

LA CITÉ INTERDITE



LA CITÉ INTERDITE

Lancé à travers l'espace-temps, vous vous retrouvez au 26^e siècle, au cœur d'une cité où seuls les moins de vingt ans ont le droit de vivre !

Et vous venez de fêter cent anniversaires fatal...

Le fil d'Ariane pour sortir de ce guépier :

votre calculatrice Canon X 07

et le plan de la cité situé p. 52 et 53.



BUT DU JEU

Vous faites partie d'une équipe de chercheurs, travaillant à la réalisation d'une machine pour voyager dans le temps. Après une fausse manœuvre d'un de vos collègues, vous avez été téléporté en l'an 2595. Vous vous trouvez dans une ville, mais c'est là votre seule certitude. La population vivant à Delta 2000 vous regarde d'une

façon étrange. Tout à coup, les services de sécurité viennent vous arrêter. L'acte d'accusation est étrange mais simple. Delta 2000 est une ville réservée aux humains de moins de vingt ans. En effet, dans cette société peu habituelle, chaque ville correspond à une tranche d'âge. Toute violation de cette loi, entraîne une sanction de mort immédiate. Jeté au fond d'une cellule, vous préparez votre évasion. Soudain deux gardiens se battent devant la porte de votre prison, c'est peut-être votre seule chance. Vous vous précipitez hors de votre cellule et vous vous dirigez au plus vite vers Omega 4000. Une fois franchies les portes de la ville, vous devez grimper jusqu'au sommet de la cité, sur la plateforme qui vous permettra de repérer la Terre à l'année de votre départ, c'est-à-dire 1984.

PRINCIPE DU JEU

Vous devez parcourir au plus vite les soixante-dix résidences de la cité Omega 4000. Faites vite, car les hommes

du service de sécurité se rapprochent peu à peu. Votre longue ascension commence à partir de la résidence 1. Au total six pièges peuvent se présenter. Les premiers vous téléporteront trois résidences plus loin. D'autres vous obligeront à faire preuve de réflexe en pressant la touche correspondant au caractère allumé au clavier, soit en aidant un petit bonhomme à sauter par-dessus de nombreuses haies. Enfin, des exercices de réflexion vous seront proposés. Dans le premier, vous devez retrouver un nombre constituant une suite logique. Le second s'apparente au jeu de la vache



```
20 FORI=1TO500STEP20:BEEP1,2:NEXTI:CLS:F
01=16TO103:FORL=1TO4:PSET(I,L):NEXTL
30 FORL=27TO30:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FOR
I=30TO45:PSET(I,10):PSET(I,11)
40 PSET(I,12):NEXTI:FORI=50TO54:FORL=10
02:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI=13TO22
50 FORL=36TO40:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FOR
I=60TO64:FORL=10TO22:PSET(I,L):NEXTL
60 NEXTI:FORI=64TO69:FORL=20TO22:PSET(I,
L):NEXTL:NEXTI:FORI=69TO83:PSET(I,10)
70 PSET(I,11):PSET(I,12):NEXTI:FORI=74TO
78:FORL=13TO22:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI
80 FORI=14TO19:PSET(0,1):PSET(1,1):PSET(
11,1):PSET(11,1):PSET(2,1)
90 PSET(11,1):NEXTI:FORI=12TO15:PSET(3,
1):PSET(4,1):PSET(11,1):PSET(11,1)
100 NEXTI:FORI=18TO21:PSET(3,1):PSET(4,1)
110 PSET(11,1):PSET(11,1):NEXTI
120 PSET(2,13):PSET(2,20):PSET(11,13):P
SET(11,20)
```

```
120 L=12:FORI=STO15:L=L-1:PSET(I,L):PSET
(I,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
130 PRESET(0,14):PRESET(0,19):PRESET(11,
14):PRESET(11,12)
140 FORI=104TO114:L=L+1:PSET(I,L):PSET(I,
L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
150 L=17:FORI=STO15:L=L+1:PSET(I,L):PSET
(I,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
160 L=31:FORI=104TO114:L=L+1:PSET(I,L):P
SET(I,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
170 PRESET(15,31):PSET(15,27):PRESET(11,
17):PSET(11,21):PSET(11,21)
180 PRESET(3,21)
185 REM Fin présentation et musique
190 FORI=300TO80STEP20:BEEP1,3:NEXTI
195 REM Data Jeu des mots
200 DATA CATION, MAISON, VOLANT, PLAQUE, ENFA
NT, TENNIS, BONBON, CANAPE, CHAISE, BATEAU
210 DATA GUERRE, JOUEUR, SECRET, CADEAU, DORM
IR, PERDRE, RISQUE, AVOUER, LETTRE, TENDRE
```

