

# 24 DÉSERT DES TARTARES

Vous êtes dans le Désert des Tartares sur un chameau et vous avez deux cents kilomètres de sable hostile à parcourir.

Votre monture et vous avez besoin d'eau pour survivre, vous en trouverez dans les oasis. Votre fidèle "vaisseau du désert" malgré toute sa bonne volonté doit se reposer et dormir quand il n'a plus d'énergie pour vous porter.

En plus des pillards malveillants qui vous poursuivent, diverses péripéties vous attendent et risquent d'entraver votre progression, voire d'être fatales.

**victor**  
PROGRAM

## CHARGEMENT

Pour utiliser le Désert des Tartares vous devez, au préalable, charger dans votre VICTOR LAMBDA le BASIC PARALLEL PRINTER Version 4.7/3. (Si vous ne disposez que de la version 1 ou 2 reportez-vous au paragraphe suivant).

Après avoir chargé le BASIC, appuyez sur RESET puis sur L. Rembobinez la cassette si nécessaire par RÉWIND puis enfoncez la touche READ du magnétocassette. Le programme démarrera automatiquement dès qu'il sera chargé.

### BASIC PARALLEL PRINTER VERSION 4.7/1 ou 4.7/2

Si vous possédez cette version du BASIC PARALLEL PRINTER vous pouvez tout de même utiliser le Désert des Tartares en procédant de la manière suivante :

Dès que le programme est chargé, appuyez simultanément sur les touches CTRL et C, le message BREAK et au-dessus OK apparaîtra. Vous devez :

REEMPLACER DANS LA LIGNE 26 LE PLOT 0, 61, 2, 115, 2 par : FORX : 0T0112 : PLOTX, 61, 2 : NEXT.

Vous pourrez ensuite sauvegarder cette version sur une cassette en exécutant la commande CSAVE du BASIC.

## EXECUTION DU JEU

Votre objectif est de traverser sain et sauf les deux cent kilomètres du désert.

Vous disposez de 6 commandes pour dialoguer avec votre ordinateur VICTOR LAMBDA :

V : Vitesse maximum ; D : Demi-vitesse ; B : Boire ; N : Nuit ; S : Situation ; C : Commande.

Les effets de ces commandes sont les suivants :

V : Vitesse maximum. Appuyez sur la touche V pour obtenir la vitesse maximum de votre chameau (entre 5 et 20 kms) cela lui coûtera 3 unités d'énergie.

D : Demi-vitesse. La touche D fera déplacer votre chameau à demi-vitesse (entre 1 et 10 kms). Il utilisera pour cela une unité d'énergie.

B : Boire. Tous les 4 tours minimum vous devrez boire en appuyant sur la touche B, cette eau sera prélevée sur vos rations.

VICTOR vous préviendra quand il sera nécessaire de vous réhydrater. Chaque fois que trouverez une oasis, votre provision d'eau sera automatiquement renouvelée. Profitez-en pour boire.

N : Nuit. Votre chameau reconstituera ses forces en dormant, résultat obtenu en tapant la touche N. Il repartira avec un potentiel énergétique maximum, mais cela vous coûtera un tour.

## CHARGEMENT DU PROGRAMME.

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette de Victor en appuyant sur la touche «stop-eject»
  - Insérez d'abord la cassette BASIC // PRINTER dans l'appareil, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
  - Fermez le couvercle de la platine et appuyez sur la touche «RESET»
  - Si vous utilisez un Victor II HR, tapez «R» pour Résolution Standard.
  - Appuyez sur la touche «L» du clavier.
  - Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
  - Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
  - Pendant le chargement, Victor émet des sons intermittents et un générique apparaît sur l'écran.
  - Attendez que le BASIC réponde ok. Puis appuyez deux fois sur la touche «stop-eject» et rangez la cassette BASIC // PRINTER.
  - Placez ensuite la cassette programme dans le lecteur et chargez-la comme indiqué ci-dessus par RESET-L.
  - Avant de commencer le jeu, branchez les contrôleurs à main, ou le contrôleur gauche uniquement, si vous êtes seul à jouer.
- La touche «Back Space» vous permet de corriger une faute de frappe, en revenant en arrière signe après signe.

