.

Cependant, tout comme la protection juridique d'un logiciel, les protections hard et soft demandent parfois beaucoup d'investissements.

La plupart des éditeurs les modulent selon les marchés :

- les logiciels professionnels sont protégés au maximum car ils sont d'un coût élevé,
- les logiciels de jeu sont peu protégés car le coût de protection rendrait le produit peu rentable,
- Les logiciels éducatifs en Basic ne sont presque jamais protégés pour permettre l'accès au listing directement, dans un but formateur.

Pour finir, les éditeurs les plus astucieux savent que le principal critère d'achat est la nouveauté, l'emballage, la publicité, et ils se prémunissent du piratage grâce à leur réseau de distribution qui met en vente un logiciel dans toute la France en même temps.

Rien ne peut être plus vendeur qu'un produit parfaitement bien conçu. La beauté de l'emballage et le charme d'un produit neuf sont les meilleurs atouts des éditeurs contre le piratage.



















# CONSEILS A UN DEBUTANT

Qu'il soit d'arcade, d'aventure, éducatif ou de simulation, un logiciel doit être le plus agréable possible pour l'utilisateur. Il va naître d'une sensation d'un besoin et petit à petit, il va prendre forme, il va bouger. Il te demandera des informations. (Tu permets que je te tutoie ? Dans la grande famille des programmeurs, tout le monde se tutoie !) Si celles que tu lui fournis lui conviennent, il donnera le meilleur de lui-même. Mais tu resteras son créateur, ses erreurs seront les tiennes ! Il te faudra beaucoup de patience, ne compte jamais sur lui pour t'aider à résoudre un problème lors de sa création. Tu dois être très attentif, ne te jette pas sur ton clavier pour remplir la mémoire. Prends une feuille et un crayon, découpe-le en modules de plus en plus petits jusqu'à atteindre l'instruction élémentaire du microprocesseur. C'est ainsi que naît un logiciel. Il est toujours formé, au minimum, de ces trois modules :

## ACQUISITION DES DONNEES

En fonction du type de logiciel, on utilise le clavier pour le texte, le joystick pour les mouvements ou les icônes qui symbolisent une action. N'oublie pas de filtrer ces données avant de les fournir au module suivant. Sinon, attention aux bugs !

## TRAITEMENT DES DONNEES

Ce module va traiter les données, il va les transformer, les trier, les comparer à des données déjà stockées en mémoire, c'est le transformateur. Si tu écris un simulateur de vol avec les données fournies par le manche à balai (en général le joystick), ce module va calculer les trajectoires, les collisions. Si c'est un traitement de texte, c'est lui qui va gérer les paragraphes les insertions de mots, etc. C'est le module qui demande le plus de travail et de concentration. C'est la partie cachée de l'iceberg, il faut qu'il soit le plus simple, le plus logique possible, sinon les données seront longues à traiter ou mal traitées.

Bonjour les bugs !

## REPRESENTATION DES RESULTATS

Le dernier module, c'est lui qui concrétise les transformations des données initiales.

- l'affichage d'un texte,
- le déplacement d'un personnage,
- une note
- un changement de couleur,
- etc.

C'est la partie visible de l'iceberg. La représentation de l'information doit être la plus précise possible. Il est inutile d'afficher cinquante compteurs, trois pages de texte brut et quinze personnages !!! Exploite au mieux les possibilités de ton ordinateur, le graphisme, les couleurs, le son. Utilise des logiciels existants pour générer tes dessins ou tes sons.

Après cette première découpe de ton idée originale, reprends chaque module et écartèle-le un peu plus. Tu vas voir, il y a beaucoup de travail. Chaque découpe amène de nouveaux problèmes. Il faut beaucoup d'opérations pour faire marcher un personnage dans une forêt brumeuse infestée de monstres. Quand tu auras déterminé toutes les phases de ton programme et que tu auras analysé comment elles s'enchaînent, il sera temps de t'installer devant ton ordinateur.

La première fois, utilise le langage BASIC. Il est puissant et une seule instruction BASIC regroupe beaucoup d'instructions élémentaires. N'hésite pas à identifier chaque module dans ton programme en utilisant des remarques. Si le langage n'est pas compatible avec ton application, utilise un autre langage, ils ont tous leur spécificité, le BASIC risque d'être un peu lent pour un jeu d'arcade mais pas pour un jeu d'aventure. Pense à archiver ces premiers modules, soit sur cassette, soit sur disquette (n'oublie pas les étiquettes que tu trouveras dans ton classeur), ils te seront très utiles pour ton prochain programme.

