

«POUSSEE ?» demande quelle quantité de carburant vous désirez injecter dans les moteurs des rétro-fusées. La poussée est limitée et ce maximum est indiqué sur le tableau de bord.

Si vous tombez en panne sèche de carburant, votre voyage se terminera en dehors de tout contrôle. Sachez donc l'économiser et... BON VOYAGE.

**victor**  
PROGRAM

# 23 ALUNISSAGE

Votre astronef vient d'être heurté par une météorite qui a provoqué de graves avaries. Aux abords de votre satellite, vous tentez un alunissage dans votre module de survie. Le choc a endommagé l'ordinateur de bord et vous devez piloter en semi-manuel. Bonne chance!

(BASIC / PRINTER - 1 JOUEUR)

**victor**  
PROGRAM

## 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.
  - Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
  - 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.
  - 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.

## OPTIONS DE JEU

Victor vous demande de choisir le niveau de difficulté. Répondez en tapant le chiffre correspondant à l'option choisie. Plus haut est le niveau, plus vous risquez d'incidents techniques.

Victor vous propose ensuite de vous indiquer les instructions de jeu sur l'écran. Tapez la lettre «O» si vous désirez lire les instructions et la lettre «N» si vous ne le souhaitez pas.

## LE JEU

Au début du jeu, l'écran représente le ciel étoilé, avec à droite votre module lunaire, et à gauche, une partie de la surface de la lune.

Le bas de l'écran est votre tableau de bord.

C vous indique la quantité de carburant disponible,  
H indique votre altitude par rapport à la Lune,  
V vous indique votre vitesse.

Si la vitesse est négative, vous vous approchez de la Lune.  
Si elle est positive, vous vous en éloignez.

