

Combat dans les étoiles sur TI 59 et PC-100

Lorsqu'elle est reliée à son imprimante, la TI 59 devient capable de délivrer des messages en français.

Son utilisation devient plus agréable...

A preuve, ce programme de jeu où vous dirigez un vaisseau spatial.

■ Il est possible, sur votre ordinateur de poche, de jouer à la guerre des étoiles sans avoir à interpréter sans cesse des séries de chiffres qui ne sont pas toujours très parlants. Si vous disposez de son imprimante, la TI 59 vous apprendra votre position et les différentes péripéties de l'aventure à laquelle vous jouez dans des messages clairs :

- votre navire est en 48,
- à vous de jouer,
- tir ennemi en 47 venant du sud,
- coup illégal,
- raté, touché,
- vaisseau ennemi détruit en 56, etc.

Le confort et le plaisir du jeu s'en trouvent nettement augmentés. Dans cette version de la bataille de l'espace, vous tenez le rôle du commandant d'un navire interplanétaire qui doit résister à une invasion de six petits appareils ennemis.

Vous pouvez bien entendu les mettre hors combat en les prenant pour cible : votre puissance de feu est redoutable. Mais ils peuvent également tirer sur votre vaisseau et le détériorer gravement. S'ils parviennent à vous atteindre de 3 à 9 fois, ils vous réduisent même à l'impuissance, et vous avez perdu. Vous choisissez vous-même le nombre fatal de coups. Le tout consiste pour vous à déduire correctement la position de vos adversaires et à ne pas jouer de malchance !

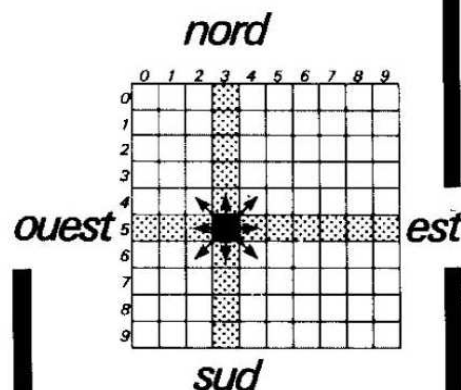
L'espace (autrement dit le champ de bataille) est représenté par un carré de 10 par 10, les colonnes et les rangées étant numérotées de 0 à 9. A chaque phase du combat, vous pouvez déplacer votre vaisseau d'une case seulement dans n'importe quelle direction : Nord, Sud, Est, Ouest, N-E, N-O, S-E ou S-O, à la manière d'un roi sur un échiquier.

Vos adversaires, eux, ne peuvent pas bouger : l'endroit où ils se trouvent reste le même du début à la fin de chaque partie, mais ils sont attentifs à votre position, et si l'un d'entre eux se trouve dans une colonne ou une rangée identique à la vôtre, il tire dans votre direction dès que c'est à lui de jouer. Par bonheur pour vous, vos six ennemis sont de bien piètres artilleurs ; ils ne se trompent jamais sur la direction, mais en ce qui concerne la distance, ils l'évaluent au petit bonheur la chance.

——— Ne perdez pas ———
——— le Nord ———

Pour vous aider à les localiser, votre radar de bord vous indiquera d'ailleurs, à chaque fois, de quel point cardinal provenait le tir qui vous visait (Nord, Sud, Est ou Ouest). Dès que vous penserez avoir une idée de la case où il est, il ne vous restera plus qu'à tirer dans cette case en espérant que c'est la bonne... car si vous vous trompez, vous aurez malheureusement droit à une réplique immédiate.

Un détail dont l'importance est capitale : dans la version du programme telle qu'elle est listée, vous pouvez être touché 8 fois sans conséquences dramatiques (vos boucliers énergétiques encaissent encore le choc), mais à la neuvième atteinte, vous êtes sur la touche. C'est le chiffre 9 du pas 767 qui règle le niveau de difficulté. En lui substituant le chiffre 5 ou 4 par exemple, vous augmentez considérablement vos chances de perdre.