Je te conseille un petit exercice très instructif : regarde ton logiciel préféré avec les yeux d'un programmeur, essaye de voir la circulation des données du mouvement du joystick et la réaction sur l'écran. Il s'en passe des choses !!!

Comment ? Ce programme a des lacunes. Alors, à ton clavier. Si tu rencontres des problèmes, ne te décourage pas, ce cours de programmation continuera dans le bulletin d'information Kidkit que tu recevras tous les deux mois si tu as retourné ton abonnement au club KidKit. Par contre, si le résultat est concluant, si tu es fier de ton œuvre, il s'agit de le faire connaître pour le faire éditer. La procédure à suivre est simple et expliquée dans les fiches précédentes.

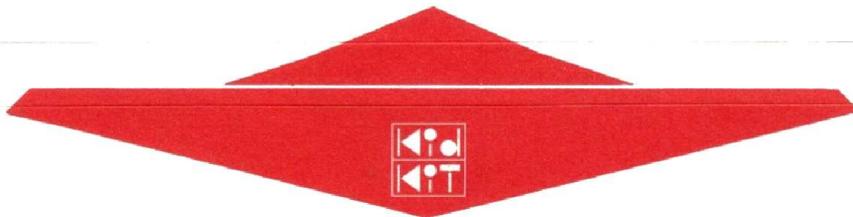
Pour t'aider et te donner des idées, KIDKIT t'offre deux logiciels dont tu peux consulter la conception (tu peux les "lister").

A toi de les trouver et d'utiliser au mieux les trésors d'ingéniosité qu'ils recèlent.