# 23 ALUNISSAGE

**victor**  
PROGRAM

```
1 CLEAR5:REM-alunissage
2 REM COPYRIGHT 1981, MICRO VIDEO CORP.
3 CLS:COLOR0,4,1,7:OUTPUT"alunissage",26,66,1:WINDOW58
4 PRINT"niveau:"
5 PRINT:PRINT"1=touriste      2=distrait      3=serieux"
6 PRINT"4=casse-cou"
7 M=VAL(INSTR$(1))
8 ONMGOTO9,10,11,12
9 R1=0:R2=0:R3=0:R4=9:R5=6:R6=5:R7=2:GOTO 13
10 R1=5:R2=5:R3=10:R4=9.5:R5=5.5:R6=5:R7=2:GOTO 13
11 R1=10:R2=10:R3=20:R4=10:R5=5:R6=4:R7=1.5:GOTO13
12 R1=10:R2=20:R3=20:R4=10:R5=4:R6=3:R7=1
13 CLS:OUTPUT"instructions ?",15,66,3:GOSUB139:CLS:WINDOW77
14 IFY=0THEN30
15 PRINT"vous preparez votre rentree dans l'atmosphere"
16 PRINT"quand votre fuseea heurte un vieuxmissile rouille.":GOSUB143:PRINT:PRINT:PRINT
17 PRINT"vous vous ejectezdans votre modulede survie et vousconstatez qu'un"
18 PRINT"inconscient a transforme l'ordinateur de bord en cafetiere"
19 GOSUB143:PRINT
20 PRINT"vous devrez donc vous poser en controle manuel."
21 GOSUB143:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
22 PRINT"pour sauver le module,vous devezalunir a moins de2 metres/seconde,"
23 PRINT"et pour survivre a moins de 5m/s.
24 PRINT:PRINT:PRINT:GOSUB143:CLS
25 PRINT"rappelez-vous quela gravite ajoute 5 m/s a votre descente."
26 PRINT"et que pour ralentir il faut injecter du carburant dans"
27 PRINT"les retros-fusees":PRINT:GOSUB143
28 PRINT:PRINT"h=hauteur en m. v=vitesse en m/s c=carburant disponible"
29 GOSUB144:PRINT:PRINT"bonne chance!":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
```

```
30 P=(RND(1)*10)+25)-R1:L=INT(P):PRINT:X=45:Y=45:Z=1:ZZ=0:Q=0:T=3:PA=3:PB=3
31 V=((RND(1)*75)-75)-R3:H=(RND(1)*300)+200:F=120-R2:WINDOW29
32 CLS:PLOT0,31,1,114,46
33 FORN=0TO25:L1=RND(1)*110:U2=(RND(1)*46)+31
34 C=RND(1)*2+2:PLOTL1,U2,C:TONEN+10,20:NEXT
35 C=46:B=30:A=1
36 PLOTA,B,3,1,C
37 IFA=7GOTO39
38 A=A+1:B=B+3:C=C-6:GOTO36
39 GOSUB 107
40 K=V*100:W=INT(K):V=W/100
41 H1=H*100:H2=INT(H1):H=H2/100
42 IFL>FTHENL=F
43 IFZ=1THENGOSUB125
44 GOSUB130
45 IFL=0THEN48
46 IFF>0THENB=0:INPUT"poussee";B:IFB<0THEN46
47 B=INT(B)
48 IFB>LTHENB=L
49 IFF<=0THENB=0
50 IFB<0THENB=0
51 F=F-B
52 IFF<=0THENF=0
53 V=V-5+B:H=H+V
54 IFB<0GOTO58
55 PLOTX-1,Y+3,2,1,3:PLOTX-2,Y+3,2,1,3:PLOTX-3,Y+4,2:SOUND5,1550
56 FORW=1TOB*25:NEXT
57 SOUND7,4096:PLOTX-3,Y+3,1,3,3:FORI=1TO100:NEXTI
58 IFL=0GOTO64
59 E=RND(1)*12
```

```
60 IFF=0GOTO64
61 IFE>R4GOTO64
62 IFE<R5GOTO64
63 IFH>0THENGOSUB92
64 IFF<=0GOTO78
65 IFH>0GOTO39
66 WINDOW29
67 IFV<=-R6GOTO87
68 PLOT0,0,0,112,30
69 IFV<=-R7GOTO83
70 H=0:GOSUB107
71 PRINT"bravo! alunissage      parfait."
72 GOSUB144
73 PRINT
74 PRINT"votre vitesse      d'alunissage      etait de: ";INT(V);"m/s"
75 GOSUB144
76 PRINT
77 GOTO88
78 Q=Q+1:IFQ=4THENQ=1
79 OUTPUT"plus de carburant",6,11,Q
80 SOUND0,24844:GOSUB144
81 IFH>0GOTO39
82 GOTO65
83 H=-1:GOSUB107
84 PRINT"atterrissage un peu rude.vous etes vivant mais"
85 GOSUB143:PRINT"le module est      endommage et vousetes commotione"
86 GOSUB143:GOTO73
87 GOSUB146:GOSUB143:GOSUB143:CLS:WINDOW77:GOTO73
88 PRINT:PRINT"on recommence ?":GOSUB139:WINDOW77:PRINT:IFY=0THENCLS:END
89 PRINT"meeme niveau ?":GOSUB139
```

```

91 GOTO3
92 G=L-(RND(1)*5)+1)
93 PLOT0,0,0,112,30:WINDOW29:SOUND3,30
94 PRINT:PRINT"attention!!          attention!!          attention!!"
95 GOSUB144:SOUND7,4096
96 Z=1:L=INT(G):IFL<=OGOTO103
97 PRINT:ZZ=ZZ+1:ONZZGOSUB158,159,160,161
98 GOSUB143
99 PRINT:PRINT"poussee          maximum:";L
100 GOSUB143
101 PLOT1,1,0,112,30
102 RETURN
103 PRINT:PRINT"les moteurs ont rendu l'ame..."
104 GOSUB143
105 PLOT1,1,0,112,30
106 L=0:RETURN
107 PLOT X-3,Y-1,1,16,11
108 H9=INT(H)
109 IFH9>4THENX=(H/4)+15
110 IFH9=4THENX=15
111 IFH9=2THENX=14
112 IFH9=3THENX=15
113 IFH9=1THENX=13
114 IFH9=0THENX=12
115 IFH=0THENX=11
116 IFH9=-1THENX=8
117 IFX>=104THENX=104
118 Y=53-(RND(1))*10)
119 IFH<=0THENY=48

120 PLOTX,Y,3,7,9:PLOTX+7,Y+1,3,2,7:PLOTX+7,Y+2,1,1,5
121 PLOTX+9,Y+2,T,1,5:PLOTX+10,Y+4,T,3,1:PLOTX-1,Y+2,PA:PLOTX-2,Y+1,PA
122 PLOTX-3,Y-1,PA,1,2:PLOTX-1,Y+6,PB:PLOTX-2,Y+7,PB:PLOTX-3,Y+8,PB.1,2
123 PLOTX+2,Y+2,2,2,3:PLOTX+1,Y+7,2,4,2
124 RETURN
125 OUTPUT"C=          h=";6,29,2
126 OUTPUT"V=";6,23,2
127 OUTPUT"poussee max:";6,17,2
128 WINDOW11:Z=0
129 RETURN
130 PLOT18,24,0,24,6:OUTPUTF,18,29,3
131 TONE168,100
132 PLOT59,24,0,48,6:OUTPUTH,59,29,3
133 TONE131,150
134 PLOT18,18,0,48,6:OUTPUTV,18,23,3
135 TONE110,200
136 PLOT76,12,0,20,6:OUTPUTL,76,17,3
137 TONE80,300
138 RETURN
139 Y=0:L8=INSTR8(1)
140 IFL8="n"THENRETURN
141 IFL8="o"THENY=1:RETURN
142 GOTO139
143 FORI=1TO999:NEXT:RETURN
144 FORI=1TO500:NEXT:RETURN
145 FORN=OTO25:L1=RND(1)*110:U2=(RND(1)*46)+31:C=RND(1)*3+1
146 CLS:COLOR0,0,0,0:SOUND1,1550:PLOT25,44,2,65,10:OUTPUT"scrach!!!",30,50,1
147 FORI=1TO56:FORQ=1TO10:NEXT:COLORI,1+1,0,1+2:NEXT
148 COLOR0,1,2,6
149 IFV>=10THEN156

150 IFV>=30THEN153
151 IFM8="d"THEN157
152 GOTO155
153 OUTPUT"vous faites          desormais partie du paysage          lunaire",6,40,3
154 SOUND7,4096:RETURN
155 OUTPUT"sans commentaire",8,40,2:GOTO154
156 OUTPUT"c'est presque ca vous ferez mieux la prochaine fois",6,40,3:GOTO154
157 OUTPUT"vous etes          vraiment un          casse-cou",6,40,2:GOTO154
158 PRINT"une retro-fusee          s'est envolée...":RETURN
159 PRINT"l'antenne est          tombee...":T=1:RETURN
160 PRINT"la capsule n'a          plus qu'un patin.":PA=1:RETURN
161 PRINT"c'est au tour de l'autre patin de tomber.":PB=1:RETURN

```