**S** : Situation. La touche S vous rendra compte de votre situation en ce qui concerne le niveau d'énergie de votre chameau, le stock d'eau, etc...

**C** : Commande. A tout moment vous pouvez afficher les instructions disponibles dans le jeu en appuyant sur C.

### LISTING DU PROGRAMME

Un listing complet du Désert des Tartares vous est fourni, vous pouvez l'utiliser pour modifier le jeu et améliorer votre connaissance de la programmation en BASIC de ce genre de jeux.

Bon voyage et Bonne chance ! Vous en aurez besoin...

**victor**  
PROGRAM

**victor**  
*PROGRAM*

# 24

# DESERT DES TARTARES

**victor**  
PROGRAM

```
4 CLS:COLOR3,1,4,0:H=1:R=1:POKE24545,101:POKE24546,75:REM*desert des tartares*
6 PRINT"BIENVENU DANS' LE DESERT DES":PRINT:PRINT"-T A R T A R E S-":PRINT
8 PRINT" ET BONNE CHANCE":PRINT:GOSUB110:CLS
10 PRINT"NIVEAU":PRINT:PRINT"A=PIED TENDRE":PRINT:PRINT"B=INITIE":PRINT:PR
INT"C=VIEUX RENARD"
12 TONE25,200:C#=INSTR$(1)
14 IFC#="a"THENL=12:DR=9:SS=10:GOTO22
16 IFC#="b"THENL=9:DR=7:SS=12:GOTO22
18 IFC#="c"THENL=7:DR=5:SS=5:GOTO22
20 PRINT"PARDON ?":PRINT:GOTO12
22 CLS:PRINT"TAPEZ 'C' POUR VOIR LA LISTE DESCOMMANDES":PRINT"AUTRE TOUCHE ="
24 PRINT"DEPART":TONE25,200:C#=INSTR$(1):CLS:IFC#="c"THENGOSUB104
26 CLS:WINDOW60:LX=L:DX=DR:SD=0:PLOT0,61,2,115,2
28 OUTPUT"PARCOURU:",4,70,2:FORX=64TO88STEP5:OUTPUTCHR$(1),X,71,1
30 OUTPUTCHR$(1),X,69,1:NEXT:OUTPUTD,64,70,0:OUTPUT"KM",92,70,3
32 IFD>=200GOTO220
34 IFD<>0THENR=0
36 IFD>=20THENGOSUB86:IFLS=1GOTO198
38 IFH=0THENH=1:GOTO42
40 LS=0:GOTO120
42 IFLS=1GOTO198
44 IFT=3THENGOSUB166:PRINT"A BOIRE!!":PRINT
46 IFLS<1THENPRINT:PRINT"COMMANDE?":PRINT:C#=INSTR$(1):OUTPUTC$,61,23,1
48 IFC#="b"GOTO112
50 IFC#="c"THENGOSUB104:GOTO46
52 T=T+1
54 IFT>4THENPRINT"VOUS VOUS DESSE- CHEZ ET VOUS RATATINEZ":PRINT:GOTO198
56 IFC#="v"GOTO66
58 IFC#="d"GOTO76
60 IFC#="n"GOTO94
```

```
62 IFC#="s"GOTO98
64 T=T-1:PRINT"PARDON!":PRINT:GOTO46
66 L=L-3:IFL>=0GOTO72
68 PRINT"VOUS MENEZ VOTRE CHAMEAU A LA MORT":PRINT:PRINT"ET VOUS AVEC"
70 GOSUB110:GOTO198
72 PRINT"VOTRE CHAMEAU":PRINT"FONCE SUR LES":PRINT"PISTES":L1=4:GOSUB224:PRINT
74 D1=INT(RND(1)*16)+5:GOTO84
76 L=L-1:IFL>=0GOTO80