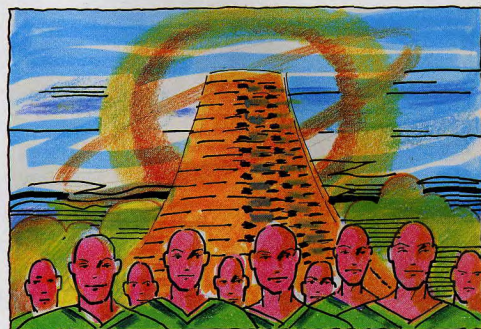
puisqu'il s'agit de découvrir un mot de six lettres choisi par l'ordinateur avec sept essais au maximum. Bien sûr, vous ne connaissez pas l'emplacement de ces différents pièges, le hasard décidera pour vous. Combien de malchance, vous ne pouvez choisir votre vitesse de déplacement.

RÈGLES PARTICULIÈRES

La Cité Interdite aura beaucoup plus de piment si plusieurs joueurs essayent d'atteindre en même temps le sommet de la cité Omega 4000. Mais vous pouvez aussi jouer seul.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULATRICE ?

Entrez le programme dans la calculatrice Canon X07. Cette opération terminée vous êtes catapulté en pleine science-fiction. Seule votre réflexion et vos réflexes vous permettront d'atteindre la résidence 65 de la cité Omega 4000. Faites « Run » pour commencer une partie. Après l'apparition du logo Tilt, retentit une petite musique. Entrez le nombre de joueurs (entre 1 et 9) et leurs prénoms puis pressez « Return ». La partie commence, tous les déplacements sont gérés par la calculatrice. Il suffit de suivre fidèlement ses différentes instructions. Vous pouvez avancer à chaque coup d'une à trois résidences. Pour gagner, il faut atteindre au plus vite le sommet de la cité. Mais comment ressortir d'une résidence piégée ? Lorsque vous êtes téléporté, il n'y a rien à faire, vous devez simplement prendre votre mal en patience. La téléportation s'effectue soit en avant soit en arrière, de trois ou quatre résidences à chaque fois.



Le premier test de réflexes consiste à presser le plus rapidement possible la touche « Shift » et celle correspondant à la lettre de l'alphabet lisible à l'écran. Dans le second vous devez aider un petit bonhomme à sauter les obstacles. Lorsqu'il commence sa course, juste avant la première haie, pressez la touche d'édition, flèche dirigée vers le haut, afin qu'il l'évite et ainsi de suite. A la première collision avec une haie, c'est la chute. Si vous tombez sur le jeu de la vache, la calculatrice vous propose un mot de six lettres à découvrir en sept essais.

