logiciel

LA RUEE VERS L'OR

En solitaire ou contre des adversaires possédant une autre calculatrice, vous devez effectuer les 1 030 kilomètres qui vous séparent de la richesse en un minimum de jours. Votre fourgon bâché et vos quatre chevaux vous attendent. Les vautours aussi. Bonne route!

Le tout premier jeu auquel la micro-informatique a donné naissance, ou du moins le premier qui se soit fait connaître, est un jeu de conquête de l'Ouest. Son nom, *Oregon Trail,* définit à lui seul un type de jeu de parcours informatisé, où le joueur doit gérer consciencieusement un nombre limité de variables pour arriver à bon port (pour le listing en Basic voir page 52).

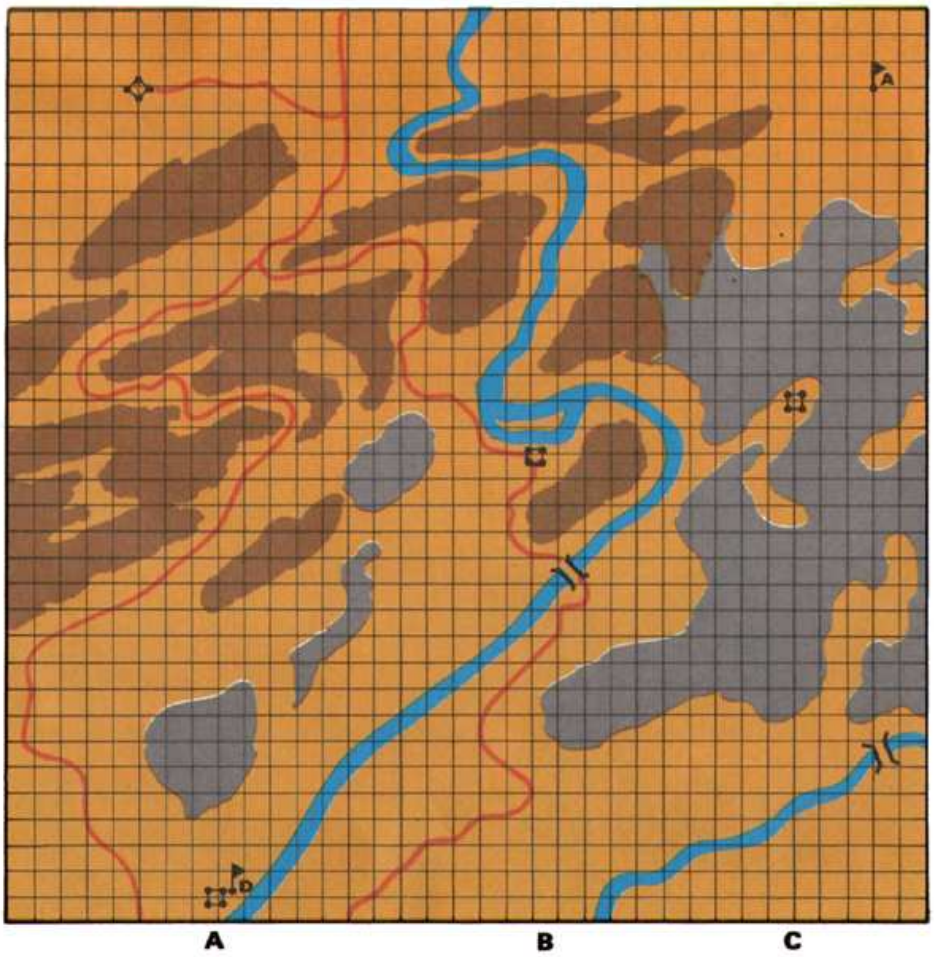
scénario : une course de chariots à travers le désert doit départager tous ceux qui veulent acquérir des terres dans une région de l'Ouest encore inexploitée. Le jour se lève, votre fourgon bâché et vos quatre chevaux sont prêts. Le départ de la course est donné : il vous reste à parcourir 1 030 kilomètres... à vol d'oiseau!

matériel : une calculatrice (TI 57, 57 LCD, 58, 59 ou 66, HP 33 E, 34 C), un papier, un crayon et le plan ci-contre.

le jeu : taper le listing correspondant à votre machine (la colonne de droite uniquement : R/S, STO 2, RCL 1, x, RCL 2, etc.) et lire ce qui suit puis, pour chaque tour de jeu, suivre le mode opératoire correspondant à votre machine.

la carte : elle représente le terrain sur lequel se déroule la course. Au départ votre chariot est sur le point D (départ) en bas et à gauche de la carte. Votre objectif est le point A (arrivée), situé en haut et à droite de la carte. Votre chariot se déplace de point en point. Chaque côté vaut 10 km et chaque diagonale vaut 15 km (avec un peu d'habitude vous pourrez compter, plus exactement, 14 km).