78 PRINT"VOTRE CHAMEAU ESTRAIDE MORT!":PRINT:GOSUB110:GOTO198
80 PRINT"VOTRE CHAMEAU":PRINT"TROTTINE ALLEGRO":L1=2:GOSUB224:PRINT
82 D1=INT(RND(1)*10)+1
84 D=D+D1:GOTO28
86 SF=INT(SS*RND(1)+2.5):SD=SD+SP:IFSD>=D6GOTO90
88 PRINT"LES PILLARDS SONT":D=SD;"KM DERRIERE":PRINT:RETURN
90 LS=1:PRINT"LES PILLARDS VOUSONT CAPTURE!":PRINT
92 PRINT"ILS ADDRENT LE RAGOUT DE CHAMEAU AU VOYAGEUR":PRINT:GOSUB110:RETURN
94 PRINT"VOTRE CHAMEAU":PRINT"VOUS REMERCIE ET VOUS SOUHAITE UNEBONNE NUIT"
96 PRINT:GOSUB234:SOUND7,4096:R=1:L=LX:GOTO36
98 PRINT"VOTRE CHAMEAU A":PRINTL:"PTS D'ENERGIE":PRINT:PRINT"VOUS AVEZ":DR
100 PRINT"RATIONS A BOIRE":PRINT:T=T-1:PRINT"VOUS AVEZ":4-T;"TOURS":PRINT"SANS B
OIRE"
102 GOSUB110:GOSUB110:GOTO42
104 PRINT"COMMANDES":PRINT:PRINT"B=BOIRE":PRINT"V=VITESSE MAXIMUMD=DEMI VITESSE"
106 PRINT"N=NUIT(REPOS)":PRINT"S=SITUATION":PRINT"C=LISTE COMMANDES"
108 FORI=1TO3000:NEXT:RETURN
110 FORI=1TO1000:NEXT:RETURN
112 DR=DR-1:IFDR<0THENPRINT"!!PLUS D'EAU!!":GOTO198
114 T=0:PRINT"GLOU!GLOU!GLOU!":FORI=1TO20:TONE20*I,75/I:NEXT:PRINTCHR$(7)
116 PRINT"SLURF!":PRINT
118 IFDR<=DX/2THENPRINT"IL VAUDRAIT MIEUXTROUVER UNE OASIS":T=0:LS=0:GOTO42
```

```
120 H=RND(1)*100:IFH>=95GOTO172
122 IFH>10GOTO128
124 IFR=1THENR=0:GOTO128
126 PRINT"VOUS AVEZ ATTEINTUNE OASIS":PRINT:DR=DX:T=0:GOSUB110
128 IFH>30ANDH<35THENGOSUB134:IFLS=1GOTO198
130 IFH>20ANDH<27THENGOSUB166:GOSUB156:H=0:R=0:GOTO28
132 LS=0:GOTO42
134 PRINT"LES NOMADES VOUS ONT CAPTURE!":PRINT:PRINT"VOUS AVEZ PU DE-"
136 PRINT"MANDER DE L'AIDE PAR RADIO":PRINT:GOSUB110:PRINT"VOUS POUVEZ"
138 PRINT:PRINT"A:ATTENDRE LES SECOURS":PRINT"B:VOUS EVADER":PRINT
140 C$=INSTR$(1):IFC$<>"a"ANDC$<>"b"THENPRINT"pardon?":PRINT:GOTO140
142 IFC$="b"GOTO148
144 IFRND(1)<.3THENPRINT"DESOLE,PAS DE SE-COURS!":LS=1:RETURN
146 PRINT:PRINT"LES SECOURS SONT ARRIVES,VOUS ETESLIBERE":PRINT:RETURN
148 IFRND(1)>.2GOTO154
150 PRINT:PRINT"UN RENEGAT VOUS AETRANGLE":LS=1
152 PRINT:PRINT"VOUS N'AVEZ PAS SAISI VOTRE CHAN-CE,NIGAUD!":GOSUB110:RETURN
154 PRINT:PRINT"angoissant !":GOSUB110:PRINT:PRINT"evasion reussie":PRINT:RETURN
156 PRINT:PRINT"tempeete de sable!":PRINT:SOUND1,574:FORI=1TO30:NEXT:SOUND1,575:G
OSUB110