L'ordinateur affiche la question « Mot ? », entrez six lettres au hasard ou un mot. Ensuite vous connaîtrez le nombre de lettres figurant à la fois dans votre suggestion et le mot choisi par la calculatrice. Le second test de réflexion vous propose une suite logique parmi les trois qu'elle contient. A vous de trouver le bon nombre faisant parti de la suite. En cas d'échec, attendez-vous au pire... Après avoir survécu ou péri dans l'un des pièges, l'ordinateur contrôle votre nouvelle position de manière à ce qu'elle soit la moins dangereuse possible.

```
220 DATANUMERO,REVUES,NOUVEL,OCTAUE,LIMI
TE,PROPRE,ASTUCE,SKIEUR,CHAQUE,MAITRE
230 CLS:LOCATE 1,1:PRINT "LA CITE INTER
DITE":INPUT"Nb de joueurs";A
240 IFA:QORA:STHEN230
250 CLS:FORI=0TOA-1:PRINT "Prenom du jou
eur";I+1:INPUTB$(I):NEXTI:BEEP345,23
255 FORI=0TOA-1:C(I)=999:D(I)=1:E(I)=3:N
EXTI
260 FORI=0TOA-1:CLS:PRINT B$(I);" a vous
de Jouer"
262 IFD(I)<1THEND(I)=1
264 M=0:X=0:FORL=0TOA-1:IFC(I)>0THEN M=M
+1
265 IFE(I)=0THENX=X+1
266 NEXTL:IFA:MORA:XTHEN665
267 IFC(I)>0THENPRINT B$(I);" parti fini
a":FORL=1TO999:NEXTL:GOTO360
268 PRINT "C" pour continuer"
269 LOCATE 0,0:IFINKEY$<"C"THENGOTO269E
```

```
1.SCLS:LOCATE 1,0
280 CLS:LOCATE 5,2:FONT$(243)="24,24,60,
60,90,24,40,108":PRINT CHR$(243)
290 LOCATE 1,0:F=F+INT(RND(0)*3+1):D(I)=D
(I)+F
291 IFD(I)>64THEN700
292 IFD(I)<1THEND(I)=1
294 PRINT "Il reste":C(I);"heures de vie
, us etes devant la residence";D(I);
295 REM test des residences
296 FORL=1TO159:NEXTL:PRINT ""
300 IFD(I)=3THEN 600
302 IFD(I)=17THEN 600
304 IFD(I)=35THEN 600
306 IFD(I)=51THEN 600
308 IFD(I)=116THEN600
310 IFD(I)=5THEN450
311 IFD(I)=13THEN450
312 IFD(I)=31THEN450
313 IFD(I)=31THEN450
```



```

314 IFD(1)=39THEN450
315 IFD(1)=47THEN450
316 IFD(1)=55THEN450
320 IFD(1)=7THEN800
322 IFD(1)=25THEN800
324 IFD(1)=43THEN800
326 IFD(1)=57THEN800
330 IFD(1)=9THEN510
332 IFD(1)=27THEN510
334 IFD(1)=41THEN510
336 IFD(1)=49THEN510
338 IFD(1)=59THEN510
340 IF D(1)=11THEN900
342 IFD(1)=21THEN900
344 IFD(1)=33THEN900
346 IFD(1)=53THEN900
350 IFD(1)=15THEN370
351 IFD(1)=19THEN370
352 IFD(1)=29THEN370
353 IFD(1)=37THEN370
354 IFD(1)=45THEN370
355 IFD(1)=63THEN370
360 NEXT I:GOTO 260
370 REM test de reflexes
380 CLS:LOCATE 7,2:PRINT "Attention,
c'est parti !":FOR L=1 TO 999:NEXT L:CLS
390 J$="abcdefghijklmnopqrstuvwxyz":M=(R
ND(0)*26)+1:K$=MID$(J$,M,1):LOCATE 8,2
400 PRINT K$:L=L+1
410 L=L+1:IF INKEY$="" THEN410
420 IF L(25) THEN D(1)=D(1)+6:GOTO360
430 IF L(25) AND L(99) THEN D(1)=D(1)+3:C(1)=C(
1)-30:GOTO360
440 D(1)=D(1)-2:C(1)=C(1)-60:E(1)=E(1)-1
:GOTO360
450 REM mot a retrouver
460 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "Jeu de la vache
":FOR L=1 TO 80:BEEL,1:NEXT L
470 RESTORE:FOR L=1 TO 80:READ N$:NEXT
L
475 CLS:INPUT "Un mot :";O$;P=0:IF LEN(O$)<
>8 THEN475
480 FOR L=1 TO 8:IF MID$(N$,L,1)=MID$(O$,L,1
) THEN P=P+1
485 IF P=8 THEN L=P:GOTO420
490 NEXT L:PRINT O$;"=";P;"bonnes lettres
":I=0+1:FOR L=1 TO 999:NEXT L
495 IFQ(7) THEN L=ND(0)*199:GOTO420
500 GOTO475
508 IFD(1)=61 THEN600
510 REM saut d'obstacles