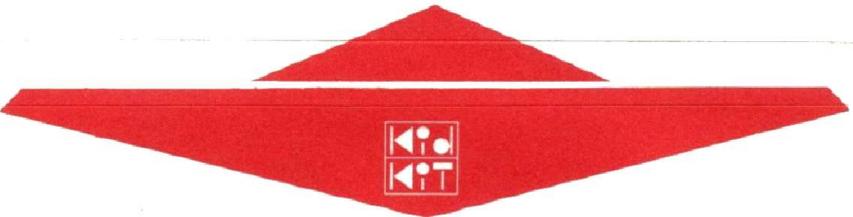
A

A



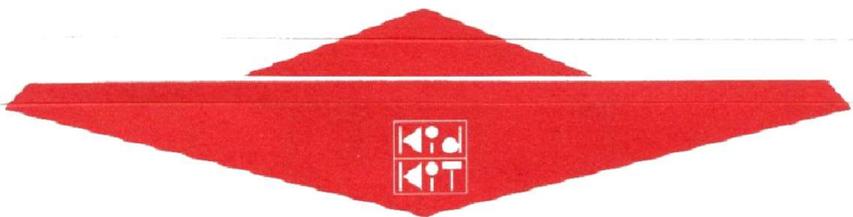
A

A



A

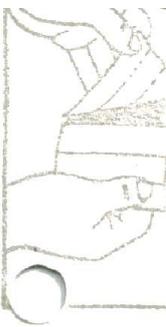
A



A

A





Jac & J. car  
jac . car

JAC  
SPLIT

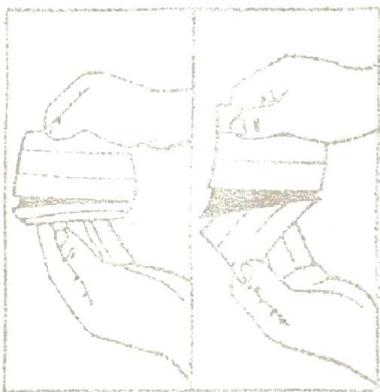
DURO

Serie  
real

DURO

JAC  
SPLIT

Jac I car  
jac I car

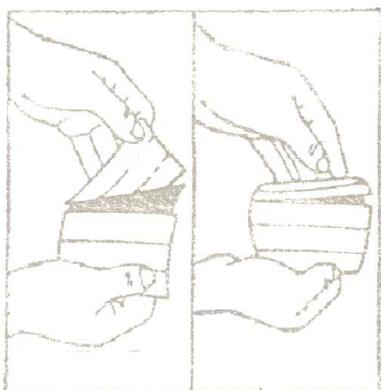


real

SPLIT

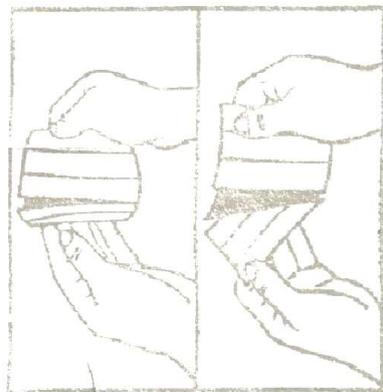
DURO

Serie  
real



Jac I car  
jac I car

Jac



Serie  
real

DURO

JAC  
SPLIT



Jac

JAC

SPLIT

DURO

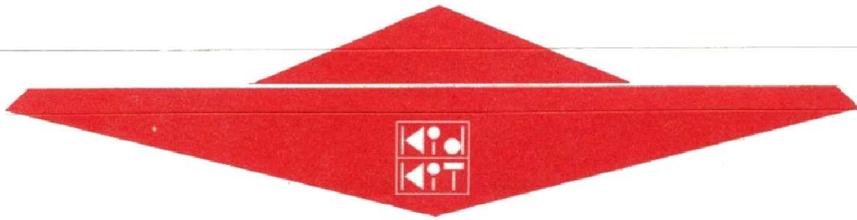
Serie  
real



**B**



**B**



**B**



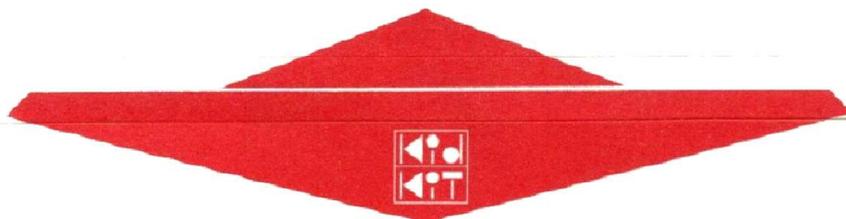
**B**



**B**



**B**



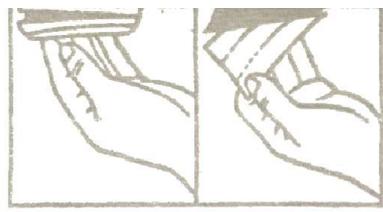
**B**



**B**



se  
re

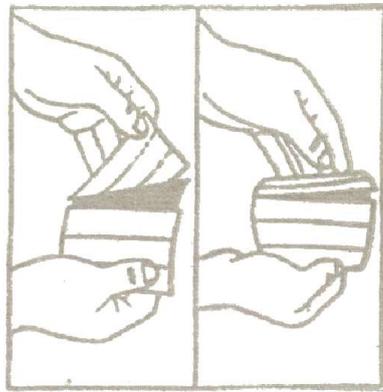


Jac I ser

JAC  
SP

JAC

Jac Jac  
car car



Serie  
real

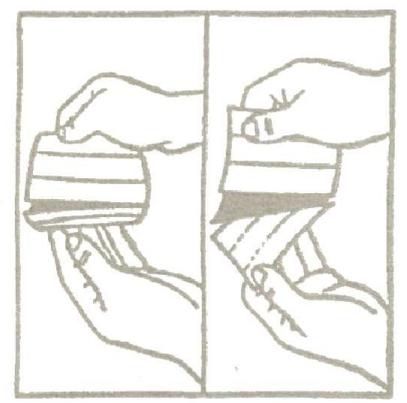
DURO

Jac I ser  
Jac car

JAC<sup>®</sup>  
SPLIT

DURO

Serie  
real

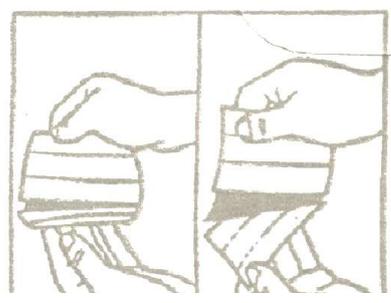


Serie  
real

DURO

JAC<sup>®</sup>  
SPLIT

Jac I ser  
Jac car



Serie  
real

Jac I ser  
Jac car

JAC<sup>®</sup>  
SPLIT

---

Nom **AMSTRAD** Prénom -  
Adresse  
Tél. - Machine **AMSTRAD**  
Contact tél. **3615 AMSTRAD** Pseudo **AMS** Boîte à lettres -