158 D1=INT(RND(1)*11):IFD1=0THENGOSUB110:PRINT:PRINT"tout va bien":PRINT:RETURN
160 IFH<23GOTO164
162 PRINT:PRINT"vous etes revenu";D1;"km en arriere!":PRINT:GOSUB110:D=D-D1:RETU
RN
164 PRINT:PRINT"VOUS ETES ";D1;"KM":PRINT"PLUS LOIN!":GOSUB110:PRINT:D=D+D1:RETU
RN
166 SC=24881
168 SOUND3,30:OUTPUT"..ATTENTION..",12,12,1:POKESC,1:FORI=1TO5
170 PRINT:NEXT:POKESC,32:PRINT:PRINT:SOUND7,4096:RETURN
172 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ REPERE DES ENNEMIS":PRINT:PRINT"CHOISISSEZ:":PRINT
174 PRINT"A:L'EMBUSCADE":PRINT:PRINT"B:LA FUITE":PRINT:TONE25,200:C$=INSTR$(1)
```

```
176 IFC$="b"GOTO188
178 OUTPUT"EMBUSCADE!",23,29,1:SOUND3,264:FORI=1TO10:COLOR3,7,2,4
180 COLOR4,6,8,2:COLOR6,0,2,3:COLOR5,3,2,6:SOUND5,392:COLOR5,6,0,3
182 COLOR3,4,5,1:COLOR3,1,4,0:NEXT:SOUND7,4096
184 IFRND(1)>.75THENPRINT"VOUS ETES ABATTU":GOSUB110:GOTO198
186 PRINT" VOUS LES AVEZ EXTERMINES!!!!":GOTO42
188 IFRND(1)<.5GOTO194
190 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ FUI,ILSPASSENT A COTE!":GOSUB110:PRINT
192 PRINT"PARFOIS LA COUAR-DISE PAYE":PRINT:GOSUB110:GOTO42
194 PRINT:PRINT"LES PILLARDS VOUSATTRAPENT!":GOSUB110
196 PRINT:PRINT"VOUS ETES PERDU!!":GOSUB110
198 WINDOW77:R=RND(1)*10:PRINT:PRINT"VOUS MOUREZ DANS LE DESERT COMME"
200 PRINT"UN FOU QUE VOUS ETES!!":PRINT:GOSUB110:IFR<6GOTO204
202 PRINT"LES INCONSCIENS DEVRAIENT RESTER HORS DU DESERT":GOTO212
204 IFR<3GOTO210
206 PRINT"LES NOMADES UTILISENT VOTRE PEAU POUR FAIRE DES OUTRES D'EAU"
208 GOTO212
210 PRINT"VOTRE CADAVRE ESTDEVORE PAR LES CHACALS!!":GOSUB110
212 PRINT:PRINT"ON REJQUE (O/N)":C$=INSTR$(1)
214 IFC$="n"THENCLS:OUTPUT"trouillard!",19,38,1:END
216 IFC$="o"THENCLS:H=1:R=1:T=0:D=0:LS=0:GOTO10
218 GOTO212
220 WINDOW77:PRINT"BRAVO!!!!":PRINT"VOUS ETES ARRIVE A DESTINATION"
222 GOSUB110:PRINT"VOS ENNUIS":PRINT"VONT ENFIN COMMENCER!!!":PRINT:GOSUB110:GOT
O212
224 READK,L2:TONEK,L2/L1:IFL2=410THENRESTORE:RETURN
226 GOTO224
228 DATA80,70,80,70,80,210,80,70,80,70,80,210,80,70,80,70,59,285,51,329
230 DATA44,507,80,70,80,70,80,210,80,70,80,70,59,285,44,127,44,127,51,219
232 DATA63,267,80,410
234 FORK=1TO5:SOUND2,422:GOSUB236:SOUND3,276:GOSUB236:NEXT:RETURN
236 FORI=1TO500:NEXT:RETURN
```