BASE ALPHA

Sortirez-vous vivant des dédales souterrains de la base Alpha? Pour cela il vous faudra non seulement trouver la sortie, évidemment, mais aussi éviter ou vaincre tous les personnages hostiles que vous rencontrerez. Sans oublier un certain nombre d'épreuves matérielles à réussir. Bon courage!

Un jeu d'aventure sur calculatrice peut être court à programmer, comme en témoignent les listings proposés, mais difficile à vaincre. Vous devrez gérer avec minutie votre capital de points de vie et d'expérience pour survivre et échapper au dédale de la base Alpha.

scénario : vous êtes parvenu sans difficulté à pénétrer au cœur d'une ville souterraine nommée « base Alpha ». Sans davantage de risque vous avez trouvé les documents ultra-secrets que vous étiez venu prendre. Vous découvrez, au moment où commence le jeu, que la sécurité sur la base Alpha n'est pas fondée sur la difficulté d'entrer, mais bel et bien de sortir...

matériel : jeu en solitaire, avec une calculatrice TI 57, 57 LCD, 58 ou 59, HP 33, 34 ou sur micro-ordinateur;

but du jeu : parvenir à accumuler suffisamment de « points d'expérience » pour s'échapper d'un dangereux dédale;

le jeu : taper le listing correspondant à votre machine (la colonne de droite seulement!) puis suivre la règle.

De tour en tour, à la suite d'une action, la calculatrice affiche une valeur numérique de forme V.XYZ, par exemple 9.848 où la partie entière (avant la virgule) est 9 et la partie décimale, 848. La partie entière désignera toujours la configuration du lieu où vous venez d'arriver (carrefour, impasse, etc.), tandis que la partie décimale vous indiquera les rencontres et les trouvailles que vous y ferez.

La figure 1 montre la nature du terrain en fonction de la valeur affichée. Vous devez respecter les obstacles naturels qui se présentent à vous. Par exemple, si vous rencontrez une impasse, vous serez contraint de faire demi-tour; à un carrefour, vous serez libre de choisir votre direction.

Il existe quatre directions de déplacement : nord, est, sud et ouest. La figure 2 présente une rose des vents un peu particulière : à chacun des points cardinaux est associée la manière de procéder sur la calculatrice pour suivre la direction choisie.

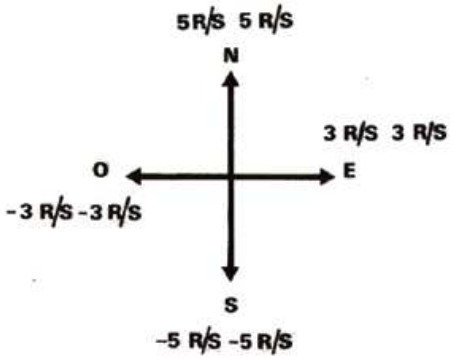

Figure 2 : *pour vous déplacer, tapez la séquence de touches correspondant à la direction choisie.*

Par exemple, pour aller vers le nord, vous devrez taper 5 R/S, puis à nouveau 5 R/S. Pour aller vers le sud, −5 R/S puis −5 R/S. Précisons que pour taper une valeur négative sur une calculatrice, il faut taper la valeur puis +/− sur la TI et CHS sur la HP (CHS signifiant « changement de signe »).
Notez le résultat affiché avant qu'il ne s'efface. Sinon, relisez-le en tapant 0 R/S puis 0 R/S.

interprétation de la partie décimale : elle se présente sous la forme .XYZ. La figure 3 présente la table des événements. A la valeur X de .XYZ correspond un verbe situé

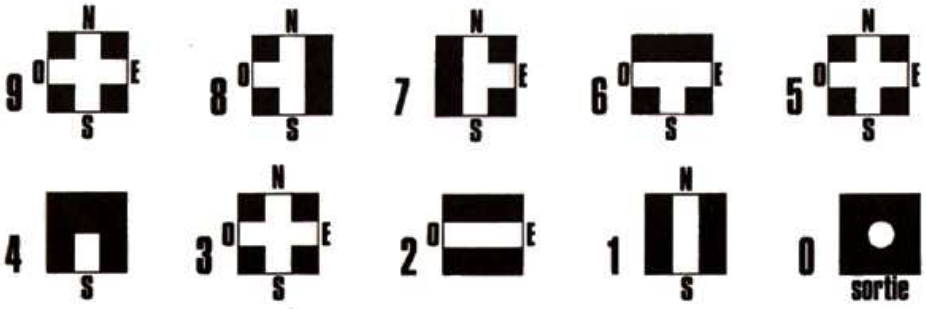

Figure 1.

dans la première colonne. Il est suivi d'une lettre, A ou B. La valeur Y de .XYZ est associée à la rencontre d'un être ou d'un objet. Si vous avez rencontré la lettre A à la suite du verbe, vous devez lire la partie A de la colonne 2. Par exemple, si .XY est égal à .41 vous lirez « vous voyez une clef ».
Si le mot lu dans la colonne 2 est suivi d'une lettre (a ou b) vous devez vous reporter à la valeur de Z dans la troisième colonne. Par exemple : .692 correspond à « vous découvrez un entrepôt en bon état » (permet le ravitaillement). Ou encore, .388, « vous réveillez un garde, menaçant ».
La quatrième colonne – actions – vous indique vos possibilités à la fin de ce tour : parfois vous serez obligé d'attaquer ou bien de fuir; parfois vous aurez le choix entre, vous déplacer ou tenter d'ouvrir un objet. L'attaque, la fuite et l'ouverture d'un objet sont soumis à un test au terme duquel il est possible de dire si l'action est ou non réussie. La figure 4 indique comment procéder. Selon que vous aurez réussi ou échoué, vos points de vie et d'expérience en seront modifiés.
La dernière colonne de la figure 4 indique la conséquence des actions du point de vue des points d'expérience (notés PE) et des points de vie (notés PV).

