

## 12 jeux pour TI99/4A. Basic Etendu

L'ordre de présentation des programmes est celui de l'enregistrement sur cassette.

### Face 1

2 **MONCHKA** : Vous devez guider un singe de plate-forme en plate-forme et de liane en liane en évitant oiseaux et escargots. Il y a trois tableaux différents. Dans chaque tableau, vous devez atteindre le coin supérieur droit de l'écran. Déplacements au sol.

Touche K : gauche, Touche L : droite, barre d'espace : Saut.

Vous devez vous trouver à droite d'une liane pour pouvoir grimper. Entre chaque tableau, vous bénéficiez d'une pause. En ce qui concerne l'étage inter-tableaux, il vous faudra décrocher les quatre pommes à l'aide des touches 1, 2, 3, 4 et les faire tomber sur le singe, ce qui vous donnera 50 points.

44 **MORTELLE RANDONNEE** : L'objectif de la randonnée était simple : en passant par des pistes de ski de fond sans gros problème, atteindre le chalet refuge pour y passer les nuits. Pourquoi a-t-il fallu que ces étrangers vous attaquent avec leur luge et leur moto neige ? Pourquoi la montagne s'est-elle mise à gronder et à ouvrir des ravins et des crevasses sous vos pieds, la météo était pourtant bonne !

77 **ROMEO ET JULIETTE** : Roméo et Juliette... version 83 ! Roméo parachutiste devra sauter d'un hélicoptère pour rejoindre Juliette. Il devra toutefois éviter divers obstacles (canon laser, arbre carnivore, voiture piégée, etc.).

Le jeu commence par un bel après-midi ensoleillé, mais peu à peu la nuit tombe et le soleil fait place à la lune. L'obscurité totale déterminera la fin d'une partie. Selon la couleur du ciel, certains sujets seront invisibles... Record à battre : 9.280.

128 **SUPERMAN** : Superman est un jeu original où la qualité graphique et sonore du TI99 est mise en valeur. Les premières minutes du jeu sont assez calmes pour permettre de se familiariser avec le décor et la manipulation. La règle du jeu est indiquée dans le programme. Remarque : pendant le jeu, une pression sur la barre d'espace provoque une pause musicale pour se détendre ou répondre au téléphone. Une seconde pression relance le jeu. C'est pas super, çà ?

**TUNNEL** : Règles du jeu :

Elles ne figurent pas dans le programme, les voici :

- Le joueur se déplace à l'aide de la manette n° 1 (ALPHA LOCK relevé) dans un tunnel représenté en perspective. Ce tunnel est en fait un labyrinthe dont il faut sortir avec un maximum de points.

- Chaque pas en avant fait gagner 10 points.

- Chaque pas en direction d'un mur sans ouverture ou en arrière (mouvements impossibles) fait perdre 5 points.

- Le labyrinthe comporte des culs-de-sac qui peuvent, selon le hasard, faire gagner ou perdre de 20 à 100 points, puis vous renvoient au départ avec votre capital de points. Il est souhaitable de visiter des culs-de-sac pour augmenter son capital mais, attention, si l'on passe 2 fois dans le même on perd systématiquement 100 points.

- Le joueur ne voit que sa position instantanée dans le labyrinthe mais, dès qu'il a acquis 100 points, il a la possibilité en appuyant (assez longuement...) sur le bouton TIR de voir l'ensemble du labyrinthe avec la position qu'il y occupe (en rouge) et les culs-de-sac non visités (en clignotant noir). ATTENTION : le temps d'observation fait perdre des points et l'on peut revenir à sa position dans le tunnel en appuyant sur la barre espace.

- Il y a 3 niveaux de jeu :

1 - avec lampe de poche et boussole

2 - avec boussole sans lampe de poche

3 - sans lampe de poche ni boussole.

- Le record ne s'affiche que pour les parties successives effectuées au même niveau de jeu.

- Il y a en fait dans le programme 3 labyrinthes (1 vert, 1 rouge, 1 bleu) choisis au hasard lors du lancement du programme. Tant qu'on n'arrête pas le programme, toutes les parties sont effectuées dans le même labyrinthe quel que soit le niveau de jeu choisi, ce qui permet d'utiliser sa mémoire visuelle pour trouver la sortie.

- L'entrée est toujours au sud, la sortie toujours au nord.