Votre vaisseau est en 5,3 (Case noire). Les flèches désignent les huit cases voisines où vous avez le droit de vous déplacer et les cases grises sont celles où vous pouvez tirer.

Le mode d'emploi n'a rien de compliqué. Vous commencerez par répartir la mémoire de votre micro-poche de telle sorte qu'elle se partage en 20 mémoires de données et 800 pas de programme (2 2nd Op 17). Ensuite, après avoir introduit le programme en mémoire sans commettre d'erreurs (évidemment !), ce qui constitue une très bonne façon de tester votre concentration, vous sauvegarderez le tout sur deux cartes magnétiques. Si vous désirez lister le programme sur votre imprimante, sachez qu'il vous en coûtera trois mètres et demi de papier...

Vous êtes maintenant prêt pour votre première aventure interstellaire. Au début de chaque partie, taper un nombre quelconque, puis pressez sur la touche utilisateur E...

A partir de maintenant, chaque fois que votre ordinateur vous prévient que « c'est à vous de jouer », vous avez le choix entre deux options : déplacer votre vaisseau dans l'une des 8 cases voisines ou tirer dans l'une quelconque des cases de la colonne ou de la rangée où vous êtes.

Pour vous déplacer, il vous suffit d'indiquer la case où vous voulez vous rendre sous la forme XY, où X

Auteur : Jacques Trévidic
 Copyright l'Ordinateur de poche et
 l'auteur.