ajustements : à tout moment du jeu vous pouvez transformer vos points d'expérience en points de vie, à raison de 2 PE pour 1 PV. Si vos PV tombent à zéro, votre personnage meurt. Vous ne pouvez gagner qu'en ayant accumulé suffisamment de PE.

les combats : à chaque personnage rencontré correspond un nombre de points de vie noté entre parenthèses (colonne 3, figure 3). Chacune de vos attaques réussie fait perdre 1 point de vie à votre adversaire. A zéro, il tombe mort. Vous pouvez rompre le combat après chaque tentative. Un bonus de + 5 PE vous est donné si vous allez jusqu'au terme du combat.

fin de partie : lorsqu'à la suite d'un déplacement, vous obtenez à l'affichage 0.000, vous vous trouvez devant une ouverture pratiquée dans le plafond. Il vous faut sauter pour en attraper le bord. Tout dépend de votre entraînement (vos PE!). Si vous réussissez, vous aurez gagné, sinon, il vous faudra continuer de parcourir le dédale pour vous aguerrir!

	1er chiffre	2e chiffre	3e chiffre	Actions
	Vous...			
1	trouvez... (A)	A. une clef] B. un robot - b	a. hors d'usage b. très agressif (f = 6)	D A/F
2	trébuchez sur (B)	A. un piège - a B. un profmut - b	a. en bon état b. hésitant (f = 1)	D/O A/F
3	réveillez (B)	A. une porte secrète - a B. un garde - b	a. ouvert(e) b. force = 3	D A/F
4	voyez (A)	A. un coffre - a B. un cyberg - b	a. fermé(e) b. force = 4	O/D A/F
5	êtes attaqué par ... (B)	A. une clef] B. un cyberlupus - b	a. entrouvert(e) b. force = 5	D F
6	découvrez... (A)	A. une trappe - a B. un ingénieur - b	a. grillagé(e) b. tranquille (f = 8)	O/D A/D
7	apercevez (A)	A. un point d'eau] B. un technicien - b	a. blindé(e) b. désactivé (f = 0)	O/D A/D
8	rencontrez (B)	A. tiens un bruit!] B. un garde - b	a. verrouillé(e) b. menaçant (f = 5)	O/D A/F
9	une voix vous suggère de chercher (A)	A. un entrepôt - a B. ... il est parti]	a. pourri(e) b. il vous offre une ration (+ 5 PV)	D D
0	trouvez (A)	A. une trappe - a B. un cyberursus - b	a. ouvert(e) b. en embuscade (f = 6)	O A

Figure 3 : *table des événements.*
Code des actions : D = déplacement; A = attaque; / = ou; F = fuite; O = ouvrir; exemple de lecture : X.277 = vous trébuchez sur un technicien « désactivé »; Y.646 = vous découvrez un coffre grillagé (O/D : vous pouvez essayer de l'ouvrir ou vous déplacer). Les crochets (]) en colonne 2, signifient qu'il ne faut pas lire la colonne 3.

Actions	Tapez...	Réussite si yz de .xyz est inférieur à...	Conséquences
combat	.2 R/S .2 R/S	30 + PE	Échec = – 2 PV Réussite = + 2 PE
fuite	.5 R/S .5 R/S	50 + PE	E = – 2 PV R = + 3 PE
ouvrir	.2 R/S .6 R/S	20 + PE	E = – 1 PV R = + 2 PE
piège désamorçage	.7 R/S .8 R/S	10 + PE	E = – 5 PV R = + 8 PE
point d'eau entrepôt	–	–	+ 6 PV, + 2 PE
sortie	(PE × 2) R/S puis (PV × 2) R/S	15 + PE	E = poursuivez votre route R = vous avez gagné

Figure 4 : *table des actions.*

PROGRAMME POUR TI 57 ET SIMILAIRES

00	81		R/S
01	32	1	STO 1
02	81		R/S
03	32	2	STO 2
04	33	1	RCL 1
05	34	3	SUM 3
06	33	2	RCL 2
07	34	4	SUM 4
08	33	3	RCL 3
09	75		+
10	33	4	SUM 4
11	85		=
12	29		2nd Cos
13	55		×
14	01		1
15	00		0
16	85		=
17	40		2nd |x|
18	36		2nd Pause
19	36		2nd Pause
20	15		CLR
21	71		RST

Mode opératoire pour TI 57 « classique »

1. LRN, introduire pas à pas les 22 instructions, puis taper à nouveau LRN;
2. taper RST (retour du pointeur au début du programme), puis 2nd Fix 3;
3. taper la valeur de x (voir texte) puis R/S;
4. taper la valeur de y puis R/S;
5. noter l'affichage (faire R/S, R/S pour le revoir);
6. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3;
7. pour une nouvelle partie, faire INV 2nd C.t, puis reprendre au point 3.

Nota : en faisant 1 R/S, 1 R/S au premier essai, vous devez obtenir 9.994.

Adaptation pour TI 58, 58 C et 59
Le listing du programme est identique à celui qui est destiné à la TI 57 « classique », à la différence près qu'à la suite des instructions STO, SUM et RCL, chaque valeur doit être précédée d'un zéro. Par exemple STO 1 devient STO 01; SUM 4, SUM 04, etc. Le mode opératoire est identique.