

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 cet anniversaire fatal...

Le fil d'Ariane pour sortir de ce guépier:

votre calculette 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 métropole futuriste nommée Delta 2000. Après une fausse manœuvre d'un de vos collègues, vous avez été téléporté en l'an 2959. 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 moins de vingt ans. Les autres sont interdits. 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. Mais franchir les portes de la ville vous devrez grimper jusqu'au sommet de la cité, sur la plateforme qui vous permettra de regagner la Terre à l'inverse de votre départ, c'est-à-dire 1984.

PRINCIPE DU JEU

Vous devez parcourir au plus vite les soixante-cinq 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 parir de la résidence 1. Au total six périodes de jeu se présentent. Les premiers vous déporteront sur trois résidences plus loin. D'autres vous obligeront à faire preuve de réflexe soit 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



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

RÈGLES PARTICULIÈRES

La Cité Interdite aura beaucoup plus de严谨 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 CALCULETTE ?

Entrez le programme dans la calculette Canon X 07. 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 menu, entrez "1" pour continuer. Entrez le nombre de joueurs (entre 1 et 9) et leurs noms puis pressez "Return". La partie commence, tous les déplacements sont générés par la calculette, 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. Maintenant, ressortez de la calculette, pliez ? Lorsque vous êtes déporté, 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 preser 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 "Shift" et celle correspondant à la hauteur, afin qu'il s'élève et bondisse de la chute. Si vous tombez sur le jeu de la vache, la calculette 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 calculette. Le second test de réflexion vous propose une suite logique parmi les trois qu'elle contient. A vous de trouver la bonne et de la pressez à la suite. En cas d'échec, attendez-vous au pire... Après avoir survécu ou péri dans l'un des piéges, l'ordinateur contrôle votre nouvelle position de manière à ce qu'elle soit la moins dangereuse possible.

```

20 FORI=1TO50STEP20:BEEP1,2:NEXTI:CLS:FORI=16TO103:FORL=1TO4:PSET(I,L):NEXTL:FORL=22TO30:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI=3TO45:PSET(I,L):PSET(I,1,1)
40 PSET(I,1,12):NEXTI:FORI=50TO54:FORL=10TO22:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI=13TO22
50 FORL=36TO48:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI=6TO64:FORL=10TO22:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI=64TO119:FORL=20TO22:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI=69TO83:PSET(I,1,10)
70 PSET(I,1,11):PSET(I,1,12):NEXTI:FORI=74TO78:FORL=13TO22:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI=14TO19:PSET(O,I):PSET(I,O):PSET(118,1):PSET(119,1):PSET(2,1)
90 PSET(I,117,1):NEXTI:FORI=12TO15:PSET(3,1):PSET(4,1):PSET(115,1):PSET(116,1)
100 NEXTI:FORI=18TO21:PSET(3,I):PSET(4,I):PSET(115,I):PSET(116,I):NEXTI
110 PSET(2,13):PSET(2,20):PSET(117,13):PSET(117,20)

```

```

120 L=12:FORI=5TO15: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(119,14):PSET(117,PSET(116,12)
140 FORI=10TO114:L=L+1:PSET(I,L):PSET(I,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
150 L=17:FORI=5TO15:L=L+1:PSET(I,L):PSET(I,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
160 L=31:FORI=10TO114:L=L-1:PSET(I,L):PSET(I,L-1):PSET(I,1,12):PSET(I,L-3):NEXTI
170 PRESET(15,31):PSET(15,27):PRESET(114,17):PSET(114,21):PRESET(116,21)
180 PRESET(3,21)
185 REM Fin présentation et musique
190 FORI=300TO200STEP20:BEEP1,3:NEXTI
195 REM DATA jeu des mots
200 DATACAMION,MAISON,VOILANT,PLAQUE,ENFANT,TENNIS,BONBON,CANAPE,CHaise,BATEAU
210 DATAGUERRE,JOUEUR,SECREt,CADEAU,DORMIR,PERDRE,RISQUE,AUQUER,LETTRE,TENDRE