000	76	LBL	073	01	1	146	00	0	225	86	STF	304	01	01	383	00	0
001	15	E	074	01	1	147	00	0	226	00	00	305	61	GTD	384	00	0
002	47	CMS	075	03	3	148	69	DP	227	71	SBR	306	24	CE	385	01	1
003	36	PGM	076	04	4	149	03	03	228	24	CE	307	73	RC*	386	07	7
004	15	15	077	02	2	150	02	2	229	61	GTD	308	00	00	387	03	3
005	15	E	078	02	2	151	05	5	230	80	GRD	309	71	SBR	388	01	1
006	06	6	079	04	4	152	03	3	231	76	LBL	310	23	LNK	389	69	DP
007	42	STD	080	69	DP	153	02	2	232	75	-	311	22	INV	390	03	03
008	11	11	081	02	02	154	04	4	233	01	1	312	67	EQ	391	00	0
009	69	DP	082	03	3	155	01	1	234	05	5	313	02	02	392	71	SBR
010	20	20	083	05	5	156	01	1	235	03	3	314	80	80	393	35	1/X
011	43	RCL	084	01	1	157	07	7	236	02	2	315	87	IFF	394	43	RCL
012	00	00	085	07	7	158	03	3	237	69	DP	316	02	02	395	10	10
013	42	STD	086	00	0	159	05	5	238	02	02	317	55	-	396	65	*
014	08	08	087	00	0	160	71	SBR	239	04	4	318	87	IFF	397	01	1
015	71	SBR	088	01	1	161	35	1/X	240	01	1	319	01	01	398	00	0
016	25	CLR	089	07	7	162	25	CLR	241	03	3	320	55	-	399	95	=
017	32	X:IT	090	03	3	163	91	R/S	242	03	3	321	61	GTD	400	99	PRT
018	97	DSZ	091	06	6	164	76	LBL	243	00	0	322	90	LST	401	01	1
019	08	08	092	69	DP	165	11	A	244	00	0	323	76	LBL	402	94	+/-
020	00	00	093	03	03	166	98	ADV	245	02	2	324	23	LNK	403	44	SUM
021	34	34	094	03	3	167	55	-	246	04	4	325	87	IFF	404	11	11
022	32	X:IT	095	07	7	168	01	1	247	02	2	326	02	02	405	43	RCL
023	72	ST*	096	00	0	169	00	0	248	07	7	327	03	03	406	11	11
024	00	00	097	00	0	170	95	=	249	69	DP	328	40	40	407	32	X:IT
025	43	RCL	098	01	1	171	42	STD	250	03	03	329	87	IFF	408	01	1
026	00	00	099	07	7	172	08	08	251	02	2	330	01	01	409	67	EQ
027	32	X:IT	100	03	3	173	43	RCL	252	07	7	331	03	03	410	04	04
028	06	6	101	01	1	174	08	08	253	01	1	332	40	40	411	81	81
029	67	EQ	102	00	0	175	75	-	254	07	7	333	22	INV	412	43	RCL
030	85	+	103	00	0	176	43	RCL	255	02	2	334	87	IFF	413	00	00
031	61	GTD	104	71	SBR	177	06	06	256	02	2	335	00	00	414	42	STD
032	00	00	105	35	1/X	178	95	=	257	01	1	336	03	03	415	14	14
033	09	09	106	43	RCL	179	50	I:X	258	03	3	337	39	39	416	67	EQ
034	73	RC*	107	06	06	180	32	X:IT	259	02	2	338	22	INV	417	04	04
035	08	08	108	65	*	181	93	.	260	07	7	339	59	INT	418	33	33
036	67	EQ	109	01	1	182	09	9	261	71	SBR	340	92	RTN	419	85	+
037	00	00	110	00	0	183	67	EQ	262	35	1/X	341	76	LBL	420	01	1
038	11	11	111	95	=	184	02	02	263	22	INV	342	55	-	421	95	=