- Comme il fait assez sombre dans ce tunnel, la luminosité du poste TV doit être réglée très claire.
- Il est possible de changer le dessin des labyrinthes, car chacun d'eux n'occupe que 2 lignes de programme :
  - n° 1 lignes 170 et 180
  - n° 2 lignes 190 et 200
  - n° 3 lignes 210 et 220.

**CROCODILE SAVANT** : Un peu d'E. A. O. (Enseignement assisté par ordinateur) : les crocodiles et les poires vont apprendre à compter à vos enfants !

## Face 2

**MISTER FROGG** : La pauvre petite grenouille se fera-t-elle écraser par un camion ou un bolide de course ? Ne la laissez pas tomber, elle compte sur vous pour éviter les troncs d'arbres ou la noyade mortelle ! Vous jouez avec la manette de jeu. (ALPHA LOCK doit être relevée).

**GNOLL** : Vous entrez dans un autre monde à la recherche d'un trésor. Un jeu d'aventure dont vous ne verrez (peut-être ?) pas la fin. En tout cas, suivez le druide !

**COMMANDO** : Afin de prendre possession d'un point hautement stratégique, tenu par l'ennemi, l'état major général vous a confié le commandement d'un commando de choc. Une mission difficile où vous devrez parachuter 10 Hommes, poser votre hélicoptère et défendre, grâce à une batterie de D.C.A. votre position. A défaut de médaille, le T1 vous récompensera en cas de succès, par un HIGH SCORE. REPOS ! Toutes les règles sont dans le programme.

**BOWLING** : Ce programme permet à deux joueurs de mesurer leur adresse au Bowling, il a la particularité intéressante de faire réellement appel à la dextérité des joueurs et non plus à leurs réflexes ou au hasard.

Il reprend les règles classiques de ce jeu, à savoir : partie en 10 manches, 30 points pour un strike, 20 points pour un spare et tient la comptabilité des scores.

L'utilisation de "lutins" propres au Basic étendu du TI99/4A permet une grande souplesse dans l'affichage des déplacements de la boule et rend ainsi les parties très réalistes.

Principe d'un lancer :

Le micro compte de -1 à 32 (boucle 940-960), la variable H comptabilise le nombre de tours effectués tant que la touche "SPACE" (code ASCII = 32) est enfoncée. Si la touche est relâchée au moment où H = 11 ou 12 par exemple, le branchement de la ligne 1010 conduit au sous-programme 1930 qui fait partir la boule légèrement sur la gauche de l'écran.

A partir de là, le hasard intervient légèrement (mais qui pourrait se vanter de n'avoir jamais eu la chance avec lui sur une véritable piste !)...

Vous avez 1 chance sur 6 de faire tomber 4 quilles (ligne 1950), 2 chances sur 6 d'en faire tomber 5 (ligne 1970), 1 chance sur 6 pour 7 quilles (ligne 1990) et 3 chances sur 6 d'abattre 6 quilles (ligne 2010)...

Le principe est le même pour chacun des 15 sous-programmes. Pour voir sa boule partir en ligne droite (s-p 2170), le joueur devra relâcher la touche "SPACE" au moment où H est égal à 15 ou 16, c'est-à-dire au milieu du temps de comptage.

Croyez-moi, ce n'est pas si simple, il faut une bonne mémoire... au bout des doigts !

Déroulement du jeu :

Le joueur 1 commence la partie, la boule descend dans la gouttière du côté du joueur lanceur. Dès que la boule s'est arrêtée, appuyer sur la touche "SPACE", provoque le départ de la boule dans une direction déterminée par la durée de la pression sur cette touche.

**GRANDE BOUFFE** : Ce jeu vous permet de satisfaire votre gourmandise en avalant des gâteaux, des glaces et des sandwiches. Un gâteau vous rapporte 50 calories, un sandwich 30 calories, et une glace 20 calories.

Mais attention, votre estomac supporte mal les saucisses et, si vous en ingurgitez trois, votre score revient à zéro.

Quant aux clous, soyez très prudent avec eux, votre estomac n'est pas en béton ; un seul clou avalé vous laissera K-O et il vous faudra engager une nouvelle partie.

Vous pouvez utiliser les touches du clavier ou les manettes de jeu.

**ROLAND GARROS** : Dans l'ambiance survoltée de Roland Garros, vous ne pourrez compter que sur vos réflexes et votre endurance pour vaincre un adversaire aux nerfs d'acier. Détendez-vous, concentrez-vous et ne vous crispez pas sur votre manette de jeu ! (la touche ALPHA LOCK doit être relevée).