```

```

220 DATANUMERO,REVUES,NOUVEL,Octave,LIMITE,PROPRE,ASTUCE,SKEUR,CHQUE,MAITRE
230 CLS:LOCATE 1,1:PRINT "LA CITE INTERDITE":INPUT "Nbre de joueurs ";J
240 IF(J>0)THEN 230
250 CLS:FORI=0TOA-1:PRINT "Prenom du joueur";I:1;:INPUT B(I):NEXTI:BEEP345,23
255 FORI=0TOA-1:C(I)=999:D(C)=1:E(C)=3:NEXTI
260 FORI=0TOA-1:CLS:PRINT B*(I);" a vous de Jouer"
262 IF(C(I)<1)THEN D(I)=1
264 M=0:X=0:FORL=0TOA-1:IF(C(I)<0)THEN M=M+1
265 (E(C)=0)THEN N=X+1
266 NEXTL:IF(A(M)=M)THEN 266
267 IF(C(I)<0)THEN PRINT B*(I);" partie finie"
268 FORL=1TO999:NEXTL:GOTO360
269 PRINT "(C) pour continuer"
270 LOCATE 0,0:IF(NEY$<>"C")THEN GOTO269E

```

```

LSECLS: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=INT(RND(0)*3+1):D(C)=0:I=F
291 IFD(I)=64THEN200
292 IFD(I)<1THENH(D(I))=1
294 PRINT " Il reste ";C(D(I));" heures de vie , vs etes devant la residence";D(C);
295 REM test des residences
296 FORL=1TO1599:NEXTL:PRINT ""
300 IFD(I)=31THEN 600
302 IFD(I)<17THEN 600
304 IFD(I)=35THEN 600
306 IFD(I)=51THEN 600
308 IFD(I)=61THEN 600
310 IFD(I)=57HEN450
311 IFD(I)=13HEN450
312 IFD(I)=23HEN450
313 IFD(I)=31HEN450

```

SESAME

```

314 IFD(I)=39THEN450
315 IFD(I)=47HEN450
316 IFD(I)=55HEN450
320 IFD(I)=7HEN800
322 IFD(I)=25HEN800
324 IFD(I)=43THEN800
326 IFD(I)=52HEN800
330 IFD(I)=91HEN510
332 IFD(I)=22THEN510
334 IFD(I)=41HEN510
336 IFD(I)=49HEN510
338 IFD(I)=59HEN510
340 IF D(I)=11THEN900
342 IFD(I)=21HEN900
344 IFD(I)=33HEN900
346 IFD(I)=53HEN900
350 IFD(I)=15HEN 570
351 IFD(I)=19HEN370
352 IFD(I)=29HEN370
353 IFD(I)=37HEN370
354 IFD(I)=45HEN370
355 IFD(I)=63HEN370
360 NEXTI :GOTO 260
370 REM test de reflexes
380 CLS:LOCATE 7,2:PRINT "Attention,
c'est parti":FORL=1TO999:NEXTL:CLS
390 J$="abcdefghijklmnoprstuvwxyz":M=(R
ND(0)*26)+1:K$=MID(J$,M,1):LOCATE 8,2
400 PRINT K$:L=0
410 L=L+1:IFINKEYY<>K$THEN410
420 IFL>25THEN(I)=D(I)+6:GOT0360
430 IFL>25ANDL<99THEN(I)=D(I)+3:C(I)=C(I)
1)-30:GOT0360
440 D(I)=D(I)-2:C(I)=C(I)-60:E(I)=E(I)-1
:GOT0360
450 REM mot à retrouver
460 CLS:LOCATE3,2:PRINT "jeu de la vache
":FORL=1TO80:BEEP1,1:NEXTL
470 RESTORE:FORL=1TO990*30:READn:NEX
TL
475 CLS:INPUT "Un mot ",0$:P=0:IFLEN(0$)<
>61HEN475
480 FORL=1TO6:IFMID$(n,L,1)=MID$(0$,L,1
)THENP=P+1
485 IF P=6THENL=P:GOT0420
490 NEXTL:PRINT 0$;"":P;"bonnes lettres
":Q=G1:FORL=1TO999:NEXTL
495 IFQ>7HENL=RND(0)*199:GOT0420
500 GOT0425
508 IFD(I)=61HEN600
510 REM saut d'obstacles