039	61	GTD	112	99	PRT	185	01	01	264	86	STF	343	04	4	422	42	STD
040	00	00	113	61	GTD	186	01	1	265	00	00	344	02	2	423	15	15
041	18	18	114	80	GRD	187	93	.	266	98	ADV	345	01	1	424	73	RC*
042	76	LBL	115	76	LBL	188	01	1	267	61	GTD	346	03	3	425	15	15
043	25	CLR	116	35	1/X	189	67	EQ	268	80	GRD	347	02	2	426	72	ST*
044	36	PGM	117	69	DP	190	02	02	269	76	LBL	348	04	4	427	14	14
045	15	15	118	04	04	191	01	01	270	24	CE	349	03	3	428	43	RCL
046	71	SBR	119	69	DP	192	01	1	271	43	RCL	350	06	6	429	15	15
047	88	DMS	120	05	05	193	67	EQ	272	11	11	351	03	3	430	61	GTD
048	52	EE	121	69	DP	194	02	02	273	42	STD	352	06	6	431	04	04
049	02	2	122	00	00	195	01	01	274	00	00	353	69	DP	432	14	14
050	59	INT	123	92	RTN	196	93	.	275	43	RCL	354	02	02	433	22	INV
051	55	+	124	76	LBL	197	01	1	276	10	10	355	01	1	434	87	IFF
052	01	1	125	80	GRD	198	22	INV	277	71	SBR	356	07	7	435	02	02
053	00	0	126	01	1	199	67	EQ	278	23	LNK	357	01	1	436	05	05
054	95	=	127	03	3	200	75	-	279	32	X:IT	358	03	3	437	46	46
055	22	INV	128	00	0	201	01	1	280	97	DSZ	359	04	4	438	43	RCL
056	52	EE	129	00	0	202	06	6	281	00	00	360	01	1	439	16	16
057	92	RTN	130	04	4	203	01	1	282	03	03	361	00	0	440	32	X:IT
058	76	LBL	131	02	2	204	07	7	283	07	07	362	00	0	441	43	RCL
059	85	+	132	03	3	205	03	3	284	87	IFF	363	01	1	442	00	00
060	04	4	133	02	2	206	03	3	285	02	02	364	07	7	443	77	GE
061	02	2	134	04	4	207	02	2	286	07	07	365	71	SBR	444	04	04
062	03	3	135	01	1	208	07	7	287	32	32	366	33	X*	445	50	50
063	02	2	136	69	DP	209	69	DP	288	87	IFF	367	01	1	446	01	1
064	03	3	137	02	02	210	04	04	289	00	00	368	06	6	447	94	+/-
065	07	7	138	03	3	211	43	RCL	290	02	02	369	01	1	448	44	SUM
066	03	3	139	06	6	212	08	08	291	93	93	370	07	7	449	16	16
067	05	5	140	00	0	213	42	STD	292	92	RTN	371	03	3	450	43	RCL
068	01	1	141	00	0	214	06	06	293	87	IFF	372	07	7	451	16	16
069	07	7	142	01	1	215	42	STD	294	01	01	373	03	3	452	42	STD
070	69	DP	143	06	6	216	10	10	295	03	03	374	05	5	453	00	00
071	01	01	144	01	1	217	65	*	296	02	02	375	04	4	454	22	INV
072	03	3	145	07	7	218	01	1	297	22	INV	376	01	1	455	86	STF
						219	00	0	298	86	STF	377	69	DP	456	02	02
						220	95	=	299	00	00	378	02	02	457	43	RCL
						221	69	DP	300	61	GTD	379	02	2	458	06	06
						222	06	06	301	24	CE	380	04	4	459	42	STD
						223	86	STF	302	22	INV	381	03	3	460	10	10
						224	01	01	303	86	STF	382	07	7	461	61	GTD