Il y a cinq types de terrain : la montagne (en marron), la route (en rouge), le désert de sable (en ocre jaune), le désert de pierre (en gris) et la rivière (en bleu). Votre chariot peut aborder et parcourir n'importe lequel de ces terrains mais avancera plus ou moins vite selon leur nature. A chaque type de terrain correspond une valeur numérique. La plus élevée permet de rouler plus facilement et donc de faire plus de chemin.



Route : 6; Désert de sable : 5; désert de pierre : 4; montagne : 3 et rivière : 2. Dans le mode opératoire, c'est l'une de ces valeurs qui vous est demandée quand il s'agit d'indiquer la nature du terrain. Si votre chariot est dans le désert de pierre vous devrez taper 3 pour la nature du terrain.

Trois lignes verticales partagent la carte. La première colonne ainsi définie est notée A, la deuxième B et la troisième C. Au début du jeu vous n'avez le droit de parcourir que la colonne A. Après avoir atteint le sommet de cette colonne, vous reprendrez votre course au pied de la colonne A, sur la même ligne verticale; mais cette fois vous aurez le droit de parcourir les colonnes A et B, au choix. Vous procéderez pareillement après voir atteint le sommet de la colonne B, vous aurez alors le droit de parcourir librement les colonnes A, B et C, c'est-à-dire tout le terrain. Ainsi vous pourrez aller jusqu'à l'arrivée... si toutefois vous êtes encore en vie à ce moment-là.

météorologie : l'indice météo indique la nébulosité. Un ciel sans nuage (avec un soleil de plomb) correspond à la valeur 1, un ciel entièrement couvert correspond à 100.
Pour connaître l'indice météo quand cela vous sera utile, il vous suffira de taper RCL 1 (ou RCL 0 sur LCD). Les deux chiffres situés après la virgule indiquent le pourcentage de nébulosité : de .01 à .99 (la valeur 00 signifiant 100).
La nature du terrain et l'indice météo sont les deux premières valeurs dont vous aurez à informer la machine au début de chaque journée. La météo ne variera jamais au cours d'une journée. En revanche, si vous changez de terrain dans la journée, il faudra changer la valeur correspondant à la nature du terrain (voir mode opératoire). Pour information, la nature du terrain et l'indice météo sont rangés dans la même variable.
Au début de chaque journée, vous devrez également indiquer combien de chevaux vous attelez à votre chariot (de un à quatre), si vous effectuez ou pas des réparations/entretien sur le chariot et la manière dont vous soignez les chevaux (soins/nourriture).
Trois données seront ainsi fournies à la machine, toutes trois rangées dans une même variable (les valeurs s'additionnent). Ensuite, le parcours lui-même aura lieu pour toute la journée. Vous aurez alors à donner une seule valeur numérique à la machine par heure de parcours. Vous répéterez cette séquence jusqu'à ce que vous décidiez de vous arrêter (les chevaux se fatigueront avant vous!).

exemple d'une journée de course :
1. faire RCL 1 (ou RCL 0 sur TI 57 LCD) pour connaître l'indice météo (il est nul au premier tour).
2. regarder la nature du terrain au point où se trouve votre chariot.
3. tapez la valeur du terrain, plus la valeur météo, appuyez sur le signe égal (pour faire l'addition) puis STO 1 (ou STO 0 sur LCD).
4. tapez le nombre de chevaux que vous désirez atteler, appuyez sur le signe +, tapez la valeur des soins que vous accordez aux chevaux (voir le paragraphe « décision »), à l'entretien/réparation au chariot, tapez =, puis STO 2 (ou STO 1 sur LCD). Gardez en mémoire ou notez la partie entière de cette valeur. Par exemple, si vous avez tapé 5.50, retenez 5. On appellera cette valeur, la valeur du jour.

INDICE DE FRAÎCHEUR	partie décimale	
partie entière	de .01 à .10	de .11 à .20
2,	un cheval se blesse TI 57 : .5 +/− SUM 1 57 LCD : .5 +/− STO + 0 HPs : .5 CHS STO + 1	les rênes se cassent TI 57 : .1 +/− SUM 1 57 LCD : .1 +/− STO + 0 HPs : .1 CHS STO + 1
1,	un cheval épuisé doit être retiré de l'attelage : TI 57 : .8 +/− SUM 1 57 LCD : .8 +/− STO + 0 HPs : .8 CHS STO + 1	une roue se bloque, arrêt réparation TI 57 : .4 +/− SUM 1 57 LCD : .4 +/− STO + 0 HPs : .4 CHS STO + 1
0,	un cheval meurt d'épuisement : TI 57 : 1 +/− SUM 1 57 LCD : 1 +/− STO + 0 HPs : 1 CHS STO + 1	un essieu casse TI 57 : .7 +/− SUM 1 57 LCD : .7 +/− STO + 0 HPs : .7 CHS STO + 1