```

Bonne chance

```

520 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "SAUT D'OBSTAC
LES":FORL=99TO170:BEEP1,1:NEXTL
530 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "PRET ????":FOR
L=1TO999:NEXTL
532 FONT#(240)="1,1,1,1,1,6,6,6"
534 FONT#(241)="24,24,60,58,56,24,48,44"
536 FONT#(242)="48,48,120,116,112,48,72,
132"
540 BEEP555,12:CLS:LOCATE 5,2:PRINTCHR$(2
40):LOCATE 9,2:PRINT CHR$(240)
550 LOCATE13,2:PRINT CHR$(240):LOCATE 17
,2:PRINT CHR$(240):X=0:Y=2:S=241
560 FORL=1TO119:STEP1,L,241:NEXTL
565 S=S+1:IFS=243HEN5=241
568 FORL=1TO29:NEXTL
570 LOCATEX,Y:PRINT CHR$(S):X=X+1:IFX=19
THENL=5:GOT0420
572 IFX=5ANDY=2THENL=75:GOT0420
574 IFX=9ANDY=2THENL=75:GOT0420
576 IFX=13ANDY=2THENL=75:GOT0420
578 IFX=17ANDY=2THENL=75:GOT0420
580 LOCATE X-1,Y:PRINT " " :Z=STICK(0):IF
Z=1THENY=1:GOT0565
582 Y=2:GOT0565
588 REM suite logique
610 CLS:LOCATE5,2:PRINT "Suite logique":F
ORL=1TO755:BEEP1,3:NEXTL:CLS:Z=RND(0)*9
622 T=0:IFZ>8THENINPUT"6 22 46 ";T:L=5:I
FT=78HEN420ELSE625
623 GOT0630
625 L=310073:GOT0420
630 IFZ>6THENINPUT"973 189 72 ";T:L=5:I
FT=14HEN420ELSE635
632 GOT0640
635 L=310073:GOT0420
640 IFZ>4THENINPUT"36 21 10 ";T:L=5:IFT=
37HEN420ELSE645
642 GOT0650
645 L=310073:GOT0420
650 IFZ>2THENINPUT"10 17 25 ";T:L=5:IFT=
32HEN420ELSE660
652 GOT0610
660 L=310073:GOT0420
665 CLS:FORL=1TO508STEP20:BEEP1,2:NEXTL
:LOCATE 5,0
670 PRINT CHR$(243):LOCATE 3,0:PRINT "lo
us les joueurs ont échoués":END
700 CLS:FORL=1TO99STEP3:BEEP1,2:NEXTL:PR
INT B$(1):" vs avez réussi":END
800 D(I)=D(I)+3:E(I)=E(I)-30:GOT0300
900 D(I)=D(I)-4:E(I)=E(I)-30:GOT0300

```

GRAND PRIX INTERNATIONAL DU LOGICIEL D'AVENTURE

PALMARES MAI 84 - LES 4 JEUX EN VERSION FRANÇAISE POUR ORDINATEURS FAMILIAUX



Le Grand Prix

WAYDOR (Waydor Software) Un jeu pour deux joueurs. Un système de déplacement très précis. Graphisme haute résolution. One Touch Games. GP01. Commandes : 04, GP03, 1402.



**Le Prix du Meilleur
Scénario**

FANTASIA DIAMOND (Hawson Consultants) Tous les détails sont bons, mais l'ambiance est un peu trop commerciale. Graphisme haute résolution. Commandes : ABK. GP02. Commandes : 04, GP03, 1402.



**Le Prix de la Meilleure
Animation Graphique**

TRAKKER (VTR Software) Un excellent Software (Quick Silver). Le jeu est très bien fait, mais il manque un peu de variété. Il y a des possiblités de surprises... Graphisme haute résolution. Spectre : 28. GP03. Commandes : 04, GP03, 1402.



Le Prix de l'Action

TITANIC (Koral & Sofware) Un bon jeu de tir. Peut-être il faut trouver une stratégie pour le bateau, mais ce jeu passe à 600 colonnes. Bonne chance.