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine  
Contact tél. Pseudo Boîte à lettres

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine  
Contact tél. Pseudo Boîte à lettres

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine  
Contact tél. Pseudo Boîte à lettres

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine  
Contact tél. Pseudo Boîte à lettres

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine Boîte à lettres  
Contact tél. Pseudo

---

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z

**B****D****F****H****J****L****N****P****R****T****V****X****Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z

**D**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**F****H**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**J****L**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**N****P**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**R****T**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**V**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**X****Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**E**  
**F**  
**G**  
**H**  
**I**  
**J**  
**K**  
**L**  
**M**  
**N**  
**O**  
**P**  
**Q**  
**R**  
**S**  
**T**  
**U**  
**V**  
**W**  
**X**  
**Y**  
**Z**

**F**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**H**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**J**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**L****N**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**P****R**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

**T****V**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**X****Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**G**  
**H**  
**I**  
**J**  
**K**  
**L**  
**M**  
**N**  
**O**  
**P**  
**Q**  
**R**  
**S**  
**T**  
**U**  
**V**  
**W**  
**X**  
**Y**  
**Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**H**

**J**

**L**

**N**

**P**

**R**

**T**

**V**

**X**

**Z**

---

Nom	INFOGRAPHES	Prénom		
Adresse	79, RUE HIPPOLYTE KAHN 69100 VILLEURBANNE			
Tél.	78 03 18 46	Machine		
Contact tél.	36.15 CHOK	Pseudo	TATOO	
			Boîte à lettres	OUI

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	
Contact tél.		Pseudo	
			Boîte à lettres

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	
Contact tél.		Pseudo	
			Boîte à lettres

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	
Contact tél.		Pseudo	
			Boîte à lettres

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	
Contact tél.		Pseudo	
			Boîte à lettres

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	
Contact tél.		Pseudo	
			Boîte à lettres

---

I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z

---

Nom JEUX & STRATEGIE Prénom  
Adresse 5 RUE DE LA BAUME 75008 PARIS  
Tél. 45 63 01 02 Machine  
Contact tél. 36 15 JESSIE Pseudo JES Boîte à lettres

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine  
Contact tél. Pseudo Boîte à lettres

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine  
Contact tél. Pseudo Boîte à lettres

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine  
Contact tél. Pseudo Boîte à lettres

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine  
Contact tél. Pseudo Boîte à lettres

---

Nom Prénom  
Adresse  
Tél. Machine Boîte à lettres  
Contact tél. Pseudo

---

J

L

N

P

R

T

V

X

Z

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z

---

Nom	LORICIEL	Prénom	
Adresse	81, RUE DE LA PROCESSION 92500 RUEIL MALMAISON		
Tél.	47 52 11 33	Machine	
Contact tél.		Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	
Contact tél.		Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	
Contact tél.		Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	
Contact tél.		Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	
Contact tél.		Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom		Prénom	
Adresse			
Tél.		Machine	Boîte à lettres
Contact tél.		Pseudo	

---

L

N

P

R

T

V

X

Z

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**M**  
**N**  
**O**  
**P**  
**Q**  
**R**  
**S**  
**T**  
**U**  
**V**  
**W**  
**X**  
**Y**  
**Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**N**

**P**

**R**

**T**

**V**

**X**

**Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**P**

**R**

**T**

**V**

**X**

**Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**Q**  
**R**  
**S**  
**T**  
**U**  
**V**  
**W**  
**X**  
**Y**  
**Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**R**

**T**

**V**

**X**

**Z**

---

Nom S.V.M	Prénom	
Adresse 5, RUE DE LA BAUME 75008 PARIS		
Tél. 42 56 10 98	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z

---

Nom TILT	Prénom	
Adresse 2, RUE DES ITALIENS 75009 PARIS		
Tél. 48 24 46 21	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom TEOPHILE	Prénom	
Adresse 26, RUE BEAUBOURG 75003 PARIS		
Tél. 48 04 91 11	Machine	
Contact tél. 36.15 CHOK	Pseudo TEOMATIC	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

T

V

X

Z

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**U**  
**V**  
**W**  
**X**  
**Y**  
**Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**V**

**X**

**Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**W**  
**X**  
**Y**  
**Z**

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	
Contact tél.	Pseudo	Boîte à lettres