Table des événements : *plus les chevaux se fatiguent et plus le chariot s'abîme, plus les risques croissent. Tout indice de fraîcheur supérieur à 3 ou partie décimale supérieure à .20 n'entraîne aucun accident, tout va bien continuez votre route. Sinon, modifiez une valeur en mémoire comme il est indiqué dans chaque case, pour chaque machine.*

5. appuyez sur R/S (lors du premier tour de jeu, il faut parfois appuyer deux ou trois fois pour que le programme consente à démarrer) vous obtiendrez successivement :
– le nombre de kilomètres parcourus dans l'heure,
– le nombre total de kilomètres depuis votre départ du point D,
– un indice de « fraîcheur » de votre attelage (chariot + chevaux).
6. tapez la valeur entière retenue au point 4 puis R/S. Vous voyez le nombre de kilomètres parcourus, la distance totale et l'indice de fraîcheur. Refaites cette opération autant de fois que vous désirez effectuer d'heures de parcours dans la journée. Chaque fois que vous verrez apparaître l'indice de fraîcheur, retenez les deux chiffres situés après la virgule, ils peuvent indiquer qu'un événement imprévu survient (voir la table des événements).

décisions : quand vous êtes au camp (le matin), vous devez changer toutes les variables :
• météo et nature du terrain : RCL 1 – partie entière de RCL 1 + nature du terrain, =, STO 1 (ou STO 0 sur TI 57 LCD);
• attelage : nombre de chevaux (1 à 4) + points de soins aux chevaux (de .1 à .4 par cheval) × nombre de chevaux + points d'entretien du chariot (de .1 à .4), =, STO 2 (ou STO 1 sur TI 57 LCD).

Quand vous avez commencé à rouler, tapez la partie entière de RCL 2 (ou RCL 1 sur LCD) puis R/S et ce jusqu'à 21 h, ou quand vous brisez un essieu, ou quand les chevaux ne tirent plus le chariot. Vous pouvez continuer votre route après réparation (voir table des événements) dans les autres cas.
consommation : chaque fois que vous décidez d'accorder 1 point de soin aux chevaux (c'est-à-dire .1 pour la machine) ou 1 point d'entretien au chariot (également .1 pour la machine), vous enlevez 1 de votre capital de départ : 50 points de soins et 50 points d'entretien. Dans les forts, vous pouvez récupérer 20 points dans chaque catégorie.

conditions d'échecs : si vous ne pouvez plus faire avancer le chariot, pour quelque raison que ce soit, et que vous êtes à cinquante kilomètres ou plus d'un fort, vous pouvez considérer – à l'image des vautours qui tournent au-dessus de vous – que vous êtes mort. Cela ne vaut bien sûr que si vous ne disposez plus de points de soins ou d'entretien ou plus de chevaux.

conditions de victoires : vous avez gagné lorsque vous arrivez au point A. Le nombre de jours que vous aurez mis pour effectuer le parcours correspond à votre score. N'hésitez pas à nous le faire connaître, ainsi que la route que vous avez empruntée.

PROGRAMME POUR TI 57

00	81	0	R/S
01	32	2	STO 2
02	33	1	RCL 1
03	55		X
04	33	2	RCL 2
05	85		=
06	32	3	STO 3
07	34	4	SUM 4
08	33	3	RCL 3
09	36		2nd Pause
10	33	4	RCL 4
11	36		2nd Pause
12	33	2	RCL 1
13	55		X
14	83		.
15	08		8
16	85		=
17	32	2	STO 1
18	33	2	RCL 1
19	36		2nd Pause
20	15		CLR
21	71		RST

Mode opératoire pour TI 57

1. ON, LRN, taper les vingt-deux pas du programme (colonne de droite uniquement), appuyer à nouveau sur LRN, RST;

2. il est 8 h du matin, c'est le départ : taper 4 STO 1 et 5 STO 2 (uniquement au premier tour), puis R/S. Lors des tours de route suivants taper 5 R/S, 5 R/S, 5 R/S, etc., en comptant une heure par coup;

3. voir CAMP et ROUTE (dans le texte) et la table des événements;

4. reprendre au point 3 pour le jour suivant;

5. reprendre au point 2 pour une nouvelle partie, après avoir tapé 0/ STO 1, STO 2, STO 3, STO 4.

PROGRAMME POUR TI 58, 58C ET 59

Utiliser le programme destiné à la TI 57 « classique » (pas la LCD) et apporter au listing les modifications suivantes :
– tous les chiffres qui suivent un STO, un RCL ou un SUM doivent être précédés d'un 0. Par exemple STO 2 devient STO 02, SUM 4 devient SUM 04,
– ne cherchez pas à relire les codes d'instructions en suivant le listing de la TI 57 car chaque instruction prend un pas de programme. Il comprend au total 34 pas, au lieu des 22 de la 57,
– le mode opératoire est identique à celui de la TI 57.

Michel Brassinne