```

```

520 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "SAUT D'OBSTAC
LES":FOR L=99 TO 170:BEEL,1:NEXT L
530 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "PRET ?":FOR
L=1 TO 999:NEXT L
532 FONT$(240)="1,1,1,1,1,6,6,6"
534 FONT$(241)="24,24,60,58,56,24,40,44"
536 FONT$(242)="48,48,120,116,112,48,72,
132"
540 BEEP555,12:CLS:LOCATE 5,2:PRINTCHR$(
240):LOCATE 9,2:PRINT CHR$(240)
550 LOCATE13,2:PRINT CHR$(240):LOCATE 17
,2:PRINT CHR$(240):X=0:Y=2:5=241
560 FOR L=0 TO 119:PSET(L,241):NEXT L
565 S=S+1:IF S=243 THEN5=241
568 FOR L=1 TO 9:NEXT L
570 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(S):X=X+1:IF X=19
THEN L=5:GOTO420
572 IF X=SANDY=2 THEN L=75:GOTO420
574 IF X=9ANDY=2 THEN L=75:GOTO420
576 IF X=13ANDY=2 THEN L=75:GOTO420
578 IF X=17ANDY=2 THEN L=75:GOTO420
580 LOCATE X-1,Y:PRINT " :Z=STICK(0):IF
Z=1 THEN Y=1:GOTO565
590 Y=2:GOTO565
600 REM suite logique
610 CLS:LOCATE 5,2:PRINT "Suite Logique":
FOR L=1 TO 95:BEEL,3:NEXT L:CLS:Z=RD(0)*9
620 T=0:IF Z=8 THEN INPUT "6 22 46 " :T:L=5:IF
T=78 THEN420 ELSE625
623 GOTO630
625 L=310073:GOTO420
630 IF Z=6 THEN INPUT "93 189 72 " :T:L=5:IF
T=14 THEN420 ELSE635
632 GOTO640
635 L=310073:GOTO420
640 IF Z=4 THEN INPUT "36 21 10 " :T:L=5:IF
T=37 THEN420 ELSE645
642 GOTO650
645 L=310073:GOTO420
650 IF Z=2 THEN INPUT "10 17 26 " :T:L=5:IF
T=37 THEN420 ELSE650
652 GOTO660
660 L=310073:GOTO420
665 CLS:FOR L=1 TO 50:STEP 20:BEEL,2:NEXT L:
LOCATE 5,0
670 PRINT CHR$(243):LOCATE 3,0:PRINT "To
us les joueurs ont echoués":END
700 CLS:FOR L=1 TO 999:STEP 3:BEEL,2:NEXT L:PR
INT B(1);"; vs avez réussi !":END
800 D(1)=D(1)+3:E(1)=E(1)-30:GOTO300
900 D(1)=D(1)-4:E(1)=E(1)-30:GOTO300

```



Le Grand Prix



WAYDON (IMS Software). Une quête au trésor mysté-
rieux. Le héros doit franchir de nombreux Waydons.
Graphisme haute résolution. CHG 1584 Annex:
GP 0. Commande: 145-00 01
1405

Le Prix du Meilleur Scénario



FANTASIA DIAMOND (Newman Consultant).
Une quête que Boris, le héros, doit accomplir.
Remarque spéciale: le scénario est très
général. L'interprétation est excellente.
GP 0. Commande: 145-00 01
1405

Le Prix de la Meilleure Animation Graphique



TRASHMAN (New Generation Software/Guichet 516).
Le héros doit trouver tout les trésors de son pays.
Le jeu est très amusant et original.
Graphisme haute résolution. Spectacle: 24K-60K.
Commande: 145-00 01
1405

Le Prix de l'Action



TITANIC (R and S Software). Tout ce qui Titanic a été
gagné. Mais il faut l'histoire, l'expérience, l'adren-
aline. Le héros doit sauver le plus de monde.
Bonne animation.
Spectacle: 24K-60K
1405

VENTE EN FRANCE, BELGIQUE ET SUISSE DANS LES BOUTIQUES INFORMATIQUES. Par correspondance: adresse, commande et règlement à VTR - 54, rue Koenig 75018 Paris - en précisant les références et quantités souhaitées. Frais de port 10 F pour l'envoi d'une cassette. Port gratuit à partir de 2 cassettes en payant la marque VTR ci-contre. Expédition sous 48 h. Le collectionneur "Grand Prix International du logiciel d'aventure" est diffusé en exclusivité par VTR. Le Grand Prix est organisé après consultation de 70 fabricants (Pays Européens et USA).

VTR
SOFTWARE