---

Nom	Prénom	
Adresse		
Tél.	Machine	Boîte à lettres
Contact tél.	Pseudo	

---

**X**

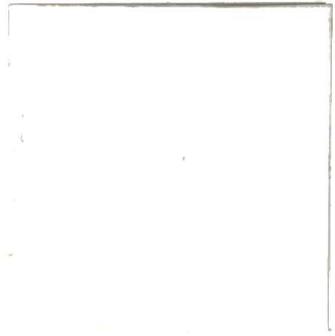
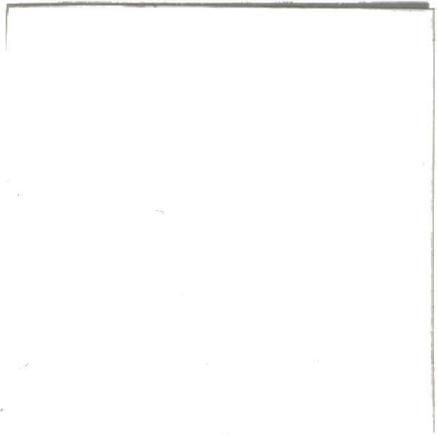
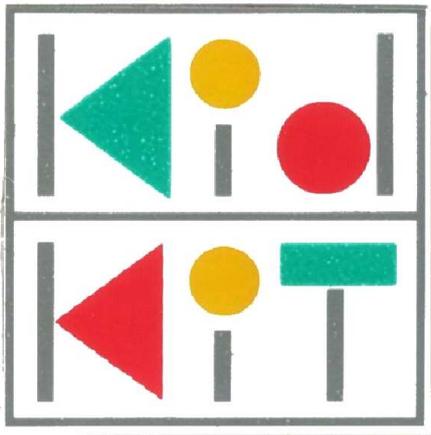
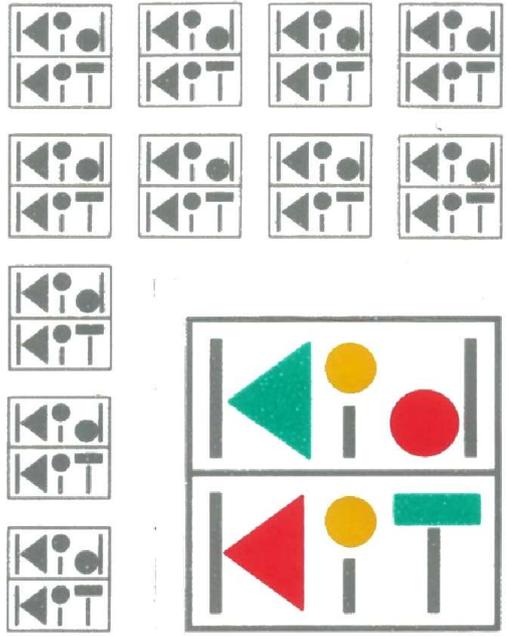
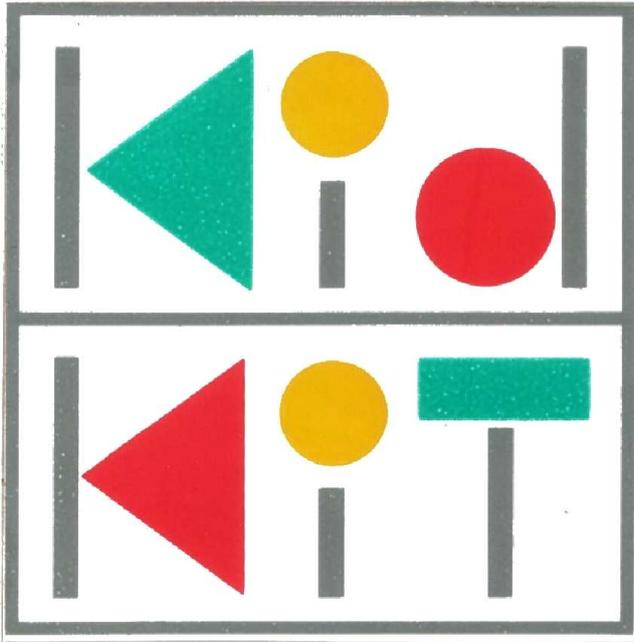
**Z**











PERMANENT

PERMANENT

PERMANENT

PERI

## ERRATUM

---

- Pour charger l'HERITAGE

Tapez / CPM comme indiqué sur la notice

- Par contre, pour les autres produits,

tapez RUN "KIDKIT" puis ENTER

Un menu apparaît : sélectionnez alors le jeu  
que vous désirez charger.

---