462	02	02	521	00	00	580	00	0	639	01	1	698	03	3	747	69	DP
463	75	75	522	61	GTD	581	69	DP	640	01	1	699	01	1	748	03	03
464	76	LBL	523	05	05	582	03	03	641	03	3	700	03	3	749	03	3
465	33	X²	524	05	05	583	00	0	642	03	3	701	02	2	750	02	2
466	69	DP	525	03	3	584	71	SBR	643	01	1	702	03	3	751	04	4
467	03	03	526	07	7	585	35	1/X	644	69	DP	703	05	5	752	01	1
468	03	3	527	02	2	586	43	RCL	645	02	02	704	01	1	753	01	1
469	01	1	528	04	4	587	06	06	646	03	3	705	06	6	754	05	5
470	03	3	529	03	3	588	71	SBR	647	07	7	706	61	GTD	755	02	2
471	01	1	530	05	5	589	03	03	648	00	0	707	22	INV	756	03	3
472	01	1	531	69	DP	590	34	34	649	00	0	708	76	LBL	757	01	1
473	07	7	532	04	04	591	75	-	650	01	1	709	22	INV	758	07	7
474	03	3	533	43	RCL	592	73	RC*	651	06	6	710	71	SBR	759	71	SBR
475	00	0	534	10	10	593	00	00	652	01	1	711	35	1/X	760	35	1/X
476	02	2	535	65	x	594	71	SBR	653	07	7	712	43	RCL	761	01	1
477	04	4	536	01	1	595	03	03	654	00	0	713	12	12	762	44	SUM
478	71	SBR	537	00	0	596	34	34	655	00	0	714	32	XIT	763	13	13
479	35	1/X	538	95	=	597	95	=	656	69	DP	715	43	RCL	764	43	RCL
480	92	RTN	539	69	DP	598	69	DP	657	03	03	716	06	06	765	13	13
481	02	2	540	06	06	599	10	10	658	01	1	717	67	EQ	766	32	XIT
482	02	2	541	86	STF	600	32	XIT	659	67	EQ	718	07	07	767	09	9
483	01	1	542	01	01	601	71	SBR	660	06	06	719	45	45	768	22	INV
484	03	3	543	71	SBR	602	25	CLR	661	82	82	720	43	RCL	769	67	EQ
485	02	2	544	02	02	603	71	SBR	662	87	IFF	721	00	00	770	02	02
486	02	2	545	97	97	604	03	03	663	00	00	722	42	STD	771	75	75
487	03	3	546	43	RCL	605	34	34	664	06	06	723	16	16	772	03	3
488	01	1	547	06	06	606	42	STD	665	74	74	724	43	RCL	773	03	3
489	01	1	548	42	STD	607	12	12	666	01	1	725	12	12	774	01	1
490	07	7	549	10	10	608	75	-	667	07	7	726	42	STD	775	07	7
491	61	GTD	550	86	STF	609	73	RC*	668	03	3	727	10	10	776	03	3
492	07	07	551	00	00	610	00	00	669	06	6	728	86	STF	777	05	5
493	82	82	552	71	SBR	611	71	SBR	670	03	3	729	02	02	778	01	1
494	76	LBL	553	03	03	612	03	03	671	07	7	730	61	GTD	779	06	6
495	12	B	554	02	02	613	34	34	672	61	GTD	731	24	CE	780	04	4
496	55	-	555	61	GTD	614	95	=	673	22	INV	732	03	3	781	01	1
497	01	1	556	80	GRD	615	69	DP	674	03	3	733	05	5	782	71	SBR
498	00	0	557	76	LBL	616	10	10	675	06	6	734	01	1	783	35	1/X
499	95	=	558	90	LST	617	22	INV	676	04	4	735	03	3	784	98	ADV
500	42	STD	559	03	3	618	67	EQ	677	01	1	736	03	3	785	98	ADV
501	10	10	560	07	7	619	06	06	678	01	1	737	07	7	786	98	ADV
502	22	INV	561	02	2	620	01	01	679	06	6	738	01	1	787	22	INV
503	86	STF	562	04	4	621	73	RC*	680	61	GTD	739	07	7	788	86	STF
504	01	01	563	03	3	622	00	00	681	22	INV	740	71	SBR	789	00	00
505	43	RCL	564	05	5	623	71	SBR	682	87	IFF	741	35	1/X	790	22	INV
506	10	10	565	00	0	624	23	LNx	683	00	00	742	61	GTD	791	86	STF
507	71	SBR	566	00	0	625	44	SUM	684	06	06	743	04	04	792	02	02
508	23	LNx	567	01	1	626	12	12	685	98	98	744	50	50	793	25	CLR
509	32	XIT	568	07	7	627	43	RCL	686	03	3	745	03	3	794	91	R/S
510	43	RCL	569	71	SBR	628	12	12	687	02	2	746	07	7	795	00	0
511	06	06	570	33	X²	629	65	x	688	04	4						
512	71	SBR	571	01	1	630	01	1	689	01	1						
513	23	LNx	572	07	7	631	00	0	690	01	1						
514	67	EQ	573	03	3	632	95	=	691	07	7						
515	05	05	574	01	1	633	99	PRT	692	03	3						
516	25	25	575	00	0	634	04	4	693	06	6						
517	87	IFF	576	00	0	635	02	2	694	03	3						
518	00	00	577	00	0	636	01	1	695	07	7						
519	75	-	578	00	0	637	07	7	696	61	GTD						
520	86	STF	579	00	0	638	03	3	697	22	INV						



est le numéro de la ligne et Y celui de la colonne, puis de taper sur la touche A.

Pour tirer, indiquez la case visée de la même façon que pour déplacer votre vaisseau (XY), mais appuyez ensuite sur la touche B.

En pratiquant ce jeu, vous vous apercevrez que :

- si le micropoche vous rend la main après l'un de vos déplacements ou l'un de vos tirs, c'est qu'aucun appareil ennemi ne se trouve dans la colonne et la rangée que vous occu-

pez, et ce renseignement est très précieux,

- il arrive parfois que deux appareils ennemis occupent la même case : vous faites alors d'une pierre deux coups !
- il arrive également (mais rarement) que vos adversaires se tirent les uns sur les autres en cherchant à vous atteindre,
- le programme surveille si vos déplacements et vos tirs sont bien conformes aux règles du jeu.

Pour vous placer dans les condi-

tions les plus confortables, je vous suggère de dessiner une grille 10 x 10 numérotée de 0 à 9 et de la photocopier ; cela vous épargnera d'avoir à gommer vos trajectoires ou à tracer une nouvelle grille à chaque partie.

Comme dans tous les jeux de déduction (et les jeux de bataille), vous vous apercevrez rapidement que vous allez devoir procéder par élimination.

□ Jacques Trévidic